

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Menurut Kurt Lewin Penelitian tindakan adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (dalam kunandar, 2010, hlm. 42). Ciri atau karakteristik utama dalam penelitian tindakan adalah adanya partisipasi dan kolaborasi antara peneliti dengan anggota kelompok sasaran. Desain yang digunakan didalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Berikut adalah penjelasan mengenai penelitian tindakan kelas.

3.1.1 Penelitian Tindakan Kelas

Rapport (1970) dalam Hopkins (1993) mendefinisikan penelitian tindakan kelas penelitian untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerja sama dalam kerangka etika yang disepakati bersama. Jadi penelitian tindakan kelas ini sangat membantu sekali kepada siswa siswinya untuk memberikan kemudahan dalam mengatasi persoalan di dalam pembelajaran.

sedangkan penelitian tindakan kelas mempunyai 3 unsur atau konsep, yakni sebagai berikut:

1. Penelitian adalah aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data data dan analisis untuk menyelesaikan suatu masalah
2. Tindakan adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu atau kualitas proses belajar mengajar
3. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru (kunandar, 2010 hlm. 45).

Dari pendapat para ahli mengenai penelitian tindakan kelas di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan kinerja guru dalam hal mengajar, guru menjadi tahu permasalahan di dalam kelas apa yang

terjadi sehingga guru dapat menyesuaikan ketika mengajar apa yang harus dilakukannya dan cara apa yang tepat agar permasalahan tersebut dapat terselesaikan dengan baik.

3.1.2 Langkah Langkah Penelitian Tindakan Kelas

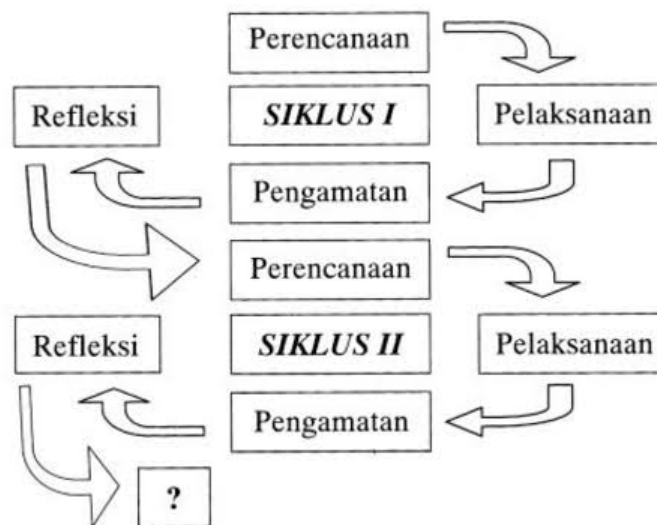
Menurutn Arikunto (dalam Kunandar 2010, hlm. 96) terdapat beberapa prosedur penelitian tindakan kelas, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3.1 *Rencana Proedur PTK*

| | | |
|----------------------|---|--|
| Sikulus 1 | Perencanaan: identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah. | <ul style="list-style-type: none"> a. Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam PBM b. Menentukan pokok bahasan c. Mengembangkan skenario pembelajaran d. Menyiapkan sumber belajar e. Mengembangkan format evaluasi f. Mengembangkan format observasi pembelajaran |
| | Tindakan | Menerapkan tindakan mengacu kepada skenario pembelajaran |
| | Pengamatan | <ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan observasi dengan memakai format observasi b. Menilai hasil tindakan dengan menggunakan format |
| | Refleksi | <ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan yang meliputi evaluasi mutu, jumlah dan waktu dari setiap macam tindakan b. Melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran dan lain lain. |

| | | |
|---------------------------------|--------------------|---|
| | | c. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi, untuk digunakan pada siklus berikutnya d. Evaluasi tindakan 1 |
| Siklus II | Perencanaan | a. Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah b. Pengembangan program tindakan II |
| | Tindakan | Pelaksanaan program tindakan II |
| | Pengamatan | Pengumpulana analisis data tindakan II |
| | Refleksi | Evaluasi tindakan II |
| Siklus siklus berikutnya | | |
| Kesimpulan dan saran | | |

Berikut jika diringkas dalam bentuk gambar :



Gambar 3.1 Model Desain PTK

Arikunto (dalam Kunandar 2010, hlm. 96)

3.2. Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Panyirapan 03 di Soreang yang secara khusus penelitian ini melibatkan kelas 5 A, yang berjumlah 33 orang yang terdiri dari 17 orang putra dan 16 orang putri. Alasan kenapa peneliti memilih kelas V, karena peneliti cukup yakin mengenai kondisi kelas V yang sudah mampu menerima tugas gerak yang diberikan oleh guru.

3.2.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di Sekolah Dasar Panyirapan 03 Soreang, Jl. Haminteu No. 02, Panyirapan, Kec. Soreang, Kab. Bandung, Prov. Jawa Barat

3.2.2. Dasar Pertimbangan

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Panyirapan 03 dikarenakan beberapa faktor, diantaranya:

- 3.2.1.1 Belum adanya penelitian di sekolah ini mengenai penerapan model pembelajaran Taktis
- 3.2.1.2 Sekolahnya cukup luas untuk melakukan penelitian serta alat dan bahannya cukup memadai untuk digunakan
- 3.2.1.3 Dikarenakan sekolah yang agak pelosok, maka penelitian ini dianggap penting oleh pihak sekolah dikarenakan untuk menjadi bahan percobaan serta evaluasi sekolah dalam hal pembelajaran serta sebagai administrasi sekolah pada saat selesai penelitian..

3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk menghasilkan data penelitian. Terdapat dua instrument yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya instrument (*Game Performance Assessment Instrument*) yang berfungsi untuk mengukur keterampilan bermain anak.

3.3.1 (*Game Performance Assessment Instrument*) .

Oslin, dkk (1998) dalam Memmert dan Harvey (2008, hlm. 221) mengembangkan GPAI adalah “ *game performance behaviors that demonstrate tactical understanding, as well as the player’s ability to solve tactical problems*

by selecting and applying appropriate skills". Artinya, "untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai". Jadi guru harus bisa memberikan pemahaman yang mendekati pemecahan masalah itu kepada anak agar anak mampu menampilkan keterampilan secara maksimal agar tujuan dari permainan dapat tercapai sehingga bisa terukur dengan baik. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian:

Tabel 3.2 *Games Components Observed In The GPAI (Generic Definitions)*

| Game component | Description |
|--|--|
| <i>Decision making</i> (keputusan yang diambil) | <i>Make appropriate decisions about what to do with the ball (or projectile) during a game. Artinya: membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.</i> |
| <i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan) | <i>Efficient executions of selected skills. Artinya: penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar</i> |
| <i>Adjust</i> (penyesuaian) | <i>Movement of the performer, either offensively, as necessiated by the flow of the game. Artinya: pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.</i> |
| <i>Cover</i> (melindungi) | <i>Provides appropriate defensive cover, help back up for a player</i> |

| | |
|--|--|
| | <p><i>making a challenge for the ball (or projectile).</i></p> <p>Artinya : menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola</p> |
| <p><i>Support</i> (memberi dukungan)</p> | <p><i>Provides appropriate support for a teammate with the ball (or projectile) by being in a position receive a pass.</i> Artinya: memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola</p> |
| <p>Guard/ mark (menjaga / menandai)</p> | <p><i>Appropriate guardian/ marking of an opponent who may or may not have the ball (or projectile).</i> Artinya: bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola</p> |
| <p>Base (perlindungan)</p> | <p><i>Appropriate return of the performer to a recovery (base) position between skill attemps.</i> Artinya: menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola</p> |

(sumber the Game Performance Assessment Instrument (GPAI). Some concerns and solutions for further development, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 222)

Roni Jaelani, 2019

PENERAPAN MODEL PENDEKATAN TAKTIS UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA ROUNDERS DI SEKOLAH DASAR

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

Dari ketujuh komponen GPAI di atas, penulis hanya mengambil yang sesuai dengan permasalahan yang ada di dalam penelitian ini diantaranya yaitu untuk mengembangkan keterampilan bermain anak pada saat permainan Bola *Rounders*. Adapun komponen yang diambil oleh penulis untuk mengembangkan keterampilan bermain yaitu keputusan yang diambil/ *decision making* (sesuai, tidak sesuai), melaksanakan keterampilan / *skill executions* (efektif atau tidak efektif dan memberi dukungan / *support* (sesuai atau tidak sesuai).

Tabel 3.3 Aspek yang diambil dari beberapa components

| Komponen penampilan bermain | Kriteria |
|---|---|
| 1.Keputusan yang diambil <i>(decision making)</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan bola ke teman yang posisinya dekat dengan lawan • Berlari dari base ketika sudah ada yang memukul bola yang berhasil. |
| 2.Melaksanakan keterampilan <i>(skill execution)</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Akurasi ketika mematikan lawan • Berhasil memukul bola |
| 3.Memberi dukungan <i>(support)</i> | <ul style="list-style-type: none"> • berhasil memukul, agar yang berada di base bisa keluar dari base tersebut (berlari) • mendekati lawan terus meminta bola untuk mematikan lawan |

Untuk menguji valid atau tidaknya suatu instrumen di atas, maka peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menguji terlebih dahulu instrument di atas kepada siswa dengan memberikan nilai selama proses pembelajaran permainan bola kasti. Setelah didapatkan data tersebut, peneliti langsung menghitung validitas dan reliabilitas data menggunakan SPSS, Berikut hasilnya:

3.3.1.1 Reliabilitas data

Sugiono (2005, hlm. 11) mendefinisikan realibilitas data adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi jika pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang. Berikut adalah hasil realibilitas data yang didapataka

Tabel 3 4 *Data Reliabilitas*

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| ,946 | 6 |

Berdasarkan reliabilitas data yang didapatkan dengan cronbach alpha nya 0,946 dan r tabel nya 0,344 maka dapat disimpulkan bahwa data yang didapatkan adalah reliabel dikarenakan data reliabel yang didapatkan lebih besar dibandingkan dengan nilai r tabel.

3.3.1.2 Validitas Data

Nursalam (2003, hlm. 24) mendefinisikan validitas data adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Berikut adalah data validitas yang didapatkan:

Tabel 3.5 *Data Validitas*

| Item-Total Statistics | | | | |
|--|-----------------------------------|---------------------------------------|---|---|
| | <i>Scale Mean if Item Deleted</i> | <i>Scale Variance if Item Deleted</i> | <i>Corrected Item-Total Correlation</i> | <i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i> |
| Posisi dekat dengan lawan | 11,12 | 19,360 | ,904 | ,928 |
| berlari dari base | 11,21 | 22,360 | ,825 | ,941 |
| akurasi mematikan lawan | 11,03 | 18,968 | ,855 | ,935 |
| berhasil memukul bola | 11,36 | 20,426 | ,785 | ,943 |
| berhasil memukul agar yang dibase bisa berlari | 11,06 | 20,434 | ,886 | ,931 |
| mendekati lawan terus meminta bola untuk mematikan lawan | 11,33 | 20,854 | ,810 | ,939 |

Berdasarkan hasil data yang diperoleh diatas dapat disimpulkan bahwa datanya adalah valid karena nilai r hitung yang terdapat dalam colom *Corrected item-totlal Correlation* adalah 0,904, 0,825, 0,855, 0,785, 0,886, 0,810 lebih besar dibandingkan dengan r tabel yaitu 0,344. Jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen di atas dapat digunakan dikarenakan reliabel dan valid datanya.

Berikut ini format GPAI yang digunakan untuk menilai proses pembelajaran dalam permainan *Bola Rounders*.

Tabel 3 6 *Format Penilaian Keterampilan Bermain*

| No | Nama | Aspek Yang Diniklnklai | | | | | | Jumlah |
|-----------------|------|---|----|---|----|--|----|--------|
| | | Membuat Keputusan (<i>Decision Making</i>) | | Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Excecuation</i>) | | Memberi dukungan (<i>support</i>) | | |
| | | A | IA | E | IE | A | IA | |
| 1 | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | |
| Jumlah Σ | | | | | | | | |
| Rata Rata (X) | | | | | | | | |

Keterangan

A: *Appropriate* (sesuai) IA :*In Appropriate* (tidak sesuai)

E: *Effective* (Efektif) IE : *In Effective* (Tidak Efektif)

sumber Griffin, Mitchell, dan oslin (1997:2003) Games Performance Assesment Instrument (GPAI)

3.3.2 Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan alat penting, karena akan membahas dan berguna sebagai alat perantara, yaitu apa yang dilihat, di dengar,dirasakan,dicium dan diraba dengan catatan sebenarnya. Proses pelaksanaan dilakukan setiap selesai mengadakan penelitian. Hal ini serupa dengan pendapat Kunandar (2008, hlm. 197) bahwa “catatan lapangan adalah catatan yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi terhadap subjek atau objek penelitian tindakan kelas”

Berikut adalah format catatan lapngan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Format catatan lapangan

Gambar 3.2 format catatan lapangan

| | | |
|--------------|---|--|
| Siklus | : | |
| Tindakan | : | |
| Hari/tanggal | : | |
| Waktu | : | |
| Pengajar | : | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Observer | | |

Untuk membantu menulis catatan lapangan, peneliti pun menggunakan alat elektronik seperti kamera untuk mendeskripsikan catatan lapangan jika memungkinkan di lapangan.

3.4. Prosedur Penelitian

1. Perencanaan

Kegiatan yang akan dilakukan di dalam perencanaan adalah :

- a. Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu mengenai permasalahan yang ada di sekolah dasar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Disana peneliti menemukan permasalahan mengenai pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan bola kecil yaitu permainan kasti. Kemudian peneliti menganalisis selama proses pembelajaran tersebut dan menemukan permasalahan ketika bermain permainan bola kasti yaitu adanya kesalahan di dalam bermain bola kastinya yaitu pada lempar tangkap bola serta pemahaman anak mengenai permainan bola kasti yang mempengaruhi sikap anak ketika bermain. Adapun solusi yang ingin diberikan peneliti adalah penerapan model Taktiss dalam permainan Bola *Rounders*.

- b. Menentukan hari dan tanggal penelitian
- c. Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu tentang materi yang akan diajarkan mengenai pembelajaran aktivitas permainan *Bola Rounders*.
- d. Mempersiapkan alat perekam yang berfungsi untuk merekam serta mendokumentasikan selama penelitian berlangsung
- e. Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk permainan *Bola Rounders*.
- f. Peneliti menyiapkan lembar observasi, instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur setiap tindakan

2. Pelaksanaan tindakan

Di dalam pelaksanaan tindakan ini, pelaksanaan pembelajarannya adalah peneliti membuat skenario pembelajaran yang mengacu pada perencanaan di atas yaitu dengan menerapkan *model Taktis* yang menunjang untuk permainan *Bola Rounders*.

3. Observasi/pengamatan

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan bukti hasil tahap pelaksanaan. Observasi yang diambil dari pelaksanaan permainan bola kasti pada setiap pertemuan. Dan Permainan *Bola Rounders* ini dilakukan sesudah menerapkan *model Taktis*.

4. Refleksi

Pada tahap refleksi peneliti melakukan analisis data dan mengkaji hasil observasi yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan untuk mengetahui apa saja yang menjadi kekurangan saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung seperti

- a. Menganalisis hasil catatan lapangan dan observasi yang telah dilakukan
- b. Melakukan evaluasi yang menjadi kekurangan saat proses pelaksanaan berlangsung

Setelah melakukan refleksi, peneliti menyusun kembali apa saja yang harus dipersiapkan secaramatang baik itu darimedia atau skenario pembelajaran untuk menyusun siklus selanjutnya dengan prosedur yang sama yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Ketika hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan maka penelitian tindakan kelas dapat dihentikan.

3.5 Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap siklus menggunakan analisis kuantitatif karena data yang dihasilkan berupa data angka selain itu juga menggunakan analisis kuantitatif deskriptif yaitu menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan untuk umum atau generalisasi. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap akhir dalam penelitian tindakan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa nya, fokus masalah serta tujuan.

Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu, hasil belajar siswa didapatkan dari tes kinerja siswa, berikut perhitungan kinerja siswa berdasarkan GPAI:

1. Keterlibatan dalam permainan = jumlah keputusan yang tepat yang dibuat + jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat + jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan tidak efektif + jumlah tempat hinggap base seseorang pemukul atau pelari.
2. Melaksanakan keterampilan (SEI) = jumlah melakukan keterampilan efektif : (jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan yang tidak efektif)
3. Keputusan yang diambil (DM) = jumlah keputusan yang tepat dibuat: (jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan yang tidak tepat dibuat).
4. Memberi dukungan (SI)= jumlah dukungan yang tepat : (jumlah dukungan yang tepat + jumlah dukungan yang tidak tepat).
5. Nilai performance siswa = (DMI+SEI+SI) : 3 (jumlah komponen yang digunakan .
6. Nilai Akhir $\frac{\text{nilai performance siswa}}{3} \times 100$

(sumber *the game performance Assesment Instrument (GPAI): Some Concerns and solutions for further Development*, Memmer dan Harvey, 2008 hlm 227)

3.5.1 Mencari rata-rata (\bar{x})

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} : Rata Rata nilai kelompok

Σx :Jumlah nilai Siswa

N :banyaknya siswa

(Sumber : Andi Suntoda, bahan perkuliahan)

3.5.2 Rumus simpangan baku

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

Keterangan :

\bar{x} = nilai rata rata yang dicari

Σx = jumlah skor

n = banyaknya skor

x = skor setiap subjek

s =simpangan baku

3.5.3 Menetapkan Kategori Berdasarkan PAN

Peneliti menggunakan rumus Penilaian Acuan Norma (PAN) untuk mengetahui kemampuan siswa dalam kelompoknya. Berikut adalah rumus dari Penilaian Acuan Norma

Tabel 3.7 Peilaian Acua Norma (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 sdan 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 : Andi Suntoda, bahan perkuliahan)

3.5.4 Mencari presentase ketercapaian siswa

Roni Jaelani, 2019

PENERAPAN MODEL PENDEKATAN TAKTIS UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA ROUNDERS DI SEKOLAH DASAR

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

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

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

B=Jumlah Skor Jawaban Benar

St = Jumlah Skor Maksimal