

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Kelas (PTK), dari Negara asal yang berbahasa Inggris dengan istilah *Classroom Action Research*, disingkat CAR. Metode penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan percobaan berulang-ulang sampai mendapatkan hasil yang lebih baik daripada sebelumnya.

Alasan peneliti menggunakan metode ini, karena sama seperti yang telah dikemukakan oleh Subroto (2016) sebagai berikut:

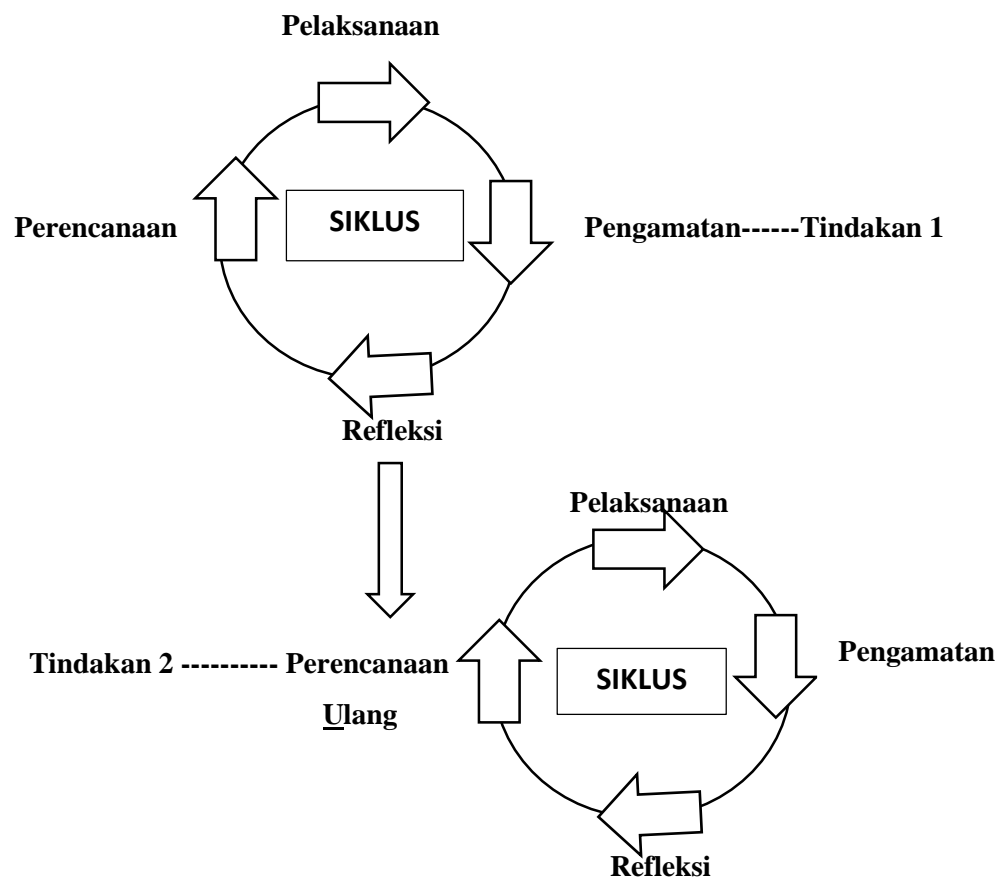
PTK merupakan suatu penelitian yang berbentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, dan memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pelatihan tersebut dilakukan. (hlm. 88).

Ada beberapa orang ahli yang menekuni penelitian tindakan ini, ahli yang pertama kali menciptakan model penelitian tindakan adalah Kurt Lewin, tetapi yang sampai sekarang banyak dikenal adalah Kemmis dan Mc Taggart (1998). Model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Menurut Arikunto (2013, hlm.129) mengatakan bahwa “pengertian tindakan adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses perkembangan inovatif yang “dicoba sambil jalan” dalam mendeteksi dan mencoba memecahkan masalah”.

Dari pendapat beberapa para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mengatasi masalah-masalah yang ada di dalam kelas dengan cara terus

mencoba, mengulang, menikmati setiap prosesnya hingga tercapai hasil yang maksimal.



Gambar 3.1. Rancangan PTK

Sumber: Subroto, dkk (2016, hlm. 65)

B. Prosedur Penelitian

Sesuai dengan rancangan PTK di atas yang dikemukakan oleh Subroto dkk, (2016, hlm.65) dalam buku pedoman penulisan penelitian tindakan kelas, rancangan tersebut sudah disusun secara bertahap mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1. Tahap Perencanaan Tindakan

Dalam penelitian tindakan kelas ini, penulis merinci beberapa langkah dalam melakukan tahap perencanaan tindakan. Adapun tahapannya sebagai berikut:

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Mempersiapkan alat dan perlengkapan pembelajaran yang dibutuhkan baik untuk kepentingan simulasi maupun untuk pelaksanaan tindakan.
- c. Menyusun dan mengembangkan instrument atau alat pengumpul data.
- d. Melakukan simulasi pembelajaran untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang mungkin ada sebelum pelaksanaan tindakan.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan pada kelas V di SDN 025 Cikutra peneliti akan melakukan dua siklus yang terdiri dari siklus 1, siklus 2, dan siklus yang akan ditempuh sebagai berikut:

a. Siklus 1 Tindakan 1

Fokus pembelajaran : Aktivitas melempar, menangkap, menguasai, dan mempertahankan bola sebanyak 10 kali lemparan

Tujuan pembelajaran : Meningkatkan keterampilan bermain kasti dan berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan. Dengan mempertahankan dan mencetak poin.

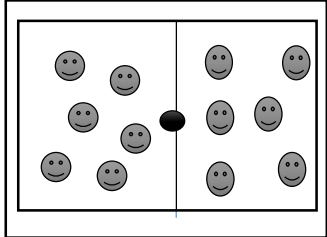
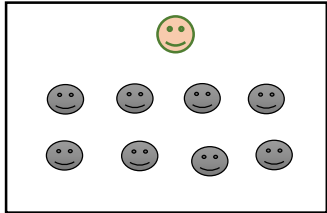
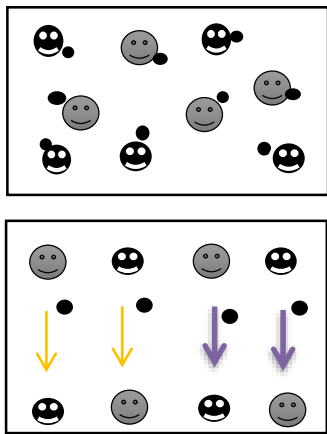
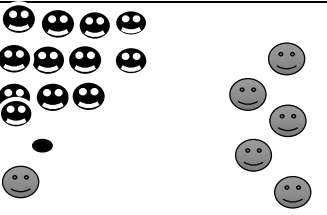
1) Pendahuluan

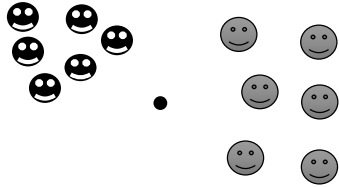
- a) Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- b) Menertibkan siswa dengan berbaris.
- c) Guru dan siswa berdoa bersama-sama.
- d) Guru memeriksa kehadiran siswa.
- e) Apersepsi
 - (1) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang pengetahuan permainan kasti.
 - (2) Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui tentang dalam aktifitas lempar tangkap.
- f) Menyampaikan tujuan pembelajaran pemanasan dengan permainan kucing bola, satu anak menjadi kucing dan yang bertugas mengambil bola dari temannya yang melempar bola, kemudian

kelompok tersebut melakukan permainan kucing-kucingan sesuai instruksi guru.

2) Kegiatan Inti

Table 3.1.
Penelitian Siklus 1 (tindakan 1)

INDIKATOR	GURU	SISWA	FORMASI
Pemanasan dengan permainan lempar tangkap	Guru menjelaskan cara bermain kucing bola 10 operan	Siswa terbagi 2 kelompok sama banyak. Siswa melakukan permainan kucing bola 10 operan	
Cara melempar dan menangkap bola	Guru mendemonstrasikan cara melempar dan menangkap bola	Siswa berbaris dan memperhatikan guru serta melakukan tanya jawab	
lempar tangkap perorangan dan berpasangan	Guru menjelaskan cara lempar tangkap bola melambung secara perorangan dan berpasangan	Siswa melakukan lempar tangkap bola lambung secara perorangan dan berpasangan	
Permainan kasti	Guru menyuruh siswa untuk melakukan permainan kasti	Siswa membagi kelompok 12 sebagai pemain bertahan dan 12 sebagai penyerang	

Permainan kasti	Guru memberi kesempatan siswa untuk bermain kasti	Siswa melakukan permainan kasti	
-----------------	---------------------------------------------------	---------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

3) Penutup

- (1) Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- (2) Guru memberikan evaluasi hasil belajar dan melakukan tanya jawab
- (3) Guru mewajibkan siswa untuk bertanya
- (4) Guru dan siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran.

b. Siklus 1 Tindakan 2

Fokus pembelajaran : Aktivitas melempar, menangkap, menguasai, dan mempertahankan bola sebanyak 10 kali lemparan

Tujuan pembelajaran : Meningkatkan keterampilan bermain kasti dan berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan. Dengan mempertahankan dan mencetak poin.

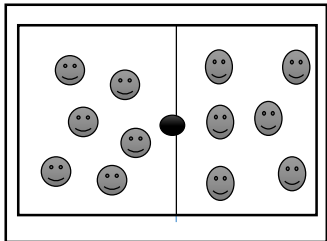
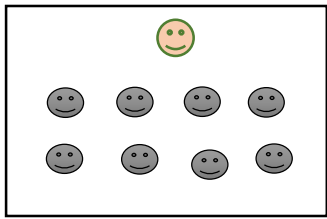
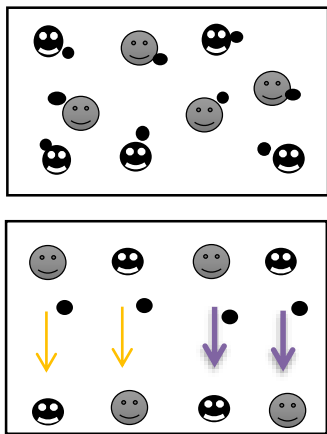
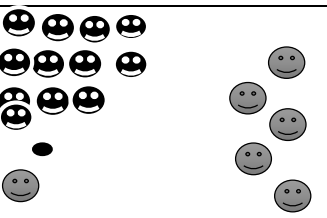
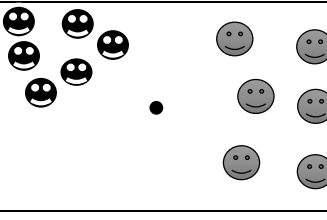
1) Pendahuluan

- a) Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- b) Menertibkan siswa dengan berbaris.
- c) Guru dan siswa berdoa bersama-sama.
- d) Guru memeriksa kehadiran siswa.
- e) Apersepsi
 - (1) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang pengetahuan permainan kasti.
 - (2) Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui tentang dalam aktifitas lempar tangkap.
- f) Menyampaikan tujuan pembelajaran pemanasan dengan permainan bola beracun. Siswa terbagi mejadi 2 kelompok sama banyak,

kemudian kelompok tersebut melakukan permainan bola beracun sesuai instruksi guru.

2) Kegiatan Inti

Tabel 3.2. Penelitian Siklus 1 (tindakan 2)

INDIKATOR	GURU	SISWA	FORMASI
Pemanasan dengan permainan lempar tangkap	Guru menjelaskan cara bermain bola beracun	Siswa terbagi 2 kelompok sama banyak. Siswa melakukan permainan bola beracun sesuai instruksi guru	
Cara melempar dan menangkap bola	Guru mendemonstrasikan cara menggelindingkan bola, melempar dan menangkap bola	Siswa berbaris dan memperhatikan guru serta melakukan tanya jawab	
lempar tangkap perorangan dan berpasangan	Guru menjelaskan cara menggelindingkan bola, melempar dan menangkap secara perorangan dan berpasangan	Siswa melakukan aktivitas menggelindingkan, melempar dan menangkap bola secara perorangan dan berpasangan	
Permainan kasti	Guru menyuruh siswa untuk melakukan permainan kasti	Siswa membagi kelompok 12 sebagai pemain bertahan dan 12 sebagai penyerang	
Permainan kasti	Guru memberi kesempatan siswa untuk bermain kasti	Siswa melakukan permainan kasti	

3) Penutup

- (1) Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- (2) Guru memberikan evaluasi hasil belajar dan melakukan tanya jawab
- (3) Guru mewajibkan siswa untuk bertanya
- (4) Guru dan siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran.

4) Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau kawan sebaya). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

5) Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang didapat dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisa dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah model pembelajaran inkuiri kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan bermain kasti melalui berbagai aktivitas lempar tangkap. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

c. Siklus 2 Tindakan 1

Fokus pembelajaran : Aktivitas melempar, menangkap, menguasai, dan mempertahankan bola sebanyak 10 kali lemparan

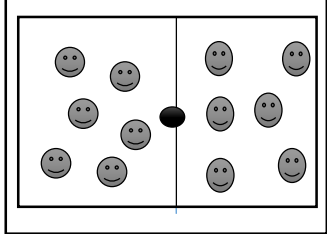
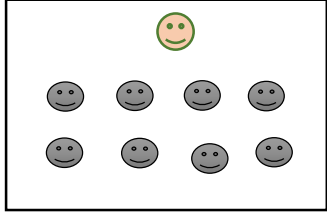
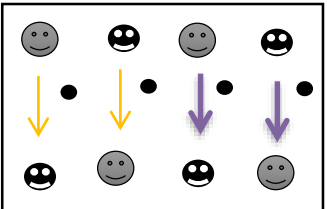
Tujuan pembelajaran : Meningkatkan keterampilan bermain kasti dan berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan. Dengan mempertahankan dan mencetak poin.

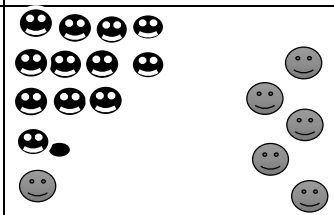
1) Pendahuluan

- a) Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- b) Menertibkan siswa dengan berbaris.
- c) Guru dan siswa berdoa bersama-sama.
- d) Guru memeriksa kehadiran siswa.
- e) Apersepsi
 - (1) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang pengetahuan permainan kasti.
 - (2) Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui tentang dalam aktifitas lempar tangkap.
- f) Menyampaikan tujuan pembelajaran pemanasan dengan permainan ucing bola jibeh. 1 orang anak bertugas menjadi kucing dan harus mengenai temannya agar jumlah kucing bertambah sesuai instruksi guru.

2) Kegiatan Inti

Tabel 3.3. Penelitian Siklus 2 (Tindakan 1)

INDIKATOR	GURU	SISWA	FORMASI
Pemanasan dengan permainan lempar tangkap	Guru menjelaskan cara bermain ucing bola jibeh	Siswa terbagi 2 kelompok sama banyak. Siswa melakukan permainan bola jibeh sesuai instruksi guru	
Cara melempar dan menangkap bola	Guru mendemonstrasikan cara melempar dan menangkap bola dari samping	Siswa berbaris dan memperhatikan guru serta melakukan tanya jawab	
lempar tangkap perorangan dan berpasangan	Guru menjelaskan cara melempar dan menangkap bola dari samping berpasangan	Siswa melakukan aktivitas melempar dan menangkap bola dari samping berpasangan	

Permainan kasti	Guru menyuruh siswa untuk melakukan permainan kasti	Siswa membagi kelompok 12 sebagai pemain bertahan dan 12 sebagai penyerang	
-----------------	-----------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

3) Penutup

- (1) Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- (2) Guru memberikan evaluasi hasil belajar dan melakukan tanya jawab
- (3) Guru mewajibkan siswa untuk bertanya
- (4) Guru dan siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran.

d. Siklus 2 Tindakan 2

Fokus pembelajaran : Aktivitas melempar, menangkap, menguasai, dan mempertahankan bola sebanyak 10 kali lemparan

Tujuan pembelajaran : Meningkatkan keterampilan bermain kasti dan berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan. Dengan mempertahankan dan mencetak poin.

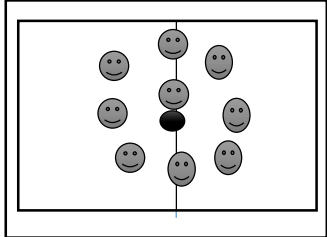
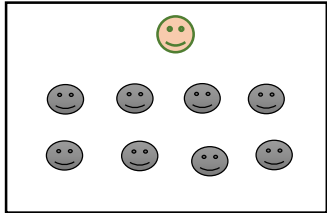
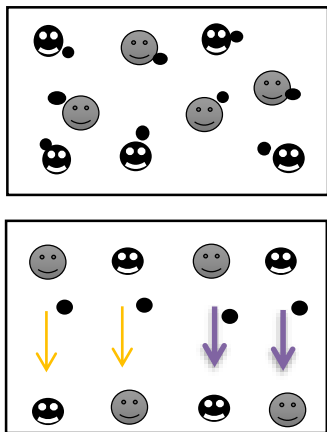
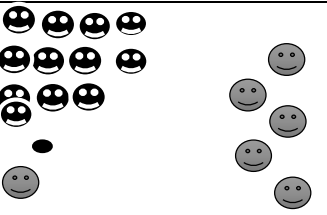
1) Pendahuluan

- a) Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- b) Menertibkan siswa dengan berbaris.
- c) Guru dan siswa berdoa bersama-sama.
- d) Guru memeriksa kehadiran siswa.
- e) Apersepsi
 - (1) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang pengetahuan permainan kasti.
 - (2) Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui tentang dalam aktifitas lempar tangkap.
- f) Menyampaikan tujuan pembelajaran pemanasan dengan permainan ucing bola sebut nama. 1 orang anak bertugas menjadi kucing dan

berada di dalam lingkaran, kemudian kelompok tersebut melakukan permainan lempar bola sebut nama sesuai instruksi guru.

2) Kegiatan Inti

Tabel 3.4. Penelitian Siklus 2 (Tindakan 2)

INDIKATOR	GURU	SISWA	FORMASI
Pemanasan dengan permainan lempar tangkap	Guru menjelaskan cara bermain ucing bola sebut nama	Siswa membentuk 1 lingkaran. Siswa melakukan permainan ucing bola sebut nama sesuai instruksi guru	
Cara melempar dan menangkap bola	Guru mendemonstrasikan cara melempar dan menangkap bola dari berbagai arah	Siswa berbaris dan memperhatikan guru serta melakukan tanya jawab	
lempar tangkap perorangan dan berpasangan	Guru menjelaskan cara bola, melempar dan menangkap secara perorangan dan berpasangan	Siswa melakukan lempar tangkap bola dari berbagai arah secara perorangan dan berpasangan	
Permainan kasti	Guru menyuruh siswa untuk melakukan permainan kasti	Siswa membagi kelompok 12 sebagai pemain bertahan dan 12 sebagai penyerang	

3) Penutup

- (1) Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- (2) Guru memberikan evaluasi hasil belajar dan melakukan tanya jawab
- (3) Guru mewajibkan siswa untuk bertanya
- (4) Guru dan siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran.

4) Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau kawan sebaya). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

5) Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang didapat dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisa dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah model pembelajaran inkuiri kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan bermain kasti melalui berbagai aktivitas lempar tangkap. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

C. Partisipan, tempat dan waktu penelitian

1. Partisipan

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VA SDN 025 Cikutra, yang berjumlah 39 orang siswa dengan 22 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki.

2. Tempat penelitian

Dalam penelitian ini tempat yang dijadikan untuk sarana penelitian oleh penulis adalah SDN 025 Cikutra, yang beralamat di Jl. Cikutra No. 326, Kelurahan Neglasari, Kecamatan Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat, 40124.

3. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan pada awal bulan Maret 2018. Dan setiap siklusnya akan dilaksanakan pada hari senin pukul 15.00-16.30 WIB.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang menjadi alat pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Subroto (2016, hlm. 39) “instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, atau mengumpulkan data”. Selain itu penulis juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan bermain kasti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

Menurut Oslin dkk. (dalam Memmert dan Harvey 2008, hlm 221) mengembangkan GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai. Dari pendapat di atas jelas bahwa GPAI dapat disesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. Guru bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan. Guru melakukan penilaian tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian.

Tabel 3.5. Komponen GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang diambil (<i>Decision Marking</i>)	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.

Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar.
Penyesuaian (<i>Adjust</i>)	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Melindungi (<i>Cover</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
Memberi dukungan (<i>Support</i>)	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola.
Menjaga / menandai (<i>Guard/Mark</i>)	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
Perlindungan (<i>Base</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola

(Sumber : *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development*, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 222)

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, penulis mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam penerapan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan keterampilan bermain kasti melalui berbagai aktivitas lempar tangkap, dalam hal ini penulis fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil (*Decision Markin*) sesuai atau tidak sesuai, melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*) efektif atau tidak efektif, memberi dukungan (*support*) sesuai atau tidak sesuai. Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam bermain kasti dan mencatat sesuai atau tidak sesuaiannya dan efisien atau tidak efisiennya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu. Berikut ini adalah aspek yang diambil dari beberapa komponen GPAI:

Tabel 3.6. Komponen dan Kriteria penilaian penampilan GPAI yang digunakan

Komponen	Kriteria
1. Keputusan yang di ambil (<i>Decision Marking</i>).	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain melempar bola ke teman yang dekat dengan lawan. • Berlari ke ruang hinggap. • Pemain menangkap bola dan berusaha mematikan lawan.

<p>2. Melaksanakan Keterampilan <i>(Skill Execution).</i></p>	<p>Melempar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Operan terkendali • Bola operan mengenai sasaran • Bola mengenai anggota tubuh lawan <p>Menangkap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola tertangkap tanpa terjatuh <p>Memukul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berhasil melakukan pukulan dengan tongkat kasti melewati garis batas. <p>Berlari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berlari ke ruang hinggap hingga ke ruang bebas.
<p>3. Memberi dukungan (<i>support</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola. • Pemain memukul bola melewati garis sehingga teman dapat berlari ke ruang hinggap sampai ke ruang bebas.

Berikut merupakan format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain kasti

Tabel 3.7. Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberi dukungan		Jumlah	Nilai Akhir
		S	TS	E	TE	S	TS		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
Jumlah Σ									
Rata-rata (\bar{x})									

Simpangan Baku (S)	
Presentase keberhasilan %	

S = Sesuai (*Appropriate*)

TS = Tidak Sesuai (*Inappropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)

1. Pengamatan atau Observasi

Observasi yang dilaksanakan oleh penulis sebagai guru dan peneliti untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas V SDN 025 Cikutra. Alat yang digunakan adalah lembaran observasi berupa GPAI tentang aktivitas siswa. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran, untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi hasil pembelajaran, serta faktor-faktor penunjang dan penghambat pelaksanaan pembelajaran.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam sebuah penelitian ditunjukkan untuk memperoleh dokumen yang dibutuhkan berupa keterangan dan hal-hal yang membuktikan adanya suatu kegiatan yang didokumentasikan. Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu berupa foto ketika proses penerapan berbagai aktivitas lempar-tangkap bola kecil berlangsung.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah alat yang penting, karena akan membahas dan berguna sebagai alat perantara, yaitu apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dicium dan diraba dengan catatan sebenarnya. Proses pelaksanaan dilakukan setiap selesai mengadakan penelitian. Jadi, catatan lapangan ini akan diisi oleh observer yang nantinya observer tersebut memberitahukan kepada penulis atau peneliti tentang hal yang terjadi pada saat aktifitas pembelajaran berlangsung. Adapun format catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8. Catatan lapangan

CATATAN LAPANGAN	
Tindakan	:
Hari/tanggal	:
Waktu	:
Pengajar	:
<hr/>	
<hr/>	
<hr/>	
<hr/>	
Observer	

E. Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang meliputi: sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

- 1) Sumber data: yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 025 Cikutra.
- 2) Jenis data: jenis data yang didapat adalah data kualitatif yang terdiri dari hasil belajar, rencana pembelajaran, dan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Teknik pengumpulan data: data hasil belajar diambil dengan memberikan tes kepada siswa, melalui permainan kasti dan berbagai aktivitas lempar tangkap, dan situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

F. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena berupa angka dan berupa kata-kata (narasi) menggunakan presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan peneliti ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu hasil evaluasi belajar siswa didapatkan dari tes kinerja siswa, berikut perhitungan kinerja siswa berdasarkan GPAI:

1. Keterlibatan dalam permainan = keputusan tepat yang dibuat + keputusan tidak tepat yang dibuat + melakukan keterampilan efektif + melakukan keterampilan tidak efektif + memberikan dukungan
2. Melaksanakan keterampilan (SEI) = melakukan keterampilan efektif : (melakukan keterampilan efektif + melakukan keterampilan yang tidak efektif).
3. Keputusan yang diambil (DMI) = keputusan tepat yang dibuat : (keputusan tepat yang dibuat + keputusan yang tidak tepat dibuat).
4. Memberikan dukungan (SI) = memberikan dukungan yang sesuai : (memberikan dukungan yang sesuai + memberikan dukungan yang tidak sesuai).
5. Nilai Performance Siswa = [DMI = SEI + SI] : 3 (jumlah komponen yang digunakan).
6. Nilai akhir $\frac{\text{nilai performance siswa}}{10} \times 100$

(Sumber : *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development*, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 227)

1. Mencari rata-rata (\bar{x})

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{n}$$

$$\text{Rumus simpangan baku (s)} = \sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum X$ = Jumlah skor (x)

n = Banyaknya Subjek

X = Skor setiap Subjek

S = Simpangan baku

2. Mencari Penilaian Acuan Normal (PAN)

Batas daerah dalam kurve	Nilai	Kategori
M + 1,8 S atau lebih	A	Sangat Baik
Antara M+ 0,6 S dan M+ 1,8 S	B	Baik
Antara M-0,6 S dan M+0,6S	C	Cukup
Antara M-1,8 S dan M-0,6 S	D	Kurang
kurang dari M-1,8 S	E	Sangat Kurang

3. Mencari Presentase Ketercapaian Siswa

$$KB = \frac{B}{st} \times 100 \%$$

Keterangan :

KB =Ketuntasan belajar

B = Jumlah skor jawaban benar

St = Jumlah skor Maksimal

Penelitian menggunakan lembar observasi berupa GPAI yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan komponen keterampilan bermain kasti, yang dilihat dari keputusan yang di ambil (*Decision Marking*), melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*), dan memberikan dukungan (*support*) yaitu nilai : baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.