

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

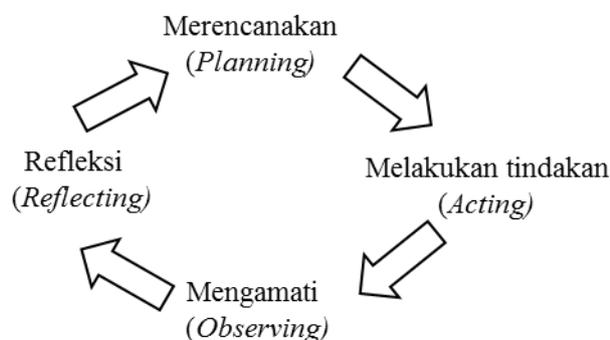
Jenis penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas, dipilih sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh peneliti sendiri. Arikunto (2013, hlm. 130) mendefinisikan bahwa “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”.

Penelitian jenis ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh peneliti dalam rangka untuk memperbaiki kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Arikunto (2013, hlm. 129) mengemukakan bahwa “Penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan”. Penelitian ini berupa peningkatan keterampilan atau kemampuan pesertadidik terkait dengan hasil belajar terhadap kerjasama dan keterampilan bermain, dengan menggunakan alternatif model pembelajaran kooperatif tipe STAD sebagai pemecahan masalah yang terjadi di sekolah.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa definisi dari penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis terhadap tindakan yang dilakukan oleh guru, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai pada akhirnya penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas berupa aktivitas pembelajaran untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi. Jenis dan rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada rancangan model Kurt Lewin yang terdiri atas 4 komponen, yaitu :1) perencanaan atau *planning*, 2) tindakan atau *acting*, 3) pengamatan atau *observing*, 4) refleksi atau *reflecting*.

Gambar 3.1 Desain Penelitian

## Model Kurt Lewin



Sumber: Arikunto (2013, hlm. 131)

### 3.2 Partisipan

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 150 Gatot Subroto. Jl. Yudha Wastu Pramuka IV, Kota Bandung. Dengan jumlah 25 siswa. Peneliti memilih tempat ini berdasarkan pertimbangan:

1. Peneliti telah beberapa kali menjadi guru pengganti di sekolah tersebut, sehingga diharapkan mendapat kemudahan dalam hal penelitian, pengamatan maupun dalam pengambilan data-data yang dibutuhkan.
2. Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang pelaksanaan penelitian.
3. Peneliti telah mengamati dan menemukan permasalahan pada proses pembelajaran pendidikan jasmani yang terjadi di lapangan.

### 3.3 Instrumen Penelitian

Ramdani (2012, hlm. 45-46) mengemukakan bahwa “Ketepatan instrumen penelitian merupakan bagian yang sangat penting dari suatu proses penelitian secara keseluruhan, sedangkan bahan ajar merupakan bagian yang sangat penting dari suatu proses pembelajaran secara keseluruhan.” Menurut Arikunto (2013, hlm. 192) mengemukakan bahwa “instrument adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode.” Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen

Sandi Kurnia, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DALAM UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM SOCCER LIKE GAMES

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur sebuah penelitian yang akan diamati atau diteliti. Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah:

### 3.3.1 Lembar Observasi

Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 145) mengemukakan bahwa “Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan”. Observasi ini dilakukan berdasarkan penglihatan yang terjadi dilapangan sesuai dengan aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi yang dilakukan merupakan observasi nonpartisipan. Sugiyono (2017, hlm. 145) menjelaskan bahwa “Kalau dalam observasi partisipan peneliti terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang diamati, maka dalam observasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen”.

Maka dari itu dalam melakukan proses observasi, penulis hanya berperan sebagai guru atau pemberi treatment. Sedangkan yang menjadi pengobservasi (observer) yaitu guru pendidikan jasmani atau teman sejawat yang ada di sekolah tersebut, tetapi tidak terlibat langsung dalam aktivitas kegiatan pembelajaran di lapangan. Observer hanya berperan sebagai seseorang yang mengamati perilaku kerjasama dan keterampilan bermain peserta didik dalam pembelajaran *soccer like games*, dan tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

### 3.3.2 Lembar Observasi Kerja Sama

Penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengukur nilai kerjasama pesertadidik dalam pembelajaran *soccer like games* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Kisi-kisi nilai kerjasama didapatkan dari penilaian antar individu akibat dari situasi yang kooperatif berdasarkan perilaku-perilaku belajar kelompok menurut Deutsch (dalam Saskia, dkk 2018, hlm. 18) antara lain: 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	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 a. Menyemangati teman untuk belajar. 1 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 a. Menghargai kemampuan masing-masing. 1 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	1 a. Saling menjaga ucapan dan

Sandi Kurnia, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DALAM UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM SOCCER LIKE GAMES

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	( <i>communication</i> ).	1	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 (dalam Saskia dkk, 2018, hlm. 19)

**Tabel 3.2 Format Penilaian**

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
JUMLAH									
PRESENTASE									
RATA-RATA PRESENTASE									

### 3.3.3 Lembar Observasi Keterampilan Bermain (GPAI)

Sandi Kurnia, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DALAM UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM SOCCER LIKE GAMES

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Selain instrument kerja sama alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Game performance assessment instrument (GPAI)*. Sumber: Oslin, dkk. (1998, hlm. 233)

Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu:

1. Base: Appropriate return of performer to a "home" or "recovery" position between skill attempts.
2. Adjust: Movement of performer, either offensively or defensively, as required by the flow of the game.
3. Decisions making: Making appropriate choices about what to do with the ball (or projectile) during the game.
4. Skill execution: Efficient performance of selected skills Melapis teman (*cover*).
5. Support: Off-the-ball movement to a position to receive a pass (or throw).
6. Cover: Defensive support for player making a play on-the-ball, or moving to the ball (or projectile).
7. Guard/mark: Defending an opponent who may or may not have the ball (or projectile).

Dalam menggunakan *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* untuk permainan yang lebih spesifik, ada tiga aspek yang menjadi fokus utama dalam menilai keterampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat). Adapun format penilaian GPAI yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Pengamatan Penampilan Bermain**

Keterampilan	
Pembuat keputusan ( <i>decision making</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain mengoper bola kepada sasaran yang berpeluang mencetak gol</li> <li>• Pemain berusaha mengoper bola pada pemain yang berdiri bebas</li> </ul>

Sandi Kurnia, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DALAM UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM SOCCER LIKE GAMES

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Melaksanakan keterampilan ( <i>skill execution</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pemain mengoper bola tepat sasaran dan dapat diterima oleh rekan setim</li> <li>• mampu mencetak skor saat sedang tidak dijaga oleh lawan</li> <li>• pemain dapat menggiring bola melewati lawan</li> </ul>
Dukungan ( <i>Support</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pemain bergerak ke daerah yang kosong untuk menerima operan bola.</li> </ul>

**Tabel 3.3 Format Penilaian GPAI**

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Penyesuaian		Jumlah	Nilai Akhir
		S	TS	E	TE	S	TS		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
<b>Jumlah</b>									

<b>Rarta-rata</b>	
-------------------	--

S = Sesuai (*Appropriate*)

TS = Tidak Sesuai (*Inappropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)

Berikut adalah rumus untuk menghitung kualitas penampilan aspek yang dinilai:

1. Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah tindakan dalam memberikan dukungan yang tepat.
2. Standar mengambil keputusan (SMK) + Jumlah mengambil keputusan yang tepat : (jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat + jumlah keputusan)
3. Standar Keterampilan (SK) + Jumlah keterampilan yang efisien : (jumlah keterampilan yang tidak efisien + jumlah keputusan yang dibuat).
4. Standar Memberi Dukungan (SMD) = Jumlah pemberi dukungan yang tepat : (Jumlah pemberi dukungan yang tidak tepat + Jumlah keputusan yang dibuat).
5. Penampilan Bermain = (SMK + SK + SMD) : 3

Dari semua angka-angka penilaian tersebut, semuanya saling berkaitan dan tidak terdapat skor maksimum.

### 3.3.4 Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan tulisan mengenai apa yang terjadi di lapangan, tentang apa yang dilihat, didengar, dialami, dan dipikirkan oleh peneliti ketika berada di lapangan. Catatan lapangan ini dibuat oleh peneliti yang melakukan pengamatan mengenai subjek dan objek penelitian. Hal-hal yang perlu dicatat antaralain kejadian yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Gambar 3.2 Format Catatan Lapangan

#### Catatan Lapangan

Tindakan	:
<p>Sandi Kurnia, 2019  PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DALAM UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM SOCCER LIKE GAMES  Universitas Pendidikan Indonesia   repository.upi.edu   perpustakaan.upi.edu</p>	

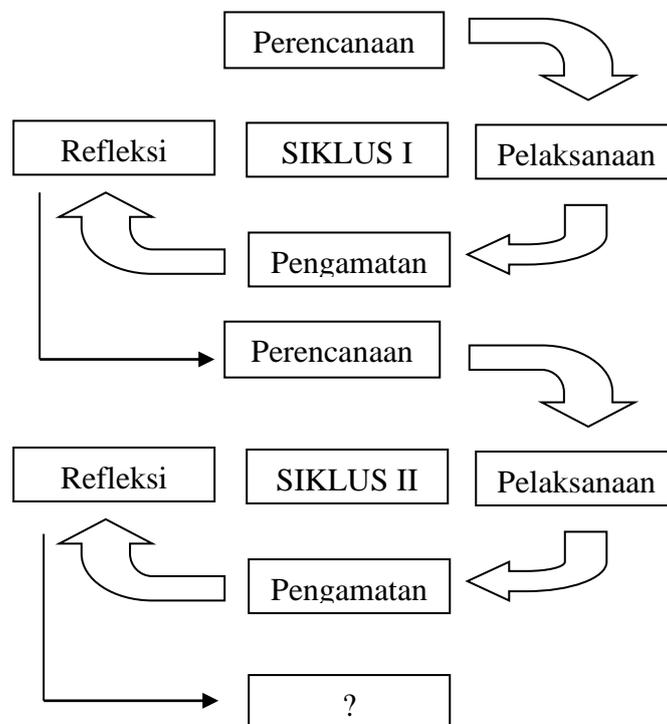
Hari/Tgl :  
 Waktu :  
 Pengajar :

Observer

### 3.3.5 Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model penelitian tindakan dari Kemmis & MC Taggart (dalam Arikunto, 2013, hlm. 137) adapun model PTK yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya), yang disajikan dalam bagan berikut ini:

Gambar 3.3 Siklus Penelitian Tindakan Model Kemmis& MC Taggart



Sumber: Arikunto (2013, hlm. 137)

Keempat langkah tersebut merupakan *satu siklus atau putaran*, artinya sesudah langkah ke-4, lalu kembali ke-1, dan seterusnya. Meskipun sifatnya berbeda, langkah ke-2 dan ke-3 dilakukan secara bersamaan jika pelaksanaan dan pengamatan berbeda. Jika pelaksanaan juga pengamatan, mungkin pengamatan dilakukan setelah pelaksanaan, dengan cara mengingat-ingat apa yang telah terjadi. Dengan kata lain, objek pengamatan sudah lampau terjadi. Arikunto (2013, hlm. 138).

### 3.4 Prosedur Penelitian

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Secara utuh, tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas seperti digambarkan dalam bagan, melalui tahapan sebagai berikut:

#### 1. Observasi Awal

Observasi awal ini dilakukan untuk mengetahui situasi pembelajaran pendidikan jasmani yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri 150 Gatot Subroto. Tahap awal ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi kemudian peneliti merencanakan tindakan sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Pada tahap awal ini langkah yang dilakukan adalah observasi terhadap keterampilan kerjasama dan bermain dalam *soccer like games*.

#### 2. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menentukan suatu rancangan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengurus perizinan dari lembaga terkait untuk melakukan penelitian (PGSD Penjas dan Kepala Sekolah Dasar Negeri 150 Gatot Subroto).
- b. Peneliti sebelumnya melakukan observasi awal terhadap sampel yang akan diuji.
- c. Peneliti membuat rencana pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan kerjasama dan keterampilan bermain dalam *soccer like games*.
- d. Membuat lembar observasi dan format tes keterampilan untuk menilai proses pembelajaran, serta membuat catatan lapangan sebagai instrumen untuk melihat atau mengukur proses pembelajaran saat di lapangan.

Sandi Kurnia, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DALAM UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM SOCCER LIKE GAMES

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- e. Menyiapkan alat elektronik (handphone atau camera) untuk mendokumentasikan kejadian penting saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat dijadikan bahan untuk mengkoreksi dan mengevaluasi guna memperbaiki proses tindakan pembelajaran ditahap selanjutnya.
- f. Menyiapkan sarana dan prasarana untuk kegiatan pembelajaran *soccer like games*.

### 3. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran *soccer like games* dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Langkah-langkah yang ditempuh dalam proses pelaksanaan tindakan yaitu:

#### a. Pendahuluan

- Peserta didik dihitung, dipimpin berdoa.
- Melakukan presensi.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Memotivasi peserta didik.
- Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar.

#### b. Kegiatan Inti

- Menyajikan informasi kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari.
- Menjelaskan sekaligus menerangkan bentuk keterampilan bermain *soccer like games* tahap 1 dan tahap 2 dengan berbagai tingkat kesulitan.
- Melakukan pemanasan seperti peregangan atau penguluran otot pada lengan dan kaki.
- Mempelajari bentuk permainan dengan kelompok masing-masing .
- Melakukan tes keterampilan bermain *soccer like games* dalam penguasaan bola dengan durasi waktu tes 5-10 menit.

#### c. Penutup

- Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari oleh masing-masing kelompok.
- Melakukan pendinginan ditempat.

- Guru memberikan penghargaan untuk upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.
- Peserta didik dibariskan, dihitung, berdo'a dan dibubarkan.

#### 4. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observer melakukan observasi terhadap peserta didik sesuai dengan yang direncanakan dan apa yang terjadi di lapangan, mengisi lembar observasi, serta mendokumentasi kegiatan. Hal ini bertujuan untuk peneliti menentukan langkah-langkah selanjutnya yang akan dilaksanakan. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, peneliti dibantu oleh observer.

#### 5. Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi, dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang telah didapatkan dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui tindakan selanjutnya untuk mencapai tujuan. Hasil yang telah dikumpulkan dalam tahap observasi kemudian di analisa dalam tahap ini, untuk selanjutnya dijadikan acuan dalam melakukan tindakan berikutnya.

### 3.5 Pengolahan Analisis Data

Analisis data adalah upaya atau cara untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut bisa dipahami dan bermanfaat untuk solusi permasalahan, terutama masalah yang berkaitan dengan penelitian. Sugiyono (2017, hlm. 147) mengemukakan bahwa:

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan, untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilakukan.

Teknik analisis data akan dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif, data kuantitatif yang berwujud dari hasil kemampuan siswa dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan statistik deskriptif.

**Sandi Kurnia, 2019**

*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DALAM UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM SOCCER LIKE GAMES*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sugiyono (2017, hlm. 147) mengemukakan bahwa “Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.”

#### 1) Mencari nilai rata-rata ( $\bar{X}$ )

- $$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

$X_i$  = Skor yang didapat

$n$  = Banyaknya data

$\Sigma$  = Menyatakan jumlah

Sumber: Darajat dan Abduljabar (2014, hlm. 89).

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

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

**Sumber: Suntoda (2016, hlm. 10)**

#### 2) Mencari nilai praktek keterampilan

Pengolahan data untuk mengukur hasil belajar peserta didik dilakukan secara kuantitatif langsung melalui penskoran terhadap hasil tes peserta didik. Adapun cara mengolah hasil nilai praktek keterampilan permainan *soccer like games* yang memiliki 8 unsur praktek adalah sebagai berikut:

Sandi Kurnia, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DALAM UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM SOCCER LIKE GAMES

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$$1. \frac{NP1 + NP2 + NP3 + \dots}{3} =$$

Nilai akhir praktek (NAP) =  $\frac{\text{jumlah keseluruhan total skor peserta didik}}{\text{jumlah total peserta didik} \times \text{skor maksimal}} \times 100\%$

Sumber: Mahendra (dalam Saskia, dkk 2018, hlm. 20).

Tingkat keberhasilan yang dicapai dibagi mejadi 4 kategori, yaitu:

Tabel 3.6

*Kategori Prestasi Belajar*

<b>Prestase Keberhasilan</b>	<b>Kategori Prestasi Belajar</b>
90% - 100%	Baik Sekali
80% - 90%	Baik
70% - 80%	Sedang
- 70%	Kurang

Sumber: Mahendra (dalam Saskia dkk 2018, hlm. 20)

$$2. KB = \frac{B}{st} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar

B = Jumlah skor yang diperoleh

St = Jumlah siswa

**Sumber: Suntoda (2016, hlm. 10)**

Penelitian ini menggunakan lembar penilaian keterampilan bermain menggunakan GPAI (*Game Performance Analisis Instrumen*) dan lembar penilaian kerja sama.