

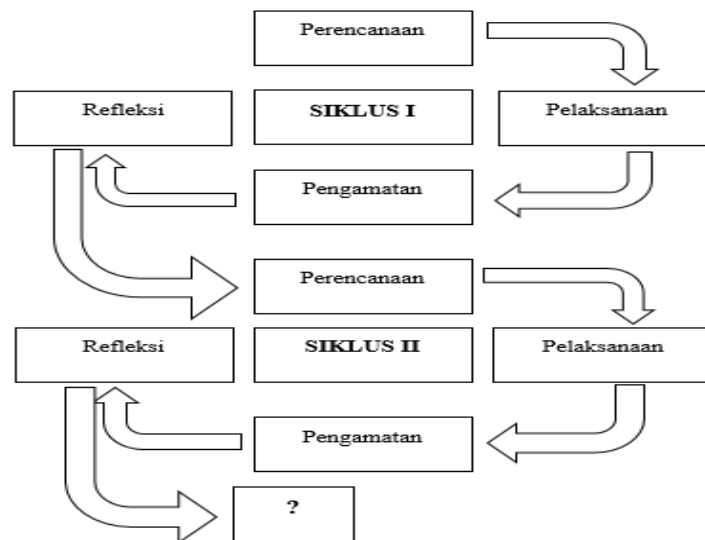
BAB III METODE PENELITIAN

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 pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah proses pemecahan masalah melalui sebuah tindakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran disebuah kelas. Alasan peneliti menggunakan PTK, yaitu untuk memecahkan suatu masalah yang sedang dialami oleh guru di kelas V SDN Cikadu tahun ajaran 2018-2019 dalam pembelajaran aktivitas permainan *softball*.

Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain siklus dari Arikunto, karena lebih lengkap dalam memberikan tindakan. Tahapan yang dilakukan sebagai berikut:



(Sumber: Arikunto, 2006, hlm. 16)

Gambar 3. 1 Model Penelitian Tindakan

Siklus penelitian dimulai dengan, menyusun rancangan tindakan (*planning*), masuk kepada pelaksanaan tindakan (*acting/action*), masuk pada tahap pengamatan (*observing*), kemudian refleksi (*reflecting*). Berikut langkah-langkah yang dilaksanakan dalam penelitian ini mencakup empat tahap kegiatan.

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 Cikadu).
- b. Peneliti sebelumnya melakukan observasi awal terhadap sampel yang akan diuji.
- c. Peneliti membuat rencana pembelajaran (RPP) dengan menerapkan strategi pembelajaran *lead up games* untuk meningkatkan keterampilan bermain *softball*.
- 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 *softball*.

Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran keterampilan bermain *softball* dengan penerapan strategi pembelajaran *lead up 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 *softball* 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 *softball* dalam memukul, melempar, dan menangkap 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 dibereskan, dihitung, berdo'a dan dibubarkan

.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.

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.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1 Partisipan

Yang menjadi partisipan atau subjek dalam penelitian ini adalah siswa SDN Cikadu kelas v.

3.2.2 Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di lapangan SDN Cikadu kp sukamaju kecamatan cipatat kabupaten bandung barat.

3.2.3 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 Cikadu.
- 2) Variabel proses: Penerapan *Lead – up games*.
- 3) Variabel output: Peningkatan Keterampilan bermain *softball*.

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.

(Arikunto, 2006, hlm. 160). Alat yang digunakan oleh peneliti sebagai alat pengumpul data adalah observasi, dan catatan lapangan. ”. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrument ain sebagai alat bantu daslam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan bermain *softball* 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 diatas 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. 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 lead – up games softball untuk meningkatkan keterampilan bermain, 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 kasti 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>).	➤ Pemain berusaha memukul bola ke arah yang tepat.
2. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>).	➤ Melempar bola tepat kearah temannya. ➤ Kecepatan bola sesuai dengan jarak temannya.
3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)	➤ Pemain bergerak menempati posisi base untuk menerima lemparan bola .

Tabel 3. 3 Format Penilaian *GPAI*

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Member Dukungan		Jumlah
		S	TS	E	TE	S	TS	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
Jumlah								
Rarta-rata								

Berikut merupakan format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain softball:

S = Sesuai (*Appropriate*)

TS = Tidak Sesuai (*Inappropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)

3.4.1 Observasi

Observasi yang dilaksanakan oleh penulis sebagai guru dan peneliti untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas V SDN Cikadu. 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 *lead – up games softball* berlangsung.

3.4.3 Catatan lapangan

Catatan lapangan merupakan tulisan mengenai apa yang terjadi di lapangan, tentang apa yang dilihat, didengar, dialami, dan dipikirkan oleh peneliti ketika berada di lapangan. Catatan lapangan ini dibuat oleh peneliti yang melakukan pengamatan mengenai subjek dan objek penelitian. Hal-hal yang perlu dicatat antara lain kejadian yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Adapun format catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Format Catatan Lapangan

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

3.4.4 Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang meliputi: sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

- 1) Sumber data: yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Ckadu.
- 2) Jenis data: jenis data yang didapat adalah data kualitatif yang terdiri dari hasil belajar, rencana pembelajaran, dan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Teknik pengumpulan data: data hasil belajar diambil dengan memberikan tes kepada siswa, melalui bermain soccer like games dan berbagai aktivitas lempar tangkap, dan situasi pembelajaran pada saat

dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

3.5 Analisis Data

Proses analisis dimulai dari awal sampai dengan akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan sesuai pada karakteristik, fokus masalah serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu dan kelompok. Lembar observasi keterampilan bermain softball 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 = jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat + jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan tidak efektif + jumlah.
2. Melaksanakan keterampilan (SEI) = jumlah melakukan keterampilan efektif : (jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan yang tidak efektif).
3. Keputusan yang diambil (DMI) = jumlah keputusan tepat yang dibuat : (jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan yang tidak tepat dibuat).
4. Nilai Performance Siswa = [DMI = SEI + BASE] : 3 (jumlah komponen yang digunakan).
5. 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)

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

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

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 3.1 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)