

BAB III

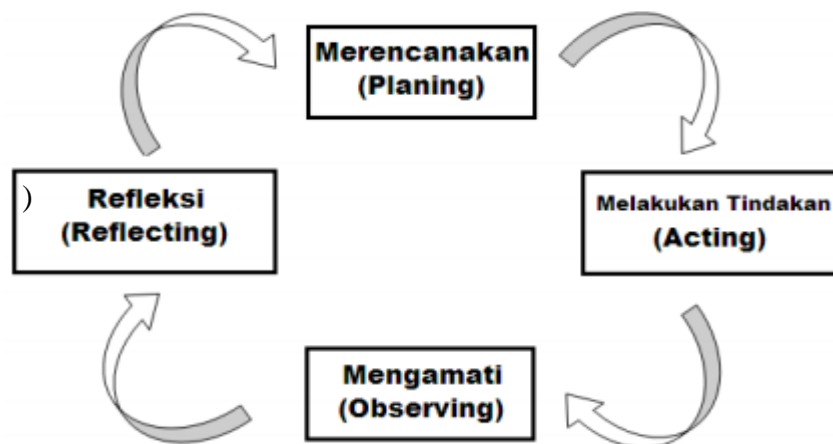
METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara yang sering digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk mendapatkan hasil atau kesimpulan yang bertujuan untuk menemukan suatu metode yang baik untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa, metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action reserch/ CAR*) sebagai cara untuk menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian ini, dalam penelitian ini muncul permasalahan pada saat pemberian materi permainan *handball like games*, keterampilan gerak siswa dalam melakukan permainan *handball like games* sangat kurang, pada saat melempar, menangkap ataupun pada saat mereka membuka ruang agar teman satu tim bisa mengoper pada temannya sangat kurang.

Menurut Arikunto mengatakan bahwa “pengertian tindakan adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses perkembangan inovatif yang dicoba sambil jalan dalam mendeteksi dan mencoba memecahkan masalah” (2013, hlm.129) dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis dari rancangan dari kurt lewin, kurt lewin menjadi acuan pokok dari berbagai acuan dasar dari berbagai model penelitian tindakan lain khususnya PTK, karena dialah yang pertama kali memperkenalkan *actions resech*, model kurt lewin memang menjadi acuan dan juga mudah dipahami serta paling banyak digunakan dalam penelitian tindakan kelas lainnya, konsep pokok penelitian tindakan kelas menurut kurt lewin rancangan penelitian disebut juga rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan, penyusunan PTK disusun sedemikian rupa agar peneliti memperoleh jawaban dari penelitiannya. Konsep pokok penelitian tindakan menurut Model Lewin bahwa

Rancangan penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewin, terdiri atas 4 macam komponen, yaitu (1) perencanaan atau *planing* (2) tindakan atau *acting* (3) pengamatan atau *observing* (4) refleksi atau *reflecting*. (dalam Subroto dkk, 2011, hlm. 34)



Gambar 3.1. Rancangan PTK model Kurt Lewin

(Sumber : Subroto dkk 2016, hlm. 35)

Dalam komponen model Kurt Lewin, semua komponen tersebut saling berkaitan serta berkesinambungan di setiap komponennya sehingga akan terus berputar, terus menerus sampai tujuan dari penelitian tersebut terpenuhi.

3.1.1 Partisipan, tempat dan waktu penelitian

1. Partisipan

Penelitian dilaksanakan di SDN Karangsetra kelas V A yang berjumlah 39 orang, adapun faktor penelitian ini diantaranya : sarana prasarana, sumber daya manusia dan pelaksanaan kurikulum.

2. Waktu dan tempat penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan sekitar satu bulan dan dilaksanakan pada pertengahan bulan november sampai desember 2018, serta dilaksanakan sesuai dengan jadwal pembelajaran jasmani disekolah tersebut, serta dilaksanakan selama kurang lebih empat minggu (empat kali pertemuan) ataupun sampai tujuan peneliti tercapai, penelitian ini dilaksanakan disekolah V A SDN Karangsetra.

3.2 Instrumen penelitian

Instrumen utama yang menjadi alat pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Subroto “instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, atau mengumpulkan data” (2014, hlm. 39) selain itu penulis juga menggunakan instrumen-instrumen 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. 'Mengembangkan GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai' (dalam Memmert dan Harvey 2008, hlm 221) dari pendapat di atas jelas bahwa GPAI dapat disesuaikan 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 3.1 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>) | Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar. |
| Penyesuaian (<i>Adjust</i>) | Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada 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 dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola. |
| Perlindungan (<i>Base</i>) | 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 ke tujuh komponen GPAI tersebut, penulis mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam penerapan pembelajaran *handball like games* untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa, dalam hal ini penulis fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil (*Decision Markin*) sesuai atau tidak sesuai, melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*) efektif atau tidak efektif, memberi dukungan (*support*) sesuai atau tidak sesuai. Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam bermain *Handball like games* dan mencatat sesuai atau tidak sesuaiannya dan efisien atau tidak efisiennya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu. Berikut ini adalah aspek yang diambil dari beberapa komponen GPAI:

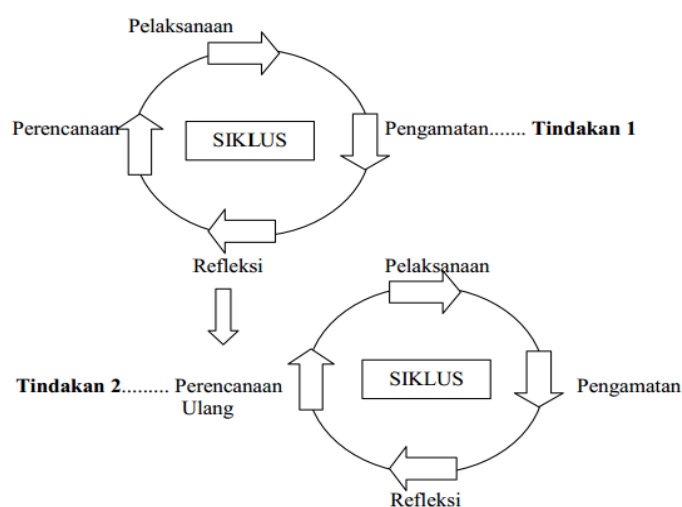
Tabel 3.2 Komponen dan Kriteria penilaian penampilan GPAI yang digunakan

| Komponen | Kriteria |
|---|--|
| 1. Keputusan yang di ambil (<i>Decision Marking</i>). | <ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas • Pemain berusaha untuk mendapatkan skor |

| | |
|--|--|
| 2. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>). | <p>Melempar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola menuju target dengan tepat • Melempar bola mengenai sasaran <p>Menangkap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola tertangkap tanpa terjatuh dari genggaman |
| Memberi dukungan (<i>Support</i>) | <ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola. • Pemain berusaha menahan pergerakan lawan |

3.3 Prosedur Penelitian

Dalam prosedur penelitian ini merujuk pada tahap penelitian yang di gunakan oleh Kurt Lewin maka ‘Prosedur PTKS merujuk pada rancangan penelitian tersebut yang dirancang secara bertahap, yaitu tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis, dan refleksi’. (dalam Subroto dkk, 2016, hlm. 37) Tahapan-tahapan ini bersifat daur ulang atau siklus sehingga pada prosedur penelitian ini tahapan-tahapan penelitian tersebut akan terus berkelanjutan sampai semua siklus telah dilaksanakan atau sampai tujuan dari peneliti tercapai.



Gambar 3.6. Prosedur atau Tahapan SPTK

(Sumber : Subroto dkk 2016)

3.3.1 Tahapan Merencanakan Tindakan

Pada tahapan ini peneliti menentukan suatu perencanaan tindakan sebagai langkah awal sebelum melangkah ke pelaksanaan penelitian. Peneliti adalah guru yang mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, sedangkan observer adalah guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SDN Karangsetra kelas V A dan rekan sebaya. Dalam penelitian ini peneliti merencanakan penelitian terdiri dari dua siklus dan tindakan-tindakan dengan empat pertemuan pengajaran berupa proses pembelajaran yang akan difokuskan pada upaya meningkatkan keterampilan bermain dalam aktivitas permainan *Handball like games*. Tahapan pralapangan adalah tahapan dimana peneliti melihat kegiatan pemberian materi terhadap siswa dan juga melihat keterkaitan siswa dengan guru.

Menurut Subroto merencanakan tindakan atas empat kegiatan, yaitu:

1. Menyiapkan rencana program pembelajaran untuk setiap pertemuan atau tindakan sebagai pedoman untuk melakukan proses pembelajaran, termasuk di dalamnya membuat skenario pembelajaran.
2. Mempersiapkan sarana dan pasarana pendukung yang di perlukan.
3. Menyusun dan mengembangkan instrumen atau alat pengumpul data.
4. Melaksanakan pelaksanaan tindakan untuk menguji keterlaksanaan rancangan. (2016, hlm. 38)

3.3.2 Tahap pelaksanaan tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan di SDN Karangsetra kelas V peneliti akan melaksanakan 2 siklus yang terdiri dari siklus 1, siklus 2, dan siklus yang akan di tempuh.

- **SIKLUS 1**

1. Perencanaan (*Planning*)
 - a. Menyusun rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan
 - b. Menyiapkan materi pembelajaran
 - c. Menyiapkan alat bantu pembelajaran
 - d. Menyiapkan lembar observasi secara terstruktur
 - e. Membuat jadwal kegiatan penelitian

- f. Menyusun tes hasil belajar dengan menggunakan tes praktik
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Menyajikan materi mengenai permainan *handball like games* yang berkaitan dengan keterampilan melempar, menangkap, memberekan ruang.
3. Pengamatan (*Observing*)

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

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

- **SIKLUS 2**

1. Perencanaan (*Planning*)

Rencana tindakan yang diberikan pada siklus II hampir sama dengan yang telah diprogramkan pada siklus I, hanya saja sedikit perubahan pada Rencana Pembelajaran.
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Menyajikan materi yang berbeda dari sebelumnya mengenai permainan *handball like games* yang berkaitan dengan keterampilan melempar, menangkap, memberekan ruang.
3. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan lapangan terhadap perubahan tindakan pada siklus II
4. Refleksi

Melakukan kegiatan evaluasi terhadap hasil pencapaian siswa pada siklus II.

Berikut merupakan format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain *Handball Like Games*

Tabel 3.3 Format Penilaian GPAI

| No | Nama | Keputusan yang diambil | | Melaksanakan Keterampilan | | Memberikan dukungan | | Jumlah | Nilai Akhir |
|-------------------|------|------------------------|----|---------------------------|----|---------------------|----|--------|-------------|
| | | S | TS | E | TE | S | TS | | |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | |
| Jumlah | | | | | | | | | |
| Rarta-rata | | | | | | | | | |

(Sumber: The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Griffin, Mitchell, and Judith L. Oslin 1997, hlm.363)

S = Sesuai (*Appropriate*)

TS = Tidak Sesuai (*Inappropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)

A. Pengamatan atau Observasi

Observasi yang dilaksanakan oleh penulis sebagai guru dan peneliti, untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas V A SDN Karangsetra. 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 terhadap hasil pembelajaran yang telah diterima, serta faktor-faktor apa saja penunjang dan penghambat pelaksanaan pembelajaran, serta observasi juga bisa menggunakan *video recorder* apabila observer tidak memungkinkan untuk hadir maka *video recorder* dapat digunakan sebagai opsi kedua.

B. Dokumentasi

Dokumentasi dalam sebuah penelitian bertujuan untuk memperoleh dokumen atau rekaman yang dibutuhkan berupa keterangan dan hal-hal yang

membuktikan adanya suatu kegiatan yang didokumentasikan, baik itu berupa foto ataupun sebuah video. Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu berupa foto atau video ketika proses penerapan pembelajaran berlangsung.

C. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah alat yang penting, karena akan membahas dan berguna sebagai alat perantara, yaitu apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dicium dan diraba dengan catatan sebenarnya, dalam rangka mengumpulkan data dan refleksi terhadap data yang akan diteliti. Proses pelaksanaan catatan lapangan dilakukan setiap selesai mengadakan penelitian, catatan lapangan ini akan di isi oleh observer yang nantinya observer tersebut memberitahukan kepada penulis atau peneliti tentang hal yang terjadi pada saat aktifitas pembelajaran berlangsung. Adapun format catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

| CATATAN LAPANGAN | |
|---|---|
| Hari/tanggal | : |
| Tempat | : |
| Waktu | : |
| Siklus | : |
| Tindakan | : |
| Catatan | : |
| <hr style="border: 1px solid black;"/> <hr style="border: 1px solid black;"/> <hr style="border: 1px solid black;"/> <hr style="border: 1px solid black;"/> | |
| Observer | |

Tabel 3.4 Catatan lapangan

3.4 Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian yang berupa angka dan berupa kata-kata (narasi) 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 orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. 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 = jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat + jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan tidak efektif + jumlah memberikan dukungan.
2. Melaksanakan keterampilan (SEI) = jumlah melakukan keterampilan efektif : (jumlah melakukan keterampilan efektif + 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. Memberikan dukungan (SI) = memberikan dukungan yang sesuai : (memberikan dukungan yang sesuai + memberikan dukungan yang tidak sesuai)
5. Nilai Performance Siswa = [DMI = SEI + SI] : 3 (jumlah komponen yang digunakan).
6. Nilai akhir $\frac{\text{nilai performance siswa}}{10} \times 100$

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

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

Keterangan :

| | |
|----------|--------------------------------|
| | = nilai rata-rata yang di cari |
| $\sum X$ | = jumlah skor (x) |
| n | = banyaknya subjek |
| X | = sekor setiap subjek |
| S | = simpangan baku |

2. Mencari penilaian acuan Normal (PAN)

Tabel 3.5 Penilaian Acuan Normal (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 |

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