

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Belum maksimalnya kemampuan gerak siswa pada usia anak besar kelas 3 SDN Pawenang Sumedang. serta perlunya pemaknaan nilai-nilai kerja sama dan sportivitas terutama dalam bermain pada bentuk yang lebih nyata agar anak memiliki pengalaman belajar yang akan merubah pola perilakunya menjadi lebih baik menuntut adanya langkah perbaikan berdasarkan hasil penelitian.

Diperlukan langkah melalui rencana penelitian tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran tersebut dengan penelitian yang sesuai dengan konteks penelitian yang akan dilaksanakan. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Class Action Research*. (Sukardi, 2004: 211) penelitian tindakan kelas adalah suatu jenis penelitian tindakan dimana permasalahan yang diangkat merupakan permasalahan yang benar-benar dihadapi oleh peserta didik (masalah kon-kret) dan dirasakan dihadapi oleh sebagian besar peserta didik, sekaligus permasalahan yang muncul secara terus menerus di kelas ketika guru mengajar.

“Penelitian Tindakan Kelas biasanya dilakukan oleh guru di kelas atau sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran yang sudah dilakukannya.” (Taggart dalam Dikdasmen, (1993:

Ade Eman Sulaeman, 2012

Pembelajaran Aktivitas Permainan Tradisional Petak Benteng Dalam Meningkatkan Nilai-nilai Kerjasama dan Sportifitas

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3). Penelitian tindakan kelas yang dilakukan memiliki tujuan utama, yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam kerjasama serta gerak dan kedua melibatkan siswa dan pendidik dalam penelitian. Tujuan penelitian tindakan adalah meningkatkan dalam pengertian : (a) peningkatan praktek pendidikan, (b) peningkatan atau pengembangan profesional, pemahaman terhadap praktek oleh praktisinya, dan (c) peningkatan situasi tempat pelaksanaan praktek (Grundig dan Kemmis, 1982 : 84). Secara sederhana, penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini dapat didefinisikan sebagai sebuah penelitian yang didasarkan pada hasil reflektif yang terkendali dan bersifat reflektif mandiri yang dilakukan oleh tenaga dan pengelola kependidikan yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap kemampuan pemahaman nilai-nilai kerjasama dan sportivitas .

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Yang dimaksud dengan Populasi Suharsimi Arikunto (2006 :130). adalah "keseluruhan subjek penelitian". Dari pengertian tersebut populasi yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah siswa SD kelas 3 SDN Pawenang Kabupaten Sumedang.

2. Sampel

Adapun yang dimaksud dengan sampel adalah "...sebagian atau wakil populasi yang diteliti." Suharsimin Arikunto (2006 : 131). Berkaitan dengan pengambilan sampel penelitian winarko Surakhman (1998 : 93) mengemukakan

bahwa”...karena tidak mungkinnya penyelidikan selalu langsung menyelidiki segenap yang diteliti, padahal tujuan penyelidikan ialah menemukan generalisasi yang berlaku secara umum, maka seringkali penyelidikan terpaksa menggunakan sebagian saja dari populasi itu diadakan penarikan atau pengambilan sampel (yakni penarikan sebagian populasi untuk mewakili seluruh populasi”.

1. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2011/2012 yaitu 2 bulan pada bulan Januari 2012.

2. Tempat Penelitian di SDN Pawenang kabupaten Sumedang .

3. Jumlah siswa kelas 3 seluruhnya 68 orang yang di dalamnya kelas 3A dan 3B.

C. Subjek Penelitian

Obyek penelitian adalah seluruh siswa kelas 3 SDN Pawenang Kabupaten Sumedang

D. Desain Penelitian

Untuk memperjelas prosedur penelitian atau pelaksanaan dalam penelitian diperlukan adanya suatu disain penelitian. Disain penelitian adalah rencana kerja dari suatu penelitian, dengan disain penelitian ini dapat mempermudah dan memperjelas perumusan prosedur penelitian.

Penelitian mempergunakan jangka waktu yang lama untuk melihat perkembangan hasil latihan, dalam penelitian ini penulis menggunakan dua kelompok

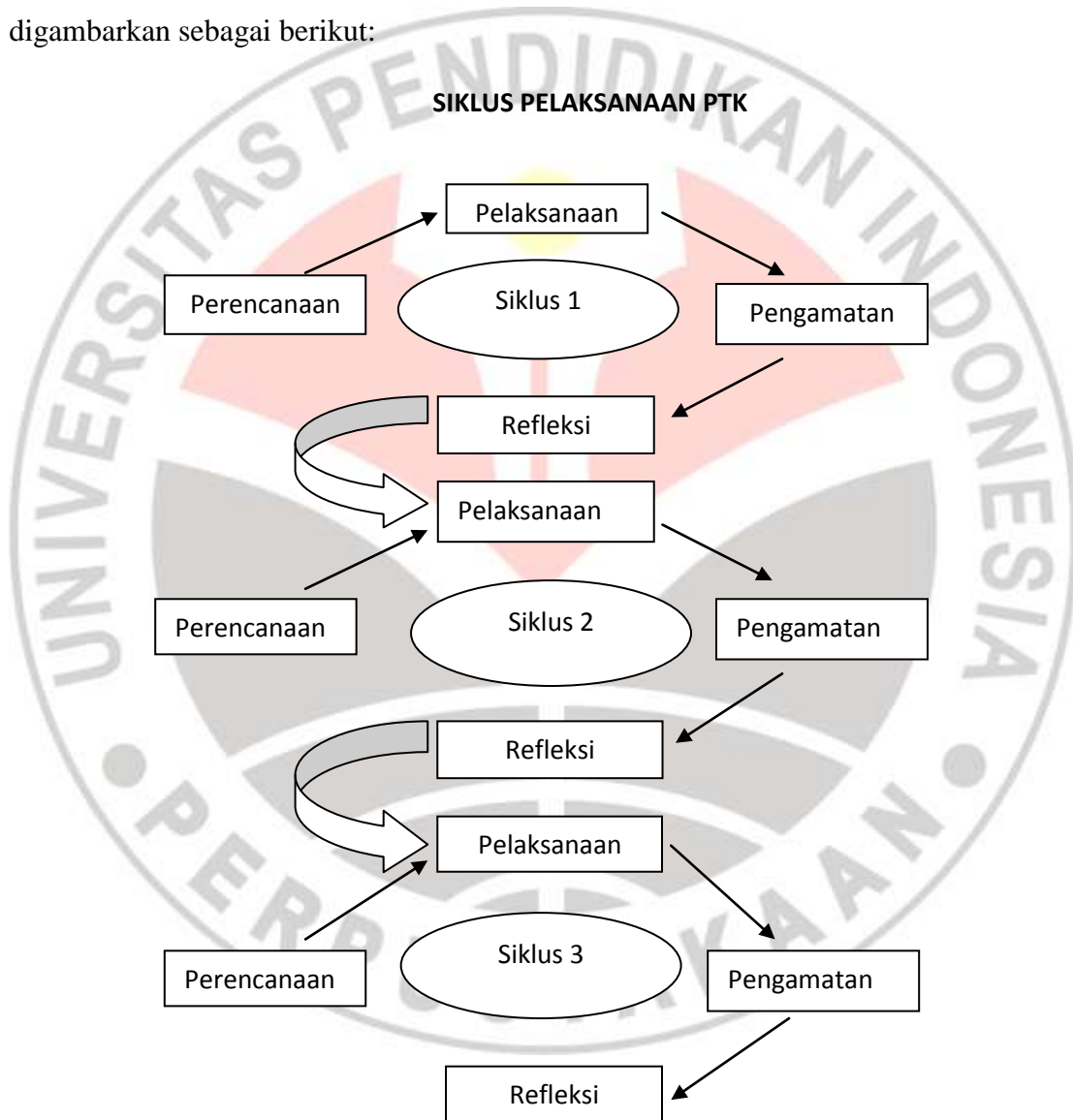
Ade Eman Sulaeman, 2012

Pembelajaran Aktivitas Permainan Tradisional Petak Benteng Dalam Meningkatkan Nilai-nilai Kerjasama dan Sportifitas

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

yang di antaranya keleompok siswa laki-laki dan siswa perempuan di pisah dan membuat kelompok masing-masing.

Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas , penulis menggambarkan pula siklus – siklus penelitian yang akan penulis lakukan, digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.3 : Riset Aksi Model John Elliot.

E. Prosedur Penelitian

1. Prosedur Pelaksanaan pembelajaran

Langkah –langkah yang ditempuh dalam melakukan perbaikan pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Membuat rencana pembelajaran
- b. Mengundang teman sejawat untuk melakukan pengamatan atas proses pembelajaran
- c. Mempersiapkan siswa kelas 3 untuk memulai proses pembelajaran

Berdasarkan hasil penguasaan siswa kelas 3 tentang kerjasama dan sportivitas yang dianggap masih rendah maka pada tahap kedua peneliti melakukan perubahan proses pembelajaran agar pemahaman secara nyata lebih baik. Secara umum sebagai langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Membuat rencana perbaikan pembelajaran dengan permainan tradisional
- b. Mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk menggelar permainan tradisional petak benteng
- c. Mengundang teman sejawat sebagai pengamat
- d. Membawa peserta didik bermain petak benteng dan menjelaskan cara, peraturan, apa manfaatnya
- e. Membuat kesimpulan atas materi perbaikan pembelajaran
- f. Memberikan tugas dan latihan kepada siswa sesuai materi

Ade Eman Sulaeman, 2012

Pembelajaran Aktivitas Permainan Tradisional Petak Benteng Dalam Meningkatkan Nilai-nilai Kerjasama dan Sportifitas

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Secara rinci Rencana tindakan penelitian dilaksanakan dan disusun secara terperinci pada setiap siklus sesuai jadwal dan alokasi waktu berdasarkan rancangan penelitian. Bentuk tindakan yang akan dilaksanakan dalam tindakan kelas pada tiap-tiap siklusnya dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 1.3

Rincian Rencana Tindakan Kelas Dengan Permainan Tradisional Petak Benteng

No	Keterangan	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1.	Perencanaan	1. Mempersiapkan materi pembelajaran 2. Mempersiapkan sumber belajar yang diperlukan 3. Mempersiapkan lembar kerja siswa 4. Mempersiapkan kelas dalam setting pembelajaran klasikal dengan metode ceramah 5. Membuat lembar observasi tentang aktivitas siwa selama proses belajar mengajar	1. Mempersiapkan materi pembelajaran 2. Mempersiapkan sumber belajar yang diperlukan 3. Mempersiapkan lembar kerja siswa 4. Mempersiapkan lapangan dalam setting pembelajaran kontekstual dengan bantuan permainan tradisional petak benteng 5. Membuat lembar observasi tentang aktivitas siwa selama proses permainan petak benteng	1. Mempersiapkan sumber belajar yang diperlukan 2. Mempersiapkan lembar kerja siswa 3. Mempersiapkan lapangan untuk permainan petak benteng 4. Membuat lembar observasi tentang aktivitas siwa selama proses permainan petak benteng
2.	Tindakan	1. Kegiatan pendahuluan yaitu memberikan nilai-nilai	1. Kegiatan pendahuluan,	1. Kegiatan pendahuluan

		<p>kerjasama dan sportivitas dalam bermain dan belajar</p> <p>2. Kegiatan Inti yaitu menjelaskan tentang nilai-nilai kerjasama dan pentingnya bagi siswa</p> <p>3. Siswa mendengarkan penjelasan guru</p> <p>4. Siswa berdiskusi sesuai dengan arahan guru mengenai bagaimana cara bekerja sama dalam satu tim dan sportif dalam bertindak</p>	<p>Motivasi belajar dan apersepsi mengenai nilai-nilai kerjasama dan sportivitas dalam petak benteng</p> <p>2. Kegiatan Inti, Siswa dibagi menjadi dua kelompok A dan B</p> <p>3. Guru memberikan penjelasan teknis pelaksanaan permainan, peraturan dan sanksi pelanggaran</p> <p>4. Siswa mendiskusikan permainan dan bermain petak benteng</p>	<p>Motivasi belajar dan apersepsi mengenai nilai-nilai kerjasama dan sportivitas dalam petak benteng</p> <p>2. Kegiatan Inti, Siswa dibagi menjadi dua kelompok A dan B berbeda</p> <p>3. Siswa mendiskusikan permainan dan bermain petak benteng</p>
3.	Pengamatan atau Observasi	a. Siswa membuat rangkuman mengenai materi yang diajarkan mengenai kerjasama dan sportivitas dalam belajar maupun dalam kegiatan bermain	<p>1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi permainan,</p> <p>2. Siswa mengerjakan soal terkait dengan permainan dan nilai kerjasama dan sportivitas</p>	<p>1. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil permainan,</p> <p>2. Siswa mengerjakan soal terkait dengan permainan dan nilai kerjasama dan sportivitas</p>
4.	Refleksi	1. Mengevaluasi, berdiskusi dengan teman sejawat	a. Mengevaluasi hasil pemantauan	1. Mengevaluasi hasil pemantauan

Ade Eman Sulaeman, 2012

Pembelajaran Aktivitas Permainan Tradisional Petak Benteng Dalam Meningkatkan Nilai-nilai Kerjasama dan Sportifitas

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

		<p>mengenai hasil pemantauan dan mengolah data hasil evaluasi serta menentukan keberhasilan pencapaian tujuan tindakan.</p> <p>2. Mencatat perkembangan kemampuan siswa.</p> <p>3. Mengadakan refleksi I dengan meneliti kembali tindakan yang telah dilakukan</p> <p>4. Memberi penguatan dan motivasi kepada siswa agar belajar lebih giat.</p>	<p>dan mengolah data hasil evaluasi serta menentukan keberhasilan pencapaian tujuan tindakan.</p> <p>b. Mencatat perkembangan kemampuan siswa.</p> <p>c. Mengadakan refleksi 11 dengan meneliti kembali tindakan yang telah dilakukan.</p> <p>d. Memberi penguatan dan motivasi kepada siswa agar belajar lebih memahami arti pentingnya kerjasama dan sportivitas</p>	<p>dan mengolah data hasil evaluasi serta menentukan keberhasilan pencapaian tujuan tindakan.</p> <p>2. Mencatat perkembangan kemampuan siswa.</p> <p>3. Mengadakan refleksi 3 dengan meneliti kembali tindakan yang telah dilakukan.</p> <p>4. Memberi penguatan dan motivasi kepada siswa agar belajar lebih memahami arti pentingnya kerjasama dan sportivitas</p> <p>5. Berdiskusi dengan teman sejawat</p>
--	--	---	--	---

F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini yaitu :

1. Studi kepustakaan (*library research*), yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai bahan bacaan, buku-buku dan literatur tentang permainan tradisional atau literatur yang berhubungan dengan objek penelitian.
2. Studi lapangan (*field research*), yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan studi dengan melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan pembelajaran serta memperoleh data dan informasi mengenai masalah yang diteliti.
 - a. Wawancara
 - b. Pengamatan
 - c. Dokumentasi

3. Pemberian tes

Teknik pengumpulan data utama dapat berbentuk tes maupun non tes. Namun dalam penelitian tindakan kelas ini yang dipergunakan adalah teknik pengumpulan data berbentuk tes. Pengertian tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok

Ade Eman Sulaeman, 2012

Pembelajaran Aktivitas Permainan Tradisional Petak Benteng Dalam Meningkatkan Nilai-nilai Kerjasama dan Sportifitas

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

(Suharsimi, 1996: 138). Adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes prestasi atau *achievement test* yaitu test yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu (Suharsimi Arikunto, 1996: 139).

Test hasil belajar yaitu untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar siswa. Pemberian tes dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah pembelajaran 1) tes untuk mengukur kognitif siswa 2) test proses yaitu proses yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan proses pembelajaran siswa mengenai sikap kerjasama dan sportivitas.

4. Penyebaran angket

Instrumen pengumpul data pada penelitian PTK meliputi :

1. Catatan Lapangan yaitu catatan hasil observasi yang dirangkum berdasarkan hasil dari bentuk catatan pendek, catatan harian dan log lapangan
2. Angket yaitu pertanyaan yang diajukan kepada siswa dengan menjawab pertanyaan secara tertulis
3. Daftar cocok atau cecklist yaitu kumpulan dari pernyataan yang pengisiannya dilakukan responden
4. Lembar pengamatan yaitu catatan lapangan yang ditulis agak bebas oleh peneliti untuk menggambarkan setiap momen dalam pembelajarannya dan bersifat lebih terstruktur
5. Wawancara yaitu digunakan untuk menggali beberapa hal yang berkaitan dengan masalah pembelajaran .

G. Teknik Analisis Data

a. Analisa Pengamatan aktivitas Siswa

Untuk menganalisis data aktivitas siswa yang diamati digunakan teknik prosentase (%), yakni banyaknya frekuensi tiap aktivitas dibagi dengan seluruh aktivitas dikalikan dengan 100.

$$\text{Persentase respon siswa} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Dimana :

A = proporsi siswa yang memilih

B = jumlah siswa (responden)

Realibilitas instrument pengamatan aktivitas siswa dihitung dengan teknik *inter observer agreement*. Pada saat uji coba ada dua pengamat menggunakan instrument yang sama untuk mengamati karakteristik yang sama. Rumus yang digunakan untuk menghitung realibilitas adalah rumus Emmer dan Millet:

$$\text{Percentage of agreement} = 100\% \left[1 - \frac{A-B}{A+B} \right] \text{ (Borich, 1994:385)}$$

Keterangan :

A = Frekuensi aspek tingkah laku yang teramati oleh pengamat yang memberikan frekuensi tinggi.

B = Frekuensi aspek tingkah laku yang teramati oleh pengamat yang memberikan frekuensi rendah.

Ade Eman Sulaeman, 2012

Pembelajaran Aktivitas Permainan Tradisional Petak Benteng Dalam Meningkatkan Nilai-nilai Kerjasama dan Sportifitas

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Instrument dikatakan baik jika mempunyai koefisien realibilitas $\geq 0,75$ atau $\geq 75\%$.

(Borich, 1994:385)

b. Analisis Tes Hasil Belajar

Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa digunakan instrumen tes hasil belajar siswa yang meliputi produk, proses, dan psikomotor. Penentuan ketuntasan berdasarkan penilaian acuan patokan, yaitu sejauh mana kemampuan yang ditargetkan dapat dikuasai siswa dengan cara menghitung proporsi jumlah siswa yang menjawab benar dibagi dengan jumlah siswa seluruhnya. Rumusnya adalah:

$$KB = \frac{T}{T_1} \times 100\%$$

Keterangan : KB = ketuntasan belajar

T = jumlah skor yang diperoleh siswa

T_1 = jumlah skor total

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 75\%$ (DEPDIKNAS, 2002:32)

Validitas butir soal diperoleh dengan cara menghitung sensitivitas tiap butir soal. Nilai ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana tiap-tiap butir soal mampu mengukur efek pembelajaran. Jika suatu soal dijawab dengan benar oleh semua siswa

sebelum dan sesudah pembelajaran, maka soal tersebut tidak memenuhi fungsinya. Butir soal yang sensitif akan dijawab oleh lebih banyak siswa sesudah pembelajaran dibandingkan sebelumnya. Untuk menghitung sensitivitas butir soal dengan cara mengurangkan jawaban benar siswa pada uji awal dibagi dengan jumlah. Rumusnya adalah:

$$\text{Sensitivity} = \frac{Ra - Rb}{T} \text{ (Groundlund, 1982)}$$

Keterangan :

Ra = jumlah siswa yang menjawab benar pada tes akhir

Rb = jumlah siswa yang menjawab benar pada tes awal

T = jumlah siswa yang mengikuti tes

Menurut Aiken (1997:69 dalam Trianto 2011: 63), butir soal dikatakan baik apabila sensitivitas berada antara 0 dan 1, kriteria yang dipakai untuk menyatakan bahwa butir soal peka terhadap pembelajaran jika $S \geq 0,30$.