

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. 2) bahwa “Metode penelitian padadasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Dalam penggunaan suatu metode penelitian tentunya harus sesuai dengan ciri-ciri keilmuan itu sendiri.

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 permainan *fielding game* untuk meningkatkan keterampilan manipulatif, dengan menggunakan penerapan model pendidikan gerak. Dengan demikian penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).

“Munculnya istilah “*classroom action research*” atau penelitian tindakan kelas (PTK) sebenarnya diawali dari istilah “*action research*” atau penelitian tindakan. Secara umum, “*action research*” digunakan untuk menemukan pemecahan permasalahan yang dihadapi seseorang dalam tugasnya sehari-hari dimanapun tempatnya, baik di kantor, di rumah sakit, di kelas, maupun di tempat-tempat tugas lain”.

Menurut Kunandar (dalam Fadhillturahmi, F. 2017, hlm. 3) mengemukakan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru yang

sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi).”

Agus Darmawan, 2019

*PENERAPAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERBASIS PERMAINAN FIELDING
GAMES DALAM KETERAMPILAN MANIPULATIF*

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

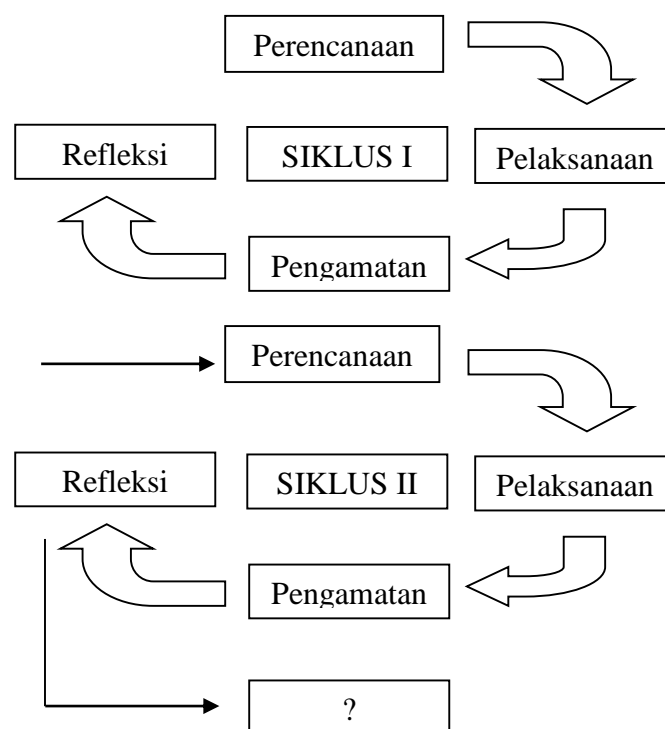
Sedangkan menurut pendapat Suharsimi (dalam Fadhilturahmi, F. 2017, hlm. 3) mengemukakan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang akar masalahnya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan”.

Secara ringkas, penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri.

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 025 Cikutra Kota Bandung. Dengan jumlah 30 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 Arikunto (dalam Dewi, A. R, 2015, hlm. 3) mengemukakan bahwa “instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang diguakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.”

Sedangkan menurut (Ramdani, Y. 2012, hlm. 45-46) mengemukakan bahwa “ketepatan instrumen penelitian merupakan bagian yang sangat penting dari suatu proses penelitian secara keseluruhan, sedangkan bahan ajar merupakan bagian yang sangat penting dari suatu proses pembelajaran secara keseluruhan.”

Dari penjelasan tersebut dapat di simpulkan bahwa instrument sangat membantu peneliti dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan data. Dalam

penelitian ini peneliti menggunakan instrumen *GPAI (Game Performance Analisis Instrumen)*.

3.3.1 GPAI (*Game Performance Analisis Instrumen*)

Menurut Memmert, D., & Harvey, S. (2008, hlm. 221) mengemukakan:

Oslin, Mitchell, and Griffn (1998) suggested their Game Performance Assessment Instrument (GPAI) to evaluate game performance. The GPAI was intrinsically linked to their development of the aforementioned TGM so that teachers could link what was being taught and learned to the assessment of their students (Griffn & Richard, 2003).

GPAI telah berkembang sebagai suatu penilaian untuk digunakan bagi seorang guru dan untuk di biasakan dalam berbagai bentuk variasi permainan. Tentu ini mempermudah bagi seorang guru untuk melakukan suatu penilaian terhadap siswanya. Kemudahan ini membuat guru dapat menggunakan GPAI untuk berbagai jenis permainan. permainan tersebut mencakup beberapa klasifikasi seperti invasi, net, dan wall atau dalam klasifikasi tertentu seperti permainan bola basket dan permainan sepak bola.

Menurut Setiaji, J. (2016, hlm. 23) mengemukakan bahwa:

GPAI adalah templet khusus yang dapat diadaptasi kedalam berbagai tipe permainan untuk menilai kemampuan para siswa. Penilaian diambil saat pretest dan postest. GPAI meliputi tujuh komponen umum dari permainan yaitu: teknik dasar, penyesuaian, pembuatan keputusan, kemampuan mengeksekusi, dukungan, perlindungan dan melindungi atau menandai.

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

Tabel 3. 1 Indikator Komponen GPAI untuk penyerang

Skill Execution (melaksanakan keterampilan) keterangan penilaian	
E = Effective (efektif) indikator Batters (pemain pemukul)	IE = Ineffective (tidak efektif) indikator Batters (pemain pemukul)

<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu memukul bola dan berlari hingga ke base. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu memukul bola tetapi bola tersebut berhasil di tangkap oleh lawan. Siswa tidak mampu memukul bola.
--	--

Tabel 3.5 Lanjutan

Decision Making (keputusan yang di ambil) Keterangan Penilai	
A = Appropriate (sesuai) indikator batters (pemain pemukul) <ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu memukul bola kearah yang jauh dari jangkauan tim penjaga. 	IA = Inappropriate (tidak sesuai) indikator Batters (pemain pemukul) <ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak mampu memukul bola kearah yang jauh dari jangkauan tim penjaga
Memberi Dukungan (Supoort)	
A = Appropriate (sesuai)	IA = Inappropriate (tidak sesuai)

Tabel 3.5 Lanjutan.

<ul style="list-style-type: none"> Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola 	<ul style="list-style-type: none"> Pemain tidak dapat bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan
Base (memberikan perlindungan) keterangan penilaian	
A = Appropriate (sesuai) indikator batters (pemain pemukul) <ul style="list-style-type: none"> Pemain pemukul bola berhasil berlari mencapai base. 	IA = Inappropriate (tidak sesuai) indikator Batters (pemain pemukul) <ul style="list-style-type: none"> Pemain pemukul bola tidak berhasil mencapai base.

Tabel 3. 2 Indikator Komponen GPAI untuk Bertahan

Berikut Indikator – indikator komponen GPAI yang terdapat pada regu bertahan:

Skill Executive (melaksanakan keterampilan) keterangan penilaian	
<p>E = <i>Effective</i> (efektif) indikator Pitchers (pelambung bola tengah)</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat menangkap bola dan melemparkan bola kepada tim pemukul dengan tepat dan akurat 	<p>IE = <i>Ineffective</i> (tidak efektif) indikator Pitchers (pelambung bola tengah)</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak dapat menangkap bola dan melemparkan bola kepada tim pemukul

Tabel 3.6 Lanjutan

<i>Decision Making</i> (keputusan yang diambil) keterangan penilaian	
<p>A = <i>Appropiatte</i> (sesuai) Indikator <i>Pittchers</i> (pelambung bola tengah)</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat mengoper bola kepada rekan satu timnya yang lebih besar peluangnya untuk melemparkan bola kearah tim pemukul. 	<p>IA = <i>Inapropiate</i> (tidak sesuai) indikator <i>Pitchers</i> (pelambung bola tengah)</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa gagal melemparkan bola kepada tim pemukul, dan siswa tidak dapat mengoper bola kepada rekan satu timnya yang peluangnya lebih besar untuk melemparkan kearah tim pemukul.
Memberi Dukungan (<i>Support</i>)	
<p>A = <i>Appropriate</i> (sesuai)</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa penjaga mampu memberi ruang kepada rekan satu timnya untuk mempermudah menangkap bola dan melemparkan bola kepada tim pemukul. 	<p>IA = <i>Inappropriate</i> (tidak sesuai)</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa penjaga tidak mampu memberi ruang kepada rekan satu timnya.
Memberikan perlindungan (Base)	
<p>A = <i>Appropriate</i> (sesuai)</p>	<p>IA = <i>Inappropriate</i> (tidak sesuai)</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Pemain penjaga mampu melempar bola kepada pemain penyerang yang akan berlindung di base 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain penjaga gagal melempar bola kepada pemain penyerang yang akan berlindung di base
---	---

Tabel 3. 2Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Penyesuaian		Jumlah	Nilai Akhir
		S	TS	E	TE	S	TS		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

Jumlah	
Rarta-rata	

S = Sesuai (*Appropriate*)

TS = Tidak Sesuai (*Inappropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)

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.

3.3.2 Lembar Observasi

Observasi ini dilakukan berdasarkan penglihatan yang terjadi dilapangan sesuai dengan aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi yang dilakukan merupakan observasi nonpartisipasi. Menurut Sugiyono, (2017, hlm. 214) “Kalau dalam observasi partisipan peneliti terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang

diamati, maka dalam observasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.”

Maka dari itu dalam melakukan proses observasi, penulis hanya berperan sebagai guru atau pemberi treatment. Sedangkan yang menjadi pengobservasi (observer) yaitu guru pendidikan jasmani atau teman PPL yang ada disekolah tersebut, tetapi tidak terlibat langsung dalam aktivitas kegiatan pembelajaran di lapangan. Observer hanya berperan sebagai seseorang yang mengamati peningkatan keterampilan manipulatif melalui berbasis permainan *fielding game*.

Penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengukur peningkatan keterampilan manipulatif siswa melalui penerapan model penerapan pendidikan gerak berbasis permainan *fielding game*.

3.3.3 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 antaralain 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 025 Cikutra. 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 manipulatif yang berbasis permainan *fielding game*.

2. Perencanaan

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

1. Peneliti membuat rencana pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pendidikan gerak berbasis *fielding game* dalam keterampilan manipulatif.
2. Membuat lembar observasi format dan tes keterampilan 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 *fielding game*.

3. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran keterampilan manipulatif dengan penerapan model pendidikan gerak berbasis permainan *fielding game*. 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.
2. Kegiatan Inti
- Menyajikan informasi kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari.
 - Menjelaskan sekaligus menayangkan bentuk keterampilan manipulatif dalam permainan *fielding game*.
 - Melakukan pemanasan seperti peregangan atau penguluran otot pada lengan.
 - Mempelajari bentuk permainan *fielding game* dengan kelompok masing-masing .
 - Melakukan tes keterampilan manipulatif dalam penguasaan memukul dan menangkap bola.
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, berdo'a dan dibubarkan.
4. 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.

4. 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.

Dalam pengolahan dan kategorisasi data terdiri dari beberapa langkah, di antaranya sebagai berikut:

1. 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)

2. Mencari Penilaian Acuan Norma (PAN)

Tabel 3. 3 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: Suntonda (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 manipulatif menggunakan GPAI