

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jika berbicara mengenai desain penelitian, peneliti melakukan penelitian ini dengan Metode Penelitian. Seperti yang dikemukakan oleh Surakhmad (1990, hlm. 133) sebagai berikut :

Metode merupakan suatu cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya untuk menguji hipotesa, dengan mempengaruhi tehnik serta alat-alat tertentu. Cara ini dipergunakan setelah penyelidikan, memperhitungkan kewajarannya, ditinjau dari tujuan penelitian serta dari situasi penelitian.

Jika berbicara mengenai desain penelitian, peneliti melakukan penelitian ini dengan Metode Penelitian Tindakan Kelas Kualitatif. Adapun metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sendiri menurut Hidayat (2011, hlm.34) “Penelitian Tindakan Kelas merupakan jenis atau tipologi penelitian tindakan yang lain, yaitu *Participatory, critical, dan instutisional action research*”. Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) pada tingkatan Sekolah Dasar.

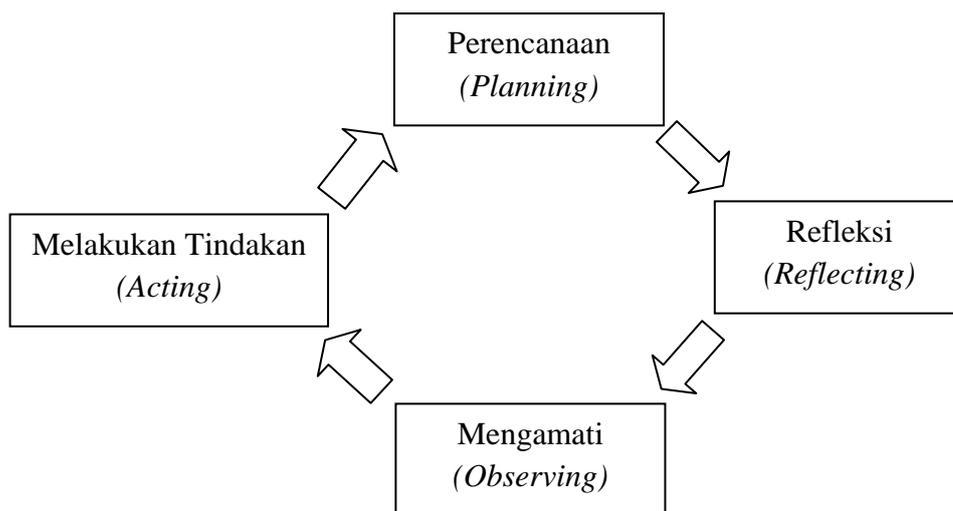
Adapun Tujuan utama dari PTK sendiri adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas. Kegiatan penelitian ini tidak saja bertujuan untuk memecahkan masalah, tetapi sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan dengan tindakan yang dilakukan. PTK juga bertujuan untuk meningkatkan kegiatan nyata guru dalam pengembangan profesionalnya.

Secara lebih rinci, tujuan PTK antara lain:

1. Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, serta hasil pendidikan dalam pembelajaran di sekolah.
2. Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan didalan dan luar kelas.
3. Meningkatkan sikap profesionalitas pendidik di dalam dan luar kelas

4. Menumbuhkembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah sehingga tercipta sikap proaktif di dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan (*sustainable*).

Hemat peneliti tujuan dari PTK yaitu meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran, meningkatkan profesionalisme, menumbuhkan budaya akademik. Jenis Penelitian Tindakan Kelas ini merujuk pada rancangan Model Lewin dalam (Yusuf 2011). Alasan menggunakan Model Kurt Lewin karena acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, rancangannya sederhana dan lebih mudah dipahami serta paling banyak digunakan dalam penelitian-penelitian tindakan kelas. Dalam (Hidayat, 2011) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas mengikuti suatu siklus terdiri dari langkah-langkah berikut : (1). Perencanaan (*planning*) (2). Aksi atau tindakan (*Action*) (3). Observasi (*observing*) (4). Refleksi (*reflecting*)



Bagan 3.1

PTK. Model Lewin dalam Hidayat

1. Perencanaan Penelitian merupakan awal atau sebuah cara yang dibuat untuk mencapai tujuan. Adapun perencanaan dari penelitian meliputi: Membuat Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat lembar observasi seperti catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat kejadian yang muncul selama pembelajaran,

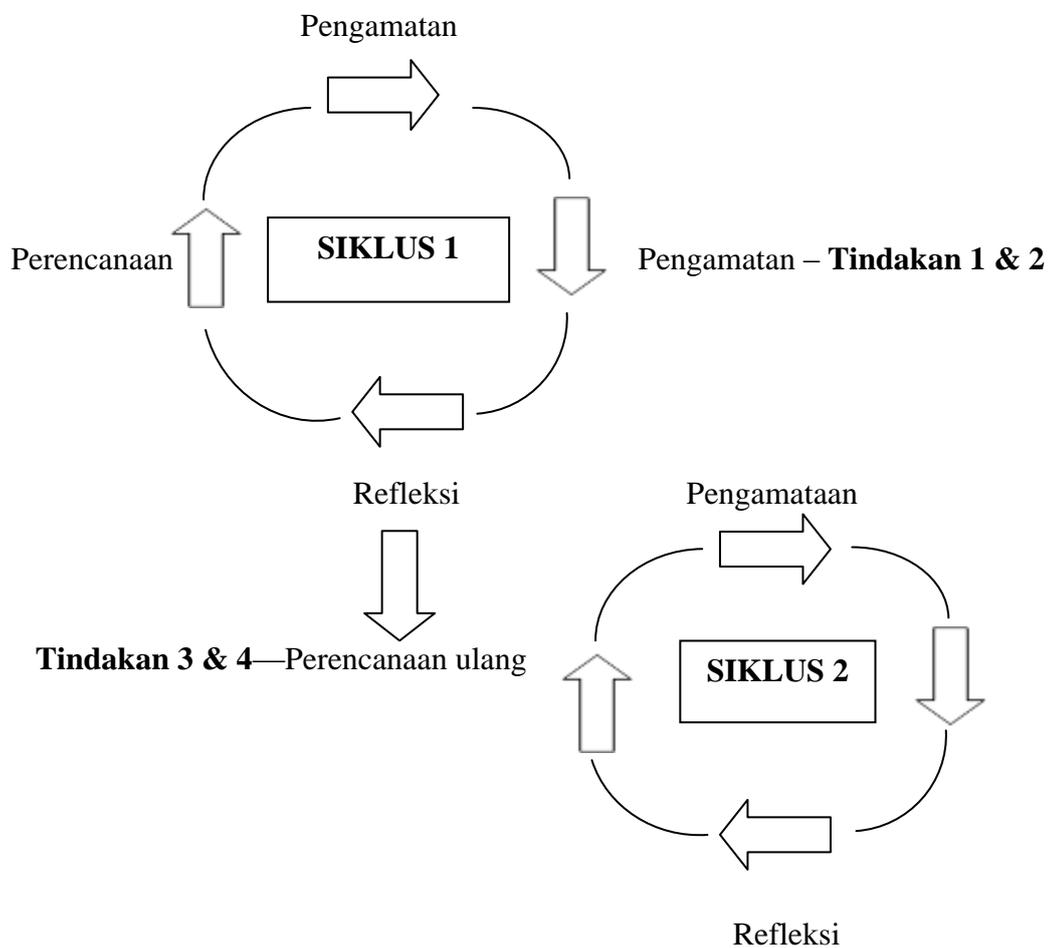
mendokumentasikan pembelajaran agar dapat dijadikan bahan untuk koreksi serta evaluasi guna memperbaiki proses tindakan pembelajaran berikutnya dan mempersiapkan sarana dan prasarana.

2. Pelaksanaan Tindakan merupakan tahapan kedua yang dilakukan oleh peneliti setelah peneliti menyusun rencana penelitian. Dalam pelaksanaan tindakan peneliti akan terjun langsung untuk memberikan materi pembelajaran permainan tradisional melalui permainan bintang beralih agar dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa.

Adapun langkah-langkah yang akan ditempuh oleh peneliti yaitu:

- a. Peneliti akan memberikan intruksi permainan yang akan diterapkan dalam pembelajaran dalam satu pengajaran.
 - b. Peneliti akan mengajar langsung dilapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa apakah terlibat aktif dalam pembelajaran atau tidak.
 - c. Setelah pengajaran peneliti akan mencatat segala bentuk kejadian dilapangan serta melihat dokumentasi agar lebih maksimal dalam pengamatan.
3. Pengamatan (observasi), kegiatan pengamatan dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan pengamatan, peneliti dibantu oleh observer. Objek yang akan diamati difokuskan pada jumlah waktu aktif belajar siswa selama pelaksanaan.
 4. Refleksi merupakan langkah selanjutnya setelah peneliti selesai melakukan pengamatan. Membuat refleksi artinya melakukan analisis, refleksi dan inteprestasi (pemaknaan) terhadap data yang didapat dari hasil penelitian, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisa dalam tahap ini.

Peneliti menggambarkan siklus-siklus penelitian yang akan peneliti lakukan, digambarkan sebagai berikut :



Bagan 3.2

Model PTK Lewin dalam PTK Hidayat (2011, hlm.37)

Secara rinci rencana tindakan penelitian dilaksanakan dan disusun secara terperinci pada setiap siklus sesuai dengan jadwal dan alokasi waktu berdasarkan rancangan penelitian. Bentuk tindakan yang akan di laksanakan dalam tindakan kelas setiap siklusnya sebagai berikut :

1. Siklus I

Pada pelaksanaan setiap siklus, terdapat 2 tindakan pembelajaran/pertemuan dimana kegiatan yang dilakukan adalah

a. Siklus I Tindakan I

1) Perencanaan

Fauziah Siti Rachmawati, 2017

UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR MELALUI PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL BINTANG BERALIH

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

- a) Mempersiapkan sumber belajar
 - b) Mempersiapkan kelas dan lapangan bermain
 - c) Mempersiapkan siswa dan lapangan
 - d) Membuat lembar observasi tentang aktivitas siswa selama proses permainan bintang beralih
- 2) Pelaksanaan
- a) Kegiatan pendahuluan pemanasan dalam bentuk permainan yang merupai permainan inti.
 - b) Kegiatan inti siswa di bagi menjadi 2 orang per kelompok
 - c) Guru memberikan penjelasan teknis , pelaksanaan permainan serta peraturan dan sanksi pelanggaran.
 - d) Siswa bermain permainan bintang beralih
- 3) Observasi
- a) Mengamati siswa pada proses pembelajaran mulai dari mulai managemen (m), instruksi (i), aktivitas belajar (a) dan waiting (lain-lain) sesuai target yang di capai.
- 4) Refleksi
- a) Mengevaluasi hasil observasi yang telah dilakukan, sebagaimana menjadi solusi untuk tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

b. Siklus I Tindakan II

- 3) Perencanaan
- a) Mempersiapkan sumber belajar
 - b) Mempersiapkan kelas dan lapangan bermain
 - c) Mempersiapkan siswa dan lapangan
 - d) Membuat lembar observasi tentang aktivitas siswa selama proses permainan bintang beralih
- 4) Pelaksanaan
- a) Kegiatan pendahuluan pemanasan dalam bentuk permainan yang merupai permainan inti.
 - b) Kegiatan inti siswa di bagi menjadi 2 orang per kelompok

- c) Guru memberikan penjelasan teknis , pelaksanaan permainan serta peraturan dan sanksi pelanggaran.
- d) Siswa bermain permainan bintang beralih

3) Observasi

- a) Mengamati siswa pada proses pembelajaran mulai dari mulai manajemen (m), instruksi (i), aktivitas belajar (a) dan waiting (lain-lain) sesuai target yang di capai.

4) Refleksi

- a) Mengevaluasi hasil observasi yang telah dilakukan, sebagaimana menjadi solusi untuk tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

2. Siklus II

Pada tindakan dua, langkah-langkah atau proses pembelajaran sama seperti halnya dalam tindakan satu, yaitu tentang permainan tradisional bintang beralih dalam upaya meningkatkan waktu aktif belajar siswa.

c. Siklus II Tindakan I

1) Perencanaan

- a) Mempersiapkan sumber belajar
- b) Mempersiapkan kelas dan lapangan bermain
- c) Mempersiapkan siswa dan lapangan
- d) Membuat lembar observasi tentang aktivitas siswa selama proses permainan bintang beralih

2) Pelaksanaan

- a) Kegiatan pendahuluan pemanasan dalam bentuk permainan yang merupai permainan inti.
- b) Kegiatan inti siswa di bagi menjadi 3 orang per kelompok
- c) Guru memberikan penjelasan teknis , pelaksanaan permainan serta peraturan dan sanksi pelanggaran.
- d) Siswa bermain permainan bintang beralih

3) Observasi

- a) Mengamati siswa pada proses pembelajaran mulai dari mulai manajemen (m), instruksi (i), aktivitas belajar (a) dan waiting (lain-lain) sesuai target yang di capai.
- 4) Refleksi
- a) Mengevaluasi hasil observasi yang telah dilakukan, sebagaimana menjadi solusi untuk tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

Siklus II Tindakan II

Pada tindakan ke dua di siklus kedua langkah-langkah atau proses pembelajaran sama halnya pada tindakan satu di siklus kedua, yaitu tentang permainan tradisional bintang beralih, dalam upaya meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa.

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini partisipan yang membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah satu orang guru mata pelajaran Penjas kelas V, siswa kelas V dengan jumlah sebanyak 32 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di MI Cikapayang Kota Bandung yang terletak di Jl. Gagak No.126, Sadang Serang, Cibeunying Kaler Kota Bandung, Jawa Barat 40123. Adapun peta lokasi penelitian sebagai berikut.



Fauziah Siti Rachmawati, ;
UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR MELALUI PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL BINTANG BERALIH
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sumber: <http://www.google.co.id/maps/place>

Keterangan:

 = Lokasi Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan yang di sesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Waktu Penelitian pada tanggal 11 Januari 2017 sampai dengan 1 Febuari 2017.

C. Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik Pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk memperoleh data yang diperlukan pada penelitian, sehingga dapat menjawab permasalahan penelitian. Adapun cara yang ditempuh itu terdiri dari berbagai tehnik yang digunakan seperti observasi, mencatat gejala-gejala yang timbul dan dokumentasi data sebagai bukti dalam pelaksanaan. Tehnik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian yaitu observasi atau pengamatan langsung. Observasi dalam penelitian disusun berdasarkan pra observasi. Pra Observasi adalah suatu kegiatan peneliti mengamati siswa saat mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Sebelum instrumen disusun, terlebih dahulu dijelaskan mengenai definisi operasional untuk menghindari kemungkinan terjadinya kesalahpahaman, maka diperlukannya penjelasan yang lebih operasional, di antaranya:

1. Jumlah Waktu Aktif Belajar

Waktu aktif belajar yaitu banyaknya waktu yang harus di pergunakan atau di butuhkan pada saat melaksanakan pendidikan, hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh Suherman (2009, hlm.115) “bahwa jumlah waktu aktif belajar yaitu waktu yang dihabiskan oleh sebagian siswa (>50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif.

Jika dalam pembelajaran, jumlah waktu aktif belajar yaitu kesesuaian antara tujuan yang telah ditentukan dan dirancang dengan hasil yang diperoleh guru untuk meningkatkan jumlah siswa yang aktif dalam pembelajaran penjas.

Fauziah Siti Rachmawati, 2017

UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR MELALUI PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL BINTANG BERALIH

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

Jadi, Jumlah waktu aktif belajar yaitu jumlah waktu aktif yang di gunakan untuk pembelajaran penjas dengan adanya kesesuaian antara tujuan yang telah dirancang dengan pembelajaran aktivitas permainan tradisional.

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional menurut Uhamisastra (2010, hlm.1) permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan dengan alat-alat sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat, maka anak tersebut bisa ikut bermain. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai dan norma-norma luhuryang berguna bagi anak-anak untuk memahami dan mencari keseimbangan dalam tatanan kehidupan.

Jika dalam pembelajaran penjas, permainan tradisional itu dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa di sekolah

3. Permainan Bintang Beralih

Permainan bintang beralih merupakan permainan anak-anak yang dapat dimainkan oleh golongan masyarakat manapun juga. Selain bersifat menghibur, permainan ini pun mengandung unsur kependidikan karena menuntut ketelitian, kecekatan, keterampilan dan kejelian mata untuk memenangkan permainan ini. Di samping itu, permainan ini pun dapat mengajarkan kehati-hatian, kecepatan dan kerapihan. Jumlah peserta/pelaku dalam permainan ini paling sedikit tiga orang anak dan paling banyak tidak terbatas. Namun jumlahnya tidak boleh genap ,tapi harus ganjil. Usia para peserta/pelaku paling sedikit enam tahun dan paling tua biasanya berumur 15 tahun. Permainan ini dapat dimainkan oleh kedua jenis kelamin, namun bisa juga dimainkan sesama anak perempuan ataupun sesama anak lelaki, jadi tidak mengenal perbedaan jenis kelamin. Permainan ini tidak memerlukan peralatan khusus, kecuali tempat bermain yang agak luas. Permainan ini juga tidak perlu diiringi musik mau pun alat lainnya. Biasanya permainan ini diramaikan oleh bunyi sorak dan hitungan dari anak-anak yang main, maupun sorak dan tawa anak-anak yang menonton.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan peneliti dalam penelitian untuk membantu mengumpulkan data. Seperti yang diungkapkan oleh Yusuf (2011,

hlm.39) mengemukakan bahwa instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan data”. Dalam observasi ini peneliti menggunakan beberapa instrument, yaitu :

1. Observasi

Observasi dilaksanakan oleh penulis untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dalam pembelajaran penjas di MI Cikapayang Kota Bandung. Alat yang digunakan yaitu lembar observasi tentang jumlah waktu aktif belajar siswa MI Cikapayang Kota Bandung. Kegiatan ini dilaksanakan pada saat pembelajaran penjas di sekolah. Lembar observasi merupakan alat pengamatan yang digunakan untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi berfungsi juga sebagai bahan refleksi pembelajaran berikutnya. Observasi dilakukan dengan guru, dengan menggunakan lembar observasi sebagai pedomannya yang dilakukan secara terus menerus.. Lembar Observasi yang digunakan yaitu *duration recording*.

Tugas penilaiannya hanya memberikan tanda (-) pada setiap garis di setiap menit dengan menuliskan huruf M, A,I dan W berikut penjelasannya Dalam penelitian ini format yang *duration recording* yang digunakan peneliti disesuaikan dengan 4 kategori aktivitas PBM penjas. Peneliti juga membuat indikator yang sesuai dengan 4 kategori tersebut. Format observasi dan *duration recording* yang peneliti buat untuk penelitian sesuai dengan yang ditulis oleh Suherman (2009, hlm. 115):

No	Kategori Aktivitas	Indikator
1	M (Manajemen)	a. Mengecek Kehadiran.
		b. Mempersiapkan peralatan.
2	A (Aktivitas Belajar)	a. Melakukan aktivitas pembelajaran.
3	I (Intruksi)	a. Melihat demontrasi materi pembelajaran.
		b. Mendengarkan intriksi guru.
4.	L (Lain-lain)	a. Menunggu giliran.
		b. Sebagian siswa acuh terhadap pembelajaran.
		c. Sebagian siswa diam atau mengobrol tidak melakukan kegiatan yang ditugaskan.

--	--	--

Tabel 3.1

Sumber: Suherman (2009, hlm. 115)

Pelaksanaan metode *duration recording* adalah sebagai berikut:

- 1) Observasi selalu mengamati dan menghitung jumlah siswa dari arah yang khusus dan tetap, misalnya dari sebelah kanan ke sebelah kiri.
- 2) Sejumlah waktu akan diperlukan untuk mengamati dan menghitung waktu yang terpakai pada setiap kategori pada setiap intervalnya. Jangan pikirkan apakah siswa yang termasuk sudah dihitung berubah perilakunya atau tidak.
- 3) Jumlah siswa yang termasuk dalam kategori perilaku yang diamati dicatat pada format observasi.
- 4) Jumlah siswa yang termasuk dalam kategori perilaku yang diamati selanjutnya dibagi menjadi jumlah total siswa maka presentase siswa yang terlibat dalam kategori yang diamati akan mudah diketahui baik dari masing-masing interval maupun dari keseluruhan waktu yang akan digunakan dalam PBM yang diobservasi tersebut.

Bentuk –bentuk instrumentnya dapat digambarkan melalui lembar observasi *duration recording* untuk mengetahui waktu aktif belajar siswa sebagai berikut :

Bagan 3.3 Format *Duration Recording*
Sumber: Suherman A (2009, hlm. 35)

2. Rekaman Foto

Rekaman foto digunakan untuk mengabadikan tindakan yang telah dilaksanakan. Selain itu berguna untuk menggambarkan situasi dan kondisi yang terjadi di lapangan pada waktu pembelajaran berlangsung, untuk menangkap suasana pembelajaran, detail peristiwa penting yang perlu di dokumentasikan sebagai tanda bukti fisik

3. 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 terhadap pembelajaran yang diberikan, dan lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan data lapangan. Catatan lapangan ini dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi mengenai subjek dan objek penelitian. Hal-hal yang perlu dicatat dalam penelitian ini yaitu mengenai kejadian yang terjadi pada saat pembelajaran di lapangan berlangsung

Catatan Lapangan	
Tindakan	:
Hari/Tgl	:
Waktu	:
Pengajar	:
.....	
Observer	

Gambar 3.2 Format Catatan Data Lapangan

4. Indikator Keberhasilan

Dari Hasil yang di peroleh berdasarkan observasi awal, yang menunjukan waktu aktif belajar siswa dalam aktivitas permainan tradisional bintang beralih diharapkan adanya peningkatan maksimal 70 %.

E. Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas , analisis data ini dilakukan sejak awal penelitian, pada setiap 5 menit pertama pada saat mulai kegiatan penelitian. Berikut ini penjelasan mengenai tehnik analisis . Analisis data yang dilakukan menggunakan tehnik analisis data secara kualitatif deskriptif. Secara garis besar tehnik analisis data dilakukan dengan tahapan –tahapan berikut :

1. Menelaah data yang terkumpul .Penelaahan dilakukan dengan cara melihat duration recording yang merupakan lembaran observasi
2. Data yang terkumpul akan di hitung kemudian di presentasekan agar lebih mudah membaca hasilnya
3. Dibuat kalimat sesuai dengan hasil dari analisis data

Fauziah Siti Rachmawati, 2017

UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR MELALUI PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL BINTANG BERALIH

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

4. Mengevaluasi hasil dari penelitian tentang kekurangan dari penelitian tersebut untuk diperbaiki dan diterapkan pada siklus berikutnya.

Adapun cara untuk menghitung jumlah pengolahan data waktu aktif belajar dalam Suherman (2009, hlm. 116) sebagai berikut

- a. M (Waktu pengolahan) = total waktu pengelolaan : total jam pelajaran x seratus
- b. I (Waktu instruksi) = total waktu instruksi : total jam pelajaran x seratus
- c. A(Waktu belajar) = total waktu belajar : total jam pelajaran x seratus
- d. W(Waktu tunggu) = total waktu tunggu : total jam pelajaran x seratus

Cara Mengitung hasil Jumlah Waktu Aktif Belajar dengan rumus sebagai berikut

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah waktu katagori}}{\text{Jumlah durasi waktu}} \times 100\%$$