BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Khusus Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh data tentang peningkatan konsep diri siswa melalui pendekatan bermain dalam pelajaran pendidikan jasmani di kelas IV SDN Sukapura 01 Pagi Jakarta Utara.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Sukapura 01 Pagi Jakarta Utara yang berlokasi di Jl. Beo RT 012/RW 06 Kelurahan Rorotan Kecamatan Cilincing, Jakarta Utara. Penelitian ini dilaksanakan selama lima bulan pada semester ganjil yaitu pada bulan September sampai bulan Januari tahun ajaran 2015-2016.

C. Metode dan Desain 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

yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas.[1] Jadi penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan guru di kelas dengan tujuan meningkatkan kinerja sebagai guru dan hasil belajar siswa.

Menurut Suharsimi, kelas bukan wujud ruangan, tetapi sekelompok peserta didik yang sedang belajar.[2] Penelitian tindakan kelas bukan berarti harus dilaksanakan di dalam kelas. Sebagaimana menurut pengertian pengajaran, kelas berarti pendidikan yang dialami oleh peserta didik, maka penelitian juga dapat dilakukan di lapangan terbuka.

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

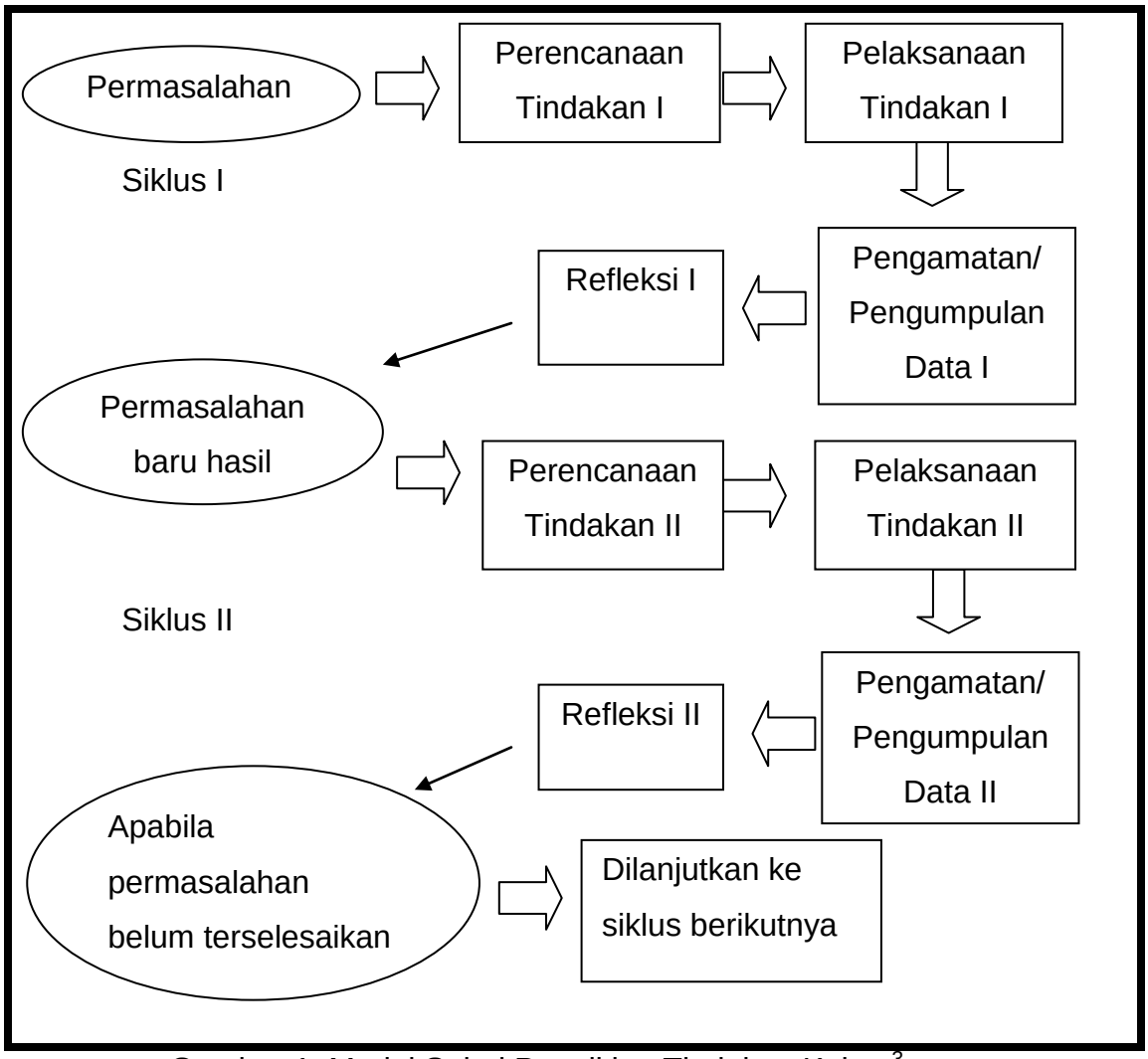
2. Desain Intervensi Tindakan

Model-model penelitian tindakan kelas telah banyak dikemukakan oleh para ahli. Setiap bagan yang dikemukakan para ahli pun berbeda, namun secara garis besar terdapat 4 tahapan yang akan dilalui. Desain intervensi yang digunakan peneliti dalam

---

[1] Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Penerbit Yrama Widya, 2008), h. 13
[2] Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 3

penelitian ini adalah Model Hopkins dan Poedjiadi yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Model Spiral Penelitian Tindakan Kelas.[3]

[3] *Ibid.*, h. 74

D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki dan perempuan kelas IV SDN Sukapura 01 Pagi Jakarta Utara yang berjumlah 39 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Sedangkan partisipan dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani SDN Sukapura 01 Pagi Jakarta Utara yang juga bertindak sebagai observer.

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

Peran peneliti dalam penelitian ini sebagai pemimpin perencanaan (*planner leader*), pelaksana tindakan, dan pembuat laporan. Sebagai pemimpin perencanaan dalam penelitian ini, maka pada pra penelitian dilakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani di kelas IV SDN Sukapura 01 Pagi Jakarta Utara.

Dari hasil wawancara dan pengamatan diperoleh data tentang kondisi awal siswa. Data ini akan menjadi dasar rencana tindakan awal peneliti pada siklus pertama.

Sebagai pelaksana utama peneliti langsung melakukan kegiatan pembelajaran dan berusaha mendapatkan data sebanyak mungkin sesuai dengan fokus penelitian. Sebagai pelaksana utama diharapkan data yang diperoleh merupakan data yang akurat.

F. Tahapan Intervensi Tindakan

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan disusun berdasarkan permasalahan penelitian, yakni terkait dengan peningkatan konsep diri siswa melalui pendekatan bermain dalam pelajaran pendidikan jasmani di kelas IV SDN Sukapura 01 Pagi Jakarta Utara. Pada tahap ini peneliti merencanakan rencana pelaksanaan pembelajaran, situasi kelas, dan strategi pembelajaran.

Rencana pembelajaran yang akan dilakukan dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut.

Tabel. 1

Tahap Perencanaan Tindakan Penelitian Siklus I

Siklus	Waktu Pelaksanaan	Materi Pelaksanaan	Kegiatan	Media
I	1 (2x35 menit) 2 jam pelajaran	Pendekatan Bermain	1. Pembelajaran dilakukan menggu-nakan bola kertas dan kapur tulis untuk permainan “Rebut Benteng Lawan” 2. Pembelajaran dilakukan tanpa alat untuk permainan “Menjala Ikan”	1. Bola kertas 2. Kapur tulis

Siklus	Waktu Pelaksanaan	Materi Pelaksanaan	Kegiatan	Media
I	2 (2x35 menit) 2 jam pelajaran	Pendekatan Bermain	1. Pembelajaran dila-kukan menggunakan bendera untuk permainan "Mengibarkan Bendera"	3.Bende ra

2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini merupakan tahap penerapan isi rancangan. Dalam tahapan ini peneliti harus ingat dan berusaha menjalankan apa yang sudah direncanakan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan 2 kali pertemuan untuk siklus I dan siklus II. Setiap pertemuan dilakukan selama 2 jam mata pelajaran (70 menit), disesuaikan dengan jadwal pelajaran di sekolah.

3. Pengamatan Tindakan

Dalam pengamatan tindakan peneliti melakukan observasi yang dilakukan saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

4. Refleksi Tindakan

Pada tahap ini dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dan melakukan analisis faktor penyebab tidak tercapainya proses tindakan.

G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Keberhasilan penggunaan pendekatan bermain ini ditunjukan dengan adanya perubahan konsep diri siswa. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan bermain membuat siswa aktif dalam pelajaran dan siswa dapat berinteraksi dengan teman-temannya sehingga konsep diri siswa dapat meningkat.

Pencapaian pada keberhasilan pendekatan bermain ditujukan pada dua aspek yaitu melalui pengisian angket dan proses pelaksanaan pembelajaran. Adapun proses pembelajaran yang kondusif pada pengajaran melalui pendekatan bermain diharapkan mencapai 75% dari total pertanyaan. Pencapaian pada tingkat keberhasilan dari tindakan yang telah dilaksanakan dapat dilihat dari peningkatan konsep diri siswa kelas IV SDN Sukapura 01 Pagi Jakarta Utara, berdasarkan kesepakatan dengan kolaborator diperoleh data 80% dari jumlah seluruh siswa yang konsep dirinya meningkat.

H. Data dan Sumber Data

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data yang berkaitan dengan peningkatan konsep diri siswa kelas IV SDN Sukapura 01 Pagi Jakarta Utara dalam bentuk angket serta lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa selama Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Adapun fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan konsep diri siswa kelas IV melalui pendekatan bermain.

Sumber data yang diambil berasal dari siswa kelas IV SDN Sukapura 01 Pagi Jakarta Utara.

I. Instrumen-instrumen Pengumpulan Data

Berdasarkan fokus, maka penelitian ini menggunakan 2 (dua) instrumen penelitian. Instrumen pertama yaitu angket konsep diri untuk menjaring data peningkatan konsep diri siswa. Instrumen kedua merupakan observasi untuk menjaring data pendekatan bermain. Kedua instrumen penelitian disusun berdasarkan kisi-kisi yang diturunkan dari definisi konseptual dan memperhatikan indikator-indikator dari teori-teori yang ada.

J. Instrumen Penelitian

1. Variabel Konsep Diri

a. Definisi Konseptual

Konsep diri merupakan pandangan atau persepsi diri yang dimiliki seseorang terhadap dirinya sendiri yang mencakup fisik, sosial, dan psikologi yang berasal dari pengalaman dan interaksi dengan orang lain. Fisik berkaitan dengan penampilan diri dan penerimaan terhadap bentuk tubuh. Sosial terdiri dari teman sebaya, pengaruh terhadap orang lain, dan kerjasama dengan teman. Psikologi terdiri atas sifat-sifat, kemampuan dan ketidakmampuan, dan hubungan dengan teman.

b. Definisi Operasional

Definisi operasional dari variabel konsep diri adalah skor yang diperoleh siswa dengan mengisi instrumen angket yang berisi aspek fisik, sosial, dan psikologi.

c. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur peningkatan konsep diri anak menggunakan pendekatan bermain dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel. 2

Kisi-kisi Instrumen Peningkatan Konsep Diri

No.	Aspek Konsep Diri	Indikator	Nomor Item	Jumlah
1.	Fisik	a. Penampilan diri b. Penerimaan terhadap bentuk tubuh	1, 2 3, 4, 5	5
2.	Sosial	a. Teman sebaya b. Pengaruh terhadap orang lain c. Kerjasama dengan teman	6, 7 8, 9 10, 11, 12	7
3.	Psikologi	a. Sifat-sifat b. Kemampuan dan ketidakmampuan c. Hubungan dengan teman teman	13, 14, 15, 16 17, 18, 19 20	8
Jumlah				20

2. Variabel Pendekatan Bermain

a. Definisi Konseptual

Pendekatan bermain merupakan upaya yang dilakukan guru dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan yang menyenangkan, tanpa paksaan, imajinatif, dan berproses yang di dalamnya terdapat motivasi.

b. Definisi Operasional

Definisi operasional pendekatan bermain adalah skor yang diperoleh dari pengamatan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dengan mengisi instrumen penilaian oleh observer.

c. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur pendekatan bermain dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel. 3

Kisi-kisi Instrumen Pendekatan Bermain

No.	Komponen	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Kesenangan	a. Siswa gembira b. Penampilan guru	11, 12 1, 2
2.	Tanpa Paksaan	a. Siswa aktif bergerak b. Siswa bergerak bebas	9, 13 14, 20
3.	Proses	a. Menjelaskan kompetensi kegiatan b. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	4, 5, 7 8, 6
4.	Motivasi	a. Memotivasi siswa b. Memperbaiki kesalahan siswa	3 9
5.	Imajinasi	a. Siswa berperan dalam kelompok b. Siswa memungkinkan dalam gerak yang berbeda	15, 16, 18 17, 19

K. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian ini menggunakan cara: (1) membuat catatan lapangan untuk mengumpulkan data variabel pendekatan bermain, (2) observasi dengan lembar pengamatan untuk mengumpulkan data variabel pendekatan bermain, (3) angket konsep diri untuk mengetahui peningkatan konsep diri siswa, (4) wawancara untuk mengetahui konsep diri siswa, (5) mendokumentasikan kegiatan dengan foto, dan (6) mendokumentasikan kegiatan dengan *video camera* untuk pelaksanaan pendekatan bermain.

L. Teknik Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsep diri siswa melalui pendekatan bermain. Oleh sebab itu, diperlukan data penelitian yang diperoleh dari hasil penelitian. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yang terkumpul adalah dengan melakukan perhitungan persentase baik pada data pemantau tindakan maupun data penelitian. Kedua data tersebut digunakan untuk mengetahui hasil sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Apabila tindakan yang pertama belum berhasil maka dilanjutkan ke tindakan berikutnya sampai tampak adanya peningkatan konsep diri siswa melalui pendekatan bermain.

Adapun analisis yang dilaksanakan pada penelitian meliputi: (1) reduksi data, (b) penyajian data, dan (c) mengambil kesimpulan.

M. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk menguji tingkat keabsahan data maka peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu memeriksa kebenaran hipotesis, konstruk, atau analisis dari si peneliti dengan membandingkan hasil dari mitra peneliti. Triangulasi dilakukan berdasarkan tiga sudut pandang, yaitu sudut pandang guru sebagai peneliti, sudut pandang siswa, dan sudut pandang mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi.[4] Teknik triangulasi yang dilakukan peneliti dengan membandingkan apa yang dilakukan peneliti dengan pendapat orang lain dan kroscek dengan teman sejawat atau orang yang dipandang ahli serta disetujui oleh dosen pembimbing.

Untuk menguji tingkat keabsahan data maka peneliti melakukan beberapa hal, yaitu: (1) kredibilitas, *item* dalam instrumen yang digunakan peneliti merupakan penjabaran dari semua teori yang terkait (2) pengkajian data yang disusun peneliti disajikan secara transparan, (3) keakuratan dalam pengisian data, dan (4) kelayakan data yang digunakan peneliti.

---

[4] Kusnandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: PT Raja Grasindo Persada, 2008), h. 107