

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Karena permasalahan dalam penelitian ini bertujuan untuk berupaya meningkatkan kemampuan kombinasi gerak tanggung jawab pribadi dan sosial siswa dalam pembelajaran permainan invasi sederhana (bola tangan) sehingga siswa mampu bertanggung jawab dengan sendirinya kelak didalam kehidupan sehari-harinya. Penelitian ini dimulai dari permasalahan yang ada di lapangan dalam praktik belajar mengajar yang dihadapi guru. Berangkat dari keinginan untuk memperbaiki pembelajaran pendidikan jasmani siswa, penulis mempersiapkan diri tentang apa itu penelitian tindakan kelas, latar belakang, karakter dan prosedur yang harus ditempuh.

Depdikbud, (1999, hlm.9-10). Salah satu tujuan dari PTK adalah:

PTK dilaksanakan demi perbaikan dan/atau peningkatan praktek pembelajaran secara berkesinambungan, yang pada dasarnya melekat pada terlaksananya misi profesional pendidikan yang diemban guru. Oleh karena itu, PTK merupakan salah satu cara strategis dalam memperbaiki dan meningkatkan layanan pendidikan yang harus diselenggarakan dalam konteks, dan/atau dalam peningkatan kualitas program sekolah secara keseluruhan, dalam masyarakat yang cepat berubah.

Diperjelas lagi oleh Kunandar (2008, hlm. 44):

Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran dikelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

Dengan dilaksanakannya PTK, berarti guru juga berkedudukan sebagai peneliti, yang senantiasa bersedia meningkatkan kualitas kemampuan mengajarnya. Upaya peningkatan kualitas tersebut diharapkan dilakukan secara sistematis, realities, 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.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan PTK ialah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Sementara itu, dilaksanakannya PTK di antaranya untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau pengajaran yang diselenggarakan oleh guru/pengajar-peneliti itu sendiri, yang dampaknya diharapkan tidak ada lagi permasalahan yang mengganjal di kelas.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri Sukaluyu 3 Kota Bandung dengan jumlah siswa 34 orang yang terdiri atas 20 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester 1 tahun pelajaran 2016/2017.

C. Prosedur Penelitian

Megalukman Wahyudi Iskandar, 2016

UPAYA MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB PRIBADI DAN SOSIAL SISWA MELALUI PERMAINAN INVASI SEDERHANA

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

Prosedur penelitian adalah langkah – langkah yang harus dilalui oleh peneliti dalam menerapkan metode yang akan digunakan dalam penelitian. Langkah–langkah PTK secara prosedurnya dilaksanakan secara kolaboratif antara (guru dengan tim lainnya).

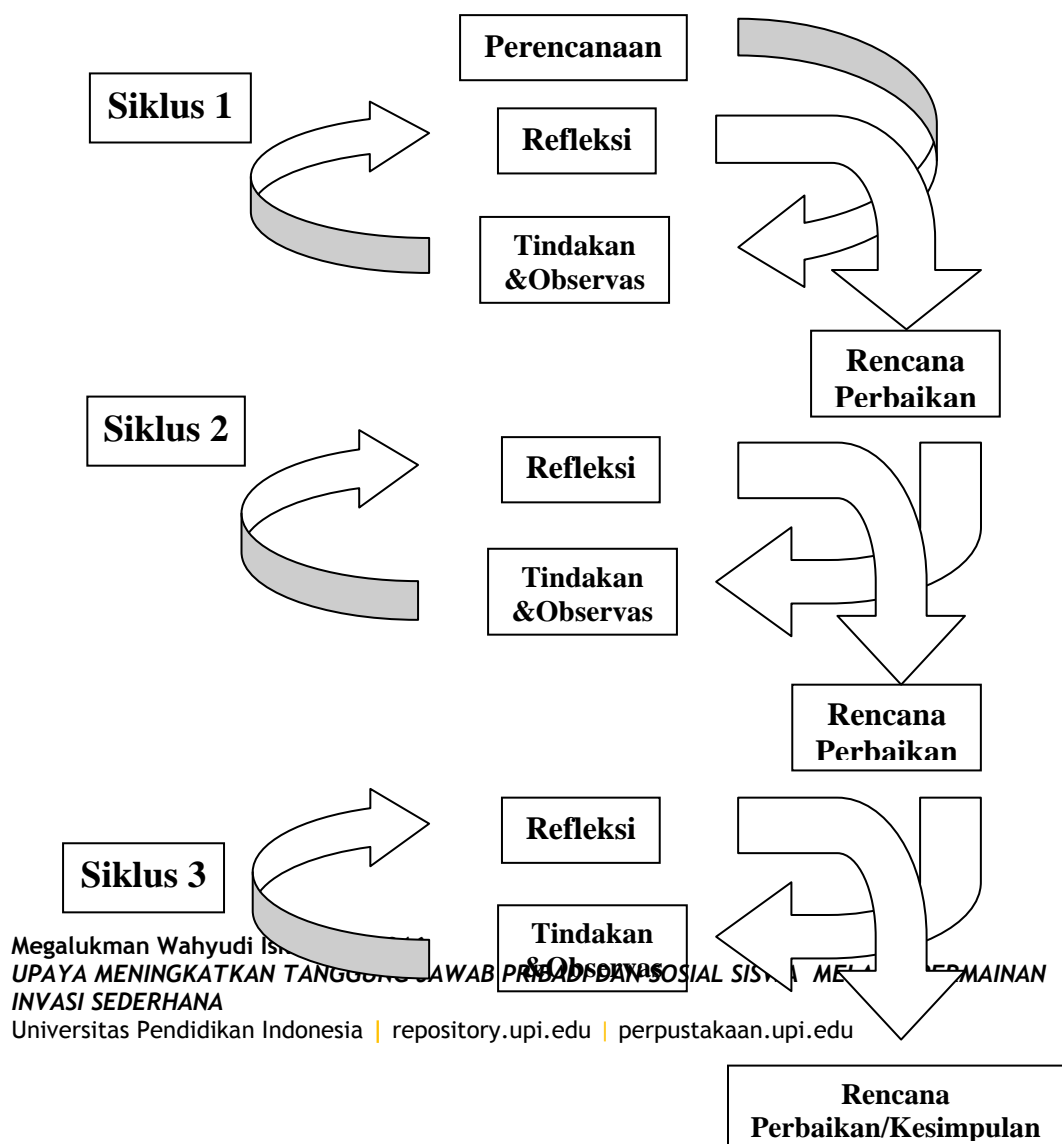
Menurut Taggart (1988) “secara garis besar alur penelitian tindakan mencakup empat taraf : penetapan fokus masalah penelitian, perencanaan tindakan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan interpretasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*)” (Aqib, 2009:30). Penjelasan mengenai alur penelitian tindakan tersebut dipaparkan melalui penjelasan sebagai berikut :

1. Penetapan fokus masalah penelitian yaitu merasakan adanya masalah, analisis masalah, perumusan masalah.
2. Perencanaan tindakan (*Planning*) adalah membuat skenario pembelajaran dan menyiapkan instrument pembelajaran untuk menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan.
3. Pelaksanaan tindakan (*action*) yang meliputi siapa melakukan, apa, kapan, dimana dan bagaimana melakukannya. Skenario tindakan yang telah direncanakan, dilaksanakan dalam situasi yang aktual.
4. Pengamatan interpretasi (*Observing*) pada tahap ini dilakukan perekaman data yang meliputi proses dan hasil pelaksanaan kegiatan. Tujuannya untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi.
5. Refleksi (*reflecting*) pada bagian ini dilakukan analisis data mengenai proses, masalah, dan hambatan yang dijumpai dan dilanjutkan dengan refleksi terhadap dampak pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan, sehingga dapat digunakan untuk merancang program penelitian pada siklus berikutnya.

Keempat tahap yang telah dipaparkan diatas tersebut merupakan rancangan tindakan dalam satu siklus penelitian, pada siklus berikutnya rancangan program penelitian yang digunakan berpedoman pada hasil refleksi

yang dihasilkan pada siklus sebelumnya, begitu seterusnya hingga target penelitian tercapai.

Alur siklus PTK yang diterapkan pada penelitian ini adalah mengadaptasi dari model Kemmis dan Mc. Taggart. Dalam penelitian ini, model Kemmis dan Taggart menekankan pada 4 proses yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, dan observasi dan (3) refleksi. Keempat proses itu dibentuk dalam sebuah siklus proses pembelajaran. Adapun dalam penelitian yang singkat ini, maka penulis merencanakan untuk melaksanakan proses PBM diperkirakan sekurang-kurangnya akan dilaksanakan dalam 3 siklus berkesinambungan. Adapun satu siklus PBM membutuhkan alokasi waktu 2 x 35 menit atau 1 kali pertemuan pembelajaran.



Gambar 3.1
Bagan Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc.Tagart

Untuk memperoleh hasil penelitian tindakan seperti yang diharapkan, prosedur penelitian secara keseluruhan meliputi tahap – tahap sebagai berikut:

1. Tahap persiapan survey awal

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengobservasi sekolah atau kelas yang akan dijadikan sebagai tempat Penelitian Tindakan Kelas. Meninjau sejauhmana pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan dalam sekolah tersebut.

2. Tahap seleksi informan, penyiapan instrumen, dan alat Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, adalah :

- a. Menentukan subjek penelitian
- b. Menyiapkan metode dan instrument penelitian serta evaluasi

3. Tahap Pengumpulan Data dan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan dan tabulasi data penelitian yang terdiri atas :

- a. Observasi data hasil belajar kombinasi gerak dan tanggung jawab siswa dalam permainan invasi sederhana (bola tangan).
- b. Kemampuan siswa memahami materi selama proses pembelajaran
- c. Pelaksanaan pembelajaran permainan invasi sederhana.
- d. Partisipasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran

4. Tahap analisis data

Dalam tahap ini analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik analisis tersebut dilakukan karena data yang terkumpul

berupa uraian deskriptif tentang perkembangan belajar dan hasil test. Serta hasil belajar siswa yang dideskriptifkan melalui hasil kualitatif

5. Tahap penyusunan laporan

Pada tahap ini disusun laporan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dari mulai awal survey hingga menganalisis data yang dilakukan dalam penelitian.

6. Deskripsi tiap siklus

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan kombinasi gerak dan peningkata tanggung jawab pribadi dan sosial siswa dalam permainan invasi sederhana (bola tangan) pada siswa kelas V SDN Sukaluyu 3 Kota Bandung. Setiap tindakan upaya pencapaian tujuan tersebut dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yakni: (1) perencanaan tindakan pembelajaran tonnis dengan penerapan pendekatan bermain dan modifikasi alat; (2) pelaksanaan tindakan pembelajaran; (3) observasi dan interprestasi; (4) analisis dan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya. Penelitian direncanakan dalam 2 siklus.

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan guru kelas menyusun sekenario pembelajaran yang terdiri dari :

- 1) Menyusun Rencana Program Pembelajaran (RPP) permainan invasi sederhana (bola tangan) yaitu kombinasi gerak dan tanggung jawab pribadi dan sosial siswa.
- 2) Menyusun instrumen yang digunakan dalam siklus PTK, yaitu penilaian permainan invasi sederhana (bola tangan) yaitu kombinasi gerak dan tanggung jawab pribadi dan sosial siswa.
- 3) Menyusun lembar penilaian dan hasil pembelajaran
- 4) Menyusun lembar observasi
- 5) Menyiapkan lembar penilaian

Megalukman Wahyudi Iskandar, 2016

UPAYA MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB PRIBADI DAN SOSIAL SISWA MELALUI PERMAINAN INVASI SEDERHANA

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

- 6) Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran
- 7) Menyiapkan tempat penelitian
- 8) Penetapan alokasi waktu pelaksanaan
- 9) Sosialisasi kepada subjek

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, tahap ini dilakukan bersama dengan tahap observasi terhadap dampak tindakan.

Langkah- langkah kegiatan :

- 1) Melakukan pemanasan.
- 2) Melakukan teknik dasar kombinasi gerak dalam permainan invasi sederhana (bola tangan)
 - a) Menjelaskan kegiatan belajar mengajar secara umum
 - b) Melakukan pemanasan.
 - c) Melakukan teknik dasar pada awal yaitu materi kombinasi gerak mengoper dan mencetak poin
 - d) Penilaian yang dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.
 - e) Melaksanakan penenangan / pendinginan.

c. Tahap Observasi

Kegiatan observasi dilakukan bersama dengan kegiatan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap penerapan pembelajaran dengan pendekatan bermain dan modifikasi pendidikan jasmani yang diterapkan terhadap proses pembelajaran permainan invasi sederhana (bola tangan).

d. Tahap Refleksi

Dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan interpretasi sehingga diperoleh kesimpulan apa saja yang perlu diperbaiki dan apa saja yang perlu dipertahankan. Tahap ini mengemukakan hasil penemuan dari

pelaksanaan tindakan pertama yang memerlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

Pada rancangan siklus II tindakan dikaitkan dengan hasil yang telah dicapai pada tingkatan siklus I sebagai upaya perbaikan dari siklus tersebut dengan materi pembelajaran sesuai dengan silabus mata pelajaran pendidikan jasmani.

D. Definisi Operasional

1. Pendidikan penjas

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

2. Permainan invasi

Permainan Invasi adalah menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu ada pada regunya dengan jalan melakukan operan-operan (*passing*) atau membawa (*dribbling*), dan berusaha untuk merebut obyek permainan dari regu lawan dengan jalan menghadang, menghambat atau merebutnya untuk mencegah atau membuat suatu goal.

3. Pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)*

Teaching Games for Understanding (TGfU) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain.

TGfU tidak menfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis. *TGfU* lebih menekan pada keaktifan siswa. Siswa mampu mengembangkan tidak hanya sebagian besar psikomotornya tetapi juga ranah afektif dan kognitifnya berkembang dengan baik.

4. Tanggung jawab

Tanggung jawab merupakan hakikat dari Allah SWT yang telah ada di diri manusia sehingga dia menyadari apa yang telah dilakukannya itu harus bisa ditanggung akibatnya baik kelakuan yang positif maupun negatif. Setiap pemimpin harus memiliki rasa tanggung jawab guna melaksanakan suatu tindakan positif yang membawa perubahan untuk anggota yang dipimpinnya.

E. Data dan Sumber Data

1. Jenis data

Sumber data yang dikumpulkan dalam penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah sebagai berikut :

- a. Data primer, yaitu data yang diperoleh melalui observasi secara langsung di lokasi penelitian mengenai peningkatan tanggung jawab pribadi dan sosial siswa dalam permainan invasi sederhana (bola tangan) pada siswa kelas V SDN Sukaluyu 3 Kota Bandung.
- b. Data sekunder, yaitu berupa RPP, silabus dan daftar siswa kelas V SDN Sukaluyu 3 Kota Bandung.

2. Jenis variabel

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas dan satu variabel terikat, yakni:

- a. Variabel bebas yakni variabel yang mempengaruhi variabel lain, variabel bebas dalam penelitian ini adalah: Permainan Invasi Sederhana

- b. Variabel terikat yakni variabel yang dipengaruhi variabel lain, variabel terikat dalam penelitian ini adalah: Peningkatan tanggung jawab pribadi dan sosial siswa

F. Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya melalui: tes praktik, observasi lapangan. Menurut ahli “data penelitian dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data meliputi : jenis data, sumber data, teknik pengumpulan data, dan instrumen yang digunakan” (Mulyasa, 2009:183).

Secara terperinci teknik pengumpulan data pada penelitian dapat dideskripsikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1
Teknik Pengumpulan Data Penelitian

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Siswa	Kemampuan Kombinasi Gerak (Melempar, menangkap, mengontrol, menembak)	Afektif	Penilaian siswa melalui observasi lapangan (sesuai dengan rubrik penilaian aspek afektif pada RPP)
			Kognitif	Soal tes (sesuai dengan rubrik penialain aspek kognitif pada RPP)
			Psikomotor	Tes praktik yang meliputi kemampuan kombinasi gerak dan tanggung jawab pribadi dan sosial siswa dalam permainan invasi sederhana (bola tangan) (sesuai rubrik penilaian

Megalukman Wahyudi Iskandar, 2016

UPAYA MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB PRIBADI DAN SOSIAL SISWA MELALUI PERMAINAN INVASI SEDERHANA

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

				psikomotor dalam RPP)
--	--	--	--	-----------------------

Data primer yang harus dikumpulkan adalah kemampuan kombinasi gerak dan tanggung jawab pribadi dan sosial dalam permainan invasi sederhana (bola tangan) dalam pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes kemampuan kombinasi gerak yang dimodifikasi dengan lembar observasi atau lembar pengamatan. Data aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran diperoleh melalui observasi. Untuk mendapatkannya pengamatan menggunakan lembar observasi pengelolaan pembelajaran selama pembelajaran berlangsung. Siswa diamati berdasarkan petunjuk yang telah ditetapkan dalam lembar observasi. Data penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber, diantaranya:

1. Informasi dari observer/mitra kolaboratif (guru pendidikan jasmani) serta siswa.
2. Tempat peristiwa dan berlangsungnya aktifitas pembelajaran.
3. Dokumentasi atau arsip yang antara lain berupa kurikulum, skenario, pembelajaran silabus, buku penelitian dan buku referensi pembelajaran.

G. Uji Validasi Data

Uji validitas merupakan suatu cara untuk menentukan suatu keabsahan data yang diperoleh. Dalam hal ini, untuk meningkatkan validitas data yang diperoleh, peneliti menggunakan triangulasi data. Triangulasi data yang digunakan yaitu:

1. Triangulasi data
2. Triangulasi sumber
3. Triangulasi metode

Validitas data PTK ini menggunakan :

1. Triangulasi data yaitu data yang sama akan lebih abash kebenarannya apabila diperoleh dari beberapa sumber yang berbeda.

2. Triangulasi sumber yaitu mengkroscek data yang diperoleh dengan informan atau narasumber yang lain baik siswa, guru, atau pihak lain.
3. Triangulasi sumber yaitu, mengumpulkan data dengan metode yang berbeda agar hasilnya lebih mantab (metode observasi dan tes), sehingga akan diperoleh hasil yang akurat mengenai subjek.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut ahli “metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang”(Nazir, 2005: 54). Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki. Jenis penelitian deskriptif salah satunya adalah Action Research.

Sedangkan menurut pendapat lain “penelitian deskriptif melakukan analisis hanya sampai taraf deskriptif, yaitu menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah untuk difahami dan disimpulkan” (Azwar, 2011: 6). Kebanyakan pengolahan datanya berdasarkan pada analisis persentase. Analisis kualitatif bertujuan untuk melakukan penafsiran terhadap fenomena sosial. Menyajikan data atau narasi data secara sederhana dalam bentuk kata-kata, dapat dilakukan dengan membentuk tabel, grafik, dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data akan terorganisir dan tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Dalam tahap pengumpulan data sebelumnya, peneliti sudah membuat simpulan-simpulan sementara. Pada tahap ini peneliti mengecek hasil simpulan-simpulan tersebut untuk dijadikan sebuah kesimpulan pasti dari hasil penelitiannya.

Menurut ahli menyatakan bahwa “metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang

alamiah” (Saebani, 2008: 122). Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data tidak dipandu oleh teori, tetapi dipandu oleh fakta-fakta yang ditentukan pada saat penelitian dilapangan.

Untuk menganalisa data diperlukan suatu teknik analisis yang sesuai dengan bentuk data yang terkumpul. Data yang terkumpul dalam penelitian ini berupa data *numeric* (angka) maka menggunakan teknik statistik deskriptif dengan analisis deskriptif persentase. Data yang terkumpul dikelompokkan berdasarkan nomor pertanyaan dan alternatif jawaban. Persentase alternatif jawaban dihitung menggunakan:

$$\% \frac{n}{N} \times 100\%$$

% = Persentase

n = Jumlah skor yang diperoleh dari data

N = Jumlah skor maksimal

Hasil tersebut kemudian ditafsirkan dengan ruang kualitatif yaitu :

76% - 100% = baik

56% - 75% = cukup

40% - 55% = kurang

< 40% = kurang sekali

I. Indikator Kinerja Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan tanggung jawab pribadi dan sosial siswa dalam pembelajaran permainan invasi sederhana (bola tangan) pada siswa kelas V SDN Sukaluyu 3 Kota Bandung. Adapun setiap tindakan untuk pencapaian tujuan tersebut dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri dari empat langkah yang meliputi; perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya.

Megalukman Wahyudi Iskandar, 2016

UPAYA MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB PRIBADI DAN SOSIAL SISWA MELALUI PERMAINAN INVASI SEDERHANA

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

Tabel 3.2
Indikator Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Aspek yang dinilai	Presentase Siswa yang di targetkan	Cara Pengamatan
Kemampuan siswa melakukan kombinasi gerak	75 %	Diamati melalui proses pembelajaran dan unjuk kerja praktik sesuai dengan pedoman rubrik penilaian RPP
Pemahaman siswa terhadap materi kombinasi gerak dalam permainan invasi sederhana	75 %	Melalui tes kemampuan kognitif siswa sesuai dengan pedoman rubrik penilaian RPP
Sikap siswa dalam mengikuti pelaksanaan materi kombinasi gerak dan tanggung jawab siswa dalam permainan invasi sederhana	75 %	Melalui penilaian sikap sesuai dengan pedoman rubrik penilaian RPP
Ketuntasan hasil belajar	75 %	Diukur melalui ketuntasan belajar siswa pada materi permainan invasi sederhana melalui hasil penjumlahan (aspek afektif, kognitif dan psikomotorik) sesuai dengan KKM sekolah : 75