

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang disusun secara sistematis untuk menguji suatu permasalahan. Sedangkan metode penelitian adalah cara ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Suatu penelitian harus disusun secara sistematis berdasarkan tahapan-tahapan penelitian.

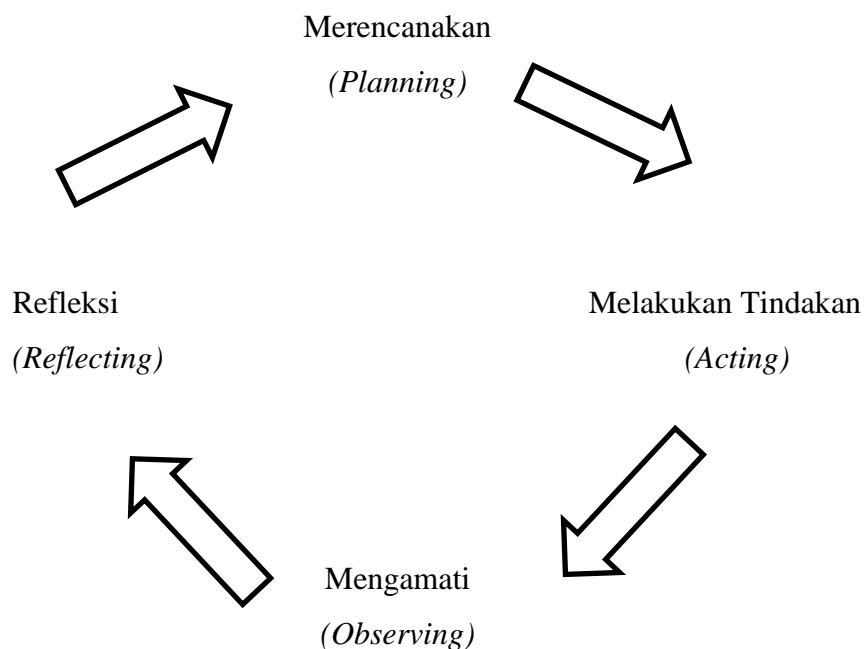
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sesuai dengan namanya, ada tiga istilah yaitu penelitian, tindakan dan kelas. Penelitian adalah kegiatan ilmiah untuk memperoleh data atau memperoleh informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu dari suatu hal yang menarik minat dan penting untuk diteliti. Tindakan berarti suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan. Kegiatan itu dilakukan oleh guru, karena guru sosok yang lebih mengetahui situasi dan karakteristik kelas dibandingkan yang lain.

Sedangkan kelas adalah sekelompok siswa yang belajar di kelas, di lab, di lapangan, dan lain-lain. Menurut Subroto dkk. (2014, hlm. 6) “PTK sebuah kajian sistematis tentang upaya meningkatkan mutu praktik pembelajaran oleh sekelompok masyarakat melalui tindakan praktis dan refleksi atas hasil tindakan tersebut”.

PTK merupakan salah satu penelitian yang umumnya dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, memperbaiki mutu pembelajaran serta menerapkan atau mencoba hal-hal baru yang bisa meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan dilaksanakannya PTK, berarti guru juga berkedudukan sebagai peneliti, yang senantiasa bersedia meningkatkan kualitas kemampuan mengajarnya. Upaya peningkatan kualitas tersebut diharapkan dilakukan secara sistematis, realiti, dan rasional, yang disertai dengan meneliti semua aksinya di depan kelas sehingga gurulah yang tahu persis kekurangan-kekurangan dan kelebihanannya. Apabila di dalam pelaksanaan “aksi”

nya masih terdapat kekurangan, dia akan bersedia mengadakan perubahan sehingga di dalam kelas yang menjadi tanggungjawabnya tidak terjadi permasalahan.

Rancangan penelitian disebut juga rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan, disusun sedemikian rupa agar peneliti memperoleh jawaban dari penelitiannya. Rancangan penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, alasannya karena model Kurt Lewin menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, rancangan modelnya sederhana dan lebih mudah dipahami, serta paling banyak digunakan dalam penelitian-penelitian tindakan kelas menurut Lewin dalam Subroto dkk. (2014, hlm. 34) “rancangan model PTK terdiri atas empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*Acting*), pengamatan (*Observing*), dan refleksi (*Reflecting*).”



Bagan 3.1 Rancangan PTK

(Sumber: Subroto dkk, 2014, hlm. 35)

B. Waktu dan Tempat Penelitian (Setting Penelitian)

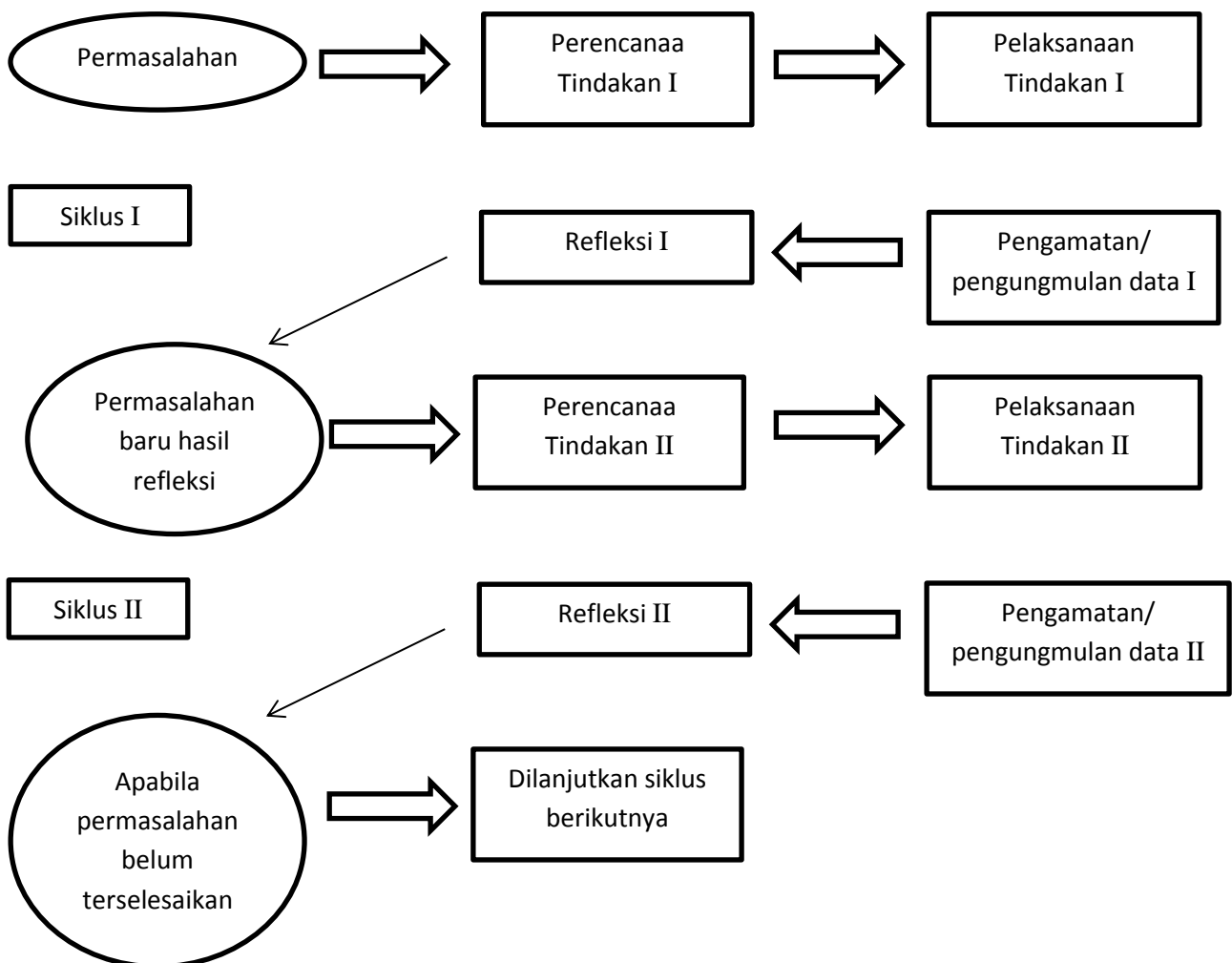
Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan 2 minggu yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 31 maret sampai dengan 5 mei. Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SDN Pajajaran Kota Bandung, Jln Pajajaran No. 58. Peneliti mengambil tempat atau lokasi penelitian di SDN PAJAJARAN Kota Bandung, Jln Pajajaran No. 58 dengan alasan atau pertimbangan antara lain:

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas IV-A SDN PAJAJARAN Kota Bandung, Jln Pajajaran No. 58 yang berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Peserta didik di Sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, orang tua mereka berasal dari profesi yang berbeda-beda pula, ada yang berprofesi sebagai pedagang, guru, karyawan, aparat pemerintah, dan lain-lain.

D. Prosedur Penelitian

Sehubung penelitian tindakan kelas ini analisis dan refleksi. Tahap-tahapan ini bersifat daur ulang atau siklus, berikut mengacu pada model penelitian tindakan kelas yang dijelaskan oleh Daryanto (2011, hlm. 183) “setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (observasi), dan *reflection* (refleksi)”, dan disajikan dalam bentuk gambar tahapannya sebagai berikut:



Bagan 3.2 Prosedur Penelitian
(Sumber: Daryanto, 2011, hlm. 183)

E. Rencana Tindakan

Rencana pembelajaran dalam suatu penelitian tindakan haruslah tersusun dengan memperhitungkan segala sesuatu yang mungkin bisa terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Seperti yang diungkapkan oleh Daryanto (2011, hlm. 25) :

Rencana tindakan merupakan rencana untuk menguji secara empiris hipotesis tindakan yang telah ditentukan, rencana tindakan ini mencakup seluruh langkah kegiatan secara rinci

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan observer menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan modifikasi pembelajaran dan variasi bentuk tugas gerak yang sistematis dalam pembelajaran melempar, menangkap, dan memukul dalam aktivitas permainan tradisional.
- b. Membuat lembar observasi yaitu:
 - 1) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini harus tertib dan sistematis karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.
 - 2) Dengan menggunakan alat elektronik (*Handphone atau camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran di tahap berikutnya.
- c. Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpul data yang berkenaan dengan aspek-aspek kegiatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran melempar, menangkap, dan memukul dalam aktivitas permainan tradisional.
- d. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran melempar, menangkap, dan memukul dalam aktivitas permainan tradisional.

2. Pelaksanaan tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran melempar, menangkap, dan memukul dalam aktivitas permainan tradisional melalui modifikasi media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a. Peneliti menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan modifikasi pembelajaran dan variasi bentuk tugas gerak yang sistematis dalam pembelajaran melempar, menangkap, dan memukul dalam aktivitas permainan tradisional.
- b. Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.
- c. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

3. Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau teman sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

4. Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang didapat 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 merefleksi diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan kemampuan memukul,

melempar dan menangkap dalam aktivitas permainan bola bakar. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan tiga siklus, dalam satu siklus terdapat dua tindakan. Berikut di bawah ini adalah langkah-langkah pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas:

a. Siklus I Tindakan 1:

1) Perencanaan

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bola kecil yang dikemas dalam bentuk permainan tradisional. Pada siklus I tindakan ke-1 tugas gerakanya adalah gerakan melempar, menangkap, dan memukul yang dilakukan dengan bentuk variasi permainan yang berlevel sesuai dengan tingkat kesulitan. Setelah itu siswa diberikan bentuk variasi gerakan sederhana dan mudah yang dilakukan dengan berpasangan dalam permainan, berhadapan dengan jarak dekat secara berpasangan sebagai salah satu bentuk latihan dari lempar, tangkap dan pukul. Di akhir pembelajaran, siswa diberikan permainan yang mengarah pada penguasaan kemampuan melempar, menangkap, dan memukul dalam permainan tradisional.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (RPP) yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke-1.

3) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke-1.

4) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada Tindakan I untuk menentukan tindakan berikutnya.

b. Siklus I Tindakan 2:

1) Perencanaan

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bola kecil yang dikemas dalam bentuk permainan tradisional. Pada siklus I tindakan ke-2 tugas geraknya adalah gerakan melempar, menangkap, dan memukul yang dilakukan dengan bentuk variasi permainan yang berlevel sesuai dengan tingkat kesulitan. Setelah itu siswa diberikan bentuk variasi gerakan sederhana dan mudah yang dilakukan dengan berpasangan dalam permainan, berhadapan dengan jarak dekat secara berpasangan sebagai salah satu bentuk latihan dari lempar, tangkap dan pukul. Di akhir pembelajaran, siswa diberikan permainan yang mengarah pada penguasaan kemampuan melempar, menangkap, dan memukul dalam permainan tradisional.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (RPP) yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke-2.

3) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke-2.

4) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada Tindakan 2 untuk menentukan tindakan berikutnya.

c. Siklus II Tindakan 1 :

1) Perencanaan

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bola kecil dalam bentuk permainan

tradisional. Pada Siklus II ini merupakan hasil evaluasi dari siklus sebelumnya. Untuk siklus II tindakan ke-1 gerakan dari lempar, tangkap dan pukul dilakukan berupa permainan sederhana seperti permainan drill lempar tangkap pukul bola dengan tingkatan mudah, sedang, sulit dan dilanjutkan dengan permainan tradisional.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (sekenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke-1.

3) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke-1.

4) Refleksi

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

d. Siklus II Tindakan 2 :

1) Perencanaan

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bola kecil dalam bentuk permainan tradisional. Pada Siklus II ini merupakan hasil evaluasi dari siklus sebelumnya. Untuk Siklus II tindakan ke-2 gerakan lempar, tangkap dan pukul dilakukan dalam permainan tradisional.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (sekenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus II dan III tindakan ke-1 dan ke-2.

3) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke-2.

4) Refleksi

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

e. Siklus III Tindakan 1:

1) Perencanaan

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bola kecil dalam bentuk permainan tradisional. Pada Siklus III tindakan 1 ini merupakan hasil evaluasi dari siklus sebelumnya. Untuk siklus III tindakan ke-1 gerakan dari lempar, tangkap dan pukul dilakukan berupa permainan tradisional ucing baledog, boy-boyan dan bola bakar dengan tingkat kesulitan lebih tinggi dari pertemuan sebelumnya.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (sekenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus III tindakan ke-1.

3) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus III tindakan ke-1.

4) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus III Tindakan 1 untuk melanjutkan ke tindakan selanjutnya.

f. Siklus III Tindakan 2:

1) Perencanaan

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bola kecil dalam bentuk permainan tradisional. Pada Siklus III tindakan 2 ini merupakan hasil evaluasi dari siklus sebelumnya. Untuk siklus III tindakan ke-2 gerakan dari lempar, tangkap dan pukul dilakukan berupa permainan tradisional ucing baledog, boy-boyan dan bola bakar dengan tingkat kesulitan paling tinggi.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (sekenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus III tindakan ke-2.

3) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus III tindakan ke-2.

4) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus III Tindakan 2.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Subroto dkk. (2014, hlm. 39) “instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, atau mengumpulkan data”. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan kemampuan gerak manipulatif melalui aktivitas permainan tradisional ucing baledog, boy-boyan dan bola bakar, dalam

penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

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 3.1
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
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 bola.
Perlindungan (<i>Base</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola

(Sumber :The Game Performance Assesment Instrument (GPAI): Griffin dkk, 1997, hlm. 362)

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk aktivitas permainan bola bakar untuk mengembangkan gerak manipulatif pada saat menguasai bola, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/ *Decision Marking* (sesuai, tidak sesuai), melaksanakan keterampilan/ *Skill Execution* (efektif, tidak efektif) dan memberi dukungan/ *support* (sesuai, tidak sesuai) . Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran permainan bola kecil dan mencatat sesuai

atau ketidak sesuaian dan efisien atau ketidak efisiennya pada suatu kejadian atau penempilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu.

Tabel 3.2

Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen Penampilan bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Marking</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas. • Pemain berusaha menghindari atau menjauhi dari lawan.
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<p>Melempar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Operan terkendali • Bola operan atau lemparan mengenai sasaran <p>Menangkap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola tertangkap tanpa terjatuh? • Dapat menyesuaikan dengan arah bola yang akan datang <p>Memukul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola mengenai tepat pada bet/ tongkat pemukul • Bola melambung dengan baik
3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menepati posisi yang bebas untuk menerima operan bola • Pemain bergerak mendekati lawan yang berusaha menyusun tumpukan genteng

Berikut ini format GPAI yang digunakan untuk menilai kemampuan gerak manipulatif dalam permainan tradisional.

Tabel 3.3

Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan keterampilan		Memberi dukungan	
		S	TS	E	TE	S	TS
1							
2							
3							
4							
Dst							
Ket : S = <i>Appropriate</i> (sesuai) TS = <i>Inappropriate</i> (tidak sesuai) E = <i>Effective</i> (Efektif) TE = <i>Ineffecive</i> (Tidak Efektif)							

(Sumber :The Game Performance Assesment Instrument (GPAI): Griffin dkk, 1997, hlm. 363)

1) Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto–foto ketika proses pembelajaran berlangsung, absensi siswa untuk mengetahui nama dan jumlah anak.

2) Catatan data lapangan

Membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi 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 mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak dalam pembelajaran, dan lain-lain dicatat oleh observer yang dicatat dalam catatan lapangan.

3. Teknik Pengumpulan Data: Data hasil belajar diambil dengan memberikan tes kepada siswa, data tentang situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

H. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena data berupa angka dan berupa kata-kata (narasi) 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 orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan:

Mencari nilai rata-rata (\bar{X})

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

(Sumber: Abduljabar dan Darajat, 2013, hlm. 111)

Keterangan :

(\bar{X}) = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$ = Jumlah skor (x)

n = Banyaknya subjek