

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini untuk memperoleh data tentang meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani melalui pendekatan bermain di kelas III SDN Cideng 13 Pagi Jakarta Pusat

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Cideng 13 Pagi Jakarta Pusat kelas III berlokasi di Jl. Cilamaya No.1 Kecamatan Gambir Kabupaten Jakarta Pusat, dengan alasan peneliti merupakan bagian dari lingkungan sekolah tersebut, sehingga peneliti ingin meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani siswa kelas III SD melalui pendekatan bermain.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan pada semester ganjil yaitu pada bulan Oktober sampai dengan bulan Desember tahun pelajaran 2011 - 2012.

C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pelaku dalam masyarakat sosial dan bertujuan untuk memperbaiki pekerjaannya, Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan model siklus (*putaran/spiral*) menurut Kemmis dan Taggart.¹ Penelitian ini menggunakan sistem spiral refleksi diri dari siklus ke siklus untuk meningkatkan hasil belajar senam ketangkasan.

Menurut Arikunto, penelitian tindakan (*action research*) adalah suatu kegiatan dimana seorang peneliti melakukan sesuatu tindakan, eksperimen, yang secara khusus diamati terus menerus, dilihat kelebihan dan kekurangannya, kemudian diadakan perubahan terkontrol sampai pada upaya maksimal dalam bentuk tindakan yang paling tepat.²

Jadi Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh seorang guru yang sekaligus bertindak sebagai peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut berlangsung di kelas III SDN Cideng

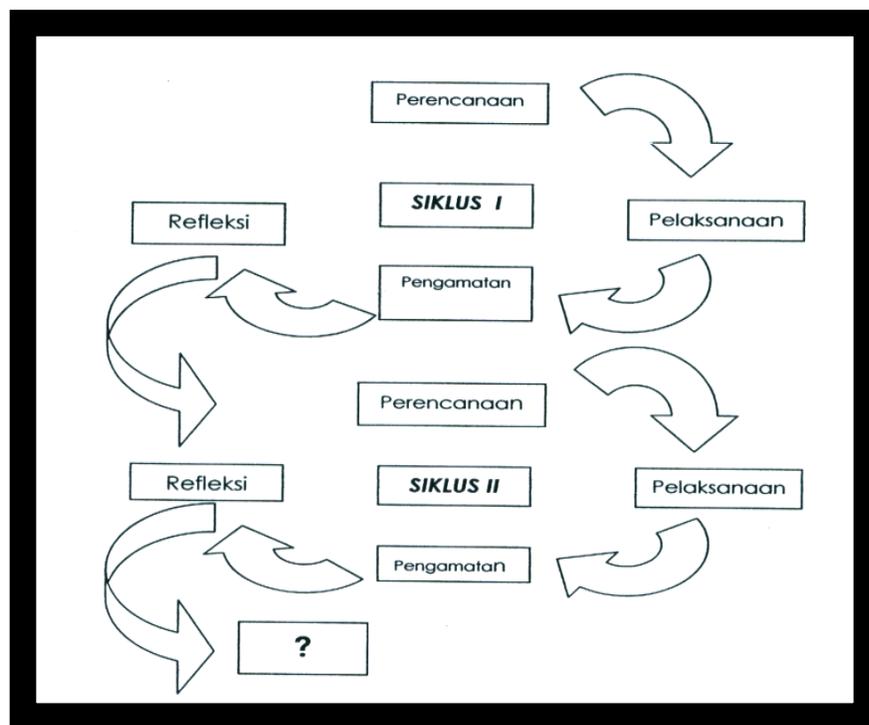
¹ Kasihani Kasbulah , *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Depdikbud, 1998/1999), h.113

² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hh.2-3

13 Pagi Jakarta Pusat yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Jasmani.

2. Desain Intervensi Tindakan

Berdasarkan tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). model proses siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Adapun model penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Model Spiral Penelitian Tindakan Kelas.³
Kemmis & Robbin Mc.Taggart

³ *ibid.*, h. 7

D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas III SDN Cideng 13 Pagi Jakarta Pusat yang berjumlah 40 orang siswa yang terdiri dari 16 orang siswa perempuan dan 24 orang siswa laki-laki. Adapun partisipan dalam kegiatan adalah Kepala Sekolah dan rekan sejawat yang merupakan guru di SDN Cideng 13 Pagi.

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

Peran penulis dalam penelitian ini adalah sebagai pemimpin perencanaan (*planner leader*), pelaksana tindakan sekaligus pembuat laporan. Oleh karena itu sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pengamatan pelaksanaan belajar dalam pendidikan jasmani pada siswa kelas III SDN Cideng 13 Pagi.

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. Selain sebagai perencana peneliti juga sebagai pelaksana utama. Peneliti langsung melakukan kegiatan pembelajaran dan berusaha sebanyak mungkin mengumpulkan data sesuai fokus penelitian.

F. Tahapan Intervensi Tindakan

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

1. Tahap Perencanaan

Rencana tindakan dilakukan dengan terlebih dahulu mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi pada tahap pembelajaran, guru membuat RPP yang mengandung langkah-langkah yang akan dilakukan serta mempersiapkan (a) media pembelajaran, (b) metode pembelajaran (c) instrument yang digunakan (d) evaluasi pembelajaran.

Pada tahap ini peneliti membuat rencana tindakan yang meliputi perencanaan umum dan perencanaan khusus. Perencanaan umum merupakan perencanaan yang disusun untuk keseluruhan aspek, sedangkan perencanaan khusus merupakan perencanaan yang disusun untuk masing-masing siklus.

Tabel 1.
Perencanaan Siklus

Siklus	Waktu Pelaksanaan	Materi Pokok	Kegiatan	Media
I	Pertemuan ke-1 2 X 35 menit (2 jam pelajaran)	Pola Gerak Manipulatif	<ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran dilakukan menggunakan pendekatan bermain melakukan permainan bola tiga regu Bermain bola 	<ul style="list-style-type: none"> Pluit Stpwach Bola kaki Bola volly

			dalam lingkaran	
	Pertemuan ke-2 2 X 35 menit (2 jam pelajaran)	Pola Gerak Manipulatif	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran menggunakan pendekatan bermain melakukan permainan bermain bola berpasangan • permainan melempar bola kecil 	<ul style="list-style-type: none"> • pluit • stopwatch • bola kasti
II	Pertemuan ke-1 2 X 35 menit (2 jam pelajaran)	Pola Gerak Manipulatif	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran menggunakan pendekatan bermain dengan permainan kena jadi • Permainan mmantulkan bola 	<ul style="list-style-type: none"> • Pluit • Stopwatch • Bola volly • Bola plastik kecil
	Pertemuan ke-2 2 X 35 menit (2 jam pelajaran)	Pola Gerak Manipulatif	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran menggunakan pendekatan bermain dengan permainan lempar tangkap beregu • Permainan memasukkan bola ke gawang 	<ul style="list-style-type: none"> •Pluit •stopwatch •bola kaki •bola volly

2. Tahap Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan perencanaan, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui pendekatan bermain yang diamati oleh dua orang guru observer.

3. Tahap Pengamatan

Pengamatan terhadap penelitian tindakan ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan pengamatan dilakukan oleh pengamat yang dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Ketika guru melakukan tindakan tidak sempat menganalisis peristiwa yang terjadi dalam proses kegiatan. Oleh karena itu, pengamatan ini dibantu oleh teman sejawat sebagai pengamat 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. Selain itu, pengamat juga memberikan saran terhadap apa yang telah dilakukan oleh peneliti selama melaksanakan penelitian.

4. Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data-data catatan hasil pengamatan yang telah dilakukan selama pelaksanaan tindakan untuk dianalisis, interpretasi dan evaluasi dengan mempertimbangkan masukan-

masukin teman sejawat tentang keberhasilan dan kegagalan dalam proses pembelajaran.

G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Melalui intervensi tindakan yang dilaksanakan dari siklus ke siklus berikutnya diharapkan adanya peningkatan hasil belajar senam ketangkasan melalui pendekatan bermain yang menandakan keberhasilan penelitian. Keberhasilan penggunaan pendekatan bermain ini ditujukan pada dua aspek yaitu melalui hasil tes dan proses pelaksanaan pembelajaran. Adapun proses pembelajaran yang kondusif pada pengajaran melalui pendekatan bermain pada data pemantau tindakan pembelajaran yang diharapkan mencapai 75% dari 30 pernyataan pada setiap akhir siklusnya. Pencapaian pada tingkat keberhasilan dari tindakan yang telah dilaksanakan dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN Cideng 13 Pagi yang di tandai dengan perolehan jumlah skor yang di persentase mencapai 75% dari seluruh jumlah siswa.

H. Data dan Sumber Data

1. Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah aktivitas yang dilakukan oleh siswa tentang senam ketangkasan tanpa alat melalui

pendekatan bermain dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, serta data pemantau adalah data yang digunakan untuk mengontrol kesesuaian antara pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan.

2. Sumber Data

Sumber data yang dikenai tindakan adalah guru dan seluruh siswa kelas III SDN Cideng 13 Pagi sebanyak 40 orang siswa yang terdiri dari 17 orang siswa perempuan dan 23 orang siswa laki-laki pada semester ganjil tahun pelajaran 2011 - 2012. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar pendidikan jasmani pada siswa dan data pemantau pada penelitian tindakan ini adalah aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung dengan menggunakan pendekatan bermain.

I. Teknik Pengumpul Data yang Digunakan

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian menggunakan cara: (1) membuat catatan lapangan untuk mengumpulkan data variabel pendekatan bermain, (2) observasi dengan lembar pengamatan untuk mengumpulkan data variabel pendekatan bermain dan peningkatan gerak dasar lokomotor, (3) mendokumentasikan kegiatan dengan foto untuk pelaksanaan pendekatan bermain.

J. Instrumen Penelitian

Sesuai dengan jumlah variabel, maka penelitian ini menggunakan 2 (dua) instrumen penelitian. Instrumen pertama yaitu observasi atau pengamatan untuk menjaring data hasil peningkatan kemampuan pola gerak manipulatif. Instrumen kedua juga observasi untuk menjaring data variabel pendekatan bermain. Kedua instrumen penelitian disusun berdasarkan kisi-kisi yang diturunkan dari pengertian dan definisi konseptual dengan memperhatikan indikator-indikator dari teori-teori yang ada.

1. Variabel Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

a. Definisi Konseptual

Hasil belajar Pendidikan Jasmani adalah perubahan aspek psikomotor dan afektif yang terjadi selama dan setelah pebelajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diukur dengan penilaian menggunakan tes dan non tes.

b. Definisi Operasional

hasil belajar pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan yang disusun secara sistematis untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani mengenai pola gerak manipulatif dilihat dari skor yang diperoleh

siswa dalam melakukan rangkaian permainan sehingga mampu mengembangkan keterampilan dan nilai-nilai pada siswa. Skor tersebut diambil dari hasil evaluasi siswa pada setiap akhir siklus. Semakin tinggi skor dalam penyelesaian tes pendidikan jasmani dalam permainan yang dicapai siswa berarti semakin tinggi pula keberhasilan belajar yang dicapai siswa.

c. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur hasil belajar pendidikan jasmani melalui pendekatan bermain dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut

Tabel 2.

Kisi-kisi Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

NO	Ranah	Indikator
1.	Manipulatif	1. Melempar 2. Menangkap 3. Menendang
2.	afektif	1. Kerja sama 2. Tanggung jawab

Tabel 3.
Deskriptor Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

No	Ranah	Indikator	Deskriptor
1	Manipulatif	1.Melempar	a. Memegang bola b. Ayunan lengan c. Gerak koordinasi
		2.Menangkap	a. Tangan membentuk kerucut b. Mengunci bola c. Gerak koordinasi
		3.Menendang	a. Posisi kaki b. Ayunan tungkai c. Gerak koordinasi
2	Afektif	1.Kerja sama	a. Keaktifan b. Kekompakan c. Sportifitas
		2.Tanggung Jawab	a. Konsentrasi b. Kesukarelaan c. Berperan dalam kelompok

2. Variabel Pendekatan Bermain

a. Definisi Konseptual

Pendekatan bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah pendekatan yang mengacu pada kesenangan, bertanggung jawab, aktif bergerak, berkerjasama, dan memupuk sifat sportivitas dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

b. Definisi Operasional

Pendekatan bermain adalah skor yang diperoleh dari pengamatan terhadap siswa dan guru dengan komponen yang mengacu pada kesenangan, bertanggung jawab, aktif bergerak, berkerjasama, dan memupuk sifat sportivitas dalam proses. Skor tersebut diambil dari hasil evaluasi siswa pada akhir setiap siklus. Jika indikator pemantau tindakan yang dilakukan “selalu” mendapatkan nilai 2 apabila indikator “jarang” dilakukan mendapatkan skor 1 dan jika “tidak pernah” maka nilainya 0.

Tabel 4.
Kisi-kisi Instrumen Pendekatan Bermain

NO	Aspek	Komponen	Indikator	Nomor pernyataan	
1	Guru	Kesenangan	1. Penampilan Guru	1	
			2. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	3,5,7	
Tanggung Jawab		1. Menjelaskan materi pelajaran	2,4,8,10		
		2. Memotivasi Siswa	6,9		
1		Siswa	Kesenangan	1. Siswa Gembira	11,12
2			Tanggung Jawab	1. Siswa berperan dalam kelompok	15
3	Aktif Bergerak		1. Siswa Aktif Bergerak	13,14	
4	kerja sama		1. Siswa berperan dalam kelompok	16,17	
5	Sportivitas		1. Sportivitas siswa dalam permainan	18,19,20	

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

K. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan (*Trusworthiness*) Studi

Teknik yang digunakan adalah teknik triangulasi, yaitu sebelum instrument digunakan peneliti, terlebih dahulu dikonsultasikan dengan teman sejawat (partisipan) dan dosen pembimbing yang selanjutnya mendapat persetujuan.

Agar hasil penelitian ini objektif, maka setiap akhir siklus selalu dilakukan diskusi antara peneliti dan pengamat. Diskusi dilakukan untuk mencocokkan temuan yang diperoleh di lapangan. Dengan demikian penelitian yang dilakukan sesuai dengan tujuan yang direncanakan.

L. Analisis Data

Teknik Penelitian ini berupaya untuk meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Melalui Pendekatan Bermain di kelas III SDN Cideng 13 Pagi Jakarta Pusat. Analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul dengan perimbangan analisis logis yaitu analisis yang sebenar-benarnya sesuai dengan data yang ada. Pada tahap ini semua data yang diperoleh dirangkum untuk dianalisis sesuai dengan data yang diperoleh peneliti.

Untuk variabel meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani melalui pendekatan bermain. Seluruh skor yang diperoleh dari hasil tes siswa

dijumlahkan dari setiap komponennya, kemudian dibagi dari hasil kali antara jumlah siswa (40) dengan skor maksimal siswa lalu dipersentase. Kriteria hasil belajar Pendidikan Jasmani adalah persentase mencapai target 75%. Untuk data variabel pendekatan bermain yaitu hasil bagi antara jumlah seluruh skor yang didapat dari setiap butir pernyataan dibagi skor maksimal dari butir pernyataan (20) lalu dipersentase.

M. Interpretasi Hasil Analisis

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

Kriteria hasil belajar Pendidikan Jasmani dalam penelitian ini adalah persentase jumlah seluruh skor siswa yang didapat dari tes hasil belajar pendidikan jasmani pencapaian 75%. Adapun kriteria keberhasilan pada proses pembelajaran yang meliputi aktivitas guru dan siswa dengan pendekatan bermain dalam penelitian ini dengan pencapaian 75%. Jika hasil tes dan proses pembelajaran pendidikan jasmani pada siklus I belum

mencapai target yang ditetapkan maka dilakukan siklus II dan seterusnya sampai mencapai target yang ditentukan.