

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Khusus Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data secara empiris tentang peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam Melalui Modifikasi Permainan Siswa Kelas V SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1) Tempat Penelitian

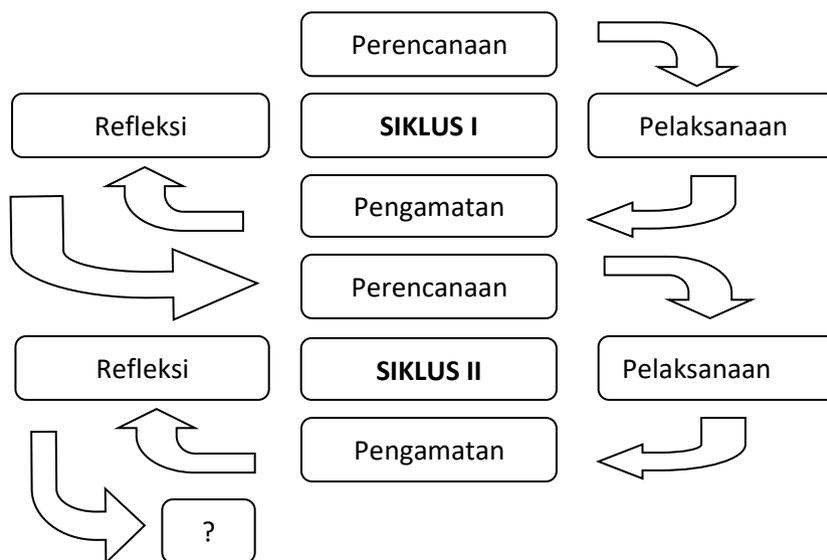
Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman, yang bertempat di Jl. Kayu Manis 4, Kecamatan Matraman Jakarta Timur.

2) Waktu Penelitian

Waktu penelitian di mulai dari bulan Maret sampai dengan Juni 2017

C. Metode dan Desain Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Rancangan siklus penelitian memiliki empat tahapan kegiatan pada setiap siklusnya, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Model penelitian tindakan Kemmis dan Taggart¹

D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Kayu Manis 01 Matraman Jakarta Timur dengan jumlah siswa 32 orang. Sementara observer pengamatan dalam penelitian ini adalah guru PJOK SDN Kayu Manis 01 Pagi.

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

Peran dan posisi peneliti dalam penelitian di sini adalah terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran atau sebagai pemimpin perencanaan (*planner leader*) sekaligus pembuat laporan. Sebagai pemimpin perencanaan tindakan dalam penelitian maka pada saat pra-penelitian, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses kegiatan pembelajaran PJOK di kelas V SDN Kayu Manis 01

¹ Suharsimi Ari kunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: BumiAksara, 2009), h. 16.

Matraman Jakarta Timur, kemudian peneliti membuat perencanaan tindakan yang didiskusikan dan bekerja sama dengan guru PJOK dan partisipan lainnya.

Posisi peneliti dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah sebagai pelaku utama yaitu sebagai pelaksana langsung yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tingkat keikutsertaan peneliti hadir secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dan berusaha untuk mengumpulkan data sebanyak-banyaknya yang sesuai dengan fokus penelitian. Peneliti berusaha melihat dan mencari serta mempelajari perilaku subjek dalam menilai siswa agar dapat memperoleh data yang akurat. Dalam proses penelitian peneliti berusaha interaktif terhadap lingkungan agar dapat merasakan setiap konteks yang ada sehingga tujuan utama penelitian untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam melalui modifikasi permainan kelas V SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur dapat tercapai dengan maksimal.

F. Tahap Intervensi Tindakan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas sehingga penelitian ini melakukan kerjasama dengan guru kelas yang bersangkutan melalui beberapa siklus yaitu: (1) Perencanaan (*planning*), (2) Pelaksanaan (*acting*), (3) Pengamatan (*observing*), (4) Refleksi (*reflecting*) pada setiap tindakan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Siklus tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan. Jika pada

siklus pertama belum berhasil, maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Hal-hal yang harus disiapkan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

(1). Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan, terlebih dahulu menyusun perencanaan yang akan disajikan yaitu: (1) pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Instrumen yang disiapkan adalah tes observasi atau pengamatan.

Adapun tabel perencanaan tindakan seperti berikut:

Table 3.1 Perencanaan Tindakan

Siklus	Waktu pelaksanaan	Materi	Kegiatan pembelajaran	Media
I	Pertemuan ke-1 2 X 35 menit	Gerak Dasar Menendang Kaki Bagian Dalam	Pembelajaran diawali dengan guru memberikan contoh gerak dasar menendang kemudian dilanjutkan dengan permainan bola berputar, dan kucing-tikus.	Bola plastik/karet, pluit, kapur, cones dan stopwatch
	Pertemuan	Gerak Dasar	Pembelajaran	Bola

	ke-2 2 X 35 menit	Menendang Kaki Bagian Dalam	dilakukan dengan permainan Hitam-Hijau , Permainan sepak bola mini, dan tes menendang kaki bagian dalam.	plastik/karet, pluit, kapur, cones, botol dan stopwatch
II	Pertemuan ke-1 2 X 35 menit	Gerak Dasar Menendang Kaki Bagian Dalam	Pembelajaran diawali dengan guru memberikan contoh gerak dasar menendang kemudian dilanjutkan dengan permainan soccer wall pass, dan sepak pion.	Bola plastik/karet, pluit,lakban, kapur, cones dan stopwatch
	Pertemuan ke-2 2 X 35 menit	Gerak Dasar Menendang Kaki Bagian Dalam	Pembelajaran dilakukan dengan permainan bola beracun, Permainan bola sodor, dan tes menendang kaki	Bola plastik/karet, pluit, lakban, kapur, cones, botol dan stopwatch

			bagian dalam.	
--	--	--	---------------	--

(2). Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan sesuai dengan apa yang direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam setiap siklus. Pelaksanaan proses kegiatan belajar dilakukan 2 kali pertemuan untuk siklus pertama dan dilanjutkan 2 pertemuan pada siklus kedua. Pada tahap tindakan membuat catatan lapangan, tentang kejadian yang luput dari lembar pengamatan untuk memperkuat data.

(3). Pengamatan

Pengamatan atau observasi dilakukan pada saat dilaksanakannya tindakan. Dalam proses pengamatan ini peneliti dibantu oleh guru sebagai kolaborator untuk melihat, mencatat, dan memberi masukan apakah tindakan yang dilakukan peneliti sudah sesuai dengan perencanaan agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

(4). Refleksi

Pada tahap refleksi akan dilakukan evaluasi dalam proses pembelajaran oleh peneliti berdasarkan hasil pengamatan dan kesimpulan yang diperoleh. Selain memberikan evaluasi, peneliti dan observer membahas tentang

kekurangan siswa pada proses pembelajaran. Kemudian hasil evaluasi didiskusikan untuk digunakan sebagai dasar perencanaan ulang siklus selanjutnya.

G. Hasil Tindakan yang Diharapkan

Keberhasilan dalam penelitian dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan gerak dasar menendang menggunakan bagian dalam pada setiap siklusnya serta adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Tindakan dianggap berhasil apabila skor kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam mencapai 80% dari jumlah siswa dengan kriteria nilai ketuntasan ≥ 65 . Adapun aktivitas pemantauan guru dan siswa dalam penerapan modifikasi permainan ini dinyatakan berhasil apabila pengamatan mencapai presentase 80% dari total skor.

H. Data dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang didapat adalah data kualitatif tentang gerak dasar manipulatif yaitu menendang menggunakan kaki bagian dalam atau modifikasi permainan SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur selama mengikuti pembelajaran PJOK dari:

- a. Data kualitatif dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran PJOK,
- b. Catatan lapangan,
- c. Dokumentasi (foto/video).

2. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini yaitu:

- a. Siswa kelas V SDN Kayu Manis 01 Matraman Jakarta Timur pada proses pembelajaran PJOK.
- b. Guru/peneliti merencanakan pembelajaran dengan membuat skenario dan mengevaluasi hasil dari proses pembelajaran PJOK.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data hasil pemantauan tindakan dan data hasil penelitian. Data hasil pemantauan tindakan diperoleh dengan cara: (1) observasi atau pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung yang berkenaan dengan proses pembelajaran dan penggunaan media dalam pembelajaran. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh satu orang observer selaku kolaborator dengan menggunakan lembar observasi, (2) dokumentasi berupa foto-foto atau video yang diambil pada saat pembelajaran PJOK dengan menggunakan penerapan modifikasi permainan, (3) catatan lapangan atau catatan harian yaitu catatan kolaborator selama melaksanakan penelitian baik berupa kekurangan maupun hal yang perlu ditambahkan. Sedangkan data penelitian juga diperoleh dari observasi kegiatan menendang menggunakan kaki bagian dalam siswa untuk belajar PJOK yang dituangkan melalui instrumen penilaian.

Adapun instrumen-instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) lembar observasi, (2) catatan harian atau catatan lapangan, (3) foto-foto atau video sebagai dokumentasi. Selama pelaksanaan penelitian sebagai alat evaluasi peneliti membuat lembar observasi yang bertujuan untuk melihat, mengamati, dan mengetahui tentang implementasi pembelajaran melalui modifikasi permainan dalam pembelajaran PJOK serta mengetahui apakah kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam siswa sudah tercipta dan berkembang sesuai dengan apa yang diharapkan ketika pelaksanaan pembelajaran PJOK.

J. Instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan

Data penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam melalui penerapan modifikasi permainan bola besar siswa kelas V SDN Kayu Manis 01 Matraman Jakarta Timur.

1. Instrumen Tindakan Kemampuan Gerak Dasar Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam

a. Definisi Konseptual

Gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam adalah menggerakkan salah satu kaki untuk mendorong sebuah bola agar bola itu bergerak melewati udara atau tanah dengan menggunakan kaki bagian dalam yang terdiri dari pengambilan awal, gerakan saat menendang, dan gerak

lanjutan. Gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam membutuhkan kordinasi antara kaki, tungkai, posisi badan, pandangan, lengan dan gerak lanjutan.

b. Definisi Operasional

Kemampuan gerak dasar menendang dengan menggunakan kaki bagian dalam adalah jumlah skor yang diperoleh siswa melalui pengamatan yang dilakukan peneliti dalam setiap siklus. Penilaian dilihat dengan aspek pengambilan awal, gerakan saat menendang, dan gerak lanjutan dengan menggunakan instrumen penelitian, dengan kriteria penilaian semua indikator muncul mendapatkan skor 4, tiga indikator muncul skor = 3, dua indikator muncul skor = 2, jika satu indikator muncul skor = 1.

c. Kisi – Kisi Instrumen

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Gerak Dasar Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam

No.	Aspek Kemampuan Menendang menggunakan kaki bagian dalam	Deskriptor	Skor			
			1	2	3	4
1.	Gerak Awalan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Posisi badan langsung berhadapan di dekat bola ➤ Tungkai kaki yang ingin digunakan untuk menendang berada dibelakang bola ➤ Kaki tumpu berada di samping bola ➤ Kedua lengan berada disamping badan 				

2.	Gerak menendang	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Posisi badan condong kedepan ➤ Tungkai kaki di ayun lurus kebelakang kemudian di ayun kedepan membuka lebar ke arah luar membentuk sudut 90 derajat ➤ Bagian lutut pada kaki tumpu agak ditekuk ➤ pandangan sesekali melihat rendah kearah bola dan kearah target tendangan 				
3.	Gerak ikutan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Posisi badan berubah kearah kaki yang digunakan untuk menendang ➤ Tungkai kaki membuka keluar membentuk sudut 45 derajat diangkat kedepan ➤ Kaki tumpu lurus ➤ Bahu menghadap kearah gerakan 				

Table 3.3 Kriteria Penilaian

Skor	Deskriptor
Empat (4)	Semua indikator muncul
Tiga (3)	Hanya 3 (Tiga) indikator muncul
Dua (2)	Hanya 2 (Dua) indikator muncul
Satu (1)	Hanya 1 (Satu) indikator yang muncul

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal (12)}} \times 100$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang memenuhi nilai ketuntasan}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100 \%$$

2. Instrumen Penerapan Modifikasi Permainan

a. Definisi Konseptual

Modifikasi permainan adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan permainan pada lingkungan pembelajaran dengan komponen penting yang dapat di modifikasi seperti perubahan cara memainkan sebuah permainan, termasuk prosedur, alat permainan, pelaksanaan, peraturan, ukuran lapangan, jumlah pemain yang disajikan ke dalam rancangan olahraga pendidikan jasmani guna meningkatkan kualitas pembelajaran melalui aktivitas belajar dan kesenangan, serta dapat mengatasi kekurangan sarana dan prasarana pembelajaran. Penerapan modifikasi permainan di tujukan agar siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

b. Definisi Operasional Penerapan Modifikasi Permainan

Pembelajaran yang dilakukan dengan modifikasi permainan adalah pembelajaran yang pada dasarnya merupakan kegiatan mengubah hal yang baku menjadi lebih sederhana sesuai dengan kebutuhan dan karekteristik anak sekolah dasar sesuai dengan *Developmentally Appropriate Practice* agar siswa senang dan memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam mengikuti pelajaran dilihat dari beberapa aspek seperti, kesenangan, partisipasi, alat permainan dan aturan permainan.

Hal ini dapat dilihat dari komponen yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan kriteria penilaian, dilakukan (Ya), tidak dilakukan (Tidak) dan pemberian skor 1 untuk pilihan “Ya” dan skor 0 untuk pilihan “Tidak”.

c. Kisi – kisi Instrumen

Tabel 3.4 Kisi – kisi Instrumen Modifikasi Permainan

No	Aspek	Indikator		Nomor Pernyataan		Jumlah
		Guru	Siswa	Guru	Siswa	
1.	Kesenangan	1. Guru memberikan permainan yang melibatkan siswa.	1. Siswa terlibat aktif dalam permainan.	1	11	6
		2. Guru memberikan permainan yang dimodifikasi	2. Siswa bermain menggunakan permainan yang dimodifikasi	2	12	
		3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan cara pembagian anggota kelompok	3. Siswa membentuk kelompok bermain tanpa ada unsur paksaan	3	13	
2.	Partisipasi	1. Guru menjelaskan tahap-tahap permainan dengan melibatkan siswa	1. Siswa memperagakan tahap-tahap permainan yang dijelaskan oleh guru	4	14	6
		2. Guru mengkondisikan siswa untuk berinteraksi antar siswa lain dalam permainan.	2. Siswa saling berinteraksi dengan siswa lain dalam	5	15	

		3. Guru meminta siswa saling membantu siswa lain yang mengalami kesulitan dalam menendang.	permainan 3. Siswa saling membantu siswa lain yang mengalami kesulitan.	6	16	
3	Aturan permainan	1. Guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa dan disepakati bersama. 2. Guru memberikan peraturan yang mudah dipahami.	1. Siswa mentaati peraturan yang disepakati bersama 2. Siswa memahami peraturan dengan mudah	7 8	17 18	4
4	Alat permainan	1. Guru menjelaskan alat yang akan digunakan dalam permainan. 2. Guru mendemonstrasikan alat yang sesuai dengan materi.	1. Siswa dapat menggunakan alat permainan dengan mudah. 2. Siswa menggunakan alat permainan sesuai dengan materi.	9 10	19 20	4
Jumlah						20

Keterangan:

Pilihan “Ya” skor 1 dan “Tidak” skor 0

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Butir guru muncul} + \text{Jumlah Butir siswa muncul}}{\text{Jumlah Butir maksimal}} \times 100\%$$

K. Teknik Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis

1. Analisis data

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam melalui modifikasi permainan. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yang terkumpul adalah dengan melakukan perhitungan persentase baik pada data pemantu tindakan maupun data penelitian. Data jenis ini dapat dianalisis secara kualitatif. Kedua data tersebut di gunakan untuk mengetahui hasil sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Secara garis besar pemeriksaan data setelah data terkumpul, dianalisis dengan menggunakan teknik kualitatif untuk memperoleh data yang sesuai dengan fokus masalah, dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Tahap pertama adalah reduksi data, dimana peneliti mencoba memilahkan data yang relevan, penting, bermakna, dan data yang tidak berguna untuk menjelaskan tentang apa yang menjadi sasaran analisis. Langkah yang dilakukan adalah menyederhanakan dengan jalan fokus, klasifikasi, dan abstraksi data kasar menjadi data yang bermakna untuk dianalisis.
- b. Tahap kedua adalah sajian deskriptif tentang apa yang ditemukan dalam analisis, sajian deskriptif dapat diwujudkan dalam narasi, visual gambar,

tabular dan lain sebagainya yang akan lebih memudahkan pembaca mengikutinya, alur sajiannya harus sistematis dengan logis.

- c. Tahap ketiga adalah penyimpulan atas apa yang disajikan. Kesimpulan merupakan intisari dari analisis yang memberikan pernyataan tentang dampak dari penelitian tindakan yang dilakukan maupun efektivitas proses pembelajaran.

2. Interpretasi Hasil Analisis

Setelah data dianalisis maka peneliti dan observer melakukan interpretasi hasil analisis. Interpretasi hasil analisis tidak hanya disajikan dalam bentuk foto atau dokumentasi melainkan kesimpulan pada akhir siklus dimana peneliti dan kolaborator menghitung presentase pencapaian dengan kriteria keberhasilan yang telah dirumuskan sebelumnya. Kriteria keberhasilan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam siswa jika sudah mencapai presentase rata-rata 80% dari jumlah seluruh siswa, maka penelitian dikatakan berhasil. Sedangkan data pemantau pada proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas guru dan siswa melalui penggunaan modifikasi permainan dalam penelitian ini jika skor sudah mencapai minimal 80% maka penelitian dihentikan. Namun jika gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam pada siklus I belum mencapai target yang ditetapkan maka dilanjutkan ke siklus II dan seterusnya sampai mencapai target yang ditentukan.

L. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Data dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Untuk menguji tingkat keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi merupakan sumber data yang artinya sebagai pembanding apa yang telah dilakukan peneliti, pendapat orang yang dianggap ahli, serta teman sejawat.