

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian pada dasarnya merupakan proses pencarian fakta terhadap masalah yang dihadapi. Pencarian pemecahan masalah dilakukan secara sistematis dengan penekanan bahwa pencariannya dilakukan pada masalah-masalah yang dapat dipecahkan dengan penelitian menggunakan metode tertentu dan mengikuti prosedur yang telah ditetapkan. Kegiatan pencarian pada penelitian dapat dibedakan berdasarkan metode pencarian atau sering disebut dengan metode penelitian. Metode penelitian adalah dimana cara yang digunakan peneliti dalam rangka memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti. Seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2013, hlm. 203) menyatakan bahwa “Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya”.

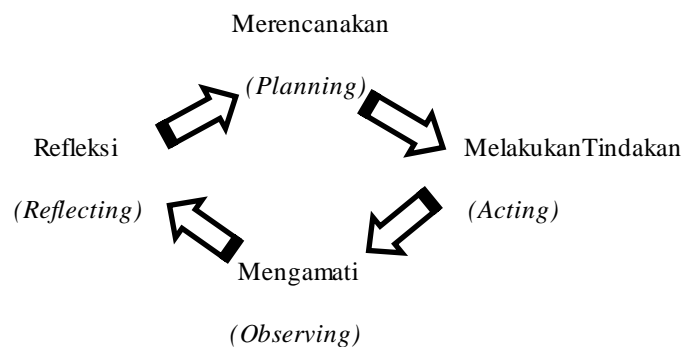
Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian tindakan secara otomatis karena melihat permasalahan pembelajaran yang dilaksanakan secara berulang oleh guru atau calon guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di kelas, lapangan atau ruangan olahraga untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi ketika sedang melaksanakan pembelajaran.

Menurut Arikunto, dkk. (2008, hlm. 2) bahwa “Penelitian Tindakan Kelas atau dalam istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research* (CAR) adalah sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas”.

Tujuan utama dari penelitian tindakan kelas menurut Subroto dkk. (2014, hlm. 6) bahwa “diarahkan terhadap upaya memperbaiki atau meningkatkan mutu praktek pembelajaran di kelas atau dilapangan olahraga”. Maka dapat diartikan tujuan PTK menumbuhkan keaktifan guru untuk dapat memecahkan masalah terhadap masalah-masalah pembelajaran.

B. Jenis dan Rancangan Penelitian

Dalam sebuah penelitian tindakan kelas terdapat jenis dan rancangan penelitian yang digunakan agar penulis dapat memperoleh jawaban atas pertanyaan-pertanyaan penelitian. Menurut Subroto dkk. (2014, hlm. 34) bahwa “penentuan rancangan PTK disesuaikan dengan jenis rancangan atau model penelitian tindakan kelas”. Jenis rancangan PTK yang akan digunakan merujuk pada rancangan model Kurt Lewin. Menurut Kurt Lewin yang dikemukakan oleh Subroto, dkk (2014, hlm. 34) bahwa “Rancangan PTK model kurt Lewin terdiri atas 4 (empat) komponen, yaitu (1) perencanaan atau *planning*, (2) tindakan atau *acting*, (3) pengamatan atau *observing*, dan (4) refleksi atau *reflecting*”. Lebih jelasnya disajikan pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.1. Rancangan PTK Model Kurt Lewin

Sumber :PTK dalam PJOK oleh Subroto dkk

C. Waktu dan Tempat Penelitian (*Setting Penelitian*)

Waktu penelitian direncanakan pada bulan November minggu terakhir tanggal 30 November sampai dengan tanggal 15 Desember semester ganjil tahun pelajaran 2014-2015. Waktu yang tersedia untuk mata pelajaran pendidikan jasmani materi bola besar (sepakbola) adalah 10 jam pelajaran dengan jumlah tatap muka sebanyak 4 (empat) kali, dan 1 kali pertemuan untuk observasi awal. Tiap jam pelajarannya menempuh waktu 40 menit. Adapun tabel dibawah sebagai jadwal penelitian:

Tabel 3.1
Jadwal Penelitian

Tanggal/Hari/Jam	Siklus	Tindakan
30/senin/14.00-15.20 WIB (3-4)	Observasi Awal	Observasi Awal
3/Kamis/14.00-15.20 WIB (3-4)	Siklus I	Tindakan 1
7/Senin/14.00-15.20 WIB (3-4)		Tindakan 2
10/Kamis/16.00-17.20 WIB (5-6)		Tindakan 1
14/Senin/14.00-15.20 WIB (3-4)	Siklus II	Tindakan 2

Lokasi penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 45 Bandung. Jl. Yogyakarta No.1 Antapani Kode Pos 40291 Bandung Jawa Barat. SMP Negeri 45 Bandung memiliki satu lapangan yang dapat digunakan untuk kegiatan bola basket, bola voli, sepakbola dan futsal.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Menurut Subroto, dkk (2014, hlm. 35) bahwa “subjek penelitian adalah para siswa yang diajarkan oleh guru dalam satu jenjang tertentu”.

Berdasarkan hal tersebut, maka sampel yang dipilih sebagai sumber informasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII E SMP Negeri 45 Bandung yang berjumlah sebanyak 40 siswa yang terdiri dari siswa laki-laki 16 orang dan siswi perempuan 24 orang. Karakteristik siswa-siswi kelas VII E SMP Negeri 45 Bandung jika dilihat dari pekerjaan orang tuanya sangat beragam mulai dari supir angkot, mengojek, berjualan, buruh, pegawai Negeri, dan pengusaha, dapat disimpulkan sebagian besar siswa berasal dari anak wiraswasta.

a. Populasi

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 117) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Maka yang dijadikan populasi adalah siswa SMP Negeri 45 Bandung kelas VII E.

b. Sampel

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 118) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

E. Variabel Penelitian Definisi Operasional

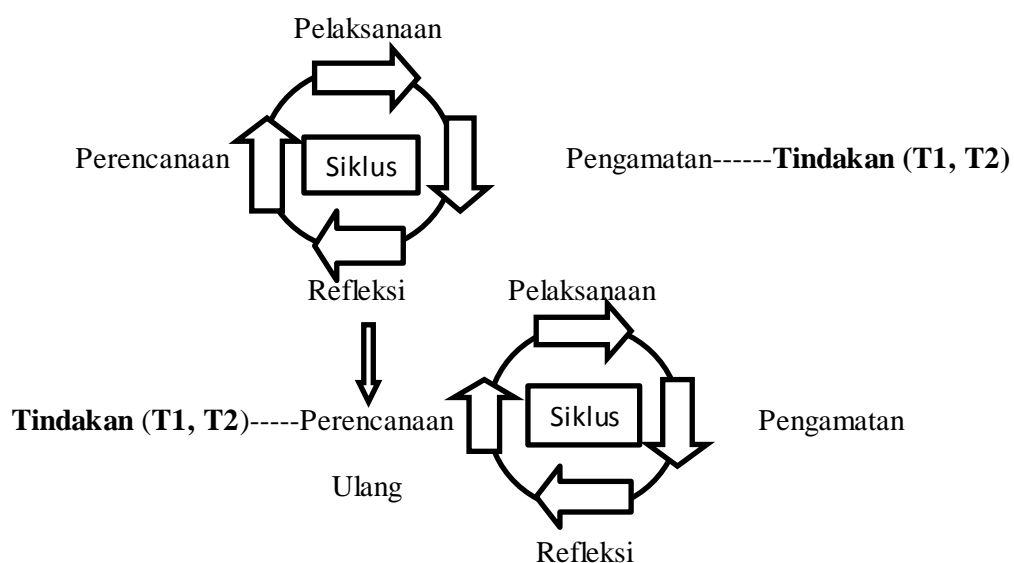
Menurut Subroto, dkk (2014, hlm. 36) bahwa “variabel adalah gejala yang bervariasi yang akan dijadikan objek pengamatan yang kemunculannya berbeda-beda pada setiap subyek”, dan menurut Sugiyono (2013, hlm. 61) bahwa “variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi variabel Independen atau lebih sering disebut variabel bebas”. Variabel independen yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya dan munculnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi variabel independen adalah model pembelajaran inkuiri (*inquiry*).

Variabel Dependen atau lebih sering disebut variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas, yang menjadi variabel bebas dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu pemahaman bermain.

F. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, terdiri dari dua siklus, tiap siklus terdiri atas perencanaan (*planing*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan perenungan (*reflection*). Selanjutnya diuraikan langkah-langkah kegiatan yang dilaksanakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam prosedur penelitian ini, penulis menyatakan tiga tahapan yang dilakukan: Penelitian pendahuluan dalam penelitian ini yang dimaksud adalah berupa informasi awal yang di dapat untuk menguatkan asumsi-asumsi seperti upaya

mengembangkan pemahaman bermain siswa kelas VII E SMPN 45 Bandung dalam mengikuti kegiatan mata pelajaran bola besar (sepakbola), hal ini dikarenakan pembelajaran bersifat monoton seperti pendidik masih mendominasi dan kurang kreatifnya siswa dalam keterlibatan kegiatan pembelajaran sehingga perkembangan pemahaman bermain yang didapat siswa relatif rendah. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan guna meningkatkan perkembangan pemahaman bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola. Berikut ini disajikan gambar pertahapannya :



Gambar 3.2. Prosedur atau tahapan SPTK Model Kurt Lewin

Sumber : Pedoman PTK dalam PJOK oleh Subroto dkk.

1. Siklus I

Dalam pelaksanaannya tiap siklus terdapat empat tahapan yaitu:

a. Perencanaan (*planning*)

Dalam penelitian ini, peneliti sebagai guru merencanakan tindakan. Peneliti bertindak sebagai guru dan peneliti. Adapun rincian kegiatan pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Peneliti merencanakan aktivitas pembelajaran sepakbola dalam materi kelompok permainan bola besar dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri (*inquiry*).

- 2) Menentukan hari dan tanggal penelitian
 - 3) Membuat lembar observasi :
 - a) Membuat catatan sebagai media untuk mencatat semua kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.
 - b) Menggunakan alat elektronik seperti *handphone*, dan *camera digital* berguna untuk mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang terjadi di lapangan selama proses pembelajaran berlangsung.
 - 4) Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri (*inquiry*). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan suatu pedoman untuk guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar di dalam kelas. Di dalam RPP terdapat kompetensi inti, kompetensi dasar, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan penilaian.
 - 5) Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpul data yang berkenaan dengan aspek-aspek kegiatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri (*inquiry*) dalam upaya mengembangkan pemahaman bermain pembelajaran aktivitas permainan bola besar (sepakbola).
 - 6) Menyiapkan sarana dan prasarana untuk pembelajaran aktivitas permainan bola besar (sepakbola).
- b. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)
- Pelaksanaan selanjutnya pendidik mengarahkan dan menjadi fasilitator dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan pemahaman bermain sepakbola seperti, peran siswa dalam keikutsertaan pembelajaran, siswa memberikan gagasannya dengan sebuah contoh-contoh pergerakan nyata dalam pembelajaran, dan seorang peneliti terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran aktivitas permainan

bola besar (sepakbola) dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri (*inquiry*). Langkah–langkah yang ditempuh dalam kegiatan ini:

- 1) Peneliti menerapkan model pembelajaran inkuiri dalam pembelajaran aktivitas permainan bola besar (sepakbola) yang telah dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan.
- 3) Apabila proses pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian dan kendala yang muncul di lapangan selama proses pembelajaran berlangsung dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

c. Observasi (*observation*)

Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, guru dibantu oleh observer (guru penjas). Objek yang diamati adalah seluruh aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Bentuk observasi yang dapat dilakukan adalah *Observasi peer* (pengamatan sejawat) merupakan observasi yang dilakukan oleh sesama guru atau teman.

d. Refleksi (*reflection*)

Refleksi dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan yang telah berjalan dengan baik atau kurang baik. Pelaksanaan refleksi berupa pengamatan peneliti mengenai pemahaman bermain siswa yang terjadi pada saat pembelajaran aktivitas permainan bola besar (sepakbola). Pada fase refleksi siklus I guru menganalisis proses tindakan 1 dan memperbaiki kesalahan lalu diatur ulang untuk lanjut pada fase perencanaan pada tindakan 2 siklus I sampai kepada fase refleksi, lalu menyiapkan perencanaan ulang pada siklus II tindakan 1 guru masih harus menganalisis proses tindakan 1 siklus II dan memperbaiki kesalahan yang terdapat pada tindakan sebelumnya lalu diatur ulang untuk lanjut pada fase perencanaan pada tindakan 2 siklus II sampai kepada fase refleksi tindakan 2 siklus II.

2. Siklus II

Tahapan yang harus dilaksanakan pada pembelajaran Siklus II ini mengikuti kegiatan pembelajaran seperti pada Siklus I tindakan 2, dalam Siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I tindakan 2. Kegiatan yang dilakukan pada siklus ini untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran aktivitas permainan bola besar (sepakbola) dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri (*inquiry*) pada siklus I tindakan 1 dan tindakan 2.

G. Skenario Tindakan Pembelajaran

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





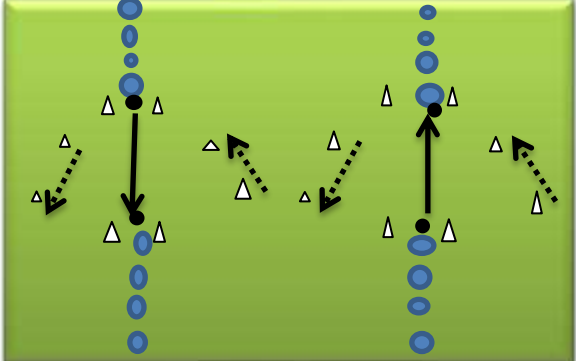


Siklus I




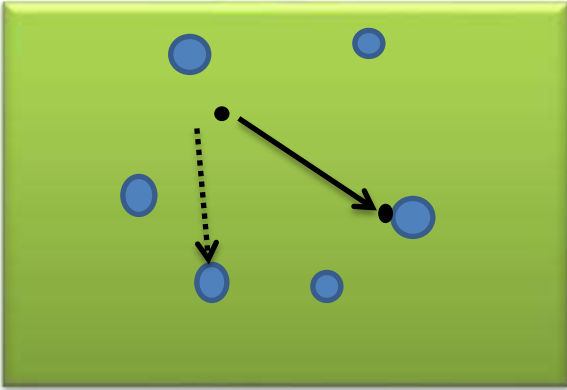


1. Tindakan I pembelajaran aktivitas permainan bola besar (sepakbola) dalam bentuk permainan.
 - a. Fokus Pembelajaran : Pola strategi bermain sepakbola mencakup aktivitas menendang bola, menahan dan pendukung pembawa bola.
 - b. Tujuan pembelajaran:
 - 1) Afektif
Siswa dirangsang untuk berfikir tentang bagaimana cara bermain sepakbola melalui penguasaan bola.
 - 2) Kognitif
Siswa diharapkan mampu memahami pola permainan untuk meningkatkan pemahaman bermain sepakbola.
 - 3) Psikomotorik
Siswa diharapkan dapat menciptakan gerakan mengenai pola permainan untuk meningkatkan pemahaman bermain sepakbola
 - c. Media dan alat yang di gunakan : lapangan, cons, bola, dan tali.
 - d. Pendahuluan
 - 1) Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

- 2) Mengintruksikan siswa dengan berbaris
 - 3) Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
 - 4) Guru men-cek kehadiran siswa.
 - 5) Menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian menginstruksikan siswa melakukan pemanasan masing-masing atau sendiri selama waktu yang sudah ditentukan. Fungsi Guru hanya mengawasi saja.
- e. Kegiatan inti

Tabel 3.2

Program Latihan Siklus Itindakan 1.

<p>Guru menerangkan atau memberikan permasalahan dalam bentuk permainan</p>	<p>Keterangan dan bentuk permasalahan :</p> <p>Lapang = </p> <p>Siswa = </p> <p>Bola = </p> <p>Cons = </p>  <p>Siswa terbagi dalam 4 kelompok. Tiap kelompok sama banyak. Tugas masing-masing kelompok menendang bola dan menahan bola ke arah kelompok lawan lalu berlari dengan langkah lari paha mengangkat tinggi. Lalu berpindah ke kelompok dihadapannya dengan baris dibelakangnya. Permainan dilakukan dengan waktu yang ditentukan dan jika sudah melakukan 4 kali setiap kelompok maka permainan dipertandingkan kelompok siapa yang paling cepat melakukan mendapatkan bonus.</p>	<p>KUNCI Perpindahan Bola</p>  <p>Langkah lari dengan paha mengangkat (Perpindahan Pemain)</p> 
---	---	---

<p>Guru memberikan permasalahan dalam bentuk permainan</p>	<p>Keterangan dan bentuk permainan :</p> <p>Siswa = </p> <p>Bola = </p> <p>Lapangan = </p>  <p>Siswa membuat kelompok dalam setiap lapang sama banyak terdiri dari 5 orang. Tugas gerakanya hanya menendang dan menahan sambil menghitung berapa kali operan yang dilakukan dalam kelompok tersebut lalu pemain yang sudah menedang harus lari ketempat yang kosong tempat yang tidak terlalu dekat dengan temannya. Dilakukan secara cepat aba-aba permainan oleh bunyi peluit satu kali begitu pun pada saat akhir permainan. Permainan dilakukan dengan waktu yang sudah ditentukan jika sudah melakukan beberapa kali permainan dipertandingkan, kelompok mana yang lebih banyak melakukan operan dengan waktu yang sudah ditentukan mendapatkan hiburan.</p>	<p>KUNCI</p> <p>Perpindahan Bola</p>  <p>Perpindahan Pemain</p> 
--	--	---

Lanjutan Tabel 3.2 Program Latihan Siklus I Tindakan 1

1) Tahap pertama dalam kegiatan inti :

Menyajikan Pertanyaan atau masalah. Pada tahap ini guru mengajukan pertanyaan atau masalah.

Contoh pertanyaan :

Guru : Coba jelaskan bagaimana cara menendang, menahan, dan mendukung pembawa bola?

Siswa : Memperhatikan dan mendengarkan pertanyaan yang diberikan oleh guru.

2) Tahap Kedua :

Merumuskan masalah. guru membimbing dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah mengenai permasalahan yang ditanyakan.

3) Tahap ketiga :

Merumuskan hipotesis. Pada tahap ini guru memberikan kesempatan pada siswa untuk curah pendapat dalam membentuk hipotesis tentang menendang, menahan dan mendukung pembawa bola, sekaligus merencanakan percobaan, masih dibimbing oleh guru. Belum praktek.

4) Tahap keempat :

Mengumpulkan data. Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi. Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui permasalahan atau praktek pola bermain yang diberikan oleh guru didalamnya terdapat gerakan menendang, menahan, dan mendukung pembawa bola.

5) Tahap kelima :

Menguji hipotesis. Setelah seluruh siswa mempraktekan guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menjelaskan kembali tentang menendang, menahan, dan mendukung pembawa bola berdasarkan pengumpulan data. Tugas guru menganalisis hasil penemuan siswa.

Contoh pertanyaan :

Guru : Dapatkah kalian menjelaskan dan mendemonstrasikan pada saya cara menendang, menahan dan mendukung pembawa bola?

Siswa : Berfikir dan bergerak.

6) Tahap keenam :

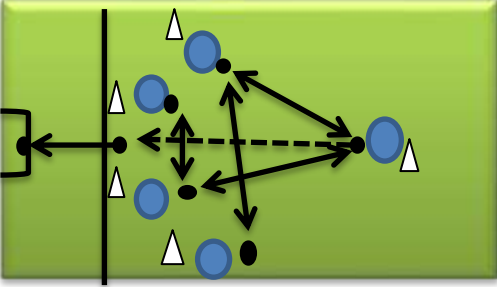



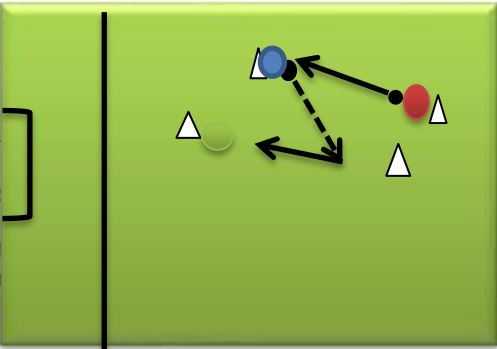

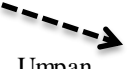

Merumuskan kesimpulan. Pada tahap ini guru mengarahkan siswa agar dapat membuat kesimpulan atas hasil penemuannya.

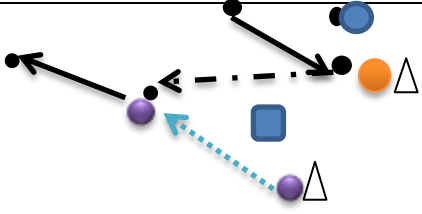
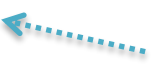
- f. Penutup
- 1) Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (menyimpulkan dan evaluasi hasil belajar).
 - 2) Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran.
2. Tindakan 2 pembelajaran aktivitas permainan bola besar (sepakbola) dalam bentuk pola permainan menyerang, bertahan dan transisi.
- a. Fokus Pembelajaran : Pola strategi bermain sepakbola mencakup aktivitas menendang, menahan, menggiring, pendukung pembawa bola.
 - b. Tujuan pembelajaran :
 - 1) Afektif
Siswa dirangsang agar berfikir tentang bagaimana cara bermain sepakbola melalui penguasaan bola.
 - 2) Kognitif
Siswa diharapkan mampu memahami pola permainan untuk meningkatkan pemahaman bermain sepakbola.
 - 3) Psikomotorik
Siswa diharapkan dapat menciptakan gerakan mengenai pola permainan untuk meningkatkan pemahaman bermain sepak bola.
 - c. Media alat yang digunakan : Lapangan, cons, tali dan bola.
 - d. Pendahuluan
 - 1) Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
 - 2) Menertibkan siswa dengan berbaris.
 - 3) Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
 - 4) Guru men-cek kehadiran siswa.

- 5) Menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian menginstruksikan siswa melakukan pemanasan masing-masing atau sendiri selama waktu yang sudah ditentukan. Fungsi guru hanya mengawasi saja.

e. kegiatan inti

Tabel 3.3
Program Latihan Siklus I tindakan 2

<p>Guru memberikan permasalahan dalam bentuk permainan</p>	<p>Keterangan dan bentuk permainan:</p> <p>Siswa = ● (blue circle)</p> <p>Bola = ● (black dot)</p> <p>Lapang = ▭ (green rectangle)</p> <p>Cons = △ (white triangle)</p>  <p>Siswa dibagi beberapa kelompok dalam setiap lapang dengan beranggotakan sama banyak 5 Orang. Tugas geraknya melakukan operan atau tendanga dan tahanan sebanyak-banyaknya sesuai aba-aba peluit jika peluit berbunyi 2 kali maka pemain yang ada di dalam cons tengah depa menggiring bola sampai pada batas garis gawang dan jika sudah dekat tending bola ke arah gawang dan harus diusahakan bola masuk ke dalam gawang dan mendapatkan point 5, permainan selesai jika kelompok sudah memperoleh point 20.</p>	<p>KUNCI</p> <p>Perpindahan Bola</p>  <p>Menggiring</p>  <p>Tendangan Ke gawang</p> 
<p>Guru memberikan permasalahan dalam bentuk permainan</p>	<p>Keterangan dan bentuk permainan :</p> <p>Cons = △ (white triangle)</p> <p>Bola = ● (black dot)</p> <p>Lapang = ▭ (green rectangle)</p> <p>Pemain = ● (blue, red, green, orange, purple circles)</p> 	<p>KUNCI</p> <p>Arah tendangan</p>  <p>Menggiring</p>  <p>Umpan terobosan</p> 

	 <p>Guru menginstruksikan kepada siswa membuat kelompok di setiap lapang terdiri dari 5 orang. Setiap pemain dalam kelompok melakukan tugas gerak secara bergantian dengan mengawali pergerakan passing yang dilakukan oleh merah kepada biru kemudian menggiring bola menuju arah kons, dan melakukan operan kepada hijau, hijau mengoper bola ke arah orange selanjutnya orange memberi umpan terobosan kepada ungu dan akhirnya ungu menyambut umpan terobosan yang diarahkan oleh orange menendang ke arah gawang.</p>	<p>Perpindahan Pemain</p> 
--	---	---

Lanjutan Tabel 3.3 Program Latihan Siklus I tindakan 2

1) Tahap pertama dalam kegiatan inti :

Menyajikan Pertanyaan atau masalah. Pada tahap ini guru mengajukan pertanyaan atau masalah.

Contoh pertanyaan :

Guru : Coba jelaskan bagaimana cara menendang, menahan, menggiring, mendukung pembawa bola, bagaimana cara anda melakukan pertahanan agar tidak terserang oleh lawan dan bagaimana cara anda membangun strategi penyerangan untuk mencetak skor/gol?

Siswa : Memperhatikan dan mendengarkan pertanyaan yang diberikan oleh guru.

2) Tahap Kedua :

Merumuskan masalah. guru membimbing dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah mengenai permasalahan yang ditanyakan kepada siswa.

3) Tahap ketiga :

Merumuskan hipotesis. Pada tahap ini guru memberikan kesempatan pada siswa untuk curah pendapat dalam membentuk

hipotesis tentang menendang, menahan dan mendukung pembawa bola, sekaligus merencanakan percobaan, masih dibimbing oleh guru. Belum melakukan praktek.

4) Tahap keempat :

Mengumpulkan data. Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi. Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui permasalahan atau praktek pola bermain yang diberikan oleh guru didalamnya terdapat gerakan menendang, menahan, menggiring, mendukung pembawa bola, pertahanan agar tidak terserang oleh lawan dan strategi penyerangan untuk mencetak skor/gol.

5) Tahap kelima :

Menguji hipotesis. Setelah seluruh siswa mempraktekan guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menjelaskan kembali tentang menendang, menahan, menggiring, mendukung pembawa bola, pertahanan agar tidak terserang oleh lawan dan strategi penyerangan untuk mencetak skor/gol berdasarkan pengumpulan data. Tugas guru menganalisis hasil penemuan siswa.

Contoh pertanyaan :

Guru : Dapatkah kalian menjelaskan dan mendemonstrasikan pada saya cara menendang, menahan, menggiring, mendukung pembawa bola, bagaimana cara anda melakukan pertahanan agar tidak terserang oleh lawan dan bagaimana cara anda membangun strategi penyerangan untuk mencetak skor/gol?

Siswa : Berfikir dan bergerak.

6) Tahap keenam :

Merumuskan kesimpulan. Pada tahap ini guru mengarahkan siswa agar dapat membuat kesimpulan atas hasil penemuannya.

f. Penutup

- 1) Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang

telah dipelajari selama pembelajaran (menyimpulkan dan evaluasi hasil belajar).





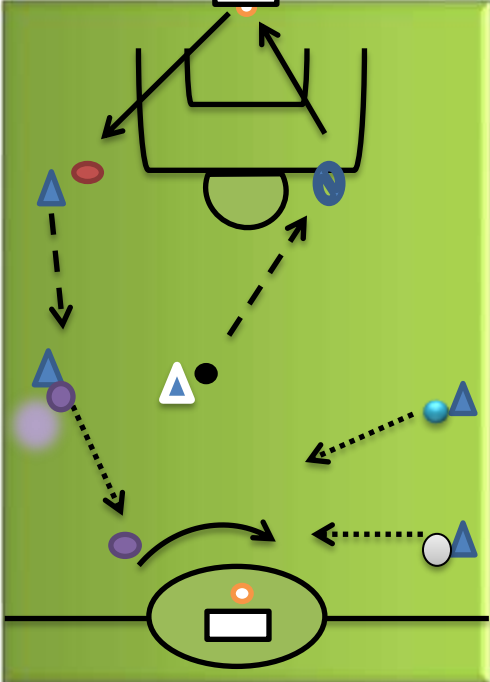




- 2) Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran.





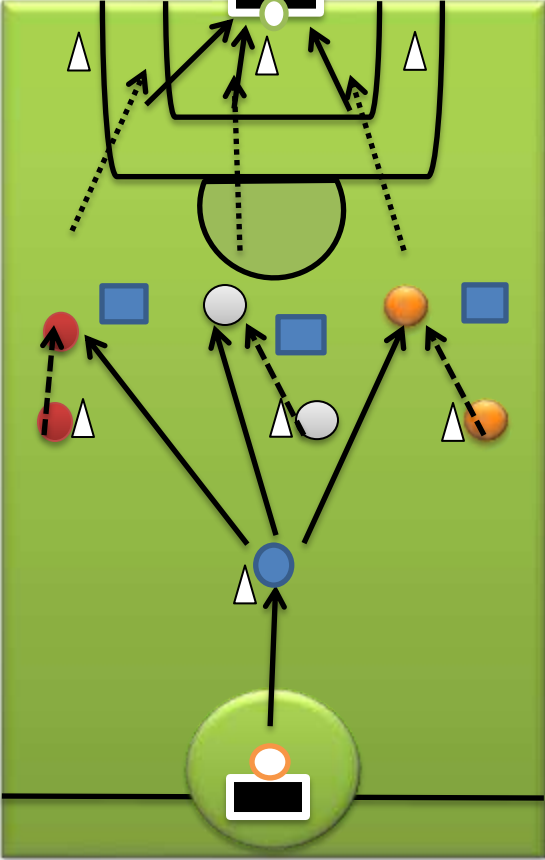


Siklus II:

1. Tindakan I pembelajaran aktivitas permainan bola besar (sepakbola) dalam bentuk permainan menyerang, bertahan, dan transisi.
 - a. Fokus Pembelajaran : Pola strategi bermain sepakbola mencakup aktivitas menendang, menahan, menggiring bola, mendukung pembawa bola.
 - b. Tujuan pembelajaran :
 - 1) Afektif
Siswa dirangsang agar berfikir tentang bagaimana cara bermain sepakbola melalui penguasaan bola.
 - 2) Kognitif
Siswa diharapkan mampu memahami pola permainan untuk meningkatkan pemahaman bermain sepakbola..
 - 3) Psikomotorik
Siswa diharapkan dapat melakukan gerakan mengenai pola permainan untuk meningkatkan pemahaman bermain sepak bola.
 - c. Media alat yang digunakan : Lapangan, cons, tali, dan bola
 - d. Pendahuluan
 - 1) Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
 - 2) Menertibkan siswa dengan berbaris
 - 3) Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
 - 4) Guru men-cek kehadiran siswa
 - 5) Menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian menginstruksikan siswa melakukan pemanasan masing-masing atau sendiri selama waktu yang sudah ditentukan. Fungsi guru hanya mengawasi saja.
 - e. Kegiatan Inti

Tabel 3.4

Program Latihan siklus II tindakan 1.

<p>Guru memberikan permasalahan dalam bentuk permainan</p>	<p>Keterangan dan bentuk permainan:</p> <p>Lapangan = </p> <p>Gawang kecil = </p> <p>Pemain = </p> <p>Cons / Patok = </p>  <p>Permainan terdiri dari 7 pemain setiap kelompok, melakukan tugas gerak secara bergantian dimulai dari orang pertama yang berwarna hitam menggiring bola ke patokan yang sudah disediakan, lalu menendang ke arah gawang, penjaga gawang memberikan bola kepada pemain berwarna merah, tugas pemain merah menggiring bola dan mengoper bola tersebut kepada pemain berwarna ungu, pemain ungu melakukan umpan terobosan yang disambut langsung oleh pemain biru dan abu-abu, setiap orang yang mendapatkan bola tersebut bertugas untuk menendang bola ke arah gawang. Durasi dalam permainan sebanyak 9-10 menit.</p>	<p>Kunci</p> <p>Perpindahan bola </p> <p>Menggiring </p> <p>Perpindahan pemain </p> <p>Umpan terobosan </p>
--	--	--

<p>Guru memberikan permasalahan dalam bentuk permainan</p>	<p>Keterangan dan Bentuk Permainan :</p> <p>Lapang = </p> <p>Gawang = </p> <p>Cons / Patok = </p> <p>Pemain = </p>  <p>Permainan dimulai dari penjaga gawang memberikan bola kepada biru dan biru harus dapat mengambil keputusan harus memberikan bola antara orange, abu-abu, dan merah. Ketiga pemain tersebut semua harus bersiap-siap menerima operan dari biru jika orang yang diberikan oleh biru maka tuganya menggiring bola sampai kepada batas yang sudah ditentukan dan menendang ke arah gawang. Posisi pemain bergantian sampai kepada semua pemain merasakan setiap posisi dan</p>	<p>KUNCI</p> <p>Perpindahan bola (operan 7 tendangan ke gawang)</p>  <p>Menggiring</p>  <p>Perpindahan Pemain</p>
--	--	--

	permainan ini diberikan waktu 9-12 menit.	
--	---	--

Lanjutan Tabel 3.4 Program Latihan Siklus II tindakan 1

1) Tahap pertama dalam kegiatan inti :

Menyajikan Pertanyaan atau masalah. Pada tahap ini guru mengajukan pertanyaan atau masalah.

Contoh pertanyaan :

Guru : Coba jelaskan bagaimana cara menendang, menahan, menggiring, mendukung pembawa bola, membuat strategi penyerangan untuk mencetak skor/ gol?

Siswa : Memperhatikan dan mendengarkan pertanyaan yang diberikan oleh guru.

2) Tahap Kedua :

Merumuskan masalah. guru membimbing dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah mengenai permasalahan yang ditanyakan kepada siswa.

3) Tahap ketiga :

Merumuskan hipotesis. Pada tahap ini guru memberikan kesempatan pada siswa untuk curah pendapat dalam membentuk hipotesis tentang menendang, menahan dan mendukung pembawa bola, sekaligus merencanakan percobaan, masih dibimbing oleh guru. Belum melakukan praktek.

4) Tahap keempat :

Mengumpulkan data. Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi. Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui permasalahan atau praktek pola bermain yang diberikan oleh guru didalamnya terdapat gerakan menendang, menahan,

menggiring, mendukung pembawa bola, membuat strategi penyerangan untuk mencetak skor/ gol.

5) Tahap kelima :

Menguji hipotesis. Setelah seluruh siswa mempraktekan guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menjelaskan kembali tentang menendang, menahan, menggiring, mendukung pembawa bola, membuat strategi penyerangan untuk mencetak skor/gol berdasarkan pengumpulan data. Tugas guru menganalisis hasil penemuan siswa.

Contoh pertanyaan :

Guru : Dapatkah kalian menjelaskan dan mendemonstrasikan pada saya cara menendang, menahan, menggiring, mendukung pembawa bola, membuat strategi penyerangan untuk mencetak skor/ gol?

Siswa : Berfikir dan bergerak

6) Tahap keenam :

Merumuskan kesimpulan. Pada tahap ini guru mengarahkan siswa agar dapat membuat kesimpulan atas hasil penemuannya.

f. Penutup

1) Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (menyimpulkan dan evaluasi hasil belajar).

2) Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran.

2. Tindakan II pembelajaran aktivitas bola besar (sepakbola) dalam bentuk pola permainan menyerang, bertahan, dan transisi.

a. Fokus Pembelajaran : Pola strategi bermain sepakbola mencakup aktivitas menendang bola, menahan bola, menggiring bola, mendukung pembawa bola, membantu serangan, dan mencetak skor/gol.

b. Tujuan pembelajaran :

1) Afektif

Siswa dirangsang agar berfikir tentang bagaimana cara bermain sepakbola melalui penguasaan bola.

2) Kognitif

Siswa diharapkan mampu memahami pola permainan untuk meningkatkan pemahaman bermain sepakbola.

3) Psikomotorik

Siswa diharapkan dapat melakukan gerakan mengenai pola permainan untuk meningkatkan pemahaman bermain sepak bola

c. Media alat yang digunakan : lapangan, cons, tali dan bola.

d. Pendahuluan

1) Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

2) Menertibkan siswa dengan berbaris.

3) Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.







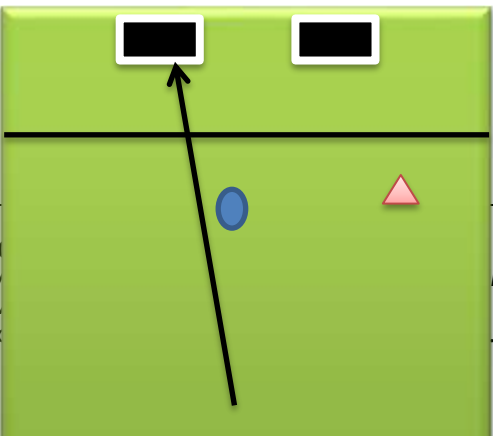



4) Guru men-cek kehadiran siswa.

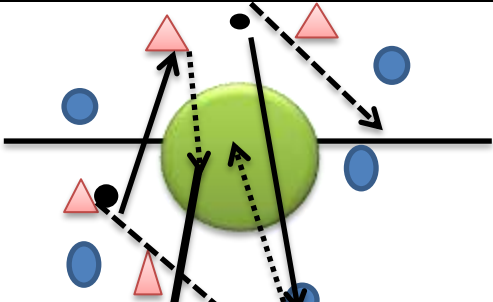




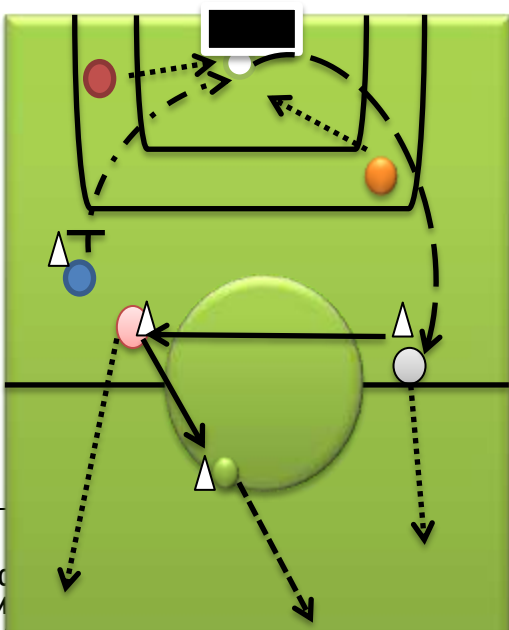
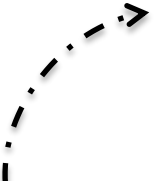

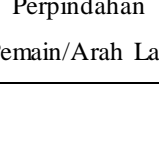
5) Menyampaikan tujuan pembelajaran. kemudian menginstruksikan siswa melakukan pemanasan masing-masing atau sendiri selama waktu yang sudah ditentukan. Fungsi guru hanya mengawasi saja.

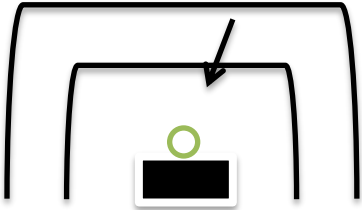
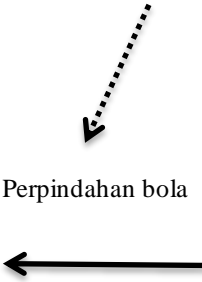
e. Kegiatan Inti

Tabel 3.5

Program Latihan Siklus II tindakan 2

<p>Guru memberikan permasalahan dalam bentuk permainan</p>	<p>Keterangan dan bentuk permainan :</p> <p>Lapangan = </p> <p>Gawang = </p> <p>Bola = </p> <p>Garis batas menembak = </p> <p>Tim A = </p> <p>Tim B = </p> 	<p>KUNCI</p> <p>Perpindahan Bola </p> <p>Perpindahan Pemain </p> <p>Menggiring bola </p>
--	--	--

	 <p>Setiap tim terdiri dari 6 orang dan masing-masing tim menguasai bola, tugas setiap tim hanya menguasai bola dengan mengoper dan menahan dalam satu lapangan dan orang yang menguasai bola sesudah memberikan bola kepada timnya maka harus berpindah posisi mencari posisi yang kosong atau yang mendukung untuk diberikan operan oleh setiap timnya. Dan masing-masing tim mempunyai gawang modifikasi sebanyak 2 buah gawang jika ada aba-aba peluit 1 kali maka orang yang sedang menguasai harus menggiring bola sampai kepada garis tengah dan menembakan bola ke arah gawang hitam untuk tim biru dan gawang putih untuk tim merah muda.</p>	
<p>Guru memberikan permasalahan dalam bentuk permainan</p>	<p>Keterangan dan Bentuk Permainan :</p> <p>Lapang = </p> <p>Garis penjaga gawang = </p> <p>Gawang = </p> <p>Pemain = </p> 	<p>KUNCI</p> <p>Umpan terobosan </p> <p>Lemparan kipper </p> <p>Perpindahan Pemain/Arah Lari </p>

	 <p>Permainan dimulai dari umpan terobosan yang diberikan oleh biru dan di sambut oleh pemain orange dan merah, jika umpan terkuasai oleh penjaga gawang maka penjaga gawang langsung memberikan bola dengan dilempar kepada abu-abu, lalu abu-abu menguasai bola dan diberikan kepada merah muda atau pun hijau jika antara pemain yang menguasai bola sudah dalam garis penjaga gawang maka bisa langsung di tendang ke arah gawang. Setiap pemain bertukar posisi dan permainan ini diberi waktu 9-12 menit.</p>	 <p>Perpindahan bola</p>
--	---	---

Lanjutan Tabel 3.5 Program Latihan Siklus II tindakan 2

1) Tahap pertama dalam kegiatan inti :

Menyajikan Pertanyaan atau masalah. Pada tahap ini guru mengajukan pertanyaan atau masalah.

Contoh pertanyaan :

Guru : Coba jelaskan bagaimana cara menendang, menahan, menggiring, mendukung pembawa bola, membentuk pertahanan, membuat strategi penyerangan untuk mencetak skor/ gol?

Siswa : Memperhatikan dan mendengarkan pertanyaan yang diberikan oleh guru.

2) Tahap Kedua :

Merumuskan masalah. guru membimbing dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah mengenai permasalahan yang ditanyakan kepada siswa.

3) Tahap ketiga :

Merumuskan hipotesis. Pada tahap ini guru memberikan kesempatan pada siswa untuk curah pendapat dalam membentuk hipotesis tentang menendang, menahan dan mendukung pembawa bola, sekaligus merencanakan percobaan, masih dibimbing oleh guru. Belum melakukan praktek.

4) Tahap keempat :

Mengumpulkan data. Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi. Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui permasalahan atau praktek pola bermain yang diberikan oleh guru didalamnya terdapat gerakan menendang, menahan, menggiring, mendukung pembawa bola, membentuk pertahanan, membuat strategi penyerangan untuk mencetak skor/ gol.

5) Tahap kelima :

Menguji hipotesis. Setelah seluruh siswa mempraktekan guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menjelaskan kembali tentang menendang, menahan, menggiring, mendukung pembawa bola, membentuk pertahanan, membuat strategi penyerangan untuk mencetak skor/ gol berdasarkan pengumpulan data. Tugas guru menganalisis hasil penemuan siswa.

Contoh pertanyaan :

Guru : Dapatkah kalian menjelaskan dan mendemonstrasikan pada saya cara menendang, menahan, menggiring, mendukung pembawa bola, membentuk pertahanan, membuat strategi penyerangan untuk mencetak skor/ gol?

Siswa : Berfikir dan bergerak.

6) Tahap keenam :

Merumuskan kesimpulan. Pada tahap ini guru mengarahkan siswa agar dapat membuat kesimpulan atas hasil penemuannya.

f. Penutup

- 1) Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang

telah dipelajari selama pembelajaran (menyimpulkan dan evaluasi hasil belajar).

2) Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran.

H. Instrumen Penelitian

Dalam mengumpulkan data dari suatu sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrumen dan teknik pengumpulan data. Setiap teknik atau metode pengumpulan data menggunakan instrumen pengumpulan data yang berbeda-beda. Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2009, hlm. 101) mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Instrumen utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil perkembangan pemahaman bermain melalui model pembelajaran inkuiri (*inquiry*) dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

Griffin, Mitchell, dan Oslin dalam Metzler (2000, hlm. 368) yang dikutip dan diterjemahkan oleh penulis, telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama "*Game Performance Assessment Instrument* (GPAI)". Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. GPAI diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain atau disingkat IPBB. Aspek-aspek yang diobservasi dalam IPBB 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. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu :

1. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi yang tepat untuk menerima umpan atau operan.
6. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan dibelakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Dari ketujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan kedalam permainan sepakbola untuk mengembangkan pemahaman bermain siswa, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dan kriteria-kriteria yang harus dilakukan peserta didik yaitu keputusan yang diambil/ *Decision Marking*, melaksanakan keterampilan/ *Skill Execution* dan memberi dukungan/ *support*, Adapun penjabarannya terdapat dalam tabel 3.2 komponen GPAI penelitian, 3.3 kisi-kisi lembar observasi, dan 3.4 contoh lembar penilaian observasi di bawah ini :

Tabel 3.6
Komponen GPAI Penelitian

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Pemahaman Bermain dalam permainan Sepakbola	Keputusan yang diambil (<i>Decision Marking</i>)	a. Pemain berusaha mengoper bola pada saat keadaan yang dapat menguntungkan tim. b. Pemain berusaha tenang dan tidak terburu-buru pada saat menguasai bola. c. Pemain berusaha menendang bola tepat ke arah gawang lawan
	Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	a. Operan bola terkendali. b. Bola operan sesuai mengenai sasaran. c. Pemain berusaha menyerang pertahanan lawan. d. Pemain dapat menguasai bola di daerah pertahanannya.
	Memberi Dukungan (<i>Support</i>)	a. Pemain bergerak menempati posisi yang tepat untuk menerima bola.

Lanjutan Tabel 3.6 Komponen GPAI Penelitian

Tabel 3.7

Kisi-kisi Lembar Observasi

1. Keputusan yang diambil (*decision marking*)

Kriteria	Skor
<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha mengoper bola pada saat keadaan yang dapat menguntungkan tim. • Pemain berusaha tenang dan tidak terburu-buru pada saat menguasai bola. • Pemain berusaha menendang bola tepat ke arah gawang lawan 	3
<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha mengoper bola pada saat keadaan yang dapat menguntungkan tim tetapi operan kurang tepat. • Pemain kurang tenang dan terburu-buru pada saat menguasai bola. • Pemain berusaha menendang bola tetapi kurang tepat ke arah gawang lawan 	2

(sasaran target)	
<ul style="list-style-type: none"> • Pemain tidak berusaha mengoper bola pada saat keadaan yang dapat menguntungkan tim. • Pemain tidak bersikap tenang dan terburu-buru pada saat menguasai bola. • Pemain menendang bola tidak tepat ke arah gawang lawan 	1

2. Melaksanakan Keterampilan (*Skill Execution*)

Kriteria	Skor
<ul style="list-style-type: none"> • Operan bola terkendali. • Bola operan sesuai mengenai sasaran. • Pemain berusaha menyerang pertahanan lawan. • Pemain dapat menguasai bola di daerah pertahanannya. 	3
<ul style="list-style-type: none"> • Operan bola kurang terkendali. • Bola operan sesuai kurang mengenai sasaran. • Pemain berusaha menyerang pertahanan lawan tetapi tidak mencapai tujuan. • Pemain kurang dapat menguasai bola di daerah pertahanannya. 	2
<ul style="list-style-type: none"> • Operan bola tidak terkendali. • Bola operan tidak mengenai sasaran. • Pemain tidak berusaha menyerang pertahanan lawan. • Pemain tidak dapat menguasai bola di daerah pertahanannya. 	1

3. Memberi Dukungan (*Support*)

Kriteria	Skor
<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menempati posisi yang tepat untuk menerima operan bola. 	3
<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berteriak meminta bola kepada pemain yang membawa bola. 	2
<ul style="list-style-type: none"> • Pemain tidak bergerak mencari ruang kosong untuk menerima operan. 	1

Tabel 3.8

Contoh Lembar Penilaian Observasi

Nama Observer :

No	Nama	Komponen Pemahaman Bermain									Jumlah
		Keputusan Yang Diambil (<i>Decision Marking</i>)			Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)			Memberi Dukungan (<i>support</i>)			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											

I. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena data berupa angka 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. Untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan:

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

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

Keterangan :

- \bar{X} = Nilai rata-rata yang dicapai
- \sum = Jumlah
- xi = Nilai data
- n = Jumlah sampel

Mencari Nilai Persentase

$$P = \frac{\sum f}{n.K} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Pesrsen f = Jumlah Nilai yang diperoleh
 n = Jumlah Siswa K = Jumlah Skor Maksimal
 Σ = Jumlah 100% = Bilangan Tetap

Penulis menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek motorik bermain permainan sepakbola. Adapun kriteria presentase keberhasilan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.9
Kriteria Presentase Keberhasilan Siswa

PRESENTASE	KRITERIA
86% - 100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik
66% - 75%	Cukup
55% - 65%	Kurang
<54%	Kurang Sekali

Penelitian ini bisa dikatakan berhasil apabila presentase dari data hasil evaluasi siswa mencapai ketuntasan diatas 80%. Presentase yang dijadikan indikator keberhasilan dilihat dari hasil tes berdasarkan dari hasil observasi selama proses pembelajaran. Presentase ini yaitu peresentase keberhasilan pembelajaran yang mengacu pada kriteria ketuntasan minimal (KKM).