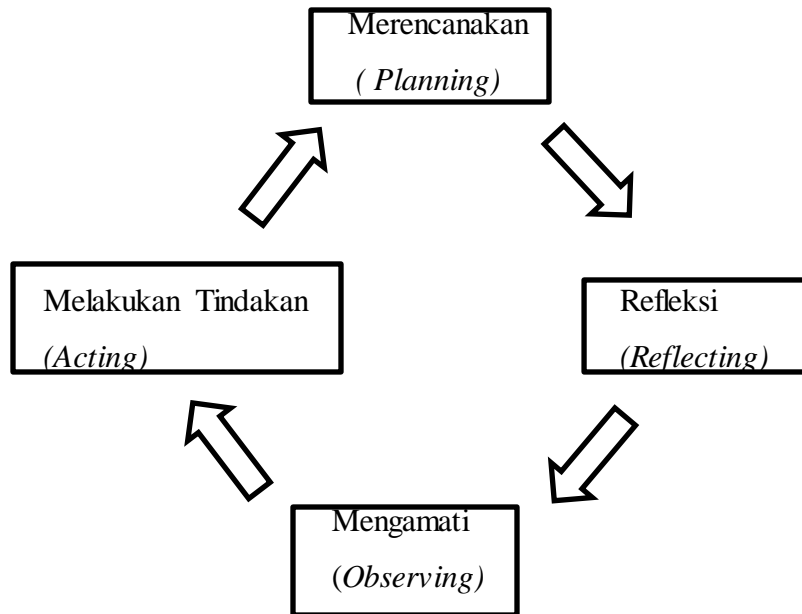


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang penulis laksanakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research/CAR*) yang sudah dipaparkan di BAB II. Adapun yang mendasari atau alasan penulisan memilih PTK adalah karena objek permasalahan penelitian ini adalah metode pembelajaran yang merupakan permasalahan factual. Permasalahan ini muncul dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru dari proses mengajar. Penelitian ini dilakukan dalam rangka memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan sebuah model atau pendekatan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. 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 muda dipahami, serta paling banyak digunakan dalam penelitian-penelitian tindakan kelas. Rancangan model PTK menurut Lewin (dalam Subroto, T. dkk. 2016, hlm. 34-35) terdiri atas 4 komponen yaitu perencanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Agar lebih jelas lihat gambar dibawah ini.



Gambar 3.1 Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

Sumber Penelitian Tindakan Kelas Model Lewin dalam Subroto, T. dkk.
(2016, hlm. 35)

Berdasarkan paparan di atas, jadi tujuan utama dari Penelitian Tindakan Kelas yaitu untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas yang dilakukan secara berkesinambungan melalui teknik-teknik yang tepat, yang dilakukan sesuai dengan masalah yang dihadapi dan tingkat perkembangan siswa.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1) Waktu

Waktu penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan
Senin	6 Maret 2017	08.00 - 09.10	1	Memberikan materi, tes akhir.
Senin	13 Maret 2017	08.00 – 09.10	1	Memberikan materi, tes akhir
Senin	20 Maret 2017	08.00 – 09.10	2	Memberikan materi, tes akhir.
Senin	27 Maret 2017	08.00 – 09.10	2	Memberikan materi, tes akhir

2) Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Geger Kalong Girang 1-2 untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani.

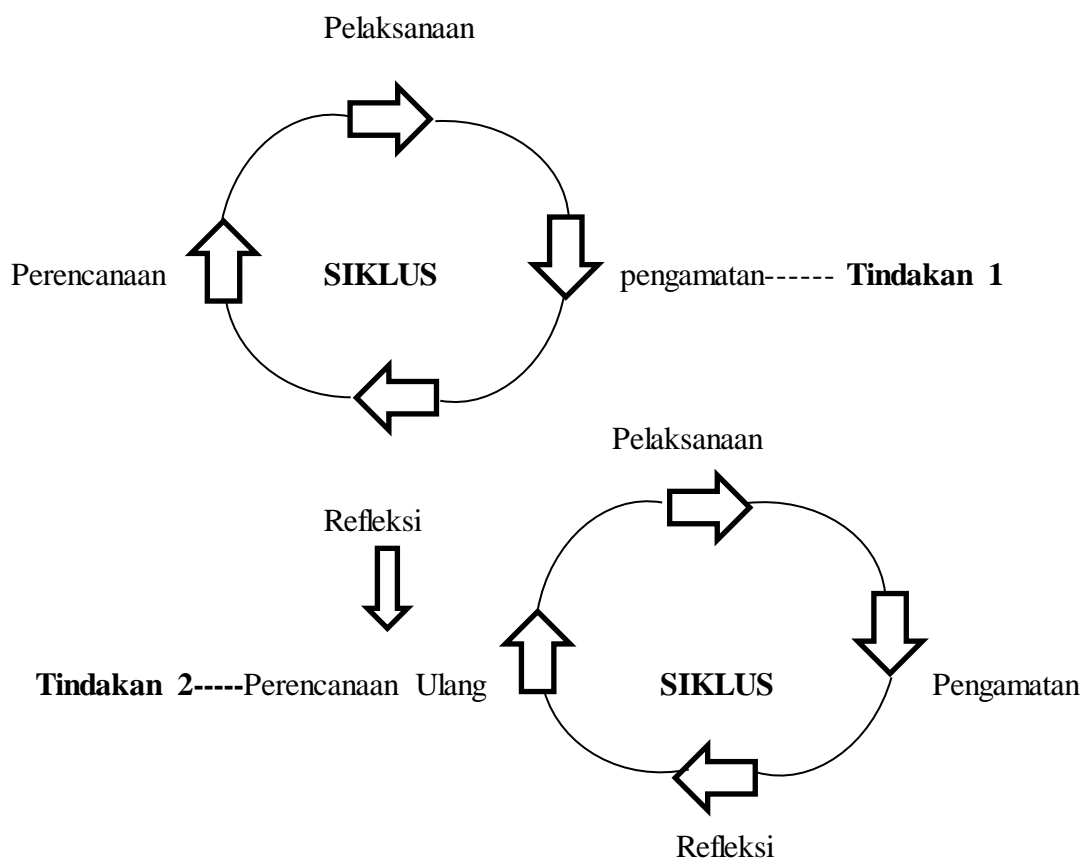
C. Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Geger Kalong Girang 1-2 pada kelas 3 dengan jumlah siswa 35 siswa, terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Secara umum bila ditinjau dari sosial, budaya dan ekonomi masyarakat peserta didik tergolong cukup perhatiannya terhadap pendidikan dan ini salah satu pendorong terhadap peningkatan kualitas pendidikan di SDN Geger Kalong Girang 1-2, walaupun hal tersebut bukan salah satu factor yang menentukan kualitas pendidikan, masih banyak faktor lainnya seperti sarana dan prasarana, sumber daya manusia dan pelaksanaan kurikulum.

D. Prosedur Penelitian

Rangkaian prosedur akan dilakukan dengan menempuh empat tahapan proses rancangan model Kurt Lewin, yaitu : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan (observasi), (4) refleksi, keempat tahapan tersebut merupakan suatu putaran yang disebut siklus. Adapun tahap-tahap penelitian sebagai berikut:



Gambar 3.2 Prosedur atau Tahapan PTK

Sumber: (Subroto, T. dkk. 2016, hlm. 37 dalam buku Pedoman Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan).

1. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan ini guru harus merencanakan program pembelajaran, peneliti membuat skenario pembelajaran yang sesuai dengan PERMENDIKNAS

NOMOR 41 TAHUN 2017 tentang STANDAR PROSES UNTUK SATUAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH, tentang pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional.

- 1) Setiap pertemuan atau tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau perubahan terhadap hasil atau tujuan yang diinginkan, termasuk didalamnya membuat skenario pembelajaran dengan penerapan permainan tradisional.
- 2) Menyiapkan alat dan perlengkapan yang dibutuhkan, baik untuk kepentingan simulasi maupun untuk pelaksanaan tindakan.
- 3) Menyusun dan mengembangkan instrument atau alat pengumpul data, dengan tahapan-tahapan sebagai berikut : (a) menentukan indikator setiap variable, (b) membuat format observasi, (c) menentukan indikator/target pencapaian, (d) dokumentasi berupa foto.
- 4) Melakukan praobservasi pembelajaran untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang mungkin ada sebelum pelaksanaan tindakan.

2. Tahapan Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan ini akan dilakukan sebanyak dua siklus, setiap siklus terdiri atas dua tindakan atau pertemuan. Rakaian siklus dan tindakan dilaksanakan selama dua minggu, jadi setiap minggu dilaksanakan dua kali tindakan atau pertemuan. Pada tahap pelaksanaan ini peneliti sebagai guru, melaksanakan tindakan yang sebelumnya telah direncanakan untuk dilaksanakan sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan terhadap hasil atau tujuan yang diinginkan, dan akan dibantu oleh seorang observer.

Ada langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini dari siklus I sampai dengan II, yaitu sebagai berikut:

1. Ide awal

Pada ide awal penelitian mengidentifikasi masalah yang terjadi dan ditemukan dalam proses pembelajaran. Identifikasi masalah tersebut

dilakukan dengan cara observasi langsung pada siswa kelas 3 SDN Gegerkalong Girang 1-2

2. Temuan Analisis

Pada temuan analisis ini, peneliti berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap siswa kelas 3 menemukan permasalahan yang di antaranya adalah dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, sebagai siswa cenderung kurang aktif melakukan gerak, siswa kurang sebagai siswa cenderung kurang aktif melakukan gerak, siswa kurang fokus terhadap materi yang dipelajarinya, hal ini disebabkan proses mengajar masih menggunakan gaya komando langsung ke inti pembelajaran tanpa menggunakan pendekatan permainan sehingga siswa menjadi jauh tidak bersemangat dalam pembelajaran penjas, sehingga peneliti memutuskan siswa kelas 3 untuk dijadikan sebagai subjek penelitian.

3. Perencanaan

Pada tahap perencanaan langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Meminta izin kepada Kepala Sekolah SDN Gegerkalong Girang 1-2

Peminta izin dapat diperoleh dari kepala sekolah, karena peneliti sebelumnya telah melakukan program pengalaman lapangan (PPL) di sekolah tersebut.

b. Melakukan sosialisasi dengan guru penjas dan siswa

Peneliti melakukan sosialisasi terhadap guru untuk melakukan penelitian dengan meminta kelas 3 sebagai subjek penelitian. Selain itu peneliti melakukan sosialisasi dengan siswa kelas 3 SDN Gegerkalong Girang 1-2 yang akan dijadikan objek penelitian.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai situasi dan kondisi di SDN Gegerkalong Girang 1-2, terutama siswa kelas 3 yang akan dijadikan objek penelitian. Kemudian peneliti menganalisis

Kurikulum dan Silabus SDN Gegerkalong untuk mempelajari Kompetensi Dasar dari mata pelajaran Penjasorkes khususnya untuk materi pembelajaran permainan tradisional. Setelah itu, peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan dalam pembelajaran.

d. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini peneliti menentukan cara pemecahannya masalah sebelum melaksanakan tindakan, dan peneliti sudah menelaah Kurikulum dan Silabus SDN Gegerkalong Girang 1-2 mata pelajaran Penjasorkes kelas 3. Adapun tahapan sebagai berikut:

- 1) Menentukan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran, dan Materi Pokok
- 2) Menentukan model/pendekatan pembelajaran. Peneliti memilih pembelajaran permainan tradisional dengan pendekatan bermain dalam penelitian.
- 3) Mempersiapkan media pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dilakukan.
- 4) Menyusun Rencana Pelaksana Pembelajaran (RPP). Dalam RPP tersebut peneliti menyusun tindakan yang dilakukan dalam sebuah siklus
- 5) Memilih dan menyusun serta menetapkan teknik pengumpulan data peneliti yaitu dengan menggunakan lembar observasi siswa, catatan lapangan, dan rekaman foto.

4. Implementasi/Menerapkan

A. Siklus I

Pada siklus I dilakukan dengan 2 tindakan pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan yaitu:

- 1) Tindakan 1
 - a. Pelaksanaan

Pada tindakan 1 proses pembelajaran, materi yang peneliti pilih dalam pembelajaran gerak dasar yang didalamnya menggunakan pembelajaran permainan tradisional bentengan dengan dimodifikasi, hal tersebut dilakukan karena menurut peneliti usia anak sekolah dasar adalah termasuk kedalam usia bermain sehingga akan lebih efektif dilakukan.

b. Melaksanakan tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (scenario pembelajaran) yang telah ditetapkan pada perencanaan disiklus I.

c. Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi perilaku siswa dan guru penjas yang sesuai dengan target yang harus dicapai dan yang telah ditetapkan disiklus I.

d. Refleksi

Mengevaluasi yang berkaitan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus I, menentukan tindakan selanjutnya di tindakan II.

2) Tindakan 2

Pada tindakan 2 menggunakan pembelajaran permainan tradisional berbentuk permainan bentengan yang disesuaikan dengan pembelajaran permainan tradisional.

B. Siklus II

1) Siklus II tindakan 3

a. Pelaksanaan

Pada tindakan 3, jenis pembelajaran permainan tradisional yang penulis pilih adalah permainan lompat tali pada akhir pembelajaran melakukan sesi tanya jawab dengan siswa dan mendiskusikannya dengan observasi, hal ini bertujuan untuk

melihat perubahan atau peningkatan dari tindakan yang telah diberikan.

b. Melaksanakan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (scenario pembelajaran) yang telah ditetapkan pada perencanaan disiklus II yaitu menerapkan pembelajaran permainan tradisional.

c. Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi perilaku siswa dan guru peneliti yang sesuai target yang harus dicapai dan yang telah ditetapkan disiklus I.

d. Refleksi

Mengevaluasi secara keseluruhan yang berkaitan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus I, dan menentukan tindakan selanjutnya di tindakan II.

2) Siklus II Tindakan 4

Pada tindakan 4, pembelajaran gerak dasar lokomotor yang dilakukan adalah aktivitas permainan lompat tali yang dimodifikasi dengan gerakan-gerakan lompat yang bervariasi baik alat atau aturan dengan rencana tindakan dari hasil siklus sebelumnya. Pada akhirnya pembelajaran seperti biasanya guru melakukan sesi Tanya jawab pada siswa, dan diskusi dengan observer untuk mengetahui perubahan atau peningkatan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa dari tindakan yang telah diberikan.

a. Pelaksanaan observasi dan evaluasi

Observer melakukan pengamatan secara langsung terhadap pelaksanaan tindakan secara sistematis dan objektif dengan menggunakan format observasi yang telah disiapkan.

3. Tahap Pengamatan (observasi) dan Evaluasi

Pada tahapan ini, guru sebagai observer mengamati semua hal yang terjadi dan mengamati hasil atau dampak dari tindakan-tindakan yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung, serta menulis gejala-gejala yang timbul pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung. Tahap ini ditunjukkan untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi.

4. Tahap refleksi

Refleksi adalah poses berpikir untuk melihat kembali aktivitas yang sudah dilakukan. Tujuannya yaitu untuk mencari solusi berdasarkan hasil observasi di lapangan pada saat pembelajaran berlangsung. Tahapan refleksi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menemukan, mengkaji, menganalisa, dan merenungkan kembali hasil pembelajaran dari setiap tindakan yang didiskusikan dengan observer. Hasil refleksi ini berfungsi untuk perbaikan terhadap rencana awal, sehingga diketahui apakah penelitian yang dilakukan telah dapat meningkatkan hasil belajar gerak siswa atau sebaliknya.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan kemampuan gerak dasar lokomotor melalui pembelajaran permainan tradisional bentengan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

Menurut Oslin, dkk (dalam Memmert dan Harvey 2008, hlm. 221) mengembangkan GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai. Dari pendapat di atas jelas bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. 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 3.2 Komponen GPAI

Sumber: *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development*, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 220)

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</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
Memberidukung (<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

Dari ketujuh komponen GPAI tersebut, peneliti permainan bentengan dan lompat tali fokus dalam dua aspek penampilan dan kriteria-kriteria yang harus dilakukan peserta didik. dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/ *Decision Marking* dan melaksanakan keterampilan/ *Skill Execution*. berikut ini gambarnya.

Tabel 3.3 Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keputusan yang diambil (Decision marking)		Melaksanakan keterampilan (Skill Execution)		Memberi dukungan (Support)	
		A	IA	E	IE	A	IA
1							
2							
3							
4							
dst							

A = *Appropriate* (sesuai) IA = *Inappropriate* (tidak sesuai)

E = *Effective* (Efektif) IE = *Ineffecive* (Tidak Efektif)

Kisi-kisi penilaian pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional bentengan di kelas

- Keputusan yang diambil (Decision marking) dalam permainan tradisional benteng.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Keputusan

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 3	A = <i>Appropriate</i> (sesuai) : Siswa melakukan gerakan yang mampu mengecoh lawan ketika akan di kejar oleh lawan IA = <i>Inappropriate</i> (tidak sesuai) : siswa tidak melakukan gerakan yang mampu mengecoh lawan.
Nilai 2	A = <i>Appropriate</i> (sesuai) : Siswa berusaha membuat strategi agar lawan terkecoh. IA = <i>Inappropriate</i> (tidak sesuai) : Siswa tidak berusaha untuk membuat starategi untuk mengecoh lawan.
Nilai 1	A = <i>Appropriate</i> (sesuai) : Siswa bermain di area yang sudah ditentukan. IA = <i>Inappropriate</i> (tidak sesuai) : Siswa bermain melebihi batas area yang sudah ditentukan.

- Melaksanakan keterampilan (Skill Execution) dalam permainan tradisional bentengan:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Penilaian Keterampilan

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 3	E = <i>Effective</i> (Efektif) : Siswa menggunakan strategi yang sudah direncanakan oleh regu untuk mengenakan lawan. IE = <i>Ineffective</i> (Tidak Efektif) : Siswa tidak memiliki strategi untuk mengenakan lawan.
Nilai 2	E = <i>Effective</i> (Efektif) : Siswa mampu menghindari kejaran lawan IE = <i>Ineffective</i> (Tidak Efektif) : siswa tidak mampu menghindari

	kejaran lawan
Nilai 1	E = <i>Effective</i> (Efektif) : Siswa berusaha menjaga lawan yang sudah kena agar lawan itu tidak di tarik sama temannya yang belum kena. IE = <i>Ineffective</i> (Tidak Efektif) : Siswa tidak berusaha menjaga lawan yg sudah kena.

3. Melaksanakan dukungan (*Support*) dalam permainan tradisional bentengan:

Tabel 3.6 Kisi-kisi Penilaian dukungan

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 3	A = <i>Appropriate</i> (sesuai) : Siswa berusaha untuk mencari ruang kosong yang tidak ada penjagaan lawan. IA = <i>Inappropriate</i> (tidak sesuai) : Siswa berdiam diri tanpa membantu temannya yang sedang mengejar lawannya.
Nilai 2	A = <i>Appropriate</i> (sesuai) : Siswa bergerak mendekat ketemannya yang sedang mengejar lawan. IA = <i>Inappropriate</i> (tidak sesuai) : Siswa bergerak menjauhi lawan yang sedang mengejar.
Nilai 1	A = <i>Appropriate</i> (sesuai) : Siswa berusaha menyelamatkan temannya yang sudah kena di tempat tawanan IA = <i>Inappropriate</i> (tidak sesuai) : Siswa tidak berusaha untuk menyelamatkan temannya yang sudah ada di tempat tawanan

a. Dokumentasi

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

b. 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.

Tabel 3.7 Format Catatan Lapangan

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

F. Analisis Data

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang meliputi: sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data.

1. Sumber Data: Yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Gegerkalong Girang 1-2.
2. Jenis Data: Jenis data yang didapat adalah data kualitatif yang terdiri dari hasil belajar, rencana pembelajaran, dan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.

3. Teknik Pengumpulan Data: Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran di kelas, observasi keaktifan siswa, motivasi belajar, dan hasil belajar.

G. 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 kecenderungannya 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 menentukan kategori nilai yang diberikan pada siswa yaitu dengan Penilaian Acuan Normal (PAN) menggunakan kurve normal dengan 5 kategori (A-E) untuk mengetahui kemampuan gerak dasar lokomotor melalui pembelajaran permainan tradisional bentengan dalam kelompok (Suntoda, 2016, hlm. 72). Untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, penelitian menggunakan:

1. Mencari nilai rata-rata (X)

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$ = Jumlah skor (x)

N = Banyaknya Subjek

Tabel 3.8 Kurve Normal Penilaian Acuan Normal (PAN)

Batas daerah dalam kurve	Nilai	Kategori
M + 1,8 S atau lebih	A	Sangat Baik
Antara M+ 0,6 S dan M+ 1,8 S	B	Baik
Antara M-0,6 S dan M+0,6S	C	Cukup
Antara M-1,8 S dan M-0,6 S	D	Kurang
kurang dari M-1,8 S	E	Sangat Kurang

Penulis menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan aspek motorik, yaitu gerak dasar lokomotor.