

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Desain Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan menggambarkan rancangan tahapan-tahapan cara dalam melaksanakan penelitian. Kerangka rancangan yang biasanya digunakan meliputi langkah-langkah menentukan jenis dan rancangan penelitian, waktu dan tempat (*setting*) penelitian, menentukan subjek penelitian, variabel dan definisi operasional variabel, prosedur penelitian, (terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, analisis, refleksi, dan kesimpulan) instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Seperti yang di katakan Menurut Sugiyono (2017, hlm. 2)

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu *rassional*, *empiris*, dan *sistematis*. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan car-cara masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

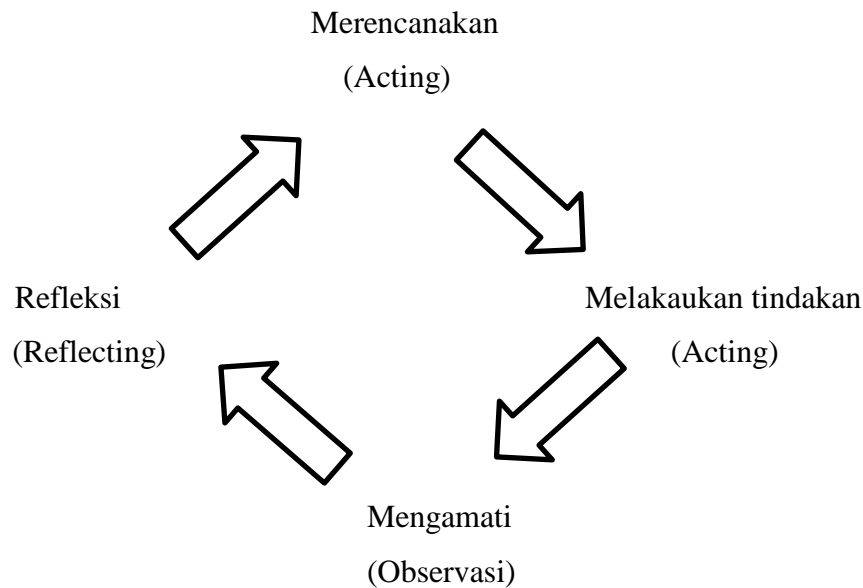
Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode penelitian merupakan proses atau cara ilmiah untuk mendapatkan suatu data yang sedang dikaji untuk ditemukan kebenaran dan dikembangkan guna untuk di pertanggung jawabkan, serta dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Tujuan penelitian ini sebagaimana telah di sampaikan di bab sebelumnya yaitu upaya meningkatkan keterampilan laga pencak silat siswa SD setelah diterapkan model pendekatan taktis dalam pembelajaran pencak silat tanding.

Jenis rancangan penelitian menurut Subroto dkk. (2016, hlm. 34) :

“Rancangan berarti struktur, kerangka, bentuk, atau desain. Rancangan penelitian disebut juga rancang bangun penelitian, diartikan sebagai rencana dan struktur peneliti akan dapat memperoleh jawaban atas pertanyaan-pertanyaan penelitian”. Dengan demikian jenis rancangan atau model penelitian tindakan kelas, terdiri atas jenis rancangan (1) model *Kurt Lewin*, (2) model *kemimis* dan *Mc Taggart*, (3) Model *John Elliot*,(4)

Model Hopkins, (5) Model *Mc Keman*. Dalam buku pedemon ini, jenis rancangan penelitian tindakan kelas yang akan digunakan merujuk pada rancangan Model *Kurt Lewin*. Alasannya, Model kurt Lewin menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, rancangan modelnya sederhana dan muda dipahami. Rancangan model PTK menurut *Kurt Lewin*, terdiri atas 4 (empat) komponen, yaitu (1)perencanaan atau *planning*, (2) tindakan atau *acting*, (3) pengamatan atau *observing*, dan (4) refleksi atau *reflecting*. Lebih jelasnya disajikan pada gambar di bawah ini :



**Gambar 3.1**  
**Rancangan Penelitian Model Kurt Lewin**  
 Menurut Subroto dkk. (2016, hlm. 35)

### 3.2. Waktu, dan Tempat Penelitian (*Setting Penelitian*)

#### 1. Tempat Penelitian

Tempat yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah SD Geger Kalong Girang 138 Kota Bandung. Penelitian ini dilakukan berdasarkan fakta yang ada di lokasi dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Respon siswa dalam pelaksanaan pengajaran pendidikan jasmani masih rendah, karena masih banyak siswa yang kurang semangat dalam pembelajaran penjas.

- b. Masih kurang meningkatnya siswa sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran pencak silat tanding, sehingga pembelajaran kurang di pahami dan di minati oleh siswa.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian dilakukan kurang lebih satu bulan dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tempat melaksanakan penelitian dan pihak yang terkait. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik di sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

**Tabel 3.1**  
**Waktu Penelitian**

No	Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan

**3.3.Partisipan**

Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas V SD Geger Kalong Girang 138 Kota Bandung. terdiri dari 13 orang putra dan 12 orang putri. Alasan usia siswa yang sudah mencukupi untuk memahami adanya konsep yang baru karena siswa sudah cukup matang karena dalam hal geraknya penelitian ini adalah bahwa berdasarkan hasil observasi awal dalam pembelajaran pencak silat tanding.

**3.4.Populasi dan Sampel**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti guna dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017, hlm. 80). Maka dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa SDN Geger Kalong Girang 138 kota bandung.

Sample merujuk pada proses pemilihan individu, kelompok atau objek penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel siswa kelas V yang berjumlah kurang lebih 25 orang.

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sample merupakan wakil dari suatu populasi yang cukup besar jumlahnya. Sedangkan aktifitas pengumpulan sampel disebut sampling. Teknik dalam pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Sugiyono (2017, hlm. 85) menyatakan bahwa: “teknik Purposive Sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Misalnya akan melakukan peneliti tentang kualitas makanan, maka sumber datanya orang yang ahli makanan, atau penelitian tentang kondisi politik di suatu daerah, maka sampel sumber datanya adalah orang yang ahli politik. Peneliti akan memberikan pertimbangan tertentu terhadap sampel yang akan diteliti. Itu artinya setiap populasi tidak memiliki peluang atau kesempatan yang sama untuk dapat menjadi sampel.

### **3.5. Variabel dan Definisi Operasional Penelitian**

Dalam penelitian, terdapat gejala yang akan ditemukan oleh peneliti dan akan dijadikan obyek pengamatan. Menurut Subroto dkk. (2016, hlm. 36) “Variabel adalah gejala yang bervariasi yang akan dijadikan subyek” Dapat penulis simpulkan bahwa variabel merupakan gejala yang bervariasi yang muncul dan dijadikan obyek pengamatan dalam penelitian. Dalam PTK dapat tiga variabel yang dikaji, yaitu variabel input, variabel proses, dan variabel output.

1. Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD Geger Kalong Girang 138 Kota Bandung.
2. Variabel proses dari penelitian ini adalah penerapan pendekatan taktis dalam meningkatkan pembelajaran pencak silat tanding.
3. Variabel output dari penelitian ini adalah penerapan pendekatan taktis dalam meningkatkan pembelajaran pencak silat tanding siswa sekolah SD.

### **3.6. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen GPAI menurut Oslin, dkk (199, hlm. 232) “GPAI telah berkembang sebagai suatu alat kelengkapan penilaian untuk guru gunakan dan di biasakan dalam berbagai variasi permainan”. Kemudahan ini membuat guru dapat menggunakan GPAI untuk berbagai jenis macam permainan melintasi sistem klasifikasi (contoh: invasi, net, dan wall) atau dalam klasifikasi tertentu (contoh : basket, sepak bola). GPAI terdiri dari berbagai sifat yang mendemonstrasikan

kemampuan untuk memecahkan masalah taktis dengan membuat keputusan, bergerak secara teratur, dan keterampilan dalam melaksanakan.

Ketujuh bagian dalam pelaksanaan permainan telah diartikan dalam GPAI, meskipun tidak semua bagian sesuai dan sama dengan semua permainan. Contohnya, dalam permainan olahraga pembelajaran pencak silat tanding bagian dasar dari permainannya yaitu berfokus pada hukum tata cara permainan, tetapi pemain tidak diharuskan melindungi, menandai lawan. Nilai utama dalam definisi meluas sejalan dengan kemampuan untuk memberikan penghargaan kepada siswa dalam kemampuan permainan, termasuk pengambilan keputusan yang mereka buat dan bagaimana mereka bekerja keras secara menyerang dan bertahan, dibandingkan dengan memberi penghargaan untuk sebuah hasil akhir dari kemampuan motoriknya. mereka sadar bahwa usaha mereka akan dihargai sebagai proses penilaian dibanding hasil akhir yang mereka lakukan.

### **3.6.1. Format Lembar Observasi Keterampilan Bermain**

Menurut Sucipto (2015, hlm. 83) untuk membantu penilaian para guru dalam meng-observasi dan mendata perilaku permainan pemain sewaktu permainan berlangsung Griffin, Mitchell, dan Oslin telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Ada komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa, yaitu:

1. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali keposisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu yaitu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya.

5. Menjaga atau mengikuti gerakan lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai gerakan.

Idealnya dalam pembelajaran permainan, hendaknya guru pendidikan jasmani mengambil semua komponen yang ada, hal ini akan lengkap kemampuan siswa dalam menampilkan permainannya. Adapun penjabarannya terdapat dalam Tabel 4.4 di bawah ini:

**Tabel 4.4**  
**Komponen-komponen Tampilan Bermain**

<b>Komponen</b>	<b>Kriteria</b>
<i>Home base</i>	Pesilat yang kembali ke posisi semua setelah dia melakukan suatu gerakan kaidah keterampilan tertentu, baik pada saat bertahan maupun menyerang.
<i>Adjust</i>	Pergerakan seorang pesilat yang sesuai dengan tuntutan situasi pertandingan, baik pada saat menyerang atau bertahan.
<i>Desicion making</i>	Keputusan yang diambil pesilat dalam situasi pertandingan, baik saat menyerang maupun bertahan.
<i>Skill execution</i>	Setelah membuat keputusan, barulah seorang pesilat melakukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang digunakannya.
<i>Guard or mark</i>	Maksudnya adalah menahan laju gerakan tendangan sabit lawan, baik yang sedang atau yang cepat.

Peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam bermainan pembelajaran pencak silat tanding dan mencatat sesuai atau tidak sesuai dan efisien atau tidak efisiennya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukan pada komponen-komponen tertentu. Berikut aspek yang diambil dan berapa komponen GPAI, kemudian dari komponen dan kriteria tersebut, berikut format *game Performance Assessment Instrument* (GPAI) yang akan digunakan untuk menilai keterampilan bermain pencak silat tanding.

**Tabel 4.5**  
**Pengamatan Keterampilan Bermain**

NO	NAMA	A		B		C		D		E		Σ
		T	TT	T	TT	T	TT	T	TT	T	TT	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
DSB												

Modifikasi dari : metzler (2000) menurut Sucipto (2015, hlm. 85)

Keterangan :

**A** = Home base

**T** = Tepat

**B** = adjust

**TT** = Tidak Tepat

**C** = Decision making

**E** = Efisien

**D** = Skill execution

**TE** = Tidak Efisien

**E** = Guard or mark

**Σ** = Jumlah

Berikut mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan untuk lima macam yang dinilai :

1. Keterlibatan dalam permainan = jumlah keputusan yang tepat / tidak efisien ditambah (+) jumlah keputusan yang tidak tepat / tidak tepat efisien dari lima komponen.
2. Standar A = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
3. Standar B = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.

4. Standar C = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
5. Standar D = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
6. Penampilan bermain =  $\frac{(4+4+4+4+4)}{7} =$

### 3.7. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas yang digunakan mengacu pada rancangan model kurt levin Menurut Subroto dkk. (2016, hlm. 37) rancangan dalam penelitian tersebut yang dirancang secara bertahap, yaitu tahap menentukan rencana tindakan, bersifat siklus atau daur ulang, mulai dari tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis, dan refleksi. Tahap- tahapan ini bersifat daur ulang atau siklis.

#### 3.7.1. Tahap Merencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan ini peneliti membuat dan menentukan suatu perencanaan sebagai langkah awal untuk memulai penelitian, sebelum melangkah pada tahap pelaksanaan penelitian. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pra lapangan, dalam pra lapangan peneliti melakukan observasi dilapangan dengan cara mengamati kondisi dalam proses belajar mengajar di sekolah antara siswa dan guru secara detail, ada beberapa langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap perencanaan ini sebagai yaitu berikut:

- 1) Membuat rencana program pembelajaran (RPP) dengan menerapkan pendekatan taktis dalam pembelajaran pencak silat tanding.
- 2) Peneliti membuat lembar observasi:
  - a. Menyiapkan sebuah catatan kosong yang bertujuan untuk mencatat hasil pengamatan dari kondisi belajar mengajar di lapangan.
  - b. Menyiapkan alat elektronik (hp dan camera) yang dapat untuk merekam atau mendokumentasikan fakta atau data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) yang diperlukan untuk kegiatan pembelajaran pencak silat tanding.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) partisipan adalah orang yang ikut berperan serta dalam suatu kegiatan (pertemuan, konferensi, seminar dan



sebagainya). Partisipan dalam penelitian ini berasal dari siswa kelas V SDN Geger Kalong Girang 138 Kota Bandung. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Geger Kalong Girang 138 Kota Bandung. Lokasi penelitian akan dilakukan di SDN Geger Kalong Girang 138 Kota Bandung.

### **3.7.2. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Peneliti menerapkan rancangan program pembelajaran yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai (guru) yang terjun langsung melaksanakan pembelajaran dengan penerapan pendekatan taktis dalam pembelajaran pencak silat tanding untuk meningkatkan siswa sekolah SD.

### **3.7.3. Tahap Melakukan Observasi**

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

### **3.7.4. Tahap Analisis Data dan Refleksi**

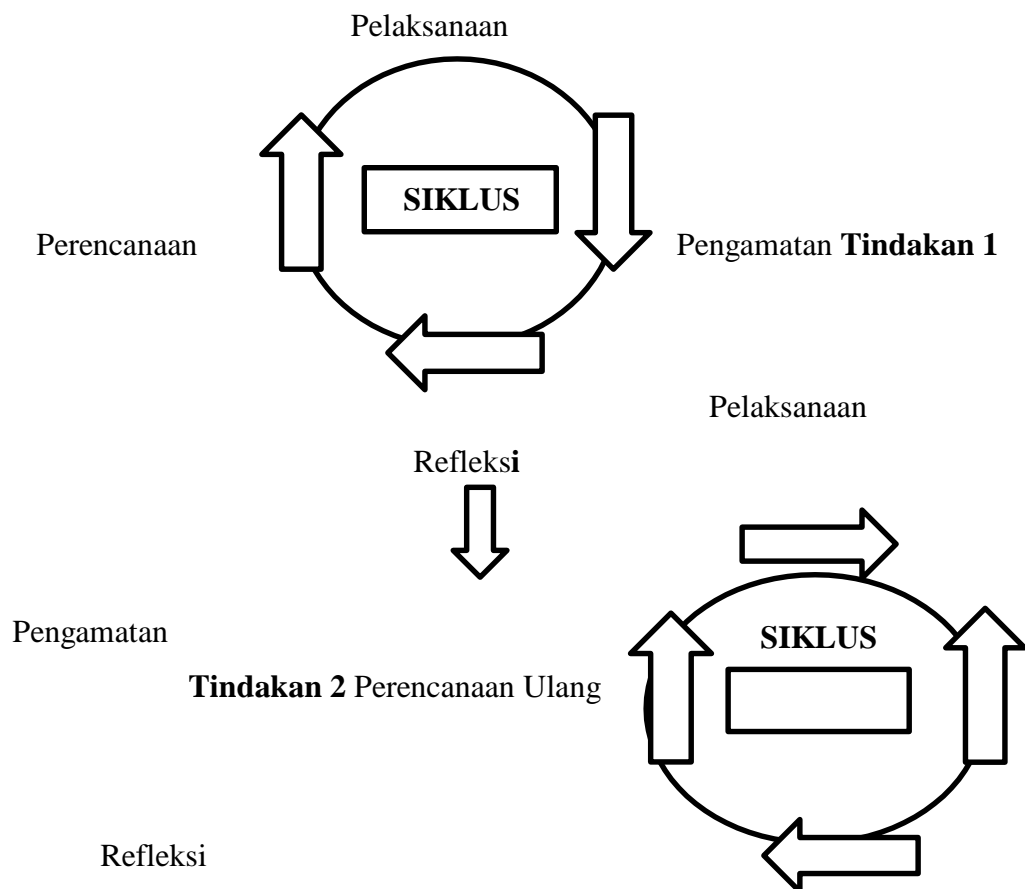
Sesudah perekaman data selesai, peneliti harus melakukan analisis dan refleksi terhadap data yang direkam. Dari hasil observasi guru dapat merefleksi diri dengan cara melihat data bermain siswa dalam pembelajaran pencak silat tanding. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya. Dalam penelitian ini menggunakan dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua tindakan. setiap siklus terdapat tahapan yaitu:

1. Perencanaan (persiapan)
  - a. Mengurus perizinan dari lembaga terkait (PGSD pendidikan jasmani dan kepala sekolah).
  - b. Observasi dalam tujuan untuk mendapatkan gambaran awal tentang kemampuan awal siswa kelas V SD Geger Kalong Girang 138 Kota Bandung tentang penerapan pendekatan taktis dalam pembelajaran pencak silat tanding untuk meningkatkan keterampilan laga pencak silat siswa SD.

c. Menyusun rencana penelitian yaitu dengan membuat siklus-siklus penelitian dengan prosedur :

- 1) Perencanaan
- 2) Pelaksanaan tindakan
- 3) Observasi
- 4) Refleksi

Berdasarkan beberapa tahapan yang telah dijelaskan di atas maka rencana penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Di dalam setiap siklus terdapat dua tindakan yang akan digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3.2.** Prosedur atau Tahapan PTK

Rancangan tindakan menurut subroto dkk. (2016, hlm. 37)

### 3.8. Analisis Data

#### 3.8.1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Tahap observasi adalah tahap perekaman data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Tahap ini ditunjukkan untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dan melakukan refleksi.

b. Catatan lapangan

Catatan lapangan adalah salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang tidak memerlukan pengetahuan mendalam akan literatur yang digunakan dan kemampuan tertentu dari pihak peneliti.

c. Lembar observasi *game Performance Assessment Instrument* (GPAI) kriterian dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Hasil belajar siswa terdapat dari tes kinerja siswa. Berikut cara kerja perhitungan kinerja siswa berdasarkan GPAI:

Berikut mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan untuk lima macam yang dinilai :

1. Keterlibatan dalam permainan = jumlah keputusan yang tepat / tidak efisien ditambah (+) jumlah keputusan yang tidak tepat / tidak tepat efisien dari lima komponen.
2. Standar A = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
3. Standar B = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
4. Standar C = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
5. Standar D = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.

6. Penampilan bermain = 
$$\frac{(1+2+3+4+5)}{7}$$

7. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 240) Menyatakan bahwa “Dokumentasi bisa

berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang”. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*,) cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumentasi yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.

### **3.8.2. Penyajian Data**

Penyajian data merupakan proses pembuatan laporan hasil penelitian yang telah dilaksanakan agar dapat dipahami dan dianalisis sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan. Penyajian data disajikan secara singkat jelas dan menyeluruh agar peneliti dengan mudah untuk memahami suatu gambaran terhadap aspek yang diteliti. Penyajian data disajikan dalam bentuk uraian sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh.

### **3.8.3. Menarik Kesimpulan dan Verifikasi**

Menarik sebuah kesimpulan yang dilakukan oleh peneliti untuk mencari suatu makna dan menjelaskan apa yang dilakukan terhadap data yang telah terkumpul agar mendapatkan suatu kesimpulan yang tepat, sehingga kesimpulan tersebut dapat diverifikasi selama peneli