

## BAB III

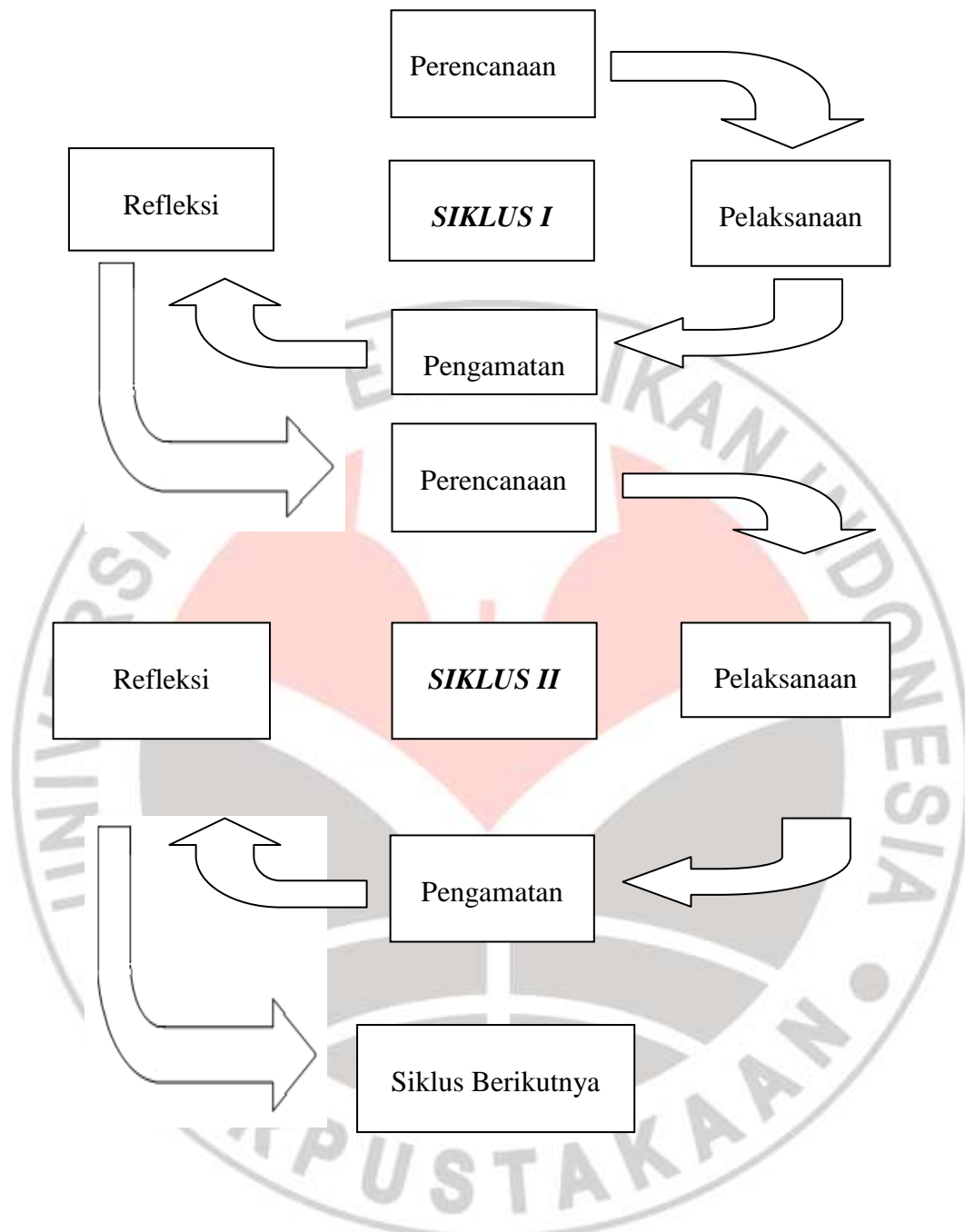
### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2008:3).

Ebbut (wiraatmaja, 2008:60) mengemukakan penelitian tindakan adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut. Secara ringkas penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran mereka dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.

Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam bentuk proses pengkajian berdaur (sirkulus) yang dinyatakan dalam bentuk spiral yang melukiskan siklus demi siklus. Setiap siklus terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dari refleksi muncul permasalahan yang perlu mendapat perhatian sehingga perlu dilakukan siklus berulang sampai permasalahan tersebut bisa diatasi.



Bagan 1,2

## Alur penelitian PTK

Adaptasi dari model PTK Lewin yang ditafsirkan oleh Kemmis (Wiratmaja, 2008:62)

Model bagan di atas menggambarkan sebuah spiral dari beberapa siklus kegiatan. Siklus dasar kegiatan terdiri dari atas mengidentifikasi gagasan umum,

melakukan *reconnaissance*, menyusun rencana umum, mengembangkan langkah tindakan pertama, mengevaluasi dan memperbaiki rancangan umum. Dari siklus dasar pertama inilah, apabila peneliti menilai adanya kesalahan dan kekurangan, peneliti dapat memperbaiki atau memodifikasi dengan mengembangkannya (dalam spiral) perencanaan langkah tindakan kedua. Hal itu masih bisa diperbaiki atau dimodifikasi, yakni secara spiral dilanjutkan dengan perencanaan tindakan ketiga, dan seterusnya. Siklus dalam spiral ini akan berhenti apabila tindakan substantif yang dilakukan yang dilakukan oleh peneliti sudah dievaluasi baik, yaitu peneliti sendiri atau mitra guru sudah menguasai keterampilan mengajar yang dicobakan dalam penelitian tersebut. Bagi peneliti atau *observer*, siklus diberhentikan apabila data yang dikumpulkan untuk penelitian sudah jenuh, atau kondisi kelas sudah stabil.

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, refleksi dan perencanaan tindak lanjut. Berikut adalah uraiannya:

1) Perencanaan Penelitian Tindakan

Pada tahap perencanaan, peneliti merencanakan kegiatan dan menetapkan kelas penelitian, waktu serta cara penelitian, menyiapkan alat observasi untuk mengamati tindakan yang akan dilaksanakan dikelas, serta menyusun tahap-tahap tindakan dalam setiap siklus-siklusnya.

2) Pelaksanaan Penelitian Tindakan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan tindakan-tindakan berdasarkan perencanaan yang telah disepakati dan direncanakan sebelumnya dengan *observer* pada kelas penelitian yang telah dilakukan. Selain itu, peneliti sekaligus melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran.

3) Refleksi

Pada tahap ini, peneliti mendiskusikan hasil tindakan yang telah dilakukan guna mengevaluasi tindakan yang telah dilaksanakan. Hasil dari refleksi tersebut menjadi pijakan penting untuk tindakan pada siklus selanjutnya.

#### 4) Perencanaan Tindak Lanjut

Refleksi akan menentukan apakah tindakan yang telah dilaksanakan dapat mengatasi masalah yang memicu penyelenggaraan PTK atau belum. Jika hasilnya belum meningkat atau masalahnya belum terselesaikan, dilakukan tindakan perbaikan lanjutan dengan memperbaiki perencanaan tindakan pada siklus berikutnya. Dengan kata lain, jika masalah yang diteliti belum tuntas, PTK harus dilanjutkan pada siklus kedua dengan proses yang sama seperti pada siklus kesatu. Jika pada siklus kedua ini permasalahan sudah terselesaikan, tidak perlu dilanjutkan dengan siklus ketiga. Namun, jika pada siklus kedua masalahnya belum terselesaikan, perlu dilanjutkan dengan siklus ketiga dan selanjutnya.

### **B. Lokasi Dan Subjek Penelitian**

#### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMAN 26 BANDUNG yang beralamat di Jl. Sukalayu No.26 Cipadung Cibiru Bandung.

#### 2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 26 BANDUNG yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Hoki. Objek penelitian ini yaitu seluruh siswa yang tergabung dalam kegiatan ekstrakurikuler hoki yang berjumlah 25 orang terdiri dari 15 orang putra dan 10 orang putri.

### **C. Data Penelitian**

Pengumpulan data dilakukan setiap aktivitas yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Berikut merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini.

#### 1. Wawancara

Penelitian diawali dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga dan beberapa siswa yang dilakukan pada studi pendahuluan sebagai identifikasi awal untuk menemukan permasalahan dalam pembelajaran aktivitas permainan hoki. Dari wawancara tersebut, peneliti

dapat mengetahui hal-hal yang menjadi kendala atau pemasalahan pada pembelajaran aktivitas permainan hoki.

## 2. Observasi

Teknik observasi dilakukan untuk mengetahui selama peristiwa dan kegiatan-kegiatan yang terjadi selama dalam proses tindakan dan perbaikan. Observasi dilakukan untuk mengetahui proses dan dampak pembelajaran yang diperlukan untuk menyelesaikan langkah-langkah perbaikan sehingga menjadi lebih baik.

## 3. Tes

Teknik tes merupakan salah satu alat ukur untuk mengetahui kemampuan seseorang terhadap suatu permasalahan dan pengukur seseorang dalam melakukan sesuatu. Tes yang digunakan dalam penelitian ini tes keterampilan permainan hoki, yang didalamnya terdapat keterampilan dasar yang berupa *push, dribble, dan shooting*. dalam penelitian ini penulis memilih tes pada olahraga hoki yang diarahkan pada suatu permainan yang memiliki target.

## D. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*The Classroom Action Research*), yaitu suatu penelitian yang berbentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya, memperbaiki kondisi dimana peraktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Hal ini sesuai dengan pendapat (hopkins, 1993:44 dalam Wiraatmaja, 2008:11) mengemukakan bahwa:

Penelitian tindakan merupakan penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substansif, suatu tindakan yang

dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, setabil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti, dari penyusunan suatu perencanaan pembelajaran sampai tindakan penelitian di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar yang bertujuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar yang akan dilakukan oleh pendidik(guru).

### **E. Rencana Tindakan**

Agar diperoleh data yang diperlukan, maka kehadiran peneliti dalam kegiatan yang dilakukukan oleh subjek penelitian. Dalam hal ini peneliti hadir dua kali dalam setiap minggunya. Dalam penelitian ini kehadiran peneliti sebagai aktor (guru) dalam pembelajaran aktivitas permainan hokiyang didalamnya terdapat keterampilan *push*, *dribble* dan *shooting* dalam olahraga Hoki. Peneliti berusaha untuk mengamati kegiatan subjek penelitian dalam pembelajarannya yang dilaksanakan dalam pembelajaran di lapangan.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama berlangsungnya pembelajaran aktivitas permainan hoki dalam keterampilan *push*, *dribble* dan *shooting* dalam olahraga Hoki, maka peneliti menentukan langkah-langkah siklus penelitian tindakan, diantaranya: perencanaan, pelaksanaan tindakan, alternatif pemecahan, observasi, analisis dan refleksi.

#### 1. Perencanaan Tindakan

Di dalam perencanaan kegiatanyang dilakukan peneliti yaitu:

- a) Peneliti membuat sekenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGfU (*Teaching Game for Understanding*) dalam permainan Hoki.
- b) Peneliti membuat lembar observasi yaitu:

- 1) Sebuah catatan kosong yang bertujuan untuk melihat dan mengamati bagaimana kondisi belajar mengajar di lapangan ketika model pembelajaran tersebut diterapkan.
  - 2) Jurnal harian yaitu salah satu alat untuk mengumpulkan data dimana peneliti mencatat segala aspek pembelajaran dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran.
  - c) Peneliti berusaha menentukan alat bantu mengajar dengan menggunakan bola hoki, *stick, cone*, peluit, gawang, *stop wach*, lapangan hoki.
  - d) Mendesain dua alat evaluasi. Alat peneliti mendesain alat evaluasi, karena disamping mengobservasi di lapangan, bagi peneliti juga sangat penting dan bahkan digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran itu sendiri dan peneliti mengamati dari alat evaluasi tersebut, maka, 1) apakah kesalahan siswa dalam menggunakan keterampilan permainan Hoki sudah dapat dimaksimalkan? Serta, 2) Apakah mereka mampu menggunakan model TGfU (*Teaching Game for Understanding*) tersebut dalam permainan Hoki?
2. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai guru yang terlibat dalam penelitian tindakan. Langkah-langkah peneliti dalam pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti melaksanakan atau menginvestasikan desain pembelajaran yang telah dirancang dalam skenario pembelajaran.
- b. Peneliti langsung melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan secara sadar, kritis, sistematis, dan objektif dengan menggunakan pemahaman pola-pola keterampilan dasar olahraga Hoki melalui model pembelajaran TGfU (*Teaching Game for Understanding*).

### 3. Alternatif Pemecahan

Dari hasil pelaksanaan tindakan peneliti berusaha memecahkan suatu permasalahan dari setiap pembelajaran yang dilakukan dengan tindakan-tindakan perbaikan atau pengulangan-pengulangan model pembelajaran yang diterapkan.

### 4. Observasi

Dessy Eka Wulan Sari, 2014

*Implementasi Model Pembelajaran Teaching Game For Understanding (TGfU) Dalam Pembelajaran Aktivitas Permainan Hoki*

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

Pada saat pembelajaran berlangsung peneliti mengamati, memahami, melihat, apa yang didengar, diucapkan oleh perkataan, maka langkah-langkah peneliti untuk mengumpulkan data, teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Obsevasi langsung, yaitu obsevasi yang dilakukan dimana observer berada bersama objek yang diselidiki. Misalnya, observasi dan skenario pembelajaran.
- b. Observasi tidak langsung, yaitu obsevasi atau pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsungnya suatu peristiwa yang akan diteliti. Misalnya, berupa dokumentasi dan catatan lapangan.

Dari kedua teknik tersebut ada beberapa teknik observasi yang peneliti gunakan yaitu:

1. Obsevasi terbuka, yaitu proses pengamatan yang dilakukan melalui penstrukturan perekaman data dalam bentuk kategori pembelajaran.
  2. Obsevasi terfokus, yaitu proses pengamatan yang diarahkan kepada kategori perilaku pembelajaran yang dikehendaki.
  3. Observasi terstruktur, yaitu proses pengamatan yang digunakan untuk memotret sejauh mana siswa tidak terlibat dalam kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran.
  4. Observasi sistematis, yaitu proses pengamatan yang mengandung pengamatan kategori-kategori yang relatif rinci.
5. Analisis dan Refleksi

Dengan diberikan pemahaman model pembelajaran TGfU (*Teaching Game for Understanding*) dalam pembelajaran aktivitas permainan Hoki, maka hasil yang didapat dalam tahap-tahap observasi, peneliti dapat menganalisis dan merefleksi diri dengan melihat data bahwa kegiatan penelitian yang telah dilakukan telah dapat meningkatkan keterampilan beberapa keterampilan dasar dalam pembelajaran aktivitas permainan hoki diantaranya *push*, *dribble* dan *shooting*. Di samping data hasil obsevasi menggunakan pula skenario pembelajaran yang dibuat oleh peneliti pada saat peneliti selesai melakukan



kegiatan pembelajar. Data dari sekenario pembelajaran dapat juga dipergunakan sebagai acuan bagi peneliti untuk dapat mengevaluasi diri sendiri.

Untuk siklus-siklus selanjutnya dilakukan perbaikan dari hasil siklus pertama, pada siklus kedua, peneliti memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus pertama dengan langkah-langkah yang sama seperti siklus pertama, yang terdiri dai perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan observasi, namun hasil perbaikan dari siklus pertama diterapkan pada siklus kedua. dan seperti itu seterusnya pada siklus-siklus selanjutnya jika dirasakan perlu menambah siklus. Berikut ini terdapat table perencannan (Tabel 3.1) yang tertera pada halaman 63

**Tabel 3.1**

No	Sekenario Penelitian	Materi Pokok Yang Diberikan
----	----------------------	-----------------------------

### Perencanaan pembelajaran siklus 1

1	Perencanaan ( <i>Planing</i> )	<p>Tindakan yang dilaksanakan terfokus pada proses pembelajaran keterampilan dasar permainan aktivitas hoki dengan pendekatan TGFU. Adapun tugas siswa yaitu melakukan beberapa permainan hoki dengan <i>taggame</i> yang di dalamnya mempunyai unsur:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Game Form</i></li> <li>2. <i>Game Appreciation</i></li> <li>3. <i>Tactical Awarnes</i></li> <li>4. <i>Making Decisions (what to do and how to do)</i></li> <li>5. <i>Skill Execution</i></li> <li>6. <i>Performance</i></li> </ol> <p>Kemudian siswa diberi tugas gerak keterampilan dasar permainan aktivitas hoki (<i>passing, dribbling</i> dan <i>shooting</i>). Selanjutnya siswa melakukan aktivitas permainan hoki dengan pendekatan TGFU dalam pembelajaran aktivitas hoki dengan <i>tag game</i> dan <i>leveling system</i> dalam penguasaan keterampilan dasar permainan hoki (<i>passing, dribbling</i> dan <i>shooting</i>).</p>
2	Tindakan ( <i>Act</i> )	Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana (sekenario pembelajaran) yang telah ditetapkan pada siklus 1
3	Pengamatan ( <i>Observe</i> )	Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan pada siklus 1
4	Perbaikan ( <i>Reflection</i> )	Mengevaluasi secara keseluruhan yang berkenaan dengan proses dan hasil belajar yang dicapai pada siklus 1 dan kemudian menentukan tindakan berikutnya pada siklus 2

Dalam melaksanakan siklus 1 masih terdapat beberapa masalah yang ditemukan pada proses pembelajaran siswa Berikut ini adalah permasalahan-

permasalahan yang ditemukan dalam siklus I yang dilaksanakan di SMAN 26 BANDUNG yang beralamat di Jl. Sukalayu No.26 Cipadung Cibiru Bandung diantaranya:

1. Siswa masih terlihat kaku dan pasif dalam mengikuti pembelajaran.
2. Penyampaian materi guru yang masih kurang lancar mengakibatkan siswa kurang begitu memahami materi pembelajaran.
3. Masih ada beberapa siswa yang tidak mengikuti instruksi guru.
4. Siswa terlihat bingung dan kurang faham saat diberikan permainan baru oleh guru pada saat pembelajaran.
5. Kedisiplinan siswa masih belum terkontrol dalam mengikuti pembelajaran.

Atas dasar itulah maka upaya pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tindakan Berikut ini terdapat table perencanaan (Tabel3.2)

No	Skenario Penelitian	Materi Pokok Yang Diberikan
1	Perencanaan (Planing)	Tindakan yang dilakukan terfokus pada keterampilan dasar permainan aktivitas hoki dengan berbagai macam <i>tag game</i> dan <i>leveling system</i> serta <i>unsure Game Form</i> , <i>Game Appreciation</i> , <i>Tactical Awarnes</i> , <i>Making Decisions (what to do and how to do)</i> , <i>Skill Execution</i> , <i>Performance</i> dan menggunakan proses <i>game drill game</i> pada pembelajaran <i>passing</i> , <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i> . Siswa mendapatkan permainan <i>tag game</i> dan <i>leveling system</i> kemudian siswa

		diberikan tugas latihan/ <i>drillpassing</i> , <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i> , dan selanjutnya siswa menampilkan <i>performance</i> keterampilan permainan hoki di lapangan.
2	Tindakan ( <i>Act</i> )	Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana (sekenario pembelajaran) yang telah di tetapkan pada siklus 2
2	Pengamatan ( <i>Observe</i> )	Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan pada siklus 2
3	Perbaikan ( <i>Reflection</i> )	Mengevaluasi secara keseluruhan yang berkenaan dengan proses dan hasil belajar yang di capai pada siklus 1 dan kemudian menentukan siklus berikutnya bila belum terjadi peningkatan

Tabel 3.2

### Perencanaan Pembelajaran Siklus II

## F. Instrumen Penelitian

### 1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah (Arikunto, 2002:134). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data hasil wawancara, observasi, jurnal siswa, catatan lapangan. Data tersebut dianalisis dan hasilnya digunakan untuk menggambarkan perubahan yang terjadi, yaitu perubahan aktivitas siswa, guru atau perubahan belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari Catatan Lapangan, Tes keterampilan bermain hoki dan Dokumentasi.

### a. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan alat penting dalam penelitian, catatan tersebut berisi deskripsi pelaksanaan pembelajaran. Interaksi yang teramati dan tercatat memuat perilaku praktisi saat melaksanakan pembelajaran, dalam hal ini berkaitan dengan kesulitan perilaku yang telah dilakukan oleh guru dengan langkah-langkah yang termuat dalam perencanaan yang tersusun.

Adapun perilaku siswa yang diharapkan sebagai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang diterapkan. Format catatan lapangan berfungsi untuk mengamati perilaku siswa ketika melaksanakan pembelajaran.



## FORMAT CATATAN LAPANGAN

Hari/Tanggal :

Siklus :

Tindakan :

No	Aspek	Tanggapan
1	Antusiasme Siswa	
2	Aktivitas Siswa	
3	Aktivitas Guru	
4	Kondisi Lingkungan	
5	Kondisi Pelaksanaan	

**Nb :**

---

---

## b. Observasi

Observasi merupakan instrumen untuk mengadakan pengamatan terhadap aktivitas dan kreativitas siswa dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas dengan menggunakan lembar observasi.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru**

No	Variabel Yang Diteliti	Indikator	Sub Indikator
1	Metode Mengajar <i>Teaching Game For Understanding (TGFU)</i>	a. Guru membuat tiga keputusan utama dalam pembelajaran berlangsung	a. Pokok bahasan umum
			b. Pokok bahasan khusus
			c. Menyusun masalah khusus
		b. Guru membantu siswa dalam menyelesaikan masalah teknik dalam keterampilan dasar hoki dengan pendekatan <i>TGFU</i>	a. Mendorong siswa untuk melakukan permainan modifikasi dalam aktivitas permainan hoki
			b. Mengembangkan keterampilan yang sudah dimiliki
			c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan lebih banyak gerakan dasar dalam keterampilan dasar aktivitas permainan hoki ( <i>passing, shooting, dribbling</i> )
			d. Menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam melakukan gerakan keterampilan dasar aktivitas permainan hoki

			a. Guru mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar
		c. Membuat bagian-bagian dalam pembelajaran	b. Guru membimbing siswa/kelompok dalam memecahkan masalahnya
			c. Memberikan masukan pada siswa yang mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah dalam aktivitas permainan hoki
2	Permainan hoki	c. Memberikan penjelasan tentang keterampilan dasar permainan aktivitas hoki	a. Mendefinisikan dasar-dasar keterampilan hoki
			b. Mendemonstrasikan keterampilan dasar permainan sepakbola
		d. Mengaplikasikan permainan hoki kedalam pembelajaran	A. Menjelaskan teknik-teknik dasar keterampilan hoki
			B. Menjelaskan beberapa modifikasi/permainan dalam pembelajaran aktivitas permainan hoki
			C. Menampilkan <i>performance</i> di lapangan pertandingan



**Tabel 3.4**  
**Lembar Observasi Kegiatan Guru**

No	Kegiatan	Rating			
		1	2	3	4
	<b>a. Pendahuluan</b>				
1	Guru melakukan apresiasi pada saat pembelajaran				
2	Guru memberikan motivasi				
3	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				
4	Guru menjelaskan langkah-langkah PBM				
	<b>b. Kegiatan Inti</b>				
5	Guru menjelaskan pendekatan <i>TGFU</i> dalam aktivitas permainan hoki				
6	Guru menjelaskan tentang keterampilan dasar hoki				
7	Guru menjelaskan keterampilan dasar <i>passing</i> , <i>shooting</i> dan <i>dribbling</i>				
8	Guru mendemonstrasikan beberapa permainan hoki bersama siswa				
9	Guru memberikan tugas latihan pada siswa tentang keterampilan dasar <i>passing</i> , <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i>				
10	Guru memberikan <i>game drill game</i> pada proses pembelajaran siswa dalam mengembangkan kereampilan siswa				
11	Guru memberikan dukungan dan motivasi terhadap siswa				

12	dalam melakukan keterampilan dasar hoki				
12	Guru mengorganisasikan dan ikut serta dalam membuat kelompok belajar				
13	Guru membimbing dan membantu siswa yang kurang trampil dalam melakukan <i>passing</i> , <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i>				
14	Guru memberikan evaluasi terhadap gerakan-gerakan siswa yang kurang baik dalam melakukan <i>passing</i> , <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i>				
15	<b>c. Penutup</b> Guru melaksanakan tes				

**Tabel 3. 5**

**Kisi-Kisi Lembar Observasi Siswa**

No	Variabel Yang Diteliti	Indikator	Sub Indikator
1	Pemahaman dan Tugas Gerak	a. Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik dan benar	a. Ketertiban siswa
			b. Keseriusan siswa
			c. Pemahaman siswa
			d. Aktivitas gerak siswa
		b. Melakukan tugas gerak yang diberikan oleh guru	a. Keterampilan gerak siswa
			b. Penguasaan materi dan keterampilan gerak
2	Performance	a. Siswa mampu	a. Keterampilan passing

		melakukan keterampilan dasar hoki	b. Keterampilan dribbling
			c. Keterampilan shooting
			d. Keterampilan dalam bermain satu tim
		b. Memahami taktik dan strategi permainan	c. Mampu memecahkan masalah di setiap pertandingan hoki
			d. Melakukan kerjasama dalam satu tim
3	Hasil belajar	A. Mengaplikasikan keterampilan dasar pada permainan hoki	a. Mendemonstrasikan keterampilan <i>passing</i> , <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i>
			b. Menampilkan kegiatan permainan hoki di lapangan

**Tabel 3. 6**  
**Lembar Obsrvasi kegiatan Siswa**

No	Aspek yang Diobservasi	Rating			
		1	2	3	4
1	Ketertiban siswa dalam memulai pembelajaran				
2	Siswa tidak bercanda selama mengikuti pembelajaran				
3	Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan tentang pendekatan pembelajaran <i>TGFU</i> dalam permainan aktivitas permainan hoki				
4	Siswa mampu memahami definisi teknik dasar keterampilan				

	hoki				
5	Siswa mampu mendemonstrasikan keterampilan dasar aktivitas permainan hoki ( <i>passing, dribbling, shooting</i> )				
6	Siswa memahami teknik dasar <i>passing dribbling</i> dan <i>shooting</i>				
7	Siswa mampu memahami tugas gerak yang diberikan				
8	Siswa paham tentang modifikasi permainan yang diberikan oleh guru				
9	Siswa mampu melakukan <i>passing</i>				
10	Siswa mampu melakukan <i>dribbling</i>				
11	Siswa mampu melakukan <i>shooting</i>				
12	Siswa mampu mengambil keputusan dengan cepat dalam melakukan <i>passing, dribbling</i> dan <i>shooting</i> dalam permainan				
13	Siswa dapat bergerak ke tempat bebas/daerah kosong untuk menerima bola/mendukung teman satu tim dan bertahan atau menyerang				
14	Siswa mampu bekerjasama dalam satu tim				
15	Siswa mampu memecahkan masalah dalam aktivitas permainan hoki				
16	Siswa mampu melaksanakan tes dan tugas yang diberikan oleh guru				

### c. Pengamatan dan tes Keterampilan Bermain hoki

Tes keterampilan bermain hoki dilakukan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran permainan hoki, yaitu dengan menggunakan tes praktek keterampilan.

Penilaian tes keterampilan bermain hokisiswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) dalam tulisan Hoedaya (2001:112) mengatakan bahwa

Telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Untuk selanjutnya, GPAI yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan sewaktu permainan berlangsung.

Aspek-aspek yang diobservasi dalam IPPB termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari IPPB adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan saat itu. Adapun format data penilaian seperti dapat dilihat pada tabel halaman 74.

**Tabel 3.7**  
**Tes Keterampilan Bermain hoki (Hasil dari Modifikasi keterampilan bermain bolabasket)**

Tanggal :.....				Kelompok:.....			
Komponen Penampilan Bermain				Kriteria			
1. Keputusan yang diambil ( <i>Decision Making</i> )				Pemain berusaha mem- <i>passing</i> ke teman yang berdiri bebas			
2. Melaksanakan keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )				<i>Passing</i> yang terkontrol <i>Passing</i> tepat mengenai sasaran			
3. Memberikan dukungan ( <i>Support</i> )				Pemain bergerak mencari posisi yang bebas untuk menerima <i>passing</i>			
No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan dukungan	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							
dst							

Keterangan : T = Tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien

(Sumber: *Pendekatan keterampilan taktis dalam pembelajaran Bolabasket oleh Danu Hoedaya, 2001*)

Berikut gambaran mengenai rumus penghitungan kualitas penampilan untuk lima macam aspek yang dinilai.

1. Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan yang tepat + Jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah pelaksanaan keterampilan yang tidak efisien + Jumlah tindakan dalam memberikan dukungan yang tepat.
2. Standar mengambil keputusan (SMK) = Jumlah mengambil keputusan tepat : Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat
3. Standar Keterampilan (SK) = Jumlah keterampilan yang efisien : jumlah keterampilan yang tidak efisien.
4. Standar Memberikan Dukungan (SMD) = Jumlah pemberian dukungan yang tepat : Jumlah pemberian dukungan yang tidak tepat.
5. Penampilan bermain = (SMK + SK + SMD) : 3

Perlu diketahui bahwa angka-angka penilaian dari IPPB saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan tidak ada skor maksimum. Menurut Hoedaya (116:2001) menjelaskan

Anggaplah bahwa nilai penampilan bermain yang lebih besar dari angka satu menunjukkan rata-rata penampilan bermain yang lebih tepat dan efisien. Yang patut diketengahkan dari penerapan sistem IPPB adalah kepastian bahwa disamping menilai kualitas bermainnya, siswa juga dihargai usaha-usahanya untuk berperan secara aktif di dalam permainan, hal mana bisa dilihat dari perolehan angka keterlibatannya di dalam permainan.

#### **d. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan bukti dari segala kegiatan yang dilaksanakan dalam penelitian berlangsung, foto/video didokumentasikan berupa kegiatan-

kegiatan yang dilakukan oleh peneliti maupun kegiatan yang dilakukan oleh siswa serta kegiatan lainnya yang dianggap mendukung dalam proses penelitian.

## **G. Proses Pengembangan Instrumen**

### **1. Variabel Penelitian**

Variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Kerlinger (1973) yang ditulis oleh Sugiono (2010:38) menyatakan bahwa: "variabel adalah konstruk atau sifat yang akan dipelajari." Lebih lanjut Sugiono (2010:38) variabel penelitian pada dasarnya adalah "segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut."

Di dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel *independent* dan variabel *dependen*. Selanjutnya Sugiyono (2010:39) menjelaskan macam-macam variabel dalam penelitian yaitu:

- a. *Variable independent* adalah variabel yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat
- b. *Variable dependent* adalah variabel yang dihasilkan dari adanya variabel *independent*, variabel *dependent* merupakan variabel yang dipengaruhi.

Dari uraian di atas penulis mengajukan variabel yaitu variabel *independent* pendekatan TGFU, dan variabel *dependen* adalah pembelajaran aktivitas permainan hoki

#### **a. Tes Keterampilan Bermain Hoki**

Tes digunakan bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa baik dalam aspek kognitif, Afektif dan psikomotor dalam pembelajaran strategi pendekatan keterampilan taktis dalam pembelajaran hoki. Tes yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur pencapaian seseorang telah mempelajari sesuatu

adalah tes prestasi atau *achievement test*. Tes ini diberikan sesudah orang yang dimaksud mempelajari hal-hal sesuai dengan yang ditekankan.

Penilaian dilakukan terhadap hasil kerja peserta didik selama proses tindakan berlangsung. Dengan teknik penilaian ini dapat dihasilkan data secara kuantitatif mengenai perkembangan hasil belajar peserta didik setelah tindakan dilaksanakan.

#### **H. Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan dengan mempergunakan teknik analisis data kualitatif. Secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menelaah seluruh data yang telah dikumpulkan. Penelaahan dilakukan dengan cara menganalisis, mensintesis, menerangkan, dan menyimpulkan.
2. Mereduksi data yang didalamnya melibatkan pengkategorian dan pengklasifikasian. Hasil yang diperoleh berupa pola-pola dan kecenderungan dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas permainan hoki.
3. Menyimpulkan data dan memverifikasi data.

#### **I. Data dan Cara Pengambilan data**

Cara pengambilan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sumber Data: Sumber data penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 26 Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler Hoki.
2. Jenis Data: Jenis data yang didapatkan adalah data kualitatif yang terdiri dari:
  - a. Skenario pembelajaran
  - b. Hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran
  - c. Jurnal harian
  - d. Dokumentasi (kamera/photo)
3. Cara Pengambilan Data



- a. Data hasil belajar di ambil dari sekenario pembelajaran.
- b. Data tentang situasi belajar mengajar pada saat dilaksanakannya tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.
- c. Data tentang refleksi serta perubahan-perubahan yang terjadi di lapangan diambil dari jurnal harian.
- d. Data tentang keterkaitan antara perencanaan dengan palaksanaan didapat dari sekenario pembelajaran dan lembar observasi.
- e. Data dokumentasi dilakukan pada proses belajar mengajar berlangsung

