

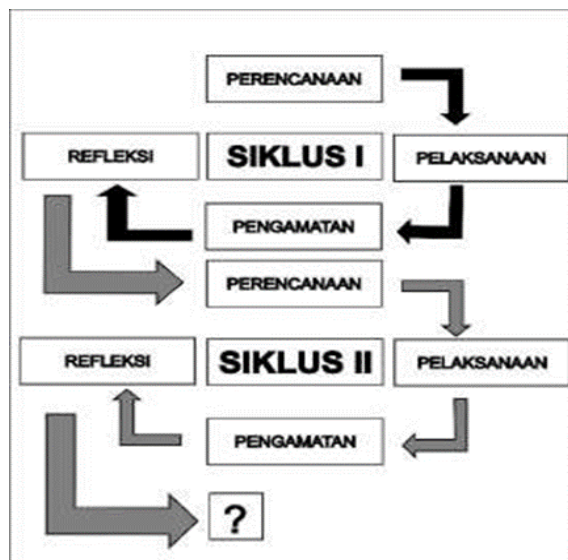
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) menurut A. Widayati (Widayati, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol 5, Nomor 1, 2008) “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran”. Lebih lanjut menurut Suyanto (Mahmud & Priatna, Dalam buku PENELITIAN TINDAKAN KELAS Teori dan Praktik, Hlm 19, 2008) “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional”. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah proses pemecahan masalah melalui tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki peningkatan kualitas pembelajaran di sebuah kelas.

Kemmis dan McTaggart dari Deakin University, Australia (Mahmud & Priatna, Dalam buku PENELITIAN TINDAKAN KELAS Teori dan Praktik, Hlm 60, 2008), Menyebutkan bahwa model ini terdiri dari empat komponen, yaitu: 1) Rencana, 2) Tindakan, 3) Observasi, dan 4) refleksi. Tahap – tahap ini bersifat siklus. Berikut disajikan dalam bentuk gambar.



Gambar 3. 1 Model Desain PTK

Model desain Penelitian Kemmis dan McTaggart
(Arikunto, 2010, Hlm 16)

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas V SDN 025 Cikutra, Bandung. Yang berjumlah 36 siswa, dengan perincian 23 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 025 Cikutra Kota Bandung. Yang beralamatkan di Jalan cikutra No.326, Kecamatan Cibeunying Kaler, Kota Bandung.

Waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani disekolah tempat pelaksanaan penelitian. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik disekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif dikelas.

3.4 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (Wahyuningtias, Dalam jurnal Binus Business Review, Volume 5, Nomor 1, 2014) "Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Sedangkan pengertian sample menurut sugiyono (Wahyuningtias, Dalam jurnal

Binus Business Review, Volume 5, Nomor 1, 2014) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa siswi kelas V SDN 025 Cikutra, Bandung. Sample yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh populasi yaitu dengan jumlah 36 orang siswa siswi kelas V SDN 025 Cikutra, Bandung.

3.5 Instrument Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti membutuhkan alat ukur untuk mengumpulkan data dari sampel yang disebut instrument. Instrument yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah adalah *Game Performance Asassment Instrument (GPAI)*, catatan lapangan, dan dokumentasi yang berupa di setiap tindakan dalam pembelajaran berlangsung.

3.5.1 Game Performance Asassment Instrument (GPAI)

GPAI merupakan singkatan dari *Games Performanc Asassment Instrument*, dikembangkan untuk mengukur perilaku kinerja permainan yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai (Memmert & Harvey, 2008). Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa menurut Griffin dkk (Griffin et al., *Teaching Sport Concepts and Skill: A Taching Games*, Hlm 221-222 1997) yaitu :

Table 3.1 Komponen GPAI

| Komponen | Kriteria Penilaian Penampilan |
|---|---|
| Perlindungan (<i>Base</i>) | Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola. |
| Penyesuaian (<i>Adjust</i>) | Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan. |
| Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>) | Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan. |

| | |
|--|---|
| Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>) | Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar. |
| Memberikan Dukungan (<i>Support</i>) | Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola. |
| Melindungi (<i>Cover</i>) | Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola. |
| Menjaga/ Menandai (<i>Guard/ Mark</i>) | Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola. |

Dari ketujuh komponen di atas *Games Performance Assesment Instrument (GPAI)* tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan bermain sepakbola. Dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil (*Decision making*), melaksanakan keterampilan (*Skill execution*), dan memberi dukungan (*Support*).

Table 3. 2 Aspek yang diambil dari beberapa komponen

| Komponen | kriteria |
|--|---|
| 1. Keputusan yang diambil (<i>decision making</i>) | <p>Menendang :</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa mengoper bola kepada temannya yang tidak dalam penjagaan. • Siswa melakukan operan sesuai dengan jumlah aturan yang dimodifikasi. • siswa melakukan tembakan ke arah gawang dengan tepat. • Tidak terburu-buru dalam melakukan tendangan. <p>Menggiring :</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa menggiring bola ketika dibutuhkan dalam situasi tersebut. |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Tidak terburu-buru dalam menggiring bola • Siswa menggiring bola sesuai aturan yang telah dimodifikasi anak. <p>Menghentikan bola :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemain menghampiri bola yang datang. • Siswa menghentikan bola sesuai dengan jumlah aturan yang dimodifikasi |
| <p>2. Melaksanakan keterampilan (<i>skill execution</i>)</p> | <p>Menendang :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemain mengoper dengan tepat kepada teman yang berdiri bebas. • Pemain menendang dengan tepat sasaran kearah gawang. <p>Menggiring bola :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saat menggiring bola, jarak kaki dengan bola tidak jauh. • Menggiring bola keruang kosong. <p>Menghentikan bola :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada saat menerima operan, bola tidak jauh dari kaki. • Bola tidak lepas dan berbalik pas kearah teman yang mau diberi operan. |
| <p>3. Memberi dukungan (<i>support</i>)</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Pemain mendampingi teman yang sedang membawa bola. • Membuka ruang kosong tanpa kawalan untuk mempermudah teman memberi umpan. |

Table 3. 3 Format Lembar Observasi

| No | Nama | Decision making | | | | | | | | | Skill execution | | | | | support | | | Jumlah |
|-----------------|------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------------|---|---|---|---|---------|---|---|--------|
| | | a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l | m | n | o | p | q | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jumlah | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rata-rata nilai | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Presentase | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Keterangan :

- a. siswa mengoper bola kepada temannya yang tidak dalam penjagaan.
- b. Siswa melakukan operan sesuai dengan jumlah aturan yang dimodifikasi.
- c. siswa melakukan tembakan ke arah gawang dengan tepat.
- d. Tidak terburu-buru dalam melakukan tendangan.
- e. siswa menggiring bola ketika dibutuhkan dalam situasi tersebut.
- f. Tidak terburu-buru dalam menggiring bola
- g. Siswa menggiring bola sesuai aturan yang telah dimodifikasi anak.
- h. Pemain menghampiri bola yang datang.
- i. Siswa menghentikan bola sesuai dengan jumlah aturan yang dimodifikasi
- j. Pemain mengoper dengan tepat kepada teman yang berdiri bebas.
- k. Pemain menendang dengan tepat sasaran kearah gawang
- l. Saat menggiring bola, jarak kaki dengan bola tidak jauh.
- m. Menggiring bola keruang kosong.
- n. Pada saat menerima operan, bola tidak jauh dari kaki.
- o. Bola tidak lepas dan berbalik pas kearah teman yang mau diberi operan.
- p. Pemain mendampingi teman yang sedang membawa bola.
- q. Membuka ruang kosong tanpa kawalan untuk mempermudah teman memberi umpan

Table 3. 4 keterangan penilaian

| No | Penilaian | Keterangan |
|----|-----------|----------------------|
| 1 | 5 | Sangat efektif |
| 2 | 4 | Efektif |
| 3 | 3 | Cukup efektif |
| 4 | 2 | Tidak efektif |
| 5 | 1 | Sangat tidak efektif |

3.5.2 Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah instrument yang digunakan untuk mencatat segala peristiwa yang terjadi di lapangan berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh guru. Bertujuan untuk melihat perkembangan tindakan dan perkembangan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dalam catatan ini lapangan ini diisi dengan hasil observasi, reaksi, dan refleksi peneliti dalam proses pembelajaran.

Berikut format catatan lapangan yang digunakan peneliti sebagai berikut :

| Format Catatan Lapangan | |
|----------------------------------|---|
| Tindakan | : |
| Hari/Tanggal | : |
| Waktu | : |
| Pengajar | : |
| | |
| Observer | |

3.5.3 Dokumentasi

Untuk menangkap semua peristiwa yang terjadi di lapangan maka peneliti juga menggunakan kamera smartphone untuk menangkap atau mengambil foto-foto pada setiap adegan pembelajaran.

Yonas Verlikal, 2023

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMODIFIKASI PERMAINAN SEPAKBOLA MELALUI PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU)

Universitas Pendidikan Indonesia | repositori.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.6 Prosedur Penelitian

1. Menyusun perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti membuat suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan penerapan tahapan permainan sepakbola dalam model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGFU)*.
- b. Membuat lembar oservasi.
- c. Menyiapkan sarana dan prasarana seperti fasilitas dan alat dalam kegiatan pemebelajaran dengan penerapan tahapan permainan sepakbola dalam model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGFU)*.

2. Pelaksanaan tindakan (*Acting*)

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai actor (guru) yang terjun langsung dalam pelaksanaan pemelajaran dengan menerapkan tahapan permainan sepakbola dalam model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGFU)*. Langkah-langkah yang ditempuh peneliti dalam pelaksanaan tindakan ini , yaitu :

- a. Peneliti menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan tahapan permainan sepakbola dalam model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGFU)*.
- b. Peneliti mengajar langsung di lapangan dan melakukan pengamatan kepada seluruh siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Setelah pemebelajaran berakhir , peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, dan kendala-kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung kedalam lembar observasi.

3. Pengamatan/Observasi (*Observing*)

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dalam proses kegiatan pembelajaran. Dan peneliti dibantu oleh observer (guru mata pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan atau teman) guna mempermudah peneliti dalam melaksanakan observasi. Aktivitas dan efektivitas siswa menjadi objek yang diamati dalam pelaksanaan pembelajaran.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis, refleksi dan interpretasi terhadap data yang didapat dari hasil observasi. Sehingga membuat peneliti mengetahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapat dalam tahap observasi ini dikumpulkan dan dianalisa dalam tahap ini. Dari hasil observasi ini guru guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan dapat mengembangkan keterampilan anak dalam memodifikasi permainan sepakbola dan hasil modifikasi tersebut apakah dapat meningkatkan aspek-aspek kemampuan anak dalam bermain sepakbola.

3.7 Analisis Data

Mencari Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, catatan lapangan, dan tes. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui pengumpulan data yang berupa sumber data, jenis data, teknik pengumpulan dan teknik analisis data. Berikut teknik pengolahan data yang digunakan dalam teknik observasi sebagai berikut :

- nilai rata-rata (\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata yang dicari,

N = Banyaknya subjek.

$\sum X$ = Jumlah skor

X = Skor setiap subjek.

- Mencari rata-rata setiap siswa

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times \text{skor tertinggi}$$

- Mencari simpangan baku

$$S = \frac{\sqrt{\sum(x - \bar{x})}}{n - 1}$$

Keterangan :

S = Simpangan baku

x = Skor yang dicapai seseorang

\bar{x} = nilai rata-rata

n = banyaknya subjek

- Mencari penilaian acuan norma (PAN)

Table 3. 5 Mencari PAN

(Sumber: Suntoda, A, TES, PENGUKURAN, DAN EVALUASI DALAM CABANG OLAHRAGA)

| Batas dalam kurve | Nilai | Kategori | Presentase(%) |
|--------------------------------|-------|---------------|---------------|
| M + 1.8 S atau lebih | A | Sangat baik | |
| Antara M + 0.6 S dan M +1.8 S | B | Baik | |
| Antara M – 0.6 S dan M + 0.6 S | C | Cukup | |
| Antara M – 1.8 S dan M – 0.6 S | D | Kurang | |
| Kurang dari M – 1.8 S | E | Sangat kurang | |

Setelah semua data dihitung, langkah langkah selanjutnya peneliti mempresentasikan rata-rata yang diperoleh dari setiap siswa, tujuannya untuk menentukan langkah yang diambil oleh peneliti, apakah peneliti dapat menghentikan atau melanjutkan kesiklus selanjutnya.