

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian sangat dibutuhkan dalam suatu penelitian, hal ini mempunyai tujuan untuk memberikan arah dan jalan terhadap keberhasilan suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) pada tingkat Sekolah Dasar. Menurut Arikunto (dalam Hidayat, T. 2019, hlm. 39) menjelaskan bahwa ‘Penelitian tindakan adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang “dicoba sambil jalan” dalam mendeteksi dan memecahkan masalah’.

Alasan peneliti menggunakan metode ini, karena menurut peneliti PTK merupakan usaha pemecahan masalah melalui tindakan dan proses yang senantiasa memberikan perubahan jika dilakukan dengan cara yang berbeda. Hal ini sesuai dengan pernyataan Subroto, dkk. (2018, hlm. 88) yang menjelaskan bahwa “PTK merupakan suatu penelitian yang berbentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dan tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, dan memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pelatihan tersebut dilakukan”.

Seorang ahli yang pertama kali menciptakan metode penelitian tindakan adalah Kurt Lewin. Rancangan yang dikembangkan oleh Kurt Lewin berdasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Dari pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan usaha untuk memecahkan atau mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung, dengan mencoba memberikan pembelajaran yang berbeda sehingga anak dapat melaksanakan tugas gerak dan menikmati setiap proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian merupakan orang yang terlibat dalam penelitian tersebut. Adapun partisipan dalam penelitian ini diantaranya, yaitu:

- 1) Peneliti merupakan partisipan sebagai penulis dan observer
- 2) Siswa-siswi kelas V SD Negeri 053 Cisitu, Jl. Sangkuriang No. 87, Kota Bandung yaitu sebagai subjek penelitian yang berjumlah 36, terdiri dari 14 orang perempuan dan 22 orang laki-laki.
- 3) Rekan-rekan peneliti yang membantu dalam pelaksanaan penelitian dan sebagai observer untuk mengobservasi jalannya penelitian.

3.3 Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain dan pengembangan nilai kerjasama pada siswa, maka dibutuhkan suatu instrumen untuk mengukur kemampuan tersebut dengan tepat dan akurat. Terkait instrumen penelitian, Sugiyono (2018, hlm. 102) mengungkapkan bahwa “Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian”. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang akan diamati atau diteliti. Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah:

- 1) Lembar Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2018, hlm. 145) mendefinisikan bahwa ‘Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.’ Observasi ini dilakukan berdasarkan penglihatan yang terjadi di lapangan sesuai dengan aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Ada dua instrumen dalam penelitian ini, diantaranya yaitu instrumen untuk kerjasama dan keterampilan bermain. Instrumen kerjasama dalam penelitian ini menggunakan instrumen kerjasama yang sudah ada, dan dikembangkan oleh Deutsch (1949) dalam *journal of teaching physical Education in elementary school*. Dikarenakan keterbatasan peneliti dalam mengukur kemampuan siswa terkait dua

variabel tersebut dengan jumlah siswa yang cukup banyak, maka yang menjadi pengobservasi kerjasama yaitu saya dan di bantu oleh teman sejawat, begitupun untuk pengamatan keterampilan bermainnya, peneliti merasa apabila ada bantuan dari pihak lain, penelitian yang di laksanakan akan lebih terpantau dan pengukurannya lebih teliti, tidak keliru.

Penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengukur pengembangan nilai kerjasama peserta didik selama proses pembelajaran permainan bulutangkis berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *TGT*. Kisi-kisi nilai kerjasama didapatkan dari penilaian antar individu akibat dari situasi yang kooperatif berdasarkan perilaku-perilaku belajar kelompok menurut Deutsch (dalam Saskia, dkk, 2018, hlm. 18) antarlain: ‘diskusi (*discussion*), orientasi (*orientation*), kebersamaan (*centredness*), keterlibatan (*involvement*), komunikasi (*communication*), perhatian (*attention*), serta sikap penerimaan (*acceptance*), dan penolakan (*rejection*)’.

Tabel 3. 1
Kisi-kisi Instrumen Kerjasama

Variabel Penelitian	Indikator		Sub Indikator
	1. Diskusi (<i>discussion</i>)	1	a. Saling mengajari dan berbagi informasi dengan teman untuk mempelajari tugas gerak.
		1	b. Mengajak teman untuk belajar bersama- sama.
	2. Kebersamaan (<i>centredness</i>)	1	a. Tidak memilih teman dalam belajar dan bermain.
		1	b. Memperlakukan teman dengan adil.
	3. Perhatian (<i>attention</i>)	1	a. Menyemangati teman untuk belajar.
		1	b. Mendorong teman agar berhasil melakukan tugas gerak.

Tabel 3.1
Tabel Lanjutan Kisi-kisi Instrumen Kerjasama

	4. Keterlibatan (<i>involvement</i>)	1	a. Belajar bersungguh-sungguh dengan teman.
	5. Sikap penerimaan (<i>acceptance</i>)	1 1	a. Menghargai kemampuan masing-masing. b. Dapat menerima kritik dan masukan teman.
	6. Sikap penolakan (<i>rejection</i>)	1 1	a. Bermain dilakukan dengan gembira. b. Tidak mudah tersinggung.
	7. Komunikasi (<i>communication</i>).	1 1	a. Saling menjaga ucapan dan perlakuan kepada teman. b. Saling mendengarkan dan mempertimbangkan saran teman.
	8. Orientasi (<i>orientation</i>).	1	a. Melaksanakan tugas sesuai intruksi yang diberikan.

Sumber: Deutsch (dalam Saskia, dkk, 2018, hlm. 19)

- Hasil Uji Validitas Kisi-kisi Kerjasama menurut Deutsch (dalam Saskia, dkk, 2018, hlm. 33).

Tabel 3. 2
Hasil Uji Validitas Instrumen Kerjasama

Sub Indikator Instrumen	Korelasi Person Product (<i>r Hitung</i>)	Angka Kritis (r Tabel)	Keterangan
1	0,473	0,396	VALID
2	0,471	0,396	VALID
3	0,432	0,396	VALID
4	0,422	0,396	VALID
5	0,404	0,396	VALID
6	0,436	0,396	VALID
7	0,446	0,396	VALID
8	0,419	0,396	VALID
9	0,487	0,396	VALID
10	0,487	0,396	VALID
11	0,460	0,396	VALID
12	0,460	0,396	VALID
13	0,429	0,396	VALID
14	0,478	0,396	VALID

Sub indikator instrumen yang valid mempunyai harga r-hitung \geq r-tabel dengan taraf signifikan 0,05, apabila hasil korelasi kurang atau lebih kecil dari nilai r-tabel maka dinyatakan gugur/tidak valid. Berdasarkan tabel 3.1 hasil uji validitas instrumen dengan hasil seluruh sub indikator dinyatakan valid, maka seluruh sub indikator dalam instrumen kerjasama dapat digunakan.

- Hasil Realibilitas Kisi-kisi Kerjasama menurut Deutsch (dalam Saskia, dkk, 2018, hlm. 34).

Tabel 3. 3
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kerjasama

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.728	.822	15

Dasar pengambilan keputusan bahwa $\alpha > r\text{-tabel}$. Dari tabel 3.3 hasil uji reliabilitas instrumen kerjasama dengan hasil $0,728 > 0,369$ dapat dinyatakan bahwa uji reliabilitas dari instrumen kerjasama memiliki hasil yang reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 3.4
Lembar Observasi Kerjasama

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
JUMLAH									
PRESENTASE									
RATA-RATA PRESENTASE									

Keterangan :

- | | |
|--|---|
| 1. Diskusi (<i>discussion</i>) | 5. Sikap penerimaan (<i>acceptance</i>) |
| 2. Kebersamaan (<i>centredness</i>) | 6. Sikap penolakan (<i>rejection</i>) |
| 3. Perhatian (<i>attention</i>) | 7. Komunikasi (<i>communication</i>) |
| 4. Keterlibatan (<i>involvement</i>) | 8. Orientasi (<i>orientation</i>) |

Kunci Penilaian :

- Jika siswa memenuhi seluruh sub indikator dalam satu indikator, maka lembar observasi dicentang (✓).
- Jika siswa hanya memenuhi salah satu sub indikator saja atau bahkan tidak memenuhi sama sekali dalam satu indikator, maka lembar observasi tidak dicentang (dikosongkan saja).

2) Keterampilan Bermain

Dalam instrumen keterampilan bermain dalam penelitian ini menggunakan Games Performance Assesment Instrument (GPAI). Instrumen ini diperkenalkan oleh Griffin, Mitchel & Oslin pada tahun 1997.

Griffin, Michael, and Oslin (1997) telah menemukan sistem otentik yang valid untuk menilai pengetahuan taktis dalam berbagai macam permainan yang biasanya ada dalam pendidikan jasmani. Instrumen

penilaian kinerja permainan (GPAI) adalah *template* umum yang dapat diadaptasi ke berbagai jenis permainan untuk menilai pengetahuan taktis siswa.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan serta bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan selanjutnya. Pengisian instrumen ini dilakukan oleh peneliti langsung, karena peneliti merasa bahwa keterampilan bermain merupakan penguasaan teknik-teknik pukulan dalam permainan yang dilakukan setiap siswa, dimana peneliti yang lebih menguasai kriteria pukulan tersebut. Hal ini akan mempermudah jalannya pelaksanaan penelitian itu sendiri. Berikut ini adalah komponen-komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian:

Tabel 3. 5
Komponen GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
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.
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.
Memberikan 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: *Mammert dan Harvey, 2008, 222*)

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut , peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam pembelajaran permainan bulutangkis untuk meningkatkan keterampilan bermain, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen, diantaranya yaitu: keputusan yang diambil (*Decision Making*), Melaksanakan Keterampilan (*Skill Execution*) dan memberi dukungan (*Support*). Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran permainan bulutangkis dan mencatat rentang skor yang diperoleh siswa pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu, berikut ini gambarnya.

Tabel 3. 6
Aspek yang Di Ambil dari Beberapa Komponen

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa berusaha menempatkan <i>shuttlecock</i> pada tempat yang kosong ke arah lapang lawan b. Siswa dapat mengarahkan <i>shuttlecock</i> dengan tepat c. Siswa membiarkan <i>shuttlecock</i> bila keluar lapangan
2. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	Siswa mampu memukul <i>shuttlecock</i> melewati net dengan raket dan mampu menempatkan <i>shuttlecock</i> pada tempat yang kosong di dalam lapangan.
3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan peluang bagi rekan untuk mengembalikan <i>shuttlecock</i> ke lapangan daerah lawan b. Siswa saling berkomunikasi, agar <i>shuttlecock</i> dapat di kembalikan kembali ke daerah lawan c. Siswa tidak saling menyalahkan, ketika rekan membuat keputusan

Tabel 3.6
Tabel Lanjutan Aspek yang Di Ambil dari Beberapa Komponen

	<p>yang salah, sehingga tidak dapat mengembalikan <i>shuttlecock</i> ke daerah lawan</p> <p>d. Siswa saling memberikan semangat untuk sama-sama memperbaiki kesalahan yang terjadi</p>
--	--

Setelah peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa yang telah melakukan pembelajaran permainan bulutangkis, serta peneliti sudah mengamati peserta didik yang melaksanakan komponen dan kriteria-kriteria tersebut, kemudian peneliti menilai dan mencatat pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu. Berikut ini format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain:

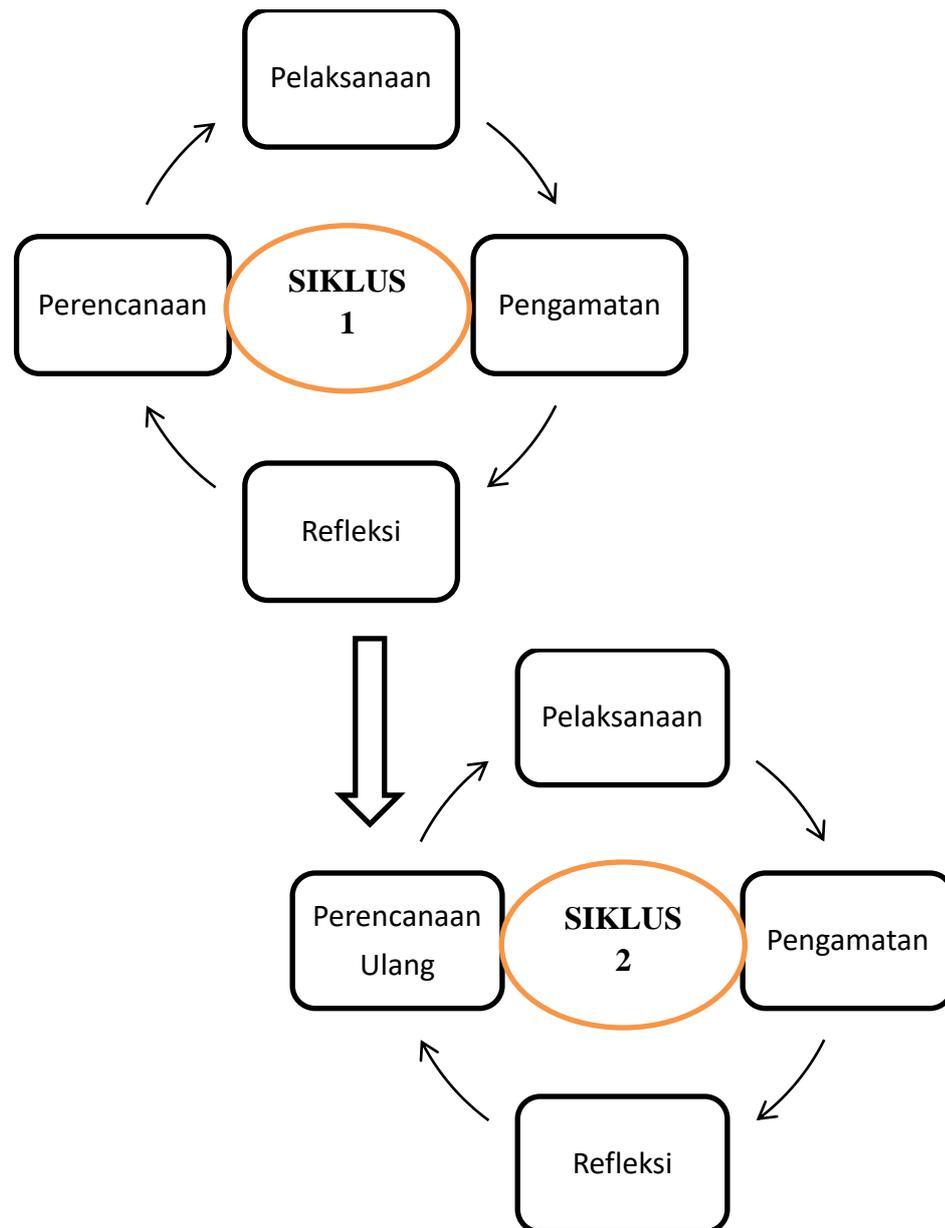
Tabel 3.7
GPAI

No.	Nama	Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)		Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)		Memberi dukungan (<i>Support</i>)		Jumlah	Nilai Akhir
		S	TS	E	TE	S	TS		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
Jumlah (Σ)									
Rata-rata (\bar{x})									
Simpangan Baku (S)									
Presentase Keberhasilan (%)									

3.4 Prosedur Penelitian

Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Subroto, dkk. (2018, hlm. 34) dalam buku pedoman penulisan penelitian tindakan kelas, rancangan tersebut sudah disusun secara bertahap mulai dari perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Hubungan keempat tahapan atau komponen tersebut dipandang sebagai siklus yang dapat digambarkan pada diagram, sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Prosedur atau Tahapan Siklus PTK

Sumber: Subroto, dkk. (2018, hlm. 65)

Siklus 1

- 1) Perencanaan (Planning)
 - a. Peneliti menyiapkan dan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.
 - b. Peneliti mempersiapkan media atau alat yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.
 - c. Peneliti mempersiapkan lembar penilaian atau lembar observasi secara terstruktur.
 - d. Membuat jadwal kegiatan penelitian.
 - e. Menyusun hasil tes belajar dengan menggunakan tes praktik.

- 2) Pelaksanaan/Tindakan (Acting)

Peneliti menyajikan materi mengenai permainan bulutangkis yang berkaitan dengan keterampilan bermain dan kerjasama, melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat dan menggunakan media yang telah dipersiapkan.

- 3) Pengamatan (Observing)

Peneliti melakukan pengamatan atau observasi secara langsung ke lapangan dengan instrumen yang telah dibuat untuk mengetahui seberapa besar hasil peningkatan keterampilan bermain dan kerjasama siswa selama kegiatan berlangsung.

- 4) Refleksi (reflecting)

Peneliti melakukan evaluasi terhadap apa yang telah dilakukan pada saat perencanaan, pelaksanaan, maupun observasi untuk memperbaiki atau pun untuk melakukan tindakan yang harus dilakukan selanjutnya pada siklus II. Refleksi adalah proses berpikir untuk melihat kembali aktivitas yang sudah dilakukan. Tujuannya untuk mencari solusi berdasarkan hasil observasi di lapangan pada saat pembelajaran berlangsung terhadap hasil pencapaian siswa pada tindakan yang telah dilaksanakan.

Siklus II

- 1) Perencanaan (Planning)

Rencana tindakan yang diberikan pada siklus II hampir sama dengan yang telah diprogramkan pada siklus 1, hanya saja ada sedikit perubahan atau

tingkat kesulitan yang berbeda pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

2) Pelaksanaan/Tindakan (Acting)

Guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat dan menggunakan media yang telah dipersiapkan dengan memberikan materi yang berbeda dari sebelumnya mengenai pembelajaran permainan bulutangkis terhadap keterampilan bermain dan pengembangan kerjasamanya saat proses pembelajaran berlangsung.

3) Pengamatan (reflecting)

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan dengan instrumen yang telah dibuat dan melakukan pengamatan terhadap perubahan tindakan pada siklus II.

4) Refleksi

Peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil pencapaian siswa pada siklus II.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model model pembelajaran kooperatif TGT terhadap pengembangan nilai kerjasama dan keterampilan bermain pada siswa dalam permainan bulutangkis. Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif karena data yang dihasilkan berupa data angka selain itu menggunakan analisis deskriptif yaitu menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Untuk mengetahui hal tersebut, dilakukan analisis data menggunakan program Microsoft Excel 2010. Terdapat beberapa teknik analisis data berdasarkan variabelnya, yaitu melalui instrumen GPAI dan instrumen kerjasama. Penulis melaksanakan pengumpulan data dan selanjutnya pengolahan data dengan cara-cara sebagai berikut:

1) Perhitungan kinerja siswa berdasarkan GPAI:

- Keterlibatan dalam permainan = Keputusan tepat yang dibuat + keputusan tidak tepat yang dibuat + melakukan keterampilan efektif + melakukan keterampilan tidak efektif + memberikan dukungan

- Melaksanakan keterampilan(SEI) = melakukan keterampilan efektif :
(melakukan keterampilan efektif + melakukan keterampilan tidak efektif)
- Keputusan yang diambil (DMI) = keputusan tepat yang dibuat :
(keputusan tepat yang dibuat + keputusan yang tidak tepat dibuat)
- Memberikan dukungan (SI) = memberikan dukungan yang sesuai :
(memberikan dukungan yang sesuai + memberikan dukungan yang tidak sesuai)
- Nilai performance siswa = $[DMI = SEI + SI] : 3$ (jumlah komponen yang digunakan).
- Nilai akhir $\frac{\text{nilai performance siswa}}{10} \times 100$

(Sumber: Mammert dan Harvey, 2008, 227)

2) Mencari nilai rata-rata

Nilai rata-rata adalah suatu nilai yang mencerminkan keadaan suatu kelompok secara keseluruhan, jadi kekuatan suatu kelompok dapat digambarkan melalui nilai rata-rata.

Rumus yang digunakan adalah :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

X = Skor yang diperoleh

N = Jumlah orang / peristiwa

\sum = Sigma berarti jumlah

(Sumber: Situmorang, 2009, hlm. 6)

3) Mencari nilai persentase:

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

Keterangan:

KB = Ketuntasan Belajar

B = Jumlah skor yang di peroleh

St = Jumlah skor maksimal

Sumber: Situmorang (dalam Misti, T. 2019, hlm. 42)

4) Mencari Simpangan Baku (s)

Gambaran suatu kelompok tidak cukup dengan melihat dari nilai rata-rata saja, tetapi harus dilihat rentang penyebaran skor-skor tersebut dan besarnya penyimpangan skor tersebut dari nilai rata-rata yang distandarisasi (simpangan baku) = s.

Rumusnya sebagai berikut :

$$s = \sqrt{\frac{\sum(X - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

s = Simpangan baku

X = Skor yang dicapai seseorang

\bar{X} = Nilai rata-rata

n = Banyaknya jumlah orang

(Sumber: Situmorang, 2009, hlm. 6)