

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

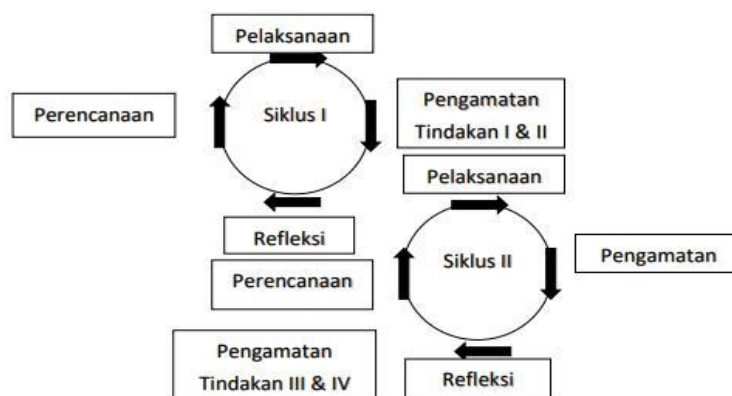
3.1 Metode Penelitian

Metode adalah cara yang sudah di rencanakan kemudian dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah yang sudah ditentukan guna mencapai tujuan yang akan dicapai (Sugiyono, 2015). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini dilakukan melalui tindakan tertentu dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran yang tidak hanya sebatas di ruang kelas, karena bisa dilakukan dimana pun saat pembelajaran berlangsung (Suharjono, 2008). Penelitian Tindakan Kelas memiliki peranan yang sangat penting dan strategi apabila di implementasikan dengan baik dan benar.

Nantinya, guru secara sadar mendeteksi masalah, kemudian mencoba mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran tersebut melalui tindakan yang telah diperhitungkan secara cermat. Setelah itu, pelaksanaannya diamati agar dapat diukur tingkat keberhasilannya, dengan melihat berbagai indikator selama proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siswa (Asrori & Rusman, 2020). Upaya peningkatan kualitas tersebut diharapkan bisa dilaksanakan secara sistematis, realistis, dan rasional dengan meneliti berbagai aksi, sehingga guru tahu persis kekurangannya. Jika masih ada kekurangan, guru akan bersedia melakukan perubahan, perbaikan, atau penyempurnaan. Karena penelitian ini bersifat partisipatif dan kolaboratif yang berorientasi pada perbaikan dan pemecahan masalah. Data yang dikumpulkan pun bersifat mejemuk dan berupa siklus (Syahbuddin dan Burhanuddin, 2002, hlm. 17).

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan pedoman yang berisi langkah-langkah yang akan diikuti peneliti untuk melakukan penelitiannya (Sugiyono, 2015). Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu perencanaan atau *planning*, tindakan atau *acting*, pengamatan atau *observing*, dan refleksi atau *reflection*.



Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas oleh Kemmis dan McTaggart (2002)

Diagram diatas merupakan gambaran pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Dimulai dengan tahap perencanaan yang dilakukan mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran dan merancang tindakan untuk mengatasi solusinya. Dilanjutkan dengan melakukan tindakan sesuai dengan rencana yang telah dirancang. Setelah proses pelaksanaan tindakan dilakukan pengamatan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas pelaksanaan tindakan tersebut. Terakhir dilakukan refleksi untuk menarik kesimpulan dari data yang dianalisis sebagai acuan untuk merencanakan tindakan selanjutnya.

3.3 Partisipan

Partisipan dari penelitian ini adalah peserta didik sekolah dasar kelas V di SDPN 252 Setiabudhi yang berada di Jl. Sarirasa No. 132 Sarijadi kecamatan Sukasari Kota Bandung.

3.3.1 Populasi

Populasi menurut Fraenkel dkk., (2012) merupakan sekelompok individu yang memiliki karakteristik tertentu. Lebih lanjut, menurut Kountur (2003) populasi adalah suatu kumpulan menyeluruh dari suatu. obyek yang merupakan perhatian peneliti, objek penelitian dapat berupa makhluk hidup, benda-benda, sistem dan prosedur, fenomena, dan lain-lain.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan sekumpulan orang yang berada dalam suatu wilayah tertentu, yang memiliki kualitas dan karakteristik individual masing-masing. Berdasarkan hal tersebut, maka populasi pada penelitian ini adalah siswa SDPN 252 Setiabudi yang merupakan siswa kelas V yang berjumlah 29 orang.

3.3.2 Sampel

Menurut Creswell (2015) menjelaskan sampel adalah subkelompok dari populasi target yang direncanakan diteliti oleh peneliti untuk menggeneralisasikan tentang populasi target. Pada umumnya kita tidak bisa mengadakan penelitian kepada seluruh anggota dari suatu populasi karena terlalu banyak, yang bisa dilakukan adalah mengambil apa representatif dari suatu populasi kemudian diteliti, representatif dari populasi ini yang di maksud sampel.

Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik *total sampling*. Dengan demikian, peneliti menentukan sampel dalam penelitian ini berjumlah 29 orang dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *total sampling*.

3.4 Instrument Penelitian

Dalam mengumpulkan data dari suatu sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrumen dan teknik pengumpulan data. Menurut Fraenkel dkk. (2012) instrumen penelitian merupakan seluruh proses persiapan pengumpulan jenis data berbentuk perangkat seperti tes pensil dan kertas, kuisisioner atau skala penelitian yang digunakan peneliti. Dalam instrumen penelitian tindakan kelas, alat ukur dikatakan valid bila tindakan itu memang aplikatif dan dapat berfungsi untuk memecahkan masalah yang dihadapi (Imran, 2014). Dalam penelitian ini instrumen diadopsi dari buku panduan guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan format yang disesuaikan. Instrumen yang digunakan terdiri dari tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

3.4.1 Instrument Pengembangan Karakter

Hal ini tidak lain karena keberhasilan suatu penelitian dipengaruhi pula oleh instrumen yang dipergunakan. Dalam penelitian ini instrumen hasil belajar untuk aspek afektif yang digunakan oleh peneliti yaitu angket atau kuisisioner. Menurut Sugiyono (2015) kuisisioner merupakan teknik mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan terbuka atau tertutup. Dalam penelitian ini peneliti melakukan kuisisioner tertutup, yaitu kuisisioner yang disajikan dalam bentuk sederhana sehingga responden diminta memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya,

selain itu juga karena peneliti memberikan secara langsung kuisioner terhadap responden. Isi dari kuisioner yang peneliti buat berdasarkan rubrik penilaian yang sesuai dengan sikap afektif dalam kurikulum merdeka. Instrumen untuk hasil belajar pada aspek afektif berupa angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrument pengembangan karakter yang ditulis oleh Muhajir & Prasetijo (2022), butir-butir pernyataan dikembangkan dan disesuaikan oleh peneliti berdasarkan karakteristik dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

1. Penilaian Refleksi Peserta didik

Tabel 3.1 Penilaian Refleksi Peserta didik

No	Pertanyaan	Jawaban		
		TP	KD	SL
1	Saya mengikuti pembelajaran permainan invasi dengan sungguh-sungguh.			
2	Saya belajar gerakan dalam permainan invasi secara mandiri.			
3	Saya mengerjakan tugas dari guru tanpa meminta bantuan orang lain.			
4	Saya berperan aktif dalam mengerjakan tugas kelompok.			
5	Saya saling membantu dalam melakukan tugas kelompok.			
6	Saya berbagi tugas dalam mengerjakan tugas kelompok.			

2. Penilaian Antar Teman

Tabel 3.2 Penilaian Antar Teman

No	Pertanyaan	Jawaban		
		TP	KD	SL
1	Teman saya mampu bekerja sama dengan teman lain.			
2	Teman saya mau berkomunikasi dengan teman lain			
3	Teman saya lebih mengutamakan kepentingan teman lain			
4	Teman saya hadir mengikuti pelajaran PJOK tepat waktu.			
5	Teman saya merupakan seseorang yang percaya diri.			

Kemudian untuk cara pemberian skornya peneliti menggunakan penilaian dengan tiga pilihan jawaban. Jawaban tersebut adalah SL (selalu), KD (kadang-

kadang) dan TP (tidak pernah). Adapaun kriteria penilaian yang digunakan oleh peneliti yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.3 Skala Likert Penilaian

Pernyataan	Item	
	Favorable	Unfavorable
Selalu	3	1
Kadang-kadang	2	2
Tidak Pernah	1	3

1.4.2 Instrument Kognitif

1) Teknik : Tes Tulis

2) Bentuk : Menjodohkan

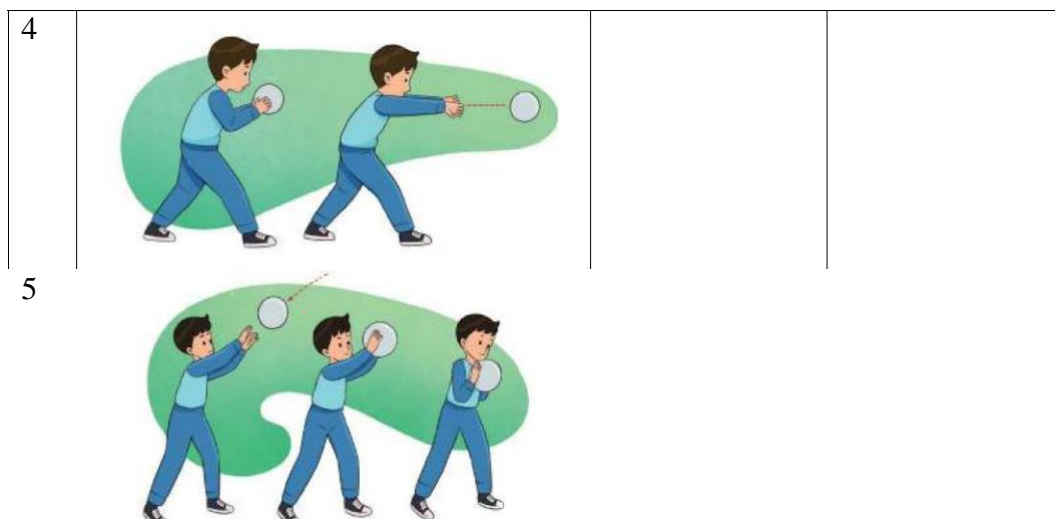
3) Contoh Instrumen:

Peserta didik diharapkan menjodohkan konsep aktivitas pembelajaran modifikasi pola gerak dasar melempar, menangkap, dan menggiring bola permainan bola pada kolom lain dengan menuliskan huruf pada kolom jawaban dengan jawaban yang dianggap benar. Instrumen untuk hasil belajar pada aspek afektif berupa lembar soal. Lembar soal yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrument pengembangan karakter yang ditulis oleh Muhajir & Prasetijo (2022), butir-butir pernyataan dikembangkan dan disesuaikan oleh peneliti berdasarkan karakteristik dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

3. Penilaian Refleksi Peserta didik

Tabel 3.4 Format Penilaian Instrumen Kognitif

No	Bentuk Pembelajaran	Jawaban	Alternatif Jawaban
1	Gerakan di mana suatu objek dilontarkan dari tubuh dengan satu atau dua tangan.		A. Melempar
2	Usaha yang dilakukan oleh pemain untuk dapat menguasai bola dengan tangan		B. Menangkap
3	Usaha untuk membawa/ menguasai bola menuju ke gawang ke lapangan lawan.		C. Menggiring bola
			D. Menangkap bola tinggi
			E. Melempar bola dua tangan dari depan dada



1.4.3 Instrumen Psikomotor

Adapun instrumen psikomotor yang digunakan oleh peneliti untuk hasil belajar permainan futsal, peneliti menggunakan tes *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Griffin, Mitchell dan Oslin (1997) telah mengembangkan suatu instrument penelitian yang diberi nama *Game Performance Assesment Intrument* (GPAI), *Game Performance Assesment Intrument* (GPAI) merupakan alat penilaian yang memungkinkan untuk mengamati dan memberi kode perilaku kinerja (dalam konteks bermain game). *Game Performance Assesment Intrument* (GPAI) ini mencakup perilaku yang menunjukkan kemampuan untuk memecahkan masalah dengan membuat keputusan, bergerak dengan tepat, dan mengeksekusi keterampilan (Gouveia dkk., 2019). Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Gunawan, 2020) menunjukkan bahwa instrumen GPAI (*Games Performances Assesment Instrument*), telah diuji validitas dan realibilitas dengan hasil uji validitas 0.6 dan uji reliabilitas 0.68. Maka dapat disimpulkan bahwa GPAI (*Games Performances Assesment Instrument*) merupakan instrumen yang sudah diuji keabsahannya dan layak digunakan dalam penelitian.

Game Performance Assessment Instrument (GPAI) memberikan kesempatan kepada guru pendidikan jasmani untuk menghubungkan apa yang diajarkan dan dipelajari dalam pendidikan jasmani berbasis permainan dengan penilaian siswa/muridnya (Francois dkk., 2002). Penggunaan instrumen ini menguntungkan pemain dan penilai. Misalnya, setelah lima menit bermain, pemain mendapat umpan balik tentang performa game yang sebenarnya dapat menunjukkan kepada

mereka cara meningkatkannya. Umpan balik tersebut menggambarkan apa yang mereka lakukan dengan benar, bukan penilaian berdasarkan hasil yang berfokus pada apa yang tidak mereka lakukan atau kesalahan apa yang mereka lakukan. Penilai mulai mempelajari dan memahami permainan saat mereka menilai, sama seperti kita sebagai guru belajar sambil mengajar. Selain itu, penilaian ini tidak hanya didasarkan pada keterampilan, namun juga menawarkan penilaian berkualitas dalam ranah kognitif dan afektif, yang didorong oleh gerakan reformasi pendidikan saat ini (Worrell dkk., 2002).

Menurut Oslin dkk. (1998) ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang penampilan bermain siswa pengamatan untuk cabang olahraga permainan yaitu *base*, *adjust*, *decision making*, *skill execution*, *support*, *cover*, dan *guard/mark*. *Base* merupakan pergerakan yang sesuai dari posisi awal (*home*) atau pemulihan (*recovery*) dari pemain diantara upaya keterampilan, *adjust* merupakan kesesuaian gerakan pemain baik ofensif atau defensive seperti yang dipersyaratkan oleh alur permainan, *decision made* merupakan pengambilan keputusan yang tepat tentang apa yang harus dilakukan dengan bola saat permainan berlangsung, *skill execution* merupakan pelaksanaan keterampilan dari keterampilan yang dipilih, *support* merupakan dukungan gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan, *cover* merupakan pergerakan pemain untuk bertahan serta mendukung pemain lainnya yang bergerak dengan bola, *guard/mark* merupakan penjagaan pada saat posisi bertahan dari lawan yang mungkin menguasai bola ataupun tidak menguasai bola.

Dari ketujuh komponen tersebut peneliti hanya menggunakan tiga aspek komponen yang akan diamati dalam permainan invasi, seperti komponen permainan pada saat menguasai bola dapat dinilai dengan pelaksanaan keterampilan dan pengambilan keputusan, serta komponen ketika tidak dalam penguasaan bola seperti seberapa baik seorang pemain mendukung rekan satu timnya ketika timnya mengalami serangan (Memmert & Harvey, 2010). Berikut penjelasan komponen tersebut yang disampaikan oleh Oslin dkk., (1998), dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.5 Aspek dan Kriteria Penilaian GPAI

Komponen Keterampilan Bermain	Kriteria Tepat/Efisiem	Kriteria tidak Tepat/Efisien
Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berusaha mengoper bola kepada teman yang berdiri bebas • Siswa berusaha menggiring bola ke area pertahanan lawan • Siswa berusaha melakukan tembakan ke arah gawang 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa tidak mampu mengoper bola kepada teman yang berdiri bebas • Siswa tidak mampu menggiring bola ke area pertahanan lawan • Siswa tidak mampu melakukan tembakan ke arah gawang
Melakukan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengoper bola dengan terkendali tepat kearah teman yang berdiri bebas. • Siswa menggiring bola dengan efektif ke daerah pertahanan lawan • Siswa melakukan tembakan (shooting) yang efektif ke arah gawang 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengoper bola jauh dari jangkauan teman yang berdiri bebas. • Siswa menggiring bola ke daerah pertahanan lawan namun jauh dari jangkauan kaki. • Siswa melakukan tembakan dengan tidak tepat ke arah gawang
Memberi Dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memberikan bola yang mudah untuk teman satu tim • Siswa berusaha bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan • Siswa bergerak untuk menutup pertahanan pada saat bertahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memberikan bola yang kecac dan tidak memudahkan teman satu tim • Siswa bergerak menempati ruang yang dijaga oleh lawan. • Siswa tidak bergerak untuk menutup pertahanan pada saat bertahan

Setelah peneliti menentukan aspek komponen dan kriteria penilaian yang akan di amati selanjutnya penelitian dibuat menjadi lembar observasi untuk mengukur atau mengamati komponen komponen yang di jadikan penilaian dalam permainan futsal tersebut. Lembar tersebut bersumber pada

Oslin dkk. (1998) *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI) dalam kategori penyekoran dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 3.6 Format Penilaian GPAI

GAME KE : vs.....

TANGGAL : 20... ,

PUKUL :

TEMPAT:

No	Nama	Decision Making		Skill Execution		Support	
		T/A	K T/IA	T G/E	K T G/IE	T/A	K T/IA

(Metzler, 2016)

Keterangan :

- T = Membuat Keputusan yang Tepat (**A = *Appropriate***)
- KT = Membuat Keputusan yang Tidak Tepat (**IA = *Inappropriate***)
- TG = Melakukan Keterampilan yang Tepat Guna (**E = *Efficient***)
- TTG = Melakukan Keterampilan yang Kurang Tepat Guna (**IE = *Inefficient***)

Hasil observasi selanjutnya dicatat dalam format catatan observasi dengan cara membubuhkan tanda ceklis pada masing-masing aspek disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Data hasil observasi selanjutnya dihitung dengan menggunakan perhitungan yang dirumuskan oleh (Oslin dkk., 1998) yaitu:

Tabel 3.7 Indeks Penilaian GPAI

Indeks	Perhitungannya
Keterlibatan dalam aktivitas Permainan	Jumlah keputusan yang tepat + Jumlah keputusan yang kurang tepat + Jumlah pelaksanaan keterampilan yang tepat guna + Jumlah pelaksanaan keterampilan yang tidak tepat guna + Jumlah aktivitas gerak memberi dukungan yang tepat.
Indeks Membuat keputusan (DMI)	Jumlah keputusan yang tepat / dibagi jumlah keputusan yang kurang tepat
Indeks Keterampilan (SEI)	Jumlah melakukan keterampilan yang tepat guna dibagi jumlah keterampilan yg tidak tepat

	guna.
Indeks Dukungan (SI)	Jumlah dukungan yang tepat di bagi dukungan jumlah dukungan yang tidak tepat
Penampilan Bermain	Jumlah keseluruhan indeks Keputusan + Indeks Keterampilan + Indeks dukungan dibagi tiga. (atau (DMI + SEI + SI) dibagi 3)

3.5 Prosedur Penelitian

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas, peneliti harus paham dulu mengenai deskripsi masalah pembelajaran yang akan dicari solusinya. Maka dari itu, tahapan yang harus dilakukan yaitu melakukan observasi awal agar tahu masalah yang terjadi dalam pembelajaran penjas tersebut. Observasi yang dilakukan terfokus langsung pada hasil belajar siswa baik dari segi kognitif, apektif, dan psikomotor dalam pembelajaran permainan invasi. Hasil dari observasi awal tersebut akan ditindak lanjuti sebagai bagian dari siklus penelitian selama penelitian berlangsung.

Pembelajaran permainan invasi di sekolah tersebut sudah sesuai dengan modul ajar terbaru kurikulum merdeka dan dilakukan di jadwal mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK).

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data seiring dengan proses pelaksanaan tindakan pembelajaran sebagai bentuk dari rancangan pengolahan kuantitatif, sedangkan analisis data biasanya dilakukan pada tahap akhir penelitian tindakan untuk menjawab pertanyaan peneliti, namun untuk kepentingan tertentu analisis data pun dapat dilaksanakan bersamaan dengan pengolahan data disetiap selesainya satu tahap tindakan pembelajaran. Secara umum kegiatan pengolahan data dalam proses penelitian ini adalah:

3.6.1 Catatan Lapangan

Catatan lapangan dalam penelitian pendidikan berkaitan dengan interaksi belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa (Moleong, 2007). Format catatan lapangan berfungsi untuk mengamati perilaku siswa ketika melaksanakan pembelajaran. Interaksi yang teramati dan tercatat memuat perilaku praktis saat melaksanakan pembelajaran, berkaitan dengan kesulitan perilaku saat melakukan langkah-langkah yang termuat dalam perencanaan yang tersusun. Adapun perilaku

siswa yang diharapkan sebagai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Tabel 3.8 Format Catatan Lapangan

Hari/ Tanggal :
Siklus :
Tindakan :

3.6.2 Lembar Observasi

Menurut Sugiyono, (2017, hlm. 214) “Jika dalam observasi partisipan peneliti terlibat langsung aktivitas orang-orang yang sedang diamati, maka dalam observasi peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.” Untuk melakukan proses observasi, penulis hanya berperan sebagai guru atau pemberi treatment/ tindakan dan menjadi pengobservasi (observer) kegiatan observasi dilakukan setelah siswa melakukan permainan dengan dibantuan berupa video hasil dari permainan kemudian dianalisis untuk menemukan hasil peningkatan keterampilan bermain. Lembar observasi guru yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan dari penelitian yang dilakukan oleh (Faidatun & Mintohari, 2013; Fikri, 2016; Nurlathifah & Firmansyah, 2017). Berikut ini lembar observasi guru yang terdiri dari tujuh butir pernyataan.

Tabel 3.9 Lembar Observasi Guru

No	Aktivitas Observasi	Penilaian Guru terhadap Siswa				
		Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1.	Antusiasme siswa saat apersepsi					
2.	Perhatian siswa terhadap guru pada saat penyampaian materi					
3.	Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran					
4.	Interaksi siswa dalam Kerjasama tim					
5.	Menghargai sesama teman dalam kelompok					
6.	Berani mengambil Keputusan dalam kelompok					

7.	Menerima arti kemenangan dan kekalahan					
----	--	--	--	--	--	--

Berdasarkan hasil lembar observasi yang telah digunakan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil observasi terhadap siswa dapat digunakan sebagai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dapat dibuktikan dari perolehan hasil lembar observasi yang digunakan menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa yang tidak memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata Pelajaran PJOK. Dimana standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) khususnya mata pelajaran PJOK yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75 sesuai dengan hasil lembar observasi yang digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran PJOK masih tergolong rendah, hal ini terjadi dari beberapa faktor permasalahan yang terjadi dan dialami oleh siswa sehingga sangat berdampak pada ketuntasan hasil belajarnya.

3.7 Analisis Data

Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Untuk mengetahui skor rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan:

- 1) skor rata-rata (\bar{X}):

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

- 2) presentase skor rata-rata :

$$\frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

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

X = skor keseluruhan

N = Jumlah siswa

\sum = Jumlah

- 3) Tabel perolehan presentase (Sudjana, 2016):

Tabel 3.10 Persentase Ketuntasan

Perolehan Persentase	Kategori
0% - 34%	Sangat Kurang
35% - 69%	Kurang
70% - 74%	Cukup
75% - 84%	Baik
85% - 100%	Sangat Baik