# BAB III
# METODOLOGI PENELITIAN

## A. Metode Penelitian

Penelitian adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang disusun secara sistematis untuk menguji suatu permasalahan. Sedangkan metode penelitian adalah cara ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Suatu penelitian harus disusun secara sistematis berdasarkan tahapan-tahapan penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sesuai dengan namanya, ada tiga istilah yaitu penelitian, tindakan dan kelas. Penelitian adalah kegiatan ilmiah untuk memperoleh data atau memperoleh informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu dari suatu hal yang menarik minat dan penting untuk diteliti. Tindakan berarti suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan. Kegiatan itu dilakukan oleh guru, karena guru sosok yang lebih mengetahui situasi dan karakteristik kelas dibandingkan yang lain. Sedangkan kelas adalah sekelompok siswa yang belajar di kelas, di lab, di lapangan, dan lain-lain. Menurut Hidayat (2011, hlm. 6). "PTK adalah sebuah kajian sistematis tentang upaya meningkatkan mutu praktik pembelajaran oleh sekelompok masyarakat melalui tindakan praktis dan refleksi atas hasil tindakan tersebut"

PTK merupakan salah satu penelitian yang umumnya dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, memperbaiki mutu pembelajaran serta menerapkan atau mencoba hal-hal baru yang bisa meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan dilaksanakannya PTK, berarti guru juga berkedudukan sebagai peneliti, yang senantiasa bersedia meningkatkan kualitas kemampuan mengajarnya. Upaya peningkatan kualitas tersebut diharapkan dilakukan secara sistematis, realities, dan rasional, yang disertai dengan meneliti semua aksinya di depan kelas sehingga gurulah yang tahu persis kekurangan-kekurangan dan kelebihannya. Apabila di dalam pelaksanaan "aksi" nya masih terdapat kekurangan, dia akan bersedia mengadakan perubahan



**Arief Rahman, 2016**
***PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA***
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sehingga di dalam kelas yang menjadi tanggungjawabnya tidak terjadi permasalahan.

Rancangan penelitian disebut juga rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan, disusun sedemikian rupa agar peneliti memperoleh jawaban dari penelitiaannya. Rancangan penelitian tindakan kelas menurut Sukajati (2008, hlm. 38) "Refleksi awal, Penyusunan perencanaan, Pelaksanaan tindakan, Observasi (pengamatan), dan Refleksi". Sementara itu rancangan model PTK menurut Kurt Lewin dalam Yusuf (2011, hlm. 34) terdiri atas 4 komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian harus memiliki rancangan agar peneliti dapat memperoleh jawaban dari penelitiannya dengan menggunakan beberapa komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat tersebut sangat penting dalam penelitian karena saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya.

**B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas 5 SDPN Setiabudi Kota Bandung, Jalan Sarirasa Blok 4 Sarijadi yang berjumlah 35 siswa dengan 19 siswa laki – laki dan 16 siswa perempuan. Peserta didik di Sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, orang tua mereka berasal dari profesi yang berbeda-beda pula, ada yang berprofesi sebagai pedagang, guru, karyawan, aparat pemerintah, dan lain-lain.

**C. Waktu Dan Tempat Penelitian**

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 4 agustus sampai dengan 28 agustus. Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SDPN Setiabudi Kota Bandung, Jalan Sarirasa Blok 4 Sarijadi. Peneliti mengambil tempat atau lokasi penelitian di SDPN Setiabudi Kota Bandung, Jalan Sarirasa Blok 4 Sarijadi dengan alasan atau pertimbangan antara lain, dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola besar khususnya dalam aktivitas permainan sepakbola, siswa mengalami permasalahan

dalam pembelajaran, yakni diantaranya kurangnya keterampilan bermain siswa dalam permainan sepakbola seperti dalam *passing, stopping, dan dribbling.*

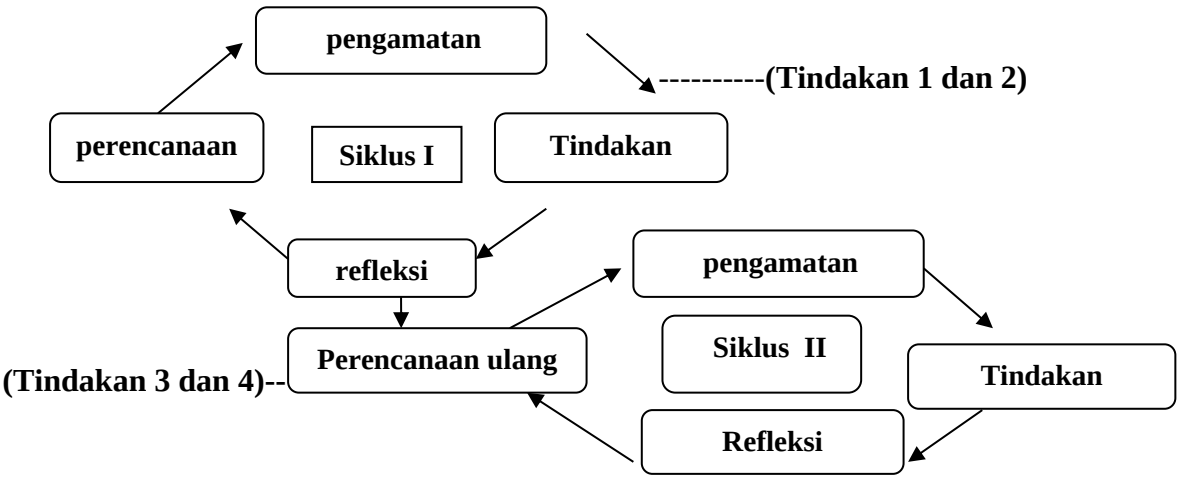
**D. Desain Penelitian**

Penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Hopkins dalam Sanjaya (2009. hlm 8) mengatakan bahwa PTK adalah.

> Suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakanya dalam melaksanakan tugas dan memperoleh pemahaman terhadap kondisi dalam praktisi pembelajaran.

Untuk memperjelas penelitian ini maka di perlukan desain penelitian yang berguna membantu peneliti dalam melalukukan penelitian. Desain penelitian yang di maksud yaitu rancangan suatu penelitian, dengan desain penelitian penelitih dengan mudah memproses jalannya penelitian.

Dengan mengunakan metode penelitian tindakan kelas ini, peneliti mengambarkan pula siklus-siklus yang ingin penulis teliti, berikut gambaran dari siklus tersebut.




Bagan : 3.1

Model PTK Kurt Lewin hasil modifikasi penulis

Sumber: Hopkins dalam Sanjaya (2009)

**E. Instrumen Penelitian**

Instrumen utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Dari sisi proses, instrumen dalam SPTK harus menjangkau masalah yang berkaitan dengan input atau kondisi awal, proses, dan output/hasil. Peneliti juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan bermain *passing, stopping, driblling*, melalui pendekatan taktis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

GPAI menurut Oslin, dkk (1998) yang dikutip ( dalam Memmert dan Harvey 2008, hlm. 221) dikembangkan untuk mengukur *"game performance behaviors that demonstrate tactical understanding, as well as the player's ability to solve tactical problems by selecting and applying appropriate skills*". maksud dari penjelasan tadi bahwa GPAI adalah alat untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai. Dari pendapat di atas jelas bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan dan cocok karena mengukur keterampilan bermain sepakbola. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian :

Tabel 3.1

Sumber:The Game Performance

Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns

and Solutions for Further Development, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 222)

| Game component | Description |
|---|---|
| *Decision Making* | Makes appropriate decisions about what to do with the ball (or projectile) during a game |
| *Skill Execution* | Efficient Execution of selected skills |
| *Adjust* | Movement of the performer, eithe offensively, as necessitated by the flow |

| | |
|---|---|
| | of the game |
| *Cover* | Provides appropriate defensive cover, help, backup for a player making a challenge for the ball (or projectile) |
| *Support* | Provides appropriate support for a teammate with the ball (or projectile) by being in a position to receive a pass |
| Game component | Description |
| *Guard/Mark* | Appropiate guarding/marking of an opponent who may or may not have the ball (or projectile) |
| *Base* | Appropriate return of the performer to a recovery (base) position between skill attempts |

Dari ketujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan kedalam permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan *passing*, dalam hal ini peneliti focus dalam tiga aspek penampilan dan kriteria-kriteria yang arus dilakukan siswa. dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/ *Decision Marking*, melaksanakan keterampilan/ *Skill Execution* dan memberi dukungan/ *support*, berikut ini gambarnya.

Tabel 3.2

Aspek yang diambil dari beberapa komponen

| Komponen Penampilan bermain | Kriteria |
|---|---|
| 1.Keputusan yang diambil *(Decision marking)* | • Siswa berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas.<br>• Siswa dapat mengoper ke teman seregu saat dalam tekanan. |
| 2.Melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*) | **Passing**<br>• Siswa dapat mengoper bola mengenai sasaran.<br>**Stopping**<br>• Pada saat meneriama bola, bola tidak jauh dari kaki.<br>**Dribbling**<br>• Pada saat membawa bola, bola tidak jauh dari kaki. |
| 3.Memberidukungan ( *Support*) | • Siswa bergerak menepati posisi yang bebas untuk menerima operan bola |

Setelah peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa yang telah melakukan pembelajaran permainan sepakbola, serta peneliti sudah mengamati siswa yang melaksanakan komponen dan kriteria-kriteria tersebut, kemudian peneliti menilai dan mencatat pada suatu kejadian atau penempilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu. Berikut ini format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain (*passing*, *stopping* dan *dribbling*):

Tabel 3.3

Format Penilaian GPAI

| No | Nama | DM | | | SE | | | SPRT | JML |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | A | B | C | D | E | F | G | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| Jumlah | | | | | | | | | |
| Rata-Rata nilai | | | | | | | | | |
| Persentase | | | | | | | | | % |

Keterangan :

A = Siswa berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas.
B = Siswa dapat mengoper ke teman seregu saat dalam tekanan.
C = Siswa dapat mengoper bola mengenai sasaran.
D = Pada saat menerima bola, bola tidak jauh dari kaki
E = Bola tidak jauh dari kaki
F = Siswa bergerak menepati posisi yang bebas untuk menerima operan bola

Tabel 3.4

Penilaian GPAI

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

a. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto–foto ketika proses pembelajaran berlangsung, absensi siswa untuk mengetahui nama dan jumlah anak.

b. Catatan data lapangan

Membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak dalam pembelajaran, dan lain-lain dicatat oleh observer yang dicatat dalam catatan lapangan.

Bagan 3.2

Format Catatan Data Lapangan

Siklus :

Tindakan :

Waktu :

Tempat :

| Masalah yang muncul | Alternative pemecahan masalah |
|---|---|
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |

Observer Peneliti

## F. 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. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Untuk mengetahui $\overline{\text{nilai}}$ rata-rata dan persentase tingkat keberhasilan pembelajaran,

Sumber : Abduljabar dan Darajat (2012, hlm. 76)

**Mencari nilai rata-rata ( X )**

$$\overline{X} = \frac{\sum X_i}{N}$$

Keterangan:

$\overline{X}$ = Nilai rata-rata
$X_i$ = Skor yang didapat
N = Banyaknya data
$\sum$ = Menyatakan jumlah

Sumber : Modifikasi observer dan peneliti (dalam Sugiyono, 2012 hlm. 95)

**Mencari Nilai Persentase**

$P = \frac{\sum X.}{N.S} \times 100\%$

Keterangan :

P = Persen
$X_i$ = Skor yang didapat
N = Banyaknya data
S = Jumlah skor maksimal
$\sum$ = Menyatakan jumlah
100% = Bilangan Tetap

Catatan: Cara menghitung ada dalam buku sugiyono (2012, hlm. 95)