

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan rencana penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Reseach* (CAR). Penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran pendekatan taktis berpengaruh dalam proses pembelajaran permainan sepak takraw.

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini tidak lain yaitu untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajran tertentu dengan menggunakan metode ilmiah. Selain itu penelitian ini juga dilakukan untuk meningkatkan dan memperbaiki pratek pembelajaran seorang guru, meningkatkan hasil pembelajaran serta memperbaiki dan meningkatkan layanan profesional guru dalam menangani proses kegiatan belajar pengajar.

Melalui penelitian tindakan kelas ini guru dapat meneliti sendiri proses kegiatan belajar mengajar dikelas atau diluar kelasnya sendiri. Dengan melihat untuk kerjanya sndiri, kemudian direfleksi lalu diperbaiki untuk proses pembelajaran selanjutnya. Konsep penting dalam pendidikan adalah guru harus selalu berupaya memperbaiki sebuah proses pembelajaran agar bisa mengimbangi kemajuan zaman. Dari adanya penelitian tindakan kelas ini diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan profesionalisme secara sistematis dan sistemik.

Beberapa alasan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini yaitu suatu kebutuhan bagi guru untuk meningkatkan proses pembelajaran serta profesionalisme guru. Menurut IGAK Wardani dan Kuswaya Wihardit (2010)

Dengan adanya PTK kesalahan dalam proses pembelajaran akan cepat dianalisis dan diperbaiki, sehingga kesalahan tersebut tidak akan berlanjut, jika kesalahan dapat diperbaiki hasil belajar siswa diharapkan akan meningkat. Sebaliknya, jika kesalahan dalam proses pembelajaran dibiarkan, maka guru akan tetap mengajar dengan cara yang sama sehingga hasil belajar siswa pun sama, bahkan menurun (hlm. 1.25).

Pada kutipan diatas maka penulis menyimpulkan bahwa melalui penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan proses belajar mengajar dan profesionalisme guru, selain itu, penelitian tindakan kelas ini sangat membantu untuk guru menyelesaikan masalah mengajar dan tidak sama sekali mengganggu proses pembelajaran.

Untuk lebih mengenal PTK kita perlu mengetahui karakteristik atau ciri umum ptk yang dijelaskan Suyadi (2010 hlm. 23-29) adalah sebagai berikut :

- Guru merasa bahwa ada permasalahan yang mendesak untuk segera dislesaikan disalam kelasnya.
- Refleksi diri
- Penelitian kelas dilakukan dalam kelas sehingga fokus perhatian adalah proses pembelajaran antara guru dan siswa melalui interaksi.
- PTK bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara terus menerus.

Melalui kutipan diatas, peneliti akan mengetahui lebih dalam tentang pembelitia tindakan kelas (PTK). Sehingga dapat bermanfaat dalam menentukan permasalahan yang ada dikelas dan menemukan pemecah masalahnya sesuai dengan tahapan-tahapan pemecahan masalah dalam PTK.

B. Waktu dan Tempat Penelitian (*setting* Penelitian)

1. Lokasi

Lokasi atau tempat penelitian dilaksanakan di SDN 138 GEGERKALONG GIRANG , Kecamatan Sukasari, Kota Bandung.

2. Waktu pelaksanaan penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti akan melaksanakan penelitian pada tanggal, 21 Maret sampai dengan tanggal, 6 April 2018 di semester genap tahun ajaran 2018/2019 disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di SDN 138 GEGERKALONG GIRANG.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas IV (Empat) SDN 138 GEGERKALONG GIRANG yang berjumlah 32 siswa dengan 16 siswa laki-laki dan 16 siswi perempuan. Peserta didik di Sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, orang tua mereka berasal dari profesi yang berbeda-beda pula, ada yang berprofesi sebagai pedagang, buruh tani, guru, karyawan, dan lain-lain.

D. Variabel Penelitian

Menurut Hatch dan Farhady, 1981 (dalam buku Sugiono 2015, hlm. 61) : “secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek, yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lainnya” Ada tiga variabel dalam PTK, yaitu variabel input, variabel proses, dan variabel output.

Untuk itu dalam penelitian ini terdapat beberapa variabel yaitu:

1. Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 138 GEGERKALONG GIRANG.
2. Variabel proses dalam penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran pendekatan taktis.
3. Variabel output dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dalam permainan sepak takraw.

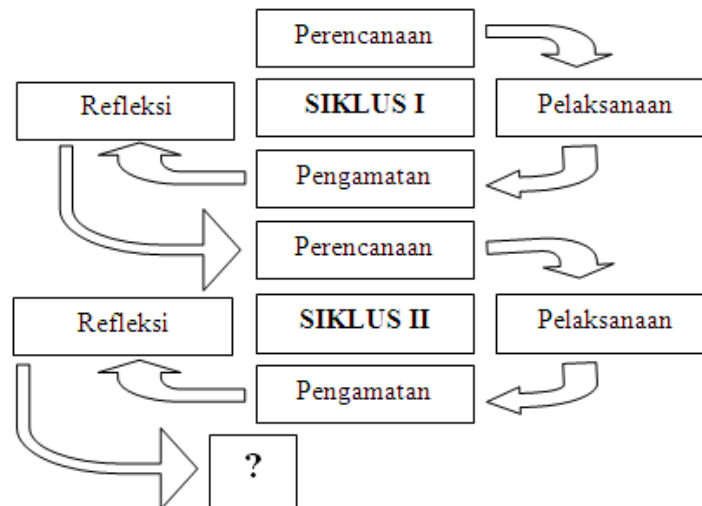
E. Prosedur penelitian dan rencana tindakan

1) Prosedur Penelitian

Arikunto (dalam suyadi, 2010, hlm. 50) mengemukakan bahwa konsep pokok penelitian tindakan terdiri dari komponen pokok yang menunjukkan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Perencanaan atau *planning*
- b) Pelaksanaan atau *acting*
- c) Pengamatan atau *observing*
- d) Refleksi atau *Reflecting*

Berdasarkan langkah-langkah penelitian tindakan di atas maka mempermudah alat penelitian dibuatlah skema prosedurnya. Rencana yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model desain arikunto. Konsep pokok penelitian model desain arikunto terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), Tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan Refleksi (*reflecting*). Adapun langkah-langkah penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model desain Arikunto (Suyadi 2010, hlm. 50)

Diatas adalah rancangan model desain Arikunto dimana mempunyai komponen dengan satu rangkaian yang terdiri dari empat komponen yaitu pertama *plan* (perencanaan), melakukan perencanaan secara matang dan teliti. Dalam perencanaan PTK terdapat tiga kegiatan dasar, yaitu identifikasi masalah, merumuskan masalah, dan pemecahan masalah. Tahap kedua *acting* (pelaksanaan), menerapkan apa yang telah direncanakan pada tahap satu, bertindak dikelas. Tahap ketiga *observation* (pengamatan) atau pengumpulan data dengan kata lain, alat untuk memotret seberapa jauh efek tindakantelah mencapai sasaran. Tahap empat *Reflecting* (Refleksi) kegiatan untuk mengemukakan apa yang telah dilakukan.

2) Rencana Tindakan

Rencana pembelajaran dalam suatu penelitian tindakan harus bersamaan dengan memperhitungkan segala sesuatu yang mungkin bisa terjadi pada saat pembelajaran berlangsung seperti yang diungkapkan oleh Arikunto dalam (suyadi hlm. 51) yaitu “secara umum ada empat langka dalam melakukan PTK, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi”.

Dalam menentukan tindakan peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru pendidikan jasmani atau teman sejawat) untuk melakukan rencana tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan observer menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Membuat lembar observasi
 - 1) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini harus tertib dan sistematis karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.
 - 2) Dengan menggunakan alat elektronik (*handphone* atau *camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Ini dapat dijadikan bahan koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran ditahap berikutnya.

Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpulan data yang berkenaan dengan aspek-aspek selama berlangsungnya kegiatan penerapan model pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan sepak takraw.

Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat seperti bola yang akan digunakan adalah bola modifikasi dan lapangan voli serta netingnya) untuk kegiatan model pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan sepak takraw.

b. Pelaksanaan tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, penelitian berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran model pendekatan taktis dalam permainan bola besar. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

1. Peneliti menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan model pendekatan taktis dalam permainan sepak takraw.
2. Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.

3. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

c. Observasi

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

d. 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 dianalisis dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksi diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan proses pembelajaran dalam penerapan model pendekatan taktis dalam permainan sepak takraw. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan dua siklus, dalam satu siklus terdapat dua tindakan. Berikut di bawah ini adalah langkah-langkah pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas:

Siklus I:

- 1) Perencanaan

Tugas geraknya adalah

Setelah diperoleh data dari hasil pra observasi dan informasi dari guru mitra, bahwa permasalahan yang terjadi dalam kelas 4 adalah rendahnya gerak dasar dan minat belajar dalam permainan sepak takraw dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang kurang menguasai keterampilan dasar dan kurang bersemangat serta hasil belajar yang kurang dalam pembelajaran permainan sepak takraw.

Selanjutnya tahap perencanaan tindakan yaitu menentukan jadwal penelitian, mempersiapkan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran dan materi pembelajaran. Selain itu peneliti akan bertindak langsung sebagai guru yang melaksanakan pengajaran, dibantu oleh teman sejawat yang bertindak sebagai observer yang akan membantu melakukan pengamatan selama penelitian berlangsung dan untuk mendukung penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dibantu oleh alat penelitian seperti pedoman lembar observasi dan catatan lapangan.

b) Pelaksanaan Tindakan 1 siklus 1

- Melakukan gerakan dasar passing, junggling dan cara menyerang dalam permainan sepak takraw melalui permainan 1 vs 3 menggunakan bola modifikasi dan net.
- Melakukan dril sepak sila dan sepak kuda dengan menggunakan bola karet sebanyak mungkin.
- Melakukan permainan sepak takraw 1 vs 3 menggunakan net dan lapangan yang telah dimodifikasi, melakukan passing bola sebanyak 3 kali dengan satu timnya, lalu menempatkan bola ke daerah lawan yang kosong agar mendapatkan poin.

a. Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I.

b. Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus I untuk menentukan tindakan berikutnya. Tahap refleksi dilakukan atas hasil observasi atau pengamatan yang telah dilakukan terhadap jalannya proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan metode pendekatan taktis. Dalam tahap refleksi ini, hasil observasi dan hasil evaluasi dikumpulkan kemudian dianalisis.

c) Pelaksanaan Tindakan 2 siklus 1

- Melakukan permainan sepak takraw melalui permainan 2 vs 4, target permainan ini yaitu melakukan passing, junggling dan cara menyerang.

- Melakukan dril sepak sila dan sepak kuda dengan menggunakan bola karet sebanyak mungkin yang di bantu oleh temanya.
- Melakukan permainan sepak takraw 2 vs 4 menggunakan net dan lapangan yang telah dimodifikasi, tugas geraknya yaitu melakukan passing sebanyak 3 kali dengan teman lalu mengembalikan bola ke daerah lawan.

a. Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I.

b. Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus I untuk menentukan tindakan berikutnya di siklus II. Tahap refleksi dilakukan atas hasil observasi atau pengamatan yang telah dilakukan terhadap jalannya proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan metode pendekatan taktis. Dalam tahap refleksi ini, hasil observasi dan hasil evaluasi dikumpulkan kemudian dianalisis.

Siklus II:

d) Pelaksanaan Tindakan 1 siklus 2

- Melakukan permainan sepak takraw melalui permainan 3 vs 4, target permainan ini yaitu melakukan gerak dsar passing, junggling dan cara menyerang.
- Melakukan dril sepak sila dan sepak kuda dengan menggunakan bola karet sebanyak mungkin.
- Melakukan permainan sepak takraw 3 vs 4 menggunakan net dan lapangan yang telah dimodifikasi, melakukan passing bola sebanyak 3 kali dengan satu timnya, lalu menempatkan bola ke daerah lawan yang kosong agar mendapatkan poin.

c. Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I.

d. Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus II tindakan I untuk menentukan tindakan berikutnya. Tahap

refleksi dilakukan atas hasil observasi atau pengamatan yang telah dilakukan terhadap jalannya proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan metode pendekatan taktis. Dalam tahap refleksi ini, hasil observasi dan hasil evaluasi dikumpulkan kemudian dianalisis.

e) Pelaksanaan Tindakan 2 siklus 2

- Melakukan permainan sepak takraw melalui permainan 3 vs 3, target permainan ini yaitu melakukan gerak passing, junggling dan cara menyerang.
- Melakukan dril sepak sila dan sepak kuda dengan menggunakan bola karet sebanyak mungkin yang di bantu oleh temanya.
- Melakukan permainan sepak takraw 3 vs 3 menggunakan net dan lapangan yang telah dimodifikasi, tugas geraknya yaitu melakukan passing sebanyak 3 kali dengan teman lalu mengembalikan bola ke daerah lawan.

a. Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I.

b. Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus II tindakan II sudah dianggap selesai, dikarenakan semua siswa sudah memenuhi syarat diatas KKM sekolah.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 147) ”Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam”. Jadi menurut pengertian tersebut instrumen penelitian adalah alat bantu digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil penerapan model-model pendekatan taktis dalam permainan bola besar dalam

penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

a) Instrumen penilaian

Menurut Oslin, dkk (1998) dalam Memment dan Harvey (2008, hlm. 221) mengembangkan GPAI “untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman 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 digantikan. Guru melakukan penilaian tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Masih menurut Oslin dkk. (dalam Metzler 2000, hlm. 428) mengemukakan :

Developed the Game Performance Assessment Instrument (GPAI) specifically for use with the Tactical Games model. Described earlier in this chapter, the GPAI is essentially a performance scoring system that a teacher can use to observe and assess various components of games performance to determine if students are making and executing tactical decisions during game play.

Mengembangkan GPAI khusus untuk digunakan dengan model permainan taktis. GPAI pada dasarnya adalah sistem penilaian kinerja yang dapat digunakan seorang guru untuk mengamati dan menilai berbagai komponen kinerja permainan untuk menentukan apakah siswa tersebut membuat dan melaksanakan keputusan taktis selama permainan.

Dari pendapat di atas, bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan serta bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan selanjutnya. Berikut ini adalah komponen-komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian.

Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian:

Tabel 3.1
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.
Memberikan 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): Instructional Models for Physical Education*, menurut Griffin dkk (dalam Metzler, 2005, hlm.362)

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam permainan bola besar untuk mengembangkan pemahaman siswa dalam bermain, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/ *Decision Marking* (sesuai, tidak efektif) dan memberi dukungan/ *Support* (sesuai, tidak sesuai). Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran bolabesar dan mencatat sesuai atau krtidaksesuaian dan efisien atau ketidak efisiennya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu.

Tabel 3.2
Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (Decision Making)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengoper bola dengan akurat dan menjangkau penerima yang dituju
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengarahkan bola tepat di ruang kosong lawan
2. Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution)	<ul style="list-style-type: none"> Akurasi passing bola yang dioper siswa mengarah tepat sasaran.
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengambil keputusan tepat ketika mengoper bola takraw
3. Memberi dukungan (Support)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berusaha memberi operan seenak mungkin kepada temanya
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menempati posisi yang tepat

Berikut ini format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan :

Tabel 3.3
Format Penilaian GPAI

No	NAMA	Aspek yang Dinilai					
		Membuat Keputusan (<i>Decision Making</i>)		Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Excecuton</i>)		Memberi Dukungan (<i>Support</i>)	
		A	IA	E	IE	A	IA
1							
2							
3							
4							
Dst							

Keterangan : A = Sesuai

E = Efisien

IA = Tidak sesuai

IE = Tidak Efisien

Penilaian performance : (keputusan yang diambil (*DMI*) + melaksanakan keterampilan (*SEI*) + penyesuaian (*SI*) : 3 (jumlah komponen yang digunakan)

Nilai Akhir : $\frac{\text{Nilai Performance Siswa}}{10} \times 100$

b) Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto-foto dan video ketika proses pembelajaran berlangsung, absensi siswa untuk mengetahui UUL dan jumlah anak.

c) Catatan data lapangan

Membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak terhadap pembelajaran yang diberikan, dan lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan data lapangan.

Tindakan	:	
Hari/tgl	:	
Waktu	:	
Pengajar	:	
	
	
	
	

Bagan 3.1 Format Catatan Data Lapangan

G. Teknik 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 IV SDN 138 GEGERKALONG GIRANG dengan jumlah 32 siswa.
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 pembelajaran dan tes kepada siswa, data tentang situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

H. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena data angka dan berupa kata-kata (narasi) 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 penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Hasil evaluasi belajar siswa didapatkan dari tes kinerja siswa, berikut perhitungan kinerja siswa berdasarkan GPAI :

Tabel 3.4
Penilaian GPAI
 Metzler (2000, hlm. 426)

Indeks	Cara Menghitung
Keterlibatan Permainan	Jumlah keputusan tepat yang dibuat + Jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat + Jumlah keterampilan efektif + Jumlah keterampilan tidak efektif + Jumlah gerakan penyesuaian yang tepat
Keputusan yang diambil <i>Decision Making Index (DMI)</i>	Jumlah keputusan tepat yang dibuat : Jumlah keputusan yang tidak tepat dibuat
Melaksanakan keterampilan <i>Skill Execution Index (SEI)</i>	Jumlah eksekusi keterampilan efisien : Jumlah eksekusi keterampilan tidak efisien
Dukungan <i>Support Index (SI)</i>	Jumlah penyesuaian sesuai : Jumlah penyesuaian tidak sesuai
Kinerja permainan <i>Game performance</i>	$(DMI + SEI + SI) / 3$

$$\text{Nilai Akhir} \quad : \quad \frac{\text{Nilai Performance Siswa}}{10} \times 100$$