

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Khusus Penelitian**

Metode penelitian tindakan ini adalah penelitian tindakan kelas (*Action Research*) yaitu penelitian yang bertujuan supaya dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar melempar bola besar dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui pendekatan kontekstual pada peserta didik kelas IV SDN Gondangdia 01 Jakarta Pusat.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di SDN Gondangdia 01, yang berlokasi di Jalan HOS. Cokroaminoto No. 66, Kelurahan Gondangdia, Kecamatan Menteng Jakarta Pusat. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2018 sampai bulan Juni 2018.

#### **C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan**

##### **1. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Wijaya berpendapat bahwa penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas (*action research*). Penelitian tindakan kelas menurut Kemmis adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidik) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri.<sup>1</sup>

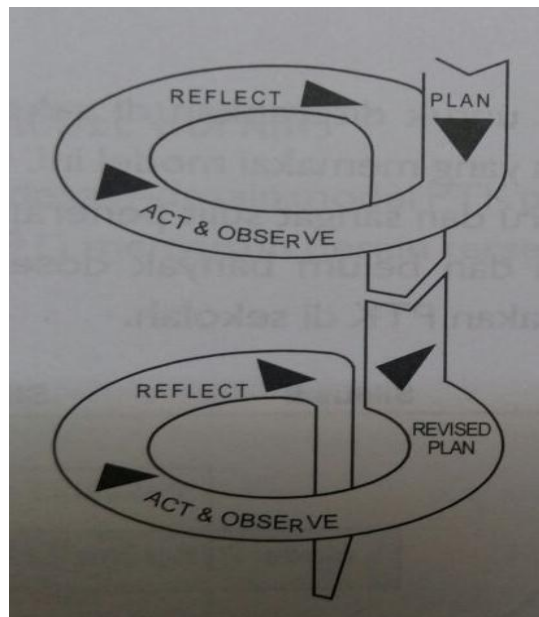
---

<sup>1</sup> Wijaya, dkk. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Indeks, 2012), p. 20.

Praktik yang dilakukan pendidik tersebut diharapkan dapat menyelesaikan masalah di dalam kelas. Hal ini akan mengarahkan tujuan penelitian tindakan kelas dalam tiga area yaitu: (1) untuk memperbaiki praktik (2) untuk meningkatkan pemahaman para praktisi terhadap praktik yang dilaksanakannya serta (3) untuk memperbaiki keadaan atau situasi dimana praktik tersebut dilaksanakan.

## **2. Desain Intervensi Tindakan**

Desain intervensi tindakan atau rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis & Mc Taggart. Adapun prosedur kerja dalam penelitian menurut Kemmis dan Taggart dalam Arikunto pada dasarnya merupakan suatu siklus meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) tahap perencanaan (*planning*), (2) tahap tindakan (*action*), (3) tahap pengamatan (*observing*), dan (4) tahap refleksi (*reflection*). Setelah tahap refleksi kemudian dilanjutkan dengan perencanaan kembali (*replanning*). Apabila masih ditemukan kekurangan dalam penelitian tersebut maka dapat dilanjutkan kembali penelitian dari siklus pertama dengan penyusunan perencanaan modifikasi yang di aktualisasikan dalam bentuk rangkaian tindakan dan pengamatan lagi sampai membentuk sebuah siklus yang diharapkan. Apabila tingkat pencapaian yang telah ditetapkan telah diperoleh atau melampau target maka penelitian bisa dihentikan.



**Gambar 3.1: Siklus PTK menurut Kemmis & Taggart<sup>2</sup>**

#### **D. Subjek/Partisipasi yang terlibat dalam penelitian**

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Gondangdia 01 Jakarta Pusat. Sedangkan peneliti dalam penelitian ini adalah Mahasiswa UNJ, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Kegiatan penelitian ini di luar kelas dapat dilakukan secara langsung oleh peneliti dan diamati oleh observer yaitu guru pendidikan jasmani dan olahraga sebagai partisipan yang terlibat dalam penelitian.

#### **E. Peran dan Posisi Peneliti Dalam Penelitian**

Peran peneliti dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai pemimpin perencanaan (*planner leader*). Sebagai pemimpin perencanaan tindakan dalam penelitian ini pada kegiatan prapenelitian, peneliti

<sup>2</sup> Wijaya Kusumah, *Mengenal Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Indeks, 2012), p. 21.

melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani tentang kemampuan gerak dasar melempar bola pada peserta didik kelas IV SDN Gondangdia 01 Jakarta Pusat.

Apabila hasil yang diperoleh dalam melakukan penelitian pertama belum sesuai, maka data tersebut akan menjadi dasar bagi peneliti untuk membuat rancangan tindakan pada siklus kedua. Adapun posisi peneliti yaitu sebagai pelaku pembelajaran sekaligus merefleksikan dalam penelitian.

Selain sebagai pemimpin perencanaan penelitian, posisi peneliti juga sebagai pelaksana utama. Artinya bahwa peneliti secara langsung dapat melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan peneliti sebanyak mungkin dapat mengumpulkan data sesuai dengan fokus penelitian, sehingga data yang akan diperoleh peneliti dapat diharapkan akurat dan terarah.

## **F. Tahap Intervensi Tindakan**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), melalui empat tahap. Tahap tersebut akan dilakukan dalam 2 siklus. Tetapi apabila hasil yang diharapkan belum tercapai maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Adapun penjelasan pada setiap tahapan sebagai berikut:

### **1. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini, peneliti bersama guru pendidikan jasmani dan olahraga berdiskusi untuk merancang kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan

pendekatan bermain di kelas IV SDN Gondangdia 01 Jakarta Pusat. Perencanaan ini disusun berdasarkan hasil diskusi dan wawancara antara peneliti, guru sejawat atau kepala sekolah selaku pimpinan. Pada tahap ini peneliti sudah membuat perencanaan awal, namun rencana ini harus didiskusikan dengan guru pelaksana dan guru kolaborator.<sup>1</sup> Tidak tertutup kemungkinan rencana ini diubah sesuai dengan masukan dari kedua guru tersebut. Dalam perencanaan ini dirumuskan strategi pelaksanaan model, tugas dan kewajiban, baik guru sebagai kolaborator maupun peneliti.

Melalui tahap perencanaan ini, peneliti dapat merancang metode pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran, membuat instrument pemantau tindakan, pengumpulan data dan evaluasi atau tes perbuatan sampai penilaian akhir.

**Tabel 3.1**  
**Perencanaan Tindakan**

<b>Siklus</b>	<b>Waktu perencanaan</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jenis Kegiatan</b>	<b>Media</b>
<b>I</b>	Pertemuan ke-1 2 x 35 menit (2 jam pelajaran)	Keterampilan melempar bola besar	1. Memeberikan materi kepada peserta didik tentang keterampilan melempar bola besar 2. Mempraktekkan macam-macam keterampilan gerak melempar bola besar	- Pluit - Bola basket - Lapangan

<sup>1</sup> Kusumah Wijaya dkk, *Mengenal TindakanKelas*, (Jakarta: PT. Indeks, 2012), p. 25.

Siklus	Waktu perencanaan	Indikator	Jenis Kegiatan	Media
	Pertemuan ke-2 2 x 35 menit (2 jam pelajaran)		1. Mempraktekkan keterampilan melempar bola besar dalam bentuk permainan: - Permainan Kucing Mengejar Mangsa - Lemparan ember	- Pluit - Bola basket - Lapangan
II	Pertemuan ke-1 2 x 35 menit (2 jam pelajaran)	Keterampilan melempar bola besar	Memberi materi kepada peserta didik tentang keterampilan melempar bola besar	- Pluit - Bola basket - Lapangan
	Pertemuan ke-2 2 x 35 menit (2 jam pelajaran)		Mempraktekkan macam-macam keterampilan gerak melempar bola besar dalam bentuk permainan: - Berburu Mangsa - Lempar Tegogodol (lempar operan)	- Pluit - Bola Basket - Lapangan

Adapun jenis permainan dalam setiap siklus merupakan permainan-permainan tradisional yang dimodifikasi. Konsep dari permainan-permainan di atas adalah sebagai berikut:

#### a. Permainan Kucing Mengejar Mangsa

Permainan kucing mencari mangsa adalah permainan dalam kelompok. Dalam permainan ini tugas kelompok kucing berusaha mencari bola yang di lemparkan oleh kelompok tikus untuk berusaha menghentikan kelompok tikus yang akan melemparkan ke arah sasaran.

**b. Lemparan ember**

Permainan lempar ember merupakan permainan yang memerlukan kekuatan tangan, posisi badan, posisi berdiri, posisi memegang bola, posisi lengan, dan cara mengayunkan bola ke arah sasaran yaitu memasukan bola.

**c. Berburu Mangsa**

Permainan berburu mangsa adalah permainan berkelompok yaitu kelompok mangsa dan kelompok pemburu (melepar). Kelompok mangsa akan membentuk dua kelompok dan dari kedua kelompok ada kelompok pemburu berusaha menghentikan lemparan dari kelompok mangsa. Dari kedua kelompok memiliki kapten sebagai peran penting dalam kelompok. Permainan ini akan selesai jika semua kelompok baik pemburu maupun mangsa dapat mengambil bagian dalam permainan.

**d. Lempar Tegogodol (lempar operan)**

Permainan lemparan Tegogodol (lempar operan) dapat dimainkan menggunakan peralatan bola basket. Permainan ini dimainkan secara berkelompok saling operan antara kelompok pelempar dan kelompok lawannya. Kelompok yang berhasil mengambil bola lawan segera melempar ke teman kelompoknya.

**2. Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan sesuai dengan apa yang direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dalam setiap siklusnya, peneliti harus menjelaskan secara rinci cara dalam

permainan.<sup>2</sup> Secara teknis, bagaimana cara melakukan permainan tersebut harus dilakukan oleh peserta didik agar pembelajaran tetap tertib. Dalam pelaksanaannya apabila pada tahap siklus pertama belum memperoleh hasil yang diinginkan oleh peneliti maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan peneliti.

### **3. Tahap Pengamatan**

Selama pelaksanaan proses pengamatan, peneliti mengadakan kolaborasi dengan guru lain untuk melihat dan mencatat tindakan-tindakan peneliti apakah sudah sesuai dengan perencanaan.<sup>3</sup> Selain itu kolabolator akan memberi tanggapan dan saran kepada peneliti atas tindakannya dan mengadakan diskusi dari kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa, peneliti menetapkan indikator penilaian bagi peserta didik kelas IV, Yaitu: (1) Observasi (kolaborasi) mengamati kegiatan guru pada saat pembelajaran dan mengamati kegiatan siswa dengan menggunakan instrumen pengamatan pembelajaran guru dan siswa; 2) guru mengevaluasi respon siswa selama pembelajaran dan dari angket yang diisi siswa; 3) Guru mengevaluasi kegiatannya dengan menggunakan lembar tes *chest pass* guru.

### **4. Tahapan Refleksi**

Pada tahap ini, peneliti dan kolabolator membicarakan hal-hal yang berkenaan dengan pengamatan kegiatan peserta didik dan guru saat

---

<sup>2</sup> Kusumah Wijaya dkk, *Mengenal TindakanKelas*, (Jakarta: PT. Indeks, 2012), p. 25.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 25.



pelaksanaan pembelajaran.<sup>4</sup> Jika hasil yang didapat kurang memuaskan bagi peserta didik maka perlu diadakan perbaikan-perbaikan untuk siklus berikutnya. Dari penelitian tersebut dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut: (1) mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus pertama, (2) mengkaji pelaksanaan pembelajaran tindakan siklus pertama, (3) memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya, (4) merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

### **G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan**

Hasil dari penelitian ini sebagai adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam gerak dasar melempar bola. Keberhasilan tersebut dapat dibuktikan dengan tercapainya peningkatan kemampuan gerak dasar melempar bola. Kriteria keberhasilan keterampilan gerak dasar melempar bola dalam penelitian ini adalah presentase jumlah seluruh skor peserta didik yang di dapat dari tes melempar bola dengan pencapaian 85%. Adapun kriteria keberhasilan dalam proses pembelajaran yang meliputi guru dan peserta didik menggunakan pembelajaran kontekstual dalam penelitian ini adalah 90%. Apabila keberhasilan belum mencapai target yang telah ditetapkan maka penelitian dianggap belum berhasil dan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 25-26.

## **H. Data dan Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran pendidikan jasmani dan seluruh peserta didik kelas IV SDN Gondangdia 01 Jakarta Pusat yaitu sebanyak 31 orang yang terdiri dari 17 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar pengamatan kemampuan gerak dasar melempar bola dan data pemantau aktivitas guru dan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani melalui pembelajaran kontekstual.

Selain menggunakan data-data tersebut, peneliti juga melampirkan foto-foto kegiatan permainan. Dengan adanya dokumentasi foto-foto tersebut diharapkan dapat lebih melengkapi data penelitian. Foto-foto yang dilampirkan merupakan gambaran kegiatan peserta didik saat mengikuti permainan di lapangan. Dokumentasi foto memuat gambar kegiatan peserta didik dari setiap siklus. Data pendukung lainnya adalah berupa hasil refleksi yang diperoleh dari hasil pengamatan rekan sejawat dan catatan lapangan selama tindakan peneliti berlangsung.

## **I. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan peneliti adalah observasi atau pengamatan secara kualitatif untuk menjangkau variabel keterampilan gerak dasar melempar bola besar dan variabel pendekatan kontekstual. Kedua instrumen penelitian disusun berdasarkan kisi-kisi yang diturunkan dari

pengertian dan definisi konseptual dengan memperhatikan indikator dari teori yang ada.

## **J. Variabel Keterampilan Gerak Dasar Melempar Bola Besar**

### **1. Definisi Konseptual Gerak Dasar Melempar Bola Besar**

Keterampilan gerak dasar melempar bola merupakan suatu aktivitas fisik yang mengarahkan atau memindahkan suatu benda (bola) dari suatu titik ketitik yang lain melalui lemparan ayunan tangan yang membutuhkan koordinasi antara posisi kaki tumpuan, posisi badan, posisi lengan, gerakan ayunan tangan, gerakan lanjutan dan pandangan kearah sasaran.

### **2. Definisi Oprasional Keterampilan Gerak Dasar Melempar Bola**

Definisi keterampilan gerak dasar melempar bola ialah skor yang diperoleh peserta didik dari pengamatan yang dilakukan peneliti melalui setiap siklus menggunakan instrumen penilaian dengan komponen sebagai berikut: (1) posisi kaki tumpuan, (2) posisi badan, (3) posisi lengan, (4) gerakan ayunan tangan, (5) gerakan lanjutan, dan (6) pandangan kearah sasaran, dengan kriteria penilaian benar = Ya dan salah = Tidak.

### **3. Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Gerak Dasar Melempar Bola**

Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan gerak dasar melempar bola melalui pembelajaran kontekstual adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Gerak Dasar Melempar Bola**

No	Komponen	Indikator	Kategori	
			Ya	Tidak
1	Tungkai	1. Posisi tungkai pada saat melempar		
		2. Gerak tungkai saat melempar		
		3. Posisi tungkai pada saat melempar		
		4. Gerakan tungkai saat melempar		
2	Tubuh	5. Posisi tubuh saat melempar		
		6. Gerakan tubuh saat melempar		
		7. Posisi tubuh saat melempar		
		8. Gerakan tubuh saat melempar		
3	Lengan	9. Posisi lengan saat melempar		
		10. Gerakan lengan saat melempar		
		11. Posisi lengan saat melempar		
		12. Gerakan lengan saat melempar		
4	Pandangan	13. Pandangan saat melempar		
		14. Pandangan saat melempar		

#### **4. Definisi Konseptual dan Operasional Pembelajaran Kontekstual**

##### **a. Definisi Konseptual**

Pembelajaran kontekstual adalah kegiatan pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan pengetahuan yang dimiliki peserta didik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, yang memiliki 8 komponen, yaitu Konstruktivisme, Inquiri, Menanya, Masyarakat belajar, Pemodelan, Refleksi dan Penilaian otentik.

##### **b. Definisi Operasional**

Definisi operasional pembelajaran kontekstual adalah skor hasil pengamatan kegiatan pembelajaran yang mengaitkan materi yang dibelajarkan dengan pengetahuan yang dimiliki peserta didik untuk

diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, yang memiliki 7 komponen, yaitu Konstruktivisme, Inquiri, Menanya, Masyarakat belajar, Pemodelan, Refleksi dan Penilaian otentik.

**Tabel: 3.3**  
**Kisi-Kisi Pembelajaran Konstektual**

No	Komponen	Indikator	No. Butir
1	Konstruktivisme	1. Menggali pengalaman peserta didik	1
		2. Menggunakan media atau ilustrasi	2
		3. Mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari	3
		4. Mengemukakan pengalaman sehari-hari	4
2	Inquiri	1. Memberi masalah yang menantang	5
		2. Mendorong memecahkan masalah	6
3	Bertanya	1. Mendorong peserta didik bertanya	7
		2. Mencari tahu kemungkinan jawaban	8
4	Masyarakat belajar	1. Membentuk kelompok diskusi	9
		2. Memberi kesempatan berdiskusi, mencoba	10
5	Pemodelan	1. Memperagakan hasil kerja kelompok	11
		2. Memberikan kesempatan koreksi antar kelompok	12
6	Refleksi	1. Memperbaiki kekurangan peserta didik	13
		2. Menanyakan kesulitan yang dialami	14
		3. Melihat perbaikan yang sudah dilakukan	15
		4. Menanyakan komentar peserta didik tentang materi ajar	16
7	Penilaian otentik	1. Melakukan tes kinerja/penampilan	17
		2. Memberikan masukan atas tes kinerja	18
		<b>Jumlah</b>	18

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang memenuhi kategori}}{\text{Jumlah Skor Pertanyaan}} \times 100$$

### K. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dapat menggunakan lembar observasi terstruktur

sebagai alat penilaian. Selain itu, peneliti menggunakan lembar observasi, serta peneliti juga melampirkan foto-foto saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung dan tes hasil kemampuan gerak dasar melempar peserta didik berupa tes praktek.

#### **L. Teknik Pemeriksaan Kepercayaan Data**

Untuk menguji tingkat kepercayaan data dan keabsahan data maka peneliti dapat melakukan beberapa hal antara lain: (1) kredibilitas, item-item dalam instrumen yang digunakan peneliti merupakan penjabaran dari teori-teori yang terkait; (2) keterbukaan, pengkajian data yang disusun peneliti disampaikan secara transparan; (3) keakuratan, pengisian data diperoleh informasi yang akurat; (4) kelayakan data yang digunakan peneliti sebelumnya telah dikonsultasikan kepada ahlinya dalam hal ini dosen pembimbing.

#### **M. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis**

##### **1. Analisis Data**

Analisis data diperoleh dari pemantauan tindakan kelas dan data penelitian. Data pemantauan tindakan kelas berupa aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan gerak dasar melempar bola beas dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada siklus 1 dan siklus 2 melalui pengamatan langsung berdasarkan instrumen pemantauan tindakan yang dilakukan oleh observer. Adapun teknik analisis data yang

digunakan adalah teknik deskriptif dengan prosentase. Setelah dianalisis data yang diperoleh dijadikan ukuran untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Untuk data variabel, pendekatan bermain diperoleh dari hasil pengamatan setiap langkah pelaksanaan tindakan kelas dan dianalisis dengan menjumlahkan skor setiap butir lembar pengamatan. Jumlah skor pencapaian pelaksanaan pendekatan bermain dibagi jumlah butir soal, kemudian dijadikan prosentase.

Nilai Prosentase:

$$nilai = \frac{\text{skor prolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Apabila semua indikator yang telah ditetapkan sudah terpenuhi maka dapat diinterpretasikan bahwa kemampuan peserta didik dalam gerak dasar melempar bola besar mencapai 82% siswa nilai rata-rata kelas (nilai 82) dan instrument pendekatan kontekstual mencapai 90%.

## **2. Interpretasi Hasil Analisis**

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan gerak dasar melempar bola besar melalui pendekatan kontekstual selama dan akhir pelajaran dilakukan observasi menggunakan lembar pengamatan. Jika terlihat ada peningkatan dalam kontekstual gerak dasar melempar bola besar dalam setiap siklus, maka dapat dikategorikan bahwa adanya dampak pelaksanaan pendekatan kontekstual dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani.

#### **N. Tindakan Lanjut atau Pengembangan Perencanaan Tindakan**

Apabila dalam penelitian yang dilaksanakan tidak mampu memperbaiki dan meningkatkan keterampilan gerak dasar melempar bola besar pada peserta didik siswa kelas IV SDN Gondangdia 01 Jakarta Pusat maka perencanaan tindak lanjut yang akan dilakukan adalah melakukan evaluasi pada siklus berikutnya dengan menggunakan refleksi dari siklus I sebagai acuan.