

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian menurut Sugiyono, 2007 (dalam Darna et al., 2018) adalah “cara- cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah”. Metode penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berupa reflektif dan kolaboratif. Untuk jenis penelitian

Endang Rivaldiansyah, 2024

UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PERMAINAN FUTSAL MELALUI MODEL PENDEKATAN TAKTIS

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

menggunakan Penelitian Tindakan Kelas Partisipan.

PTK biasanya dilakukan oleh guru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK), juga dikenal sebagai "Penelitian Tindakan Kelas" dalam bahasa Inggris, *Classroom Action Research (CAR)* adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas untuk mengetahui bagaimana tindakan yang dilakukan di kelas berdampak. Menurut Kemmis dan Mc Taggart 1988 (dalam Mahendra, 2020) yang mengatakan bahwa PTK adalah jenis refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh orang-orang dalam situasi sosial bersama-sama untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik dan situasi tempat mereka dilakukan.

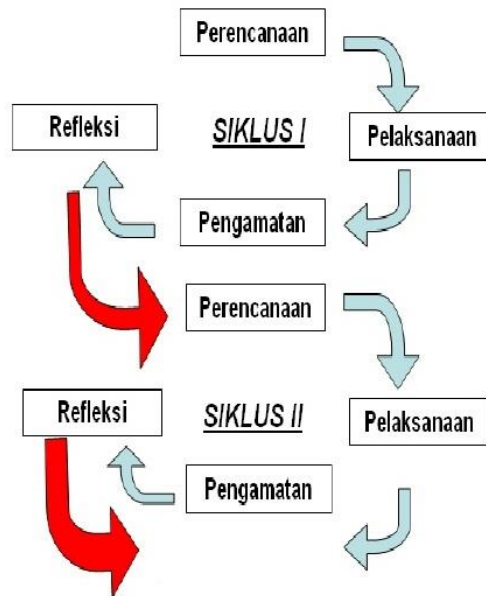
3.2 Desain Penelitian

Desain Penelitian ini menggunakan desain penelitian model Stepen Kemmis dan Mc Taggart. Menurut Kemmis dan Mc. Taggar dalam (Susilo, 2022) bahwa pelaksanaannya setiap siklus terdiri dari beberapa tahap yaitu : (a) perencanaan (planning), (b) tindakan (acting). (c) pengamatan (observing), (d) refleksi (reflecting). Keempat tahap tersebut saling berhubungan satu dengan yang lain karena tiap tindakan dimulai dengan tahap perencanaan (planning) dimulai penelitian menyusun rencana pembelajaran menyediakan lembar kegiatan dan membuat instrumen penelitian yang digunakan dalam tahap pelaksanaan. Selain itu, dilakukan observasi terhadap guru dan peserta didik sebagai subjek penelitian. Pada tahap refleksi, peneliti dan observer membahas tindakan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan oleh guru dengan bantuan observer dan pengamat terhadap siswanya. Studi ini dilakukan dalam dua siklus, dengan dua pertemuan setiap siklus. Berikut gambaran bentuk desain penelitiannya.

Gambar 3. 1

SIKLUS PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Siklus PTK Model Spiral oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Mahendra, 2020)

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan dua siklus, dalam satu siklus terdapat dua tindakan. Berikut dibawah ini adalah langkah-langkah pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas :

3.3.1 Siklus I

1. Perencanaan (planning) Tahap pertama penelitian meliputi:
 - a) Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

RPP dibuat sebelum kegiatan penelitian tindakan kelas dilakukan. RPP ini mencakup rencana kegiatan pembelajaran yang didasarkan pada materi permainan bola besar, salah satunya adalah Futsal. Penyusunan RPP

disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran pendidikan jasmani dengan model pembelajaran permainan untuk pemahaman, yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b) Menyiapkan Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk melacak keterlaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan model permainan pengajaran untuk pemahaman, dan juga untuk melacak partisipasi peserta didik dalam pembelajaran penjas

c) Menyiapkan Soal Evaluasi

Peneliti menggunakan hasil siklus pertama untuk menyesuaikannya dengan pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini ditunjukkan untuk mengetahui apakah peserta didik menguasai dan memahami pelajaran.

2. Tindakan (action)

Siklus I dalam penelitian ini dilaksanakan seperti berikut:

Pertemuan I Materi yang digunakan adalah permainan bola besar futsal. Pertemuan I dilakukan pada hari Kamis 30 Mei 2024 pukul 10.15 hingga 12.00, dan deskripsinya sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan dimulai dengan salam berdoa, mengaitkan dengan pelajaran sebelumnya, dan menunjukkan manfaat mempelajari mata pelajaran. Sebelum masuk ke inti pembelajaran, peserta didik melakukan pemanasan bentuk permainan.

b) Kegiatan Inti

Pada tahap ini, peserta didik bermain, (*Game*). Sebelum bermain futsal, guru memberikan gambaran tentang permainan. Setelah siswa berkumpul, guru bertanya kepada siswa tentang keberhasilan permainan mereka, serta kebiasaan bermain futsal mereka, dan melakukan evaluasi. Peserta didik

kemudian mencoba bermain 3 lawan 2 dengan munculnya masalah utama (*Tactical Awareness*) atau aturan bahwa salah satu tim tidak boleh menggiring lebih dari lima langkah. Setelah bermain, peserta didik berkumpul dalam tim mereka dan berbicara dengan kelompok mereka tentang membuat (*Making Appropriate Decisions*). Selanjutnya, atau (*Skill Execution*) adalah kombinasi pengetahuan taktis dengan pelaksanaan keterampilan dalam permainan. Setelah mengembangkan keterampilan yang dikuasai, peserta didik dapat bermain game Futsal nyata (*Performance*) yang merupakan langkah terakhir dalam pembelajaran model pendekatan taktis.

c) Kegiatan Akhir

Untuk mendinginkan diri, peserta didik membentuk lingkaran berhadapan arah jarum jam dan berjalan berputar. Setiap peserta didik memijit bahu peserta didik di depannya. Guru dan siswa membuat kesimpulan pelajaran, menilai dan merenungkan kegiatan yang telah dilakukan secara teratur dan terprogram, dan memberikan umpan balik tentang proses dan hasil pembelajaran. Sebelum pelajaran berakhir, guru memberikan tugas kepadasiswa untuk mempelajari tentang materi futsal. Guru juga memotivasi siswa untuk terus belajar. Guru dan peserta didik menutup dengan doa.

3. Pengamatan (Observing)

Kegiatan pembelajaran dilakukan selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi ini berasal dari pertemuan pada siklus I dan digunakan oleh guru untuk melakukan semua aktivitas yang tercantum dalam lembar observasi pengamatan ini. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk mengumpulkan informasi tentang seberapa sesuai model permainan pengajaran untuk pemahaman dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat.

4. Refleksi

Endang Rivaldiansyah, 2024

UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PERMAINAN FUTSAL MELALUI MODEL PENDEKATAN TAKTIS

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

Untuk mengetahui apakah tindakan yang diambil telah mencapai tujuan, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi, dan interpretasi (pemaknaan) data yang diperoleh dari hasil observasi. Saat ini, hasil observasi dikumpulkan dan dianalisis. Dengan melihat data observasi, guru dapat mempertimbangkan apakah kegiatan yang dilakukan telah meningkatkan kemampuan bermain peserta didik atau tidak dalam pembelajaran keterampilan bermain permainan futsal. Untuk merencanakan tindakan selanjutnya, penafsiran hasil penelitian ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan evaluasi.

3.3.2 Siklus II

1. Perencanaan:

a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Ini dilakukan sebelum penelitian tindakan kelas dilakukan. RPP ini berisi kegiatan pembelajaran yang didasarkan pada materi yang akan disampaikan guru, yaitu permainan bola besar Futsal. RPP ini disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran pendidikan olahraga dan kesehatan, dan model pendekatan taktis digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b) Pembuatan lembar observasi

Lembar observasi dibuat oleh peneliti sebagai alat penelitian. Digunakan sebagai acuan untuk melihat bagaimana pembelajaran pendidikan jasmani dengan model pendekatan taktis dilaksanakan dan bagaimana peserta didik melihat pelajaran.

c) Membuat soal evaluasi

Peneliti berkolaborasi dengan guru membuat lembar soal evaluasi belajar peserta didik yang disesuaikan dengan pembelajaran pendidikan jasmani. Ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik dan pemahaman mereka berdasarkan nilai evaluasi.

2. Tindakan (Action)

Siklus kedua dari penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan.

Endang Rivaldiansyah, 2024

UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PERMAINAN FUTSAL MELALUI MODEL PENDEKATAN TAKTIS

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

Deskripsi dari siklus kedua adalah sebagai berikut:

Materi yang diberikan pada pertemuan pertama siklus II tetap sama dengan materi yang diberikan pada siklus I, yaitu futsal. Kegiatan belajar dilaksanakan pada hari Selasa 04 Juni 2024 sampai hari Rabu 05 Juni 2024 dari pukul 13.30 hingga 15.15 WIB.

a) Kegiatan awal

Dimulai dengan salam berdoa, diskusi tentang pelajaran sebelumnya, penjelasan tentang manfaat mempelajari mata pelajaran yang dipelajari, dan penyampaian tujuan pembelajaran kepada peserta didik memahami kompetensi yang akan dicapai. Langkah selanjutnya sebelum masuk ke inti pembelajaran peserta didik melakukan pemanasan bentuk permainan.

b) Kegiatan inti

Pada tahap ini peserta didik melaksanakan (*game learner*) yakni bermain sambil belajar. Peserta didik bermain futsal, sebelum dilaksanakan guru memberikan gambaran permainan. Setelah selesai peserta didik berkumpul guru bertanya ke peserta didik terkait keberhasilan dalam permainan dan kebiasaan dalam futsal dan mengevaluasi (*game appreciation*). Setelah itu, peserta didik mencoba bermain 4 lawan 4 lagi, tetapi kali ini ada masalah utama, yaitu (*Tactical Awareness*), atau aturan bahwa salah satu pemain tidak boleh menggiring lebih dari lima langkah. Setelah bermain, peserta didik berkumpul di tim mereka dan berbicara dengan kelompok mereka tentang membuat keputusan yang tepat (*Making Appropriate Decisions*). Selanjutnya, atau keterampilan pelaksanaan (*Skill Execution*), adalah kombinasi pengetahuan taktis dengan pelaksanaan keterampilan dalam permainan. Setelah mengembangkan keterampilan yang dikuasai, peserta didik dapat bermain game futsal nyata (*Performance*), yang merupakan langkah terakhir dalam pembelajaran model pendekatan taktis.

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir, peserta didik melakukan pendinginan, dan guru dan peserta didik menyimpulkan pelajaran. menilai dan merenungkan kegiatan yang sudah dilakukan secara teratur dan terprogram, dan memberikan umpan balik tentang proses dan hasil pembelajaran. Guru menutup pelajaran dengan doa dan mendorong peserta didik untuk terus belajar.

3. Pengamatan (Observing) Observasi

Selama siklus II, guru sudah melakukan semua tugas yang tercantum dalam lembar observasi. Secara keseluruhan, guru memiliki kemampuan untuk mengatur kelas dengan baik dan memberikan timbal balik kepada pesertadidik untuk memastikan pembelajaran berjalan lancar.

4. Refleksi

Untuk mengetahui apakah tindakan yang diambil telah mencapai tujuan, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi, dan interpretasi (pemaknaan) data yang diperoleh dari hasil observasi. Saat ini, hasil observasi dikumpulkan dan dianalisis. Dengan melihat data observasi, guru dapat mempertimbangkan apakah kegiatan yang dilakukan telah meningkatkan kemampuan bermain siswa atau tidak dalam pembelajaran keterampilan bermain permainan futsal. Untuk merencanakan tindakan selanjutnya, penafsiran hasil penelitian ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan evaluasi.

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

3.4.1 Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pamijahan Bogor, Jl. Raya Gunung Salak Endah No.37, Gn. Sari, Kec. Pamijahan, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16810.

3.4.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Endang Rivaldiansyah, 2024

UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PERMAINAN FUTSAL MELALUI MODEL PENDEKATAN TAKTIS

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

3.5 Subjek Penelitian

3.5.1 Populasi

Populasi merujuk pada keseluruhan kelompok atau objek, yang memiliki karakteristik yang menjadi subjek suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2017:80) (dalam Abdul et al., 2020) Populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulan. Penting untuk diingat bahwa populasi adalah seluruh kelompok orang (atau lembaga, peristiwa, atau objek studi lainnya) yang ingin digambarkan dan dipahami. Maka dalam penelitian ini, peneliti menentukan populasi yang diteliti adalah 210 orang siswa-siswi kelas XI SMAN 1 Pamijahan.

3.5.2 Sampel

Sampling adalah prosedur atau alat yang digunakan oleh peneliti untuk secara sistematis memilih sejumlah item atau individu yang relatif lebih kecil dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya untuk digunakan sebagai subjek observasi atau eksperimen Delice, (2010) (dalam Firmansyah, 2022). Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. Teknik sampling daerah yang dikenal sebagai *cluster random sampling* digunakan untuk menentukan sampel dalam situasi di mana objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas. Penduduk suatu negara atau kabupaten, misalnya (Sugiyono, 2012: 124) (dalam Thoriq, 2017). Sedangkan menurut Wilson 2014 (dalam Firmansyah, 2022) berpendapat bahwa Cluster sampling adalah metode di mana seluruh populasi dibagi menjadi kelompok atau cluster. Sampel akhir menggunakan sampel acak dari kelompok ini. *Cluster random sampling* adalah kelompok atau area yang dipilih daripada individu (Maksum, 2012: 57).

Menurut Suharsimi Arikunto (2010) (dalam Aziz et al., 2020) Semua subjek harus diambil jika kurang dari 100 orang. Jika jumlah subjeknya besar, dapat diambil antara 10–15% atau 20–25%. Dalam penelitian ini mengambil sampel

sebanyak 15% dari jumlah populasi, maka hasilnya adalah 30 sampel. Penentuan jumlah pengambilan sampel disetiap kelompok dilakukan menggunakan *Rumus Proportional* (Riduwan, 2011) (dalam Aziz et al., 2020) yaitu :

$$n1 = \frac{N1}{N} \cdot n$$

Keterangan :

$n1$ = jumlah sampel menurut stratum

N = jumlah sampel seluruhnya

$N1$ = jumlah populasi menurut stratum

N = jumlah populasi

3.6 Variabel Penelitian

Ada tiga variabel pokok dalam penelitian PTK ini, yaitu sebagai berikut :

1. Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Pamijahan Bogor.
2. Variabel proses dalam penelitian ini adalah pembelajaran model kooperatif.
3. Variabel output dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan bermain.

3.7 Instrumen Penelitian

Menurut Djaali (Sappaile & Makassar, 2020), secara umum yang dimaksud dengan instrumen adalah suatu alat yang karena memenuhi persyaratan akademis maka dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel. Peneliti juga menggunakan alat bantu lain untuk melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data peningkatan keterampilan bermain futsal dalam penelitian ini adalah menggunakan instrumen *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI).

Endang Rivaldiansyah, 2024

UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PERMAINAN FUTSAL MELALUI MODEL PENDEKATAN TAKTIS

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

Menurut Oslin (1998) (dalam Memmert & Harvey, 2008 hlm. 221) mengembangkan GPAI untuk menilai kemampuan bermain untuk memahami taktik dan memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai. Dari pendapat diatas jelas bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. Guru bebas memilih tugas gerak mana yang akan dinilai untuk menilai peningkatan pembelajaran. Guru melakukan penilaian tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian :

Tabel 3. 1 Komponen GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
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.
Penyesuaian (<i>Adjust</i>)	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Melindungi (<i>Cover</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
Memberi Dukungan (<i>Support</i>)	Memposisikan pergerakan bola padaposisi menerima ketika teman memiliki bola.
Menjaga/Menandai (<i>Guard/Mark</i>)	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.

Perlindungan (<i>Base</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
------------------------------	--

Sumber: Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997 : 2003) Game Performance Assesment Instrument GPAI (dalam Memmert & Harvey, 2008)

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam permainan futsal untuk mengembangkan keterampilan bermain pada saat menguasai bola, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/*Decision Marking* (tepat, tidak tepat), melaksanakan keterampilan/*Skill Execution* (tepat, tidak tepat) dan memberi dukungan/*Support* (efektif, tidak efektif). Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran permainan futsal melalui model pembelajaran kooperatif dan mencatat tepat atau ketidak tepatan dan efektif atau ketidak efektifnya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu.

Tabel 3. 2 Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Marking</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain berusaha memberikan passing bola kepada teman yang berdiri bebas. 2. Pemain berusaha menggiring bola ke ruang yang kosong. 3. Pemain mampu melakukan tendangan ke arah gawang dengan tidak terburu-buru.
1. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain melakukan akurasi operan satu sentuhan dengan rekannya.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Pemain melakukan operan dengan mendarat kebawah tidak melambung. 3. Pemain mampu menggiring bola dengan cepat dan lincah. 4. Pemain mampu melakukan tendangan satu sentuhan ke arah gawang.
2. Memberi Dukungan (Support)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain berusaha memberi semangat kepada teman yang melakukan kesalahan. 2. Pemain melakukan dukungan dengan membuka ruang tanpa kawalan agar mudah menerima operan bola.

Setelah peneliti menentukan aspek komponen yang akan di amati selanjutnya peneliti dibuat menjadi lembar observasi untuk mengukur atau mengamati komponen-komponen yang dijadikan penilaian dalam permainan futsal tersebut. Formatnya adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 3 FORMAT PENILAIAN

No.	Nama	DM		SE		S		Jumlah	Nilai Akhir
		T	TT	T	TT	E	TE		
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
Nilai Rata-Rata									
Persentase									
Keterangan : T = Tepat, TT = Tidak Tepat, E = Efektif, TE = Tidak Efektif									

(Sumber : Pembelajaran Permainan Futsal (Implementasi Pendekatan Taktis) oleh (Sucipto, 2015).

Format yang dipakai untuk menilai keterampilan bermain futsal, untuk penilaiannya memberi tanda “I” pada masing-masing aspek yang disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan.

a. Dokumentasi

Proses dokumentasi adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kumpulan data yang berbentuk nyata dan diperoleh melalui sistem pengelolaan data. Tanpa adanya dokumentasi, data tersebut tidak akan menjadi sebuah dokumen yang real (Prasetyo, 2017). Dokumentasi penelitian ini dilakukan sebagai bukti nyata penelitian yang dilakukan dengan memberikan gambaran tentang kemampuan siswa selama penelitian untuk memperkuat hasil data yang diperoleh.

b. Catatan Data Lapangan

Salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi, dan reaksi terhadap masalah selama penelitian adalah dengan membuat catatan lapangan. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hal yang diamati oleh pengamat selama proses pembelajaran. Pengamat dapat mencatat hal-hal seperti kinerja guru, pemberian materi, komentar anak tentang pelajaran, dan hal-hal lainnya.

Catatan Lapangan	
Tindakan :	
Hari/Tanggal :	
Waktu :	
Pengajar :	
	Observer,

Gambar 3. 2 Format Catatan Lapangan

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang meliputi: sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data.

1. Sumber Data: Yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI SMAN 1 Pamijahan Bogor.
2. Jenis Data: Jenis data yang didapat adalah data kualitatif yang terdiri dari hasil belajar, rencana pembelajaran, dan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
3. Teknik Pengumpulan Data: Data hasil belajar diambil dengan memberikan tes kepada siswa, data tentang situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

3.9 Teknik Analisis Data

Noeng Muhadjir (1998: 104) (dalam Rijali, 2018) memberi definisi analisis data sebagai "upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain." Namun, analisis harus dilanjutkan dengan mencari makna.

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena data berupa angka dan dan berupa kata-kata (narasi) menggunakan presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Siswa dikatakan tuntas belajar secara individu jika presentase daya serap individu > 70% (Handayani dkk, 2023).

Rumus perhitungan untuk pengujian yang telah dilakukan berdasarkan analisis deskriptif (Suri, 2020).

$$Skor \% = \frac{Skor\ Aktual}{Skor\ Ideal} \times 100\% \text{ (Suryadi, 2018)}$$

Tabel 3. 4 Taraf Keberhasilan Tindakan Pembelajaran

Skor	Keterangan
85 – 100	Sangat Baik
70 – 84	Baik
55 – 69	Cukup
46 – 54	Kurang
0 – 45	Sangat Kurang

(Sumber : Nurkencana 1989 (Peole et al., 2002)

Endang Rivaldiansyah, 2024

UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PERMAINAN FUTSAL MELALUI MODEL PENDEKATAN TAKTIS

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