

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Arikunto (2015, hlm. 2) mengemukakan bahwa “PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.”

McTaggart dalam (Arikunto dkk, 2015, hlm. 195) mengemukakan bahwa “PTK adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan mutu proses belajar-mengajar dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan pendekatan, metode atau strategi pembelajaran sehingga dapat memperbaiki proses dan hasil pendidikan pembelajaran.”

Sedangkan Suhardjono (2009, hlm. 9) mengemukakan Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki mutu proses belajar mengajar yang dirasakan adanya permasalahan pembelajaran di suatu kelas.

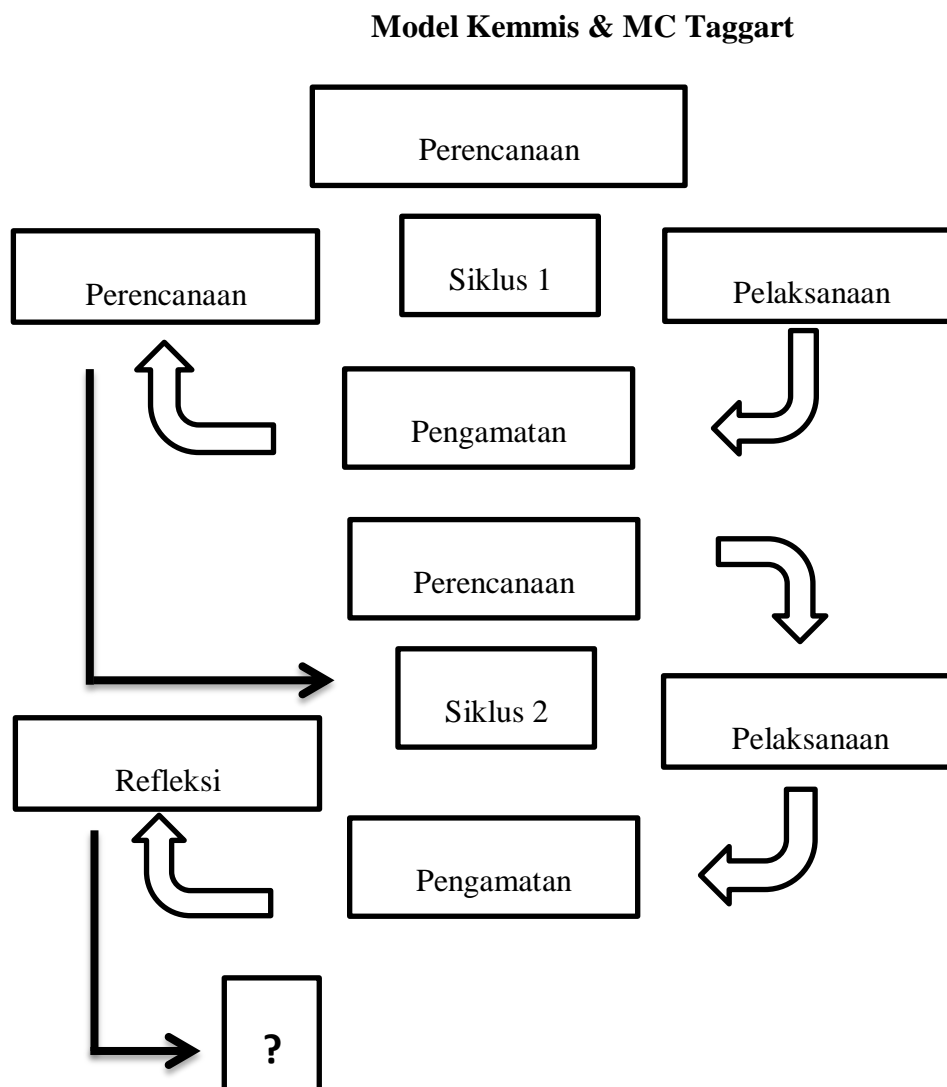
Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu cara untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran untuk memperbaiki hasil pembelajaran. Dengan demikian PTK dilakukan untuk memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut.

Istilah PTK digunakan untuk guru yang berniat meningkatkan kualitas pembelajarannya melalui pemberian tindakan kepada siswa karena memang yang belajar dalam kelas adalah siswa (Arikunto, 2015, hlm. 3). Dengan dilaksanakannya PTK, berarti guru juga berkedudukan sebagai peneliti, yang senantiasa bersedia meningkatkan kualitas kemampuan mengajarnya. Upaya peningkatan kualitas tersebut diharapkan dilakukan secara sistematis, realistis, dan rasional, yang disertai dengan meneliti semua aksinya di depan kelas sehingga gurulah yang tahu persis kekurangan-kekurangan dan kelebihanannya. Apabila di

dalam pelaksanaan aksinya masih terdapat kekurangan, dia akan bersedia mengadakan perubahan sehingga di dalam kelas yang menjadi tanggung jawabnya tidak terjadi permasalahan.

Untuk memperjelas penelitian ini maka diperlukan desain penelitian yang berguna untuk membantu peneliti dalam melakukan penelitian. Desain penelitian yang dimaksud yaitu rancangan suatu penelitian, dengan desain penelitian dengan mudah memproses jalannya penelitian. Apabila digambarkan proses penelitian tindakan kelas iaah sebagai berikut:

Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas



Sumber : Arikunto dkk. (2015, hlm. 42)

3.2 Partisipan

Partisipan penelitian ini adalah SD Negeri 032 Tilil Kota Bandung. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V B dengan jumlah siswa 29 siswa dengan perincian 14 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di Jl. Puyuh No. 2 Kelurahan Sadang Serang. Kecamatan Coblong, Kota Bandung.

3.2.2 Dasar Pertimbangan

Peneliti memilih tempat ini berdasarkan pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Peneliti sedang melaksanakan PPL (Program Pengalaman Lapangan) sebagai guru penjas di sekolah tersebut. Sehingga diharapkan mendapat kemudahan dalam hal penelitian, pengamatan maupun dalam pengambilan data-data yang dibutuhkan.
- 2) Selama praktik mengajar, peneliti telah menemukan permasalahan di sekolah tersebut mengenai pembelajaran manipulative khususnya pada pembelajaran bola tangan, maupun terkait karakteristik siswa kelas VB yang cenderung kurang disiplin dan sulit sekali diatur ketika proses pembelajaran penjas berlangsung.
- 3) Sarana prasarana yang cukup memadai, sehingga dapat memudahkan peneliti ketika melaksanakan penelitian.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan bagian yang tidak kalah pentingnya dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Sugiyono (2017, hlm. 145) mengemukakan bahwa instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Jumlah instrument penelitian harus sesuai dengan karakteristik variable yang diamati. Selain itu, instrument juga berfungsi untuk menjaring data-data hasil penelitian. Instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

3.3.1 GPAI (*Games Performance Assesment Instrument*)

Untuk mengetahui bagaimana penerapan pendekatan taktis dalam permainan bola tangan, maka peneliti akan menggunakan GPAI (*Games*

Performance Assesment Instrument). GPAI jika di terjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain. Oslin dkk. (dalam Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 221) mengemukakan “*The Games Performance Assesment Instrument (GPAI) was developed to measure game performance behaviors that demonstrate tactical understanding, as well as the player’s ability to solve tavnical problems by selectingand applying appropriate skills*”. Tujuannya untuk membantu para guru dalam mengobservasi dan mendata penampilan permainan sewaktu permainan berlangsung.

Berikut ini adalah komponen-komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian:

Tabel 3.1
Komponen GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Perlindungan (<i>Base</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola menggerakkan bola
Penyesuaian (<i>Adjust</i>)	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan
Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</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
Memberikan dukungan (<i>support</i>)	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola

Melindungi (<i>cover</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
Menjaga/menandai (<i>Guard/mark</i>)	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola

Sumber : Griffin, Mitchell, & Oslin (1998, hlm. 233)

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam permainan bola tangan untuk mengembangkan pemahaman siswa dalam bermain, dalam hal ini peneliti focus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/ Decision Marking (sesuai, tidak efektif), melaksanakan penampilan/ skill execution (sesuai, tidak efektif) dan memberi dukungan/ support (sesuai, tidak sesuai). Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran bola tangan dan mencatat sesuai atau ketidaksesuaian dan efisien atau ke tidak efisiennya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu.

Berikut ini adalah format penilaian GPAI yang digunakan untuk menilai penampilan bermain bola tangan :

Tabel 3.2

Format Penilaian Penampilan Bermain

No	Nama	Decision Making		Skill Execution		Support		Jumlah	Nilai Siswa	Nilai Akhir
		A	IA	E	IE	A	IA			

A = Appropriate IA = Inappropriate E = Efficient IE = Inefficient										

Sumber : Mengadaptasi dari Memmert (2008, hlm. 225)

Berikut kriteria komponen keterampilan bermain yang digunakan sebagai patokan untuk menilai penampilan bermain bola tangan :

Tabel 3.3

Komponen Kriteria Keterampilan Bermain

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain melakukan operan pada teman satu tim pada saat temannya tersebut tidak dijaga
2. Melaksanakan Penampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pada saat mengoper bola dapat ditangkap teman seregunya • Pemain melakukan operan mengenai sasaran
3. Memberikan dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak mencari ruang kosong agar dapat menerima operan bola

Berikut gambaran mengenai rumusan perhitungan kualitas penampilan aspek yang dinilai :

1. Decision Making Index (DMI) = Jumlah keputusan yang tepat : (jumlah keputusan tepat + jumlah keputusan tidak tepat)
2. Skill Execution Index (SEI) = Jumlah keputusan yang efisien : (jumlah keputusan tepat + jumlah keputusan tidak tepat)

3. Support Index (SI) = Jumlah keputusan yang tepat : (jumlah keputusan tepat+ jumlah keputusan tidak tepat)
4. Jumlah = DMI + SEI + SI
5. Penilaian penampilan : (melaksanakan keterampilan (SEI) + keputusan yang diambil (DMI) + support (SU) : 3 (jumlah komponen yang digunakan)

3.3.2 Kuisisioner Skala *Enjoyment*

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket sebagai alat ukur untuk mengetahui *physical activity enjoyment*. Sebagaimana dijelaskan oleh Suherman dan Rahayu (2015, hlm. 115) menyatakan bahwa kuisisioner merupakan metode pengumpulan data yang sering digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan olahraga, secara sederhana kuisisioner didefinisikan sebagai serangkaian set pertanyaan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup, sebagaimana yang dijelaskan Suherman dan Rahayu (2015, hlm. 117) bahwa “angket tertutup adalah pertanyaan yang diberikan kepada responden dengan cara responden memilih serangkaian jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Untuk jawaban dalam angket tersebut, peneliti menggunakan skala sikap yakni skala *Likert* dengan alternative empat jawaban yaitu Sangat Setuju = 5, Setuju = 4, Ragu-ragu = 3, Tidak Setuju = 2, Sangat Tidak Setuju = 1. Menurut Suherman dan Rahayu (2015, hlm. 118) skala *likert* biasanya digunakan untuk menilai sikap. Skala *likert* memungkinkan responden mengindikasikan pernyataan mereka pada suatu level tertentu.

Berikut ini adalah format kuisisioner angket yang digunakan untuk menilai *physical activity enjoyment* :

Tabel 3.4
Format Kuisisioner Angket Skala *Enjoyment*

Ketika saya aktif secara fisik.....						
No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya menikmatinya					
2.	Saya merasa bosan					

3.	Saya tidak suka itu					
4.	Saya merasa itu menyenangkan					
5.	Ini tidak menyenangkan sama sekali					
6.	Ini memberi saya energy					
7.	Itu membuat saya sedih					
8.	Ini sangat menyenangkan					
9.	Tubuh saya terasa baik					
10.	Saya mendapatkan sesuatu dari itu					
11.	Ini sangat menarik					
12.	Ini membuat saya frustrasi					
13.	Ini sama sekali tidak menarik					
14.	Ini memberi saya perasaan yang kuat dan keberhasilan					
15.	Rasanya baik					
16.	Saya merasa seolah-olah saya lebih suka melakukan sesuatu yang lain					

Sumber : Mengadopsi dari Moreno dkk. (2015, hlm. 41)

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Teknik penskoran:

- Pernyataan Positif (1,4,6,8,9,10,11,14,15) :
 - a. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom SS = 5
 - b. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom S = 4
 - c. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom R = 3

Serla Fransiska, 2019

PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN DAN *PHYSICAL ACTIVITY ENJOYMENT* PADA PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA TANGAN DI SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- d. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom TS = 2
- e. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom STS = 1
- Pernyataan Positif (2,3,5,7,12,13,16) :
 - a. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom SS = 1
 - b. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom S = 2
 - c. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom R = 3
 - d. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom TS = 4
 - e. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom STS = 5

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan oleh Jekauc dkk (2012, hlm. 109) “*Results indicated sufficient test–retest reliability (ICC=0.76), internal consistency (α =0.89), The composite reliabilities for Model 4 (overall: α =0.94) were on average slightly lower than those in Study I. The intraclass correlations ranged from 0.73 to 0.84, indicating that the scale was stable over time*”.

Maksudnya, hasil penelitian skala kesenangan *physical activity enjoyment* menunjukkan reliabilitas test-retest (ICC 0,76), internal consistency reliability dengan nilai (0,89), reliabilitas komposit keseluruhan (0,94) dan intraclass korelasi berkisar (0,73-0,84), menunjukkan bahwa skala itu stabil dari waktu ke waktu.

“*...and criterion-related validity (r =0.42 with a physical activity diary; r =0.16 with accelerometry data). Confirmatory factor analyses partially supported the factorial validity and invariance. Conclusions Physical Activity Enjoyment Scale is sufficiently reliable and valid to be used for German-speaking children and adolescents*” (Jekauc dkk. 2012, hlm. 104).

Dapat dikatakan validitas skala *physical activity enjoyment* untuk *physical activity diary* ($r = 0,42$) dan ($r = 0,16$) untuk *accelerometry data*. Disimpulkan bahwa skala kesenangan *physical activity enjoyment* cukup valid untuk digunakan untuk anak-anak dan remaja.

3.3.2 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.

Gambar 3.5 Format Catatan Lapangan

Tindakan	:	
Hari/Tanggal	:	
Waktu	:	
Pengajar	:	
	
	
	
	
	
		Observer

3.3.4 Dokumentasi

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

3.4 Prosedur Penelitian

Arikunto (2015, hlm. 41) menjelaskan bahwa prosedur PTK merujuk pada rancangan penelitian tersebut yang dirancang secara bertahap, yaitu tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi.

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai actor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas dan teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan.

Pelaksanaan tindakan didasari oleh temuan yang diperoleh pada observasi awal yang memerlukan upaya perbaikan. Kemudian data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan diolah dan dianalisis sehingga dapat diketahui apakah hasilnya sudah mencapai target atau belum. Jika hasil yang diperoleh telah mencapai target maka pelaksanaan tindakan dapat dihentikan, tetapi jika hasil yang diperoleh belum mencapai target maka perlu dilakukan tindakan lebih lanjut.

Secara utuh, tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas seperti digambarkan dalam bagan di atas, melalui tahapan sebagai berikut:

3.4.1 Observasi awal

Observasi awal ini dilakukan untuk mengetahui situasi pembelajaran pendidikan jasmani yang terjadi di SD Negeri 032 Tilil. 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 dan *pre-test* terhadap keterampilan bermain bola tangan.

3.4.2 Perencanaan

Pada penelitian ini, peneliti dan observer menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengurus perizinan dari lembaga terkait untuk melakukan penelitian (PGSD Penjas dan Kepala Sekolah SD Negeri 032 Tilil).
- b. Melakukan sosialisasi dengan Guru Penjas dan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian yaitu siswa kelas VB SDN 032 Tilil.
- c. Peneliti sebelumnya melakukan observasi awal terhadap partisipan yang akan diteliti.
- d. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan pendekatan taktis untuk meningkatkan keterampilan bermain dan *physical enjoyment*.
- e. Membuat lembar observasi dan format tes keterampilan untuk menilai proses pembelajaran, serta membuat catatan lapangan sebagai instrumen untuk melihat atau mengukur proses pembelajaran saat di lapangan.
- f. Menggunakan alat elektronik (*handphone* atau *camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi.
- g. luasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran di tahap berikutnya.
- h. Mempersiapkan sarana dan prasarana untuk kegiatan pembelajaran permainan bola tangan.

3.4.3 Pelaksanaan Tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran permainan bola tangan

melalui penerapan pendekatan taktis. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mempersiapkan bentuk permainan bola tangan yang telah dirancang dalam RPP.
- b. Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.
- c. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, dan kendala-kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah dipersiapkan.

Kemudian di bawah ini adalah langkah-langkah pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan dengan dua siklus, dalam satu siklus terdapat dua tindakan.

1) Pendahuluan

- Siswa berbaris sesuai dengan instruksi guru dan berdoa bersama
- Melakukan presensi.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Memotivasi peserta didik.
- Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar.

2) Kegiatan Inti

- Siswa dibagi dalam beberapa kelompok
- Siswa melakukan permainan bola tangan sesuai dengan intruksi yang telah dijelaskan
- Siswa berkumpul, dan guru menanyakan kesulitan yang muncul dalam permainan bola tangan
- Siswa dibariskan kembali dan melakukan drill yang telah diinstruksikan guru
- Siswa kembali melakukan permainan bola tangan

3) 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, berdoa dan dibubarkan.

3.4.4 Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observer melakukan observasi terhadap siswa sesuai dengan yang direncanakan dan apa yang terjadi di lapangan, mengisi lembar observasi, serta mendokumentasi kegiatan. Hal ini bertujuan untuk menentukan langkah-langkah selanjutnya yang akan dilaksanakan.

3.4.5 Refleksi

Mengevaluasi secara total (analisis, refleksi, dan interpretasi/pemaknaan) terhadap data yang telah didapatkan dari hasil observasi yang dicapai pada siklus 1 untuk mengetahui apakah pada tindakan ini telah mencapai tujuan dan dapat menentukan tindakan berikutnya pada siklus 2.

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, 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 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, diantaranya sebagai berikut:

a) Penilaian penampilan bermain

(melaksanakan keterampilan (SEI) + keputusan yang diambil (DMI) + support (SU) : 3 (jumlah komponen yang digunakan)

Sumber : Memmert (2008, hlm. 224)

b) Mencari nilai rata-rata (X)

$$\bar{x} = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

X = Skor yang didapat

N = Banyaknya data

Σ = Menyatakan jumlah

Sumber: Abduljabar dan Darajat (2014, hlm. 89)

c) Mencari Nilai Persentase

$$P = \frac{\Sigma X}{NS} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persen

X = Skor yang didapat

N = Banyaknya data

S = Jumlah skor maksimal

Σ = Menyatakan jumlah

100% = Bilangan tetap

Sumber: Sugiyono (2017, hlm. 89)

Penulis menggunakan GPAI (*Games Performance Assesment Instrument*) dan lembar kuisisioner angket yang diberikan kepada siswa. Lembar angket ini berisikan penilain kesenangan siswa dalam melakukan aktivitas fisik (*physical activity enjoyment*).