BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang peningkatan kemampuan kreativitas gerak siswa melalui permainan pada siswa kelas III siswa SDN 01 Pagi Sukapura Jakarta Utara.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas III SDN 01 Pagi yang berlokasi di Jln. Beo Rt.012 Rw.06 Komplek Walikota Sukapra Kelurahan Sukapura Kecamatan Cilincing Jakarta Utara. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan pada semester genap yaitu pada bulan Februari sampai dengan April tahun ajaran 2015-2016.

C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang

sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.[1] Adapun tujuan dari penelitian tindakan kelas untuk mengembangkan keterampilan atau pendekatan baru dalam rangka memecahkan masalah melalui penerapan langsung di ruang kelas atau dunia kerja.[2]

Secara lebih terperinci penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagi guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat.[3]

Penelitian tindakan kelas tersebut merupakan suatu rangkaian atau proses yang dilakukan oleh guru guna menemukan masalah-masalah dalam pembelajaran di kelas serta mencari dari masalah-masalah yang nampak, sehingga pembelajaran dapat berkembang dan tingkat kreativitas gerak peserta didik meningkat. Penelitian ini akan dilakukan di lingkungan yang ada di sekolah.

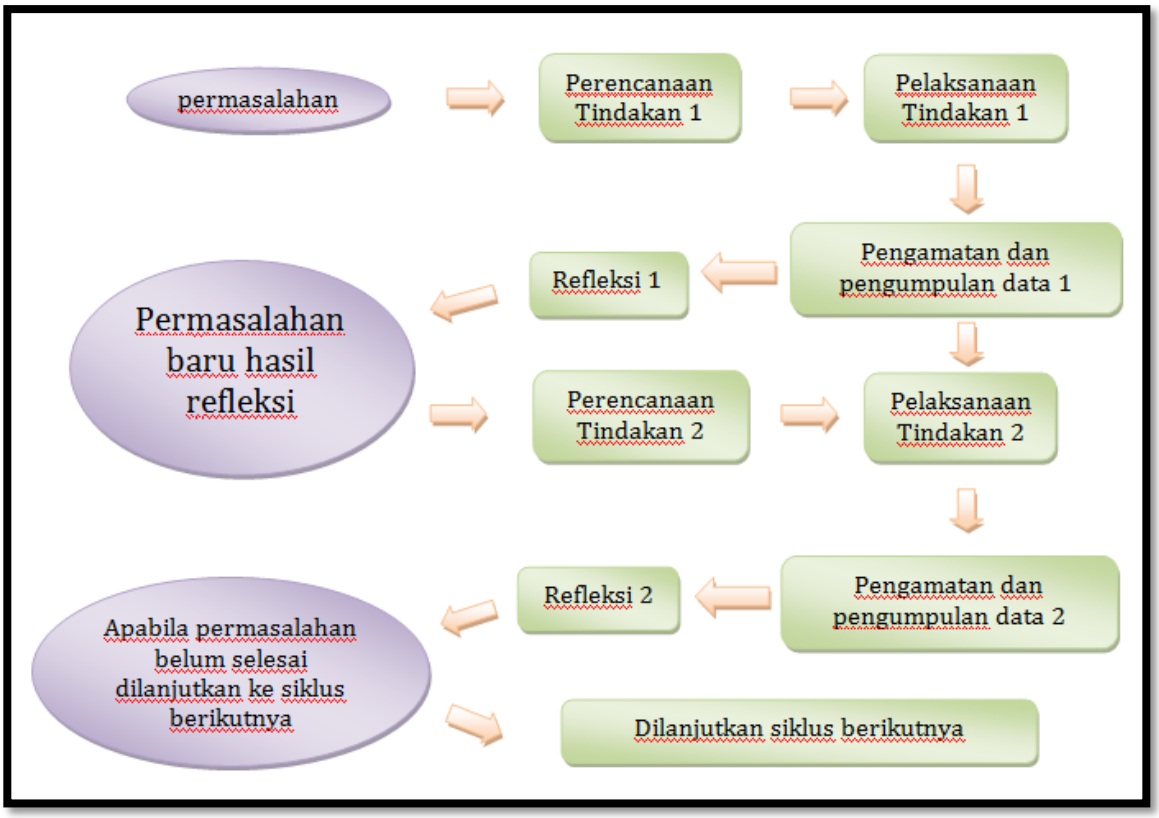
2. Desain Intervensi Tindakan

Desain intervensi tindakan rancanagn siklus penelitian ini menggunakan model Hopkins dan Pudjiadi. Adapun prosedur dalam penelitian tindakan kelas menurut Hopkins dan Pudjiadi dalam Arikunto, Suhardjono, dan Supardi yang akan dilaksanakan terdiri atas rangkaian empat kegitan utama

---

[1] Suharsimi Arikunto, Suharjono, Supardi, *Penelitian tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.2
[2] *ibid*
[3] I.G.A.K Wardani, Kuswaya Wihardit, Noehi Nasution, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006), h.14.

yang pada setiap siklusnya yang terdiri dari dua pertemuan disetiap satu siklus. Empat kegiatan utamanya adalah (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi yang dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Model Spiral Penelitian Tindakan Kelas[4]

D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas III SDN 01 Pagi Sukapura. Adapun partisipan dalam kegiatan PTK ini adalah guru PJOK di SDN 01 Pagi Sukapura.

[4] Suharsimi, Arikunto, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta, Bumi Aksara, 2009) h. 2

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

1. Peran Peneliti

Peranan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai pemimpin perencanaan (*planner leader*), sebagai pelaksana tindakan sekaligus pembuat laporan. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan pengamatan tentang pelaksanaan pembelajaran PJOK di kelas III SDN 01 Pagi Sukapura.

Dari pengamatan proses pembelajaran diperoleh data kondisi awal peserta didik. Data inilah yang akan menjadi dasar bagi peneliti untuk membuat rencana tindakan pada siklus pertama.

Selain sebagai perencana peneliti juga sebagai pelaksana utama. Peneliti langsung melakukan kegiatan pembelajaran dan harus berusaha sebanyak mungkin mengumpulkan data sesuai fokus penelitian. Dengan perannya yang besar dapat diharapakan data yang diperoleh adalah data yang akurat.

2. Posisi Peneliti

Adapun posisi peneliti dalam penelitian ini adalah sebagi pelaku utama artinya keikutsertaan peneliti dikategorikan pada peran aktif peneliti sebagai pelaksana pembelajaran (tindakan), peneliti langsung melakukan kegiatan pembelajaran.

Sebagai penelitian yang bersifat kolaboratif maka, kerjasama atau kolaborasi antara guru dengan peneliti sangatlah penting dan berpengaruh dalam menggali dan mengkaji permasalahan nyata yang sedang dihadapi. Terutama dalam kegiatan mendiagnosis masalah, menyusun usulan, melaksanakan tindakan, menganalisis data, menyeminarkan hasil, dan menyusun laporan hasil.

F. Tahapan Intervensi Tindakan

Tahapan intervensi tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan umum disusun berdasarkan permasalahan penelitian sebagaimana dipaparkan dalam bab I, yakni terkait dengan peningkatan kemampuan kreativitas gerak siswa melalui permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa kelas III SDN 01 Pagi Sukapura. Pada tahapan ini peneliti merencanakan waktu pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, situasi kelas, strategi pembelajaran,.

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. Di dalam perencanaan tindakan yang dibuat oleh peneliti tertera waktu

pelaksanaan, materi pokok, kegiatan, dan media yang digunakan selama tindakan berlangsung. Adapun tahapan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 1.3

Perencanan Tindakan Penelitian Siklus I

Pertemuan	Kegiatan	Alat
1 (2x35 menit) 2 jam pelajaran	1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran 2. Menetukan kompetensi yang berhubungan dengan materi yang akan di pelajari 3. Mengembangkan skenario pembelajaran 4. Melaksanakan tugas rutin guru 5. Memulai pembelajaran dengan pemanasan 6. Menjelaskan proses permainan pertama 7. Mendemonstrasikan permainan pertama 8. Melakukan observasi terhadap siswa 9. Menjelaskan proses permainan kedua 10. Mendemonstrasikan permainan kedua 11. Melakukan observasi terhadap siswa	1. kamera 2. pluit
2 (2x35 menit) 2 jam pelajaran	1. Memulai pembelajaran dengan pemanasan 2. Menjelaskan proses tes yang akan dilakukan 3. Mempreaktikan tes	1. Kamera 2. pluit

Pertemuan	Kegiatan	Alat
	4. Melakukan observasi terhadap siswa	

Tabel 2.3

Perencanan Tindakan Penelitian Siklus II

Pertemuan	Kegiatan	Alat
1 (2x35 menit) 2 jam pelajaran	1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran 2. Menetukan kompetensi yang berhubungan dengan materi yang akan di pelajari 3. Mengembangkan skenario pembelajaran 4. Melaksanakan tugas rutin guru 5. Memulai pembelajaran dengan pemanasan 6. Menjelaskan proses permainan pertama 7. Mendemonstrasikan permainan pertama 8. Melakukan observasi terhadap siswa 9. Menjelaskan proses permainan kedua 10. Mendemonstrasikan permainan kedua 11. Melakukan observasi terhadap siswa	1. Kamera 2. Pluit
2 (2x35 menit) 2 jam pelajaran	1. Memulai pembelajaran dengan pemanasan 2. Menjelaskan proses tes yang akan dilakukan 3. Mempreaktikan tes	1. Kamera 2. Pluit

Pertemuan	Kegiatan	Alat
	4. Melakukan observasi terhadap siswa	

2. Pelaksanaan Tindakan

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 kali siklusnya. Setiap pertemuan dilakukan selama 2 jam pelajaran (2x35 menit), disesuaikan dengan waktu belajar yang telah dijadwalkan sekolah.

3. Pengamatan Tindakan

Kegiatan pengamatan dilakukan oleh pengamat yang dilaksanakan bersamaan dengan tindakan. Ketika peneliti melakukan tindakan tidak sempat menganalisis peristiwa yang terjadi dalam proses kegitan. Dalam pengamatan ini dibantu oleh teman sejawat dan guru sebagai observer 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.

Pada saat pelaksanaan tindakan, observer mengamati pelaksanaan pembelajaran, perilaku atau sikap selama mengikuti pembelajaran dan pengamatan terhadap permainan. Selain itu juga pengamat membuat catatan lapangan yang memuat kelebihan dan kekurangan pembelajaran yang telah dilakukan peneliti.

4. Refleksi Tindakan

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

G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Melalui intervensi tindakan yang dilaksanakan dari siklus ke siklus berikutnya, diharapkan adanya peningkatan kemampuan kreativitas gerak siswa melalui permainan. Kriteria peningkatan proses pembelajaran melalui permainan tertulis pada data lembar observasi pembelajaran yang diharapkan mencapai presentase 80% dari 15 pernyataan, lalu 80% pada tes setiap akhir siklusnya. Adapun proses pembelajaran yang kondusif pada data

pemantau tindakan pembelajaran yang diharapkan mencapai 90% pada setiap siklusnya.

H. Data dan Sumber Data

1. Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah aktivitas yang dilakukan oleh siswa tentang peningkatan kreativitas gerak siswa melalui permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Data hasil penelitian merupakan data tentang variabel penelitian, yaitu peningkatan kreativitas gerak siswa di kelas III. Data ini diguanakan untuk keperluan analisis data penelitian sehingga diperoleh gambaran peningkatan kreativitas gerak siswa.

2. Sumber Data

Sumber data dibagi menjadi dua, yaitu sumber data pemantau dan sumber data hasil penelitian. Sumber data pemantau disini adalah guru dan siswa, dan sumber data hasil penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN 01 Pagi Sukapura.

I. Teknik Pengumpul Data yang Digunakan

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian menggunakan cara: (1) membuat catatan lapangan untuk mengumpulkan data kemampuan kreativitas gerak melalui permainan, (2) data hasil penelitian observasi dengan lembar pengamatan untuk mengumpulkan data kemampuan kreativitas gerak melalui permainan, (3) mendokumentasikan kegiatan dengan mengggunakan video dan foto didalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran PJOK.

J. Instrumen Penelitian

1. Kemampuan Kreativitas Gerak

a. Definisi Konseptual

kemampuan kreativitas gerak adalah suatu kecakapan atau kompetensi seseorang untuk suatu perubahan posisi yang dapat menjadikan seseorang aktif dalam mencerminkan kelancaran, keluwesan, kebaruan, dalam mengembangkan dan memperkaya gagasan dalam bentuk sebuah gerakan fisik motorik.

b. Definisi Oprasional

Definisi operasional dari kemampuan kreativitas gerak diperoleh dari hasil pengamatan kegiatan pembelajaran PJOK denga mengisi

instrumen penilaian oleh observer dengan skor kelancaran, keluwesan dan kebaruan dalam gerak fisik motorik.

c. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur peningkatan kemampuan kreativitas gerak dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 2

Kisi-kisi Instrumen Peningkatan Kemampuan Kreativitas Gerak

No.	Aspek Kemampuan Kreativiatas Gerak	Indikator	No.butir
1	Kelancaran	a. Bergerak dengan bebas b. Mampu mengemukakan pendapat dalam permaian c. Dapat melakukan gerakan secara runtut	**1,3,4,7,9,**
2	Keluwesan	a. Dapat menyeseuaikan gerakan b. Melakukan gerakan secara luwes c. Dapat melakukan gerakan sesuai dengan aturan yang ada	**2,5, 6,8,**
3	Kebaruan/ Original	a. Dapat melakukan gerakan baru b. Dapat melakukan gerakan yang	**11,12,13,** **14,15**

No.	Aspek Kemampuan Kreativiatas Gerak	Indikator	No.butir
		berbeda dari yang sudah dicontohkan c. Dapat menciptakan gerakan baru	
Jumlah			

2. Permainan

a. Definisi Konseptual

Permainan adalah salah satu alat bagi guru untuk dapat mendorong anak dalam mempelajari hal-hal baru oleh siswa yang mampu mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga.

b. Definisi Operasional

Definisi operasional dari variabel kegiatan permainan adalah hasil pengamatan kegiatan pembelajaran PJOK dengan mengisi instrumen pemantuan tindakan.

c. Kisi-kisi Instrumen

Tabel 3

Instrumen Pemantauan Tindakan

(Langkah-langkah Kegiatan Permainan)

NO	KEGIATAN		GURU		SISWA		KETERANGAN
	GURU	SISWA	YA	TIDAK	YA	TIDAK	
1	Guru menjelaskan tentang materi permainan	Siswa menyimak penjelasan guru tentang permainan yang akan dilakukan					
2	Guru membimbing siswa dalam permainan	Siswa mempraktekan tugas yang sudah diberikan oleh guru					
3	Guru memberikan kesempatan dan dorongan siswa untuk bertanya	Siswa bertanya tentang permainan					

NO	KEGIATAN		GURU		SISWA		KETERANGAN
	GURU	SISWA	YA	TIDAK	YA	TIDAK	
4	Guru memberikan tugas siswa untuk melakukan permainan	Siswa mengerjakan tugas					
5	Guru melibatkan seluruh siswa dalam permainan	Seluruh siswa ikut terlibat dalam permainan					
6	Guru memberikan motivasi terhadap siswa	Siswa melakukan gerak					
7	Guru meberikan penenangan kepada siswa	Siswa ikut terlibat dan mengikuti penenangan yang diberikan oleh guru					

K. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian ini menggunakan cara : (1) membuat catatan lapangan untuk mengumpulkan data, (2) observasi dengan menggunakan lembar pengamatan, (3) mendokumentasikan kegiatan dengan video dan foto untuk pelaksanaan kegiatan permainan, (4) tes kreativitas gerak.

L. Teknik Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas gerak siswa melalui permainan. Maka dari itu sangat dibutuhkan data penelitian yang bersumber dari penelitian tersebut. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yang terkumpul adalah dengan melakukan perhitungan presentase baik pada data pemantau tindakan maupun data penelitian. Kedua data tersebut digunakan untuk mengetahui hasil sebelum dan sesudah kegiatan penelitian dilakukan oleh peneliti. Apabila pada penelitian yang sebelumnya belum berhasil maka dilanjutkan pada tahap penelitian berikutnya sampai tampak adanya peningkatan kemampuan kreativitas gerak pada siswa melalui permainan.

Setelah data terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik kualitatif untuk memperoleh data yang sesuai dengan fokus masalah, dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

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 membuat fokus, klasifikasi, dan abstraksi dat kasar menjadi data yang bermakna untuk dianalisis

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 sistematik dan logik.

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.

M. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk dapat menguji tingkat keabsahan data maka peneliti melakukan triangulasi beberapa hal meliputi: (1) kredibilitas, (2) pengkajian data yang disusun peneliti disaiakan secara transparan, (3) keakuratan dalam pengisisan data, dan (4) kelayakan data.