

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sesuai dengan namanya, ada tiga istilah yaitu penelitian, tindakan dan kelas. Penelitian adalah kegiatan ilmiah untuk memperoleh data atau memperoleh informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu dari sesuatu hal yang menarik minat dan penting untuk diteliti. Tindakan yaitu suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan. Kegiatan itu dilakukan oleh guru, karena guru sosok yang lebih mengetahui situasi dan karakteristik kelas dibanding yang lain. Sedangkan kelas adalah sekelompok siswa yang belajar dikelas, di lab, di lapangan, dan lain-lain. Jadi menurut Hidayat (2011, hlm.6) “ PTK sebuah kajian sistematis tentang upaya meningkatkan mutu praktik pembelajaran oleh sekelompok masyarakat melalui tindakan praktis dan refleksi atas hasil tindakan tersebut”.

PTK merupakan salah satu penelitian yang umumnya dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, memperbaiki mutu pembelajaran. Dengan dilaksanakannya PTK, berarti guru juga berkedudukan sebagai peneliti, yang senantiasa bersedia meningkatkan kualitas kemampuan mengajarnya. Upaya peningkatan kualitas tersebut diharapkan dilakukan secara sistematis,realistis, dan rasional, yang disertai dengan meneliti semua aksinya di dalam kelas sehingga guru yang tahu persis kekurangan-kekurangan dan kelebihanannya. Apabila di dalam pelaksanaannya masih terdapat kekurangan, dia akan bersedia mengadakan perubahan sehingga di dalam kelas yang menjadi tanggung jawabnya tidak terjadi permasalahan.

Rancangan penelitian disebut juga rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan, disusun sedemikian rupa agar peneliti memperoleh jawaban dari penelitiannya. Rancangan penelitian tindakan kelas menurut Sukajati (2008, hlm. 38) “refleksi awal, penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi (pengamatan), dan refleksi”.

#### B. Partisipan penelitian

Partisipan penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas 5B SDPN SetiaBudi Kota Bandung, jln sarirasablok IV Sarijadi yang berjumlah 38 siswa dengan 16 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Peserta didik di Sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, orang tua mereka berasal dari profesi yang berbeda-beda pula, ada yang berprofesi sebagai pedagang, guru, karyawan, aparat pemerintah, dan lain-lain.

#### C. Populasi dan Sampel penelitian

Pada penelitian ini adalah 38 siswa kelas V SDPN setiabudi kota bandung yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Pemilihan pada kelas V sebagai sampel penelitian dikarenakan banyaknya menemukan permasalahan pada saat pembelajaran penjas khususnya mengenai tingkat gerak manipulatif dan kerja sama sosial siswa.

#### D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan selama kegiatan berlangsung adalah sebagai berikut :

1. Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam pembelajaran gerak manipulatif dan kerja sama sosial siswa.
2. Peneliti membuat lembar observasi pada saat pembelajaran gerak manipulatif dan kerja sama sosial siswa yang bertujuan untuk melihat, mengamati, mengetahui segala sesuatu hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran yaitu berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang dirasakan ketika berlangsungnya pembelajaran gerak manipulatif dan kerja sama sosial siswa.
3. Membuat catatan lapang untuk mengetahui kejadian-kejadian dilapang yang berisi kelebihan dan kekurangan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.
4. Mempersiapkan alat bantu pendukung peneliti yang akan digunakan seperti bola karet,kapur,dan lapang.
5. Menyiapkan peralatan dokumentasi yaitu kamera sebagai pelengkap dalam pengumpulan data, dan merekam setiap kegiatan yang dilakukan.

Mengenai instrumen ini, Arikunto (dalam Dini 2014, hlm.46), sebagai berikut:

Berbicara tentang jenis-jenis metode dan instrumen pengumpulan data sebenarnya tidak ubahnya dengan berbicara masalah evaluasi pengumpulan data sebenarnya tidak ubahnya dengan berbicara masalah evaluasi. Mengevaluasi tidak lain adalah memperoleh data tentang atatus saseuatu dibandingkan dengan standar atau ukuran yang telah ditentukan, karena mengevaluasi juga adalah mengadakan pengukuran.

Oleh karena itu alat instrumen adalah sebuah penelitian mutlak harus ada sebagai bahan untuk pemecahan masalah penelitian yang hendak diteliti.

(1). Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan kemampuan gerak manipulatif melalui aktivitas permainan bola tangan modifikasi, dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrumen*).

Menurut oslin, dkk(1998) 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 pendapa diatas jelas bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat kemampuan 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 inilah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian :

Tabel 3.1  
Komponen GPAI

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 penyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Melindungi ( <i>Cover</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
Memberi dukungan ( <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

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

Dari ketujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk aktivitas permainan bola tangan modifikasi untuk meningkatkan gerak manipulatif pada saat menguasai bola, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/ *Decision Marking* (sesuai, tidak sesuai), melaksanakan keterampilan/ *Skill Execution* (efektif, tidak efektif) dan memberi dukungan/ *Support* (sesuai, tidak sesuai). Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran bola tangan modifikasi dan catatan sesuai atau tidak sesuai dan efisien atau tidak efisien pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu.

Tabel 3.2  
Aspekyang diambil dari komponen

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil ( <i>Decision Marking</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pemain berusaha melempar ke teman yang berdiri bebas.</li> <li>➤ Pemain berusaha merebut bola yang dilemparkan lawan</li> </ul>
2. Melaksanakan keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )	<p><b>Melempar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Operan terkendali</li> <li>➤ Bola operan mengenai sasaran</li> </ul> <p><b>Menangkap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pada saat menerima atau menangkap bola tidak jatuh ke lantai</li> </ul>
3. Memberi dukungan ( <i>Support</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pemain bergerak menempati posisi yang sesuia untuk menerima operan bola</li> </ul>

Berikut format GPAI yang digunakan untuk menilai kemampuan gerak manipulatif dalam permainan bola tangan modifikasi.

Tabel 3.3  
Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan keterampilan		Memberi dukungan	
		S	TS	E	TE	S	TS
1.							
2.							
3.							
4.							
Dts.							
		Ket. S = Sesuai E = Efektif		TS= Tidak Sesuai TE= Tidak Efektif			

Berikut cara melakukan perhitungan kemampuan gerak manipulatif dalam permainan bola tangan modifikasi:

Tabel 3.4  
Cara penilaian GPAI

Komponen	Cara Menghitung
Keterlibatan dalam penampilan	Jumlah keputusan yang dibuat + jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat + jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan tidak efektif + jumlah memberi dukungan yang sesuai
Keputusan yang diambil/ <i>Decision Making</i> (DM)	Jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat
Melaksanakan Keterampilan/ <i>Skill Execution</i> (SE)	Jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan tidak efektif
Memberikan Dukungan/ <i>Support</i> (S)	Jumlah memberi dukungan yang sesuai + jumlah memberi dukungan yang tidak sesuai
Penampilan Permainan	[ DM + SE+ S ] : 3 (jumlah komponen yang digunakan)

(2). Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan kemampuan kerjasama sosial siswa melalui aktivitas permainan bola tangan modifikasi, dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan lembar observasi. Lembar observasi merupakan salah satu alat pengamatan yang digunakan mengamati, melihat dan menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung terkait dengan hal yang diteliti. Lembar observasi juga digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dan sebagai bahan refleksi untuk pembelajaran berikutnya. Observasi dilakukan bersama guru pamong yang bersangkutan, dengan menggunakan lembar observasi sebagai pedoman penilaiannya, dan dilakukan disetiap siklusnya. Bentuk-bentuk instrumen dijabarkan dalam lembar observasi aktivitas siswa yang dalam penelitiannya ini sebagai berikut:

Tabel 3.5  
Lembar Observasi Nilai-nilai Kerjasama

Komponen	Sub Komponen	Indikator
Perilaku kerjasama “usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama”	1. Menghargai dan Menghormati	1. Menerima dan mendengarkan pendapat teman 2. Memberikan ucapan terimakasih kepada teman 3. Melakukan dan menghormati apa yang diperintahkan teman
	2. Membantu dan Menolong	1. Membantu teman yang belum bisa 2. Memberikan pertolongan

		kepada teman
	3. Menerima teman	1. Menerima keputusan bersama

Tabel 3.6  
Rubrik Observasi Perilaku Kerjasama

No	Indikator	Skor	Deskripsi
1	Menerima dan mendengarkan pendapat teman	2	Anak menerima dan mendengarkan pendapat teman
		1	Anak tidak menerima dan mendengarkan pendapat teman
2	Memberikan ucapan terimakasih kepada teman	2	Anak memberikan ucapan terimakasih kepada teman
		1	Anak tidak memberikan ucapan terimakasih kepada teman
3	Melakukan dan menghormati apa yang diperintahkan teman	2	Anak melakukan dan menghormati apa yang diperintahkan teman
		1	Anak tidak melakukan dan menghormati apa yang diperintahkan teman
4	Membantu teman yang belum bisa	2	Anak membantu teman yang belum bisa
		1	Anak tidak membantu teman yang belum bisa
5	Memberikan pertolongan kepada teman	2	Anak memberikan pertolongan kepada teman
		1	Anak tidak memberikan pertolongan kepada teman
6	Menerima keputusan bersama	2	Anak menerima keputusan bersama
		1	Anak tidak menerima keputusan bersama

Keterangan : 2 = Baik, 1 = Tidak Baik

a. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto-foto ketika proses penelitian berlangsung, absen siswa untuk mengetahui nama dan jumlah anak.

b. Catatan lapangan

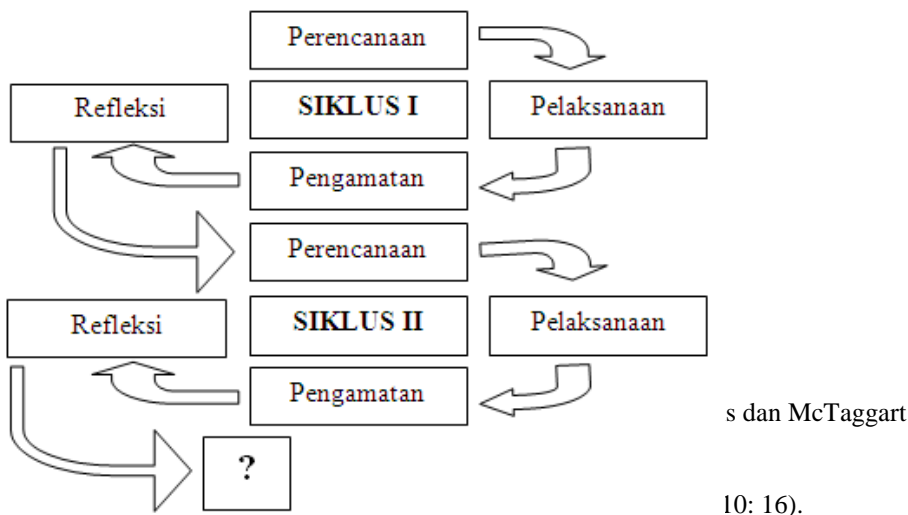
Membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberi materi, *feedback* yang diberikan anak dalam pembelajaran, dan lain-lain dicatat oleh observer yang dicatat dalam catatan lapangan.

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

Bagan 3.1 Format Catatan Data Lapangan

**E. Prosedur penelitian**

Penelitian tindakan ini mengacu pada model penelitian tindakan dari Dalam penelitian tindakan kelas ini dipilih model Model disain penelitian menurut Arikunto ( 2007, hlm.16).



Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut :

**1. Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti dan observer menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan modifikasi pembelajaran dan variasi bentuk tugas gerak yang sistematis dalam pembelajaran melempar dan menangkap dalam aktivitas permainan bola tangan.
- b. Membuat lembar observasi yaitu :
  1. Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini harus tertib dan sistematis karena akan menjadi informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.

2. Dengan menggunakan alat elektronik (*handphone* atau *camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran di tahap berikutnya.
- c. Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpulan data yang berkenaan dengan aspek-aspek kegiatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran lempar tangkap dalam aktivitas permainan bola tangan.
- d. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran memukul, melempar dan menangkap dalam aktivitas permainan bola tangan.

## 2. Pelaksanaan tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran melempar dan menangkap dalam aktivitas permainan bola tangan melalui modifikasi media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu :

- a. Peneliti menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan modifikasi pembelajaran dan variasi bentuk gerak yang sistematis dalam pembelajaran lempar dan tangkap dalam aktivitas permainan bola tangan
- b. Peneliti mengajar langsung dilapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.
- c. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

## 3. Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau teman sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

## 4. Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang didapat dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapatkan dalam tahapan observasi dikumpulkan serta dianalisa dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan dua siklus, dalam satu siklus terdapat dua tindakan. Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas :

### Siklus I:

#### 1. Perencanaan

- a. Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa yang dikemas dalam bentuk permainan bola tangan modifikasi. Pada siklus I tindakan ke-1 tugas geraknya adalah gerakan melempar dan menangkap yang dilakukan dengan bentuk variasi permainan yang berlevel sesuai dengan tingkat kesulitan. Setelah itu siswa diberikan bentuk variasi gerak sederhana dan mudah yang dilakukan dengan berpasangan dalam permainan, berhadapan dengan jarak dekat secara berpasangan sebagai salah satu bentuk latihan dari lempar dan tangkap. Di akhir pembelajaran, siswa diberikan suatu permainan yang mengarah pada penguasaan kemampuan lempar dan tangkap dalam permainan bola tangan.

Untuk siklus I tindakan ke 2 sama halnya dengan siklus I tindakan ke 1 tingkat kesulitan permainannya ditingkatkan dan jarak dan intensitas dalam melakukan gerakan lempar dan tangkap dinaikan baik itu jarak ataupun kecepatan dalam melakukan gerakan lempar tangkap dalam aktivitas pembelajaran permainan bola tangan.

- b. Pelaksanaan Tindakan  
Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke-1 dan ke-2.
- c. Observasi  
Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke-1 dan ke-2.
- d. Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus I untuk menentukan tindakan berikutnya di siklus II

#### **Siklus II:**

- a. Perencanaan  
Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dalam bentuk permainan bola tangan. Pada siklus II ini merupakan hasil evaluasi dari siklus sebelumnya. Untuk siklus II tindakan ke-1 gerakan dari lempar dan tangkap dilakukan berupa permainan sederhana dengan tingkatan mudah, sedang, sulit dan dilanjutkan dengan permainan bola tangan. Sedangkan untuk siklus II tindakan ke-2 gerakan lempar dan tangkap dilakukan dalam satu permainan bola tangan.
- b. Pelaksanaan Tindakan  
Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke-1 dan ke-2.
- c. Observasi  
Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke-1 dan ke-2.
- d. Refleksi  
Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus II untuk menentukan tindakan berikutnya di siklus III.

Variabel penelitian adalah gejala yang dilakukan objek pengamatan dalam penelitian. Dalam PTK ada 3 variabel yang akan dikaji yaitu variabel input, variabel proses dan variabel output.

1. Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDPN setiabudi bandung.
2. Variabel proses dalam penelitian ini adalah pembelajaran kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa melalui penerapan kooperatif learning
3. Variabel output dari penelitian ini adalah peningkatan kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa melalui kooperatif learning.

#### **F. Analisis Data**

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kuantitatif karena data berupa angka dan berupa kata-kata (narasi) menggunakan persentase untuk melihat kecenderungan 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 mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan:

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

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

Keterangan :

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

$\sum x$  = Jumlah skor (x)

N = Banyaknya subjek

X = Skor setiap subjek

Penulis menggunakan lembar observasi yang diberikan pada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek motorik, yaitu kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa.