

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) *atau Class Action Research*. Seperti yang dikemukakan oleh Suhardjono (2008, hlm. 58) “PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas, yang bertujuan untuk memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut”.

Sedangkan menurut Subroto, Yudiana, dan Hidayat (2016, hlm. 5) dijelaskan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah suatu kajian tentang situasi sosial dengan tujuan untuk memperbaiki mutu tindakan dalam situasi sosial tertentu”. Selanjutnya menurut Kusumah (2010, hlm. 9) “penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat”.

Menurut Susilo, Chotimah, dan Dwita Sari (dalam Subroto, Yudiana, dan Hidayat, 2014, hlm. 6) adalah:

Dalam konteks pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, PTK adalah sebuah penelitian reflektif yang dilaksanakan secara siklis atau berdaur oleh guru atau calon guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di lapangan atau di ruangan olahraga dengan tujuan pokok untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan ketika sedang melaksanakan proses pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan di suatu kelas untuk meningkatkan dan memperbaiki mutu pembelajaran yang ada di sekolah. Sehingga PTK dapat digunakan untuk meneliti tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan pendekatan taktis untuk mengembangkan kerjasama dan keterampilan

Rohanah, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DAN PENDEKATAN TAKTIS DALAM UPAYA MENGEMBANGKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM AKTIVITAS PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

bermain melalui pembelajaran permainan bola kecil. Desain penelitian yang digunakan dalam PTK ini yaitu menggunakan model Kurt Lewin (dalam Tampubolon, 2013, hlm. 26) Model Kurt Lewin didesain dalam bentuk satu siklus yang terdiri dari empat tahap yaitu:

3.1.1 Perencanaan tindakan (*Planning*)

Perencanaan tindakan (*Planning*) adalah suatu perencanaan dalam bentuk penyusunan perangkat pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi hasil pelaksanaan penelitian /refleksi awal.

3.1.2 Pelaksanaan tindakan (*action*)

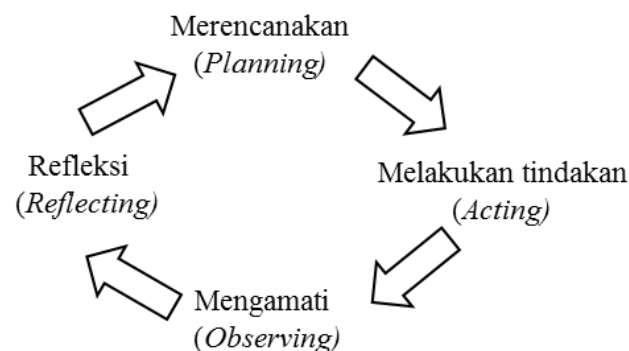
Pelaksanaan tindakan (*acting*) adalah pelaksanaan pembelajaran di kelas sebagai guru model dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang telah direncanakan.

3.1.3 Observasi/ pengamatan (*Observing*)

Observasi (*observing*) adalah atas pelaksanaan proses pembelajaran di kelas secara bersamaan (*simultan*) sebagai peneliti dan observasi terhadap perubahan perilaku siswa atas tindakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan instrument pengumpulan data.

3.1.3 Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi (*reflecting*) adalah rekomendasi atas hasil evaluasi analisis data guna ditinjaklanjuti pada siklus berikutnya.



Gambar. 3.1. model Kurt Lewin Tampubolon (2013, hlm. 26)

3.2 Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa SDN 032 Tilil Bandung. Yang melibatkan kelas V semester genap tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah partisipan sebanyak 31 siswa yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 15 orang siswa perempuan. Kegiatan penelitian ini meliputi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan pendekatan taktis sebagai perlakuan bagi siswa kelas VC dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran permainan bola kecil pada proses pembelajaran Penjas.

3.2.1 Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah yang berada di kota Bandung yaitu sekolah SDN 032 Tilil yang terletak di Jl Puyuh No 2, Sadang Serang, Coblong, Kota Bandung.

3.2.2 Dasar pertimbangan

Yang menjadi dasar pertimbangan peneliti memilih SDN 032 Tilil karena peneliti pernah melakukan program pengalaman lapangan (PPL) di sekolah tersebut sehingga peneliti sudah mengetahui kondisi yang ada di sekolah, baik dengan lingkungan sekolah, siswa, guru-guru dan fasilitas yang ada di sekolah.

3.3 Instrumen Penelitian

3.3.1 Pengamatan atau observasi

Observasi yang dilakukan oleh penulis sebagai guru dan peneliti untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas VC SDN 032 Tilil. Alat yang digunakan adalah lembar observasi berupa lembar kerjasama dan GPAI. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat kegiatan

Rohanah, 2019
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DAN PENDEKATAN TAKTIS DALAM UPAYA MENGEMBANGKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM AKTIVITAS PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

pembelajaran, untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi hasil pembelajaran, serta faktor-faktor penunjang dan penghambat pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Subroto (2016, hlm. 39) “Instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, atau mengumpulkan data”. Selain itu peneliti juga menggunakan instrument-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan kerjasama siswa dalam pembelajaran aktivitas pembelajaran permainan bola kasti dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kisi-kisi nilai kerjasama didapatkan dari penilaian antarindividu akibat dari situasi yang kooperatif berdasarkan perilaku-perilaku belajar kelompok menurut Deutsch (dalam Huda, 2012, hlm. 10) antarlain: diskusi (*discussion*), orientasi (*orientation*), kebersamaan (*centredness*), keterlibatan (*involvement*), komunikasi (*communication*), dan perhatian (*attention*), serta sikap penerimaan (*acceptance*), dan penolakan (*rejection*).

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Kerjasama

Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator
Perilaku-perilaku belajar kelompok menurut Deutsch 1949 (dalam Huda, 2012).	1. Diskusi (<i>discussion</i>).	1 a. Saling mengajari dan berbagi informasi dengan teman untuk mempelajari tugas gerak. 1 b. Mengajak teman untuk belajar bersama-sama.
	2. Kebersamaan (<i>centredness</i>).	1 a. Tidak memilih teman dalam belajar dan bermain.

		1	b. Memperlakukan teman dengan adil.
	3. Perhatian (<i>attention</i>).	1 1	a. Menyemangati teman untuk belajar. b. Mendorong teman agar berhasil melakukan tugas gerak.
	4. Keterlibatan (<i>involvement</i>).	1	a. Belajar bersungguh-sungguh dengan teman.
	5. Sikap penerimaan (<i>acceptance</i>).	1 1	a. Menghargai kemampuan masing-masing. b. Dapat menerima kritik dan masukan teman.
	6. Sikap penolakan (<i>rejection</i>).	1	a. Bermain dilakukan dengan gembira. b. Tidak mudah tersinggung.
	7. Komunikasi (<i>communication</i>).	1 1	a. Saling menjaga ucapan dan perlakuan kepada teman. b. Saling mendengarkan dan mempertimbangkan saran teman.
	8. Orientasi (<i>orientation</i>).	1	a. Melaksanakan tugas sesuai intruksi yang diberikan.

Sumber: Deutsch 1949 (dalam Huda, 2012, hlm. 10)

Adapun instrument yang digunakan untuk mengukur keterampilan bermain kasti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument 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 3.2 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 (Base)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.

Sumber: Sucipto (2015, hlm. 103-104)

Dari komponen-komponen GPAI tersebut, penulis mengidentifikasi apa yang akan diaplikasikan ke dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan pendekatan taktis untuk meningkatkan kerjasama dan keterampilan bermain kasti melalui berbagai aktivitas lempar tangkap, dalam hal ini penulis fokus pada tiga aspek penampilan dari berbagai komponen yaitu keputusan yang diambil (*Decision making*), melaksanakan keterampilan (*skill execution*), memberi dukungan (*support*). Berikut ini adalah aspek yang diambil dari beberapa komponen GPAI:

Tabel 3.3 Komponen dan Kriteria GPAI

Komponen	Kriteria
Keputusan yang diambil (<i>Decision making</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 mengenakan bola ke bagian tubuh (pinggang sampai kaki) lawan.
Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<p>Melempar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Operan terkendali • Bola operan mengenai sasaran

Rohanah, 2019
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DAN PENDEKATAN TAKTIS DALAM UPAYA MENGEMBANGKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM AKTIVITAS PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL

	<ul style="list-style-type: none"> • 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 sampai ke ruang bebas
Memberi dukungan (<i>Support</i>)	<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. • Memiliki kemampuan, terus mencoba dan semangat dalam bermain

Berikut merupakan format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain kasti:

Tabel 3.2 Format Lembar Observasi Keterampilan

No	Nama	Melaksanakan Keterampilan		Keputusan yang diambil		Memberi dukungan		Jumlah	Nilai Akhir
		E	IE	A	IA	A	IA		
1									

Rohanah, 2019
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DAN PENDEKATAN TAKTIS DALAM UPAYA MENGEMBANGKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM AKTIVITAS PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL

2									
3									
Jumlah Σ									
Rata-rata (\bar{x})									
Simpangan Baku (s)									
Presentase keberhasilan %									

T = Tepat

TT = Tidak Tepat

E = Efektif

TE = Tidak Efektif

3.3.2 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 ketika penelitian berlangsung.

3.3.3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah alat yang penting, membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi 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 kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan kepada anak dalam pembelajaran, dan lain-lain dicatat oleh observer yang dicatat dalam catatan lapangan.

Tabel 3.4 Format Catatan Lapangan

CATATAN LAPANGAN	
Tindakan	:
Hari/tanggal	:
Waktu	:
Pengajar	:

R
P
U
P
US
DALAM
S

3.4 Prosedur Penelitian

3.4.1 Perencanaan tindakan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti menentukan suatu perencanaan tindakan sebagai langkah awal sebelum melangkah ke pelaksanaan penelitian. Tahap ini juga disebut sebagai tahap pra lapangan, dalam tahap pra lapangan peneliti melakukan observasi di lapangan dengan cara mengamati kondisi dalam proses belajar dan mengajar antara siswa dan guru. Dalam penelitian tindakan ini, penulis merinci beberapa langkah dalam melakukan tahap perencanaan tindakan. Adapun tahapannya sebagai berikut:

3.4.1.1 Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran

3.4.1.2 Mempersiapkan sarana dan prasarana untuk kegiatan pembelajaran kasti

3.4.1.3 Menyusun dan mengembangkan instrument atau alat pengumpul data

3.4.1.4 Melakukan simulasi pembelajaran untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang mungkin ada sebelum pelaksanaan tindakan

3.4.1.5 Mendokumentasikan data atau fakta-fakta penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan alat elektronik (*handphone* atau *camera*)

Rohanah, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DAN PENDEKATAN TAKTIS DALAM UPAYA MENGEMBANGKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM AKTIVITAS PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3.4.2 Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Dalam tahap ini, peneliti berperan sebagai pengajar atau guru yang terlibat dalam penelitian tindakan. Adapun langkah-langkah dalam penelitian tindakan ini yaitu:

- 3.4.2.1 Menerapkan rencana pembelajaran dengan menggunakan media atau alat bantu
- 3.4.2.2 Dalam pelaksanaan tindakan ini guru berperan langsung melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan secara sistematis dan objektif dengan menggunakan format observasi yang telah disiapkan
- 3.4.2.3 Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke lembar observasi yang telah disiapkan

3.4.3 Observasi/pengamatan (*Observing*)

Tahap ini yaitu tahap perekaman data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran Penjas dan teman sebaya). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

3.4.4 Refleksi (*Reflecting*)

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap semua data yang diperoleh 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 kegiatan yang dilakukan telah dapat mengembangkan kemampuan kerjasama dan keterampilan bermain dalam permainan kasti. 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 dibawah adalah langkah-langkah pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas.

3.5 Siklus I:

3.5.1 Perencanaan Tindakan

Perencanaan materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran aktivitas permainan kasti.

Pada siklus I tindakan ke-I tugas geraknya adalah siswa dibagi beberapa kelompok dalam bermain kasti dan siswa bertanding dengan 5 v 5. Sebelum siswa memulai permainan, guru menginstruksikan siswa untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu berupa pemanasan statis dan dinamis. Setelah siswa melakukan pemanasan melalui permainan guru, guru menginstruksikan siswa untuk berkumpul, kemudian guru menjelaskan cara bermain kasti dengan 5 v 5.

Setelah guru menjelaskan bagaimana cara bermainnya. Siswa diberikan tugas untuk melakukan permainan. Kemudian siswa diberikan tugas untuk bermain kasti dengan 5 v 5. Selanjutnya siswa diberikan tugas gerak bermain kasti dengan dibagi beberapa kelompok sama banyak. Setelah itu siswa diberikan tugas gerak kembali untuk melakukan game dalam permainan kasti.

Kemudian di siklus I tindakan ke-II tugas geraknya adalah siswa dibagi beberapa kelompok dalam bermain kasti dan siswa bertanding dengan 6 v 6. Sebelum siswa melakukan permainan seperti biasa guru menginstruksikan siswa untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu. Setelah siswa melakukan pemanasan melalui permainan, guru menginstruksikan siswa untuk berkumpul, kemudian guru menjelaskan cara bermain kasti dengan 6 v 6.

Kemudian setelah guru menjelaskan cara bermainnya, siswa diberikan tugas untuk melakukan permainan. Setelah itu siswa diberikan tugas untuk bermain kasti dengan 6 v 6. Selanjutnya siswa diberikan tugas gerak dengan bermain kasti dengan dibagi beberapa kelompok sama banyak. Setelah itu siswa diberikan tugas gerak kembali untuk melakukan game dalam permainan kasti.

3.5.2 Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke I dan ke II.

3.5.3 Observasi/Pengamatan

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke I dan ke II.

3.5.4 Refleksi

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

3.6 Siklus II

Perencanaan materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran aktivitas permainan kasti.

Pada siklus II tindakan ke-I tugas geraknya adalah siswa dibagi beberapa kelompok dalam bermain kasti dan siswa bertanding dengan 7 v 7. Sebelum siswa memulai permainan, guru menginstruksikan siswa untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu berupa pemanasan statis dan dinamis. Setelah siswa melakukan pemanasan melalui permainan, guru menginstruksikan siswa untuk berkumpul, kemudian guru menjelaskan cara bermain kasti dengan 7 v 7.

Setelah guru menjelaskan bagaimana cara bermainnya. Siswa diberikan tugas untuk melakukan permainan. Kemudian siswa diberikan tugas untuk bermain kasti dengan 7 v 7. Selanjutnya siswa diberikan tugas gerak bermain kasti dengan dibagi

Rohanah, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DAN PENDEKATAN TAKTIS DALAM UPAYA MENGEMBANGKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM AKTIVITAS PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL

beberapa kelompok sama banyak. Setelah itu siswa diberikan tugas gerak kembali untuk melakukan game dalam permainan kasti.

Kemudian di siklus II tindakan ke-II tugas geraknya adalah siswa dibagi beberapa kelompok dalam bermain kasti dan siswa bertanding dengan 8 v 8. Sebelum siswa melakukan permainan seperti biasa guru menginstruksikan siswa untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu. Setelah siswa melakukan pemanasan melalui permainan, guru menginstruksikan siswa untuk berkumpul, kemudian guru menjelaskan cara bermain kasti dengan 8 v 8.

Kemudian setelah guru menjelaskan cara bermainnya, siswa diberikan tugas untuk melakukan permainan. Kemudian setelah itu siswa diberikan tugas untuk bermain kasti dengan 8 v 8. Selanjutnya siswa diberikan tugas gerak dengan bermain kasti dengan dibagi beberapa kelompok sama banyak. Setelah itu siswa diberikan tugas gerak kembali untuk melakukan game dalam permainan kasti.

3.6.1 Perencanaan Tindakan

Perencanaan materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran aktivitas permainan kasti.

3.6.2 Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke I dan ke II.

3.6.3 Observasi/Pengamatan

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke I dan ke II.

3.6.4 Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus II.

3.7. 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. 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 nilai kinerja siswa berdasarkan hasil tes instrument permainan kasti

3.7.1 Mencari nilai rata-rata dari setiap tindakan, dengan rumus:

- Mencari nilai rata-rata dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} : rata-rata nilai kelompok

$\sum x$: jumlah nilai siswa

n : banyaknya siswa

(Sumber : Andi Suntoda, bahan perkuliahan)

- Mencaari nilai persentase :

$$\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{jumlah siswa x skor maksimal}} \times 100$$

(Sumber : Sugiyono, 2012, hlm. 95)