

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian adalah suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Sedangkan metode penelitian adalah cara ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Suatu penelitian harus disusun secara sistematis berdasarkan tahapan-tahapan penelitian. Menurut Hidayat (2011:34) menyebutkan kerangka rancangan yang biasa digunakan dalam metode penelitian adalah sebagai berikut:

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK pada dasarnya merupakan salah satu cara strategis dalam memperbaiki dan meningkatkan layanan pendidikan yang harus dilaksanakan dalam konteks pembelajaran dan atau dalam peningkatan kualitas program sekolah secara keseluruhan. PTK merupakan salah satu penelitian yang umumnya dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, memperbaiki mutu pembelajaran serta menerapkan atau mencoba hal-hal baru yang bisa meningkatkan mutu pembelajaran.

Rancangan penelitian disebut juga rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan, disusun sedemikian rupa agar peneliti memperoleh jawaban dari penelitiannya. Rancangan model PTK menurut Kurt Lewin dalam Hidayat (2011:34) terdiri atas 4 komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

B. Waktu dan Tempat Penelitian (Setting Penelitian)

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SDN Cisitu 2 Kota Bandung. Untuk lebih jelasnya mengenai aktivitas dan jadwal pelaksanaan penelitian disajikan dalam tabel seperti dibawah ini:

Tabel 3.1

Tabel Waktu Penelitian

Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan
Kamis	17 Oktober 2013	08.45 – 10.15	1	1. Permainan Lari Balok
Selasa	22 Oktober 2013	08.45 – 10.15	1	2. Permainan Egrang
Kamis	24 Oktober 2013	08.45 – 10.15	2	3. Permainan Hadang
Selasa	29 Oktober 2013	08.45 – 10.15	2	4. Permainan Bebentengan

Penelitian ini dilakukan di SDN Cisitu 2 Bandung pada siswa kelas V (lima). Sekolah ini beralamat di Jl. Sangkuriang No. 87 Kota Bandung. Peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan sekolah tersebut merupakan tempat PPL peneliti, jadi sedikitnya peneliti sudah mengetahui kondisi dan karakteristik dari peserta didik tersebut.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas 5 yang berjumlah 40 orang, terdiri dari 20 orang putra dan 20 orang putri. Peserta didik di sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, orang tua mereka mempunyai profesi yang berbeda-beda pula, ada yang berprofesi sebagai pedagang, guru, karyawan, aparat pemerintah, dan lain-lain.

D. Variabel Penelitian

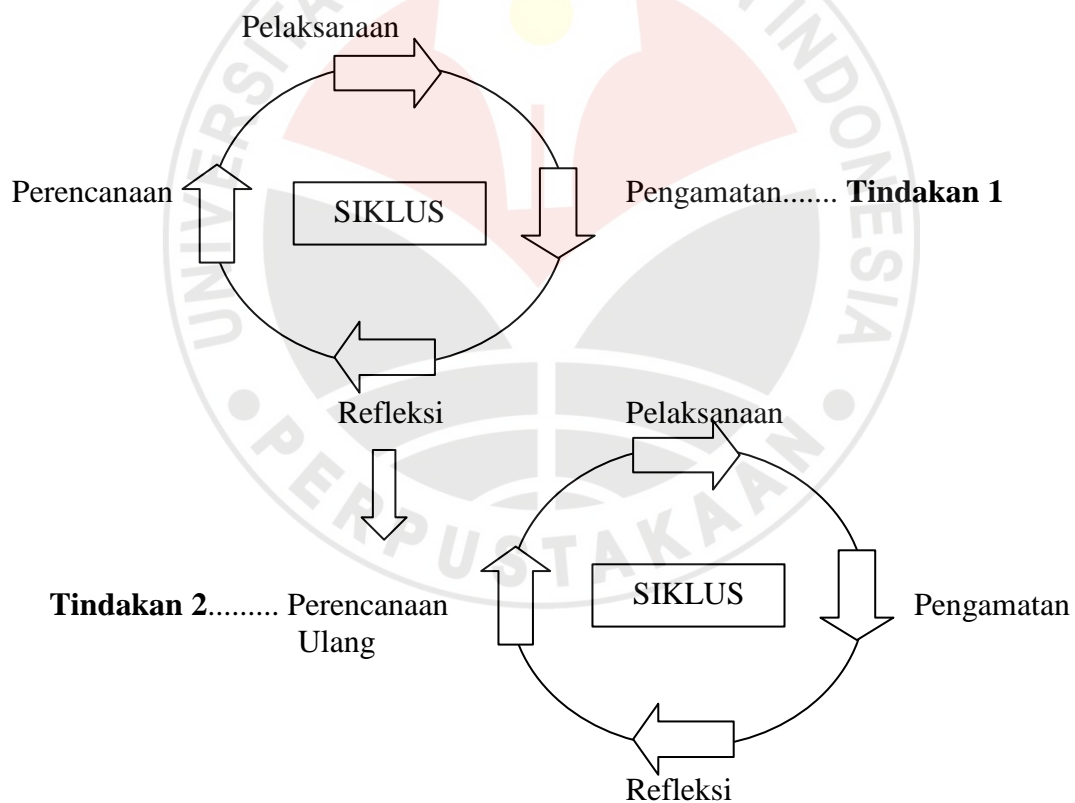
Variabel adalah gejala yang dijadikan objek pengamatan dalam penelitian. Dalam PTK ada 3 variabel yang akan dikaji yaitu variabel input, variabel proses dan variabel output.

1. Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Cisitu 2.

2. Variabel proses dalam penelitian ini adalah implementasi pembelajaran permainan tradisional
3. Variabel output dari penelitian ini adalah peningkatan waktu aktif belajar siswa

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan merujuk pada tahap penelitian yang dikemukakan oleh Kurt Lewin dalam Hidayat (2011:34) maka satu siklus tindakan memuat langkah-langkah membuat rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi seperti bagan dibawah ini:



Bagan 3.1 Siklus Pelaksanaan Tindakan dalam PTK, Hidayat (2011:37)

1. Tahap Merencanakan Tindakan

Kegiatan-kegiatan penelitian yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

- 1) Identitas mata pelajaran
- 2) Standar kompetensi
- 3) Kompetensi dasar
- 4) Tujuan pembelajaran
- 5) Karakter siswa yang diharapkan
- 6) Materi ajar
- 7) Metode pembelajaran
- 8) Kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran terbagi kedalam 3 bagian, yaitu: (a) Kegiatan awal yang terdiri dari apersepsi dan motivasi. (b) Kegiatan inti yang terdiri dari eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. (c) Kegiatan penutup.
- 9) Penilaian hasil belajar. Prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada standar penilaian.
- 10) Sumber belajar. Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

b. Mempersiapkan sarana dan prasarana dan alat-alat pembelajaran

Model-model dalam permainan tradisional dibagi menjadi dua yaitu permainan tanpa alat dan permainan menggunakan alat. Alat-alat yang digunakan dalam permainan tradisional ini merupakan alat yang dimainkan siswa sesuai tuntutan permainannya. Misalnya:

- 1) Permainan lari balok – balok
- 2) Permainan egrang – bambu yang sudah di buat egrang
- 3) Permainan hadang – lapangan bergaris
- 4) Bebentengan - lapangan

Ahmad Fajar, 2014

Implementasi Aktivitas Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Waktu Aktif Belajar Siswa

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

c. Membuat time schedule penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan

Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan
Kamis	17 Oktober 2013	08.45 – 10.15	1	Permainan Lari Balok
Selasa	22 Oktober 2013	08.45 – 10.15	1	Permainan Egrang
Kamis	24 Oktober 2013	08.45 – 10.15	2	Permainan Hadang
Selasa	29 Oktober 2013	08.45 – 10.15	2	Permainan Bebentengan

d. Membuat format-format observasi pelaksanaan

Format observasi yang dibuat dalam penelitian ini adalah format observasi tentang peningkatan waktu aktif belajar yang secara lengkap dapat dilihat pada lampiran

e. Menyiapkan observer (kesediaan observer, apa yang harus dilakukan observer, membuat kesepakatan dan kesepakatan tentang hal-hal yang diteliti)

Dalam konteks penelitian ini, yang harus dipahami dan disepakati secara bersama antara peneliti dan observer adalah : (1) hakikat waktu aktif belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani (2) hakikat pembelajaran permainan tradisional (3) kesepakatan tentang format-format observasi. Ketiga hal yang harus dipahami dan disepakati bersama ini selain dilakukan dengan cara mempelajari dan mengkaji (membaca), juga dilakukan dengan cara diskusi antara peneliti dan observer. Tingkat keluasaan dan kedalaman minimal yang harus dimiliki atau dikuasai oleh observer dan peneliti dari ketiga hal tersebut diatas adalah sebagaimana yang sudah tertulis pada bagian tinjauan teori bab 2 pada penelitian ini. Kesepakatan yang harus disepakati dalam penelitian ini adalah

mengenai substansi yang merupakan indikator-indikator tentang variabel yang diteliti berdasarkan definisi operasional yang sudah terumuskan pada bab 2.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan-kegiatan penelitian yang dilakukan pada tahap pelaksanaan penelitian adalah menerapkan tindakan yang mengacu dalam skenario yang direncanakan dalam perencanaan diatas.

3. Tahap Melakukan Observasi

Pada tahap ini peneliti beserta observer bekerjasama dalam merekam data hasil dari pelaksanaan kegiatan. Perekaman data atau pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar format analisis waktu yang digunakan oleh observer serta kartu ceria yang digunakan oleh guru untuk menghimpun data dari tes sikap siswa terhadap pembelajaran.

4. Tahap Analisis Data dan Refleksi

Pada tahap analisis data dan refleksi peneliti menganalisis data, mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan dalam penelitian kemudian memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk dilakukan pada siklus berikutnya. Seperti yang diungkap Yusuf (2011:39) tentang analisis data dan refleksi terhadap data penelitian bahwa:

Ada 4 kegiatan yang harus dilakukan peneliti, yaitu: (a) menentukan prosedur analisis (b) membuat refleksi berkenaan dengan proses tindakan (c) merumuskan dampak tindakan (d) menentukan kriteria dan rencana bagi tindakan daur berikutnya.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan peneliti dalam penelitian untuk membantu mengumpulkan data. Seperti yang diungkap oleh Yusuf (2011:39) bahwa “instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, atau mengumpulkan data.”

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 3 instrumen yaitu:

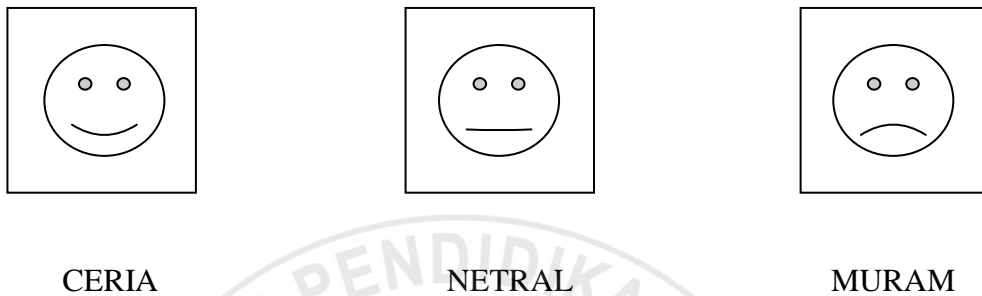
1. Kartu ceria yang digunakan untuk tes sikap. Kartu ini digunakan setiap akhir pembelajaran untuk mengetahui perasaan peserta didik tentang materi

Ahmad Fajar, 2014

Implementasi Aktivitas Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Waktu Aktif Belajar Siswa

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

pembelajaran yang diberikan oleh gurunya. Disetiap akhir pembelajaran guru membagikan kartu-kartu ini untuk kemudian dipilih siswa sesuai pembelajaran yang diberikan gurunya pada hari itu.



Gambar 3.1 Kartu Ceria
(Sumber: Suherman, 2009:177)

Catatan:

CERIA = 3
NETRAL = 2
MURAM = 1

2. Catatan data lapangan

Membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak terhadap pembelajaran yang diberikan, dan lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan data lapangan.

Catatan Lapangan

Tindakan :
 Hari/tgl :
 Waktu :
 Pengajar :

.....

Observer

Bagan 3.2 Format Catatan Data Lapangan

- Pedoman observasi dalam bentuk format *group time sampling* yang telah dibuat untuk mengumpulkan data/informasi dalam upaya meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa. Untuk lebih jelasnya contoh format *group time sampling* menurut Suherman (2009:35) :

Dalam penelitian ini format *group time sampling* yang digunakan peneliti disesuaikan dengan 4 kategori aktivitas PBM Penjas. Peneliti juga membuat indikator yang sesuai dengan 4 kategori aktivitas tersebut. Format observasi dan *group time sampling* yang peneliti buat untuk penelitian sesuai dengan yang ditulis Suherman (2009:115) seperti dibawah ini:

Tabel 3.2 Indikator Kategori Aktivitas PBM Penjas

Sumber: Suherman (2009:115)

No	Kategori Aktivitas	Indikator
1	M (Manajemen)	a. Mengecek kehadiran
		b. Mendengarkan peringatan atau teguran
		c. Mengambil dan menyimpan alat pembelajaran
2	A (Aktivitas Belajar)	a. Melakukan aktivitas pembelajaran
3	I (Instruksi)	a. Melihat demonstrasi materi pembelajaran
		b. Mendengarkan instruksi guru
4	W (Waiting)	a. Menunggu giliran
		b. Menunggu guru memberikan instruksi
		c. Sebagian siswa diam atau mengobrol tidak melakukan kegiatan yang ditugaskan

Format *Group Time Sampling*

Periode KBM Penjas	Awal				Tengah				Akhir				Jumlah	Persentase
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
Observasi 5 menit ke:														
Perilaku Siswa	A													
	B													
	C													
	D													

Catatan :

- A = Manajemen (M)
- B = Aktivitas Belajar (A)
- C = Instruksi (I)
- D = Waiting (W)

Pelaksanaan metode *group time sampling* adalah sebagai berikut:

- 1) Observer selalu mengamati dan menghitung jumlah siswa dari arah yang khusus dan tetap, misalnya dari sebelah kiri ke sebelah kanan.
- 2) Sejumlah waktu akan diperlukan untuk mengamati dan menghitung siswa pada setiap intervalnya, jangan terlalu lama, kurang lebih 10 detik atau tergantung dari jumlah siswanya. Apabila jumlah siswanya banyak mungkin akan memerlukan waktu lebih dari itu, sebaliknya apabila jumlah siswanya sedikit mungkin akan lebih cepat dari waktu tersebut. Dengan demikian apabila jumlah waktu PBM yang diamati 70 menit, interval pengamatan 5 menit, dan waktu pengamatan rata-rata 10 detik, maka waktu aktual yang

diperlukan untuk pengamatan tersebut adalah $(70:5) \times 10 \text{ detik} = 140 \text{ detik}$ atau 2 menit 20 detik.

- 3) Jangan pikirkan apakah siswa yang sudah dihitung berubah perilakunya atau tidak
- 4) Jumlah siswa yang termasuk dalam kategori perilaku yang diamati dicatat pada format observasi.
- 5) Jumlah siswa yang termasuk dalam kategori perilaku yang diamati selanjutnya dibagi jumlah total siswa dan dikali seratus untuk dijadikan persentase. Dengan cara seperti ini maka persentase siswa yang terlibat dalam kategori yang diamati akan mudah diketahui baik dari masing-masing interval maupun dari keseluruhan waktu yang akan digunakan dalam PBM yang diobservasi tersebut.

Tabel 3.3 Target Penelitian
Sumber : Pribadi

No	Siklus/Tindakan	Target Aktivitas Belajar
1	Siklus 1 tindakan 1	Target Aktivitas pembelajaran permainan lari balok sebesar 60 % siswa aktif mengikuti pembelajaran
2	Siklus 1 tindakan 2	Target Aktivitas pembelajaran permainan egrang sebesar 70% siswa aktif mengikuti pembelajaran
3	Siklus 2 tindakan 1	Target Aktivitas pembelajaran permainan hadang sebesar 75% siswa aktif mengikuti pembelajaran
4	Siklus 2 tindakan 2	Target Aktivitas pembelajaran permainan bebentengan sebesar 80% siswa aktif mengikuti pembelajaran

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Secara garis besar teknik analisis data dilakukan dalam tahapan-tahapan berikut:

- 1) Menelaah seluruh data yang telah terkumpul. Penelaahan dilakukan dengan cara menghitung data dari lembar observasi dan kartu ceria.
- 2) Data yang sudah terkumpul dan dihitung kemudian dipersentasekan agar lebih mudah untuk membaca hasilnya.
- 3) Dibuat kalimat sesuai dengan hasil dari analisis data.
- 4) Mengevaluasi hasil dari penelitian tentang kekurangan dari penelitian tersebut untuk diperbaiki dan diterapkan pada siklus berikutnya.

