BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah rasional, empiris, sistematis untuk memperoleh data yang valid dengan tujuan yang dapat ditemukan, dikembangkan dan didemonstrasikan, suatu pengetahuan sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami dan memecahkan permasalahan di bidang pendidikan (Mustafa et al., 2022)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh para pendidik atau calon pendidik di kelas secara kolaboratif atau partisipatif untuk meningkatkan kinerja pendidik dalam pembelajaran di kelas dan meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari sudut pandang akademik maupun non-akademik melalui refleksi dalam bentuk siklus (Tampubolon, 2014).

Penelitian tindakan kelas adalah ketika seorang guru mengamati kegiatan belajar sekelompok siswa dengan memberikan tindakan (perlakuan) yang secara sadar dimunculkan oleh guru, baik secara bersama-sama oleh guru dan peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Mustafa et al., 2022).

Penelitian tindakan kelas merupakan perspektif baru dalam penelitian pendidikan, yang menghubungkan praktik dan teori di bidang pendidikan. Dalam model penelitian ini, peneliti dapat berperan sebagai pengamat (observer) sekaligus pengajar (partisipan) atau salah satunya (Rukminingsih et al., 2020). Berbeda dengan penelitian lainnya yang menghasilkan rumusan kesimpulan ilmiah, sedangkan penelitian tindakan kelas harus menghasilkan satu strategi inovatif untuk memecahkan masalah yang terjadi di kelas dan meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa.

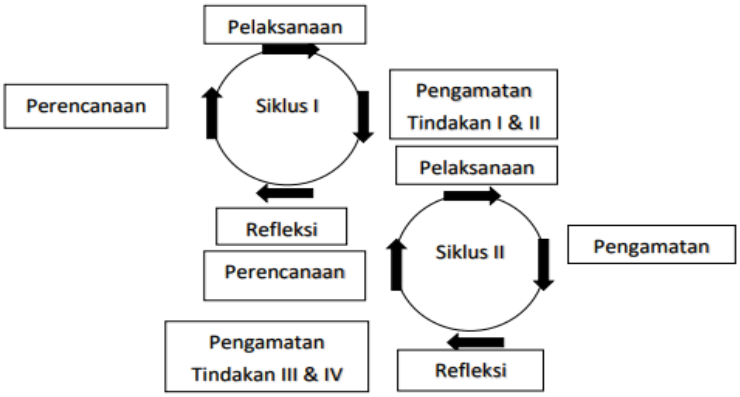
Permasalahan yang sering menjadi fokus PTK menurut (Rukminingsih et al., 2020) adalah permasalahan yang mempunyai hasil belajar dan motivasi belajar yang rendah. Penyebabnya adalah (1) metode pengajaran yang tidak beragam dan tidak sesuai dengan gaya belajar siswa, (2) media pembelajaran tidak dapat memotivasi siswa, (3) pembelajaran di kelas kurang menunjang aktivitas

pembelajaran sehingga mempengaruhi konsentrasi siswa, dan (4) pembelajaran masih berpusat pada guru.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah desain penelitian yang menjadi pedoman terlaksananya proses penelitian. Desain penelitian dimaksudkan untuk memberikan pedoman yang jelas dan terstruktur kepada peneliti dalam melakukan suatu penelitian (Mustafa et al., 2022). Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus, pada setiap siklus terdapat perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Program pembelajaran tindakan (perlakuan) diberikan selama 2 minggu dengan total 4 kali pertemuan (Muslimin, 2021).



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas oleh Kemmis dan Mctaggart (2002)

3.3 Partisipan

Partisipan dari penelitian ini adalah peserta didik sekolah dasar kelas V di SDN 113 Banjarsari berada di Jl. Merdeka No.22, Babakan Ciamis, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat 40117.

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Rahim et al., 2021).

Berdasarkan teori 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 SDN 113 Banjarsari yang merupakan siswa kelas V.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan wakil atau sebagian dari populasi yang mempunyai sifat & ciri yang sama bersifat representatif dan mendeskripsikan populasi sehingga dianggap bisa mewakili seluruh populasi yg diteliti (Rahim et al., 2021)

Sampel adalah sebagian dari populasi dan karakteristiknya. Sampel ini harus memadai dan representatif, serta harus menggambarkan bagaimana populasi diteliti. Agar suatu sampel tersebut dapat tepat, maka harus ada teknik pengambilan sampel dalam menentukan sampel (Budiana & Gumilang, 2023). Dengan begitu teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik total sampling.

3.4 Instrumen Penelitian

Kegiatan penelitian memerlukan alat untuk mengumpulkan data, alat tersebut disebut instrumen. Instrumen adalah alat yang berguna ketika metode digunakan dalam penelitian. Dalam bidang pendidikan, instrumen penelitian digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, kemampuan, atau faktor yang mempengaruhi hasil belajar dan motivasi siswa, baik yang dilakukan dalam penelitian kuantitatif maupun kualitatif (Rahim et al., 2021).

Hal penting mengenai suatu instrumen ini adalah bahwa isinya harus benar-benar memberikan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian dengan mengacu pada konsep empiris dan indikator yang teridentifikasi (Mustafa et al., 2022). Dari penelitian ini instrumen diadopsi dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan pada teknik pengolahan data dalam pelaksanaan tindakan sesuai dengan instrumen yang telah ditetapkan, yaitu observasi, tes, dan catatan lapangan.

Adapun instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.4.1 Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, yang terdiri dari berbagai proses biologis dan psikologis. Unsur terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data observasi digunakan apabila penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, atau fenomena alam, dan jumlah responden yang diamati tidak banyak (Rahim et al., 2021).

Untuk melakukan proses observasi penulis hanya berperan sebagai guru pemberi tindakan (perlakuan) dan menjadi observer atau pengamat, kegiatan observasi dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran untuk memperoleh data yang ingin diteliti. Dengan begitu peneliti dapat memahami konteks data dalam keseluruhan, kemudian peneliti dapat melihat langsung kekurangan peserta didik dan menjadi acuan atau pedoman untuk data penelitiannya.

Berikut hasil observasi untuk penentuan kriteria nilai KKM/KKTP yang sudah ditetapkan di SDN 113 Banjarsari.

Tabel 3.1 Penentuan Kriteria Nilai KKM/KKTP

BAB	Materi Pokok	Kriteria Pencapaian Penilaian			**KRITERIA NILAI**
		Kompleksitas	Daya dukung	Intake	
I	Permainan Invasi	76	76	75	**76**
II	Permainan Net	75	75	75	75
III	Permainan Lapangan	75	75	75	75
IV	Seni Beladiri	77	70	77	75
V	Atletik	75	75	75	75
VI	Senam Lantai	75	74	75	75
VII	Gerak Berirama	75	75	75	75
VIII	Aktivitas Permainan dan Olahraga Air	75	73	76	75
IX	Aktivitas Kebugaran Jasmani	75	75	75	75
X	Pemeliharaan Kebersihan Alat Reproduksi	75	75	75	75
	KRITERIA Mata Pelajaran PJOK				**75**

Berdasarkan tabel diatas Kriteria Ketuntasan Minimal KKM/KKTP mata pelajaran PJOK yang sudah ditetapkan di sekolah SDN 113 Banjarsari terutama dalam materi pokok permainan invasi yaitu 76 sesuai dengan hasil penilaian kompleksitas, daya dukung dan juga intake nya.

3.4.2 Format Tes

Format tes yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan GPAI (Game Performance Assesment Instrument) dan angket kesiapan belajar dalam pembelajaran permainan invasi dilakukan secara individu pada saat akhir pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui pemanasan mana yang berpengaruh terhadap peningkatan kesiapan belajar dan hasil belajar peserta didik kelas V. Adapun format yang digunakan dalam tes keterampilan bermain invasi dalam pembelajaran PJOK sebagai berikut:

3.4.2.1 Instrumen Kesiapan Belajar

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2016). Penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup yaitu kuesioner yang jawabannya sudah disediakan oleh peneliti sehingga responden hanya memilih.

Dalam penelitian ini menggunakan pengukuran skala likert dengan pilihan 4 jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. Tanggapan terhadap setiap item instrumen pada skala Likert berkisar dari sangat positif hingga sangat negatif. (Sugiyono, 2016).

Dalam kuesioner atau angket untuk penelitian ini memiliki skor yang berbeda (Krismanto, 2021), berikut nilai dari setiap butir pernyataan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 Skor Alternatif Jawaban

Bentuk Pernyataan	**Alternatif Jawaban**			
	SS	**S**	**TS**	**STS**
Positif	**4**	**3**	**2**	**1**
Negatif	**1**	**2**	**3**	**4**

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Penelitian

No	Indikator	Deskripsi	Butir		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Kondisi fisik siswa	• Sehat fisik	1,2		2
		• Tidak mengantuk		3	1
		• Tidak mengalami gangguan panca indera	4		1
2.	Kondisi mental siswa	• Percaya diri ketika mengikuti pelajaran PJOK	7	5,6	3
		• Tidak merasa tertekan/terpaksa	8,9,10		3
3.	Kondisi emosional siswa	• Memiliki rasa antusias yang tinggi	11,12	13	3
		• Berusaha mencari informasi tentang tugas pendidikan jasmani		14	1
		• Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	15		1
Total			**10**	**5**	**15**

3.4.2.2 Instrumen Keterampilan Bermain

Griffin, Mitchell dan Oslin telah mengembangkan suatu instrument penelitian yang diberi nama Game Performance Assesment Intrument (GPAI), Game Performance Assesment Intrument (GPAI) merupakan alat penilaian untuk mengamati dan memberi kode perilaku kinerja (dalam konteks bermain). Game Performance Assesment Intrument (GPAI) ini mencakup perilaku yang menunjukkan kemampuan untuk memecahkan masalah dengan membuat keputusan, bergerak dengan tepat, dan mengeksekusi keterampilan (Memmert & Harvey, 2008)

Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang penampilan bermain siswa pengamatan untuk penilaian keterampilan permainan menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin (dalam Memmert & Harvey, 2008).

1. *Base* : Pergerakan yang sesuai dari posisi awal (home) atau pemulihan (recovery) dari pemain diantara upaya keterampilan.
2. *Adjust* (Kesesuaian): Gerakan pemain, baik ofensif atau defensif, seperti yang dipersyaratkan oleh alur permainan.

3. *Decision Made* (Pengambilan Keputusan): Membuat pilihan yang tepat tentang apa yang harus dilakukan dengan bola saat permainan sedang berlangsung.
4. *Skill execution* (Pelaksanaan Keterampilan): Efisiensi Kinerja dari keterampilan yang dipilih.
5. *Support* (dukungan): Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan (atau melempar).
6. *Cover* : Pergerakan pemain untuk bertahan untuk mendukung pemain lainnya yang bergerak dengan bola atau menuju bola.
7. *Guard/mark* (Penjagaan): Bertahan dari lawan yang mungkin atau mungkin tidak menguasai bola.

   Bentuk tes membuat keputusan dan pelaksanaan keterampilan GPAI menurut (Sucipto, 2014) adalah :

Tabel 3.4 Bentuk Tes Keputusan Taktik dan Pelaksanaan Keterampilan

No	Indikator	Sub Indikator
1.	Kembali keposisi (home base)	• Siswa kembali keposisi bertahan setelah melakukan penyerang • Siswa kembali ke posisi semula setelah melakukan keterampilan
2.	Menyesuaikan diri (adjust)	• Siswa bergerak ketika menyerang sesuai situasi permainan • Siswa bergerak ketika bertahan sesuai permainan
3.	Pengambilan Keputusan (Decision Making)	• Siswa berusaha mengoper bola pada waktu yang menguntungkan tim • Siswa berusaha menggiring bola untuk menghindari lawan • Siswa berusaha menendangbola kearah gawang

4.	Pelaksanaan Keterampilan (Skill Execution)	• Operan (passing) bola terkendali • Bola operan mengenai sasaran satu tim • Melakukan control bola yang efektif • Melakukan menggiring (dribbling) dengan efektif • Melakukan tembakan (shooting) yang efektif kearah gawang
5.	Dukungan (Support)	• Siswa memberikan bola yang mudah untuk teman satu tim • Siswa berusaha membantu ketika melakukan penyerangan • Siswa berusaha bergerak untuk menutup pertahanan
6.	Melapis teman (cover)	• Siswa berusaha melapis teman satu tim ketika temannya tidak berada di posisi awal • Siswa berusaha melapis temannya ketika teman satu tim berhasil menyerang daerah lawan
7.	Penjagaan (Guard/mark)	• Siswa berusaha menjaga gerak lawan ketika lawan menyerang • Siswa berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola • Siswa berusaha menghadang tembakan lawan

Berdasarkan bentuk tes menciptakan keputusan strategi & pelaksanaan keterampilan GPAI tersebut, masih ada beberapa aspek yg akan di nilai. Setiap aspek diberikan bobot skor menggunakan skala likert (Sucipto, 2014). Kategori pemberian skor:

Tabel 3.5 Kategori Pemberian Skor

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sumber : Sugiyono, 2016)

3.4.3 Dokumentasi Lapangan

Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan melalui penggunaan foto saat proses pembelajaran sedang berlangsung, serta pencatatan absensi siswa untuk mengidentifikasi nama dan jumlah siswa yang hadir.

3.5 Prosedur Penelitian

1) Tahap Perencanaan

Langkah awal pada tahapan ini adalah meminta izin pada kepala sekolah, guru-guru dan guru PJOK di sekolah untuk persetujuan melakukan observasi langsung terhadap pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani tentang pembelajaran permainan invasi di SDN 113 Banjarsari. Untuk mendapatkan data awal sebagai masalah penelitian, ditemukan permasalahan sebagai berikut:

1. Menyusun dan mengembangkan instrumen atau alat pengumpulan data, dengan tahap menentukan variable yang akan di teliti, membuat format observasi, menentukan indikator atau target pencapaian dokumentasi berupa foto atau video.
2. Melakukan observasi awal pembelajaran.
3. Menentukan jadwal penelitian.

Dari permasalahan yang didapatkan peneliti setelah melakukan observasi di atas maka peneliti untuk memecahkan masalah di atas di awali dengan menganalisis alat bantu dalam pembelajaran serta kurikulum pendidikan jasmani

di Sekolah Dasar tentang variasi pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif dalam permainan invasi (soccer leauge games). dan kemudian hasil analisis tersebut dituangkan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) melalui permainan.

2) Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap ini peneliti menerapkan skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini sebagai berikut:

1. Mempersiapkan sarana dan fasilitas pendukung yang diperlukan dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor.
2. Mempersiapkan alat bantu.
3. Mengkondisikan siswa.
4. Apersepsi.
5. Memberikan contoh materi yang akan disampaikan.
6. Melakukan Evaluasi

Pelaksanaan ini dilakukan pada saat dimulainya penelitian berlangsung dan dilaksanakan pada saat jam pembelajaran PJOK agar tidak mengganggu aktivitas belajar-mengajar yang lain.

3) Tahap Observasi

Tahap observasi tindakan dilakukan secara simultan dengan pelaksanaan tindakan tersebut, di mana guru yang bertindak sebagai peneliti berperan sebagai pengamat untuk mencatat semua kegiatan. Tujuannya adalah untuk memahami, merekam, dan menunjukkan setiap aspek dari proses dan hasil yang dicapai dari tindakan yang telah direncanakan. Proses ini bertujuan untuk menilai tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam tahap observasi, semua informasi terkait dikumpulkan dengan membuat catatan lapangan yang komprehensif mengenai peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini sebagai berikut:

1. Mengamati pelaksanaan tindakan.
2. Mengecek kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan.
3. Mencari faktor yang dianggap sebagai penghambat.
4. Menentukan langkah perbaikan.

4) Tahap Analisis dan Refleksi

Langkah ini bertujuan untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan serta merumuskan kesimpulan dari informasi yang diperoleh selama pelaksanaan. Setelah mendapatkan kesimpulan, disarankan untuk berdiskusi dengan guru pengajar atau kepala sekolah mengenai kelebihan dan kekurangan dari kegiatan tersebut, sehingga dapat mendapatkan bantuan atau arahan yang lebih baik untuk tahapan selanjutnya.

5) Tahap Perancangan Ulang

Tahap ini merupakan revisi dari proses sebelumnya dengan tujuan memperbaiki kelemahan yang teridentifikasi, serta sebagai langkah lanjutan untuk perbaikan ke depannya. Langkah ini merupakan hasil dari refleksi terhadap tindakan sebelumnya yang belum sepenuhnya berhasil, sehingga diperlukan tindakan lanjutan untuk memperbaiki masalah yang belum teratasi sesuai dengan harapan.

3.6 Teknik Pengolahan, Analisis Data, dan Validasi Data

3.6.1 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data secara deskriptif. Pada tahap ini akan dikumpulkan data maupun informasi yang diperoleh dari berbagai instrumen yang digunakan pada saat penelitian akan dilakukan. Seperti hasil observasi, catatan lapangan, dan hasil belajar siswa. Kemudian data tersebut diolah dengan memberikan skor pada setiap aspek yang diamati. Nilai akhir siswa diperoleh dari jumlah skor yang didapatkan dibagi skor ideal dan kemudian dikalikan 100. Setelah siswa memperoleh nilai akhir tersebut maka nilai akan dibandingkan dengan nilai KKM yang telah ditentukan guru. Nilai KKM mata pelajaran PJOK kelas V di SDN 113 Banjarsari Babakan Ciamis, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung ini adalah 76. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang dibuat oleh guru PJOK.

3.6.2 Teknik Analisis Data

Setelah penelitian selesai melakukan pengumpulan data, langkah berikutnya adalah mengelola data dengan menganalisisnya guna memperoleh solusi untuk permasalahan yang telah diidentifikasi. Analisis data adalah kegiatan mengolah data yang telah dikumpulkan dari seponden atau sumber penelitian

untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat (Mashud, 2022). Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Untuk mengetahui skor rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan:

➢ presentase skor rata-rata :

$$\frac{skor\ rata\text{–}rata}{skor\ maksimal} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

X= skor rata-rata yang dicari

X= skor keseluruhan

N= Jumlah siswa

∑= Jumlah

Maka dari itu, untuk menganalisis data statistik, peneliti menggunakan pengolahan secara deskriptif.

➢ Tabel perolehan presentase :

Tabel 3.6 Persentase Ketuntasan

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