

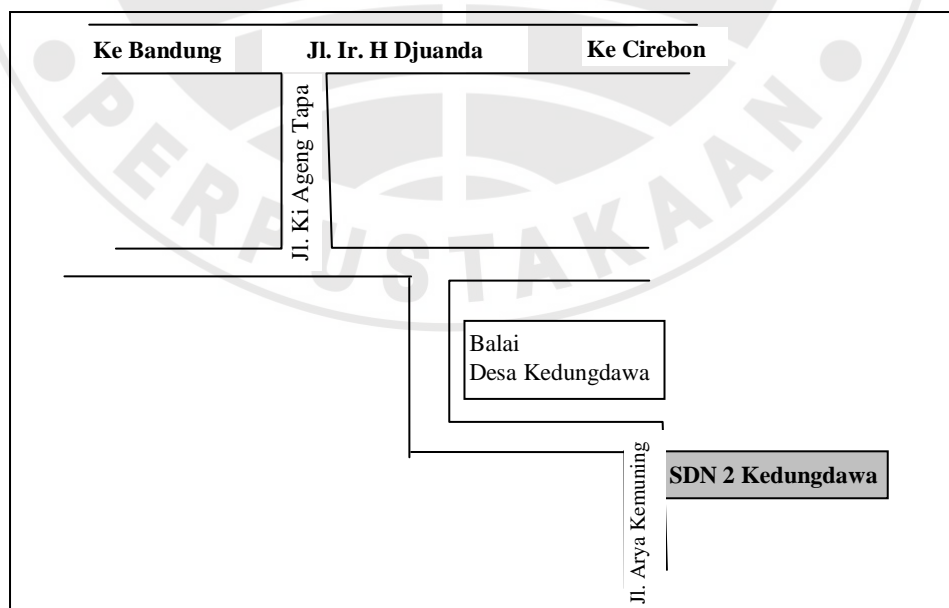
### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Lokasi dan Subyek Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 2 Kedungdawa Desa Kedungdawa Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon. Alasan penulis memilih lokasi ini adalah karena kebetulan penulis bertugas sebagai guru Pendidikan Jasmani di sekolah tersebut, sehingga penulis mempunyai gambaran yang lengkap tentang lokasi dan permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut. Terletak 8 km dari pusat kota. Bangunan sekolah ini terdiri dari 7 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah dan guru, kamar WC siswa dan 1 kamar WC guru. Lokasi penelitian dapat dilihat pada gambar denah berikut :



**Gambar 3.1 Denah Lokasi SDN 2 Kedungdawa**

## 2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 2 Kedungdawa yang berjumlah 40 siswa, yang terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan.

## 3. Waktu Penelitian

Lamanya tindakan dalam penelitian pembelajaran lari sprint melalui permainan tradisional hitam hijau untuk meningkatkan kecepatan dan motivasi pada siswa kelas IV SDN 2 Kedungdawa diperkirakan selama 5 bulan, yang dimulai pada bulan Januari sampai dengan bulan Mei 2011. jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini.

**Tabel 3.1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas**

No	Deskripsi Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																							
		2011																							
		Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Jun			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Seminar Proposal																								
2	Pelaksanaan Penelitian																								
	a. Tindakan Siklus I																								
	b. Tindakan Siklus II																								
	c. Tindakan Siklus III																								
3	Pengolahan data dan analisis data																								
4	Penyusunan dan revisi laporan penelitian																								
5	Pertanggung jawaban laporan																								

## 4. Keadaan Guru

SDN 2 Kedungdawa mempunyai tenaga pengajar sebanyak 11 orang, yang terdiri dari Pegawai Negeri Sipil sebanyak 8 orang dan Sukwan sebanyak 3 orang. Selain itu terdapat 1 orang penjaga. Tabel daftar pengajar SDN 2 Kedungdawa dapat dilihat pada Tabel 3.1.

**Tabel 3.2**  
**Daftar Pengajar SDN 2 Kedungdawa**  
**Desa Kedungdawa Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon**

No	Nama	NIP	Jabatan	Gol	Ijazah Tahun
1	Mamah Komalasari, S.Pd.SD	196105301981092002	Kep Sek	IV a	S1 2009
2	Supriadi	196005011982041004	Gr Kelas	IV a	D2 2001
3	Bagjo	196012181982041001	Gr Kelas	IV a	D2 1997
4	Cicih Suningsih	196212041983052008	Gr Kelas	IV a	D2 1999
5	Drs. Rohman	196007111982041004	Gr Kelas	IV a	S1 1987
6	Satriya, SH.I, M.Pd.I	196212041986101002	Gr Kelas	IV a	S2 2007
7	Sri Lidiya Rahmawati	196408061984102006	Gr Jaskes	IV a	D2 2002
8	Durahim	196009061981092004	Gr PAI	IV a	D2 1995
9	Eti Kadarsih	197212102008012004	Gr Kelas	II a	SPG 1990
10	Eti Sugiarti	-	Gr B. Ingg	-	S1 2005
11	Mukidin	-	Pjg SD	-	MAN 1989

### 5. Keadaan Siswa

Sekolah Dasar Negeri 2 Kedungdawa memiliki siswa dengan jumlah 261 Siswa yang terdiri dari 134 siswa laki-laki dan 127 siswa perempuan. Tabel jumlah siswa SDN 2 Kedungdawa secara keseluruhan dapat dilihat pada Tabel 3.2.

**Tabel 3.3**  
**Daftar Jumlah Siswa SDN 2 Kedungdawa**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	I	20	22	42
2.	II	20	23	43

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
3.	III	24	24	48
4.	IV	21	19	40
5.	V	25	23	48
6.	VI	24	16	40
Jumlah		134	127	261

## B. Pendekatan dan Rancangan Penelitian

### 1. Pendekatan Penelitian

Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang langsung berhubungan dengan tugas guru di lapangan. Singkatnya Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian praktis yang dilakukan di kelas dan bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran yang ada.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Upaya perbaikan ini dilakukan dengan melaksanakan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan tugas sehari-hari di kelas. (Kasbolah. 1998/1999: 12 ).

Dari pendapat tersebut terlihat bahwa manfaat penelitian tindakan kelas langsung mengacu pada sarannya, yaitu melakukan upaya perbaikan praktik pembelajaran untuk memperbaiki kondisi yang ada pada saat itu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif untuk memahami, meningkatkan

kemahiran, memperbaiki kondisi proses pembelajaran. Tahapan-tahapan yang dipergunakan dalam penelitian tindakan kelas ini dimulai dari : pencarian masalah, melakukan orientasi, merencanakan tindakan perbaikan, merencanakan tindakan, observasi dan interpretasi, analisis dan refleksi, dan selanjutnya merencanakan kembali tindakan siklus 2 dan seterusnya.

## 2. Rancangan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, terlebih dahulu harus disiapkan atau membuat rancangan (desain) penelitian.

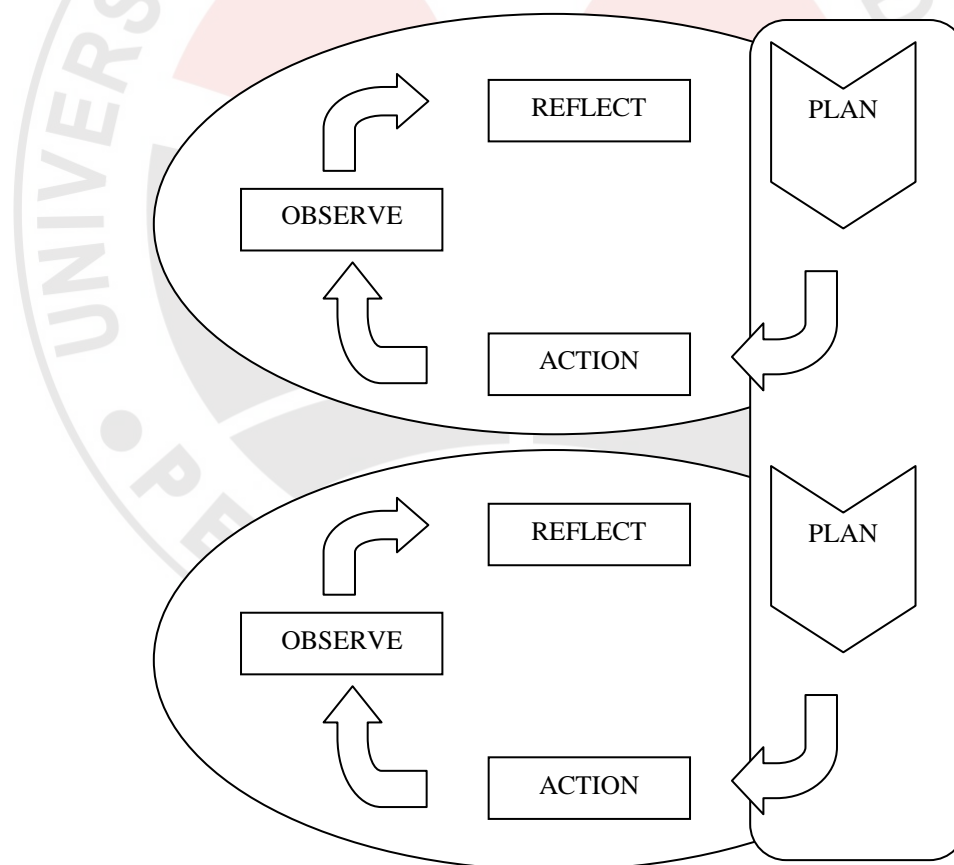
Penyusunan rancangan penelitian dapat dilakukan dengan jalan memilih salah satu model rancangan yang telah dikembangkan oleh pakar penelitian. Rancangan penelitian tindakan kelas dapat disusun secara berbeda-beda tergantung pada tujuan penelitian, sifat masalah yang digarap, dan karakteristik kelas yang diteliti. (Kasbolah, 1998/1999: 69),

Dalam penelitian ini penulis membuat setting penelitian dalam empat tahapan, yaitu : (1) Perencanaan (*planning*), (2) Pelaksanaan tindakan (*action*), (3) Observasi (*observation*), (4) Refleksi (*reflection*) dalam setiap siklusnya. Prosedur penelitian yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah berbentuk siklus desain Kemmis dan Taggart (dalam Kasbolah:1999: 114). Pada hakekatnya siklus ini berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Penelitian tindakan diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), yang disusun berdasarkan masalah yang hendak dipecahkan dan hipotesis tindakan yang diajukan. Pelaksanaan tindakan (*action*), yaitu

sesuatu yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai upaya perbaikan, perubahan dan peningkatan yang diinginkan. Mengobservasi yaitu aktivitas mengamati proses dan hasil dari suatu tindakan yang dilakukan. Refleksi (*reflection*), merupakan kegiatan analisis terhadap semua informasi yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan. Melalui proses refleksi yang mendalam dapat ditarik kesimpulan yang mantap dan tajam.

Bentuk desain menurut Kemmis dan Taggart yang didalamnya terdiri dari satu perangkat komponen yang dikatakan sebagai satu siklus dapat dilihat pada Gambar 3.1.



**Gambar 3.4**

**Bagan model spiral Kemmis dan Taggart (Kasbolah 1998/1999:114)**

## C. Tahap Penelitian

### 1. Menyusun Rancangan Tindakan (Planning)

Perencanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas disusun berdasarkan masalah yang hendak dipecahkan dan hipotesis yang diajukan. Rencana tindakan disusun untuk menguji secara empirik ketepatan hipotesis tindakan yang diajukan.

Adapun langkah-langkah kegiatan dalam tahap perencanaan tindakan adalah sebagai berikut.

- a. Membuat perencanaan skenario pembelajaran lari sprint melalui permainan tradisional hitam hijau untuk meningkatkan motivasi dan kecepatan siswa.
- b. Membuat lembar observasi untuk melihat kondisi belajar mengajar ketika permainan tradisional diberikan.
- c. Membuat alat evaluasi belajar untuk mengetahui :
  - 1) Bagaimana perencanaan pembelajaran reaksi gerak melalui permainan tradisional Hitam-Hijau untuk meningkatkan kecepatan?
  - 2) Bagaimana pelaksanaan penerapan permainan tradisional Hitam-Hijau sebagai bentuk modifikasi dalam pembelajaran kecepatan lari sprint?
  - 3) Bagaimana hasil belajar permainan tradisional Hitam-Hijau terhadap kecepatan dan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran kecepatan lari sprint ?

- d. Mempersiapkan media pembelajaran, penulis mengenalkan permainan tradisional tanpa alat untuk digunakan dalam pembelajaran lari sprint melalui permainan hitam hijau yang dianggap mempunyai kelebihan dan keefektifan pencapaian tujuan.

## **2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)**

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran yang disusun secara sistematis. Mencatat hasil temuan yang berhubungan dengan fokus pembelajaran, selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk inilah diperlukan adanya perencanaan yang matang dan seksama.

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran lari sprint melalui permainan tradisional hitam hijau untuk meningkatkan kecepatan dan motivasi siswa. Apabila pada pelaksanaan siklus pertama tujuan pembelajaran belum tercapai maka diperbaiki pada pelaksanaan siklus kedua dan apabila masih belum tercapai juga maka akan diperbaiki pada siklus selanjutnya sampai target atau tujuan tercapai. Adapun penerapan tindakan terhadap pelaksanaan pembelajaran lari sprint melalui permainan tradisional untuk meningkatkan kecepatan dan motivasi siswa adalah sebagai berikut :

### **a. Kegiatan Awal Pembelajaran (15 Menit )**

- 1) Siswa dibariskan.
- 2) Mengecek kehadiran siswa/berdoa.
- 3) Menjelaskan materi, tujuan dan langkah pembelajaran.



- 4) Mendemonstrasikan materi yang akan disampaikan.
- 5) Melakukan gerakan pemanasan.
- 6) Guru memimpin pemanasan statis yang pembelajaran.
  - a) Menundukan kepala kebawah 2 x 8 hitungan.
  - b) Menengadahkan kepala keatas 2 x 8 hitungan.
  - c) Menengokan kepala samping kiri 2 x 8 hitungan.
  - d) Menengokan kepala samping kanan 2 x 8 hitungan.
  - e) Mengangkat tangan keatas dan kebawah 2 x 8 hitungan.
  - f) Menyilangkan tangan kesamping kiri dan kanan.
  - g) Gerakan kaki diangkat satu ke depan dada terus dilipat kesamping dan belakang masing-masing 2 x 8 hitungan.
  - h) Meluruskan kaki kedepan, ujung kaki dipegang oleh tangan dilakukan dengan 2 x 8 hitungan.
- 7) Pemanasan dinamis.
  - a) Memutar kepala
  - b) Memutar bahu kearah depan dan belakang secara bergantian.
  - c) Memutar lengan kearah depan dan belakang secara bergantian.
  - d) Memutar lengan searah jarum jam, selanjutnya dibalik menjadi berlawanan dengan arah jarum jam.
  - e) Memutar ujung kaki searah jarum jam, selanjutnya dibalik menjadi berlawanan dengan arah jarum jam.
  - f) Lari ditempat.

**b. Kegiatan Inti Pembelajaran ( 45 Menit )**

- 1) Siswa dikumpulkan dan dibagi menjadi 2 regu atau 2 kelompok, yang anggotanya dicampur antara laki-laki dan perempuan.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang lari sprint yang akan dimodifikasi ke dalam bentuk permainan tradisional hitam hijau.
- 3) Guru memberikan contoh melakukan lari sprint yang akan dimodifikasi ke dalam bentuk permainan tradisional Hitam Hijau.
- 4) Guru menjelaskan cara bermain permainan tradisional.

Adapun cara bermain hitam hijau adalah sebagai berikut.

a) Permainan

Permainan tradisional hitam hijau adalah termasuk permainan tradisional tanpa alat yang bertujuan mengembangkan akselerasi, kecepatan, kelincihan, daya tahan dan mengembangkan kecerdasan emosi dan antar personal anak. Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok.

b) Teknis Pelaksanaan

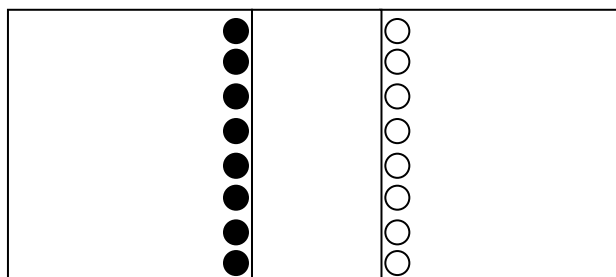
Jumlah Pemain : Tidak terbatas

Tempat : Halaman, Ruang senam dan Lapangan

Tujuan : Melatih kecepatan reaksi dan lari

Alat yang digunakan : Tanpa alat

Susunan Permainan :



Gambar 3.3 Susunan Permainan Tradisional Hitam-Hijau

c) Cara pelaksanaan permainan hitam hijau

- 1.) Seluruh garis yang digunakan dapat dibuat dengan kapur ke lantai, bentangan tali atau bilah, atau bahan lain yang tidak membahayakan siswa waktu bermain.
- 2.) Pemberian Nama Regu atau kelompok dapat disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan anak. Cara bermain Seluruh siswa dibariskan menjadi dua syaf ditengah-tengah lapangan. Masing-masing siswa saling berhadapan satu sama lain sehingga mempunyai pasangan dari regu lawan. Syaf pertama diberi nama Hitam dan Syaf lainnya diberi nama Hijau.
- 3.) Tugas setiap syaf adalah memperhatikan atau mendengarkan syaf mana yang disebutkan guru secara tiba-tiba dan tersamar, seperti melapalkan kata “Hiiii.....” cukup panjang sebelum menuntaskannya dengan “...Jau” atau “...Tam.". Bila guru menyebut Hitam, berarti Kelompok Hitam harus segera berbalik arah dan berlari

meninggalkan tempatnya menuju garis bebas, sedangkan Kelompok Hijau berusaha menangkap pasangan dari Kelompok Hitam yang berlari menjauh. Yang tersentuh atau tertangkap sebelum melewati garis bebas dianggap sebagai hasil tangkapan. Pemenangnya adalah regu yang anggotanya paling sedikit tertangkap selama permainan. Untuk memeriahkan permainan, yang kena tangkap sebelum garis bebas, harus dihukum dengan cara menggendong pasangan yang menangkapnya kembali ke garis tengah.

**c. Kegiatan Akhir Pembelajaran (10 Menit )**

- 1) Merefleksi kegiatan pembelajaran.
- 2) Siswa dikumpulkan, mendengarkan kesimpulan materi yang telah dilakukan.
- 3) Guru menutup pembelajaran dengan do'a, dan anak disuruh untuk berganti pakaian untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.

**d. Tindak Lanjut**

Siswa diberi tugas untuk berlatih di rumah melakukan gerakan-gerakan yang telah dipelajari.

**3. Pengamatan (Observation)**

Tahap ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan kemudian dilaksanakan kegiatan pengamatan yang

dilakukan oleh pengamat terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi.

Observasi dilakukan meliputi tiga tahapan yaitu : *pertama*, observasi terhadap kinerja guru dalam merencanakan pembelajaran dengan menggunakan Instrumen Penilaian kinerja Guru t(IPKG) I. *Kedua*, observasi terhadap kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Instrumen Penilaian kinerja Guru (IPKG) II. *Ketiga*, observasi untuk mengetahui aktivitas siswa pada saat pembelajaran lari sprint dengan penerapan permainan tradisional hitam hijau, serta untuk mengumpulkan data dan membuat catatan lapangan mengenai hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

#### **4. Refleksi (Reflection)**

Kegiatan refleksi ini dilakukan setelah guru selesai melakukan tindakan, kemudian berdiskusi tentang implementasi rancangan tindakan. Hasil yang didapat dalam tahapan observasi dikumpulkan serta dianalisa.

Dan hasil observasi ini guru merefleksi diri dengan melihat data observasi, apakah pembelajaran lari sprint melalui permainan tradisional Hitam Hijau bisa meningkatkan kecepatan dan motivasi siswa atau tidak.

Adapun langkah-langkah dari kegiatan refleksi ini adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan evaluasi terhadap keberhasilan dan pencapaian tujuan tindakan.
- b. Memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Dalam kegiatan refleksi ini, para pelaku (peneliti, guru, dan kepala sekolah) yang terlibat dalam penelitian tindakan mempunyai banyak kesempatan untuk meningkatkan kecepatan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran lari sprint. Hasil analisa yang dilaksanakan dapat digunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Lembar Observasi**

Lembar observasi yaitu format yang disusun berisi aspek-aspek tingkah laku yang digambarkan ketika pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional hitam hijau di SD.Negeri 2 Kedungdawa Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon. Melalui observasi ini diharapkan diperoleh gambaran tentang interaksi antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa. Observasi dilakukan untuk mengetahui dan mengamati kinerja guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, Instrumen lembar observasi yakni :

- a. Lembar penilaian kinerja guru dalam merencanakan pembelajaran (APKG 1)
- b. Lembar penilaian kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran (APKG 2)

- c. Lembar pengamatan aktivitas siswa yang meliputi unsur motivasi, kedisiplinan dan sportivitas

## **2. Tes Lari 40 meter**

Tes lari 40 meter dilakukan untuk mengukur dan mengetahui kemampuan keberhasilan siswa sebelum dan sesudah tindakan dilaksanakan dengan cara membandingkan nilai rata-rata yang diperoleh.

Tes lari 40 m yang digunakan peneliti untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami dan mempraktekkan lari sprint dalam permainan tradisional hitam hijau untuk meningkatkan kecepatan melalui pembelajaran reaksi gerak.

Unsur yang digunakan untuk menilai adalah :

- a. Gerakan kaki
- b. Posisi badan
- c. Gerakan tangan
- d. Koordinasi

## **3. Lembar Catatan Lapangan**

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi dalam penerapan permainan tradisional sebagai modifikasi pembelajaran lari sprint. Hal ini dibuat untuk mengetahui keadaan dilapangan sewaktu pelaksanaan pembelajaran. Format catatan lapangan terdapat dalam lampiran.

## **E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

### **1. Teknik Pengolahan Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dari hasil observasi perencanaan pembelajaran, observasi pelaksanaan pembelajaran, pengamatan aktivitas siswa dan tes hasil belajar yang dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Negeri 2 Kedungdawa Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon. Data pada penelitian ini terdiri dari data proses dan data hasil.

#### **a. Data Proses**

Teknik yang digunakan untuk pengolahan data proses yaitu dengan memberikan penilaian terhadap aspek yang terdapat pada lembar observasi kinerja guru dan aktivitas siswa. Masing-masing mempunyai skala skor 1-2-3-4 untuk setiap lembar observasi.

#### **b. Data Hasil Belajar**

Untuk teknik pengolahan data hasil belajar menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), KKM yang digunakan di SDN 2 Kedungdawa sebesar 65.

### **2. Analisis Data**

Pada dasarnya pengolahan data dan analisis data dilakukan sepanjang penelitian secara terus menerus dari awal sampai akhir tindakan. Hal ini berarti bahwa peneliti akan melakukan analisis data sejak tahap orientasi lapangan, mulai dari observasi awal sampai tahap berikutnya.

Analisis data adalah proses pelacakan dan pengaturan secara sistematis transkrip wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain



yang dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap bahan-bahan tersebut agar dapat diinterpretasikan temuannya kepada orang lain. Bogdan & Biklen, (1982) dalam Arifin, (1994) dalam Zuriah, (2005).

Dalam tahap ini data ditelaah, direnungkan, dimaknai dan diberi penjelasan supaya data yang telah didapat dicek untuk menentukan keabsahan data. Data yang diperoleh lewat observasi diperiksa kebenarannya. Kegiatan akhir yang dilaksanakan adalah dengan mengadakan pemeriksaan validasi data.

## **F. Validasi Data**

Validitas diperlukan dalam suatu penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, maka pengukuran validitas dan reliabilitas tidak menggunakan perhitungan statistik.

### **1. Member Chek**

Member check adalah meninjau kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara, dengan cara mengkonfirmasikannya dengan guru maupun siswa melalui kegiatan reflektif-kolaboratif pada setiap akhir kegiatan pembelajaran. Kegiatan member cek ini peneliti mengemukakan hasil temuan sementara untuk memperoleh tanggapan, sanggahan atau informasi baik dari guru maupun siswa, sehingga terjaring data yang benar dan memiliki derajat validitas yang tinggi.

## **2. Triangulasi**

Triangulasi adalah memeriksa kebenaran data yang diperoleh peneliti dengan membandingkan terhadap hasil yang diperoleh sumber lain yakni guru dan siswa. Tujuannya untuk memperoleh derajat kepercayaan data yang maksimal. Kegiatan triangulasi dalam kegiatan ini dilakukan melalui kegiatan reflektif-kolaboratif antara guru dan peneliti.

## **3. Audit Trail**

*Audit Trail* adalah mengecek kebenaran prosedur dan metode pengumpulan data dengan mendiskusikannya dengan guru, pembimbing, peneliti senior dan teman-teman peneliti. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh data dengan validitas tinggi.

## **4. Expert Opinion**

*Expert Opinion* adalah mengkonsultasikan hasil temuan peneliti kepada para ahli. Dalam kegiatan expert opinion ini, peneliti mengkonsultasikan temuan kepada pembimbing sehingga data temuan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.