

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian dibutuhkan sebuah metode, penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan dari penelitian. Metode penelitian digunakan untuk memudahkan peneliti dalam pengumpulan dan analisis data. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 3) menyatakan bahwa “Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Dalam penggunaan suatu metode penelitian tentunya harus sesuai dengan ciri-ciri keilmuan itu sendiri. Menurut Sugiyono (2017, hlm.3) menyatakan ciri-ciri keilmuan, yaitu:

Rasional, Empiris, dan Sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

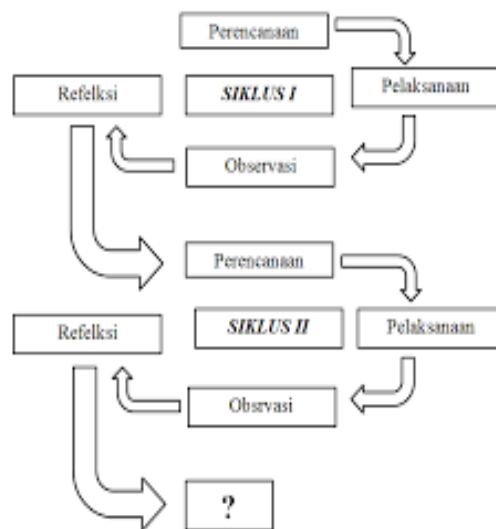
Penelitian jenis ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi peneliti dalam rangka untuk memperbaiki kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Menurut Arikunto (2013, hlm. 129) “Penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan”. Penelitian ini berupa peningkatan keterampilan atau kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran yang terkait dengan hasil belajar terhadap pembelajaran aktivitas jasmani pada keterampilan bermain *volleyball-like games*. Dengan menggunakan alternatif penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw melalui keterampilan bermain *volleyball-like games* sebagai pemecahan masalah yang terjadi di sekolah.

Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model penelitian tindakan dari Kemmis & MC Taggart (dalam Arikunto, 2013, hlm. 137) adapun model PTK yang

dimaksud menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya), yang disajikan dalam bagan berikut ini:

Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Tindakan

Model Kemmis & MC Taggart



Sumber: Arikunto (2013, hlm. 137)

Keempat langkah tersebut merupakan *satu siklus atau putaran*, artinya sesudah langkah ke-4, lalu kembali ke-1, dan seterusnya. Meskipun sifatnya berbeda, langkah ke-2 dan ke-3 dilakukan secara bersamaan jika pelaksanaan dan pengamatan berbeda. Jika pelaksanaan juga pengamatan, mungkin pengamatan dilakukan setelah pelaksanaan, dengan cara mengingat-ingat apa yang telah terjadi. Dengan kata lain, objek pengamatan sudah lampau terjadi. Arikunto (2013, hlm. 138).

3.2 Partisipan

Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 150 Gatot Subroto. Jl. Yudha Wastu Pramuka IV, Kota Bandung. Dengan jumlah 25 siswa. 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 Intrument Penelitian

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 148) mengemukakan bahwa “karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian’. Menurut Yusuf (2011, hlm. 39) mengemukakan bahwa “instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan data”. Dari penjelasan tersebut dapat di simpulkan bahwa instrument sangat membantu peneliti dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa instrument:

3.3.1 Prosedur Penelitian GPAI (*Game Performance Analisis Instrument*)

Dari bagan diatas dapat dijelaskan bahwa:

1. Langkah pertama adalah menentukan sampel yaitu siswa SDN 150 Gatot Subroto Bandung.
2. Selanjutnya melakukan tes dengan instrumen yang telah dipilih yaitu GPAI (*Game Performance Analisis Instrument*).
3. Kemudian selanjutnya peneliti melakukan treatment berupa modifikasi permainan voli melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.
4. Setelah mendapatkan hasil tes akhir, langkah selanjutnya adalah pengolahan data dan analisis data.

5. Kemudian yang terakhir membuat kesimpulan yang didasarkan dari pengolahan data tersebut.

Berdasarkan pokok permasalahan yang diangkat oleh peneliti yaitu tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam *volleyball-like games*, oleh karena itu dalam mendapatkan data yang baik peneliti menggunakan alat ukur atau instrument penelitian GPAI (*Game Performance Analisis Instrumen*) Untuk mengumpulkan data, dalam penelitian ini menggunakan instrumen GPAI (*Game performance Assessment Instrument*). Menurut Harvey Steve (2008, hlm. 222) mengemukakan bahwa “Telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game performance Assessment Instrumen (GPAI)*”.

Menurut Mitchell dkk (2013, hlm. 48) Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu:

1. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
2. Melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilih.
3. Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima unpan atau melempar.
4. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
5. Menjaga atau mengikuti gerakan lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan.

Dalam menggunakan *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* untuk permainan yang lebih spesifik, ada tiga aspek yang menjadi fokus utama dalam menilai keterampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat) Adapun format penilaian GPAI yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Pengamatan Penampilan Bermain

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan Yang Diambil (<i>Decision Making</i>)	- Pemain berusaha Mengoper bola pada waktu yang tepat. - Pemain berusaha Mendorong bola kearah temannya.

Tabel 3.4 Tabel Lanjutan

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
2. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	- Operan bola tepat kearah temannya. - Kecepatan bola sesuai dengan jarak temannya.
3. Memberikan dukungan (<i>Support</i>)	- Pemain bergerak dengan bebas dan menempati posisi untuk menerima bola dari temannya.

Sumber: (Sucipto, 2015)

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										
4										

Sumber: Metzler (Dalam Sucipto, 2015)

S = Sesuai (*Appropriate*)

TS = Tidak Sesuai (*Inappropriate*)

TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)

E = Efektif (*Effective*)

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.

3.3.4 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 antarlain kejadian yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Gambar 3. 2 Format Catatan Lapangan

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

3.4 Prosedur Penelitian

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Secara utuh, tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas seperti digambarkan dalam bagan, melalui tahapan sebagai berikut:

1. Observasi Awal

Observasi awal ini dilakukan untuk mengetahui situasi pembelajaran pendidikan jasmani yang terjadi di SDN 150 Gatot Subroto. Tahap awal ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi kemudian peneliti merencanakan tindakan sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Pada tahap awal ini langkah yang dilakukan adalah observasi terhadap keterampilan keterampilan bermain *volleyball like games*.

2. Perencanaan

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

1. Peneliti membuat rencana pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam volleyball- like games.
2. Membuat lembar observasi format tes keterampilan dan angket untuk menilai proses pembelajaran, serta membuat catatan lapangan sebagai instrumen untuk melihat atau mengukur proses pembelajaran saat di lapangan.
3. 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.
4. Menyiapkan sarana dan prasarana untuk kegiatan pembelajaran aktivitas permainan target.

3. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran keterampilan bermain *volleyball-like games* dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan keterampilan siswa. Langkah-langkah yang ditempuh dalam proses pelaksanaan tindakan yaitu:

1. Pendahuluan

- Peserta didik dihitung, dipimpin berdoa.
- Melakukan presensi.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Memotivasi peserta didik.
- Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar.
- Menyajikan informasi kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari.

- Menjelaskan sekaligus menayangkan bentuk kereampilan bermain *volleyball-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 *volleyball-like games* dalam penguasaan bola dengan durasi waktu tes 10 menit.
- 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. Observasi

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.

1. Refleksi

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 Pengolahan dan 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, hlm. 147) 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.

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 statistic deskriptif. Menurut 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, diantaranya sebagai berikut:

$$1. \text{ Mencari Rata-Rata } (\bar{x}) = \frac{\sum x}{n}$$

Rumus simpangan baku (s) =

$$\text{Keterangan: } s = \frac{\sqrt{\sum(x - \bar{x})^2}}{n}$$

- \bar{x} = Nilai rata-rata yang dicari
- n = Banyaknya subjek
- x = Skor setiap subjek
- s = Simpangan baku

Sintia Farida Utari, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA DALAM VOLLEYBALL LIKE GAMES

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Mencari Penilaian Acuan Norma (PAN)

3.3 Tabel 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)

3. 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 (*Game Performance Analisis Instrumen*).