

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Di dalam sebuah penelitian di perlukan metode untuk mengetahui arti dan tujuan penelitian yang dilakukan. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 2) menyatakan bahwa “metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Dengan menggunakan metode penelitian yang tepat akan memecahkan permasalahan dalam penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang akan dilakukan berdasarkan permasalahan dilapangan yaitu terkait keterampilan bermain kasti yang masih kurang sehingga peneliti akan memberikan solusi dengan menerapkan lead up games kasti di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Adapun pengertian penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2006) adalah:

Ada tiga pengertian yang dapat diterangkan:

1. Penelitian-menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan-menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
3. Kelas-dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah *kelas* adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula. (hlm. 1-2)

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK merupakan suatu kegiatan belajar yang dicermati dengan sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

#### **3.2 Partisipan**

Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 053 Cisitu Kota Bandung. Dengan jumlah kurang lebih 37 peserta didik dengan

rincian 18 putra dan 19 putri. Peneliti memilih tempat ini berdasarkan pertimbangan:

1. Peneliti sedang melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah tersebut, sehingga diharapkan mendapat kemudahan dalam hal penelitian, pengamatan maupun dalam pengambilan data-data yang dibutuhkan.
2. Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang pelaksanaan penelitian.
3. Pada awal praktek mengajar, peneliti mengati pembelajaran awal sebelum memulainya PPL, peneliti telah mengamati dan menemukan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran yakni pada pembelajaran penjas masih menggunakan gaya komando dimana hanya satu instruksi dari guru tersebut sehingga pembelajaran kurang maksimal.

### **3.3 Instrument penelitian**

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik dan akurat. Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrumen penelitian. Untuk lebih jelasnya berikut pengertian instrumen menurut Sugiyono (2015, hlm.148) yaitu “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”.

Keberhasilan penelitian banyak ditentukan oleh instrumen yang digunakan, sebab data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

#### **3.3.1 Observasi**

Observasi yang dilaksanakan oleh penulis sebagai guru dan peneliti untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran pada siswa kelas V di SDN 053 Cisitu Kota Bandung. Alat yang digunakan adalah lembaran observasi tentang aktivitas siswa dan guru. 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. Menurut (Arikunto 2006 hlm. 156) “ observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Jadi, mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap”.

### 3.3.2 Prosedur penelitian GPAI

Peraturan merujuk kepada kemampuan untuk mengatur posisi yang diinginkan dalam sebuah permainan. Dengan kata lain pemain tidak harus berdiam diri dalam sebuah permainan. Instrumen GPAI digunakan untuk mengukur hasil skill execution (melaksanakan keterampilan), decision marking (keputusan yang di ambil), suport (memberi dukungan)

*Tabel 3 1 Komponen GPAI*

<b>Komponen</b>	<b>Kriteria Penilaian Penampilan</b>
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

**Tabel Lanjutan 3.1 Komponen GPAI**

	ketika teman memiliki bola
Menjaga / menandai ( <i>Guard/Mark</i> )	Bertahan darilawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola
Perlindungan ( <i>Base</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola

**Sumber : Sucipto (2015, hlm103-104)**

Dari ketujuh komponen GPAI tersebut, penulis mengidentifikasi yang akan diaplikasikan terhadap permainan bola kecil yaitu dalam permainan kasti untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa. 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, memberikan observasi ke dalam lembar GPAI. Berikut ini adalah aspek yang diambil dari beberapa komponen GPAI.

**Tabel 3 2 Format Penilaian GPAI**

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Penyesuaian		Jumlah	Nilai Akhir
		S	TS	E	TE	S	TS		
1									
2									
3									
<b>Jumlah</b>									
<b>Rarta-rata</b>									

**Sumber: Metzler (Dalam Sucipto, 2015)**

Keterangan : A = Appropriate (sesuai)

E = Effective (efektif)

IA= Inappropriate (tidak sesuai)      IE = Ineffective (Tidak efektif)

Berikut adalah rumus untuk menghitung kualitas penampilan aspek yang dinilai:

1. Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah tindakan dalam memberikan dukungan yang tepat.
2. Standar mengambil keputusan (SMK) + Jumlah mengambil keputusan yang tepat : (jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat + jumlah keputusan)
3. Standar Keterampilan (SK) + Jumlah keterampilan yang efisien : (jumlah keterampilan yang tidak efisien + jumlah keputusan yang dibuat).
4. Standar Memberi Dukungan (SMD) = Jumlah pemberi dukungan yang tepat : (Jumlah pemberi dukungan yang tidak tepat + Jumlah keputusan yang dibuat).
5. Penampilan Bermain = (SMK + SK + SMD) : 3

Dari semua angka-angka penilaian tersebut, semuanya saling berkaitan dan tidak terdapat skor maksimum.

Indikator setiap komponen GPAI yang terdapat dalam permainan kasti dibedakan atas regu penyerang dan regu bertahan. Berikut indikator – indikator komponen GPAI yang terdapat pada regu penyerang:

***Tabel 3 3 Indikator Komponen GPAI untuk penyerang***

Skill Execution (melaksanakan keterampilan) keterangan penilaian	
<p>E = Effective (efektif) indikator Batters (pemain pemukul)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa pemukul dapat memukul bola hingga home</li> </ul>	<p>IE = Ineffective (tidak efektif) indikator Batters (pemain pemukul)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa memukul bola tidak dapat memukul bola hingga ke home</li> </ul>

**Tabel Lanjutan 3 3 Indikator Komponen GPAI untuk Penyerang**

<p>run dan berlari ke tiang hinggap sampai ke tiang bebas dan membawa 2 poin.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa memukul bola dapat memukul bola dan berlari ke tiang hinggap dengan aman dan membawa poin</li> <li>• Siswa pemukul dapat memukul bola dengan benar</li> </ul>	<p>namun mampu berlari ke tiang hinggap satu, dua, tiga secara bertahap dan membawa poin 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa pemukul bola tidak dapat memukul bola namun ke tiang hinggap tidak membawa poin</li> <li>• Siswa pemukul bola dapat memukul bola dengan luncas atau meleset.</li> </ul>
<p>Decision Making (keputusan yang di ambil) Keterangan Penilai</p>	
<p>A = Appropriate (seuai) indikator batters (pemain pemukul)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengambil keputusan untuk memukul bola sehingga bola tersebut susah diambil lawan atau home run.</li> <li>• Siswa memukul bola ketika dia merasa mampu bola lemparan tersebut dapat di pukul</li> <li>• Siswa memukul bola ketika lemparan bola tersebut sesuai dengan permintaan lemparannya sehingga bola dapat di pukul</li> </ul>	<p>IA = Inappropriate (tidak sesuai) indikator Batters (pemain pemukul)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengambil keputusan untuk memukul bola namun ketika memukul bola tersebut meleset sehingga mempermudah lawan mendapat bolanya.</li> <li>• Siswa tetap memukul bola ketika dia merasa kurang yakin bahwa bola tersebut tidak dapat dipukul</li> <li>• Siswa tetap memukul bola walaupun lemparan bola tersebut tidak sesuai dengan permintaan lemparannya</li> </ul>
<p>Memberi Dukungan (Supoort)</p>	

A = Appropriate (sesuai)	IA = Inappropriate (tidak sesuai)
--------------------------	-----------------------------------

**Tabel Lanjutan 3 3 Indikator Komponen GPAI untuk Penyerang**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola</li> <li>• Pemain memukul bola melewati garis sehingga teman dapat berlari ke ruang hinggap sampai ke ruang bebas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain tidak dapat bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan</li> <li>• Pemain tidak dapat memukul bola</li> </ul>
Memberi perlindungan ( <i>Base</i> )	
<p>A = Appropriate (sesuai)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tlim penyerang berhasil berlari ke dalam base untuk berlindung</li> </ul>	<p>IA = Inappropriate (tidak sesuai)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tim penyerang gagal berlari ke base karena terkena lemparan</li> </ul>

Berikut Indikator – indikator komnen GPAI yang terdapat pada regu bertahan:

**Tabel 3 4 Indikator Komponen GPAI untuk bertahan**

Skill Executive (melaksanakan keterampilan) keterangan penilaian	
<p>E = effective (efektif) indikator Pitchers (pelambung bola tengah)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melempar bola pada pemukul secara akurat dan tepat</li> <li>• Siswa melempar bola pada pemukul sesuai permintaan pemukul</li> <li>• Siswa melempar bola pada pemukul temannya. indikator Fielder (Pemain penjaga</li> </ul>	<p>IE = Ineffective (tidak efektif) indikator Pitchers (pelambuang bola tegah)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melempar bola pada pemukul secara asal – asalan.</li> <li>• Siswa melempar bola pada pemukul tidak sesuai permintaan pemukul</li> <li>• Siswa melempar bola pada pemukul terburu – buru sehingga mempersulit pemukul</li> </ul>

lapangan)	untuk menerima bola
-----------	---------------------

***Tabel Lanjutan 3 4 Indikator Komponen GPAI Untuk Bertahan***

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melempar bola pada teman yang terdekat dengan lawan</li> <li>• Siswa melempar bola pada temannya secara akurat dan tepat</li> <li>• Siswa melempar bola pada temannya tidak terburu – buru agar mudah di terima oleh temannya.</li> </ul>	<p>(pemain penjaga lapangan)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melempar bola pada temannya secara asal – asalan</li> <li>• Siswa melempar bola pada teman yang jauh dari lawan</li> <li>• Siswa melempar bola pada temannya terburu – buru sehingga mempersulit temannya untuk menerima bola lemparannya.</li> </ul>
Decision Making (keputusan yang diambil) keterangan penilaian	
<p>A = Appropiatte (sesuai) Indikator Pitchers (pelambung bola tengah)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melempar bola kepada pemukul sesuai permintaan dari pemukul</li> <li>• Siswa melempar bola kepada pemukul dengan benar</li> <li>• Siswa melempar bola kepada pemukul tidak mempersulit pemukul. Indikator fielder (pemain pennjaga lapangan)</li> <li>• Siswa melempar bola kepada temannya yang sedang berjaga di tian hinggap yang akan dituju oleh lawan agar dapat membakar lawan.</li> <li>• Siswa melempar bola kepada</li> </ul>	<p>IA = inapropiate (tidak sesuai) indikator Pitchers (pelambung bola tengah )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melempar bola kepada pemukul tidak sesuai permintaan pemukul</li> <li>• Siswa melempar bola kepada pemukul tidak benar</li> <li>• Siswa melempar bola kepada pemukul dengan mempersulit pemukul. Indikator fielder (pemain penjaga lapangan)</li> <li>• Siswa tidak melempar kepada temanya yang sedang berada berjaga di tiang hinggap yang akan ditinju oleh lawan.</li> <li>• Siswa melempar bola kepada</li> </ul>

temannya yang dekat dengan	temannya yang jauh dengan
----------------------------	---------------------------

***Tabel Lanjutan 3 4 Indikator Komponen GPAI Untuk Bertahan***

<p>Pelari agar dapat di tag</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa langsung melempar bola kepada pelari yang akan menuju tiang hinggap dan mengenai pelari</li> </ul>	<p>pelari sehingga sulit untuk men tag pelari</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa tidak melempar bola langsung kepada pelari sehingga pelari tersebut dapat menuju tiang hinggap</li> </ul>
<p>Memberi Dukungan (<i>Support</i>)</p>	
<p>A = Appropriate (sesuai)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa penjaga mampu menangkap bola yang dilempar tim penyerang</li> <li>• Tim penjaga mengoperkan bola terhadap rekannya</li> <li>• Tim penjaga mampu membakar tim penyerang</li> </ul>	<p>IA = Inappropriate (tidak sesuai)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa penjaga tidak mampu menangkap bola yang dipukul tim penyerang</li> <li>• Tim penjaga tidak dapat mengoper bola kepada rekannya</li> <li>• Tim Penjaga Tidak mampu membakar tim penyerang</li> </ul>

### **3.3.3 Catatan Lapangan Langan**

Catatan lapangan merupakan alat yang penting karena akan membahas dan berguna sebagai alat perantara, yaitu apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dicium, dan diraba dengan catatan sebenarnya. Proses pelaksanaan pencatatan lapangan dilakukan setiap mengadakan penelitian.

Tindakan :
Hari/Tgl :
Waktu :
Pengajar :
.....
.....
.....
Observer

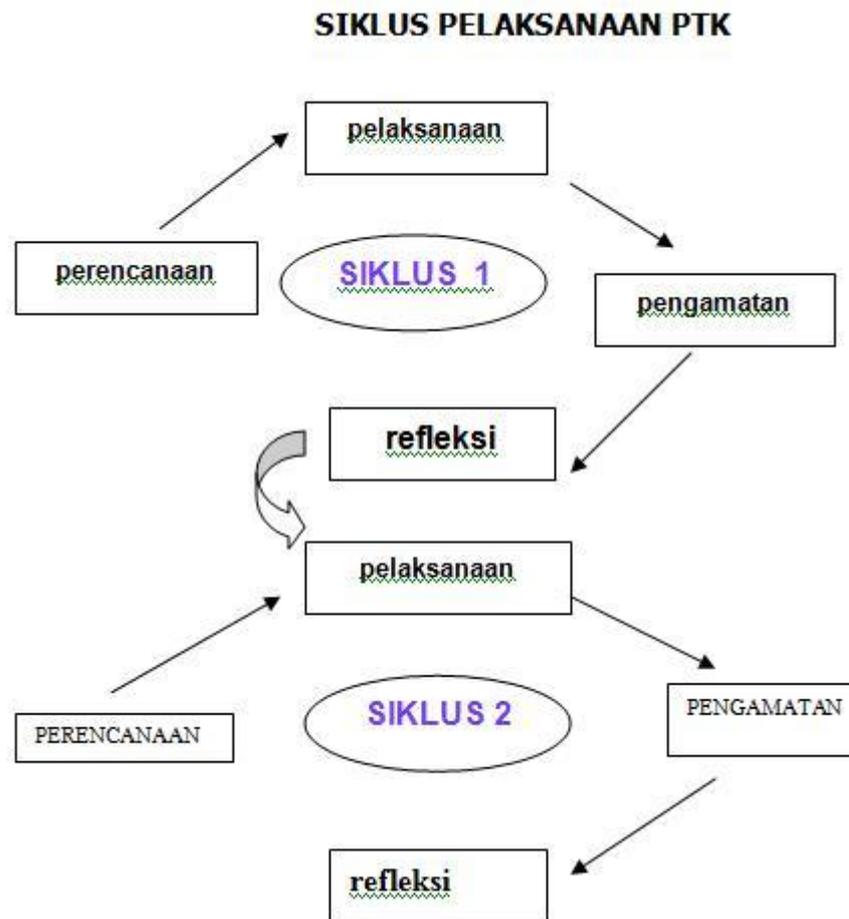
*Gambar 3 1 Format Catatan Lapangan*

### **3.3.4 Kamera Foto**

Kamera foto yang digunakan untuk merekam dan mengambil foto kejadian selama pelaksanaan pembelajaran juga sebagai alat untuk memberikan gambaran tentang apa yang terjadi dalam masalah penelitian

### **3.4 Prosedur penelitian**

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari beberapa siklus. Tiap siklus dilaksanakan secara bertahap dengan perubahan yang ingin dicapai adapun tahapannya adalah menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis, dan refleksi. Tahapan ini bersifat daur ulang atau siklus. Berikut ini disajikan gambar tahapannya menurut Subroto dkk (2016, hlm. 147) adalah sebagai berikut:



**Gambar 3 2 Model Design PTK**

1) Tahap Merencanakan Tindakan

Kegiatan merencanakan tindakan terdiri atas empat kegiatan, yaitu:

- (1) Menyiapkan rencana program pembelajaran
- (2) Mempersiapkan sarana dan prasarana pendukung yang diperlukan
- (3) Menyusun dan mengembangkan instrumen atau alat pengumpul data
- (4) Melaksanakan simulasi pelaksanaan tindakan untuk menguji keterlaksanaan rancangan.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan menggambarkan deskripsi tindakan yang akan diterapkan, skenario kerja tindakan perbaikan serta prosedur tindakan. Sebelum melaksanakan tindakan terlebih dahulu perlu ditentukan apa, kapan, dimana, dan bagaimana melaksanakannya. Semua rencana tindakan yang telah ditetapkan dilaksanakan dalam situasi yang

sebenarnya. Tahap pelaksanaan tindakan mencakup pula tahap-tahap yang lain, jadi pada saat yang bersamaan dilakukan pula tahap observasi, interpretasi, dan refleksi.

### 3) Tahap Melakukan Observasi

Tahap observasi adalah tahap perekaman data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Tahap ini ditujukan untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi. Proses perekaman data atau pengumpulan data ini dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik atau alat, antara lain pedoman pengamatan tes, catatan lapangan, analisis dokumen, kartu portofolio, angket, wawancara, perekaman suara atau gambar, slide (tape fotografi) dan lainlain.

### 4) Tahap Analisis Data dan Refleksi

Dalam tahap ini ada empat kegiatan yang harus dilakukan yaitu:

- (1) Menentukan prosedur analisis
- (2) Membuat refleksi berkenaan dengan proses tindakan dan dilakukan analisis tentang masalah dan hambatan yang telah dan mungkin dihadapi, sekaligus melakukan sintesis untuk menemukan kesamaan esensinya secara konseptual sehingga dapat ditampilkan sebagai satu kesatuan.
- (3) Merumuskan dampak tindakan
- (4) Menentukan kriteria dan rencana bagi tindakan daur berikutnya.

## 3.5 Analisis Data

Analisis data adalah upaya atau cara untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut bisa dipahami dan bermanfaat untuk solusi permasalahan, terutama masalah yang berkaitan dengan penelitian. Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa:

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji

hipotesis yang telah diajukan, untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilakukan.(hlm. 147). Teknik analisis data akan dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif, data kuantitatif yang berwujud dari hasil kemampuan siswa dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan statistik deskriptif. Sugiyono (2017, hlm. 147) mengemukakan bahwa “. . . Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi . . .”

Dalam pengolahan dan kategorisasi data terdiri dari beberapa langkah, di antaranya sebagai berikut:

**a. Mencari Rata-Rata**  $(\bar{x}) = \bar{x} = \frac{\sum x}{n}$

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

Keterangan:

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

$\sum x$  = Jumlah skor ( $x$ )

$n$  = Banyaknya subjek

$x$  = Skor setiap subjek

$s$  = Simpangan baku

**Sumber: Suntoda (2016, hlm. 10)**

**b. Mencari Penilaian Acuan Norma (PAN)**

*Tabel 3 5 Mencari 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

**Sumber: Suntoda (2016, hlm. 10)**

**c. Mencari Presentase Keterampilan Siswa**

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

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar  
B = Jumlah skor yang diperoleh  
St = Jumlah siswa

**Sumber: Suntoda (2016, hlm. 10)**

Penelitian ini menggunakan lembar penilaian keterampilan bermain menggunakan GPAI.