

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

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

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh data empirik tentang peningkatan kemampuan lempar dalam Pendidikan Jasmani melalui permainan tradisional di kelas III SDN Danau Indah 01 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi.

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

Tempat pelaksanaan penelitian ini di SDN Danau Indah 01 yang berlokasi di Jalan Danau Indah, Cikarang Barat, Kabupaten Bekasi. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Januari-Mei 2015.

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

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

Metode yang digunakan dalam penelitian ini 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.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Suharsimi arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), p.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 sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.<sup>2</sup> Dalam penelitian yang akan dilakukan dilapangan terbuka bukan di dalam kelas. Sebagaimana menurut pengertian pengajaran, kelas berarti jenjang pendidikan yang dialami oleh peserta didik.

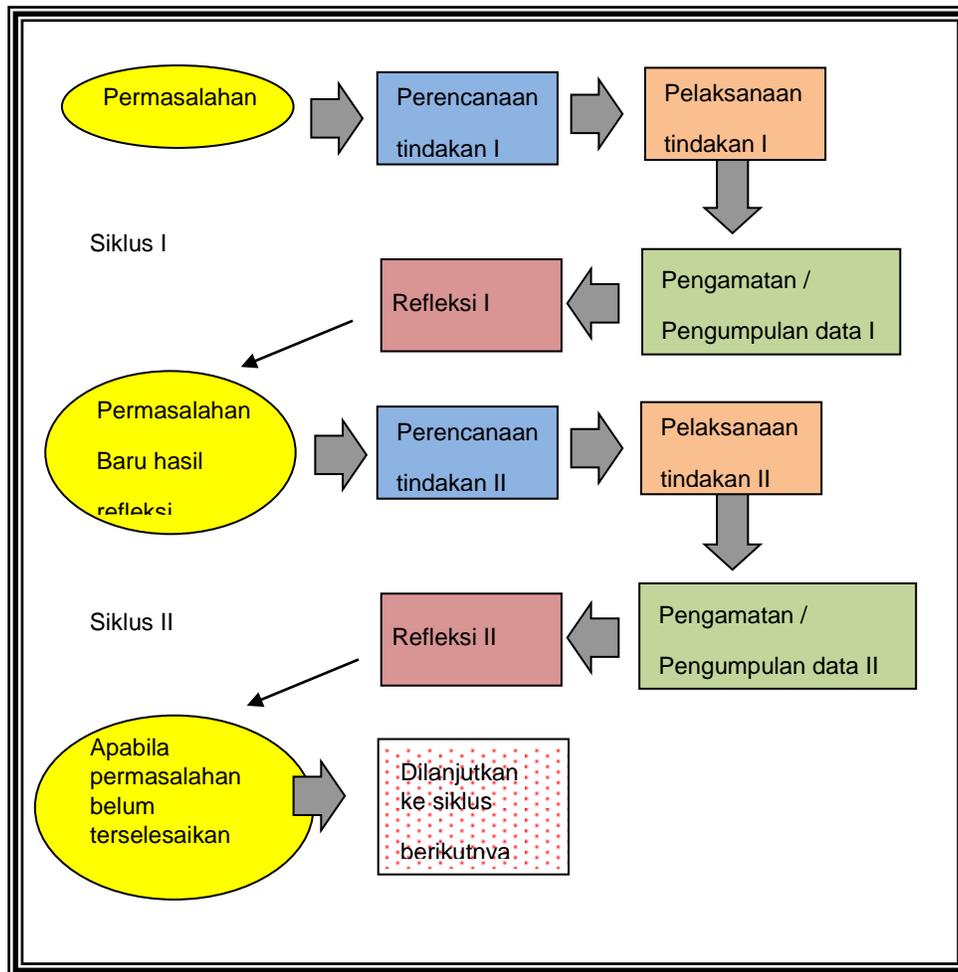
Mengingat penelitian ini merupakan penelitian tindakan, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *classroom action research* (penelitian tindakan kelas).

## **2. Desain Intervensi Tindakan**

Desain intervensi tindakan rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Adapun prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Taggart dalam Arikunto, dan Supardi yang akan dilaksanakan terdiri atas rangkaian empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus berulang. Empat kegiatan yang ada pada siklus, yaitu (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi yang dapat digambarkan sebagai berikut.

---

<sup>2</sup> I.G.A.K Wardani, Kuswaya Wihardit, dan Noehi Nasution, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006), p.1.4



**Gambar 3.1. . Model Spiral Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart<sup>3</sup>**

#### **D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian**

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas III SDN Danau Indah 01 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi yang berjumlah 35 orang siswa yang terdiri dari 18 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan. Adapun partisipan dalam kegiatan PTK ini Dosen

<sup>3</sup> *Ibid.*, p.74

Pembimbing, Kepala Sekolah dan rekan sejawat yang merupakan guru di SDN Danau Indah 01 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi.

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

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pemimpin perencanaan(*planner leader*), pelaksanaan tindakan sekaligus pembuat laporan. Oleh karena itu sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pengamatan pelaksanaan gerak lempar dalam pendidikan jasmani pada siswa kelas III SDN Danau Indah 01 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi.

Dari hasil pengamatan proses dan hasil belajar diperoleh data tentang kondisi awal siswa. Data inilah yang akan menjadi dasar bagi peneliti untuk membuat rencana tindakan pada siklus pertama. Rencana ini merupakan hasil diskusi/refleksi antara peneliti dengan partisipan berdasarkan hasil pengamatan.

Posisi peneliti selain sebagai perencana peneliti juga sebagai pelaksana utama. Peneliti langsung melakukan kegiatan pembelajaran dan berusaha sebanyak mungkin mengumpulkan data sesuai focus penelitian. Dengan perannya yang besar sehingga diharapkan data yang diperoleh adalah data yang akurat.

## **F. Tahapan Intervensi Tindakan**

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

### **1) Perencanaan**

Perencanaan umum disusun berdasarkan permasalahan penelitian sebagaimana dipaparkan dalam BAB I, yakni terkait dengan meningkatkan gerak dasar manipulatif melalui permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani pada siswa kelas III SDN Danau Indah 01 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi.

Pada tahapan ini peneliti merencanakan waktu pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, situasi kelas, strategi pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun dengan menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan sebagai acuan.

Dalam tahap perencanaan, peneliti membuat rencan 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.**  
**Perencanaan Tindakan**

<b>Siklus</b>	<b>Waktu Pelaksanaan</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Media</b>
I	Pertemuan ke-1 2 X 35 menit (2 jam pelajaran)	Melempar bola kecil	Pembelajaran dilakukan menggunakan permainan tradisional setelah mengenalkan tata cara lemparan melambung dan lemparan mendatar yang baik dan benar. Lalu melakukan permainan boyboyan dan bancakan	Bola Kasti dan kepingan pecahan genting
	Pertemuan ke-2 2 X 35 menit (2 jam pelajaran)	Melempar bola kecil	Pembelajaran dilakukan menggunakan permainan tradisional melalui sorodot gaplok/dampu dan lempar karet	Kepingan genting, batu pipih, dan karet gelang
II	Pertemuan ke-1 2 X 35 menit (2 jam pelajaran)	Melempar bola kecil	Pembelajaran dilakukan menggunakan permainan tradisional setelah mengenalkan tata cara lemparan lemparan melambung dan lemparan mendatar yang baik dan benar. Lalu melakukan permainan bola lingkaran dan berburu binatang	Bola, peluit

	Pertemuan ke-2 2 X 35 menit (2 jam pelajaran)	Melempar bola kecil	Pembelajaran dilakukan menggunakan permainan tradisional melalui sembunyi kaleng	Bola, peluit, dan kaleng kosong
--	---	---------------------	--	---------------------------------

## 2) Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini tindakan merupakan implementasi dari perencanaan. Hal yang perlu diingat adalah dalam tahap pelaksanaan tindakan, guru harus berusaha menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan. Pelaksanaan proses kegiatan belajar dilakukan 2 kali pertemuan dalam setiap siklusnya. Setiap pertemuan dilakukan selama 2 jam pelajaran (2x35 menit), hari disesuaikan dengan waktu belajar yang telah dijadwalkan sekolah.

Pada tahap ini dilakukan sesuai apa yang direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam setiap siklus, apabila pelaksanaan siklus pertama belum memperoleh hasil yang diharapkan maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya sesuai dengan hasil yang diharapkan. Pada tahap tindakan peneliti membuat catatan lapangan, tentang kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran untuk memperkuat data.

### **3) Pengamatan**

Pengamatan pada penelitian ini adalah teman sejawat/guru sebagai observer 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 lempar.

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

### **4) Refleksi**

Setelah guru selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran, maka peneliti melakukan diskusi dengan guru pendidikan jasmani atau observer 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 permainan tradisional ditujukan pada aspek proses. Proses pelaksanaan pembelajaran kondusif ditandai

dengan siswa aktif dalam pembelajaran sehingga kemampuan lempar 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 dilaksanakan diharapkan adanya peningkatan melempar, yang menandakan keberhasilan penelitian. Kriteria peningkatan manipulatif melempar adalah 85% dari 35 siswa atau sekitar 25-28 siswa dapat mencapai KKM atau minimal mencapai kategori baik dan untuk 15% siswa yang belum mencapai kategori baik diupayakan mencapai kategori cukup.

Adapun pencapaian pada variabel permainan tradisional dalam pembelajaran ini adalah 90% pada setiap siklusnya.

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

### **1. Data Penelitian**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah aktivitas yang dilakukan siswa tentang peningkatan kemampuan lempar melalui permainan tradisional dalam Pendidikan Jasmani siswa kelas III SDN Danau Indah 01 Cikarang Barat Bekasi, serta data pemantau adalah data kesesuaian antara pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan.

## **2. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian tindakan dibedakan menjadi dua, yakni sumber data pemantau tindakan dan sumber data pemantau penelitian. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani dan siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Danau Indah 01 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi sebanyak 35 orang dan sumber data pemantau tindakan berjumlah 20 butir isian yang dilihat oleh guru pendidikan jasmani.

### **I. Instrumen Penelitian**

Sesuai dengan jumlah variabel, maka penelitian ini menggunakan 2 (dua) instrumen penelitian. Instrumen pertama yaitu observasi atau pengamatan untuk menjangkau data hasil peningkatan lempar. Instrumen kedua juga observasi untuk menjangkau data variabel permainan tradisional. Kedua instrumen penelitian disusun berdasarkan kisi-kisi yang diturunkan dari pengertian dan definisi konseptual dengan memperhatikan indikator-indikator dari teori-teori yang ada.

#### **1. Instrumen Manipulatif Melempar**

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

Kemampuan melempar adalah suatu gerakan yang menyatukan tenaga menggunakan tangan pada suatu benda yang menghasilkan daya pada benda tersebut dengan memiliki kekuatan ke depan atau ke atas

dengan tahapan gerak dasar meliputi, posisi tubuh, posisi kaki, posisi lengan, pandangan dan gerak ikutan.

**b. Definisi Operasional**

Kemampuan lempar adalah skor yang diperoleh siswa melalui pengamatan yang dilakukan peneliti dalam setiap siklus dengan menggunakan instrumen penilaian dengan kriteria penilaian benar = 1, salah = 0

**c. Kisi-Kisi Instrumen**

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur peningkatan lempar siswa yang menggunakan lembar observasi dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.**  
**Kisi-kisi Instrumen Gerak Manipulatif Melempar Bola Kecil**

No	Komponen	Indikator	Pengamatan	
			Benar	Salah
1.	Posisi Kaki	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posisi kaki saat melempar, kaki kiri berada di depan. Kaki kanan berada di belakang (apabila anak melempar pada kaki kiri maka posisi dibalik)</li> </ul>		
2.	Posisi Tubuh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posisi tubuh saat ingin melempar sedikit serong ke kanan. Sebelum melakukan lemparan berat badan bertumpu pada kaki kanan.</li> </ul>		
3.	Posisi lengan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerakan lengan saat diayunkan kesamping ke belakang. Dari belakang bola dilemparkan dengan menggerakkan tangan ke belakang melalui atas kepala.</li> </ul>		

4.	Pandangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pandangan mata mengarah ke tujuan/sasaran.</li> </ul>		
5	Gerak Ikutan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posisi kaki kanan bergerak mengayun ke depan setelah bola dilepaskan. Setelah melepaskan bola tangan kanan mengayun turun ke arah samping ke bawah tangan kiri.</li> </ul>		
Jumlah				

Keterangan:

Benar = 1

Salah = 0

Keterangan kategori :

Sangat Baik = Semua komponen benar

Baik = Apabila komponen 1,2, dan 3 benar

## **2. Instrumen Permainan Tradisional**

### **a. Definisi Konseptual**

Permainan tradisional dalam pembelajaran jasmani adalah permainan turun menurun yang memiliki variasi baik menggunakan alat atau pun tidak menggunakan alat dengan tahapan yang meliputi, Kesenangan, tanggung jawab, aktif bergerak, kerja sama, dan sportifitas.

### **b. Definisi Operasional**

Permainan tradisional adalah skor yang diperoleh dari pengamatan observasi terhadap siswa dan guru dengan komponen yang mengacu pada Kesenangan, tanggung jawab, aktif bergerak, kerja sama, dan sportifitas, dengan kriteria penilaian, dilakukan (Ya), dilakukan (Tidak).

### **c. Kisi-kisi Instrumen Permainan Tradisional**

Kisi-kisi yang digunakan untuk menilai permainan tradisional siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.**  
**Kisi-kisi Instrumen Permainan Tradisional**

No	Aspek yang dinilai	Indikator		Butir	
		Guru	Siswa	Guru	Siswa
1	kesenangan	1. Menyampaikan permainan 2. Memotivasi	1. Membagi kelompok	1,2,3	11,12,13
2	Tanggung jawab	1. Membimbing siswa melakukan permainan	1. Mengikuti peraturan permainan 2. Ikut serta dalam permainan	4,5,	14, 15
3	Aktif bergerak	1. Memberikan contoh cara permainan	1. Siswa melakukan dengan sungguh-sungguh 2. Mengikuti kegiatan	6,7	16,17
4	Kerja sama	1. Berkomunikasi pada Guru	1. Kerja sama 2. Kekompakan	8,9	18,19
5	Sportifitas	1. Jujur dalam penilaian	1. Mengakui kekalahan	10	20
Jumlah		6	8	10	10

## **J. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data penelitian menggunakan cara: (1) membuat catatan lapangan untuk mengumpulkan data variabel permainan tradisional, (2) observasi dengan lembar pengamatan untuk mengumpulkan data variabel permainan tradisional dan peningkatan kemampuan lempar, (3) mendokumentasikan kegiatan dengan foto untuk pelaksanaan permainan tradisional.

## **K. Teknik Pemeriksaan Kepercayaan**

Agar data hasil penelitian objektif, maka setiap hasil dari siklus dilakukan diskusi antara peneliti sebagai pengamat dengan guru Pendidikan Jasmani. Diskusi ini dilakukan untuk mencocokkan temuan yang diperoleh di lapangan. Teknik pemeriksaan keterpercayaan dilakukan dengan membandingkan lembar observasi catatan lapangan dan dokumentasi.

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

### **1. Analisis Data**

#### **a. Data Hasil Penelitian**

Teknik penelitian ini berupaya untuk meningkatkan gerak dasar manipulatif siswa kelas III SDN Danau Indah 01 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi. Oleh sebab itu diperlukan data penelitian yang

didapat dari hasil penelitian. Hasil analisis disajikan tidak hanya dalam bentuk foto melainkan juga kesimpulan pada akhir setiap siklus dimana penelitian dan menghitung persentase pencapaian dengan kriteria keberhasilan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Setelah data terkumpul kemudian dihitung jumlah siswa yang mencapai kategori sangat baik dan baik kemudian dibagi jumlah seluruh siswa dan dipersentasekan. Apabila hasil perolehan mencapai 75% atau mendapat kategori baik dalam tes kemampuan melempar maka penelitian tercapai.

#### **b. Data Pemantau Tindakan**

Setelah melakukan analisis data, langkah selanjutnya dilaksanakan interpretasi hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator. Hasil analisis disajikan tidak hanya dalam bentuk foto melainkan juga kesimpulan pada akhir setiap siklus dimana penelitian dan kolaboratif menghitung persentase pencapaian dengan kriteria keberhasilan yang telah dirumuskan sebelumnya. Hasil data akan ditampilkan melalui tampilan diagram batang

Setelah data terkumpul dihitung jumlah skor perolehan kemudian jumlah skor yang diperoleh dibagi dengan jumlah skor maksimal. Hasil persentase apabila sudah mencapai 98% dari butir tindakan pemantau maka penelitian dinyatakan tercapai.

## **2. Interpretasi Hasil Analisis**

Untuk mengetahui peningkatan melempar melalui permainan tradisional selama dan akhir pembelajaran dilakukan observasi menggunakan lembar pengamatan. Jika terlihat ada peningkatan dalam kegiatan melempar dalam setiap siklus, maka dapat dikategorikan adanya dampak pelaksanaan permainan tradisional dalam kegiatan Pembelajaran Jasmani.