

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian pada hakikatnya merupakan proses ilmiah yang mencakup sifat formal dan intensif. Karakter formal dan intensif karena mereka terikat dengan aturan, urutan, maupun cara penyajiannya agar memperoleh hasil yang diakui serta bermanfaat bagi kehidupan manusia. Intensif dengan menerapkan ketelitian dan ketepatan dalam melakukan proses penelitian agar memperoleh hasil yang dapat dipertanggungjawabkan, memecahkan problem melalui hubungan sebab dan akibat, dapat diulang kembali dengan cara yang sama dan hasil sama (Darmadi 2011, hlm. 22).

Metode penelitian adalah salah satu cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan dan dipergunakan oleh peneliti dalam rangka memperoleh data yang diperlukan dan dipergunakan dengan permasalahan yang diselidiki. Seperti yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart (dalam Sukardi 2013, hlm. 3) ‘Penelitian tindakan adalah cara suatu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasi sebuah kondisi dimana mereka dapat mempelajari pengalaman mereka dan membuat pengalaman mereka dapat diakses oleh orang lain.’

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Dalam hal ini Subroto dkk. (2014, hlm. 5) mengemukakan bahwa:

Penelitian tindakan adalah kajian tentang situasi sosial dengan tujuan untuk memperbaiki mutu tindakan dalam situasi sosial tertentu. Penelitian tindakan memfokuskan kajiannya pada masalah-masalah khusus dalam lingkungan tertentu, dapat dilakukan diorganisasi masyarakat, lembaga-lembaga swasta dan pemerintahan, sekolah-sekolah, lembaga kesehatan masyarakat, dan lain-lain. Karena itu, penelitian tindakan dapat diartikan

pula sebagai penelitian tentang, untuk, dan oleh masyarakat atau kelompok sasaran, dengan memanfaatkan interaksi, partisipasi, dan kolaborasi antara peneliti dengan kelompok sasaran

Adapun manfaat Penelitian Tindakan kelas menurut Subroto dkk. (2014, hlm. 7) adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan reflektif guru untuk mampu memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang muncul;
2. Melatih guru untuk lebih kreatif didalam mengembangkan kurikulum ditingkat sekolah dan kelas;
3. Partisipasi guru secara aktif ditambah dengan kemampuan reflektifnya dalam upaya inovasi dan pengembangan kurikulum pada gilirannya akan bermuara pada tercapainya peningkatan kemampuan profesionalisme guru;
4. Guru dapat melakukan inovasi pembelajaran, sebab dengan tumbuhnya budaya meneliti melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara berkesinambungan, berarti para guru semakin diberdayakan mengambil prakarsa profesional yang semakin mandiri, percaya diri, dan semakin berani mengambil resiko dalam mencobakan hal-hal baru atau melakukan inovasi yang diduga akan memberikan perbaikan dan peningkatan. Dengan demikian, pengetahuan yang dibangunnya dari pengalaman semakin banyak dan menjadi suatu teori, yaitu teori tentang praktek.

B. Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

1. Tempat penelitian

Tempat yang di ajukan untuk penelitian ini adalah SD Negeri 2 Cisitu Kota Bandung. Peneliti ini dilakukan berdasarkan fakta yang ada dilokasi dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Respon siswa dalam pelaksanaan pengajaran pendidikan jasmani masih rendah, karena banyak siswa yang kurang dalam bekerjasama dengan timnya.
- b. Siswa tidak memanfaatkan fasilitas sekolah saat waktu istirahat seperti lapangan tidak digunakan untuk bermain atau bermain bola.
- c. Dilingkungan masyarakat siswa banyak yang tidak membantu orang tua dan gotong royong dimasyarakat.

2. Waktu penelitian

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

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan
1	senin	17 Oktober 2016	08-20 WIB	Pra observasi	
2	senin	24 Oktober 2016	08-09,20 WIB	1	Tindakan 1
3	senin	31 Oktober 2016	08 – 09,20 WIB	1	Tindakan 2
4	senin	07 November 2016	08 – 09,20 WIB	2	Tindakan 1
5	senin	14 November 016	08 – 09,20 WIB	2	Tindakan 2

3. Subjek Penelitian

Gilang Jaya Saputra, 2017

PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING DALAM PERMAINAN KASTI LIKE GAMES

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

Subjek penelitian ini adalah satu orang guru penjas dan siswa kelas IV SD Negeri Cisitu 2 Kota Bandung dengan usia antara 9-12 tahun yang berjumlah 36 orang siswa, yang terdiri dari siswa perempuan 18 orang dan 18 siswa laki-laki. Alasan pemilihan subjek ini adalah bahwa berdasarkan hasil observasi awal dalam pembelajaran permainan tradisional didapatkan permasalahan siswa dalam pembelajaran penjas yaitu kerjasama dalam satu tim dan kelincahannya masih kurang, sehingga harus di kembangkan dalam pembelajaran penjas.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses (persiapan, pelaksanaan, dan penulisan laporan) yang diperlukan oleh peneliti untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian (Sukardi 2013, hlm. 27).

Masih menurut Sukardi (2013, hlm. 28) menyatakan bahwa:

Desain penelitian secara sempit dapat diartikan sebagai penggambaran secara jelas tentang pemaparan permasalahan penelitian, hubungan antarubahan, teknik pengumpulan data, dan analisis data yang digunakan, sehingga peneliti maupun orang lain yang berkepentingan mempunyai gambaran tentang bagaimana ketertarikan permasalahan dengan ubahan yang ada dalam konteks penelitian, dan apa yang hendak dilakukan oleh seorang peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan.

Berdasarkan pemaparan di atas desain penelitian adalah semua proses yang mencakup persiapan, pelaksanaan, dan penulisan laporan yang diperlukan oleh peneliti untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian. Tujuan merencanakan penelitian, agar para peneliti mengetahui apa yang hendak dilakukan ketika berada di lapangan dan berinteraksi dengan para siswa dikelas.

Untuk memperjelas penelitian ini maka diperlukan desain penelitian yang berguna membantu peneliti dalam melakukan penelitian. Desain yang dimaksud yaitu rancangan suatu penelitian. Dalam konteks yang lebih filosofis, Darmadi (2011, hlm. 246) mengemukakan bahwa: “Peneliti pada umumnya mengenal adanya empat langkah penting, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*act*), pengamatan (*observing*), dan perenungan (*reflect*), yang dilakukan secara intensif

Gilang Jaya Saputra, 2017

PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING DALAM PERMAINAN KASTI LIKE GAMES

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

dan sistematis atas seseorang yang mengerjakan pekerjaan sehari-harinya”. Keempat langkah penting tersebut dapat diuraikan secara singkat seperti berikut:

1. Rencana (*planning*)

Rencana merupakan serangkaian tindakan terencana untuk meningkatkan apa yang telah terjadi. Dalam penelitian tindakan, rencana tindakan harus berorientasi ke depan.

2. Tindakan (*act*)

Langkah kedua yang perlu diperhatikan adalah langkah tindakan yang terkontrol secara seksama. Tindakan dalam penelitian tindakan harus hati-hati dan merupakan kegiatan praktis yang terencana.

3. Pengamatan (*observing*)

Observasi pada penelitian tindakan mempunyai fungsi mendokumentasi implikasi tindakan yang diberikan kepada subjek. Oleh karena itu, observasi harus mempunyai beberapa macam keunggulan seperti: memiliki orientasi prospektif, memiliki dasar-dasar reflektif waktu sekarang dan masa yang akan datang.

4. Perenungan (*reflect*)

Langkah keempat adalah langkah reflektif. Langkah ini merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali tindakan yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian dan telah dicatat dalam observasi. Langkah reflektif ini berusaha mencari alur pemikiran yang logis dalam kerangka kerja proses, problem, isu, dan hambatan yang muncul dalam perencanaan tindakan strategi.

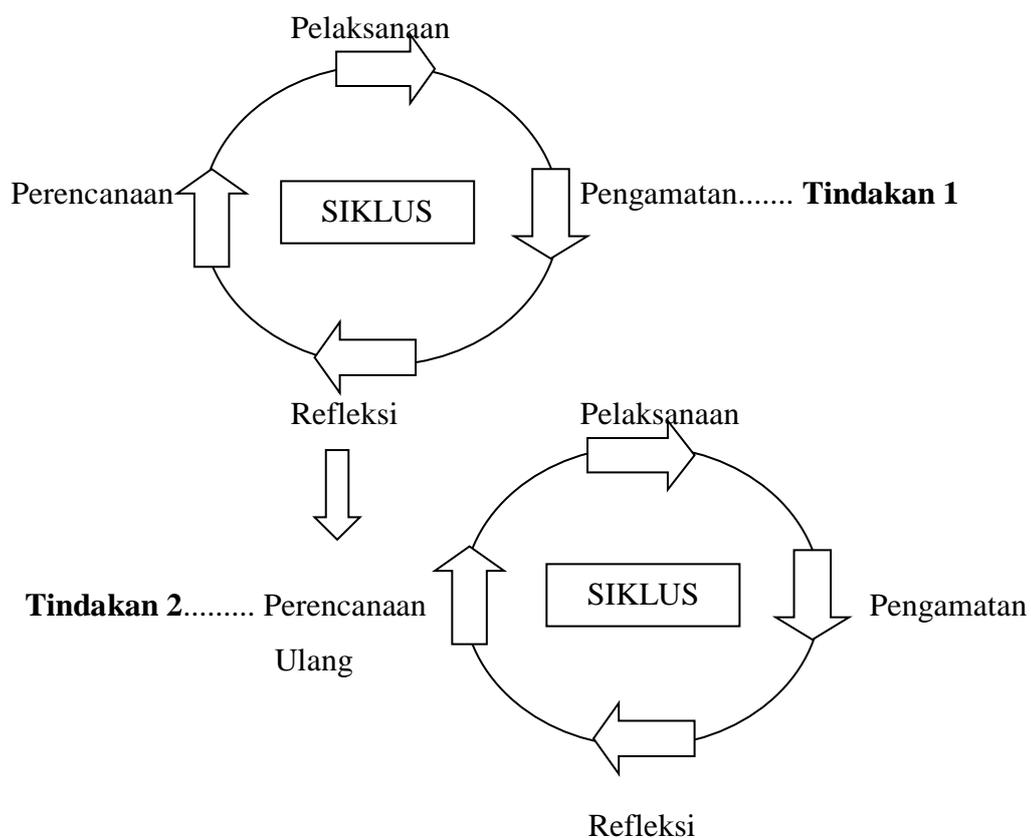
Lebih lanjut, dalam penggunaan metode penelitian tindakan kelas, peneliti menggambarkan pula siklus-siklus yang ingin penulis teliti, prosedur penelitian yang digunakan merujuk pada tahap penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis

Gilang Jaya Saputra, 2017

PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING DALAM PERMAINAN KASTI LIKE GAMES

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

dan Taggart (dalam Darmadi, 2011, hlm. 248) “komponen penelitian tindakan dalam suatu sistem spiral yang paling terkenal. Antara langkah satu dengan langkah berikutnya yang secara singkat akan dapat digambarkan seperti berikut”:



Gambar 3.1 Siklus Model Kemmis

(Sumber :Darmadi, 2011, hlm. 249)

3.1. Instrumen Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian tentunya diperlukan instrument untuk pengambilan datanya. Mengenai instrument, Ningrum (2014, hlm. 239)

Gilang Jaya Saputra, 2017

PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING DALAM PERMAINAN KASTI LIKE GAMES

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

mengemukakan instrument adalah “penilaian sebagai perangkat untuk mengetahui ketercapaian kompetensi dalam bentuk hasil belajar”.

Dengan demikian instrumen dalam sebuah penelitian mutlak harus ada sebagai bahan untuk pemecahan masalah penelitian yang hendak diteliti. Lebih lanjut Kunandar (2008, hlm. 137) mengemukakan bahwa “instrumen yang diperlukan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) haruslah sejalan dengan prosedur dan langkah PTK. Instrumen untuk mengukur keberhasilan tindakan dapat dipahami dari dua sisi, yaitu sisi proses dan sisi hal yang diamati”. Dari pendapat diatas untuk instrument tidak perlu lagi uji coba dan hitung validitas dan reabeilitasnya.

Berkaitan dengan permasalahan yang diteliti, maka penulis mengambil aspek permainan bola kasti . Hal ini dikarenakan permasalahan penelitian yang akan diteliti yaitu aktivitas permainan bola kasti yang meliputi: cara melambungkan bola, cara memukul bola, dan berlari. Diambil dari Suparlan (2010, hlm. 47-52) Untuk lebih jelasnya mengenai instrument yang dipergunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Penilaian aktivitas permainan bola kasti

Nama :

Kelas :

No	Aspek Penilaian	Skor			
		0	1	2	3
1.	Melambungkan bola				
2.	Memukul bola				
3.	Berlari				

Catatan:

Sempurna : 9-10

Baik Sekali : 7-8

Gilang Jaya Saputra, 2017

PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING DALAM PERMAINAN KASTI LIKE GAMES

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

Baik : 5-6

Cukup : 3-4

Kurang : 1-2

Catatan diatas diambil dari konversi menurut Nurhasan 2008:46 (dalam Muhdian, 2016, hlm. 33) yaitu sebagai berikut:

Kategori	Konversi Nilai
Sempurna	10
Baik sekali	8
Baik	6
Cukup	4
Kurang	2

Dari pendapat tersebut, penulis menterjemahkan kedalam konversi persentase sebagai berikut:

Kategori	Konversi Nilai	Persentase
Sempurna	10	90 - 100%
Baik sekali	8	80% - 89%
Baik	6	70% - 79%
Cukup	4	36% - 69%
Kurang	2	0 – 35 %

Dari persentase tersebut nantinya akan menentukan batas ketuntasan belajar yaitu diatas kategori baik. Siswa yang tuntas mengasumsikan bahwa siswa tersebut sudah baik dalam melakukan permainan kasti.

Selain tabel penilaian lari diatas, penulis membuat catatan lapangan yang merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi, dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan merupakan alat penting, karena akan membahas dan berguna sebagai alat perantara, yaitu apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dicium, dan diraba dengan catatan sebenarnya. Proses pelaksanaan dilakukan setiap selesai mengadakan penelitian. Hal ini selaras dengan pendapat Kunandar (2008, hlm. 197) bahwa, “Catatan lapangan (*field notes*) adalah catatan yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi terhadap subjek atau objek penelitian tindakan kelas”.

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 terhadap pembelajaran yang diberikan, dan lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan data lapangan.

Adapun format catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Format Catatan Lapangan

Catatan Lapangan	
Siklus	:
Tindakan	:
Hari/tgl	:
Waktu	:
Pengajar	:
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
Observer	

peristiwa-peristiwa penting atau khusus yang terjadi atau ilustrasi dari episode tertentu,

alat-alat elektronik ini dapat saja digunakan untuk membantu mendeskripsikan apa yang peneliti catat di catatan lapangan, apabila memungkinkan.

Dari penjelasan tersebut maka peneliti menggunakan kamera foto untuk memudahkan peneliti dalam penelitian ini.

3.2. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan atas dasar kepedulian terhadap keadaan yang perlu ditingkatkan, yang dalam penelitian ini sasarannya adalah peningkatan kemampuan bermain bola kasti siswa. Untuk memperoleh data yang diperlukan, maka peneliti harus terjun langsung melaksanakan penelitian. Prosedur penelitian tindakan kelas biasanya meliputi beberapa siklus, sesuai tingkat permasalahan yang akan dipecahkan dan kondisi yang akan ditingkatkan. Adapun siklus yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut:

a. Siklus 1

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan diantaranya:

- a) Peneliti melakukan observasi awal terhadap keadaan sampel, yang mana observasi tersebut telah dilaksanakan sejak selama peneliti mengajukan proposal untuk melakukan penelitian ini. Saat melakukan penelitian awal, peneliti menuliskan penemuan-penemuan yang esensial selama observasi berlangsung. Kemudian peneliti menganalisis masalah yang ditemukan, penyebab dan alternatif sosial yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang ditemui tersebut. Adapun solusi yang peneliti dapatkan yaitu penerapan aktivitas permainan kasti untuk

meningkatkan keterampilan bermain bola kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

- b) Menentukan hari dan tanggal penelitian.
- c) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, yaitu tentang materi yang akan di ajarkan mengenai pembelajaran aktivitas permainan bola kasti.
- d) Peneliti mempersiapkan alat perekam yang berfungsi untuk merekam dan mendokumentasikan proses pembelajaran.
- e) Peneliti mempersiapkan alat belajar yang menunjang pembelajaran seperti alat untuk melakukan permainan kasti.
- f) Peneliti menyiapkan lembar observasi, pedoman wawancara, dan persiapan pertanyaan yang diajukan kepada siswa di setiap pembelajaran dan setiap siklus berlangsung.
- g) Bersama guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani peneliti menyiapkan tes untuk mengevaluasi hasil belajar siswa setelah siklus 1 berlangsung.

2. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Pada pelaksanaan, guru melaksanakan desain pembelajaran Pendidikan Jasmani yang telah disusun oleh peneliti sebelumnya dan telah di konsultasikan dengan guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan dalam tiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan saat melaksanakan tindakan yaitu:

- a. Peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan aktivitas permainan bola kasti. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti mengkondisikan siswa agar tetap konsisten melaksanakan pembelajaran dengan aktivitas permainan bola kasti.
- b. Peneliti melakukan kegiatan pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, penilaian, dan wawancara.

3. Pengamatan (Observating)

Kegiatan pengamatan merupakan dimana waktu proses pengumpulan data dilaksanakan. Proses pengumpulan data ini dengan cara mengamati seluruh tindakan yang dilaksanakan, kegiatan yang diamati meliputi sikap siswa dalam pembelajaran, suasana kelas, guru dalam menyampaikan materi, interaksi antara guru dan siswa, interaksi siswa dengan siswa, dan hal-hal yang terjadi pada saat proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang sudah disusun.

4. Refleksi (Reflection)

Refleksi ini dilaksanakan untuk mengetahui pelaksanaan tindakan baik bersifat positif maupun negatif. Pelaksanaan refleksi berupa guru Pendidikan Jasmani dan peneliti. Dalam refleksi ini dilakukan dengan cara mengumpulkan serta mengidentifikasi data yang diperoleh peneliti selama observasi. Kemudian peneliti merumuskan perencanaan untuk siklus berikutnya.

b. Siklus II

Tahap-tahap yang dilaksanakan pada pembelajaran siklus II ini mengikuti pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I, dalam hal ini rencana siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi pada hasil siklus I. Adapun kegiatan yang dilakukan pada siklus ini sebagai penyempurnaan terhadap pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan menerapkan pembelajaran aktivitas permainan bola kasti.

Dalam tindakan-tindakan yang akan membedakannya yaitu cara permainan dan teknik pembelajaran permainan bola kasti, jadi dari setiap tindakan proses pembelajarannya menggunakan sebuah permainan agar situasi dan kondisi pembelajaran tidak terlalu jenuh dan bosan bagi siswa. Dan secara tidak sadar pula siswa akan melakukan inti pembelajaran yang di berikan oleh guru.

3.3. Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif. Secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menelaah seluruh data yang telah dikumpulkan. Penelaahan dilakukan dengan cara menganalisis, mensistesis, memaknai, menerangkan menyimpulkan.
2. Mereduksi data yang didalamnya melibatkan kegiatan pengkategorian dan pengklasifikasian. Hasil yang diperoleh berupa pola-pola dan kecendrungan-kecendrungan yang berlaku dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas permainan bola kasti.
3. Menyimpulkan dan memverifikasi.

Untuk lebih jelasnya mengenai analisis data berikut penjelasan tentang penilaian hasil pembelajaran aktivitas permainan bola kasti yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan *reduksi*, yaitu mengecek dan mencatat kembali data-data yang telah terkumpul.
2. Melakukan *interpretensi*, yaitu manafsirkan yang diwujudkan dalam bentuk pertanyaan.
3. Melakukan *inferensi*, yaitu menyimpulkan apakah dalam metode pembelajaran aktivitas permainan bola kasti ini terjadi peningkatan kemampuan hasil belajar pada permainan bola kasti atau tidak (berdasarkan hasil observasi dan tes).
4. Tahap *follow up*, yaitu merumuskan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya atau dalam pelaksanaan dilapangan setelah berakhir berdasarkan inferensi yang telah ditetapkan.
5. Pengambilan *konklusi*, berdasarkan analisis hasil-hasil observasi yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Kemudian dituangkan kedalam bentuk interpretasi dalam bentuk pernyataan.

Dalam kegiatan analisis data mempergunakan pedoman sebagai berikut:

Gilang Jaya Saputra, 2017

PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING DALAM PERMAINAN KASTI LIKE GAMES

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

1. Untuk menentukan persentasi peningkatan bermain bola kasti pada setiap indikator adalah jumlah siswa aktif bagi jumlah seluruh siswa yang hadir dikalikan 100%.
2. Kemampuan bermain kasti dikatakan meningkat, jika $\geq 70\%$ dari jumlah seluruh siswa atau sampel kemampuan bermain bola kasti dinyatakan belum meningkat, jika $\leq 70\%$ dari jumlah seluruh siswa atau sampel. Untuk mengetahui perubahan hasil aktivitas, jenis data yang bersifat kuantitatif yang diperoleh dari hasil praktek, ditandai dengan indikator hasil praktek siswa (implementasi) menjadi lebih baik dari hasil tes sebelumnya (praimplementasi).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu menggunakan rumus ketuntasan kalsikal antara lain sebagai berikut:

Rumus tingkat penguasaan gerak:

$$KB = \frac{JUMLAH\ SISWA\ TUNTAS}{JUMLAH\ SEMUA\ SISWA} \times 100\%$$

Sumber: Depdikbud, 1977 dalam Hairoman, dkk (2014)

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar

JST = Jumlah siswa tuntas

NI = Nilai ideal (dalam skala 100)

JSS = Jumlah semua siswa

D. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mendapatkan nilai tes mencapai ketuntasan diatas KKM Pendidikan Jasmani. Adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Jasmani yaitu apabila persentase dari data hasil evaluasi siswa mencapai ketuntasan diatas KKM 70%.

Gilang Jaya Saputra, 2017

PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING DALAM PERMAINAN KASTI LIKE GAMES

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

Persentase yang dijadikan indikator keberhasilan ini dilihat dari tes yang telah dilakukan siswa dan wawancara dengan guru mata pelajaran yang didukung dari hasil observasi. Persentase ini diambil atas kesepakatan peneliti dengan guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani yang didasarkan pada kemampuan siswa.