

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh data tentang peningkatan kemampuan eksplorasi gerak dasar melompat melalui model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) pada siswa kelas III SDN Sindang Sari 01 Kab. Bekasi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Sindang Sari 01, Kecamatan Cabangbungin, Kabupaten Bekasi. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan pada semester genap yaitu pada bulan Maret sampai dengan bulan Mei tahun pelajaran 2015/2016.

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

1. Metode Penelitian

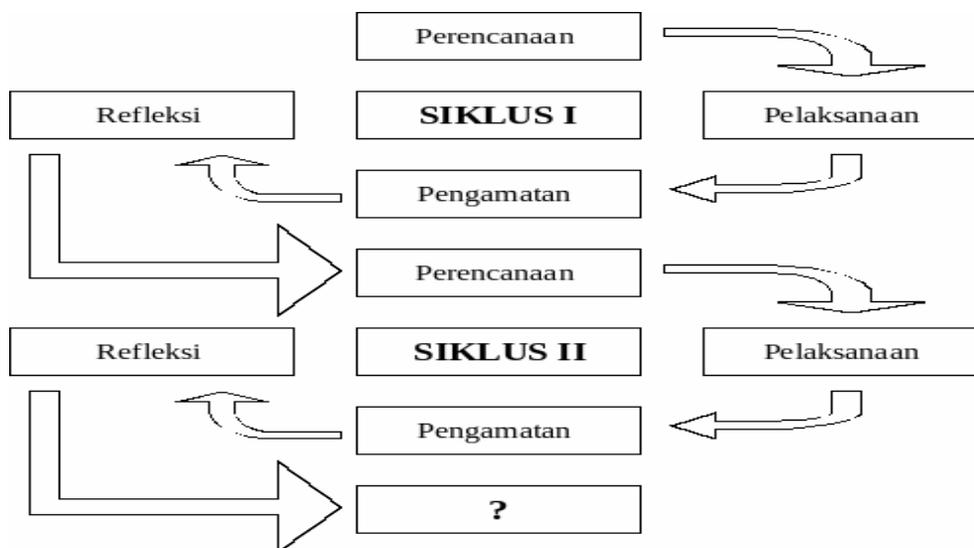
Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan merupakan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki efektivitas dan *efisien* praktis pendidikan. Penelitian tindakan dalam dunia pendidikan merupakan strategi pemecahan masalah yang berfungsi untuk mengambil

tindakan yang tepat dalam rangka meningkatkan dan memperbaiki pembelajaran. Dalam penelitian ini, ada dua tindakan yaitu aktifitas tindakan dan aktifitas penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di luar kelas maka metode disebut penelitian tindakan di luar kelas.

2. Desain Intervensi Tindakan (Rancangan Siklus Penelitian)

Desain Intervensi tindakan atau rancangan siklus penelitian ini menggunakan model PTK Kemmis and Mc. Taggart. Penggunaan model ini dengan alasan apabila pada awal pelaksanaan tindakan ditemukan adanya kekurangan, maka perencanaan dan pelaksanaan tindakan perbaikan masih dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai target yang diinginkan tercapai.

Penelitian ini merupakan model Kemmis dan Mc Taggart dengan tahapan-tahapan sebagai berikut: (a) Perencanaan, (b) Pelaksanaan, (c) Pengamatan, (d) Refleksi untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 2.

Model PTK menurut Kemmis dan McTaggart¹

D. Subjek dan Partisipan dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Sindang Sari 01 Kab. Bekasi yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Adapun partisipan dalam kegiatan penelitian tindakan kelas ini adalah dosen pembimbing, kepala sekolah, dan rekan sejawat yang merupakan guru di SDN Sindang Sari 01 Kab. Bekasi.

¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 137

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 Sindang Sari 01 Kab. Bekasi.

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 besar 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 melompat 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 melompat, 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 Sindang Sari 01 Kab. Bekasi. Perencanaan disusun berdasarkan hasil diskusi dan wawancara antara peneliti, guru sejawat atau kepala sekolah selaku pemimpin. Pada tahap ini peneliti merencanakan waktu pembelajaran, membuat rencana pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran, membuat instrument pemantau tindakan, pengumpulan data dan evaluasi atau tes perbuatan sampai pendinginan.

Tabel 2.
Perencanaan Tindakan

Siklus	Waktu Pelaksanaan	Materi Pokok	Kegiatan	Media
I	Pertemuan ke-1 2 X 35 menit (2 jam pelajaran)	Lompat	Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan "Lompat Karet"	Peluit Stopwatch Karet
	Pertemuan ke-2 2 X 35 menit (2 jam pelajaran)	Lompat	Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan "Emprak Gunung"	Peluit Stopwatch Abu Gosok
II	Pertemuan ke-1 2 X 35 menit (2 jam pelajaran)	Lompat	Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan "Tebak Batu"	Peluit Stopwatch Batu
	Pertemuan ke-2 2 X 35 menit (2 jam pelajaran)	Lompat	Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan "Lompat dalam Kotak"	Peluit Stopwatch Tali Bola Kasti

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan sesuai apa yang direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam setiap siklus, apabila siklus pelaksanaan siklus pertama belum memperoleh hasil yang diinginkan maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya sesuai dengan hasil yang diinginkan.

Pada tahap ini tindakan membuat catatan lapangan, tentang kejadian yang luput dari lembar pengamatan untuk memperkuat data.

3. Pengamatan Tindakan

Pengamatan tindakan pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani berlangsung, 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 melompat.

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 melompat 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 melompat yang menandakan keberhasilan penelitian. Kriteria peningkatan variabel kemampuan eksplorasi gerak dasar melompat adalah 90% dari 30 siswa atau sekitar 25-27 siswa mencapai kategori baik dan untuk 10% siswa yang belum mencapai kategori baik di upayakan 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 melompat 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 penelitian yakni kemampuan eksplorasi gerak dasar melompat 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 Sindang Sari 01 Kab. Bekasi sebanyak 30 orang siswa yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 18 orang siswa perempuan pada semester genap tahun ajaran 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 pengamat untuk menjaring data hasil peningkatan kemampuan eksplorasi gerak dasar melompat, instrumen kedua juga pengamat untuk menjaring 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 yang ada.

1. Kemampuan Eksplorasi Gerak dasar Melompat

a. Definisi Konseptual

Gerak dasar melompat harus terdapat instrument (1) awalan, (2) tumpuan atau tolakan, (3) sikap melayang di udara, (4) mendarat. Karena kemampuan yang akan ditingkatkan adalah kemampuan eksplorasi gerak dasar melompat siswa, maka siswa diberikan kebebasan untuk bereksplorasi dan memilih sendiri gerak melompat dengan caranya masing-masing.

Untuk kemampuan eksplorasi gerak dasar melompat siswa dapat dilihat dari berapa banyaknya macam gerakan melompat yang dilakukan siswa, bagaimana cara melakukan gerakan melompat tersebut dan kapan dilakukannya.

b. Definisi Operasional

Gerak dasar lompat adalah skor yang diperoleh siswa melalui lembar pengamatan tentang sikap awalan, tolakan, sikap melayang di udara, dan mendarat yang dilakukan, peneliti dalam setiap siklus menggunakan instrumen penelitian, dengan kriteria Ya dan Tidak, Ya untuk indikator yang muncul, sedangkan Tidak untuk indikator yang tidak muncul.

c. Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 3.

Kisi-kisi Instrumen kemampuan Eksplorasi Gerak Dasar Melompat

No.	Dimensi	Indikator	Pengamatan	
			Ya (1)	Tidak (0)
1.	Apa yang dilakukan	➤ Melompat dengan satu kaki		
		➤ Melompat dengan dua kaki		
2.	Cara melakukan	➤ Posisi awalan		
		➤ Tolakan		
		➤ Posisi melayang di udara		
		➤ Posisi mendarat		
Jumlah				

Keterangan kategori:

- Baik** : 5-6 Indikator muncul
Cukup : 3-4 Indikator muncul
Kurang : 1-2 Indikator muncul

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, terpadu, efektif, efisien yang lebih terarah untuk mencari atau mengkaji sesuatu melalui proses bekerja sama dengan berkelompok, jumlah anggota dalam setiap kelompok terdiri dari beberapa anggota antara 4-6 anggota. Masing-masing kelompok mengikuti games dan pertandingan yang sudah dibuat oleh guru, tiap kelompok yang menang akan mendapatkan skor, skor akan di urutkan sesuai ketentuan guru dan dilakukan perhitungan skor di setiap pertandingannya, bagi kelompok yang menang tentu 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 presentasion*), belajar dalam kelompok, permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Apabila dilakukan maka mendapat skor 1 dan apabila tidak dilakukan mendapatkan skor 0.

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

Tabel 4.

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

No.	Aspek	Indikator	Nomor butir pernyataan
1.	Presentasi kelas	Materi disajikan melalui strategi pembelajaran bervariasi	1, 2
2.	Kerja kelompok	Membimbing dan mengorganisir kelas	3, 4
3.	Permainan	Penjelasan aturan permainan	5, 6
4.	Turnamen	Melakukan tournament dan menghitung perolehan skor	7, 8, 9
5.	Memberi penghargaan kelompok	Memberikan penilaian dan penghargaan	10

No.	Bagi siswa		
1.	Presentasi kelas	Termotivasi dalam belajar	11, 12
2.	Kerja kelompok	Bimbingan dan organisasi	13, 14
3.	Permainan	Beraktivitas dalam permainan	15,16
4.	Turnamen	Berkompetensi dalam permainan	17, 18, 19
5.	Memberi penghargaan kelompok	Mendapat penilaian dan penghargaan	20

Table 5.

Instrument proses model Cooperative learning tipe *Teams Games**Tournaments (TGT)*

No.	Pernyataan	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
Bagi Guru			
1.	Menyampaikan pembelajaran sesuai RPP		
2.	Menyajikan pembelajaran dengan jelas		
3.	Membentuk kelompok siswa		
4.	Membimbing siswa dalam kelompok		
5.	Memberikan penjelasan aturan permainan		
6.	Member kesempatan siswa berinteraksi dalam permainan		
7.	Menghitung setiap poin yang diperoleh siswa dalam kelompok		
8.	Melaksanakan turnamen antar kelompok		
9.	Memberikan penjelasan aturan turnamen		
10.	Memberikan penghargaan terhadap kelompok		
Bagi Siswa			
11.	Menyimak materi yang disajikan		
12.	Mengaitkan informasi yang dimiliki dengan materi yang disajikan		
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 menerima nilai yang diberikan oleh guru		
18.	Mengikuti turnamen antar kelompok		
19.	Melaksanakan aturan turnamen		
20.	Mendapat penilaian dan penghargaan		

Keterangan :

Ya : 1

Tidak : 0

Skor akhir : $\frac{\text{Jumlah jawaban benar} \times 100 \%}{\text{Jumlah seluruh soal}}$

J. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan dalam menjaring data tentang pemantauan tindakan atau non tes, yakni dengan menggunakan kamera sebagai alat bantu pengamatan.

Pengumpulan data yang digunakan untuk menjaring data tentang kemampuan eksplorasi gerak dasar melompat melalui model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT), yaitu dengan cara pengumpulan data yang diperoleh melalui praktik secara berkelompok yang diberikan kepada siswa setelah dan sesudah melaksanakan pembelajaran.

K. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk menguji tingkat keterpercayaan atau keabsahan data, maka peneliti melakukan triangulasi pada pakar penelitian di bidang pendidikan jasmani atas instrument pengumpulan data yang telah dibuat untuk mengetahui keabsahan dari instrument 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 wawancara dan tes. Triangulasi dilakukan berdasarkan tiga sudut pandang yaitu sudut pandang guru sebagai peneliti, sudut pandang siswa, dan sudut pandang mitra peneliti yang melakukan pengamatan².

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.

L. Analisis Data 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

² Kusnandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), h. 107-108

pelaksanaan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dibagi jumlah butir soal, kemudian dijadikan presentase. Untuk data variabel peningkatan kemampuan eksplorasi gerak dasar melompat juga sama, yaitu jumlah skor pencapaian dibagi jumlah butir soal, kemudian dijadikan presentase.

2. Interpretasi hasil Analisis

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan eksplorasi gerak dasar melompat 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 melompat, dalam setiap siklus, maka dapat dikategorikan adanya dampak pelaksanaan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani.