

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

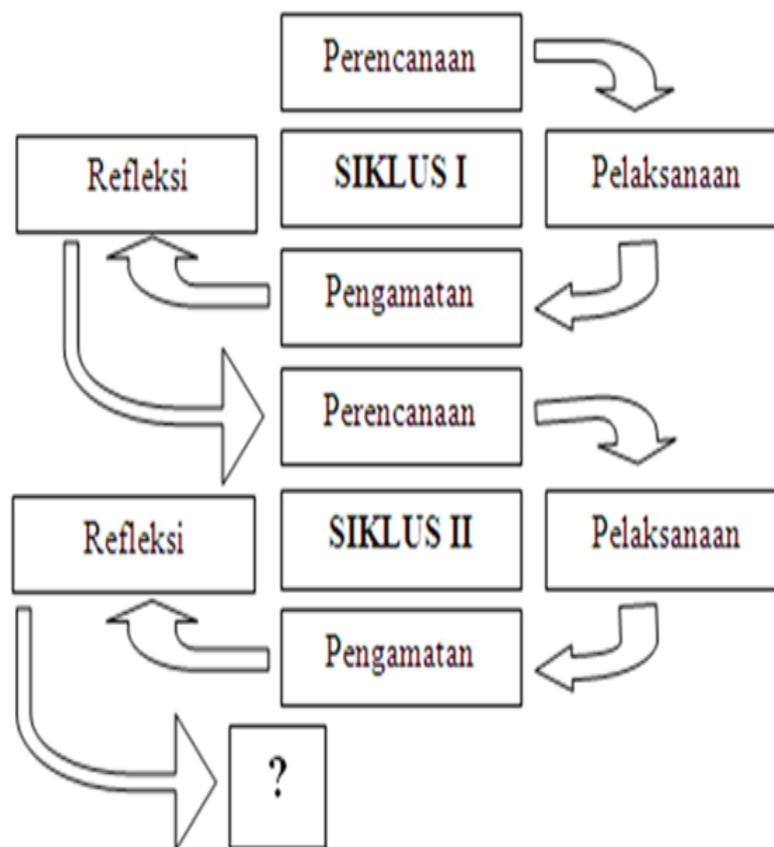
Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2006, hlm. 3) “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.”Sedangkan yang diungkapkan oleh Masnur muslich, (2009, hlm. 7) :

Munculnya istilah “*classroom action research*” atau penelitian tindakan kelas (PTK) sebenarnya diawali dari istilah “*action research*” atau penelitian tindakan. Secara umum, “*action research*” digunakan untuk menemukan pemecahan permasalahan yang dihadapi seseorang dalam tugasnya sehari-hari dimanapun tempatnya, baik di kantor, di rumah sakit, di kelas, maupun di tempat-tempat tugas lain.

Secara ringkas peneliti menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Tujuan utama penelitian jenis ini adalah untuk mengubah perilaku penelitiannya, perilaku orang lain, dan atau mengubah kerangka kerja organisasi atau struktur lain, yang pada gilirannya menghasilkan perubahan pada perilaku penelitiannya dan atau perilaku orang lain (komara, 2012, hlm. 29).

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian tindakan kelas untuk mengetahui perilaku, cara kerja seseorang, dan berusaha untuk mengubah hal tersebut menjadi lebih baik dan mengembangkannya.

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui,yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Adapun model dan penjelasan untu masing – masing tahap adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1. Model Desain PTK

Model desain penelitian Kemmis dan McTaggart menurut Arikunto (2009, hlm.16)

Diatas adalah rancangan model desain Arikunto dimana mempunyai komponen dengan satu rangkaian yang terdiri dari empat komponen yaitu pertama *plan* (perencanaan), melakukan perencanaan secara matang dan teliti. Dalam perencanaan PTK terdapat tiga kegiatan dasar, yaitu identifikasi masalah, merumuskan masalah, dan pemecahan masalah. Tahap kedua *acting* (pelaksanaan), menerapkan apa yang telah direncanakan pada tahap satu, bertindak dikelas. Tahap ketiga *observation* (pengamatan) atau pengumpulan data dengan kata lain, alat untuk memotret seberapa jauh efek tindakantelah mencapai sasaran. Tahap empat *Reflecting* (Refleksi) kegiatan untuk mengemukakan apa yang telah dilakukan.

3.2 Partisipan, Waktu dan Tempat Penelitian (*setting Penelitian*)

3.2.1 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini mencakup kelas V di SDN 044 Cicadas Awigombong Kota Bandung yang secara umum memiliki kemampuan bergerak dan bermain yang berbeda-beda. Kelompok yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 044 Cicadas Awigombong yang berjumlah 34 siswa, 11 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan.

3.2.2 Tempat Penelitian

Tempat yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah SDN 044 Cicadas Awi Gombong. 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 kurangnya penerapan berbagai macam model pembelajaran penjas, sehingga peneliti ingin menerapkan model pembelajaran *inquiry* untuk meningkatkan keterampilan bermain dalam *handball like games*

3.2.3 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
1	Selasa	04 Juni 2019	08.00 s/d 10.00	Observasi	Observasi
2	Selasa	16 Juli 2019	08.00 s/d 10.00	Satu	Satu
3	Selasa	23 Juli 2019	08.00 s/d 10.00	Satu	Dua
4	Selasa	30 Juli 2019	08.00 s/d 10.00	Dua	Satu
5	Selasa	6 Agustus 2019	08.00 s/d 10.00	Dua	Dua
6	Selasa	13 Agustus 2019	08.00 s/d 10.00	Tiga	Satu

3.2.4 Variabel Penelitian

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

1. Variabel input: Siswa kelas V SDN 044 Cicadas Awigombong
2. Variabel proses: Penerapan Model *Inquiry*
3. Variabel output: Peningkatan Keterampilan bermain *Handball Like Games*

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam melakukan penelitian. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016, hlm 308) “Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan”.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes keterampilan siswa, observasi, dan catatan lapangan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Menurut (Arikunto, 2006, hlm. 160) bahwa: “Alat yang digunakan oleh peneliti sebagai alat pengumpul data adalah observasi, dan catatan lapangan.” Selain itu, peneliti juga menggunakan instrument lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan bermain *handball like games* dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

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 pendapat di atas jelas bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat keterampilan 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 ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian:

Tabel 3.2 Komponen GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang Diambil (<i>Decision Marking</i>)	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	Kemampuan yang efisien dari kemampuan teknik dasar
Penyesuaian (<i>Adjust</i>)	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan dalam 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 darilawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bol
Perlindungan (Base)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola

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

Dari ketujuh komponen GPAI tersebut, penulis mengidentifikasi yang akan diaplikasikan terhadap model pembelajaran *inquiry* untuk meningkatkan keterampilan bermain dalam *handball like games*. Dalam hal ini penulis fokus dalam tiga aspek penilaian dari berbagai komponen yaitu keputusan yang diambil (decision marking) sesuai atau tidak sesuai, Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution) efektif atau tidak efektif, memberikan dukungan (support), sesuai atau tidak sesuai. Setelah itu peneliti melakukan observasi dan mencatat sesuai atau tidaknya efektif atau tidak efektifnya ke dalam lembar GPAI. Berikut ini adalah aspek yang diambil dari beberapa komponen GPAI.

Tabel 3.3 Komponen dan Data Kriteria

No	Nama	Keputusan yang di ambil		Melaksanakan keterampilan		Memberi dukungan		Jumlah	Nilai Akhir
		S	TS	E	TE	S	TS		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
Jumlah Σ									
Rata – rata (X)									
Simpangan Baku (S)									
PresentaseKeberhasilan %									

Keterangan :A = *Appropriate* (sesuai)

IA= *Inappropriate* (tidak sesuai)

E = *Effective* (efektif)

IE = *Ineffective* (Tidak efektif)

Indikator setiap komponen GPAI yang terdapat dalam *handball like games*:

Tabel 3.4 Indikator Komponen GPAI

Komponen penampilan gerak dasar dalam handball like games	Kriteria
Keputusan yang diambil (decision Making)	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa mampu mengoper bola ke teman saat menyerang yang berpeluang mencetak skor b. Siswa berusaha mengoper bola pada pemain yang berdiri bebas (tidak dijaga) c. Siswa berusaha melewati lawan saat tidak ada teman yang memberi dukungan atau membuka ruang
Melaksanakan Keterampilan (skill execution)	<ul style="list-style-type: none"> a. Bola operan mengenai sasaran b. Siswa mampu mencetak skor saat sedang tidak dijaga oleh lawan
Memberi dukungan (support)	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa bergerak mencari ruang untuk menerima operan bola dari teman b. Menyambut bola hasil operan dari teman

3.4.1 Lembar Observasi

Observasi yang dilaksanakan oleh penulis sebagai guru dan peneliti untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas V SDN 044 Cicadas Awigombong. Alat yang digunakan adalah lembaran observasi berupa GPAI tentang aktivitas siswa. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran, untuk memperoleh data tentang pelaksanaan

pembelajaran serta evaluasi hasil pembelajaran, serta faktor-faktor penunjang dan penghambat pelaksanaan pembelajaran.

3.4.2 Dokumentasi

Dokumentasi dalam sebuah penelitian ditunjukkan untuk memperoleh dokumen yang dibutuhkan berupa keterangan dan hal-hal yang membuktikan adanya suatu kegiatan yang didokumentasikan. Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu berupa foto ketika proses bermain aktivitas *handball like games* berlangsung.

3.4.3 Catatan Lapangan

Setelah dari hasil di atas dapat diketahui maka selanjutnya penulis membuat catatan lapangan yang merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah – masalah selama penelitian. Hal ini selaras dengan pendapat Kusnandar (2008, hlm.197) bahwa, ”catatan lapangan (field notes) adalah catatan yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi terhadap subjek atau objek penelitian tindakan kelas”.

Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung. Hal-hal ini diamat oleh observer selama pembelajaran baik mengenai kinerja guru, pemberian materi, feedback yang diberikan anak terhadap pembelajaran yang diberikan, an lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan dan lapangan.

Penulisan menggunakan lembar observasi yang di berikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek motorik, yaitu keterampilan melempar dan menangkap. Setelah dari hasil di atas dapat diketahui maka selanjutnya penulis membuat catatan lapangan yang merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi, dan reaksi terhadap masalah – masalah terhadap penelitian. Adapun format catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Format Catatan Lapangan	
Catatan lapangan	
Siklus :	
Hari/tanggal :	
Waktu :	
Pengajar :	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	Observer
.....

Gambar 3.2
Format Catatan Lapangan

Lalu peneliti melakukan penilaian berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan. Penilaian ini dilaksanakan dengan 3 siklus yaitu dengan 1 siklusnya dilakukan 2 pertemuan maka total yang dilakukan oleh peneliti seluruhnya adalah 5 pertemuan. Dengan setiap pertemuannya di berikan materi ajar mengenai permainan *handball like games* yang berbeda – beda. Setelah data terkumpul maka peneliti melakukan pengolahan data lalu dapat ditarik kesimpulan.

3.5 Prosedur Penelitian

Dalam PTK ada empat tahap dalam melaksanakan suatu penelitian, seperti yang sudah dikatakan sebelumnya bahwa empat tahap tersebut ialah perencanaan atau *planning*, tindakan atau *acting*, observasi atau *observing*, dan refleksi atau *reflecting*. Tahapan-tahapan tersebut termuat dalam suatu siklus. Siklus yang direncanakan dalam penelitian ini adalah dua siklus, dimana letak perbedaan kedua siklus tersebut yaitu pada kompetensi dasar yang digunakannya. Dalam penelitian

tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dan dibantu oleh teman sejawat sebagai observer. Berikut uraian mengenai tahap-tahap dalam setiap siklus tersebut:

3.5.1 Tahap 1: Menyusun Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini peneliti menentukan suatu rancangan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengurus perizinan dari lembaga terkait untuk melakukan penelitian (PGSD Penjas dan Kepala Sekolah SDN 044 Cicadas Awigombong).
- b. Peneliti sebelumnya melakukan observasi awal terhadap sampel yang akan diuji.
- c. Peneliti membuat rencana pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model *inquiry* dalam *handball like games*.
- d. Membuat lembar observasi format tes keterampilan untuk menilai proses pembelajaran, serta membuat catatan lapangan sebagai instrumen untuk melihat atau mengukur proses pembelajaran saat di lapangan.
- e. Menyiapkan alat elektronik (handphone atau camera) untuk mendokumentasikan kejadian penting saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat dijadikan bahan untuk mengoreksi dan mengevaluasi guna memperbaiki proses tindakan pembelajaran ditahap selanjutnya.
- f. Menyiapkan sarana dan prasarana untuk kegiatan pembelajaran aktivitas permainan *handball like games*.

3.5.2 Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran model *inquiry* dalam *handball like games*. Langkah-langkah yang ditempuh dalam proses pelaksanaan tindakan yaitu:

- a. Pendahuluan
 - Peserta didik dihitung, dipimpin berdoa.
 - Melakukan presensi.
 - Menyampaikan tujuan pembelajaran.

- Memotivasi peserta didik.
 - Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar.
- b. Kegiatan Inti
- Menyajikan informasi kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari.
 - Menjelaskan sekaligus menayangkan bentuk keterampilan bermain *Handball like games* tahap 1 dan tahap 2 dengan berbagai tingkat kesulitan
 - Melakukan pemanasan seperti peregangan atau penguluran otot pada lengan.
 - Mempelajari bentuk permainan target dengan kelompok masing-masing
 - Melakukan tes keterampilan bermain *Handball like games* dengan durasi waktu tes 10 menit
- c. Penutup
- Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari oleh masing-masing kelompok.
 - Melakukan pendinginan ditempat.
 - Guru memberikan penghargaan untuk upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.
 - Peserta didik dibariskan, dihitung, berdo'a dan dibubarkan

3.5.3 Tahap 3: Pengamatan/Observasi (*observing*)

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observer melakukan observasi terhadap peserta didik sesuai dengan yang direncanakan dan apa yang terjadi di lapangan, mengisi lembar observasi, serta mendokumentasi kegiatan. Hal ini bertujuan untuk peneliti menentukan langkah-langkah selanjutnya yang akan dilaksanakan. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, peneliti dibantu oleh observer.

3.5.4 Tahap 4: Refleksi (*reflecting*)

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi, dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang telah didapatkan dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui tindakan selanjutnya untuk mencapai tujuan. Hasil yang telah

dikumpulkan dalam tahap observasi kemudian di analisa dalam tahap ini, untuk selanjutnya dijadikan acuan dalam melakukan tindakan berikutnya.

3.5.5 Siklus II

Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I yang dilakukan apabila pada siklus I tujuan penelitiannya belum tercapai. Tahapan pada siklus II sama dengan tahapan pada siklus I, perencanaan atau *planning*, tindakan atau *acting*, observasi atau *observing*, dan refleksi atau *reflecting*. Siklus berhenti apabila tujuan penelitian tercapai, artinya hasil belajar melalui model pembelajaran inkuiri pada pembelajaran *handball like games* menunjukkan adanya peningkatan. Apabila sebaliknya, maka dilaksanakan siklus selanjutnya (siklus III, siklus IV, dan seterusnya) dengan tahap yang sama atau berbeda sesuai dengan evaluasi yang dihasilkan.

3.6 Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kuantitatif karena berupa angka-angka menggunakan presentase 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 akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Lembar observasi keterampilan bermain *handball like games* menjadi rujukan penilaian dari kemajuan belajar siswa.

Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan peneliti ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu hasil evaluasi belajar siswa didapatkan dari tes kinerja siswa, berikut perhitungan kinerja siswa berdasarkan GPAI:

1. Keterlibatan dalam permainan = $\frac{\text{jumlah keputusan tepat yang dibuat} + \text{jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat} + \text{jumlah melakukan keterampilan efektif} + \text{jumlah melakukan keterampilan tidak efektif} + \text{jumlah memberi dukungan yang tepat}}{\text{jumlah keputusan tepat yang dibuat} + \text{jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat} + \text{jumlah melakukan keterampilan efektif} + \text{jumlah melakukan keterampilan tidak efektif} + \text{jumlah memberi dukungan yang tepat}}$
2. Melaksanakan keterampilan (SEI) = $\frac{\text{jumlah melakukan keterampilan efektif}}{\text{jumlah melakukan keterampilan efektif} + \text{jumlah melakukan keterampilan yang tidak efektif}}$.

3. Keputusan yang diambil (DM) = jumlah keputusan tepat yang dibuat : (jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan yang tidak tepat dibuat).
4. Memberi dukungan (SI) = jumlah melakukan dukungan tepat : (jumlah melakukan dukungan tepat + jumlah melakukan dukungan tidak tepat)
5. Nilai Performance Siswa = [DMI = SEI + DM + SI] : 3 (jumlah komponen yang digunakan).
6. Nilai akhir = $\frac{\text{nilai performance siswa}}{3} \times 100$

(Sumber : *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development*, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 227)

Mencari rata – rata (\bar{x})

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

$$\text{Rumus Simpangan baku (s)} = \sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1}}$$

\bar{x} = Nilai rata – rata yang dicari

$\sum x$ = Jumlah Skor

n = Banyaknya Skor

X = Skor Setiap Subjek

s = Simpangan baku

Mencari Penilaian Acuan Normal (PAN)

Tabel 3.5 Penilaian Acuan Norma (PAN)

Batas daerah dalam kurve	Nilai	Kategori
M + 1,8 S atau lebih	A	Sangat baik
Antara M + 0,6 S dan M + 1,8 S	B	Baik
Antara M – 0,6 S dan M + 0,6 S	C	Cukup
Antara M – 1,8 S dan M- 0,6 S	D	Kurang
Kurang dari M – 1,8 S	E	Sangat Kurang

Mencari Presentase Ketercapaian Siswa

$$KB = \frac{B}{st} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

B = Jumlah Skor jawaban benar

St = Jumlah skor maksimal

Penelitian Menggunakan lembar observasi GPAI yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan komponen keterampilan bermain *handball like games*, yang dilihat dari keputusan yang diambil (*Decision Marking*), melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*), dan memberikan dukungan (*Support*) yaitu nilai sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.