

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Widayati (2008, hlm.) mengemukakan bahwa:

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. PTK merupakan kegiatan penelitian yang dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif (hlm.88-89)

Sedangkan menurut Susilowati (2018, hlm. 38) mengemukakan bahwa "PTK merupakan penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati kemudian muncul pertanyaan apakah praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki efektifitas yang tinggi."

Dari pemaparan di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh guru atau peneliti dan memperbaiki mutu pembelajaran supaya pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik atau siswa dapat meningkat atau ada perubahan yang signifikan.

Selain dari penjelasan di atas, penelitian tindakan kelas (PTK) juga memiliki tujuan tersendiri untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Menurut Susilowati (2018) mengemukakan bahwa:

Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar. Tujuan itu dapat dicapai dengan melakukan berbagai tindakan alternatif untuk memecahkan persoalan pembelajaran. Oleh karena itu, fokus penelitian tindakan kelas adalah terletak pada tindakan-tindakan alternatif yang direncanakan oleh pendidik, kemudian dicobakan dan kemudian dievaluasi apakah tindakantindakan alternatif itu dapat digunakan untuk memecahkan persoalan pembelajaran yang sedang dihadapi oleh pendidik. (hlm. 39)

Selanjutnya menurut Widayati (2018) penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan oleh guru mempunyai beberapa tujuan sebagai berikut:

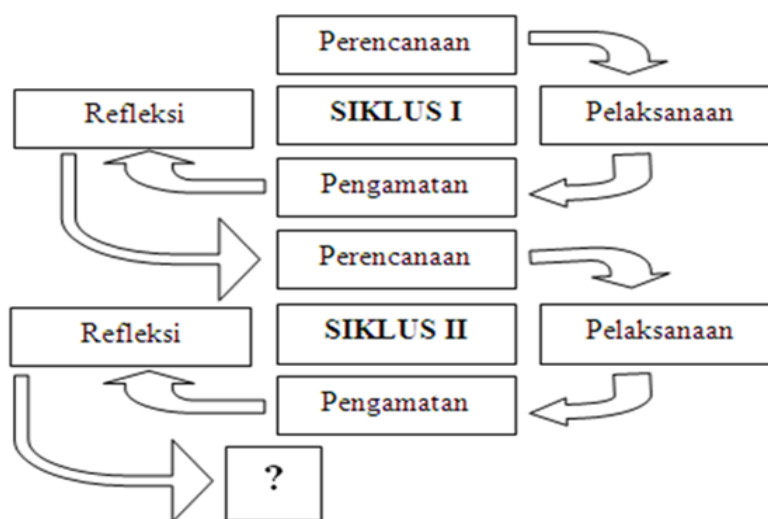
1. Memperbaiki dan meningkatkan mutu praktik pembelajaran yang dilaksanakan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran
2. Memperbaiki dan meningkatkan kinerja-kinerja pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.
3. Mengidentifikasi, menemukan solusi, dan mengatasi masalah pembelajaran di kelas agar pembelajaran bermutu.
4. Meningkatkan dan memperkuat kemampuan guru dalam memecahkan masalah-masalah pembelajaran dan membuat keputusan yang tepat bagi siswa dan kelas yang diajarnya.
5. Mengeksplorasi dan membuahkan kreasi-kreasi dan inovasi-inovasi pembelajaran (misalnya, pendekatan, metode, strategi, dan media) yang dapat dilakukan oleh guru demi peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran.
6. Mencobakan gagasan, pikiran, kiat, cara, dan strategi baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran selain kemampuan inovatif guru.
7. Mengeksplorasi pembelajaran yang selalu berwawasan atau berbasis penelitian agar pembelajaran dapat bertumpu pada realitas empiris kelas, bukan semata-mata bertumpu pada kesan umum atau asumsi. (hlm. 90)

Dari pemaparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) adalah untuk mengetahui perilaku siswa dan menjadi bahan evaluasi guru atau peneliti untuk memberikan pembelajaran yang terarah dengan baik dan menyenangkan yang bertujuan meningkatkan mutu pembelajaran dari setiap pertemuannya. Dengan memahami tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) terkait penelitian peneliti dalam permainan bola kasti, maka dapat merancang atau menyusun pembelajaran dengan baik yang bertujuan untuk mendapatkan suatu peningkatan dari setiap pertemuannya dan mencapai target yang ingin dicapai.

Ada beberapa ahli yang mengemukakan mengenai model penelitian tindakan kelas (PTK) dengan bagan yang berbeda-beda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu:

1. perencanaan,
2. pelaksanaan,
3. pengamatan,
4. refleksi.

Adapun alur pelaksanaan setiap tindakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai berikut.



Gambar 3.1 Model Desain PTK

*Model desain penelitian Kemmis dan McTaggart
Arikunto, dkk. 2006 (dalam Febriana, 2011, hlm. 157)*

Sesuai dengan penjelasan di atas menurut Noviana dan Huda (2018)

penjelasan dari ke-4 tahapan tersebut sebagai berikut:

1. Perencanaan, dalam penelitian ini terdiri dari menyusun instrument pembelajaran, yang meliputi penetapan indikator pembelajaran, lembar observasi, indikator keberhasilan siswa, penyusunan silabus, sampai dengan pembuatan alat penelitian.
2. Tindakan (action), Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan dari perencanaan yang dibuat. Pelaksanaan program pembelajaran, pengumpulan data hasil observasi dan hasil tes.
3. Pengamatan berfungsi untuk melihat pengaruh-pengaruh oleh tindakan dalam kelas. Hasil pengamatan merupakan dasar dilakukannya refleksi sehingga pengamatan dapat menceritakan keadaan sesungguhnya. Hal-hal yang perlu dicatat oleh penulis adalah proses dari tindakan, efek-efek tindakan, lingkungan dan hambatan-hambatan yang muncul.
4. Refleksi, setelah perbaikan pembelajaran dilaksanakan, guru dan observer melakukan diskusi dan menganalisa hasil dari proses pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga diketahui keberhasilan dan kelemahan pembelajaran yang telah dilaksanakan. (hlm. 206-207)

3.2 Partisipan, Waktu dan Tempat Penelitian (*setting* Penelitian)

3.2.1 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini mencakup kelas V Sa'id di SDIT Fitrah Insani 2 Kabupaten Bandung yang secara umum memiliki kemampuan bergerak dan bermain yang berbeda-beda. Kelompok yang menjadi partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sa'id SDIT Fitrah Insani yang berjumlah 28 siswa, 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

3.2.2 Tempat Penelitian

Tempat yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah SDIT Fitrah Insani 2. Penelitian ini dilakukan berdasarkan fakta yang ada di lokasi dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Respon siswa dalam pelaksanaan pengajaran pendidikan jasmani dalam permainan bola kasti masih belum terampil, karena siswa masih belum mengerti cara bermain dan guru hanya mengenalkan saja dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
- b. Masih kurangnya penerapan berbagai macam model pembelajaran penjas, sehingga peneliti ingin menerapkan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan keterampilan bermain dalam permainan bola kasti.

3.2.3 Waktu penelitian

Waktu penelitian dilakukan kurang lebih satu bulan dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tempat melaksanakan penelitian dan pihak yang terkait. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik di sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan
1	Senin	04 November 2019	09.00 s/d 10.00	Observasi	Observasi
2	Senin	11 November 2019	09.00 s/d 10.00	Satu	Satu
3	Senin	18 November 2019	09.00 s/d 10.00	Satu	Dua
4	Senin	25 November 2019	09.00 s/d 10.00	Dua	Satu
5	Senin	02 Desember 2019	09.00 s/d 10.00	Dua	Dua

Dikhi Candra, 2020

PENERAPAN MODEL INKUIRI DALAM PERMAINAN BOLA KECIL

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

3.2.4 Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang dijadikan objek pengamatan dalam penelitian. Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ada tiga variabel yang akan dikaji, yaitu variabel input, variabel proses, dan variabel output.

1. Variabel input: Siswa kelas V Sa'id SDIT Fitrah Insani 2
2. Variabel proses: Penerapan Model Inkuiri
3. Variabel output: Peningkatan Keterampilan bermain dalam permainan bola kasti

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam melakukan penelitian. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016, hlm. 308) "Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data-data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan". Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes keterampilan siswa, observasi, dan catatan lapangan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Menurut Sugiyono (dalam Erland, dkk. 2018, hlm. 37) 'Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara sfesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.' Sedangkan menurut Putro (dalam Syarif dan Winarni, 2015, hlm. 143) mengemukakan bahwa 'instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur hasil data yang telah dilakukan oleh peneliti yang bertujuan untuk melihat adanya suatu peningkatan yang akan dicapai.

Instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan bermain permainan bola kasti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

Dikhi Candra, 2020

PENERAPAN MODEL INKUIRI DALAM PERMAINAN BOLA KECIL

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

GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) menurut Oslin (dalam Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 221) mengemukakan bahwa ‘*Game performance behaviors that demonstrate tactical understanding, as well as the player’s ability to solve tactical problems by selecting and applying appropriate skills.*’ Dari pendapat tersebut jelas bahwa GPAI dapat di sesuaikan 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>)	Kemampuan yang efisien dari kemampuan teknik dasar
Penyesuaian (<i>Adjust</i>)	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan dalam 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 bol

Perlindungan (Base)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
---------------------	--

Tabel 3.2 Komponen GPAI Lanjutan

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

Dari ketujuh komponen GPAI tersebut, penulis mengidentifikasi yang akan diaplikasikan terhadap model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan keterampilan bermain dalam permainan bola kasti, dalam hal ini peneliti fokus dalam empat aspek penilaian dari berbagai komponen yaitu keputusan yang diambil (*decision marking*) sesuai atau tidak sesuai, Melaksanakan Keterampilan (*Skill Execution*) efektif atau tidak efektif, memberikan dukungan (*support*), sesuai atau tidak sesuai, perlindungan(*base*) sesuai atau tidak sesuai. Setelah itu peneliti melakukan observasi dan mencaat sesuai atau tidaknya efektif atau tidak efektifnya ke dalam lembar GPAI. Berikut ini adalah aspek yang diambil dari beberapa komponen GPAI.

Tabel 3.3 Komponen dan Data Kriteria

NO	NAMA	<i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan)		<i>Decision Making</i> (keputusan yang di ambil)		<i>Support</i> (memberi dukungan)		Perlindungan (<i>base</i>)		Jumlah
		E	IE	A	IA	A	IA	E	IE	
1										
2										
3										
4										
Dst										

Keterangan :A = *Appropriate* (sesuai)

IA= *Inappropriate* (tidak sesuai)

E = *Effective* (efektif)

IE = *Ineffective* (Tidak efektif)

Dikhi Candra, 2020

PENERAPAN MODEL INKUIRI DALAM PERMAINAN BOLA KECIL

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

Indikator setiap komponen GPAI yang terdapat dalam permainan bola kasti:

Tabel 3.4 Indikator Komponen GPAI

Keterampilan penampilan bermain	Kriteria
Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berlari melewati satu base atau dua base setelah memukul jika bola jauh dari penjagaan base • Mengoper bola atau mengenai langsung kepada lawan saat menjadi penjaga.
Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Memukul bola agar jauh dari lawan • Berlari menghindari pelempar saat akan berhenti di base. • Bola tepat mengenai pemain pelari.
Memberikan dukungan (<i>support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain penjaga yang tidak sedang membawa bola, membantu mencari tempat terdekat pelari untuk bisa di passing oleh temannya agar lemparan bisa mengenai pelari. • Tim penyerang, melempar bola terhadap rekannya yang akan memukul dengan sesuai apa yang di inginkan.pemukul agar pukulannya jauh dari lawan.
Perlindungan (<i>Base</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengambil keputusan berhenti di satu base atau melanjutkan ke base selanjutnya • Pemain sampai di base sebelum pelempar mengenai bola ke si pelari

3.4.1 Lembar Observasi

Observasi yang dilaksanakan oleh penulis sebagai guru dan peneliti untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas V SDIT Fitrah Insani 2. 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.

3.4.2 Dokumentasi

Dokumentasi dalam sebuah penelitian ditunjukkan untuk memperoleh dokumen yang dibutuhkan berupa keterangan dan hal-hal yang membuktikan adanya suatu kegiatan yang didokumentasikan. Menurut Sukmadinata (dalam Setianingsih, 2016, hlm. 29) ‘teknik dokumentasi yang disebut sebagai studi dokumenter adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis maupun elektronik.’ Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu berupa foto dan video ketika proses bermain dalam permainan bola kasti berlangsung.

3.4.3 Catatan Lapangan

Setelah dari hasil di atas dapat diketahui, maka selanjutnya penulis membuat catatan lapangan yang merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah–masalah selama penelitian. Menurut Suparno (dalam Sari, dkk. 2015) mengemukakan bahwa:

Catatan lapangan adalah catatan penelitian dilapangan. Pelaksanaan penelitian dilapangan peneliti membawa buku catatan untuk menulis dan mencatat semua hal yang dilihat dalam pengamatan. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian penting yang muncul pada saat proses kegiatan melukis yang belum terdapat dalam pedoman observasi. (hlm. 6)

Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung. Penulisan menggunakan lembar observasi yang di berikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek motorik, yaitu keterampilan melempar dan menangkap. Setelah dari hasil di atas dapat diketahui maka selanjutnya penulis membuat catatan lapangan yang merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi, dan reaksi terhadap masalah–masalah penelitian. Adapun format catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Format Catatan Lapangan	
Catatan lapangan	
Siklus	:
Hari/tanggal	:
Waktu	:
Pengajar	:
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
	Observer
.....	

Gambar 3.2
Format Catatan Lapangan

Lalu peneliti melakukan penilaian berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan. Penilaian ini dilaksanakan dengan 2 siklus yaitu dengan 1 siklusnya dilakukan 2 kali pertemuan maka total yang dilakukan oleh peneliti seluruhnya adalah 4 kali pertemuan. Dengan setiap pertemuannya diberikan materi ajar mengenai permainan bola kasti yang berbeda – beda. Setelah data terkumpul maka peneliti melakukan pengolahan data lalu dapat ditarik kesimpulan.

3.5 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ada empat tahap dalam melaksanakan suatu penelitian, seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya bahwa empat tahap tersebut ialah perencanaan atau *planning*, tindakan atau *acting*, observasi atau *observing*, dan refleksi atau *reflecting*. Tahapan-tahapan tersebut termuat dalam suatu siklus. Siklus yang direncanakan dalam penelitian ini adalah dua siklus, dimana letak perbedaan kedua siklus tersebut yaitu pada kompetensi dasar yang digunakannya. Dalam penelitian tindakan, peneliti berperan sebagai

aktor (guru) dan dibantu oleh teman sejawat sebagai observer. Berikut uraian mengenai tahap-tahap dalam setiap siklus tersebut:

3.5.1 Tahap 1: Menyusun Perencanaan (*planning*)

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

- a. Mengurus perizinan dari lembaga terkait untuk melakukan penelitian (PGSD Pendidikan Jasmani dan Kepala Sekolah SDIT Fitrah Insani 2
- b. Peneliti sebelumnya melakukan observasi awal terhadap partisipan yang akan diuji.
- c. Peneliti membuat rencana pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model inkuiri dalam permainan bola kasti.
- d. Membuat lembar observasi format tes keterampilan untuk menilai proses pembelajaran, serta membuat catatan lapangan sebagai instrumen untuk melihat atau mengukur proses pembelajaran saat di lapangan yang sudah disetujui oleh pembimbing.
- e. Menyiapkan alat elektronik (handphone atau camera) untuk mendokumentasikan kejadian penting saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengoreksi dan mengevaluasi yang berguna untuk memperbaiki proses tindakan pembelajaran ditahap selanjutnya.
- f. Menyiapkan sarana dan prasarana untuk kegiatan pembelajaran dalam permainan bola kasti.

3.5.2 Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran model inkuiri dalam permainan bola kasti. Langkah-langkah yang ditempuh dalam proses pelaksanaan tindakan yaitu:

- a. Pendahuluan
 - Peserta didik dihitung dan dipimpin berdoa.
 - Melakukan presensi.
 - Menyampaikan tujuan pembelajaran.

- Memotivasi peserta didik.
 - Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar.
- b. Kegiatan Inti
- Menyajikan informasi kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari.
 - Menjelaskan sekaligus menanyakan bentuk keterampilan bermain dalam permainan bola kasti tahap 1 dan tahap 2 dengan berbagai tingkat kesulitan
 - Melakukan pemanasan yang berhubungan dengan materi yang akan diberikan.
 - Mempelajari berbagai bentuk permainan dengan kelompok masing-masing.
 - Melakukan tes keterampilan bermain dalam permainan bola kasti dengan durasi waktu tes yang disesuaikan pada setiap tindakan
- 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

3.5.3 Tahap 3: Pengamatan/Observasi (*observing*)

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.

3.5.4 Tahap 4: Refleksi (*reflecting*)

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

3.5.5 Siklus I

Siklus I merupakan tahapan lanjutan dari hasil pengamatan observasi awal yang dilakukan oleh guru atau peneliti. Tujuan dilakukannya tindakan tersebut adalah untuk memperbaiki dari hasil observasi awal terkait dengan pembelajaran permainan bola kasti, oleh karena itu untuk mencapai perubahan atau peningkatan terdapat tahapan-tahapan yang harus diperhatikan seperti yang telah dijelaskan di atas yaitu, perencanaan atau *planning*, tindakan atau *acting*, observasi atau *observing*, dan refleksi atau *reflecting*.

3.5.6 Siklus II

Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I yang dilakukan apabila pada siklus I tujuan penelitiannya belum tercapai. Tahapan pada siklus II sama dengan tahapan pada siklus I, perencanaan atau *planning*, tindakan atau *acting*, observasi atau *observing*, dan refleksi atau *reflecting*. Siklus berhenti apabila tujuan penelitian tercapai, artinya hasil belajar melalui model pembelajaran inkuiri pada pembelajaran permainan bola kasti menunjukkan adanya peningkatan. Apabila sebaliknya, maka dilaksanakan siklus selanjutnya (siklus III, siklus IV, dan seterusnya) dengan tahap yang sama atau berbeda sesuai dengan evaluasi yang dihasilkan.

3.6 Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kuantitatif karena berupa angka-angka 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 akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Lembar observasi keterampilan bermain dalam permainan bola kasti menjadi rujukan penilaian dari kemajuan belajar siswa.

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 = jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat + jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan tidak efektif + jumlah memberi dukungan yang tepat
2. Melaksanakan keterampilan (SEI) = jumlah melakukan keterampilan efektif : (jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan yang tidak efektif).
3. Keputusan yang diambil (DM) = jumlah keputusan tepat yang dibuat : (jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan yang tidak tepat dibuat).
4. Memberi dukungan (SI) = jumlah melakukan dukungan tepat : (jumlah melakukan dukungan tepat + jumlah melakukan dukungan tidak tepat)
5. Memberi perlindungan (MP)= jumlah melakukan perlindungan tepat : (jumlah melakukan perlindungan tepat + jumlah melakukan perlindungan tidak tepat)
6. Nilai Performance Siswa = [DMI = SEI + DM + SI +MP] : 4 (jumlah komponen yang digunakan).
7. Nilai akhir = $\frac{\text{nilai performance siswa}}{4} \times 100$

(Sumber : *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI) Measures of Game Performance, Oslin, dkk. 1998, hlm. 234*)

Dalam pengolahan dan kategorisasi data terdiri dari beberapa langkah, di antaranya sebagai berikut:

1. Mencari rata – rata (\bar{x})

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

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata- rata

$\sum x$ = Jumlah Skor atau data

n = Banyaknya Skor atau data

(Sumber: Aplikasi Statistika Dalam Penjas, Drajat dan Abduljabar, 2014, hlm. 89)

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

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata – rata yang dicari

$\sum x$ = Jumlah Skor

n = Banyaknya Skor

X = Skor Setiap Subjek

s = Simpangan baku

(Sumber: Aplikasi Statistika Dalam Penjas, Drajat dan Abduljabar, 2014, hlm. 99)

3. Mencari nilai rata-rata dalam persentase

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

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

B = Jumlah Skor jawaban benar atau jumlah nilai keseluruhan siswa

St = Jumlah skor maksimal atau jumlah nilai siswa

4. Mencari Penilaian Acuan Normal (PAN)

Tabel 3.5 Penilaian Acuan Norma (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 + 0,6 S	C	Cukup
Antara M – 1,8 S dan M- 0,6 S	D	Kurang
Kurang dari M – 1,8 S	E	Sangat Kurang