

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Penelitian tindakan kelas mempunyai langkah-langkah yang harus dijalani secara sistematis yang diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan dan refleksi. Dalam penelitian memerlukan suatu perlakuan kepada banyak subjek dimana perlakuan tersebut sudah tersusun dan terprogram sesuai dengan kondisi kelas penelitian.

Dalam menyusun rencana penelitian hendaknya disusun berdasarkan kepada hasil pengamatan awal yang refleksif. Dari sini peneliti akan mendapatkan gambaran umum tentang masalah yang ada. Kemudian bersama kolabolator atau pengamat melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran.

Rencana penelitian tindakan kelas sebaiknya disusun berdasarkan atas hasil pengamatan awal (observasi) yang menyeluruh terhadap

pembelajaran kelas. Dari observasi tersebut akan didapatkan gambaran umum tentang masalah yang ada.

Hasil dari penelitian nantinya diharapkan dapat menjadi indikator terhadap hasil pemecahan masalah dan pengambilan keputusan melalui pertimbangan-pertimbangan terstruktur.

Setelah melakukan observasi, peneliti bersama kolabolator memeriksa hasil observasi dan fakta-fakta yang ditemukan dilapangan secara cermat untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dan aspek-aspek apa yang perlu ditingkatkan untuk memecahkan masalah tersebut. Kolabolator dalam penelitian tindakan kelas berfungsi sebagai pengamat, pengawas, pemberi saran dan ikut mengambil keputusan dalam menentukan langkah-langkah berikutnya sehingga tercapainya tujuan sesuai yang diharapkan.

Sesuai dengan latar belakang masalah dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Penjas Melalui Permainan Kecil Pada Siswa Kelas V SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor”, penelitian dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dengan kolabolator. Jumlah siswa kelas V SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor 40 orang. Karakteristik dikelas V SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor yaitu cenderung malas, sering bolos, tidak aktif dan kurang kreatif.

Kondisi awal siswa dapat diketahui dengan melakukan observasi terhadap siswa pada saat pembelajaran pendidikan jasmani. Kondisi awal yang dimaksud adalah kondisi atau keadaan siswa yang belum mendapatkan perlakuan dan merupakan kondisi atau keadaan siswa yang sebenarnya.

Penelitian ini menggunakan siklus, setiap siklus terdiri dari tiga langkah sebagai berikut :

a. Perencanaan Tindakan

- a.1. Peneliti melihat kondisi atau keadaan awal pada saat pembelajaran pendidikan jasmani.
- a.2. Peneliti dan kolabolator mendiskusikan hasil observasi kondisi atau keadaan awal pada saat pembelajaran pendidikan jasmani.
- a.3. Peneliti dan kolabolator menyiapkan materi-materi yang akan diberikan kepada siswa.

Penelitian ini menggunakan dua siklus, dimana setiap siklus mempunyai langkah-langkah seperti yang dijelaskan diatas.

- Perencanaan tindakan siklus pertama

Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus ini yaitu dengan menerapkan materi penjelajahan pada mata pelajaran pendidikan jasmani yang dimodifikasi dengan kegiatan mencari jejak.

Pada siklus ini siswa diberi arahan untuk melakukan kegiatan penjelajahan yang berbentuk permainan mencari jejak dilingkungan sekolah. Kegiatan ini adalah kegiatan kelompok, dalam kegiatan mencari jejak ini terdapat jenis-jenis permainan berkelompok yang akan melatih kekompakan, kerjasama, komunikasi, dan kejujuran kelompok.

Bentuk kegiatannya yaitu siswa dituntut untuk dapat mencari jejak dengan tanda-tanda yang telah disediakan sebagai petunjuk untuk menuju pos-pos yang telah ditentukan. Di setiap pos nantinya setiap kelompok diberi kuis dan *game* yang nantinya hasil dari jawaban kuis dan *game* yang telah dilakukan akan mendapat poin sebagai penghargaan bagi kelompok yang dapat menjalankan kegiatan ini dengan baik dan benar.

Adapun *game* yang akan dimainkan pada siklus pertama antara lain

1. Permainan Spider Wab

Spider wab merupakan permainan yang dimainkan dengan mengutamakan kerjasama kelompok, cara permainannya yaitu, fasilitator menyediakan sebuah daring dengan ukuran yang bervariasi dan diletakan melintang dan dikaitkan antara pohon yang satu dengan pohon yang lain, para peserta diwajibkan melewati jaring tersebut dengan memasukan seluruh anggota bagian tubuh dengan syarat tidak boleh menyentuh jaring tersebut. Jaring yang telah dilewati oleh peserta pertama tidak boleh dilewati oleh peserta selanjutnya. Kelompok akan dinyatakan berhasil apabila semua peserta dapat melewati jaring tersebut tanpa menyentuh jaring tersebut.

2. Permainan Memindahkan Bola Dengan Tali.

Cara permainan ini menggunakan beberapa utas tali dan sebuah bola yang harus dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain. Jika jumlah peserta

sebanyak enam orang maka tali yang disediakan sebanyak tiga buah dengan panjang masing-masing 2 - 2,5 meter.

Peserta diinstruksikan untuk memindahkan bola dengan tali yang telah disediakan, peserta hanya boleh memegang 1 sisi tali yang disediakan untuk setiap anggota kelompok. Cara memindahkan bola tersebut yaitu dengan cara para peserta saling mengaitkan satu sisi tali dengan tali yang lainnya yang nantinya akan menjadi penjerat bola yang berada ditengah untuk dapat dipindahkan ketempat lain.

Pada kegiatan ini menitik beratkan pada kemampuan siswa untuk dapat menjalankan arahan dan instruksi dari guru dan fasilitator dengan baik dan benar pada saat melaksanakan kegiatan mencari jejak ini.

- Perencanaan tindakan siklus kedua

Pada siklus kedua masih melakukan kegiatan mencari jejak dengan cara berkelompok. Pada siklus ini yang membedakan adalah *game* yang dimainkan berbeda dengan *game* yang dimainkan pada siklus pertama. *Game* yang akan dimainkan di setiap pos pada siklus kedua antara lain :

1. Permainan Gelas Ajaib

Permainan ini menggunakan media gelas plastik, ember sebagai alat untuk mengambil air dan memindahkan ke ember yang belum terisi air, dengan cara menempelkan telunjuk ke gelas yang terisi air, satu gelas dibawa

oleh 2 atau 4 orang dengan cara berjalan estafet sampai embernya terisi penuh oleh air.

2. Permainan Menara Impian

Permainan ini menggunakan media ember sebagai wadah tempat mengambil air, potongan botol air mineral sebagai wadah bejana yang diisi air, bola pimpong sebagai indikator keberhasilan kelompok, dan terpal atau sarung sebagai alas untuk memindahkan air dari wadah yang berisi air ke wadah bejana yang kosong untuk diisi air.

Cara permainannya yaitu, peserta diharuskan memindahkan air yang berasal dari ember menggunakan gelas plastik yang nantinya dibawa menggunakan alas terpal atau sarung untuk mengisi bejana yang didalamnya terdapat bola pimpong. Peserta dinyatakan berhasil jika air yang diisi ke dalam bejana dapat mendorong bola pimpong keluar dari bejana tersebut.

Kegiatan ini termasuk dalam pendidikan luar kelas yang menyenangkan bagi siswa, diharapkan setelah kegiatan mencari jejak ini dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk dapat antusias menjalani pembelajaran PENJAS dan merubah persepsi pelajaran PENJAS yang tadinya merupakan pelajaran yang melelahkan, banyak aturan, dan membosankan menjadi pelajaran yang sangat atraktif, dinamis, tidak monoton, dan menyenangkan.

Motivasi yang tumbuh dari para siswa untuk mengikuti pelajaran PENJAS dapat tumbuh dikarenakan adanya daya tarik, yaitu didalam pelajaran penjas ternyata bukan merupakan kegiatan yang monoton, membosankan dan melelahkan, tetapi pelajaran PENJAS dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan, dan hal inilah yang menjadi dapat merubah pola fikir dan motivasi siswa untuk dapat mengikuti pelajaran penjas dengan antusias.

3. Permainan Bola Kolong

Permainan ini menggunakan alat berupa bola yang diberikan kepada masing-masing kelompok dan permainan ini menggunakan garis start sebagai awalan dan garis finish sebagai tujuan untuk menentukan pemenang dalam permainan bola kolong ini. Cara permainan ini yaitu dengan mengoper bola yang ada pada orang barisan paling depan kemudian cara mengopernya kepada orang dibelakangnya dengan cara memberi bola dengan mengolongkannya hingga orang paling belakang tanpa bola harus terjatuh, selanjutnya orang yang paling belakang setelah mendapatkan bola dari orang didepannya, maka dia harus berlari dengan cepat untuk menuju barisan yang paling depan, sehingga otomatis barisan makin lama akan maju bila sirkulasi bola dari depan ke belakang berjalan dengan benar. Penentuan pemenang pada permainan ini yaitu ditentukan dari kelompok yang terlebih dahulu melewati garis finish maka kelompok tersebut dinyatakan sebagai pemenang.

Permainan ini menitik beratkan pada antusias siswa saat melaksanakan kegiatan mencari jejak dan kemampuan siswa untuk dapat bekerjasama dalam kelompok, serta menciptakan situasi kegiatan yang kondusif pada saat pelaksanaan kegiatan tersebut, sehingga kegiatan dapat berjalan dengan menarik, atraktif, menyenangkan, dan dapat dikendalikan oleh guru.

b. Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh peneliti dan anggota tim peneliti yang lain. Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data, baik kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui pelaksanaan evaluasi, alat bantu evaluasi yang akan digunakan adalah lembar observasi. Untuk Peningkatan motivasi siswa dalam belajar pendidikan jasmani, evaluasi akan dilakukan pada setiap akhir siklus.

c. Tahap Pelaksanaan Tindakan

- Siklus I
 - Pelaksanaan proses pembelajaran mengikut sertakan observer dan guru pendamping (kolaborator), yang melakukan observasi sampai selesai pembelajaran.
 - Pelaksanaan observasi akan dilakukan oleh semua tim peneliti untuk mengumpulkan data.

- Pelaksanaan refleksi dan evaluasi dilakukan oleh semua anggota tim peneliti, setelah memperoleh kesimpulan pada siklus pertama serta menentukan apa yang perlu diperbaiki. Setelah itu menentukan langkah yang kemudian akan dilakukan pada siklus kedua.

- Siklus II

Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II ini akan dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dan rencana tindakan yang telah disusun.

d. Pengamatan

Langkah pengamatan dan observasi yang dilakukan didalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti dan kolabolator mengamati proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani kepada siswa.
2. Peneliti dan kolabolator melakukan pengamatan dan penilaian terhadap hasil peningkatan motivasi siswa.

e. Refleksi

Pengelolaan dan analisis data hasil penelitian tindakan kelas, berdasarkan rancangan kualitatif yang dilakukan sepanjang penelitian dan dilakukan secara terus menerus dari awal hingga akhir pada setiap tahapan atau proses penelitian.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor,

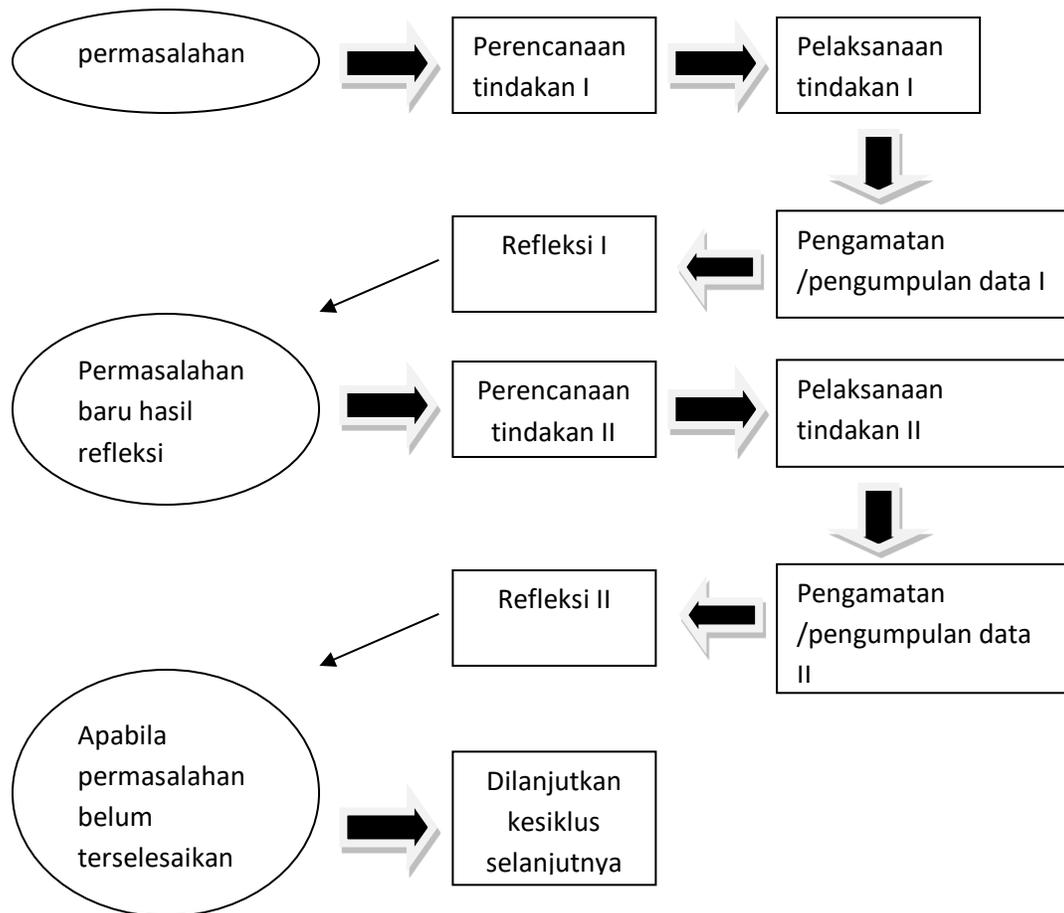
2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan 8 Mei – 12 Juni 2014.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Metode penelitian ini berkembang bersama-sama antara peneliti dan kolaborator untuk menentukan kebijakan dalam setiap peningkatan aspek pembelajaran. Peneliti dan kolaborator bersama-sama menentukan masalah, membuat desain serta melaksanakan program-program tersebut.

Adapun desain penelitian dapat dipolakan sebagai berikut :



D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa siswi kelas V SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor yang berjumlah 40 orang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas perlu catatan yang dituangkan ke dalam instrumen, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu bentuk pengumpulan data yang sangat menentukan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Observasi berarti pengamatan dengan tujuan tertentu. Nasution menyatakan bahwa observasi adalah dasar dari semua ilmu pengetahuan. Sedangkan Marshall menyatakan bahwa *“Through observation the researcher learn about behaviour and the meaning attached to those behaviour”*. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut.²⁵

Lembar observasi digunakan untuk mengobservasi aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran dengan metode inkuiri berlangsung. Aktivitas siswa yang diamati dengan lembar observasi adalah minat dan psikomotorik, sedangkan aktivitas guru berupa lembar observasi kelas untuk kegiatan guru.

Observasi dilakukan secara langsung pada saat pembelajaran di kelas guna mengumpulkan data secara kualitatif mengenai aktivitas guru dan

²⁵ S. Awangga, 2007. Proposal Penelitian. Yogyakarta. Pyramid Publisher

siswa. Tujuannya untuk mencatat masalah yang terjadi pada saat tindakan yang kemudian akan menjadi refleksi untuk tindak lanjut.

2. Wawancara

Menurut Esterberg wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.²⁶ Dengan wawancara peneliti dapat mengetahui hal-hal yang lebih dalam mengenai partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak ditemukan melalui observasi.

Wawancara dilakukan terhadap siswa setelah proses tindakan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pendapat mereka tentang kendala atau kesulitan serta motivasi belajar yang mereka dapat dari penerapan metode permainan kecil dalam pembelajaran Penjas untuk meningkatkan motivasi belajar tersebut. Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada guru untuk mengumpulkan informasi mengenai kelebihan dan kekurangan serta kendala yang ditemukan pada saat menggunakan metode permainan kecil.

3. Angket

Angket penelitian digunakan untuk mengetahui nilai afektif (sikap) siswa terhadap metode permainan kecil. Angket disebar dan diisi oleh siswa

²⁶ Suharsimi Arikunto, 2007. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta, h. 72.

dengan runtunan pertanyaan yang berhubungan dengan kesan dan tanggapan siswa terhadap metode yang digunakan dalam pembelajaran Penjas yaitu metode permainan mencari jejak.

Motivasi belajar adalah keinginan atau dorongan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Motivasi belajar diukur dengan menggunakan dimensi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

No	Dimensi	Indikator	No Butir Pernyataan		Jumlah
			Positif	Negatif	
1	Intrinsik	Hasrat/keinginan berhasil	1,11,21	3,14	5
		Dorongan kebutuhan belajar	4,5,7,25	6,8,16,19	8
		Harapan akan cita-cita	12,18	23	3
2	Ekstrinsik	Penghargaan	2,9	13,20	4
		Lingkungan belajar yang kondusif	10	15,17	3
		Kegiatan belajar yang menarik	22	24	2
Jumlah			13	12	25

Tabel 2. Kisi-kisi penelitian Instrumen Motivasi Belajar

No	Dimensi	Indikator	No Butir Pernyataan		Jumlah
			Positif	Negatif	
1	Intrinsik	Hasrat/keinginan berhasil	1	3	2
		Dorongan kebutuhan belajar	4,5	8,16	4
		Harapan akan cita-cita	-	23	1
2	Ekstrinsik	Penghargaan	2,9	13	3
		Lingkungan belajar yang kondusif	10	17	2
		Kegiatan belajar yang menarik	-	-	-
Jumlah			7	5	12

Sebelum dijadikan alat ukur maka angket penelitian diujicoba terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya.

1) Validitas

Instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini sebelumnya akan diuji coba. Pelaksanaan uji coba akan dikenakan pada sumber data yang bukan termasuk anggota pada sampel yang telah terpilih. Uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel, dan dalam penelitian ini akan dilakukan uji coba khususnya uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji coba tersebut diolah dengan menggunakan bantuan SPSS 16.0.

Uji validitas instrumen perlu dilakukan peneliti untuk memperoleh instrumen yang valid. Hal ini sesuai dengan makna validitas yang dikemukakan Arikunto (2001: 158) bahwa validitas adalah "suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen". Di dalam penelitian ini uji validitas menggunakan validitas konstruk. Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksikan tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berdasarkan teori tertentu. Uji validitas dilakukan terhadap responden di luar sampel penelitian yang mempunyai sifat dan ciri yang sama dengan responden yang akan menjadi sampel penelitian. Pelaksanaan uji coba dilakukan terhadap 30 siswa diluar popilasi dalam penelitian ini. Dalam rangka mendapatkan data yang akurat dan kredibel, pada penelitian ini dilaksanakan uji coba alat pengumpul data. Hasil uji coba tersebut akan diolah dengan menggunakan bantuan SPSS 16.

Validitas instrumen diuji dengan menggunakan korelasi skor butir dengan skor total "*Product Moment (Pearson)*". Analisis dilakukan terhadap semua butir instrumen dari masing-masing variabel motivasi belajar. Kriteria pengujiannya dilakukan dengan cara membandingkan r hitung dengan r tabel pada taraf $\alpha = 0,05$. Jika hasil perhitungan ternyata r hitung $>$ r tabel maka butir instrumen dianggap valid, sebaliknya jika r hitung $<$ r tabel maka dianggap tidak valid (invalid), maka instrumen tidak dapat digunakan dalam penelitian.

2) Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang reliabel apabila dipergunakan dalam penelitian akan diperoleh data yang dapat dipercaya. Suatu alat ukur dikatakan dapat dipercaya, apabila alat ukur tersebut baik dan mantap, artinya alat ukur tersebut walaupun beberapa kali dipergunakan untuk mengumpulkan data hasilnya tetap sama.

Koefisien reliabilitas instrumen dimaksudkan untuk melihat konsistensi jawaban butir-butir pernyataan yang diberikan oleh responden Adapun alat analisisnya menggunakan rumus "*Alpha Cronhach*".

4. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar diperlukan untuk mengukur tingkat ketercapaian penerapan metode permainan kecil hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan para siswa peserta permainan mencari jejak., selain itu tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pemahaman materi serta peningkatan hasil belajar siswa setelah tindakan dilakukan.

1. Perubahan yang disadari dan disengaja (intensional).

Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan. Begitu juga dengan hasil-

hasilnya, individu yang bersangkutan menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan, misalnya pengetahuannya semakin bertambah atau keterampilannya semakin meningkat, dibandingkan sebelum dia mengikuti suatu proses belajar. Misalnya, seorang siswa sedang belajar tentang Pendidikan Jasmani. Begitu juga, setelah belajar Pendidikan Jasmani dia menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan perilaku, dengan memperoleh sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berhubungan dengan Pendidikan Jasmani.

Pemberian nilai pada setiap pernyataan dilembar observasi berdasarkan skala likert ada 3 kategori pilihan jawaban, yaitu :

- B : Baik
- C : Cukup
- K : Kurang

Pemberian skor atau nilai untuk masing-masing pernyataan adalah :

- B : Baik : Nilai 3
- C : Cukup : Nilai 2
- K : Kurang : Nilai 1

F. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam menganalisis data yang terkumpul dilakukan dengan mencari sumber data dalam penelitian yaitu siswa dan tim fasilitator yang memandu jalanya kegiatan permainan mencari jejak, yaitu dengan jenis data kualitatif yang diperoleh langsung dari observasi dan pengamatan yang dilakukan kolabolator sebelum dan sesudah dilakukan tindakan berupa permainan mencari jejak untuk peningkatan motivasi belajar pada saat pembelajaran pendidikan jasmani.

1. Indikator keberhasilan peneliti ditentukan oleh :

- 1.1 Kehadiran siswa meningkat dari pada sebelumnya dengan melalui penerapan permainan mencari jejak pada saat proses pembelajaran PENJAS berlangsung.
- 1.2 Siswa menjadi termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran penjas.
- 1.3 Siswa menjadi lebih kreatif dalam pembelajaran PENJAS.
- 1.4 Terjadi interaksi yang kondusif antara siswa dengan siswa, dan guru dengan siswa.
- 1.5 Siswa memiliki kemampuan berkomunikasi dan keberanian mengemukakan pendapat.

- 1.6 Suasana belajar menjadi menyenangkan, kondusif, dan tidak membosankan bagi siswa.
2. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila :
 - 2.1 Motivasi belajar pendidikan jasmani dapat meningkat hingga jumlah presentasi 75%.
 - 2.2 Siswa dapat bersosialisasi secara baik dengan siswa lain dan guru.
 - 2.3 Siswa menjadi termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani.
 - 2.4 Terjadi interaksi yang baik antara siswa dengan siswa, maupun guru dengan siswa, sehingga terjalin kerjasama yang baik pula.

G. Prosedur Penelitian

1. Kondisi Awal (Pratindakan)

Pengamatan kondisi pratindakan dilakukan untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan sebelum peneliti melakukan proses penelitian. Pengamatan ini dilakukan dengan cara observasi langsung dengan guru dan siswa serta tes. Pengamatan dilakukan hanya satu kali. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui proses dan hasil pembelajaran di kelas V Mata Pelajaran Penjas.

Pengamatan dilakukan pada saat pembelajaran Mata Pelajaran Penjas di kelas V SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor. Pembelajaran Penjas yang dilaksanakan adalah peningkatan motivasi belajar melalui permainan kecil. Dalam penelitian ini evaluasi dari pembelajaran motivasi belajar melalui permainan kecil saat dilaksanakannya pengamatan dijadikan sebagai tes awal dari penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Permainan Kecil Dalam Pembelajaran Penjas Siswa Kelas V SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor”. Pengamatan langsung dilaksanakan selama proses pembelajaran motivasi belajar berlangsung. Hasil dari pengamatan yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

a. Metode Mengajar yang Diterapkan oleh Guru

Guru selama ini hanya menggunakan metode ceramah dan tugas dalam pembelajaran Penjas. Guru hanya sesekali membacakan materi dari buku paket Penjas Kelas V. Terkadang siswa hanya ditugasi untuk mempelajari materi tersebut sendiri tanpa bimbingan langsung dari guru. Hal tersebut membuat siswa merasa pembelajaran kurang menarik, membosankan, dan monoton, terutama dalam pembelajaran motivasi belajar yang seharusnya siswa merasakan pembelajaran menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, guru dan peneliti berdiskusi dan berkolaborasi sehingga menghasilkan kesepakatan bahwa untuk mengatasi

permasalahan dalam motivasi belajar adalah dengan menggunakan permainan kecil.

b. Pengelolaan Kelas oleh Guru

Observasi lapangan yang dilaksanakan pada saat pembelajaran motivasi belajar di kelas V antara lain menemukan kesulitan guru dalam mengelola kelas. Ada sebagian siswa yang asik motivasi belajar dengan temannya saat pembelajaran berlangsung, sehingga terkadang suara dari guru tidak terdengar jelas. Ada siswa yang mondar-mandir ke tempat duduk temannya hanya untuk meminjam penggaris, bolpoin, atau penghapus yang sekiranya tidak begitu penting. Ada juga siswa yang minta izin untuk ke kamar kecil.

Dalam observasi lapangan ditemukan juga siswa yang memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Tetapi siswa yang memperhatikan hanya sebagian kecil saja sehingga kondisi kelas kurang begitu mendukung untuk pencapaian hasil pembelajaran yang maksimal.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah dua siklus. Siklus pertama terdiri dari dua pertemuan, dan siklus kedua juga terdiri dari dua pertemuan. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama dua jam pelajaran yang tiap jam terdiri dari 30 menit.

Secara operasional, tahapan penelitian dalam setiap siklus dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Refleksi Awal

Berdasarkan observasi dilapangan bahwa kedudukan dan fungsi guru dalam kegiatan pembelajaran saat ini masih dominan. Aktivitas guru masih sangat besar dibandingkan dengan aktivitas siswa yang masih rendah kadarnya. Ketika proses belajar mengajar hendaknya terjalin hubungan yang sifatnya mendidik dan mengembangkan. Guru tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga sebagai figur yang dapat memotivasi dan merangsang perkembangan siswa. Ini berarti bahwa harus ada tindakan perbaikan agar terjadi perubahan sesuai tujuan yang diharapkan. Tindakan yang dilakukan sangat penting sebagai upaya peneliti dalam meninjau efektivitas tindakan yang telah dilakukan.

Kegiatan perencanaan diawali dengan merencanakan ide penelitian, kemudian ditindak lanjuti dengan observasi pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dilakukan sebagai pendahuluan yang tujuannya untuk mengidentifikasi masalah dan menemukan fakta yang terjadi di kelas. Langkah-langkah atau tindakan yang telah dilakukan perlu direncanakan secara rinci agar menjadi pegangan dalam melaksanakan tindakan.

b. Rancangan Tindakan

Berdasarkan uraian di atas, tindakan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengadakan koordinasi dengan guru dan kepala sekolah SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor mengenai masalah yang akan menjadi fokus dalam penelitian.
- 2) Menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan guru sebagai peneliti yang mencakup kegiatan yang harus dilakukan guru dan siswa dalam proses pelaksanaan tindakan sesuai perencanaan.
- 3) Menyiapkan sarana dan fasilitas yang akan digunakan dalam proses tindakan di kelas.
- 4) Menentukan instrumen yang digunakan dalam proses penelitian.
- 5) Menyiapkan lembar pedoman observasi terhadap hasil yang dicapai pada setiap tindakan.

c. Tindakan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan perencanaan yang telah dirumuskan. Tujuan utama pada proses tindakan adalah mengupayakan adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang diusahakan kemanfaatannya oleh peneliti dan para siswa.

Peneliti, dalam hal ini harus mampu membuat metodologi penelitian agar tidak mengganggu komitmen guru dalam mengajar, sehingga penelitian tetap dapat dilakukan tanpa mengorbankan siswa dalam proses pembelajaran.

d. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yaitu instrumen-instrumen yang telah ditentukan sebelumnya dalam perencanaan. Hal ini dilakukan untuk melihat hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan. Hasil observasi merupakan bahan pertimbangan untuk melakukan refleksi dan revisi terhadap rencana dan tindakan yang telah dilakukan untuk menyusun rencana dan tindakan selanjutnya yang diharapkan lebih baik dari tindakan yang telah dilakukan.

Fungsi observasi menurut Kasbolah dapat dibedakan menjadi:

- 1) Untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya.
- 2) Untuk mengetahui seberapa jauh pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung diharapkan dapat menghasilkan perubahan yang diinginkan.²⁷

e. Refleksi

Dengan bantuan hasil analisis data yang diperoleh, peneliti mencoba merenungkan kembali pelaksanaan tindakan yang telah tercatat melalui observasi. Melalui refleksi, peneliti akan dapat menentukan apa yang telah

²⁷ K.Kasbolah., 1998. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta. Depdikbud. Dikdasmen, Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III, p. 24.

dicapai dan apa yang belum dicapai, serta apa yang perlu diperbaiki lagi dalam pembelajaran selanjutnya.

Pada dasarnya refleksi merupakan kegiatan analisis sintesis, interpretasi, dan penjelasan atas semua informasi yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan. Refleksi merupakan tahap paling penting untuk memahami dan memberikan makna terhadap proses dan hasil yang terjadi akibat adanya tindakan yang dilakukan. Bila hasil refleksi dan evaluasi siklus I menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran Penjas pada siswa kelas V SD, maka tidak perlu dilanjutkan dengan siklus II. Namun apabila belum memperlihatkan adanya peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran Penjas pada siswa kelas V SD, maka dibuat siklus II yang meliputi: tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi tindakan dan tahap refleksi. Demikian juga untuk siklus III pembelajaran apabila belum ada peningkatan maka siklus dilanjutkan sampai motivasi belajar dalam pembelajaran Penjas menunjukkan adanya peningkatan atau meningkat.