

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

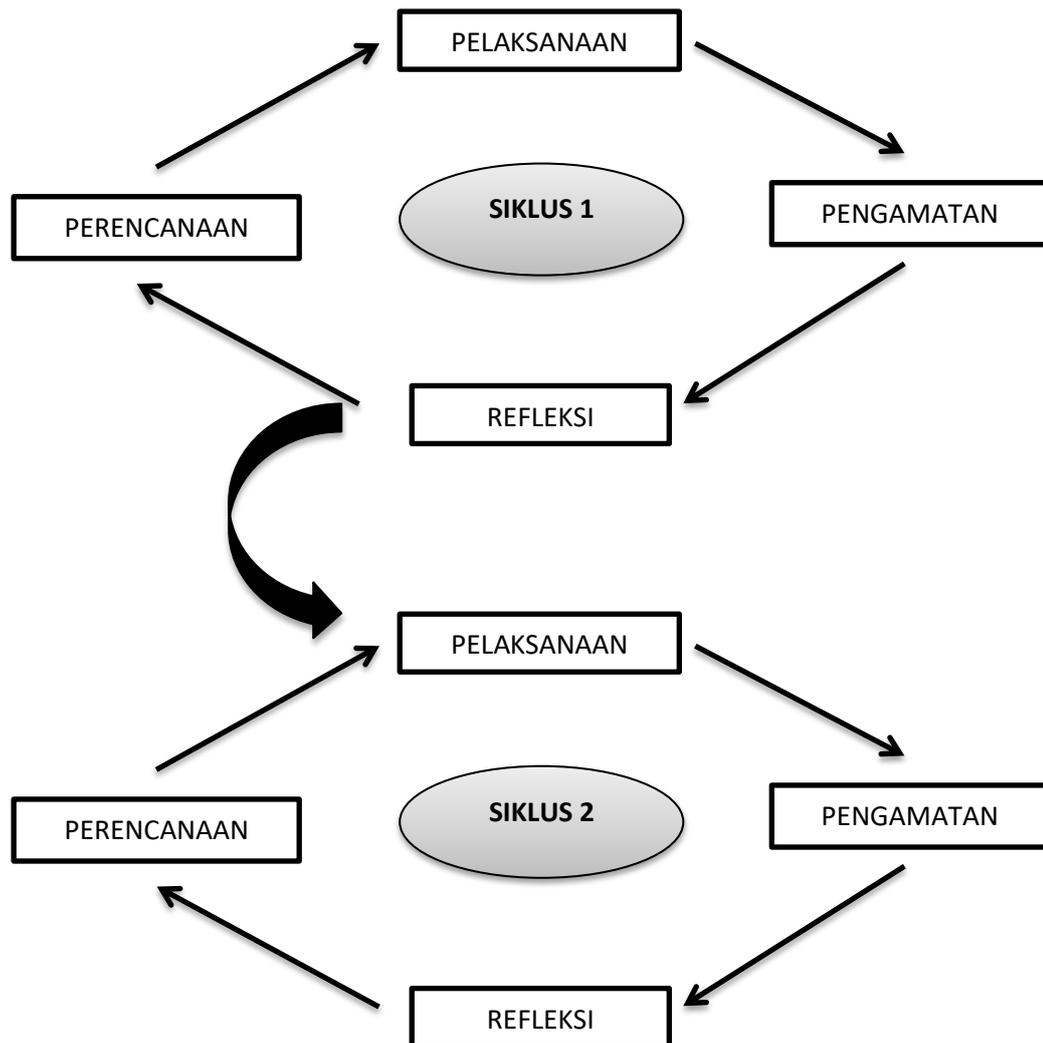
Desain penelitian dalam penelitian ini yaitu menggunakan model Kemmis & Taggart yang biasa disebut sebagai *action research* atau penelitian tindakan. Peneliti ingin mengetahui seberapa besar penerapan model *movement problem based learning* melalui *basketball like games* terhadap hasil belajar permainan bolabasket siswa di tingkat sekolah dasar.

Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penyelidikan kolektif, reflektif diri yang dilakukan peserta dalam situasi sosial untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari praktik sosial atau pendidikan mereka sendiri, dan pemahaman peserta tentang praktik-praktik ini dan situasi di mana mereka melaksanakan praktik tersebut. Kemmis & Taggart (dalam Altrichter, dkk. 2002) menyatakan bahwa:

Action research is a form of collective, self-reflective inquiry that participants in social situations undertake to improve: (1) the rationality and justice of their own social or educational practices; (2) the participants' understanding of these practices and the situations in which they carry out these practices (hlm. 125).

Model ini merupakan konsep dasar dari Kurt Lewin yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart. Ini adalah model yang sederhana, membantu proses yang berkelanjutan dan interaktif. Ini melibatkan penelitian dan pengembangan, penyelidikan intelektual dan peningkatan praktis, refleksi dan tindakan. “*This model is based on Kurt Lewin's work explicated by Kemmis and McTaggart (1988). It is a simple, helpful model of the continuous and interactive process. it involves research and development, intellectual inquiry and practical improvement, reflection and action.*” (Altrichter, dkk. 2002, hlm. 130).

Bentuk pragmatis lain dari penelitian tindakan adalah model diagram spiral siklus. Masing-masing terdiri dari empat momen atau fase dalam penelitian tindakan.



Gambar 3.1 Model Spiral Kemmis & Taggart

(Sumber : Zuber-Skerritt dalam Altricher, dkk. 2002, hlm. 130)

3.2 Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari 36 siswa dan siswi kelas 5C SDN 053 Cisitu Bandung yang beralamat di Jalan Sangkuriang No.87, Dago, Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di lapangan, dalam aktivitas pembelajaran Penjas, guru cenderung memegang kendali proses pembelajaran secara aktif, sementara siswa hanya menerima dan mengikuti perintah guru. Oleh sebab itu siswa menjadi kurang aktif dalam mengeksplor semua pengetahuannya dan

mengakibatkan terbatasnya ruang gerak siswa dalam mengembangkan potensi dirinya, karena hanya mengandalkan informasi yang diberikan oleh guru.

3.3 Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap permainan bolabasket, maka dibutuhkan suatu instrumen untuk mengukur kemampuan tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Games Performance Assesment Instrument (GPAI)*. Instrumen ini diperkenalkan oleh Griffin, Mitchel & Oslin pada tahun 1997.

GPAI merupakan suatu instrumen yang dibangun melalui tujuh komponen yang diidentifikasi untuk pengukuran dan kodifikasi. Komponen permainan yang diidentifikasi mencakup baik “*on the ball*” dan “*off the ball*” siswa pada saat bermain. “*The GPAI is constructed through seven identifiable game components for measurement and codification. The identified game components encompass both ‘on the ball’ and off the ball’ game performance*” (Pill, 2008, hlm. 5). Namun, untuk penelitian ini cukup dengan tiga komponen saja. Komponen tersebut meliputi:

- *Decision making*
Membuat suatu keputusan yang tepat tentang apa yang harus dilakukan dengan bola selama dalam permainan.
- *Skill execution*
Melakukan suatu gerakan yang efektif dan efisien berdasarkan keterampilan yang dipilih.
- *Support*
Suatu gerakan tanpa bola yang memudahkan teman satu tim untuk mengumpan, pada saat bola dalam penguasaan.

Tabel 3.1
Indikator Penilaian

<i>Decision making</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain melakukan operan pada teman satu tim pada saat temannya tersebut tidak dijaga
------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain melakukan suatu tembakan pada saat yang tepat
<i>Skill execution</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengontrol bola pada saat menerima operan • Pada saat mengoper, bola dapat mencapai sasaran • Pada saat melakukan tembakan bola dapat tepat mencapai ring
<i>Support</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain membantu untuk mencari ruang kosong agar dapat menerima operan bola

Berikut adalah tabel format *GPAI* yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan bolabasket.

Tabel 3.2
Format penilaian *GPAI*

No.	NAMA	DECISION MADE		SKILL EXECUTION		SUPPORT	
		A	IA	E	IE	A	IA
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

Keterangan:

A = Appropriate IA = Inappropriate E = Efficient IE = Inefficient

(Sumber: Meztler, 2017, hlm. 425)

3.4 Prosedur Penelitian

Secara garis besar penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri dari dua siklus, dengan tahapannya sebagai tahapan-tahapannya sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)
3. Pengamatan (*Observing*)
4. Refleksi

- **SIKLUS 1**

1. Perencanaan (*Planning*)
 - a. Menyusun rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan
 - b. Menyiapkan materi pembelajaran
 - c. Menyiapkan alat bantu pembelajaran
 - d. Menyiapkan lembar observasi secara terstruktur
 - e. Membuat jadwal kegiatan penelitian
 - f. Menyusun tes hasil belajar dengan menggunakan tes praktik
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Menyajikan materi mengenai permainan bolabasket yang berkaitan dengan keterampilan bermain.
3. Pengamatan (*Observing*)

Melakukan observasi atau pengamatan dan penilaian dengan menggunakan tes kemampuan, sebagai alat ukur untuk mengetahui seberapa besar hasil peningkatan keterampilan bermain siswa selama kegiatan berlangsung.
4. Refleksi

Melakukan kegiatan evaluasi dari hasil yang dicapai siswa pada siklus I.

- **SIKLUS 2**

1. Perencanaan (*Planning*)

Rencana tindakan yang diberikan pada siklus II hampir sama dengan yang telah diprogramkan pada siklus I, hanya saja sedikit perubahan pada Rencana Pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Menyajikan materi yang berbeda dari sebelumnya mengenai permainan bolabasket yang berkaitan dengan keterampilan bermain.

3. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan lapangan terhadap perubahan tindakan pada siklus II

4. Refleksi

Melakukan kegiatan evaluasi terhadap hasil pencapaian siswa pada siklus II.

3.5 Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *movement problem based learning* melalui *basketball like games* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada permainan bolabasket, menggunakan analisis kuantitatif karena data yang dihasilkan berupa data angka selain itu juga menggunakan analisis deskriptif yaitu menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Untuk mengetahui hal tersebut dilakukan analisis data menggunakan program *Microsoft Excel 2010*. Analisis data yang peneliti lakukan yaitu diantaranya:

- a. Mencari nilai mean dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} : rata-rata nilai kelompok

$\sum x$: jumlah nilai siswa

n : banyaknya siswa

b. Mencari nilai persentase :

$$\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{jumlah siswa x skor maksimal}} \times 100$$

(Sumber : Sugiyono, 2017, hlm. 95)