

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh data tentang peningkatan kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar melalui model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) pada siswa kelas III SDN Palmeriam 01 Pagi Jakarta Timur.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Palmeriam 01 Pagi pada siswa kelas III yang berlokasi di Jl. Kayumanis I Lama RT/RW 007/008 Kecamatan Matraman Kelurahan Palmeriam Kabupaten Jakarta Timur. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan pada semester genap yaitu pada bulan April sampai dengan Juni 2016.

C. Metode Penelitian dan Desain Intervensi Tindakan (Rancangan Siklus Penelitian)

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Iskandar, penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru di kelas (sekolah) tempat ia mengajar yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas

dan kuantitas proses pembelajaran di kelas.¹ Kemudian menurut Wijaya dan Dedi, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, dan (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.²

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah kegiatan yang dilakukan dalam rangka guru bersedia untuk mengintrospeksi, bercermin, merefleksi atau mengevaluasi dirinya sendiri sehingga kemampuannya sebagai seorang guru/pengajar diharapkan cukup profesional untuk selanjutnya, diharapkan dari peningkatan kemampuan diri tersebut dapat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas anak didiknya, baik dalam aspek penalaran, keterampilan, pengetahuan hubungan sosial maupun aspek-aspek lain yang bermanfaat bagi anak didik untuk menjadi dewasa.

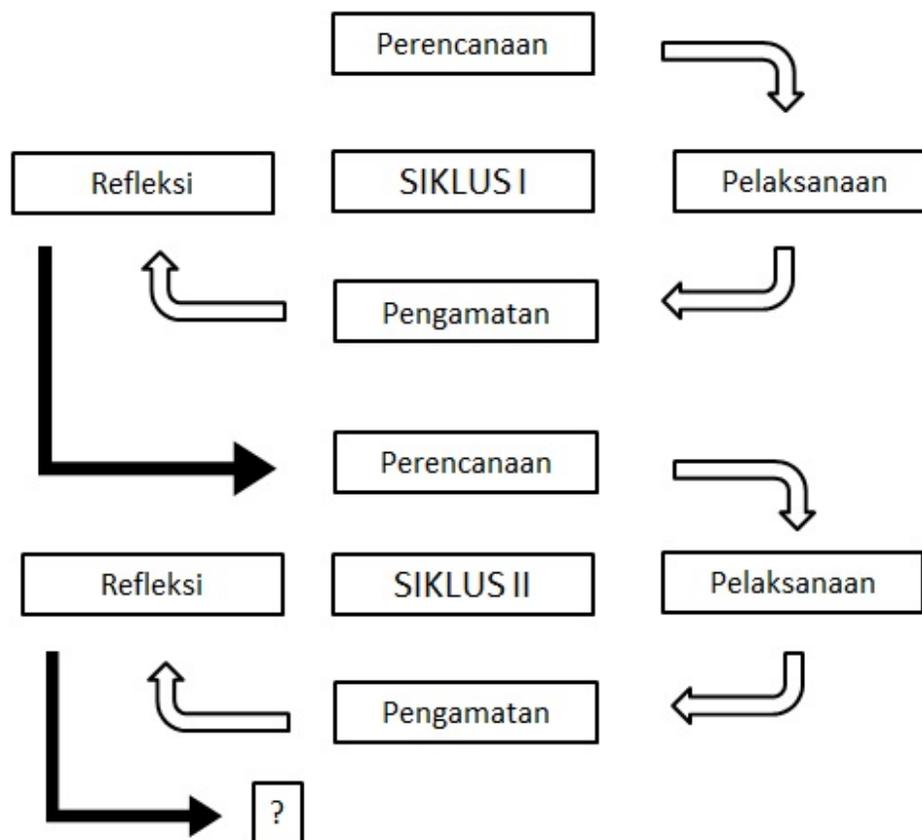
2. Desain Intervensi Tindakan (Rancangan Siklus Penelitian)

Desain intervensi tindakan/rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Penggunaan model ini dengan alasan apabila pada awal pelaksanaan tindakan ditemukan adanya kekurangan, maka perencanaan dan pelaksanaan tindakan perbaikan masih

¹ Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Gaung Persada, 2011), h. 20

² Wijayah Kusuma dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Indeks, 2012), h. 9

dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai target yang diinginkan tercapai. Rancangan siklus penelitian ini mempunyai empat tahapan kegiatan pada setiap siklusnya, yaitu (a) perencanaan (*planning*), (b) pelaksanaan (*action*), (c) pengamatan (*observing*), dan (d) refleksi (*reflection*). Adapun proses penelitian tiap siklus dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2 Model PTK menurut Kemmis dan McTaggart³

³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 137

D. Subjek dan Partisipan dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Palmeriam 01 Pagi Jakarta Timur yang berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Adapun partisipan dalam kegiatan penelitian tindakan kelas ini adalah dosen pembimbing, kepala sekolah, dan rekan sejawat yang merupakan guru di SDN Palmeriam 01 Pagi Jakarta Timur.

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

1. Peran Peneliti

Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai pemimpin perencanaan (*planner leader*), pelaksana tindakan dan pembuat laporan. Sebagai pemimpin perencanaan tindakan dalam penelitian ini, maka pada pra penelitian peneliti melakukan pengamatan terhadap proses kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani di kelas III SDN Palmeriam 01 Pagi Jakarta Timur.

2. Posisi Peneliti

Posisi peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai guru yang mengajarkan materi pendidikan jasmani dan melakukan proses belajar mengajar 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 mengajarkan Pendidikan

Jasmani peneliti menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar siswa.

F. Tahap Intervensi Tindakan

Pelaksanaan penelitian dirancang mengikuti tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi sebagai dasar pengembangan berikutnya. Dengan catatan jumlah siklus dapat ditambah atau dikurangi sesuai peningkatan kemampuan melempar bola besar, serta kesegaran jasmani siswa.

1. Perencanaan Tindakan

Peneliti bersama kolaborator berdiskusi untuk merencanakan kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) di kelas III SDN Palmeriam 01 Pagi Jakarta Timur. Perencanaan disusun berdasarkan hasil diskusi dan wawancara antara peneliti, guru sejawat atau kepala sekolah selaku pimpinan. Pada tahap ini peneliti merencanakan waktu pembelajaran, membuat rencana pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran, membuat instrumen pemantau tindakan, pengumpulan data dan evaluasi atau tes perbuatan sampai pendinginan.

Tabel 3
Perencanaan Tindakan

Siklus	Waktu Pelaksanaan	Materi Pokok	Kegiatan	Media
Siklus I	Pertemuan ke-1 2 x 35 menit (2 jam pelajaran)	Melempar bola besar	Pembelajaran dilakukan menggunakan permainan “Lempar, Tangkap, Mundur” dan “Lomba Bola”, dilakukan secara berkelompok, untuk melatih kelincahan melempar menggunakan bola besar	Peluit Stopwatch Kapur Cone Bola
	Pertemuan ke-2 2 x 35 menit (2 jam pelajaran)	Melempar bola besar	Pembelajaran dilakukan menggunakan permainan “Menjadi Raja Bola”, dilakukan secara berkelompok, untuk melatih kelincahan melempar menggunakan bola besar, lalu dilanjutkan dengan melakukan turnamen	Peluit Stopwatch Kapur Cone Bola
Siklus II	Pertemuan ke-1 2 x 35 menit (2 jam pelajaran)	Melempar bola besar	Pembelajaran dilakukan menggunakan permainan “Bertanding Lempar Tangkap” dan “Bola Bersambung Dalam Lingkaran”, dilakukan secara berkelompok, untuk melatih kelincahan dan ketepatan melempar menggunakan bola besar	Peluit Stopwatch Kapur Cone Bola
	Pertemuan ke-2 2 x 35 menit	Melempar bola besar	Pembelajaran dilakukan menggunakan permainan “Lari Sambung Dengan	Peluit Stopwatch Kapur

	(2 jam pelajaran)		Bola”, dilakukan secara berkelompok, untuk melatih kelincahan dan ketepatan melempar menggunakan bola besar, lalu dilanjutkan dengan melakukan turnamen	Cone Bola
--	-------------------	--	---	-----------

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan sesuai apa yang direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam setiap siklus, apabila pelaksanaan siklus pertama belum memperoleh hasil yang diinginkan maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya sesuai dengan hasil yang diinginkan. Pada tahap tindakan membuat catatan lapangan, tentang kejadian yang luput dari lembar pengamatan untuk memperkuat data.

3. Pengamatan Tindakan

Pengamatan tindakan pada penelitian ini dilakukan oleh teman sejawat selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, pengamatan berpedoman pada lembar pengamatan yang disusun dan dibuat sebelumnya. Pengamatan tersebut meliputi pengamatan terhadap pembelajaran, perilaku atau sikap selama mengikuti pembelajaran dan pengamatan terhadap melempar bola besar.

Selain itu juga pengamat membuat catatan lapangan yang memuat kelebihan dan kekurangan pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti.

4. Refleksi Tindakan

Setelah guru selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran, maka peneliti melakukan diskusi dan wawancara dengan guru pendidikan jasmani atau pengamat untuk membicarakan tercapai tidaknya pembelajaran yang dilakukan. Kekurangan-kekurangan dan faktor penyebab tidak tercapainya suatu tindakan yang telah dirumuskan sebelumnya dikatakan sebagai hasil refleksi untuk selanjutnya hasil refleksi digunakan sebagai bahan pertimbangan pada siklus berikutnya.

G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Keberhasilan penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ditujukan pada aspek proses. Proses pelaksanaan pembelajaran yang kondusif ditandai dengan siswa aktif dalam pembelajaran sehingga kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar bola besar dapat tercapai, program dapat dilaksanakan sesuai dengan yang direncanakan, bentuk kegiatan sesuai dengan yang telah dibuat, media dan materi sesuai dengan apa yang diberikan kepada siswa, serta siswa dapat melaksanakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku maka tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Melalui intervensi tindakan yang dihasilkan dari siklus ke siklus diharapkan adanya peningkatan kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar bola besar yang menandakan keberhasilan penelitian. Kriteria

peningkatan variabel kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar adalah 90% dari 29 siswa atau sekitar 25-27 siswa mencapai kategori baik dan untuk 10% siswa yang belum mencapai kategori baik diupayakan mencapai kategori cukup. Tindak lanjut untuk siswa yang mendapat kategori cukup yaitu berupa masukan dari guru dan berlatih bersama teman yang sudah bisa mencapai kategori baik. Adapun pencapaian pada variabel *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran ini adalah 90%. Jika variabel kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar belum mencapai 90% dan variabel *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) belum mencapai 90% pada setiap siklus, maka akan dilaksanakan siklus berikutnya. Jadi, penghentian siklus yang akan dilaksanakan sangat bergantung pada target pencapaian setiap variabel.

H. Data dan Sumber Data

1. Data

Data terdiri dari data proses dan data hasil. Data proses diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat untuk mengamati proses pembelajaran, sedangkan data hasil merupakan data tentang variabel penelitian yakni kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar melalui model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT), data ini digunakan untuk keperluan analisis data penelitian sehingga diperoleh gambaran peningkatan eksplorasi gerak dasar melempar siswa.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Palmeriam 01 Pagi Jakarta Timur sebanyak 29 orang siswa yang terdiri dari 12 orang siswa perempuan dan 17 orang siswa laki-laki pada semester genap tahun pelajaran 2015-2016. Data yang digunakan dalam penelitian yaitu data kualitatif karena hasil akhirnya berupa skor.

I. Instrumen Penelitian

Sesuai dengan jumlah variabel, maka penelitian ini menggunakan 2 (dua) instrumen penelitian. Instrumen pertama yaitu pengamat atau pengamatan untuk menjangkau data hasil peningkatan kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar. Instrumen kedua juga pengamat untuk menjangkau data model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT). Kedua instrumen penelitian ini disusun berdasarkan kisi-kisi yang diturunkan dari pengertian dan definisi konseptual dengan memperhatikan indikator-indikator dari teori-teori yang ada.

1. Kemampuan Eksplorasi Gerak Dasar Melempar

a. Definisi Konseptual

Pada waktu bola akan dilemparkan, badan agak condong ke depan dan bola dipegang dengan dua tangan di depan atas kepala. Kemudian dari belakang bola diayunkan dari belakang ke depan dengan meluruskan kedua lengan bersamaan dengan salah satu kaki dilangkahkan ke depan dan berat

badan dibawa ke depan, lepaskan bola dari kedua tangan setelah kedua lengan lurus. Setelah melempar bola, berat badan dibawa ke depan dengan kedua lengan lurus ke depan rileks dan pandangan mengikuti arah gerakan bola. Untuk kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar siswa dapat dilihat dari gerakan melempar yang dilakukan siswa dan cara siswa melakukan gerakan melempar tersebut.

b. Definisi Operasional

Gerak melempar bola besar adalah skor yang diperoleh melalui lembar pengamatan gerak dasar melempar bola besar yang dilakukan pada setiap siklus melalui pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan instrumen penelitian yang mencakup aspek posisi kaki, posisi badan, posisi lengan, gerakan kaki, gerakan badan, gerakan lengan, dan gerakan melempar yang dilakukan siswa. Kriterianya ya mendapatkan nilai 1 sedangkan tidak mendapatkan 0.

c. Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 4

Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Eksplorasi Gerak Dasar Melempar

No.	Dimensi	Indikator	Subindikator
1.	Apa yang dilakukan	➤ Melempar dengan satu tangan	- Melempar menggunakan tangan kiri/kanan
		➤ Melempar dengan dua tangan	- Melempar menggunakan kedua tangan
		➤ Posisi kaki	- Kedua kaki dibuka selebar bahu

2.	Cara melakukan		- Lutut agak ditekuk
		➤ Posisi badan	- Badan tegak
		➤ Posisi lengan	- Kedua tangan memegang bola di depan dada dengan siku ditekuk
		➤ Gerakan kaki	- Salah satu kaki dilangkahkan ke depan
		➤ Gerakan badan	- Badan condong ke depan
		➤ Gerakan lengan	- Tarik tangan ke dekat dada - Dorong sekuat-kuatnya lurus ke depan, setinggi dada - Lepaskan bola pada saat kedua tangan lurus

2. *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

a. Definisi Konseptual *Cooperative Learning*

Cooperative Learning tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah kegiatan pembelajaran kelompok yang terarah, terpadu, efektif, efisien, kearah mencari atau mengkaji sesuatu melalui proses kerja sama dan saling membantu (*sharing*), jumlah anggota dalam setiap kelompok terdiri dari beberapa anggota antara 4-6 anggota. Masing-masing kelompok mengikuti *games* dan pertandingan yang sudah dibuat guru, bagi kelompok yang menang akan mendapatkan penghargaan atau *reward*.

b. Definisi Operasional *Cooperative Learning*

Cooperative Learning tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah skor yang diperoleh melalui lembar pengamatan, dengan aspek penilaian

yaitu presentasi kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok, permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Apabila dilakukan atau ada maka mendapat skor 1 dan apabila tidak dilakukan atau tidak ada mendapatkan skor 0.

c. Kisi-kisi Instrumen Pengamatan proses model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Tabel 5
Kisi-kisi Instrumen model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

No.	Aspek	Indikator	Nomor pernyataan
Bagi Guru			
1.	Presentasi kelas	Menggunakan strategi pembelajaran bervariasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran	1, 2
2.	Kerja Kelompok	Mengelompokkan siswa	3, 4
3.	Permainan	Penjelasan aturan permainan serta memberi contoh	5, 6
4.	Turnamen	Melakukan turnamen dan menghitung perolehan skor	7, 8, 9
5.	Memberi penghargaan kelompok	Memberikan penilaian dan penghargaan	10
Bagi Siswa			
1.	Presentasi kelas	Memperhatikan penjelasan guru	11, 12

2.	Kerja Kelompok	Bergabung sesuai kelompok yang telah dibuat	13, 14
3.	Permainan	Melakukan permainan	15, 16
4.	Turnamen	Berkompetensi dalam permainan dan memperoleh skor	17, 18, 19
5.	Memberi penghargaan kelompok	Mendapat penilaian dan penghargaan	20

Tabel 6
Instrumen proses model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

No.	Pernyataan	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
Bagi Guru			
1.	Menyampaikan tujuan pembelajaran		
2.	Menyajikan pembelajaran dengan jelas		
3.	Membentuk kelompok siswa		
4.	Membimbing siswa dalam kelompok		
5.	Memberikan penjelasan aturan permainan		
6.	Memberi kesempatan siswa berinteraksi dalam permainan		
7.	Menghitung setiap skor yang diperoleh siswa dalam kelompok		
8.	Melaksanakan turnamen antar kelompok		
9.	Memberikan penjelasan aturan turnamen		
10.	Memberikan penghargaan terhadap kelompok		

Bagi Siswa			
11.	Mengetahui tujuan pembelajaran		
12.	Memperhatikan penjelasan guru		
13.	Siswa terbagi ke dalam kelompok kecil		
14.	Bekerja sama dengan sesama teman dalam kelompok		
15.	Melaksanakan aturan permainan		
16.	Aktif di dalam kelompok		
17.	Sportif		
18.	Mengikuti turnamen antar kelompok		
19.	Melaksanakan aturan turnamen		
20.	Mendapat penilaian dan penghargaan		

Keterangan: Ya = Skor 1

Tidak = Skor 0

Presentase = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Total Skor}} \times 100\%$

J. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data penelitian menggunakan cara: (1) membuat catatan lapangan untuk mengumpulkan data variabel *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT), (2) observasi dengan lembar pengamatan untuk mengumpulkan data variabel *cooperative learning* tipe TGT dan peningkatan kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar bola besar, (3) mendokumentasikan kegiatan menggunakan kamera untuk menyimpan data ketika peneliti sedang melaksanakan penelitian di lapangan.

K. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk menguji tingkat keterpercayaan/keabsahan data, maka peneliti melakukan triangulasi pada pakar penelitian di bidang pendidikan jasmani atas instrumen pengumpulan data yang telah dibuat untuk mengetahui keabsahan dari instrumen tersebut. Teknik triangulasi, yaitu memeriksa kebenaran hipotesis tindakan, konstruk, atau analisis dari si peneliti dengan membandingkan hasil dari mitra peneliti. Data diperoleh dari Siswa, Pengamat dan Kepala Sekolah serta dokumen pendukung lainnya dengan cara membuat catatan lapangan dan dokumentasi. Triangulasi dilakukan berdasarkan tiga sudut pandang yaitu sudut pandang guru sebagai peneliti, sudut pandang siswa, dan sudut pandang mitra peneliti yang melakukan pengamatan.⁴

Mitra penelitian meliputi refleksi diskusi pada setiap siklus sampai akhir keseluruhan pelaksanaan tindakan. Sebelum instrumen digunakan peneliti terlebih dahulu berkonsultasi pada pengamat dan tenaga pemeriksa ahli di bidang tersebut dan telah diperiksa serta disetujui oleh dosen pembimbing, sehingga terjamin data yang lengkap dan memiliki validitas serta reliabilitas yang tinggi.

⁴ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), h. 107-108

L. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis

1. Analisis Data

Pengelolaan data dilakukan dengan pengecekan kelengkapan data, pentabulasian dan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif dengan presentase. Setelah dianalisis data yang diperoleh dijadikan ukuran untuk memperbaiki siklus berikutnya.

Untuk data variabel model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) setiap langkah pelaksanaan tindakan dianalisis dengan menjumlahkan skor setiap butir lembar pengamatan. Jumlah skor pencapaian pelaksanaan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dibagi jumlah butir pengamatan, kemudian dijadikan presentase. Untuk data variabel peningkatan kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar dengan menghitung jumlah siswa yang mencapai kategori sangat baik dan baik kemudian dibagi jumlah seluruh siswa, kemudian dijadikan presentase.

2. Interpretasi Hasil Analisis

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar melalui model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) selama dan akhir pembelajaran, dilakukan pengamatan menggunakan lembar pengamatan. Jika terlihat ada peningkatan kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar, dalam setiap siklus, maka dapat dikategorikan adanya dampak pelaksanaan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani.