

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini untuk memperoleh data tentang peningkatan kreativitas gerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan kecil tanpa alat di kelas III SDN Jayasakti 02 Muaragembong Bekasi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Jayasakti 02 kelas III berlokasi di Kp. Cabang Rt 03/06 Desa Jayasakti Kecamatan Muaragembong Kabupaten Bekasi. Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan pada semester ganjil yaitu pada bulan September sampai bulan Oktober tahun 2015.

C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan

1. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas merupakan terjemahan dari *classroom action research* yaitu satu *action research* yang dilakukan di kelas. Menurut Carr penelitian tindakan merupakan penelitian dalam bidang sosial, yang menggunakan refleksi diri sebagai metode utama, dilakukan oleh orang yang terlibat didalamnya serta

bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam berbagai aspek.¹ Penelitian tindakan merupakan penelitian yang bertujuan memperbaiki masalah yang terjadi dalam berbagai aspek. Adapun menurut Mills mendefinisikan penelitian tindakan sebagai sistematis inquiri yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah, atau konselor sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai praktik yang dilakukannya.² Penelitian tindakan merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru ataupun kepala sekolah yang bertujuan untuk memperbaiki suatu masalah melalui pengumpulan informasi dan mempraktikannya.

Menurut pendapat dari beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah, atau konselor sekolah dalam mengumpulkan informasi yang bertujuan untuk melakukan perbaikan dari berbagai aspek.

Mengingat penelitian ini merupakan penelitian tindakan, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *classroom action research* (penelitian tindakan kelas).

2. Desain Intervensi Tindakan

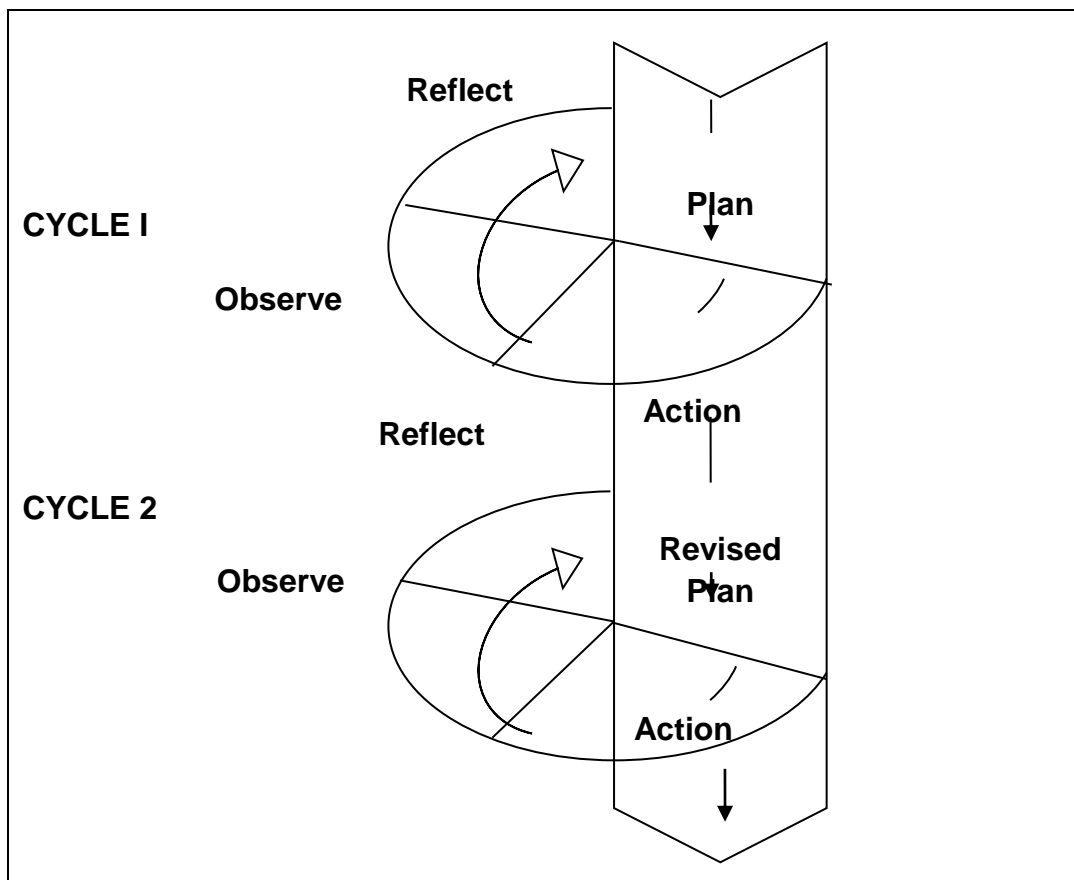
Desain intervensi tindakan rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Penggunaan model ini dengan alasan apabila pada awal pelaksanaan tindakan ditemukan adanya

¹Igak Wardhani, *Penelitian Tindakan Kelas*,(Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h.1.3

²*Ibid.*,h.1.4

kekurangan, maka perencanaan dan pelaksanaan tindakan perbaikan masih dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai target yang diinginkan tercapai. Adapun prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Taggart dalam Arikunto dan yang akan dilaksanakan terdiri atas rangkaian empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi yang dapat digambarkan sebagai berikut.

Siklus Intervensi Tindakan³



Gambar 1. Model Kemmis dan Mc. Taggart

³ Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), h.16

D. Subjek Partisipasi dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Jayasakti 02 Muaragembong Bekasi yang berjumlah 25 siswa. Rekan sejawat yang merupakan guru kelas III SDN Jayasakti 02 Kabupaten Bekasi, berperan sebagai observer/pengamat.

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

1. Peran Peneliti dalam Penelitian

Peran peneliti dalam penelitian ini sebagai pemimpin perencanaan (*planner leader*), pelaksana tindakan, sekaligus pembuat laporan. Sebagai pemimpin perencanaan tindakan dalam penelitian ini, maka pada pra penelitian peneliti melakukan pengamatan terhadap proses kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani SDN Jayasakti 02 Kecamatan Muaragembong Kabupaten Bekasi.

2. Posisi Peneliti dalam Penelitian

Posisi peneliti dalam penelitian ini sebagai guru yang mengajarkan materi Pendidikan Jasmani dan melakukan proses belajar pembelajaran di kelas sesuai fokus penelitian. Dari hasil pengamatan proses dan hasil belajar ini akan diperoleh data tentang kondisi awal siswa. Data kondisi awal inilah yang akan menjadi dasar bagi peneliti untuk membuat rencana tindakan pada siklus pertama. Dalam proses pembelajaran peneliti menggunakan

pendekatan permainan kecil tanpa alat untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa.

F. Tahap Intervensi Tindakan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Taggart yang apabila pada pelaksanaan siklus pertama belum berhasil, maka peneliti melaksanakan siklus yang berikutnya. Dari setiap siklus terdiri dari beberapa tahap: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan; (4) refleksi.

1. Tahap Perencanaan

Perencanaan umum disusun berdasarkan permasalahan penelitian sebagaimana dipaparkan dalam BAB I, yakni terkait dengan peningkatan kreativitas gerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa kelas III SDN Jayasakti 02 Kabupaten Bekasi yang menerapkan permainan kecil tanpa alat. Pada tahap ini peneliti merencanakan waktu pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, situasi kelas, strategi pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun dengan menggunakan kurikulum tingkat satuan pendidikan sebagai acuan.

Dalam tahap perencanaan, peneliti membuat rencana program pembelajaran yang akan digunakan selama proses belajar mengajar. Hal tersebut dilakukan agar dalam pelaksanaan tindakan dapat berjalan dengan baik. Didalam perencanaan tindakan yang dibuat oleh peneliti tertera waktu

pelaksanaan, materi pokok, kegiatan dan media yang digunakan selama tindakan berlangsung.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini yang disebut pelaksanaan tindakan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan. Hal yang perlu diingat adalah dalam tahap pelaksanaan tindakan, guru harus ingat dan berusaha mentaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan. Pelaksanaan proses kegiatan belajar dilakukan 2 kali pertemuan untuk setiap siklusnya. Setiap pertemuan dilakukan 2 jam pelajaran (35 menit), disesuaikan dengan waktu belajar yang sudah ditentukan disekolah.

3. Tahap Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan oleh pengamat yang dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Ketika guru melakukan tindakan tidak sempat menganalisis peristiwa yang terjadi dalam proses kegiatan. Oleh karena itu, pengamatan ini dibantu oleh teman sejawat sebagai pengamat kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk melihat dan mencatat semua tindakan yang telah direncanakan, kegiatan pembelajaran yang berlangsung, aksi dan reaksi baik sikap maupun tanggapan siswa.

4. Tahap Refleksi

Pada tahap ini data hasil observer dikumpulkan dan dianalisis secara kolaborasi antara peneliti dan observer untuk dicari kekurangan dan kelemahannya. Hasil analisis dari diskusi antara peneliti dan observer akan digunakan sebagai perbaikan untuk merumuskan langkah-langkah rencana tindakan yang baru pada proses pembelajaran berikutnya.

Tabel 1. Tahap pengembangan kegiatan penelitian

Siklus	Indikator	Kegiatan	Dokumentasi
I Pertemuan 1	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan permainan menjala ikan Siswa melakukan permainan elang dan ayam 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dipilih oleh guru sebagai jala ikan sebanyak tiga orang dan yang lain berperan sebagai ikannya. Ikan berlari menghindari jala Siswa dipilih satu orang untuk menjadi elang dan yang lainnya sebagai ayam, induk ayam berdiri paling depan dan yang lainnya berada dibelakang. Induk ayam menjaga anak-anaknya sedangkan 	Photo dan Video

		elang berusaha menangkap anak-anak ayam	
Pertemuan 2	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan permainan asin adem 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dibagi menjadi dua kelompok kemudian siswa yang menjadi penjaga berbaris menjaga siswa yang lain agar tidak melewati garis penjagaan 	Photo dan Video
Pertemuan 1	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan permainan hitam hijau 	<ul style="list-style-type: none"> Setelah mendengar aba-aba kelompok siswa yang dibunyikan peluit satu kali berarti kelompok hijau yang berlari secara lurus kemudian kelompok hitam mengejar begitupun sebaliknya setelah dibunyikan peluit sebanyak dua kali maka kelompok hitam yang berlari secara lurus dan kelompok 	Photo dan Video

		hijau yang mengejar.	
Pertemuan 2	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan permainan pulang kerumah 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dibagi menjadi empat kelompok, tugas siswa adalah berlari mengelilingi lapangan dan jika ada peluit dari guru semua siswa harus segera masuk ke rumah atau kotaknya masing-masing 	Photo dan Video

G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Hasil intervensi tindakan yang dilaksanakan dapat dikatakan berhasil apabila dalam kegiatan pembelajaran siswa dapat bergerak dan bermain permainan kecil tanpa alat sesuai dengan tingkat kemampuannya. Adapun untuk aktivitas pemantaun guru dan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan kecil dinyatakan berhasil apabila hasil pengamatan mencapai persentase 80% dari total skor maksimal keseluruhan siswa, dan kriteria keberhasilan pencapaian skor kreativitas gerak dalam penelitian ini adalah 80% dari jumlah skor maksimal keseluruhan. Hasil ini diharapkan akan membawa perubahan yang positif dari waktu ke waktu. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus.

H. Data dan Sumber Data

Data terdiri dari data proses dan data hasil. Data proses diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi oleh observer untuk mengamati proses pembelajaran, sedangkan data hasil merupakan data tentang variabel penelitian yakni kreativitas gerak siswa melalui permainan kecil tanpa alat, data ini digunakan untuk keperluan analisis data penelitian sehingga diperoleh gambaran peningkatan kreativitas gerak siswa.

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Jayasakti 02 Muaragembong Bekasi sebanyak 25 orang siswa yang terdiri dari 10 orang siswa perempuan dan 15 orang siswa laki-laki pada semester ganjil tahun pelajaran 2014-2015. Data yang digunakan dalam penelitian yaitu data kualitatif karena hasil akhirnya berupa skor.

I. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua instrumen penelitian yaitu Instrumen kreativitas gerak dan instrumen pemantau tindakan permainan kecil tanpa alat melalui kegiatannon tes (praktik psikomotorik), yang bertujuan untuk menjaring data pemantau tindakan (*action*) yaitu data proses pembelajaran selama tindakan diberikan.

1. Kreativitas Gerak Siswa

a. Definisi Konseptual

Kreativitas gerak adalah kemampuan perubahan posisi tubuh berdasarkan hasil pemikiran yang mencakup kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian dan kepekaan.

b. Definisi Operasional

Kreativitas gerak adalah skor yang diperoleh siswa melalui pengamatan tentang kelancaran, keluwesan, keaslian, Keterperincian dan kepekaan. yang dilakukan peneliti dalam setiap siklus dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi dengan empat opsi pilihan jawaban, yaitu sangat baik akan mendapat skor 4, jika baik akan mendapat skor 3, jika cukup akan mendapat skor 2, dan jika kurang baik akan mendapat skor 1.

c. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas Gerak

Tabel 2. Instrumen Kreativitas Gerak

NO.	KOMPONEN	INDIKATOR	NO. BUTIR PERNYATAAN
1	Kelancaran	1. Mampu mengetahui gerakan-gerakan dalam permainan 2. Mampu bergerak dengan bebas	1,2,3,4
2	Keluwesan	1. Kesesuaian gerak 2. Luwes dalam bergerak	5,6,7,8
3	Keaslian	1. Menciptakan gerakan baru	9,10,11,12

		2. Melakukan gerakan berbeda dari yang dicontohkan	
4	Keterperincian	1. Mampu melakukan gerakan secara berurutan 2. Mampu melakukan gerakan secara teratur	13,14,15,16
5	Kepekaan	1. Mampu menangkap dan menampilkan suatu gerakan secara cepat 2. Mampu bekerjasama dengan teman kelompok	17,18,19,20

Kriteria Skor Kreativitas Gerak Siswa

Tabel 3. Kriteria Kreativitas Gerak

Skor	Kategori
80-66	Sangat baik
65-51	Baik
50-36	Cukup
35-20	Kurang baik

2. Permainan Kecil tanpa Alat

a. Definisi Konseptual

Permainan kecil tanpa alat merupakan segala bentuk permainan tanpa alat yang peraturannya fleksibel dan dilakukan dengan kebebasan yang dalam kegiatannya membutuhkan aktivitas gerak sehingga membuat siswa lebih aktif, disiplin dan mampu bekerjasama

b. Definisi Operasional

Permainan kecil tanpa alat adalah skor yang diperoleh siswa melalui pengamatan tentang peraturan fleksibel, keaktifan, kedisiplinan dan kerjasama. Yang dilakukan peneliti dalam setiap siklus menggunakan instrumen berupa lembar observasi dengan dua opsi pilihan jawaban, yaitu ya dan tidak, jika ya akan mendapatkan skor 1 dan tidak akan mendapatkan Skor 0.

c. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-Kisi Instrumen Permainan Kecil tanpa Alat

Tabel 4. Instrumen Permainan Kecil tanpa Alat

No.	Aspek	Indikator	No. Butir Pernyataan
1	Peraturan fleksibel (bebas)	a. Memahami peraturan permainan b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran c. Mentaati peraturan permainan	1,2,3,4,5,16,17,18
2	Aktif	d. Berperan aktif dalam proses pembelajaran e. Berpartisipasi dalam pembelajaran f. Bergerak bebas sesuai peraturan permainan	6,7,8,9,10,11,19,20,21
3	Kedisiplinan	g. Tepat waktu h. Mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik i. Bertanggung jawab	12,13,22,23,24,25
4	Kerjasama	j. Dapat saling membantu k. Dapat berdiskusi sebelum permainan dimulai	14,15,26,27,28,29,30

	I. Menghargai pendapat orang lain	
Jumlah		30

J. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan dalam menjaring data tentang pemantauan tindakan atau non tes, yakni dengan menggunakan kamera sebagai alat bantu pengamatan.

Pengumpulan data yang digunakan untuk menjaring data tentang Kreativitas gerak siswa melalui permainan kecil tanpa alat, yaitu dengan cara pengumpulan data yang diperoleh melalui praktik yang diberikan kepada siswa setelah dan sesudah melaksanakan pembelajaran.

K. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan

Teknik yang digunakan yaitu teknik triangulasi, dimana sebelum instrumen digunakan peneliti terlebih dahulu berkonsultasi dengan teman sejawat (observer) dan tenaga yang ahli dibidang tersebut hingga mendapatkan persetujuan.

Kemudian didalam setiap akhir siklus harus didiskusikan agar hasil penelitian objektif, dengan demikian penelitian sesuai dengan yang direncanakan.

L. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis

1. Analisis Data

Penelitian tindakan kelas menggunakan data kualitatif, bertujuan untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan kecil tanpa alat pada siswa kelas III SDN Jayasakti 02 Muaragembong Bekasi. Oleh sebab itu diperlukan data penelitian yang didapat dari hasil penelitian. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yang terkumpul adalah dengan melakukan perhitungan persentase kemampuan siswa untuk melakukan gerak dalam permainan melalui praktik. Setiap gerakan baru yang muncul saat melakukan permainan merupakan suatu hasil dari kreativitas gerak siswa dan akan diberikan skor 4, jika baik akan mendapat skor 3, jika cukup akan mendapat skor 2, dan jika kurang baik akan mendapat skor 1.

Sedangkan untuk pemantau tindakan dalam pembelajaran melalui permainan kecil tanpa alat dapat dilakukan dengan opsi jawaban ya dan tidak, skor 1 untuk opsi jawaban ya, dan skor 0 untuk opsi jawaban tidak. Kedua data tersebut digunakan untuk mengetahui hasil sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Apabila tindakan pertama belum berhasil, maka akan diteruskan ke tindakan berikutnya, sampai tampak benar adanya peningkatan kreativitas gerak siswa dalam belajar Pendidikan Jasmani.

2. Interpretasi Hasil Analisis

Untuk mengetahui peningkatan kreativitas gerak siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan kecil tanpa alat pada siswa kelas III SDN Jayasakti 02 Muaragembong Bekasi maka dilakukan pengamatan melalui praktik langsung, jika didalam setiap siklus mengalami peningkatan kreativitas gerak siswa dalam pembelajaran Pendidikan jasmani maka penelitian ini dikatakan berhasil, dan kriteria keberhasilan pencapaian skor rata-rata kreativitas gerak dalam penelitian ini adalah 80% dari jumlah skor maksimal seluruh siswa. Jika pencapaian skor kreativitas gerak siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan kecil tanpa alat pada siklus I belum mencapai target yang ditetapkan maka dilanjutkan ke siklus II dan seterusnya sampai mencapai target yang ditentukan.