

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini untuk memperoleh data tentang peningkatan kreativitas gerak dalam pendidikan jasmani melalui permainan kecil tanpa alat pada siswa kelas III SDN Sukadanau 01 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Sukadanau 01 Cikarang Barat kelas III berlokasi di Kp. Cipedokan Desa Sukadanau Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan pada semester ganjil yaitu pada bulan Oktober sampai dengan bulan Desember tahun pelajaran 2015 - 2016.

C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Suharsimi Arikunto menyatakan penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang

sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.¹ Sedangkan menurut Wardani dalam bukunya yang berjudul penelitian tindakan kelas menjelaskan 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.²

Menurut pengertian pengajaran, kelas bukan wujud ruangan, tetapi sekelompok peserta didik yang sedang belajar.³ Dalam penelitian yang akan dilakukan di lapangan 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

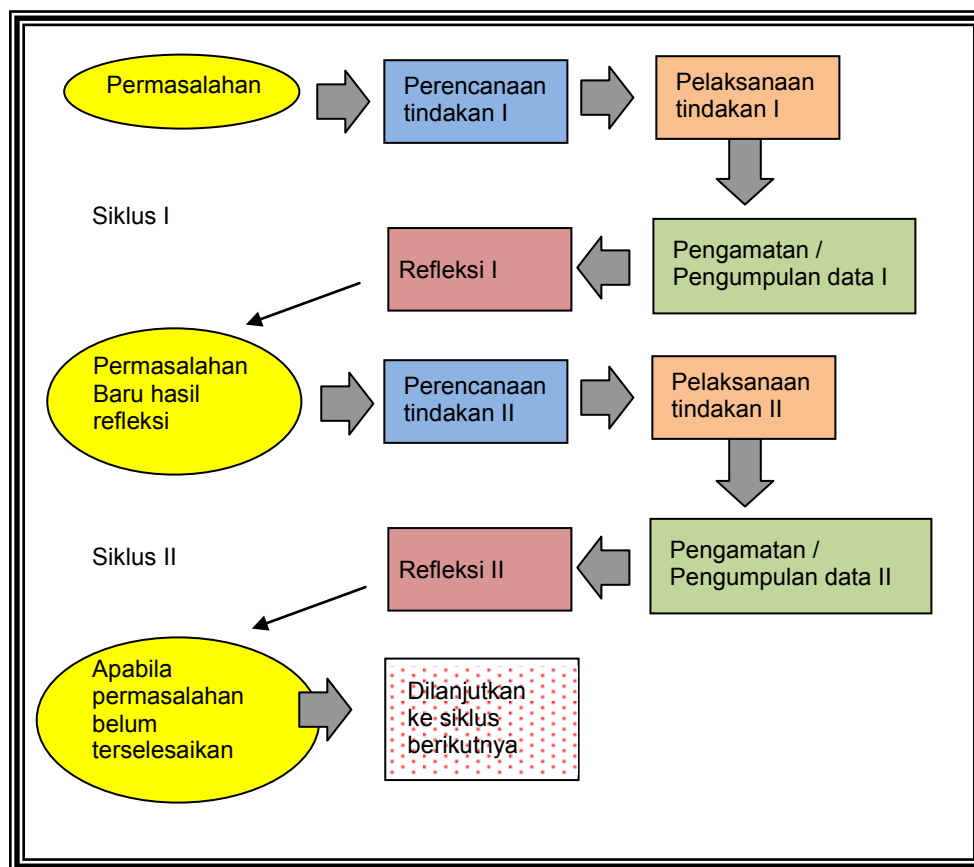
Desain intervensi tindakan rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Adapun prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Taggart yang akan

¹ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 2

² I.G.A.K Wardani, Kuswaya Wihardit, Noehi Nasution, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006), h. 1.3

³ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *op.cit.* h 4

dilaksanakan terdiri atas rangkaian empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada siklus, yaitu (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi yang dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Model Spiral Penelitian Tindakan Kelas.⁴

⁴ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Loc.cit.* h .74

D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas III SDN Sukadanau 01 Cikarang Barat yang berjumlah 33 orang siswa yang terdiri dari 22 orang siswa perempuan dan 11 orang siswa laki-laki. Sedangkan partisipan dalam penelitian ini adalah rekan sejawat yang merupakan guru di SDN Sukadanau 01 Cikarang Barat karena dianggap lebih berpengalaman dalam Pendidikan Jasmani.

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

1. Peran Peneliti

Peran peneliti dalam ini adalah sebagai pemimpin perencanaan (*planner leader*), pelaksana tindakan sekaligus pembuat laporan. Oleh karena itu sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pengamatan terhadap kreativitas gerak dalam pendidikan jasmani pada siswa kelas III SDN Sukadanau 01 Cikarang Barat.

2. Posisi Peneliti

Posisi peneliti sebagai pelaksana utama. Peneliti langsung melakukan kegiatan pembelajaran dan berusaha sebanyak mungkin mengumpulkan data sesuai fokus 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 peningkatan kreativitas gerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa kelas III SDN Sukadanau 01 Cikarang Barat yang menerapkan permainan kecil tanpa alat. 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 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.
Perencanaan Tindakan

Siklus	Waktu Pelaksanaan	Jenis-jenis Permaianan	Kegiatan
I	Pertemuan ke-1 2X35 menit (2 jam pelajaran)	Permainan kucing dan Tikus	<p>Pertama Guru menunjuk satu orang siswa sebagai kucing dan empat orang lainnya sebagai tikus.</p> <p>Kedua siswa yang berperan sebagai kucing bertugas mengejar siswa yang berperan sebagai tikus, dan harus menangkap dengan cara menyentuhnya.</p> <p>Ketiga jika kucing berhasil menangkap tikus, maka keduanya berganti peran.</p>
	Pertemuan ke-2 2X35 menit (2 jam pelajaran)	Membebaskan Tawanan	<p>Pertama guru menjelaskan langkah-langkah dan peraturan permainan.</p> <p>Kedua guru menunjuk dua orang sebagai penjaga dan tiga orang sebagai tentara. Tentara berbaris sejajar menempati ruang kedua dekat garis pembatas sedangkan penjaga menempati ruang kedua dekat garis pemisah dan siswa yang lain sebagai tawanan</p> <p>Ketiga guru membunyikan tanda peluit, maka tentara berusaha membebaskan tawanan membawa tawanan keluar dari ruang kedua.</p> <p>Keempat tawanan dikatakan selamat apabila tidak tersentuh oleh penjaga</p>

II	Pertemuan ke-1 2X35 menit (2 jam pelajaran)	Menjala ikan	Pertama Guru menjelaskan langkah-langkah permainan Kedua Guru menunjuk tiga orang siswa untuk menjadi jala Ketiga Siswa yang menjadi jala berusaha dapat menangkap ikan Keempat Siswa yang menjadi tertangkap dapat keluar dari lapangan Kelima Siswa bermain menjala ikan dengan penuh semangat
	Pertemuan ke-2 2X35 menit (2 jam pelajaran)	Membentuk kelompok	Pertama Guru menjelaskan langkah-langkah permainan Kedua Guru menginstruksikan kepada siswa untuk berpencar di sepanjang pinggir lapangan Ketiga seluruh siswa memulai permainan dengan berlari secara acak, menyelap-nyelip di sekitar arena dengan gerakan lokomotor tanpa saling bersentuhan Keempat ketika guru memberikan aba-aba dengan menyebut angka, misalnya "2", siswa diwajibkan membentuk kelompok sebanyak angka yang disebutkan

2. Pelaksanaan

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 menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan. Pelaksanaan proses kegiatan belajar dilakukan 2 kali pertemuan untuk setiap siklusnya. Setiap pertemuan

dilakukan selama 2 jam pelajaran (35 menit), disesuaikan dengan waktu belajar yang telah dijadwalkan sekolah.

3. Pengamatan

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

4. Refleksi

Pada tahap ini data hasil observer dikumpulkan dan dianalisis secara kolaborasi antara peneliti dan observer untuk dicari kekurangan dan kelemahannya. Hasil analisis dari diskusi antara peneliti dan observer 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 kreativitas gerak melalui permainan kecil tanpa alat yang menandakan keberhasilan penelitian. Keberhasilan penggunaan permainan kecil tanpa alat ini ditujukan pada dua aspek yaitu melalui hasil tes Kreativitas gerak dan proses pelaksanaan pembelajaran. Adapun proses pembelajaran yang kondusif pada pengajaran melalui permainan kecil tanpa alat pada data pemantau tindakan pembelajaran yang diharapkan mencapai 80% dari 20 pernyataan pada setiap akhir siklusnya. Pencapaian pada tingkat keberhasilan dari tindakan yang telah dilaksanakan dilihat dari peningkatan kreativitas gerak siswa kelas III SDN Sukadanau 01 Cikarang Barat yang ditandai dengan perolehan jumlah skor dengan persentase mencapai 80% dari seluruh jumlah siswa.

H. Data dan Sumber Data

1. Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah aktivitas yang dilakukan oleh siswa tentang peningkatan kreativitas gerak melalui

permainan kecil tanpa alat 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 Sukadanau 01 Cikarang Barat sebanyak 33 orang siswa yang terdiri dari 22 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan pada semester ganjil tahun pelajaran 2015 - 2016. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hasil observasi kreativitas gerak pada siswa dan data pemantau pada penelitian tindakan ini adalah aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung dengan menggunakan permainan kecil tanpa alat.

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 permainan kecil tanpa alat, (2) observasi dengan lembar pengamatan untuk mengumpulkan data variabel permainan kecil tanpa alat dan peningkatan kreativitas gerak, (3) mendokumentasikan kegiatan dengan foto untuk pelaksanaan permainan kecil tanpa alat.

J. 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 kreativitas gerak. Instrumen kedua juga observasi untuk menjangkau data variabel permainan kecil tanpa alat. 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 Peningkatan Kreativitas Gerak

a. Definisi Konseptual

Kreativitas gerak adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru dalam bergerak, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, seperti pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

b. Definisi Operasional

Kreativitas gerak adalah skor yang diperoleh siswa melalui pengamatan tentang arah, jenis gerak, gerakan dan lengan, dan gerakan tungkai kaki yang dilakukan peneliti dalam setiap siklus

menggunakan instrumen penilaian, dengan kriteria baik mendapatkan skor 3, cukup mendapatkan skor 2, dan kurang mendapatkan skor 1.

c. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur peningkatan kreativitas gerak yang menggunakan permainan kecil tanpa alat dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Gerak

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Arah Gerak	<ul style="list-style-type: none"> • Lurus ke depan • ke samping kiri dan kanan • kebelakang
2.	Jenis Gerak	<ul style="list-style-type: none"> • Lari Jig Jag • Lari cepat • Lari santai
3.	Ketepatan penggunaan waktu	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui waktu yang tepat untuk melakukan gerakan-gerakan yang sesuai • Tidak tertangkap atau tersentuh pemain lawan • Dapat menebak arah lawan selanjutnya
4.	Menang atau Kalah	<ul style="list-style-type: none"> • Menang • Seri • Kalah

2. Variabel Permainan kecil tanpa alat

a. Definisi Konseptual

Permainan kecil tanpa alat adalah suatu permainan anak-anak yang mengutamakan unsur kegembiraan (menyenangkan) tanpa adanya peraturan yang baku sehingga setiap anak selalu ingin berpartisipasi bersama kelompoknya atau dengan individu lainnya. Di dalam permainan kecil tanpa alat, siswa akan bergerak lari, melompat, merangkak, mendorong, mengangkat dan sebagainya.

b. Definisi Operasional

Permainan kecil tanpa alat dalam pembelajaran pendidikan jasmani 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 pembelajaran, dengan penilaian jika dilakukan atau ada mendapatkan skor 2, jika jarang dilakukan mendapatkan skor 1, dan jika tidak dilakukan atau tidak ada mendapatkan skor 0.

c. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur peningkatan kreativitas gerak yang menggunakan permainan kecil tanpa alat dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Permainan kecil tanpa alat

No	Komponen	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Kesenangan	1. Penampilan guru 2. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. 3. Siswa gembira	1 3,5,7 11,12
2	Tanggung Jawab	1. Menjelaskan materi pelajaran 2. Memotivasi siswa 3. Siswa berperan dalam kelompok	2,4 6,9 15
3	Aktif bergerak	1. Siswa aktif bergerak	13,14
4	Kerja sama	1. Kekompakan siswa dalam kelompok	10
5	Sportivitas	1. Sportivitas siswa dalam permainan	8

K. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan (*Trusworthiness*) Studi

Untuk menguji tingkat keterpercayaan data dan keabsahan data maka peneliti melakukan beberapa hal: (1) kredibilitas, *item* dalam instrumen yang digunakan peneliti merupakan penjabaran dari semua teori-teori yang terkait, (2) pengkajian data yang disusun peneliti disampaikan secara transparan dan apa adanya, (3) keakuratan, dalam pengisian data diperoleh dari informasi-informasi yang akurat, (4) kelayakan mengenai data yang digunakan peneliti sebelumnya telah dikonsultasikan kepada ahlinya dalam hal ini dosen di dalam bidang pendidikan jasmani.

L. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis

1. Analisis Data

Teknik Penelitian ini berupaya untuk meningkatkan kreativitas gerak pada siswa kelas III SDN Sukadanau 01 Cikarang Barat. 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.

Untuk variabel peningkatan kreativitas gerak diperoleh dari hasil pengamatan melalui permainan kucing tikus dan membebaskan tawanan. Seluruh skor yang diperoleh dari hasil pengamatan siswa dijumlahkan dari setiap komponennya, kemudian dibagi dari hasil kali antara jumlah siswa (33) dengan skor maksimal lalu dipersentasekan. Kriteria keberhasilan kreativitas gerak adalah persentase mencapai target 80%. Untuk data variabel permainan kecil tanpa alat yaitu hasil bagi antara jumlah seluruh skor yang didapat dari setiap butir pernyataan dibagi skor maksimal dari butir pernyataan (30) lalu dipersentasekan.

2. 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 keberhasilan kreativitas gerak dalam penelitian ini adalah persentase jumlah seluruh skor siswa yang didapat dari pengamatan kreativitas gerak 80%. Adapun kriteria keberhasilan pada proses pembelajaran yang meliputi aktivitas guru dan siswa dengan permainan kecil tanpa alat dalam penelitian ini dengan pencapaian 80%. Jika hasil pengamatan kemampuan keratifitas gerak dan proses pembelajaran pendidikan jasmani pada siklus I belum mencapai target yang ditetapkan maka dilakukan siklus II dan seterusnya sampai mencapai target yang ditentukan.