

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) atau *class room action research*. sebagai cara untuk menjawab permasalahan yang ada. yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama, dalam hal ini di kelas VIII-F SMP Laboratorium UPI Bandung. Dalam penelitian tindakan kelas peneliti menyadari bahwa tujuannya adalah melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Hal ini sesuai dengan pendapat Agus Kristiyanto, dalam Jurnal Wibowo (2015, hlm 2042). mengemukakan bahwa:

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam pendidikan jasmani dan kepelatihan olahraga adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif dan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan guru dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya, serta memperbaiki kondisi di mana praktek-praktek pembelajaran pendidikan jasmani tersebut dilakukan, dimulai dari adanya perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk setiap siklusnya

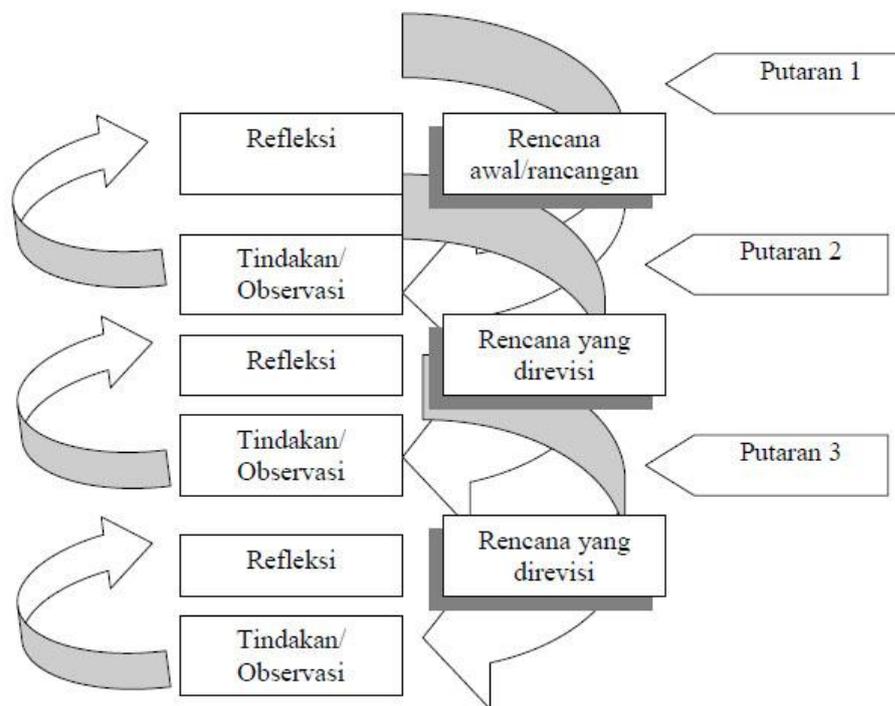
Berdasarkan uraian di atas, bahwa yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti, dari penyusunan suatu perencanaan pembelajaran sampai tindakan penelitian di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar yang bertujuan untuk memperbaiki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

Alasan digunakan metode penelitian tindakan kelas ini disebabkan oleh keinginan peneliti menanggulangi atau memperbaiki proses pembelajaran penjas

di kelas VIII-F SMP Laboratorium UPI Bandung. Melalui penelitian ini peneliti dapat langsung mendeteksi dan memecahkan masalah peningkatan lempar tangkap dalam permainan bola tangan.

Penelitian tindakan kelas terdiri atas empat rangkaian proses kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang, di antaranya dengan (1) perencanaan tindakan (*planning*); (2) penerapan tindakan (*action*) (3) mengobservasi atau pengamatan (*observing*); dan (4) refleksi (*reflecting*). Tahap-tahap tersebut membentuk satu siklus. Siklus-siklus itu dilakukan secara berdaur ulang, berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya, sampai suatu masalah dianggap teratasi. Apabila permasalahan belum terselesaikan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dalam suatu diagram atau dalam bentuk pengkajian berdaur siklus. Model tahapan-tahapan yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas yang tergambar dari Kemmis dan Taggart dalam Jurnal Khoiriyah (2016, hlm 2) sebagai berikut:



Bagan 3. 1 Desain Penelitian Tindakan Kelas (Model PTK Kemmis dan Taggart)

Bagan di atas menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu kegiatan terstruktur yang berulang-ulang untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Rangkaian kegiatan setiap siklus menghasilkan suatu data yang akan diolah dan hasil pengolahan data tersebut merupakan bahan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya. Tahapan tersebut meliputi 1) perencanaan (*PLAN*); 2) pelaksanaan (*Action*); 3) Pengamatan (*Observasi*); dan 4) Refleksi (*Reflektif*).

Tujuan utama PTK adalah mengembangkan keterampilan proses pembelajaran, bukan untuk memperoleh ilmu baru dari penelitian tindakan yang dilakukannya atau mencapai pengetahuan umum dalam bidang pendidikan. hal ini sesuai dengan pendapat Hidayat dkk (2013, hlm. 6) yang menyebutkan bahwa

“Tujuan utama PTK diarahkan terhadap upaya perbaikan atau peningkatan mutu praktik pembelajaran di kelas atau di lapangan olahraga.” Melalui PTK guru akan lebih banyak memperoleh pengalaman tentang praktik pembelajaran secara efektif. Selain itu, menurut Widayati (2008, hlm 88) terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari PTK yaitu:

1. Penelitian tindakan kelas sangat kondusif untuk membuat guru menjadi peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran di kelasnya. Guru menjadi reflektif dan kritis terhadap apa yang guru dan siswa lakukan.
2. Penelitian tindakan kelas meningkatkan kinerja guru sehingga menjadi profesional. Guru tidak lagi sebagai seorang praktisi yang sudah merasa puas terhadap apa yang dikerjakannya selama bertahun-tahun tanpa ada upaya perbaikan dan inovasi, namun dia bisa menempatkan dirinya sebagai peneliti di bidangnya.
3. Guru mampu memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu pengkajian yang terdalem terhadap apa yang terjadi di kelasnya.
4. Penelitian tindakan kelas tidak mengganggu tugas pokok seorang guru karena dia tidak perlu meninggalkan kelasnya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan semuan tindakan *treatment* yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru, oleh guru bersama-sama dengan peserta didik di bawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini mencangkup kelas VIII F di SMP Laboratorium Percontohan UPI. Dimana dalam kelas tersebut terdiri dari peserta didik putra dan putri, yang secara umum partisipan tersebut memiliki kemampuan

sama dalam keterampilan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Secara umum partisipan ini berada pada umur 13 s/d 14 tahun. Selanjutnya mengenai tempat dan waktu penelitian:

a. Tempat Penelitian

Tempat yang dijadikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di Kelas VIII F SMP Laboratorium-Percontohan UPI, Jln. Senjaya Guru Kampus UPI-Bandung semester genap tahun ajaran 2016/2017. Untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi permainan bolatangan.

b. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama kurang lebih satu bulan atau empat minggu (empat kali pertemuan atau tindakan) yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut dari tanggal 12 s/d 30 April 2016. Dikompilasi dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas dua tindakan.

C. Populasi dan Sampel

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini populasi total kelas VIII dan sampel kelas adalah siswa kelas Kelas VIII F SMP Laboratorium-Percontohan UPI, Jln. Senjaya Guru Kampus UPI-Bandung yang berjumlah 29 Siswa dengan jumlah siswa laki-laki 15 orang dan siswa perempuan 14 orang.

Sampel	Jumlah
Laki-laki	15 Siswa
Perempuan	14 Siswa

Tabel. 3.1. Tabel Subjek Penelitian

D. Instrument Penelitian

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data tentang penerapan permainan *handball like games* untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar tangkap bola dalam pembelajaran bola tangan. Untuk memperoleh data tersebut secara objektif, diperlukan instrument yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan terefleksi dengan baik. Instrument penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data menggunakan format penilaian *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) dalam Hoedaya (2001, hlm. 108) yaitu:

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

Terdapat beberapa aspek yang diobservasi dalam IPPB diantaranya adalah perilaku yang menggambarkan siswa ketika bermain untuk mengatasi berbagai masalah taktis dalam permainan yaitu dengan upaya mengambil sebuah keputusan, pergerakan tubuh, dan melakukan keterampilan yang diambilnya. Terdapat tujuh komponen dalam penilaian IPPB yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Hoedaya (2001, hlm. 109-111). Ketujuh komponen tersebut ialah sebagai berikut :

1. Kembali ke pangkalan (*base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah ia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu. Tujuannya untuk memudahkan ia bergerak selanjutnya kesetiap arah sesuai arah pukulannya bagian tengah lapangannya itu di sebut base. Contoh bulutangkis, softball, kasti dll.

2. Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain pada saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill executive*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya. Tentu saja ada dua kemungkinan hasil akhir dari keputusannya itu, berhasil atau tidak berhasil, tepat atau tidak tepat. Bagaimana pun, setiap pemain yang telah membuat keputusan harus dihargai, diberi pujian, karena mereka telah berani membuat keputusan yang tepat meskipun pada kenyataannya keterampilan atau pergera pun, setiap pemain yang telah membuat keputusan harus dihargai, diberi pujian, karena mereka telah berani membuat keputusan yang tepat meskipun pada kenyataannya keterampilan atau pergerakan yang telah dilakukannya kurang efisien dan kurang efektif.
5. Memberi dukungan (*support*). Komponen ini sangat penting dalam semua cabang olahraga permainan, terutama pada bentuk permainan (invasi games). Contohnya, bila pemain sepakbola yang sedang menguasai bola tidak didukung oleh teman sereru yang berusaha mencari tempat yang bebas dari penjagaan lawan, maka bola sulit dioperkan sehingga besar kemungkinan regunya kehilangan penguasaan atas bola.
6. Melapisi teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapisi pertahanan di belakang teman sereru yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan, atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola. Misalnya, pemain bekk yang bergerak untuk mentackle penyerangan. Maka harus ada pemain bertahan lainnya yang melapisi di belakang bekk tersebut untuk menjaga seandainya tackle yang dilakukan itu gagal dan lawan terus melaju ke arah gawang.
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard atau mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak sedang menguasai bola. Kemampuan seperti ini khususnya sangat penting dalam invasion games. Contoh yang nyata adalah dalam bola basket, yaitu pada waktu melakukan pertahanan orang-per-orang (*man-to-man defense*).

Dari ketujuh komponen di atas, penulis hanya mengambil tiga komponen saja untuk diamati. Alasannya, karena dalam penilaian GPAI dapat disesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang di berikan. Hoedaya

(2001, hlm. 111). Mengemukakan bahwa: “Keuntungan dari IPPB adalah sifatnya fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan saat itu”. Dari pendapat tersebut jelas bahwa, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam penerapan permainan handball like games untuk meningkatkan gerak dasar keterampilan lempar tangkap siswa dalam permainan bola tangan adalah tiga aspek dari ke tujuh komponen IPPB yaitu keputusan yang diambil/*Decision Making* (tepat, tidak tepat), melaksanakan keterampilan/*Skill Execution* (efisien, tidak efisien) dan memberi dukungan/*Support* (tepat, tidak tepat). Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran dan mencatat tepat atau tidak tepatnya dan efisien atau tidak efisiennya pada suatu kejadian atau penampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu.

Tabel 3.2

Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen	Kriteria
1. Keputusan yang di ambil (<i>Decision Making</i>).	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas • Pemain berusaha menghindari atau menjauhi dari kawalan lawan
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<p style="text-align: center;">Melempar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Operan terkendali • Bola operan mengenai sasaran <p style="text-align: center;">Menangkap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola tertangkap tanpa terjatuh • Dapat menyesuaikan dengan arah bola yang akan datang

<p>3. Memberi dukungan (<i>support</i>). Dalam permainan, pemain membantu teman sekelompok yang lebih menguntungkan untuk mencetak skor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola • Pemain bergerak mendekati lawan dan berusaha merebut bola
---	---

Berikut ini format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan lempar dan tangkap.

Tabel 3.3

Format Pengamatan Penampilan Bermain (Penilaian GPAI)

No.	Nama	Keputusan yang diambil. (<i>Decision Marking</i>)		Melaksanakan keterampilan. (<i>Skill Execution</i>)		Memberi Dukungan. (<i>support</i>)		Jml	Nilai Akhir
		T	TT	E	TE	T	TT		
1									
2									
3									
4									
Jumlah									
Rata-rata									

Modifikasi dari: Metzler (2000) dalam Sucipto (2015, hlm. 105)

Keterangan :

T = Tepat TT = Tidak Tepat

E = Efisien TE = Tidak Efisien

Didin Wahyudin, 2016

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK DASAR LEMPAR TANGKAP BOLA
DALAM PEMBELAJARAN BOLA TANGAN MELALUI PENERAPAN HANDBALL LIKE GAMES
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

E. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflection*). Menurut Hidayat dkk (2013, hlm. 38) Adapun langkah yang dilakukan oleh guru dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut :

a. Perencanaan (*planning*)

Dalam tahap perencanaan ini meliputi pengenalan pembelajaran dengan menyiapkan permainan dan alat yang diperlukan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan merupakan suatu kegiatan dilaksanakannya skenario pembelajaran yang telah direncanakan.

c. Pengamatan (*observing*)

Observer mengamati pelaksanaan tindakan untuk mengetahui sejauh mana efek pembelajaran dalam meningkatkan pembelajaran yang dapat dilihat dari motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

d. Refleksi (*reflection*)

Refleksi merupakan suatu kegiatan perenungan secara kritis apa yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran di kelas.

F. Analisis Data

Proses menganalisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif, secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah menelaah data yang terkumpul pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian secara kualitatif deskriptif dengan menggunakan presentase untuk melihat kecendrungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran.

Dalam penilaian permainan *handball like games* penulis menentukan dalam satu permainan di beri waktu selama 10 menit dan terdapat 4 kriteria

permainan, dalam pelaksanaan penilaian GPAI penulis membagi menjadi dua kelompok yaitu yang pertama kelompok laki-laki dan kedua kelompok perempuan. Permainan yang akan dilakukan oleh siswa kelas VIII SMP Laboratorium-Percontohan UPI yaitu: A. *Ten Ball*. B. *End Zone Ball*. C. *Three Mat Ball*. D. *Circle Ball*

		Tanggal : IPPB Bola Basket				Kelompok :			
No.	Nama	Komponen Penampilan Bermain						Skor Total T/E	Nilai
		Keputusan Yang Diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan Dukungan			
		T	TT	E	TE	T	TT		
		6		6		6		18	100
1.	Budi	III	II	III	III	III	II	14	77,77
Dst									
Jumlah									
Rata-rata									
Keterangan :									
T = Tepat									
TT = Tidak Tepat									
E= Efisien									
TE = Tidak Efisien									

Tabel 3.4 Contoh Format Penilaian GPAI

Teknik pengolahan data yang digunakan pada nilai gerak dasar melempar dan menangkap siswa adalah jumlah siswa yang mendapat skor tertentu di bagi jumlah siswa, dikali 100%, sehingga di hasilkan prosentae.

$$\frac{\text{jumlah skor tertentu}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% = \text{Prosentase skor tertentu}$$

Mencari skor rata-rata X $\frac{\sum X}{N}$

Keterangan :

Didin Wahyudin, 2016

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK DASAR LEMPAR TANGKAP BOLA DALAM PEMBELAJARAN BOLA TANGAN MELALUI PENERAPAN HANDBALL LIKE GAMES
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- \bar{X} = Nilai rata-rata yang dicari
 $\sum x$ = Skor keseluruhan
N = Jumlah sampel

Untuk instrumen output berkaitan dengan evaluasi pencapaian hasil berdasarkan kriteria yang telah di tentukan. Menurut Hidayat, dkk (2013, hlm. 39-40) mengatakan bahwa: “ jika prosentase 70% ditetapkan sebagai ambang batas peningkatan baik untuk proses maupun hasil akhir, maka prosentase di bawah 70% dianggap belum bisa mencapai target pencapaian, karena itu harus dilanjutkan ke tindakan atau siklus berikutnya.” Pada penelitian ini penulis sudah menetapkan prosentase minimal 70% untuk pencapaian indikator keberhasilan dalam permainan *handball like games* guna untuk mengembangkan pola gerak dasar lempar dan tangkap pada pembelajaran permainan bola tangan.