

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Oprasional Penelitian**

Tujuan oprasional pada penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peneliti dalam menerapkan *Movement Problem Based Learning (MPBL)*, dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada kegiatan ekstrakurikuler hoki SMA Negeri 26 Bandung.

#### **B. Metode Penelitian**

Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*, dengan permasalahan berasal dari kegiatan siswa, yaitu adanya harapan dan kenyataan tidak sesuai pada tujuan pembelajaran dalam pendidikan jasmani, khususnya di ekstrakurikuler hoki SMA Negeri 26 Bandung sehingga menjadi permasalahan di SMA Negeri 26 Bandung untuk mewujudkan mutu pendidikan berkualitas.

Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerjasama dengan peneliti (atau dilakukan oleh guru sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti) dikelas atau disekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran (Arikunto, 2010, hlm. 57).

Dari beberapa faktor untuk meningkatkan mutu pendidikan berkualitas, terjadi permasalahan pada siswa dalam permainan hoki, yaitu siswa kurang aktif dalam bergerak ketika proses belajar, guru lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa pembelajaran monoton dan berdampak pada siswa tidak mudah berkembang kemampuannya dalam bermain, selain itu

permainan hoki baru dirasakan siswa ketika SMA, sehingga berdampak pada kurangnya keterampilan gerak dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran hoki. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan MPBL pada siswa ekstrakurikuler hoki di SMA Negeri 26 Bandung. Melalui penerapan MPBL siswa diharapkan bisa belajar bagaimana mengambil keputusan saat bermain, memecahkan masalah, lebih termotivasi dalam proses pembelajaran permainan hoki dan kegiatan yang sedang dilakukan dapat membuat siswa menjadi aktif bergerak sehingga dapat meningkatkan hasil belajar permainan hoki.

Penelitian tindakan kelas (*action research*) tidak terbatas pada ruang kelas saja, melainkan dimana saja guru mengajar, *action research* juga berarti penelitian bersifat partisipatif dan kolaboratif, yaitu penelitian dapat dilakukan oleh peneliti dan diamati oleh rekan-rekannya berfungsi sebagai pengamat, pengawas, pemberi saran dan sebagai penentu dalam penilaian sistematika yang dilakukan, dengan demikian tahapan akhir akan menjadi terminologi proses perencanaan program aksi yaitu tergantung pada tujuan pencapaian oleh peneliti dan kolaborator selaku praktis dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini melalui penerapan *Movement Problem Based Learning (MPBL)* terhadap hasil belajar siswa dalam permainan hoki di ekstrakurikuler hoki SMA Negeri 26 Bandung.

### **C. Desain penelitian**

Desain penelitian merupakan rancangan peneliti untuk mempersiapkan pelaksanaan kegiatan penelitian, desain penelitian akan sangat membantu peneliti agar penelitian dapat dilaksanakan secara teratur dan tersusun dengan baik. Desain penelitian merupakan suatu rencana tentang cara mengumpulkan atau menganalisis data sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdapat beberapa model atau desain penelitian yang di gunakan ketika peneliti melakukan PTK, desain-desain tersebut diantaranya adalah: (1)

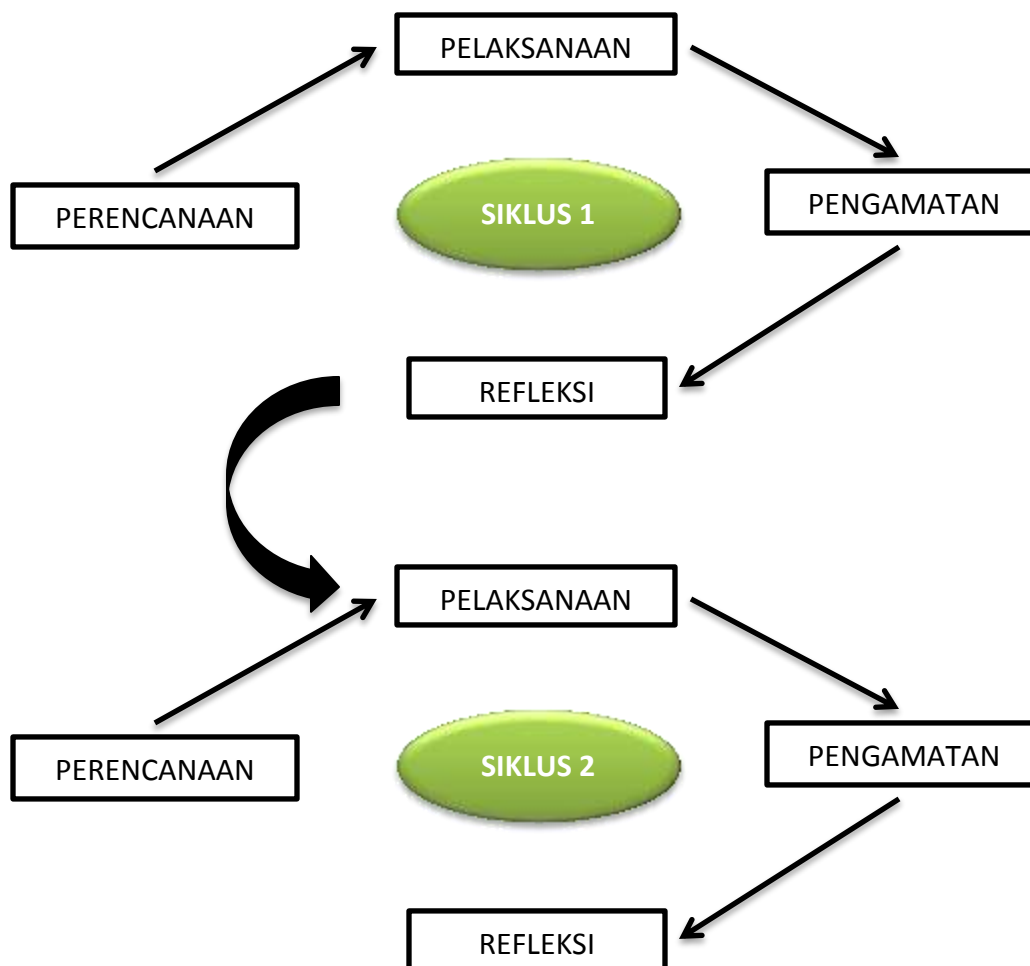
Model Kurt Lewin, (2) Model Kemmis Mc Taggart, (3) Model John Elliot, (4) Model Hopkins, (5) Model McKernan, (6) Model Dave Ebbut, dalam hal ini peneliti melakukan PTK dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, peneliti berusaha untuk mengetahui seberapa besar penerapan MPBL terhadap hasil belajar permainan hoki, model Kemmis dan Taggart sebagai acuan dasar desain penelitian. Model ini merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan Kurt Lewin, hanya saja komponen *acting* dan *observing* dijadikan satu kesatuan karena keduanya merupakan tindakan yang tidak terpisahkan, dan terjadi dalam waktu yang sama.

Dalam desain penelitian yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas di sesuaikan dengan model Kemmis dan Mc Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan Kurt Lewin, hanya saja komponen *acting* dan *observing* dijadikan satu kesatuan karena keduanya merupakan tindakan yang terjadi dalam waktu yang sama.

Dalam perencanaannya menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), perencanaan disusun sesuai dengan permasalahan nyata, rencana dibuat untuk diterapkan dalam tindakan, setiap tindakan pengamatan didapat pengumpulan data, kemudian setelah semua dilakukan diadakan refleksi untuk melihat apakah permasalahan tersebut bisa terselesaikan atau tidak, setelah itu melakukan evaluasi pembelajaran.

Dalam melakukan penelitian, jika diketahui keberhasilan atau hambatan dalam tindakan tersebut, maka peneliti menentukan rencana siklus ke-2. Kegiatan pada siklus ke-2 dilakukan seperti siklus pertama namun ada beberapa tambahan perlakuan untuk memperbaiki hambatan dan kesulitan dari siklus pertama, jika tidak terjadi perubahan atau masih terdapat kesulitan dan hambatan dalam siklus ke dua, maka lanjut ke siklus berikutnya sampai terjadi peningkatan dalam proses

pembelajaran tersebut. Adapun pola dasar model Penelitian Tindakan kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc Taggart, sebagai berikut:



**Gambar 3.1** Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral Kemmis & Taggart (dalam Trianto, 2012)

Untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terlebih dahulu peneliti harus memahami deskripsi masalah untuk menemukan solusi, tahapan demi tahapan dilakukan peneliti untuk melakukan observasi awal agar mengetahui permasalahan di ekstrakurikuler hoki SMA Negeri 26 Bandung. Observasi dilakukan harus fokus langsung pada aspek-aspek aktivitas permainan hoki di SMA Negeri 26 Bandung. Hasil dari observasi awal tersebut untuk menindaklanjuti tindakan-tindakan pada bagian- bagian dari siklus penelitian selama penelitian berlangsung.

## D. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 26 Bandung, beralamatkan di jl. Sukaluyu No.26, Cipadung, Cibiru, Kota Bandung. Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa putra berjumlah 10 orang dan siswa putri berjumlah 10 orang, karena siswa kelas 3 yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler hoki sedang melakukan latihan persiapan porda, sehingga siswa yang hadir dalam kegiatan hanya kelas 1 dan 2.

### 2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2017-2018.

Waktu penelitian digambarkan seperti pada tabel di bawah ini:

No	Nama Kegiatan	Bulan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Penyusunan Proposal skripsi										
2	Bimbingan proposal skripsi										
3	Seminar Proposal Skripsi										
4	Surat keputusan (SK) judul skripsi										
5	Penulisan BAB I (Pendahuluan)										
6	Penulisan BAB II (Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis Tindakan)										
7	Penulisan BAB III (Metodologi Penelitian)										

Sari Rachmawati Utami, 2017

PENERAPAN MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING (MPBL)

UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Ekstrakurikuler Hoki di SMAN 26 Bandung)

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

8	Tindakan Penelitian												
9	Benulisan BAB IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan)												
10	Penulisan BAB V												

Tabel 3.1

## E. Variabel dan Definisi Oprasional

Variabel penelitian dapat diartikan sebagai segala sesuatu untuk menjadi objek pengamatan penelitian, variabel penelitian dibagi menjadi dua macam: yaitu: variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

### 1. Variabel bebas (independen)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian tindakan kelas ini adalah Model *Movement Problem Based Learning* (MPBL).

### 2. Variabel terikat (dependen)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terkait dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan hasil belajar dalam permainan hoki.

## F. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan empat tahap, yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Keempat tahap pelaksanaan tersebut termuat dalam satu siklus, apabila peneliti dan guru merasa bahwa penelitian sudah sesuai dengan adanya peningkatan hasil belajar dan tindakan atau siklus berikutnya mengalami peningkatan yang tidak berarti lagi maka siklus dihentikan. Berikut uraian tahap-tahap dalam setiap siklus tersebut:

## 1. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan tindakan merupakan salah satu tahap terpenting dalam suatu penelitian sebagai langkah awal sebelum memasuki tahap tindakan penelitian. Dalam penelitian ini penulis sebagai guru pendidikan jasmani di tempat penelitian, yaitu SMA Negeri 26 Bandung, sedangkan observernya adalah pelatih ekstrakurikuler dan atlet nasional.

Dalam pelaksanaannya perencanaan tindakan diawali dengan mengajukan surat izin melakukan penelitian, penulis dan observer mengamati kondisi sekolah seperti sarana dan prasarana terkait dengan pembelajaran pendidikan jasmani, kemudian penulis mempersiapkan rencana program pembelajaran sesuai dengan penggunaan melaksanakan tindakan penelitian.

Perencanaan (*planning*) pula mengembangkan rencana tindakan secara kritis untuk meningkatkan sesuatu yang terjadi, pada tahap perencanaan peneliti membuat rencana tindakan untuk penelitian, meliputi:

- a. Menyusun langkah-langkah pembelajaran dalam permainan hoki.
- b. Mempersiapkan sarana dan prasarana alat-alat permainan hoki dalam pelaksanaan pembelajaran, sangat perlu diperhatikan tentang sarana dan prasarana, karena hal ini dapat menentukan tingkat ketercapaian dan menunjang keberhasilan pembelajaran.
- c. Menyusun dan mengembangkan instrument atau alat pengumpulan data, dengan tahap-tahap sebagai berikut:
  - 1) Membuat format observasi dan catatan lapangan.
  - 2) Menyiapkan instrumen
  - 3) Menyiapkan dokumentasi atau foto-foto
- d. Melakukan stimulasi pembelajaran untuk mengetahui kekurangan sebelum pelaksanaan dimulai.

## 2. Tindakan (*action*)



Tindakan (action) merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, pada tahap ini rancangan tindakan dilaksanakan dalam pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam permainan hoki dengan penerapan MPBL. Peneliti mengamati seluruh kegiatan guru dan siswa secara cermat, serta mencatat penemuan ketika pembelajaran berlangsung. Pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan, yaitu:

a. Kegiatan awal

- 1) Guru mengkomunikasikan tujuan yang akan dicapai
- 2) Guru membagi siswa kedalam kelompok-kelompok kecil

b. Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan masalah gerak kepada siswa, seperti:
  - a) Bagaimana cara melakukan passing
  - b) Bagaimana cara memecahkan masalah dalam permainan
- 2) Siswa berdiskusi bersama kelompok untuk memecahkan masalah bagaimana cara melakukan passing dan pemecahan masalah dalam permainan
- 3) Siswa saling bertukar pikiran untuk memecahkan masalah yang diberikan guru dengan cara menampilkan hasil pemecahan masalah di depan kelompok lain.

c. Kegiatan akhir

Kegiatan akhir pembelajaran meliputi kegiatan guru dan siswa dalam membuat kesimpulan dan refleksi materi yang telah dipelajari.

### 3. Pengamatan (*observation*)

Pengamatan (*observation*), yaitu kegiatan pengumpulan data berupa proses perubahan dalam proses belajar mengajar. Pada tahap ini, selama proses pembelajaran berlangsung peneliti menggunakan lembar observasi sebagai upaya mengetahui jalannya pembelajaran dan bagaimana aktivitas anak ketika pembelajaran berlangsung.

#### 4. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi (*reflection*) yaitu mengingat dan merenungkan suatu tindakan seperti yang telah dicatat dalam observasi, refleksi berusaha memahami proses, masalah, persoalan dan kendala yang nyata dalam tindakan strategis, refleksi dilakukan untuk mengkaji hasil tindakan, hasil observasi dianalisis untuk membantu tindakan perbaikan selanjutnya, dengan melakukan refleksi penelitian maka peneliti dapat mengetahui kekurangan-kekurangan untuk diperbaiki.

Peneliti dapat melakukan siklus ke II, siklus ke II ini merupakan perbaikan dari siklus I, jika pada siklus I tujuan penelitian belum tercapai, maka tahapan pada siklus II sama dengan siklus I, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*), siklus berhenti apabila tujuan penelitian tercapai, artinya hasil belajar melalui penerapan *MPBL* pada permainan hoki menunjukkan adanya peningkatan, apabila sebaliknya maka, dilaksanakan siklus selanjutnya (siklus III, siklus IV, dan seterusnya) dengan tahap-tahap pembelajaran sama atau berbeda sesuai dengan hasil evaluasi.

#### G. Instrumen Penelitian

Pada suatu penelitian dibutuhkan suatu alat ukur untuk melihat atau menggambarkan perubahan dan kemajuan pencapaian suatu penelitian, instrumen penelitian merupakan alat pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka pemecahan masalah dan mencapai tujuan penelitian guna tercapainya keberhasilan penelitian maka, diperlukan suatu teknik dan alat pengumpulan data yang tepat atau sesuai dengan masalah yang akan diteliti.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa instrument penelitian adalah alat atau fasilitas untuk digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya

lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Adapun teknik atau instrumen penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan alat pengamatan dan pencatatan secara logis, sistematis dan rasional untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, lembar observasi berfungsi juga sebagai bahan refleksi pembelajaran berikutnya. Observasi ini dilakukan oleh rekan sejawat/ guru penjas peneliti dengan menggunakan lembar observasi sebagai pedoman, dan dilakukan secara terus menerus dalam setiap siklus.

### 2. Dokumentasi

Dalam pelaksanaan kegiatan, peneliti menggunakan kamera untuk mendokumentasikan saat proses penelitian berlangsung dimana akan menjadi gambaran tentang apa yang terjadi saat proses penelitian. Lembar observer, catatan lapangan dan penilaian hasil belajar juga dilampirkan sebagai dokumentasi penelitian.

### 3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan alat penting dalam suatu penelitian tindakan kelas, dimana catatan lapangan berisi tentang deskripsi hal-hal yang terjadi atau muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan, format catatan lapangan memiliki fungsi untuk mengamati perilaku siswa ketika melaksanakan pembelajaran, catatan lapangan diisi oleh para observer, yang nantinya observer tersebut memberitahukan kepada penulis atau peneliti tentang hal-hal yang terjadi pada saat aktivitas pembelajaran berlangsung meliputi suasana kelas, pengelolaan kelas, interaksi guru dengan siswa dan interaksi peserta didik dengan peserta didik. Adapun penggunaan catatan lapangan peneliti sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**CATATAN LAPANGAN**

HARI/TANGGAL :  
WAKTU :  
SIKLUS :  
TINDAKAN :

#### 4. Penilaian hasil belajar

Penilaian penampilan keterampilan siswa pada saat bermain membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan sedang berlangsung, peneliti menggunakan *Game Performance Assessment Instrumen (GPAI)*. Metzler (2000, hlm. 362) *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI) is a generic template than can be adapted to many types of games to assess student tactical knowledge*, pernyataan GPAI adalah templet khusus yang dapat diadaptasi ke dalam berbagai tipe permainan untuk menilai pengetahuan para siswa, tujuannya untuk membantu guru menilai penampilan bermain siswa sewaktu permainan berlangsung.

Selanjutnya, GPAI diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain atau disingkat IPPB, aspek-aspek

yang diobservasi dalam IPPB termasuk perilaku pencerminan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah didalam permainan dengan cara mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan situasi permainan, melaksanakan jenis permainan yang dipilihnya, kelebihan dari IPPB adalah sifatnya fleksibel, guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja untuk diamati dan disesuaikan dengan inti pembelajaran yang akan diberikan pada saat itu.

Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu:

- a. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
- b. Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
- c. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat didalam situasi permainan yang bagaimanapun.
- d. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
- e. Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau melempar.
- f. Melapisi teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapisi pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.

g. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan.

Dalam penelitian ini, terdapat tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa, yaitu melaksanakan keterampilan (*skill execution*), pengambilan keputusan (*decision making*), dan memberi dukungan (*support*).

**Tabel 3.3**  
**KRITERIA PENILAIAN MENYERANG**

Komponen penilaian bermain	Efisien	Tidak efisien
<b>Decision making (membuat keputusan)</b> Melakukan operan/passing ketika teman satu tim tidak dalam penjagaan lawan		
<b>Skill execution (melaksanakan keterampilan)</b> Melakukan operan/passing kepada teman secara tepat		
<b>Support (memberikan dukungan)</b> Mencari ruang kosong untuk mendapatkan operan dari teman		
<b>Jumlah</b>		

**Tabel 3.4**  
**KRITERIA PENILAIAN BERTAHAN**

Komponen penilaian bermain	Efisien	Tidak efisien
<b>Decision making (membuat keputusan)</b> Berada pada posisi yang tepat dengan tugas untuk menjaga bola lawan dan gawang		

<b>Skill execution (melaksanakan keterampilan)</b> Melakukan pertahanan bertujuan agar bola tidak memasuki daerah pertahanan sendiri (intercepting)		
<b>Support (memberikan dukungan)</b> Mengcover ketika teman tidak berhasil melakukan pertahanan		
<b>Jumlah</b>		

Penjelasan penilaian dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 3.5 Game Performance Assesment Instrument (GPAI)**

**Lembar Observasi  
Keterampilan Bermain**

No	Nama	Aspek Yang Dinilai Keterampilan Bermain															Jumlah
		Membuat keputusan ( <i>decision making</i> )					Melaksanakan keterampilan ( <i>skill execution</i> )					Memberikan dukungan ( <i>support</i> )					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	

Sumber : Griffin, Mitchell, dan Oslin 1997(dalam Metzler 2000, hlm. 362)

*Game Performance Assesment Instrument (GPAI)*

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data akan dilakukan dengan mempergunakan teknis analisis data kuantitatif dalam bentuk presentase. Secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Sari Rachmawati Utami, 2017

PENERAPAN MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING (MPBL)

UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Ekstrakurikuler Hoki di SMAN 26 Bandung)

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

- 1) Menelaah seluruh data. Penelaahan dilakukan dengan cara menganalisis, mensintesis, memaknai, menerangkan dan menyimpulkan.
- 2) Mereduksi data yang didalamnya melibatkan kegiatan pengkategorian dan pengklarifikasian. Perolehan hasil berupa pola-pola dan kecenderungan-kecenderungan yang berlaku dalam pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk kuantitatif. Kemudian untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan :

1. Mencari nilai rata-rata ( $\bar{X}$ )

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

Keterangan :

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata yang dicapai

$\sum$  = Jumlah

$X_i$  = Nilai data

$n$  = Jumlah sampel

2. Mencari Nilai Persentase

$$P = \frac{\sum f}{n.K} \times 100\%$$

Keterangan :

$P$  = persen  $f$  = jumlah nilai yang diperoleh

$n$  = jumlah siswa  $K$  = jumlah skor maksimal

$\sum$  = jumlah  $100\%$  = bilangan tetap

3. Menyimpulkan dan memverifikasi