

BAB 3

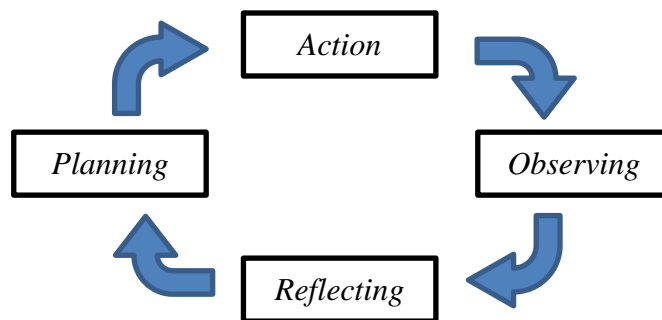
PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Langkah awal yang harus ditempuh oleh peneliti dalam melakukan PTK adalah mengidentifikasi dan memformulasikan masalah. Masalah yang diangkat dalam PTK ini adalah masalah yang mempunyai nilai yang bukan masalah sesaat dan memungkinkan diperolehnya model tindakan yang efektif untuk memecahkan masalah tersebut.

Langkah berikutnya adalah mengembangkan desain PTK. Model-model PTK yang dapat dikembangkan diantaranya model Kurt Lewin, model Kemmis & McTaggart, dalam kesempatan ini akan dibahas mengenai model Kurt Lewin.

Model ini menjadi acuan pokok dari model PTK ini yang lain. Kurt Lewin ini adalah yang pertama memperkenalkan adanya penelitian tindakan. Konsep PTK Kurt Lewin terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat dapat dilihat dari gambar berikut :



Gambar 3. 1 Desain PTK Model Kurt Lewin

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan dapat dilakukan dalam beberapa siklus. Secara umum dalam penelitian tindakan tidak ditemukan jumlah siklus yang harus dilakukan. Batasan jumlah siklus adalah keyakinan peneliti bahwa tindakan yang dilakukan telah berdampak terhadap perubahan yang diinginkan. Dalam buku (Aris, B dan Ika, 2018) PTK adalah “Sebuah proses dimana guru berkolaborasi di antara sesama, mengevaluasi tindakan yang mereka lakukan, mengartikulasi (menegaskan) penerapan nilai-nilai

yang mereka anut dalam melaksanakan tugas sebagai guru, melaksanakan refleksi untuk menyadari kelemahan”. Dalam tradisi pelaksanaan PTK Indonesia Jumlah siklus PTK dilaksanakan minimal dua (2) siklus dan setiap siklus terdiri dari minimal dua (2) pertemuan.

3.2 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu yang diteliti baik itu orang, benda ataupun lembaga (organisasi). Subjek penelitian pada dasarnya adalah yang akan dikenai kesimpulan hasil penelitian. Di dalam subjek penelitian ini terdapat objek penelitian. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 2 Singaparna Kab. Tasikmalaya yang berjumlah 30 peserta didik.

Objek penelitian adalah sifat keadaan dari suatu benda, orang, atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian. Objek penelitian ini adalah proses pembelajaran permainan bola basket dengan menerapkan model *Discovery Learning* yang berjumlah 30 peserta didik.

3.3 Prosedur/Langkah-langkah Penelitian

a. Siklus I

Pada siklus I ini penulis melakukan penelitian dengan 2 pertemuan.

1) Perencanaann

- a) Peneliti memperkenalkan model *discovery learning* kepada guru olahraga.
- b) Peneliti membantu guru dalam mengarahkan model *discovery learning*.
- c) Peneliti membuat pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan soal evaluasi
- d) Peneliti dan guru bersama melaksanakan proses pembelajaran menggunakan LKS, internet, dan gambar untuk memberikan materi *dribble* menggunakan model *discovery learning*.

2) Pelaksanaan tindakan

- a) Kegiatan pendahuluan
 - Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran permainan bola basket.

- Pengkonfisikan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran : Berbaris, mengucapkan salam/menjawab salam dan berdoa.
- Memotivasi peserta didik dan melaksanakan pemanasan
- Melaksanakan apersepsi berkaitan dengan memberikan materi pembelajaran yang akan dilakukan yaitu teknik dasar permainan bola basket, dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya.
- Mengantarkan peserta didik terhadap suatu permasalahan atau tugas yang dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai.
- Menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas.

b) Kegiatan inti

- *Stimulation* (pemberian rangsangan) : Pemberian stimulus terhadap peserta didik yaitu peserta didik dengan rasa syukur dan ingin tahu melihat atau mengamati tayangan/demonstrasi rangkaian keterampilan gerakan *dribble* permainan bola basket , dan guru memberikan informasi tambahan terkait rangkaian keterampilan gerakan *dribble* permainan bola basket.
- *Problem Statement* (identifikasi masalah): Identifikasi masalah yaitu peserta didik secara kelompok dengan proaktif, rasa ingin tahu, disiplin, kerjasama, dan tanggung jawab berdiskusi mengidentifikasi masalah terkait dengan rangkaian keterampilan gerakan *dribble* permainan bola basket.
- *Data Collection* (pengumpulan data): pengumpulan data yaitu peserta didik secara berkelompok dengan proaktif, rasa ingin tahu, disiplin, kerjasama, dan tanggung jawab menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber (LKS, Buku, Internet) mengenai rangkaian keterampilan gerakan *dribble* permainan bola basket, serta peserta didik mempraktikkan rangkaian keterampilan gerakan *dribble* permainan bola basket.

- *Data Processing* (pengolahan data) : Pengelolaan hasil pembelajaran yaitu peserta didik berpikir kritis, rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan kerja sama dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan tentang data materi rangkaian keterampilan gerak *dribble* permainan bola basket.
 - *Verification* (pembuktian) : Pembuktian yaitu peserta didik berpikir kritis, rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan kerjasama dalam kelompoknya membuktikan hasil pengamatan rangkaian keterampilan gerakan *dribble* permainan bola basket dengan mempraktikkannya.
 - *Generalization* (menarik kesimpulan) : menarik kesimpulan yaitu peserta didik secara berani dan kerja sama menyimpulkan hasil kajian terkait rangkaian keterampilan *dribble*.
- c) Kegiatan Penutup
- Guru bersama peserta didik baik secara individu atau kelompok melakukan kegiatan refleksi untuk mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran gerakan *dribble* permainan bola basket dan hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersamaan menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari pembelajaran.
 - Melakukan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individu maupun kelompok.
 - Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran.
 - Peserta didik melakukan pendinginan.
 - Peserta didik melakukan berdoa.

3) Observasi dan evaluasi

Pengamatan atau *observing* dilakukan saat pelaksanaan tindakan kelas. Pengamatan dilakukan peneliti terhadap proses penelitian tindakan kelas saat proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*. Peneliti juga melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik.

4) Refleksi

Refleksi adalah tahapan tindakan untuk memproses atau masukan yang diperoleh ketika melakukan proses tindakan pada setiap siklus. Refleksi dilakukan oleh guru olahraga kelas XI dan *observer*. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan evaluasi. Hasil analisis pada siklus I nantinya akan digunakan untuk memperbaiki tindakan proses pembelajaran pada siklus II.

b. Siklus II

Berdasarkan refleksi siklus I yang direkomendasikan, dilakukan perbaikan perencanaan tindakan ulang pada siklus II. Secara keseluruhan keempat tahap dalam PTK ini membentuk suatu siklus PTK yang digambarkan dalam bentuk spiral. Untuk mengatasi masalah mungkin diperlukan lebih dari satu siklus, siklus tersebut saling berkaitan dan berkelanjutan.

Keempat tahap dalam penelitian tersebut adalah unsur membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang kembali ke langkah semula.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Sebuah penelitian tentunya harus diperkuat dengan suatu data-data yang jelas dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Data merupakan suatu hasil yang di dapat dari hasil tes terhadap subjek. Data di dapat dengan adanya perlakuan kepada subjek dengan menggunakan tes. Menurut kemendikbud Nomor 23 Tahun 2016 Pasal 1 Tentang Standar Pendidikan menjelaskan bahwa “ Standar Penilaian Pendidikan adalah kriteria mengenai lingkungan, tujuan, manfaat, prinsip, mekanisme, prosedur, dan instrument penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah”. Penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan tes secara kognitif, dan psikomotor dalam tes *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Teknik pengumpulan data dalam dunia pendidikan terdapat tiga ranah penilaian yang akan diambil dengan penelitian ini, kognitif, afektif dan psikomotor.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen penelitian yang penulis gunakan yaitu tiga aspek yang tidak dapat dihindari yaitu penilaian aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.

1) Penilaian Aspek Kognitif

Aspek kognitif dinilai dengan menggunakan instrument Lembar Kerja Siswa (LKS) yang di dalamnya terdapat butir soal pertanyaan yang harus dijawab.

Tabel 3. 1 Rubrik penilaian aspek kognitif/pengetahuan permainan bola basket

No	Butir Pertanyaan	Kriteria Penskoran					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Bagaimana rangkaian gerakan <i>Dribble</i> di tempat yang tepat dan benar?						
2	Bagaimana rangkaian gerakan <i>Dribble</i> sambil berlari yang tepat dan benar?						
3	Kesalahan yang sering dilakukan ketika melakukan gerakan <i>dribble</i> di tempat?						
4	Kesalahan gerak yang sering terjadi pada saat melakukan gerakan <i>dribble</i> sambil berjalan ?						
	JUMLAH						

Kriteria skor :

- a) Gerakan *dribble* di tempat yang tepat dan benar?
- Badan berdiri dan di condongkan kedepan dengan lutut yang sedikit di tekuk
 - Dorong bola guna dipantulkan dan lakukan dengan menggunakan 1 tangan
 - Pandangan fokus kedepan dan pantulan bola tidak terlalu tinggi
 - Tanggapan satunya berada di depan untuk melindungi bola
- b) Gerakan *dribble* sambil berlari yang tepat dan benar?
- Pegang bola dengan kedua tangan di samping badan
 - Pandangan fokus kedepan
 - Pantulkan bola menggunakan 1 tangan dengan teratur
 - Pada saat bola memantul keatas, telapak tangan menerima bola dan usahakan mengikuti gerakan bola keatas
- c) Kesalahan saat melakukan *dribble* di tempat ?
- Pantulan yang terlalu tinggi
 - Memantulkan bola jauh dari badan
 - Memantulkan bola dengan menepuk bola
 - Kurang kuat ketika memantulkan bola kelapang
 - Melakukan *dribble* dengan dua tangan bersamaan
- d) Kesalahan saat melakukan *dribble* sambil berjalan ?
- Pantulan terlalu tinggi
 - Memantulkan bola hanya ditepuk tidak memakai tenaga
 - Memantulkan bola jauh dari badan
 - Kurang kuat ketika memantulkan bola kelapang
 - Membawa bola lebih dari tiga langkah tanpa memantulkan bola kelapang

Petunjuk penskoran:

Skor 5, jika dapat menyebutkan 5 kriteria

Skor 4, jika dapat menyebutkan 4 kriteria

Skor 3, jika dapat menyebutkan 3 kriteria

Skor 3, jika dapat menyebutkan 2 kriteria

Skor 1, jika dapat menyebutkan 1 kriteria

Skor Maksimal : 18

$$\text{Nilai Kognitif} : \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

2) Penilaian Aspek Sikap

Pada Penjasorkes, selain penilaian aspek Keterampilan dan aspek Pengetahuan dikembangkan pula aspek sikap termasuk juga nilai-nilai karakter misalnya:

- a) Perilaku sportif, yaitu pengamatan terhadap perilaku kesadaran akan sikap kejujuran dalam upaya memenangkan pertandingan, perlombaan, permainan, atau aktivitas jasmani dan olahraga. Upaya memenangkan permainan tidak mengandung unsur kecurangan atau tidak sportif.
- b) Kedisiplinan, yaitu kepatuhan kepada peraturan atau tata tertib, seperti datang tepat waktu, mengikuti semua kegiatan, dan pulang tepat waktu.
- c) Kejujuran, yaitu kejujuran dalam perkataan dan perbuatan, seperti tidak berbohong, dan tidak berlaku curang.
- d) Tanggungjawab, yaitu kesadaran untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang diberikan, seperti menyelesaikan tugas-tugas selama kegiatan berlangsung.
- e) Kerja sama, yaitu sikap saling membantu atau bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas terutama pada saat permainan beregu contoh: sepak bola, bola voli, bola basket, polo air, lari estafet pada atletik dll.
- f) Sopan santun, yaitu sikap hormat kepada orang lain, baik dalam bentuk perkataan, perbuatan, dan sikap, seperti berbicara, berpakaian, dan duduk yang sopan.
- g) Hubungan sosial, yaitu kemampuan untuk berinteraksi sosial dengan orang lain secara baik, seperti menjalin hubungan baik dengan guru dan sesama teman, menolong teman, dan mau bekerjasama dalam kegiatan yang positif.

Sebagaimana tertera dalam RPP bahwa Penilaian sikap dilakukan dengan teknik observasi menggunakan penilaian berskala. Berikut rubrik penilaian aspek Sikap (*Afektif*):

Tabel 3. 2. Rubrik aspek sikap/afektif

No	Tanggal	Nama Peserta Didik	Catatan Pendidik	Aspek Yang Diamati	Sikap
1				Beriman dan bertakwa	Spiritual
2				Sportif	Sosial

3) Penilaian Aspek Psikomotor

Aspek psikomotor dinilai dengan menggunakan instrument berupa tes *dribble* menggunakan penilaian berskala. Dengan prosedur pelaksanaan tes sebagai berikut :

- a) Melakukan *dribble* di tempat
- b) Melakukan *dribble* sambil berjalan
- c) Melakukan *dribble* sambil berlari

Tabel 3. 3 Rubrik penilaian keterampilan

No	Indikator Esensial	Uraian Gerakan	Ya	Tidak
	<i>Dribble</i>	Kaki		
		Badan		
		Tangan		
		Pandangan Mata		

Kriteria penilaian *dribble*

- 1) Posisikan kedua kaki selebar bahu dan sejajar.
- 2) Posisi *dribble* di sisi kiri jika menggunakan tangan kiri, begitu pun sebaliknya.
- 3) Pandangan mata ke arah depan.
- 4) Pantulkan bola setinggi antara pinggang dan bahu.
- 5) Gerakan *dribble* ini bisa dilakukan di tempat, sambil berjalan atau berlari.

Tabel 3. 4 Rubrik penilaian *dribble*

No	Komponen	Skor	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor
1	Posisi awal	4	Menunjukkan contoh gerakan awal dilakukan dengan sangat baik	Skor maksimal 4
		3	Menunjukkan contoh gerakan awal dilakukan dengan baik	
		2	Menunjukkan contoh gerakan awal dilakukan dengan cukup baik	
		1	Menunjukkan contoh gerakan awal dengan teknik salah	
2	Pelaksanaan gerak	4	Semua gerakan kaki dilakukan dengan sangat baik	Skor maksimal 4
		3	Semua gerakan kaki dilakukan dengan baik	
		2	Semua gerakan kaki dilakukan dengan cukup baik	
		1	Semua gerakan kaki dilakukan dengan salah	
3	Posisi akhir	4	Semua gerakan tangan dilakukan dengan sangat baik	Skor maksimal 4
		3	Semua gerakan tangan dilakukan dengan baik	
		2	Semua gerakan tangan dilakukan dengan cukup baik	
		1	Semua gerakan tangan dilakukan dengan salah	

No	Komponen	Skor	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi/ Skor
			Memenuhi 3 kriteria unjuk kerja dengan menunjukkan penampilan yang baik.	Sangat Baik
			Memenuhi 3 kriteria unjuk kerja	Baik
			Memenuhi 2 kriteria unjuk kerja	Cukup Baik
			Memenuhi < 2 kriteria unjuk kerja	Kurang

Skor maksimal : 12

$$\text{Nilai Psikomotor} : \frac{\text{Skor perolehan}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100$$

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah mengamati dan mengolah data yang penulis peroleh dari hasil tes yang penulis berikan terhadap objek penelitian yang kemudian disimpulkan dan dituangkan dalam sebuah penelitian. Langkah-langkah analisis data dalam penelitian yakni: identifikasi data, melihat pola-pola dan membuat interpretasi. Dalam mengolah data tersebut penulis menggunakan rumus distribusi prestasi yang digambarkan sesuai dalam RPP yaitu sebagai berikut:

$$\text{NA: } \frac{\Sigma \text{Skor Perolehan}}{\Sigma \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah statistik deskriptif persentase.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PJOK pada kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 2 Singaparna dengan penguasaan teknik yang benar pada saat proses pembelajaran tersebut yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan prestasi peserta didik.

3.7 Indikator

Penelitian ini dianggap berhasil jika telah memenuhi indikator kinerja kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah dilakukan di SMA Negeri 2 Singaparna berikut:

1. Sekurang-kurangnya 75% peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran PJOK dan memiliki tingkat kebugaran jasmani dalam kategori baik serta memiliki karakter yang diharapkan, yaitu: kerjasama, toleransi sportif, tanggung jawab dan jujur.
2. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah sebagai berikut:
 - a. Aspek Kognitif : B / (3,00) / 75
 - b. Aspek afektif : B / (3,00) / 75
 - c. Aspek Psikomotor : B / (3,00) / 75

3.8 Waktu dan Tempat

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan pada Mei 2023. Proses pelaksanaan proses penelitian ini dilakukan pada semester II tahun ajaran 2023.

Penelitian tindakan kelas akan dilaksanakan di kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 2 Singaparna. Tepatnya di Jl. Kp. Pameungpeuk RT/RW 03/06 Desa Cikunir Kec. Singaparna Kab. Tasikmalaya.