

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data secara empiris tentang peningkatan kemampuan gerak dasar melempar melalui penerapan modifikasi permainan kelas IV SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur.

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

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti mengambil lokasi di SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur, yang bertempat di Jl. Kayu Manis IV, Kecamatan Matraman, Jakarta Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 yaitu dimulai dari bulan April 2017 sampai dengan bulan Mei 2017. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur.

#### **C. Metode dan Desain Tindakan (Rancangan Siklus Penelitian)**

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

Berdasarkan tujuan penelitian, maka peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada siswa kelas

IV SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Yunus Abidin adalah penelitian yang dilakukan untuk memecahkan masalah, mengkaji langkah pemecahan masalah itu sendiri, dan memperbaiki proses pembelajaran secara bersiklus atau berulang.<sup>1</sup> Oleh sebab itu, Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk melakukan tindakan-tindakan secara sistematis mulai dari mengkaji pemecahan masalah sampai dengan memperbaiki proses pembelajaran agar dapat meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Bila dalam penelitian ini sudah berhasil dalam satu siklus maka penelitian berhasil, tetapi jika belum berhasil maka penelitian dilanjutkan kesiklus kedua.

## **2. Desain Tindakan**

Model yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah model Kemmis dan McTaggart. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan McTaggart menggambarkan proses Penelitian Tindakan Kelas dengan empat tahap rancangan setiap siklus penelitian yang terdiri dari (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Yunus Abidin, *Penelitian Pendidikan Dalam Gamintan Pendidikan Dasar dan PAUD*, Bandung, Tahun 2011, h.217



pembelajaran, pendekatan yang akan digunakan, subjek penelitian serta teknik, dan instrumen observasi disesuaikan dengan rencana.

## **2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)**

Tindakan yaitu apa yang dilakukan oleh guru atau peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan tindakan merupakan proses kegiatan pembelajaran kelas sebagai realisasi dari teori dan strategi belajar mengajar yang telah disiapkan serta mengacu pada kurikulum yang berlaku, dan hasil yang diperoleh diharapkan dapat meningkatkan kerjasama peneliti dengan subjek penelitian sehingga dapat memberikan refleksi dan evaluasi terhadap apa yang terjadi di kelas.

## **3. Pengamatan (*Observe*)**

Tahap pengamatan atau observasi merupakan kegiatan pengamatan langsung terhadap pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam PTK. Tujuan pokok observasi adalah untuk mengetahui ada tidaknya perubahan yang terjadi dengan adanya pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung.

#### **4. Refleksi (*Reflect*)**

Melalui refleksi, guru akan dapat menetapkan apa yang telah dicapai, serta apa yang belum dicapai, serta apa yang perlu diperbaiki lagi dalam pembelajaran berikutnya. Oleh karena itu hasil dari tindakan perlu dikaji, dilihat dan direnungkan, baik itu dari segi proses pembelajaran antara guru dan siswa, metode, alat peraga maupun evaluasi.

Dalam penelitian ini terdapat kata tindakan yang artinya dalam hal ini guru melakukan sesuatu yaitu untuk meningkatkan proses pembelajaran. Dengan kata lain, penelitian tindakan kelas ini harus menyangkut upaya guru dalam bentuk proses belajar mengajar yang mengutamakan hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

#### **D. Tahap Intervensi Tindakan**

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

##### **1. Perencanaan**

Pada tahapan perencanaan, sebelum melaksanakan tindakan peneliti terlebih dahulu menyusun perencanaan program pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun dengan menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan

Pendidikan (KTSP) 2006. Dalam perencanaan tindakan yang dibuat oleh peneliti tertera waktu pelaksanaan, materi pokok, kegiatan, dan media yang digunakan. Adapun langkah perencanaan pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Perencanaan Tindakan**

<b>Siklus</b>	<b>Waktu pelaksanaan</b>	<b>Materi</b>	<b>Kegiatan pembelajaran</b>	<b>Media</b>
I	Pertemuan ke- 1 2 X 35 menit	Gerak Dasar Melempar	Pembelajaran dilakukan dengan permainan benteng terkuat dan permainan lempar raja	Bola kain, peluit, kapur, <i>Stopwatch</i>
	Pertemuan ke- 2 2 X 35 menit	Gerak Dasar Melempar	Pembelajaran dilakukan dengan lingkaran sasaran, bola beracun, dan tes melempar	Bola kain, bola kasti, peluit, kapur, <i>Stopwatch</i>
II	Pertemuan ke- 1 2 X 35 menit	Gerak Dasar Melempar	Pembelajaran dilakukan dengan permainan membebaskan tawanan, permainan kucing dan tikus	Bola kain, peluit, kapur, <i>Stopwatch</i>
	Pertemuan ke- 2	Gerak Dasar	Pembelajaran dilakukan dengan	Bola kasti, bola kain, pita,

<b>Siklus</b>	<b>Waktu pelaksanaan</b>	<b>Materi</b>	<b>Kegiatan pembelajaran</b>	<b>Media</b>
	2 X 35 menit	Melempar	permainan bola keranjang, boi-boian, dan tes melempar	keranjang, kapur, meja, pipihan kayu, peluit, dan <i>stopwatch</i> .

## **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 kali pertemuan pada siklus kedua. Pada tahap pelaksanaan, selain observasi peneliti juga membuat catatan lapangan tentang kejadian yang diamati 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.

#### **E. Subjek/Partisipan yang Terlibat dalam Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur tahun pelajaran 2016/2017. Seluruh siswa kelas IV SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur dijadikan subjek penelitian dengan jumlah subjek dalam penelitian ini yaitu 33 siswa yang terdiri dari 16 siswa putra dan 17 siswa putri. Sementara partisipan dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur.

#### **F. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian**

Peran dan posisi peneliti dalam penelitian di sini adalah terlibat langsung dalam proses pembelajaran atau sebagai pemimpin perencanaan (*planner leader*). Sebagai pemimpin perencanaan maka pada saat pra-

penelitian, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di kelas IV SDN Kayu Manis 01 Matraman Jakarta Timur, kemudian peneliti membuat perencanaan tindakan yang didiskusikan dan bekerja sama dengan guru pendidikan jasmani.

Posisi peneliti dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah sebagai pelaku utama yaitu sebagai pelaksana langsung dalam proses pembelajaran. Keikutsertaan peneliti hadir secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dan berusaha untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan fokus penelitian. Peneliti berusaha melihat, mencari, dan mempelajari perilaku subjek dalam menilai siswa agar dapat memperoleh data yang akurat.

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

Melalui Intervensi tindakan yang dilaksanakan dari siklus ke siklus diharapkan adanya peningkatan kemampuan gerak dasar melempar melalui penerapan modifikasi permainan untuk menandakan keberhasilan penelitian. Keberhasilan tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata kelas dari hasil belajar gerak dasar melempar pada setiap siklusnya serta adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Tindakan pembelajaran yang diharapkan mencapai 80% dari jumlah siswa dengan kriteria nilai

ketuntasan  $\geq 68$ . Adapun aktivitas siswa dan guru dalam modifikasi permainan dinyatakan berhasil apabila hasil pengamatan mencapai 80% dari jumlah skor.

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

### **1. Jenis Data**

Berdasarkan pada tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan gerak dasar melempar melalui penerapan modifikasi permainan pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Data penelitian adalah aktivitas berupa kemampuan gerak dasar melempar siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, serta data pemantau tindakan adalah data proses pembelajaran yang dipimpin oleh guru.

### **2. Sumber Data**

Sumber data pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SDN Kayu Manis 01 Matraman Jakarta Timur pada proses pembelajaran pendidikan jasmani. Peneliti merencanakan pembelajaran dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dan mengevaluasi hasil dari proses pembelajaran pendidikan jasmani.

## **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 berkenaan dengan proses pembelajaran. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh satu orang observer selaku kolaborator, (2) dokumentasi saat proses pembelajaran (3) catatan lapangan yaitu catatan selama melaksanakan penelitian. Sedangkan data hasil penelitian diperoleh dari pengamatan atau observasi kegiatan melempar siswa melalui instrumen penilaian.

## **J. Instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan**

Data penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang kemampuan gerak dasar melempar melalui penerapan modifikasi permainan di kelas IV SDN Kayu Manis 01 Matraman Jakarta Timur. Sesuai dengan jumlah variabel, maka penelitian ini menggunakan dua instrumen penelitian. Instrumen digunakan untuk mengumpulkan data peningkatan kemampuan gerak dasar melempar dan data variabel modifikasi permainan dilakukan dengan observasi atau pengamatan.

## **1. Variabel Kemampuan Gerak Dasar Melempar**

### **a. Definisi Konseptual**

Kemampuan gerak dasar melempar adalah usaha mengarahkan suatu benda menggunakan lengan yang diarahkan pada suatu objek mulai dari awalan dengan tubuh berdiri tegak, tangan memegang bola, pandangan ke arah sasaran, kemudian gerakan saat melempar langkah salah satu tungkai ke depan, tarik lengan ke belakang diikuti perputaran tubuh ke samping, lempar bola ke atas, mendatar, atau bawah dengan ayunan lengan bersamaan perputaran tubuh ke depan, setelah melempar tungkai yang berada di belakang menjadi ke depan, tubuh menghadap ke arah lemparan, serta pandangan tetap melihat bola yang dilempar.

### **b. Definisi Operasional**

Kemampuan gerak dasar melempar adalah skor yang diperoleh siswa melalui lembar pengamatan dalam komponen awalan, gerakan melempar, sikap akhir. Jumlah skor yang diperoleh siswa melalui pengamatan dilakukan peneliti dalam setiap siklus menggunakan instrumen penelitian, dengan kriteria penilaian jika semua indikator dalam komponen muncul mendapatkan skor 4, jika dua indikator dalam komponen muncul mendapatkan skor 3, jika satu indikator dalam komponen muncul mendapatkan skor 2, dan jika semua indikator dalam komponen tidak muncul mendapatkan skor 1.

### c. Kisi-kisi Kemampuan Gerak Dasar Melempar

Deskriptor untuk mengukur peningkatan kemampuan gerak dasar melempar dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Kemampuan Gerak Dasar Melempar**

No	Komponen	Indikator
1.	Awalan	1. Tubuh berdiri tegak 2. Tangan memegang bola di depan badan setinggi dada 3. Pandangan lurus ke arah sasaran
2.	Gerakan lemparan	1. Langkahkan tungkai kiri ke depan 2. Tarik lengan ke belakang setinggi bahu diikuti perputaran tubuh ke samping 3. Bersamaan perputaran tubuh ke depan lemparkanlah bola ke atas, mendatar atau bawah dengan ayunan lengan.
3.	Sikap akhir	1. Setelah melempar, tungkai yang berada di belakang menjadi ke depan 2. Tubuh menghadap ke arah lemparan 3. Pandangan melihat ke arah bola yang dilempar

#### d. Instrumen Kemampuan Gerak Dasar Melempar

**Tabel 3.3 Instrumen Kemampuan Gerak Dasar Melempar**

No	Komponen	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Awalan	1. Tubuh berdiri tegak 2. Tangan memegang bola di depan badan setinggi dada 3. Pandangan lurus ke arah sasaran				
2.	Gerakan lemparan	1. Langkahkan tungkai kiri ke depan 2. Tarik lengan ke belakang setinggi bahu diikuti perputaran tubuh ke samping 3. Bersamaan perputaran tubuh ke depan lemparkanlah bola ke atas, mendatar atau bawah dengan ayunan lengan.				
3.	Sikap akhir	1. Setelah melempar, tungkai yang berada di belakang menjadi ke depan 2. Tubuh menghadap ke arah lemparan 3. Pandangan melihat ke arah bola yang dilempar				

**Keterangan :**

Skor 4 = Jika semua indikator dalam komponen muncul

Skor 3 = Jika dua indikator dalam komponen muncul

Skor 2 = Jika satu indikator dalam komponen muncul

Skor 1 = Jika semua indikator dalam komponen tidak muncul

**Adapun cara perhitungannya adalah:**

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{skor maksimal (12)}} \times 100$$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang memenuhi nilai ketuntasan}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

## **2. Variabel Modifikasi Permainan**

### **a. Definisi Konseptual**

Modifikasi permainan adalah suatu pendekatan alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dianalisis dan didesain untuk menyesuaikan atau mengubah struktur dari suatu permainan dengan memperhatikan penguasaan keterampilan, partisipasi, kesenangan, dan penyesuaian permainan. Modifikasi permainan juga dapat menampilkan suatu alat, sarana dan prasarana yang baru, unik, dan menarik dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

### **b. Definisi Operasional**

Modifikasi permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah skor yang diperoleh dari pengamatan terhadap siswa dan guru pada saat pembelajaran pendidikan jasmani dengan mengacu dari beberapa aspek seperti penguasaan keterampilan, partisipasi, kesenangan, dan

penyesuaian permainan. Penilaian pemantau tindakan dapat dilihat dari aspek 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 Modifikasi Permainan

**Tabel 3.4 Kisi-kisi modifikasi permainan**

N O	Komponen	Indikator		Nomor Pernyataan		J m l i h
		Guru	Siswa	Guru	Siswa	
1	Penguasaan keterampilan	1. Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis 2. Mencontohkan gerak dasar melempar 3. Memberikan permainan yang dimodifikasi	1. Melakukan pemanasan dan berdoa sebelum pembelajaran 2. Mengikuti gerak dasar melempar 3. Melakukan permainan yang dimodifikasi	1, 7, 11	2, 8, 12	6
2	Partisipasi	1. Ikut serta dalam permainan 2. Memberikan kesempatan siswa untuk	1. Berkerjasama dalam permainan 2. Berani bertanya atau berpendapat	13, 5, 17	14, 6, 18	6

N O	Komponen	Indikator		Nomor Pernyataan		J m l h
		Guru	Siswa	Guru	Siswa	
		bertanya 3. Memperbaiki gerakan siswa	Mengikuti arahan guru			
3	Kesenangan	1. Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok 2. Membimbing siswa untuk aktif	1. Menerima pembagian kelompok 2. Siswa terlihat antusias	9, 15	10, 16	4
4	Penyesuaian permainan	1. Menjelaskan permainan yang dimodifikasi 2. Menyederha- nakan/ me- rubah peralatan yang sesuai	1. Memperhatikan penjelasan guru 2. Menggunakan peralatan permainan yang sesuai	3, 19	4, 20	4
Jumlah				10	10	20

#### d. Instrumen Modifikasi Permainan

**Tabel 3.5 Instrumen modifikasi permainan**

No	Indikator yang diteliti	Ya	Tidak
1	Guru mengatur siswa untuk melakukan pemanasan dan berdoa sebelum pembelajaran		
2	Siswa melakukan pemanasan dan berdoa sebelum pembelajaran		
3	Guru menjelaskan permainan kepada siswa dengan jelas		
4	Siswa memperhatikan guru dalam menjelaskan permainan		
5	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya atau berpendapat		
6	Siswa berani bertanya atau berpendapat dalam pembelajaran		
7	Guru mencontohkan gerak dasar melempar kepada siswa		
8	Siswa mengikuti guru saat mencontohkan gerak melempar		
9	Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok		
10	Siswa menerima kelompok tanpa ada unsur paksaan		
11	Guru memberikan permainan yang dimodifikasi		
12	Siswa melakukan permainan yang dimodifikasi sesuai dengan peraturan permainan		
13	Guru ikut serta dalam permainan yang dilakukan bersama siswa		
14	Siswa saling berkerjasama dengan kelompoknya saat melakukan permainan		
15	Guru membimbing siswa untuk aktif bergerak		
16	Siswa terlihat antusias dalam melakukan permainan		

No	Indikator yang diteliti	Ya	Tidak
17	Guru memperbaiki gerakan siswa dalam permainan		
18	Siswa mengikuti arahan yang diberikan oleh guru		
19	Guru menggunakan peralatan dalam permainan yang sesuai dengan kondisi siswa		
20	Siswa menggunakan peralatan yang sesuai dalam permainan		
Jumlah skor			

**Keterangan:**

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

**Berikut hasil pemantau tindakan guru dan siswa:**

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

## **K. Teknik Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis**

### **1. Analisis data**

Pada penelitian tindakan kelas ini, pengolahan data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mendeskripsikan kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Teknik penelitian ini berupaya untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar melempar melalui penerapan modifikasi permainan pada siswa kelas IV SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur. Data yang terkumpul terdiri atas observasi, catatan lapangan, dan hasil dokumentasi kemudian disusun

dalam bentuk deskripsi. Analisis disajikan tidak hanya dalam bentuk deskripsi, melainkan juga kesimpulan pada akhir setiap siklus yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yang terkumpul adalah dengan melakukan perhitungan persentase kemampuan siswa dalam praktik kemampuan gerak dasar melempar. Sedangkan untuk pemantau tindakan guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan modifikasi permainan dengan melakukan perhitungan persentase dari hasil dua opsi jawaban, skor 1 untuk pernyataan yang muncul dan skor 0 untuk pilihan pernyataan yang tidak muncul. Kedua data tersebut digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan dalam setiap siklus dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

## **2. Interpretasi Hasil Analisis**

Setelah analisis data, maka peneliti dan observer melakukan interpretasi hasil analisis. Dalam hal ini peneliti menghitung presentase pencapaian dengan kriteria keberhasilan yang telah dirumuskan untuk kesimpulan pada akhir siklus. Kriteria keberhasilan gerak dasar melempar jika sudah mencapai 80% dari jumlah siswa dengan kriteria nilai ketuntasan  $\geq 68$ , maka penelitian dikatakan berhasil. Sedangkan data pemantau saat proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas guru dan siswa melalui penerapan modifikasi permainan sudah mencapai 80% dari jumlah skor,

maka penelitian dihentikan. Apabila gerak dasar melempar pada siklus I belum mencapai target yang ditetapkan, maka dilanjutkan ke siklus II dan seterusnya sampai mencapai target yang ditentukan.