

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan satu cara yang biasa dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan sebuah hasil atau kesimpulan yang bertujuan untuk menemukan suatu metode yang baik. Sugiyono (2015) mengemukakan:

Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. (hlm. 6)

Setiap penelitian memiliki tujuan dan fungsi tertentu. Secara umum tujuan dari penelitian ada yang bersifat penemuan, pembuktian, dan pengembangan. Penemuan berarti data-data yang diperoleh dari penelitian adalah data baru yang belum pernah diketahui, pembuktian berarti bahwa data yang diperoleh digunakan untuk membuktikan adanya keraguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu, sementara pengembangan berarti untuk memperdalam atau memperluas pengetahuan yang telah ada.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *class room action research* sebagai cara untuk menjawab permasalahan yang ada. Menurut Subroto, dkk (2016, hlm. 5) mengemukakan bahwa “Penelitian tindakan adalah suatu kajian tentang situasi sosial dengan tujuan untuk memperbaiki mutu tindakan dalam situasi sosial tertentu”.

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 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.

Adapun manfaat yang dapat diambil dari Penelitian Tindakan Kelas ini dimana meliputi masalah yang dialami siswa yang di ajar oleh guru sebagai pelaku penelitian tindakan kelas (PTK). Lebih rinci seperti yang diungkapkan oleh Subroto, dkk. (2016) manfaat dari PTK diantaranya:

1. Meningkatkan kemampuan reflektif guru untuk mampu memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang muncul;
2. Melatih guru untuk lebih kreatif di dalam mengembangkan kurikulum ditingkat sekolah dan kelas;
3. Partisipasi guru secara aktif ditambah dengan kemampuan reflektifnya dalam upaya inovasi dan pengembangan kurikulum pada gilirannya akan bermuara pada tercapainya peningkatan kemampuan profesionalisme guru;
4. Guru dapat melakukan inovasi pembelajaran, sebab dengan tumbuhnya budaya meneliti melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara berkesinambungan, berarti para guru makin diberdayakan mengambil prakarsa profesional yang semakin mandiri, percaya diri, dan makin berani mengambil resiko dalam mencobakan hal-hal baru atau melakukan inovasi yang diduga akan memberikan perbaikan dan peningkatan. (hlm. 7)

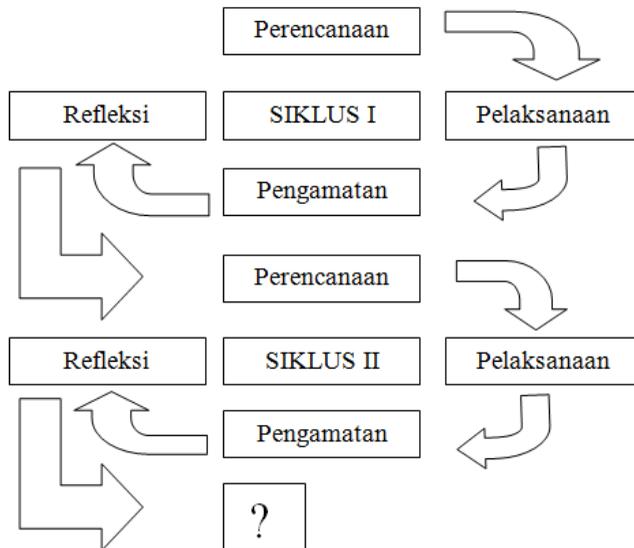
Tujuan yang penulis buat berdasarkan apa yang telah penulis baca mengenai tujuan dari penelitian tindakan kelas, bahwa tujuannya adalah memperbaiki kinerja serta kualitas pembelajaran pendidikan jasmani disekolah, agar lebih baik dalam menunjang pendidikan di Indonesia.

2. Desain Penelitian

Tessa Tianti Osmon, 2018

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Penelitian tindakan ini mengacu pada model penelitian tindakan dari Kemmis dan Teggart (dalam Putri, 2014, hlm. 39) yaitu “penelitian yang dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya”.



Gambar 3.1
Bagan alur penelitian Kemmis dan Mc Taggart
(dalam Putri, 2014, hlm. 39)

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

1. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 053 Cisitu Kota Bandung dengan menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (Class Action Research) PTK. Secara umum jika ditinjau dari sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat peserta didik tergolong sangat perhatian terhadap pendidikan dan penelitian ini menjadi salah satu pendorong untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 053

Tessa Tianti Osmon, 2018

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Cisitu Kota Bandung, walaupun hal tersebut bukanlah menjadi salah satu faktor yang menentukan kualitas pendidikan, ada beberapa faktor lain seperti sarana dan prasarana, sumber daya manusia dan pelaksanaan kurikulum.

Meskipun penelitian dilaksanakan kurang lebih selama 1 bulan dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, disesuaikan dengan PTK yang memerlukan beberapa siklus agar pembelajaran berlangsung efektif.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SDN 053 Cisitu dengan jumlah 39 siswa yang terdiri dari 16 siswa perempuan dan 23 siswa laki-laki. peserta didik di sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda. Adapun subjek penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1
Subjek Penelitian

No	Subjek	Jumlah
1	Laki-laki	23 siswa
2	Perempuan	16 siswa

3. Karakteristik Siswa SD kelas V

Setiap masa pertumbuhan dan perkembangan peserta didik memiliki karakteristik atau ciri tertentu. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono dan Sujarwo (dalam Budiman, 2011) karakteristik anak usia 10 sampai 12 tahun, sebagai berikut:

1. baik laki-laki maupun perempuan menyenangi permainan yang terorganisir dan permainan yang aktif
2. minat terhadap olahraga kompetitif meningkat
3. membenci kegagalan atau kesalahan
4. mudah bergembira, kondisi emosional tidak stabil.
(hlm. 14)

Tessa Tianti Osmon, 2018

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Sementara itu, Loree (dalam Budiman, 2011) mengemukakan karakteristik perilaku sosial anak usia 5-16 tahun sebagai berikut:

- a. kecenderungan perilaku sosial seorang anak untuk menarik diri dari pergaulan sosial, atau sebaliknya, memperluas pergaulan sosialnya.
- b. pola kecenderungan perilaku sosial anak yang mudah bereaksi terhadap suatu kejadian, atau sebaliknya, bersikap tenang atau kalem.
- c. pola kecenderungan perilaku sosial anak menjadi pasif, atau sebaliknya, menjadi lebih dominan dalam pergaulan sosialnya. (hlm. 14)

Melihat karakteristik yang dikemukakan para ahli tersebut, sebagai seorang guru harus memberikan pengalaman belajar yang bisa membentuk perilaku sosial yang baik untuk peserta didik.

C. Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian, sehingga dapat menjawab masalah dalam penelitian. Cara yang ditempuh dalam pengumpulan data juga memiliki berbagai teknik sesuai dengan kebutuhan penelitian itu sendiri.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi. Observasi atau pengamatan langsung dalam penelitian ini disusun berdasarkan praobservasi yang dilakukan pada semester ganjil kegiatan belajar mengajar di sekolah. Praobservasi dilakukan dengan cara mengamati siswa saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani sebelum penelitian dilaksanakan. Jenis observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi partisipatif, yaitu peneliti ikut serta bersama subjek yang akan diteliti.

2. Instrumen Penelitian

Menurut Subroto, dkk. (2016, hlm. 39) mengemukakan bahwa “instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, atau mengumpulkan data”.

Tessa Tianti Osmon, 2018

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen, diantaranya sebagai berikut:

a. Rekaman Foto

Rekaman foto digunakan untuk menyimpan moment-moment saat penelitian berlangsung, dan sebagai bukti bahwa peneliti benar-benar melakukan penelitian yang jujur. Rekama foto juga berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menggambarkan situasi dan kondisi yang terjadi di kelas maupun di lapangan saat melakukan aktivitas pembelajaran, sehingga laporan yang diberikan menjadi akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

b. Observasi

Lembar observasi merupakan salah satu alat pengamat yang digunakan untuk mengamati, melihat dan menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung terkait dengan hal yang akan 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 di setiap siklusnya.

Tugas penilaian memberikan tanda ceklis (√) pada lembar observasi dalam kolom rentan nilai. Untuk skala nilai peneliti menggunakan skala Likert, menurut Drajat (2014, hlm. 46) mengemukakan bahwa “Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan presepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Skala yang digunakan peneliti adalah Sangat baik, baik, tidak baik, sangat tidak baik. Bentuk-bentuk instrumen dijabarkan dalam lembar observasi aktivitas siswa yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.2
INSTRUMEN PENILAIAN PERCAYA DIRI
Lembar Observasi Percaya diri

Definisi Konsep	Sub Komponen	Indikator	Kriteria			
			4	3	2	1

Tessa Tianti Osmon, 2018

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Menurut Perry (dalam Sandrawaty, 2016, hlm.46-47) kepercayaan diri adalah kemampuan untuk mempercayai kemampuan sendiri.	1. Keyakinan kemampuan diri	a. Mempunyai tujuan dan kemauan				
		b. Menghargai diri sendiri				
		c. Bersosialisasi				
	2. Optimis	a. Berpikir positif				
		b. Berusaha keras				
	3. Objektif	a. Mengambil keputusan				

Tabel 3.2 Lanjutan

	4. Bertanggungjawab	b. Memberi dan menerima pendapat				
		a. Mempunyai keberanian				
		b. Mentaati aturan				
	5. Rasional dan realistis	c. Konsekuen terhadap tugas				
		a. Mengendalikan diri				
		b. Menganalisis menggunakan akal sehat				

Tabel 3.3

Rubik Observasi percaya diri

Tessa Tianti Osmon, 2018

IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
 perpustakaan.upi.edu

No	Indikator	Skor	Deskripsi
1	Memiliki tujuan dan kemauan	4	Anak selalu memiliki tujuan dan kemauan
		3	Anak sering memiliki tujuan dan kemauan
		2	Anak kadang-kadang memiliki tujuan dan kemauan
		1	Anak tidak pernah memiliki tujuan dan kemauan
2	Menghargai diri sendiri	4	Anak selalu menghargai diri sendiri
		3	Anak sering menghargai diri sendiri
		2	Anak kadang-kadang menghargai diri sendiri
		1	Anak tidak pernah menghargai diri sendiri
3	Bersosialisasi	4	Anak selalu bersosialisasi
		3	Anak sering bersosialisasi
		2	Anak kadang-kadang bersosialisasi
		1	Anak tidak pernah bersosialisasi

Tabel 3.3 Lanjutan

4	Berpikir positif	4	Anak selalu berpikir positif
		3	Anak sering berpikir positif
		2	Anak kadang-kadang berpikir positif
		1	Anak tidak pernah berpikir positif
5	Berusaha keras	4	Anak selalu berusaha keras
		3	Anak sering berusaha keras
		2	Anak kadang-kadang berusaha keras
		1	Anak tidak pernah berusaha keras
6	Mengambil keputusan	4	Anak selalu mengambil keputusan
		3	Anak sering mengambil keputusan
		2	Anak kadang-kadang mengambil keputusan
		1	Anak tidak pernah mengambil keputusan
7		4	Anak selalu memberi dan menerima pendapat

Tessa Tianti Osmon, 2018

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

	Memberi dan menerima pendapat	3	Anak sering memberi dan menerima pendapat
		2	Anak kadang-kadang memberi dan menerima pendapat
		1	Anak tidak pernah memberi dan menerima pendapat
8	Memiliki Keberanian	4	Anak selalu memiliki keberanian
		3	Anak sering memiliki keberanian
		2	Anak kadang-kadang memiliki keberanian
		1	Anak tidak pernah memiliki keberanian
9	Menaati aturan	4	Anak selalu menaati aturan
		3	Anak sering menaati aturan
		2	Anak kadang-kadang menaati aturan
		1	Anak tidak pernah menaati aturan
10	Konsekuen terhadap tugas	4	Anak selalu konsekuen terhadap tugas
		3	Anak sering konsekuen terhadap tugas
		2	Anak kadang-kadang konsekuen terhadap tugas

Tabel 3.3 Lanjutan

11	Mengendalikan diri	1	Anak tidak pernah konsekuen terhadap tugas
		4	Anak selalu mengendalikan diri
		3	Anak sering mengendalikan diri
		2	Anak kadang-kadang mengendalikan diri
12	Menganalisis menggunakan akal sehat	1	Anak tidak pernah mengendalikan diri
		4	Anak selalu menganalisis menggunakan akal sehat
		3	Anak sering menganalisis menggunakan akal sehat

Tessa Tianti Osmon, 2018

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

		2	Anak kadang-kadang menganalisis menggunakan akal sehat
		1	Anak tidak pernah menganalisis menggunakan akal sehat

Penelitian tindakan kelas ini mengandung campuran data kuantitatif serta data kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan melalui perhitungan persentase hasil penelitian yang dilakukan sedangkan analisis kuantitatif dilakukan berupa hasil observasi lapangan. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan persentase secara keseluruhan dalam penelitian ini menurut Drajat (2014, hlm. 89) adalah sebagai berikut:

- 1) Mencari nilai rata-rata (\bar{x}) yang dapat digunakan untuk nilai rata-rata individu atau kelompok/keseluruhan, yaitu :

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

Keterangan :

\bar{x} = Nilai rata-rata yang dicari (individu/total).

$\sum X$ = Jumlah skor X individu atau jumlah skor X total.

N = Banyaknya subyek.

X = Skor setiap subyek/item soal (khusus untuk nilai rata-rata keseluruhan)

- 2) Mencari presentase (%) jawaban “diperoleh dari lembar observasi dihitung terlebih dahulu kemudian ditempatkan dalam rentang skala presentase sebagai berikut :

Skor Perolehan	X 100
----- Skor Total	

Dalam penelitian ini juga menggunakan penilaian PAN. Menurut Andi Suntoda Penilaian Acuan Norma (PAN) yaitu membandingkan skor siswa dengan rerata skor kelompoknya sebagai norma. Pendekatan ini pada dasarnya bertitik tolak dari

Tessa Tianti Osmon, 2018

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

penggunaan kurve normal, rerata (mean) kelompok dan simpangan baku yang menjadi acuannya.

Tabel 3.4
Penggunaan Kurve Normal dengan 5 kategori Nilai A – E

Batas daerah dalam Kurve	Kategori Nilai
M + 1.8 S atau lebih	A
Antara M + 0.6 s dan M +1.8 S	B
Antara M – 0.6 S dan M + 0.6 S	C
Antara M – 1.8 S dan M – 0.6 S	D
Kurang dari M – 1.8 S	E

(Sumber : Suntoda, Andi. *PPT Tes Pengukuran Penjas dan Olahraga*, 2016)

c. Catatan Lapangan

Catatan Lapangan merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian, catatan tersebut berisi deskripsi pembelajaran. Interaksi yang diamati akan dicatat memuat perilaku praktisi yang dilakukan saat pembelajaran, dalam hal ini berkaitan dengan kesulitan perilaku yang telah dilakukan oleh guru dengan langkah-langkah yang telah dimuat dalam perencanaan yang tersusun.

Adapun perilaku siswa yang diharapkan sebagai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang diterapkan. Format catatan lapangan berfungsi untuk mengamati perilaku peserta didik ketika pelaksanaan pembelajaran. Catatan lapangan diisi oleh observer, setelah pembelajaran berlangsung observer akan memberikan catatannya kepada peneliti terkait apa saja yang terjadi selama kegiatan pembelajaran.

Tabel 3.5
Catatan Lapangan

Catatan Lapangan	
Tindakan	:
Hari/Tanggal	:
Waktu	:
Pengajar:	

Te
IM
PE
Ur
pe

d. Tes

Tes merupakan instrumen yang sangat penting untuk mengetahui seberapa besar peningkatan percaya diri siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Data yang dihasilkan pada penelitian ini adalah hasil tes dari implementasi metode *role playing* melalui pembelajaran pendidikan jasmani. Seluruh tes diberikan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru saat pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung. Tes tersebut meliputi:

- 1) Percaya diri dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang diobservasi melalui pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan oleh siswa.
 - 2) Alat ukur yang dibuat oleh peneliti akan dilakukan peserta didik dengan implementasi metode *role playing*.
- e. Indikator Keberhasilan

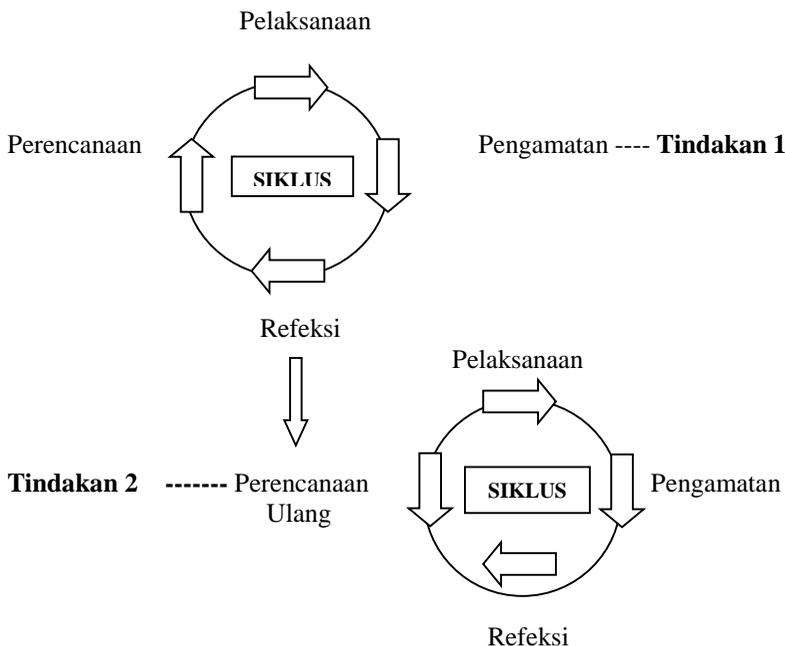
Indikator kinerja dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini minimal sesuai dengan nilai KKM yang ada di SDN 053 Cisitu Kota Bandung yaitu 70% peserta didik menunjukkan peningkatan percaya diri.

Tessa Tianti Osmon, 2018

**IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

D. Prosedur Penelitian

Penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan menurut Subroto (2016, hlm. 37) mengemukakan bahwa “rancang secara bertahap, yaitu tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis, dan refleksi. Tahap-tahapan ini bersifat daur ulang atau siklus. Berikut ini disajikan gambar pentahapannya”.



Gambar 3.2 Prosedur atau Tahapan PTK
Sumber : Subroto, dkk. (2016, hlm. 37)

Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Tessa Tianti Osmon, 2018

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

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

- a. Membuat rencana pembelajaran dalam bentuk rancangan penelitian (*planning*), yaitu peneliti membuat rencana implementasi metode *role playing* dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani.
- 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 sumber 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.
 - 3) Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpul data yang berkenaan dengan aspek-aspek kegiatan selama berlangsungnya kegiatan aktivitas pembelajaran penjas melalui metode *role playing* untuk meningkatkan tingkat percaya diri.
- c. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran penjas.

2. Pelaksanaan Tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran penjas melalui metode *role playing* yaitu permainan bermain peran. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a. Peneliti mempersiapkan berbagai bentuk variasi permainan dalam pembelajaran aktivitas penjas yang telah dirancang dalam satuan pengajaran (skenario pembelajaran).
- b. Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses

Tessa Tianti Osmon, 2018

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

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 jadwal pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau teman sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektifitas 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 telah dilakukan mencapai tujuan. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisa dalam tahap ini.

Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang telah dilakukan telah meningkatkan gerak dasar meluncur dalam pembelajaran aktivitas penjas. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya. Kemudian di bawah ini adalah langkah-langkah pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan dua siklus, dalam satu siklus terdapat dua tindakan.

Tabel 3.6
Program Penelitian Tindakan Kelas

Pertemuan	Materi kegiatan
Siklus 1 Tindakan 1	a. Perencanaan, tahap ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian. Dalam tahap ini, peneliti

Tessa Tianti Osmon, 2018

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

	mempersiapkan sumber belajar, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan mempersiapkan alat dan lapangan untuk bermain.
--	---

Tabel 3.6 Lanjutan

	<p>b. Pelaksanaan (kegiatan pendahuluan, inti dan penutup), tahap ini bertujuan untuk memberikan materi kepada peserta didik dalam rangka meneliti dan menyelidiki hal-hal yang terjadi di lapangan. Dalam tahap ini peneliti akan melakukan pemberian materi pembelajaran yang berkaitan dengan hal-hal yang akan diteliti.</p> <p>c. Permainan Kupu-kupu hinggap. Permainan ini peneliti gunakan untuk mengembangkan percaya diri peserta didik. Kegiatan awal peserta didik dibagi menjadi beberapa grup sesuai dengan metode role playing. cara bermainnya adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Satu orang berperan sebagai kupu-kupu. 2) Orang yang berperan sebagai kupu-kupu harus mengejar kupu-kupu yang akan hinggap di salah satu kelompok dengan hinggap di barisan paling depan. 3) Ketika ada salah satu orang hinggap di depan, maka orang yang berada di belakang kelompok tersebut harus lari mencari tempat untuk hinggap. 4) Permainan diakhiri oleh bunyi peluit dari guru. <p>d. Observasi, tujuannya adalah untuk mengamati dan menyelidiki hal-hal yang harus dibenahi atau diperbaiki saat penelitian berlangsung.</p> <p>e. Refleksi, tujuannya melakukan analisis terhadap hasil pembelajaran dan melihat ketercapaian tujuan yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, kemudian melakukan evaluasi untuk menyempurnakan siklus dan tindakan berikutnya.</p>
Siklus 1 Tindakan 2	a. Perencanaan, tahap ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam merencanakan dan

Tessa Tianti Osmon, 2018

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

	<p>melaksanakan penelitian. Dalam tahap ini, peneliti mempersiapkan sumber belajar, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan mempersiapkan alat dan lapangan untuk bermain.</p> <p>b. Pelaksanaan (kegiatan pendahuluan, inti dan penutup), tahap ini bertujuan untuk memberikan</p>
--	--

Tabel 3.6 Lanjutan

	<p>materi kepada peserta didik dalam rangka meneliti dan menyelidiki hal-hal yang terjadi di lapangan. Dalam tahap ini peneliti akan melakukan pemberian materi pembelajaran yang berkaitan dengan hal-hal yang akan diteliti.</p> <p>c. Permainan jala ikan, permainan ini peneliti gunakan untuk mengembangkan percaya diri peserta didik. Kegiatan awal peserta didik dibagi menjadi dua kelompok. cara bermainnya adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Satu orang berperan sebagai jala. 2) Orang yang berperan sebagai jala harus mengejar ikan yang berkeliaran di lapangan. 3) Ketika ada salah satu orang yang tertangkap maka otomatis bergabung menjadi jala, dan saat menangkap lagi ikan jala harus berpegangan tangan dengan temannya. 4) Ketika kelompok jala lepas dan mengenakan ikan maka tidak sah. 5) Permainan diakhiri oleh bunyi peluit dari guru. <p>d. Observasi tujuannya adalah untuk mengamati dan menyelidiki hal-hal yang harus dibenahi atau diperbaiki saat penelitian berlangsung.</p> <p>e. Refleksi, tujuannya melakukan analisis terhadap hasil pembelajaran dan melihat ketercapaian tujuan yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, kemudian melakukan evaluasi untuk menyempurnakan siklus dan tindakan berikutnya.</p>
Siklus 2 Tindakan 1	a. Perencanaan, tahap ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam merencanakan dan

Tessa Tianti Osmon, 2018

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

	<p>melaksanakan penelitian. Dalam tahap ini, peneliti mempersiapkan sumber belajar, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan mempersiapkan alat dan lapangan untuk bermain.</p> <p>b. Pelaksanaan (kegiatan pendahuluan, inti dan penutup), tahap ini bertujuan untuk memberikan materi kepada peserta didik dalam rangka meneliti dan menyelidiki hal-hal yang terjadi di lapangan. Dalam tahap ini peneliti akan melakukan</p>
--	--

Tabel 3.6 Lanjutan

	<p>pemberian materi pembelajaran yang berkaitan dengan hal-hal yang akan diteliti.</p> <p>c. Permainan kumbang kembang, permainan ini peneliti gunakan untuk mengembangkan percaya diri peserta didik. Kegiatan awal peserta didik dibagi menjadi dua kelompok. cara bermainnya adalah sebagai berikut: Guru membagi dua kelompok, kelompok A berperan sebagai kumbang dan kelompok B berperan sebagai kembang. Kelompok A harus mengetik kelompok B, ketika sudah ditik maka pindah ke kelompok A. Ketika tidak mau ditik maka kelompok B bisa jongkok, dan di bangunkan lagi oleh teman yang berperan sama.</p> <p>d. Observasi, tujuannya adalah untuk mengamati dan menyelidiki hal-hal yang harus dibenahi atau diperbaiki saat penelitian berlangsung.</p> <p>e. Refleksi, tujuannya melakukan analisis terhadap hasil pembelajaran dan melihat ketercapaian tujuan yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, kemudian melakukan evaluasi untuk menyempurnakan siklus dan tindakan berikutnya.</p>
--	---

Tessa Tianti Osmon, 2018

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

<p>Siklus 2 Tindakan 2</p>	<p>a. Perencanaan, tahap ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian. Dalam tahap ini, peneliti mempersiapkan sumber belajar, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan mempersiapkan alat dan lapangan untuk bermain.</p> <p>b. Pelaksanaan (kegiatan pendahuluan, inti dan penutup), tahap ini bertujuan untuk memberikan materi kepada peserta didik dalam rangka meneliti dan menyelidiki hal-hal yang terjadi di lapangan. Dalam tahap ini peneliti akan melakukan pemberian materi pembelajaran yang berkaitan dengan hal-hal yang akan diteliti.</p> <p>c. Permainan musang ayam, permainan ini peneliti gunakan untuk mengembangkan percaya diri peserta didik. Kegiatan awal peserta didik dibagi menjadi dua kelompok. cara bermainnya adalah</p>
---------------------------------------	---

Tabel 3.6 Lanjutan

	<p>sebagai berikut guru membagi dua kelompok, kelompok A berperan sebagai musang dan kelompok B berperan sebagai ayam. Kelompok A harus menangkap ayam yang ada di belakang induk ayam. Kelompok B tidak boleh lepas dari induk ayam, bila ada yang lepas otomatis pindah menjadi kelompok A. Ketika semua ayam habis maka musang berhasil telah menangkap ayam. Maka dari itu, kelompok A yang mendapatkan poin.</p> <p>d. Observasi, tujuannya adalah untuk mengamati dan menyelidiki hal-hal yang harus dibenahi atau diperbaiki saat penelitian berlangsung.</p> <p>e. Refleksi, tujuannya melakukan analisis terhadap hasil pembelajaran dan melihat ketercapaian tujuan yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, kemudian melakukan evaluasi.</p>
--	---

E. Analisis Data

Tessa Tianti Osmon, 2018

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Teknik analisis data yang akan dilakukan merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil rekaman foto, observasi, catatan lapangan, tes dan indikator keberhasilan. Sehingga dapat dipahami dan diinformasikan kepada orang lain. Dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Data yang telah dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan presentase untuk melihat peningkatan percaya diri siswa terjadi pada proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus. Siklus I terdiri dari tindakan 1 dan tindakan 2, sementara siklus 2 terdiri dari tindakan 3 dan tindakan 4. Kriteria dan ukuran keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara berkelompok.

Proses analisis data dalam penelitian ini adalah pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, metabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden siswa kelas V SDN 053 Cisitu Kota Bandung, menyajikan tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan.

Peneliti menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisi tentang indikator penilaian percaya diri siswa dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani, dengan penilaian selalu melakukan, sering melakukan, kadang-kadang melakukan, dan tidak melakukan.

Menggunakan teknik analisis data kualitatif dalam bentuk presentase. Secara garis besar analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pengolahan dan Penafsiran Data

Pengolahan dan penafsiran data dilakukan pada proses penelitian dan hasil dokumentasi selama pelaksanaan penelitian di

Tessa Tianti Osmon, 2018

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

lapangan, yaitu berupa hasil lembar observasi, hasil pengamatan, dan dokumentasi gambar serta berbagai data pendukung lainnya yang digunakan. Kemudian data yang diperoleh ditafsirkan dalam bentuk kalimat atau kata-kata berupa kategori, serta dijelaskan melalui tabel hasil penelitian.

2. Hasil Analisis Data

Dari data hasil penelitian, peneliti melakukan pencocokan yang kemudian di diskusikan dengan observer dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

3. Rekomendasi Selama Proses Penelitian

Mengacu pada hasil analisis data yang ada, peneliti kemudian mencocokkan dengan data yang diperoleh selama di lapangan. Hasil dari pencocokan ini digunakan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian yang akhirnya menjadi sebuah kesimpulan dari penelitian yang dilakukan. Kesimpulan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif guru dan siswa, terutama dalam upaya meningkatkan percaya diri siswa.

4. Diskusi Hasil Temuan

Dalam diskusi hasil temuan penelitian, peneliti dan observer mengemukakan persoalan-persoalan atau permasalahan yang terdapat dalam proses observasi, yang kemudian dicari dan ditemukan penyelesaiannya untuk memperbaiki kekurangan dan meningkatkan perilaku sosial yang positif.

Tessa Tianti Osmon, 2018

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PERCAYA DIRI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu