

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode 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 Arikunto (2008, hlm. 3). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Hal ini sesuai dengan pendapat Subroto (2014, hlm. 6 mengemukakan bahwa:

Penelitian tindakan merupakan salah satu cara strategis dalam memperbaiki dan meningkatkan layanan pendidikan yang harus dilaksanakan dalam konteks pembelajaran dan atau dalam peningkatan kualitas program sekolah secara keseluruhan

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

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 Subroto (2015, 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 Subroto (2015, hlm 7) terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari PTK yaitu:

1. sebagai inovasi pendidikan, dengan PTK guru menjadi lebih berani mandiri dan ditopang rasa percaya diri sehingga secara keilmuan menjadi lebih berani mengambil prakarsa yang dapat memberikan manfaat perbaikan.
2. hasil PTK dapat diajarkan sumber masukan dalam rangka melakukan pengembangan kurikulum.
3. PTK dapat membantu guru untuk lebih memahami hakikat pendidikan secara empirik.

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. Populasi Penelitian

Populasi merupakan bagian terpenting dari sebuah penelitian. Ketelitian di dalam menentukan jumlah dari suatu populasi dan sampel akan menentukan keberhasilan suatu penelitian. Untuk memperoleh data yang kongkrit, maka memerlukan sumber data yang akan diperoleh dari populasi. Sudjana (2004, hlm 16) menjelaskan bahwa: “Populasi adalah totalitas yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitas dari karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap dan yang jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.”

Beranjak dari kutipan tersebut, maka yang dimaksud populasi adalah sekumpulan unsur yang akan diteliti seperti sekumpulan individu, sekumpulan keluarga, dan sekumpulan unsur lainnya. Dari sekumpulan unsur tersebut diharapkan akan memperoleh informasi yang berguna untuk memecahkan masalah penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Pasundan 7

Rasiman, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING MELALUI PENGGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN SEPAKBOLA SISWA KELAS XI SMA PASUNDAN 7

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

C. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian kecil dari populasi, tetapi dapat mewakili populasi. Menurut Sugiyono (2011, hlm 91) bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dari beberapa pendapat tersebut dapat penulis simpulkan bahwa sampel merupakan wakil atau sebagian data dari populasi yang diambil untuk diteliti dan dijadikan sumber data selanjutnya. Adapun yang menjadi sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 SMA Pasundan 7 Bandung.

Dari pemaparan di atas pengambilan sampel dari penelitian ini penulis menggunakan teknik *sampling purposive* yaitu dengan pertimbangan kebutuhan dan kondisi lapangan. Mengenai teknik pengambilan sampel dijelaskan oleh Sugiyono (2011, hlm. 85) “*Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.” Teknik *Sampling purposif* atau disebut *sampling pertimbangan*,

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian ini, bertempat di SMA Pasundan 7 Bandung beralamat di Jl. Kebonjati Bandung. Berkaitan dengan waktu penelitian, setelah sebelumnya penelitian melakukan observasi lapangan di kelas tersebut. Peneliti memiliki catatan dari rendahnya hasil keterampilan siswa dalam belajar permainan sepakbola

E. Prosedur dan Rancangan Tindakan

1. Prosedur Tindakan

Penelitian tindakan kelas terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflection*). Menurut Subroto (2014, 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.

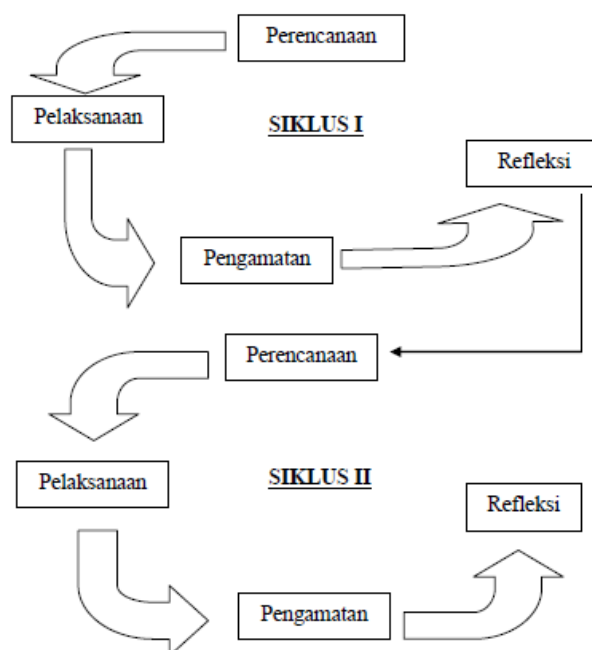
c. Pengamatan (*observing*)

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.

Setiap siklus atau penelitiannya terdiri atas empat langkah, yaitu perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Secara rinci ditunjukkan dalam gambar berikut ini :



Gambar 3.1 Alur Siklus PTK, Subroto Toto (2014, hlm 65)

Rasiman, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING MELALUI PENGGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN SEPAKBOLA SISWA KELAS XI SMA PASUNDAN 7

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

2. Rancangan Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus, setiap siklus dilakukan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Siklus berikutnya dilakukan penelitian terhadap prestasi belajar siswa melalui pemberian evaluasi. Siklus akan dikatakan berhasil apabila penelitian telah mencapai target sesuai indikator kinerja. Langkah-langkah dalam siklus ini terdiri dari:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dilakukan persiapan yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran baru, seperti identifikasi masalah, pembuatan rencana pembelajaran, pembuatan lembar pengamatan siswa dan guru, penyediaan alat yang akan digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan dilaksanakannya skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Adapun tindakan yang dilakukan oleh guru adalah membuat dan mempersiapkan permainan, serta memberikan tes di akhir siklus.

c. Pengamatan

Pengamatan adalah suatu kegiatan mengamati jalannya pelaksanaan tindakan untuk memantau sejauh mana efektifitas audio visual pada peningkatan hasil belajar siswa dalam permainan sepakbola.

d. Refleksi

Refleksi berkenaan dengan proses dan dampak yang akan dilakukan. Dengan data observasi, guru dapat merefleksi apakah dengan audio visual pada peningkatan hasil belajar siswa dalam permainan sepakbola. Hasil dari refleksi adalah diadakannya perbaikan terhadap perencanaan yang telah dilaksanakan, yang akan digunakan untuk memperbaiki kinerja guru pada siklus selanjutnya.

F. Langkah-langkah Tindakan

Berikut peneliti jabarkan terkait mengenai alur siklus dalam penelitian tindakan kelas ini:

Tabel 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Rasiman, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING MELALUI PENGGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN SEPAKBOLA SISWA KELAS XI SMA PASUNDAN 7

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

1. Siklus I

Perencanaan	<p>a. Permasalahan diidentifikasi dari masalah yang terjadi ketika guru melakukan pembelajaran di kelas. Pada intinya bahwa menurunnya hasil belajar siswa</p> <p>b. Merancang skenario pembelajaran dengan maksud memecahkan masalah yang ada tersebut.</p> <p>c. Menyusun alat evaluasi berupa observasi untuk mengukur tinggi rendahnya hasil belajar siswa</p>
Pelaksanaan	<p>a. Guru memberikan informasi awal tentang jalannya pembelajaran sepakbola dengan menggunakan audio visual</p> <p>b. Guru memberikan penjelasan teknik dan aturan permainan sepakbola.</p> <p>c. Guru memperagakan teknik dalam permainan sepakbola.</p> <p>d. Siswa melakukan permainan sepakbola secara kelompok.</p> <p>e. Guru menilai keterampilan permainan siswa secara langsung.</p>
Pengamatan	<p>a. Guru mengamati permainan siswa.</p> <p>b. Guru mengumpulkan hasil pengamatan permainan.</p> <p>c. Guru menganalisis data hasil pengamatan</p>
Refleksi	<p>a. Guru membuat simpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus ke - 1.</p> <p>b. Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus I dengan guru maupun observer.</p>

Tabel 3.2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

2. Siklus II

Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Merancang tindakan siklus II. b. Merancang skenario pembelajaran dengan penerapan audio visual sebelum masuk inti pembelajaran c. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati situasi dan kondisi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru dan guru mitra atau observer secara kolaborasi untuk mengamati kegiatan secara keseluruhan. d. Merancang perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan siklus I.
Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengamati peningkatan bermain dalam belajar permainan sepakbola. b. Guru mengumpulkan hasil pengamatan permainan c. Guru menganalisis data hasil siklus II serta hasil observasi.
Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru membuat simpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus II. b. Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus II. c. Mengumpulkan data dan membuat kesimpulan hasil pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II bersama teman sejawat. d. Menyusun laporan hasil tindakan perbaikan pembelajaran

G. Instrumen Penelitian

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data tentang penerapan audio visual sebelum pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar sepakbola dalam pembelajaran sepakbola. untuk memperoleh data tersebut secara

Rasiman, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING MELALUI PENGGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN SEPAKBOLA SISWA KELAS XI SMA PASUNDAN 7

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

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

Rasiman, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING MELALUI PENGGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN SEPAKBOLA SISWA KELAS XI SMA PASUNDAN 7

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

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 seregu 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 seregu 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 mengambil penilaian pada *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 3.3 Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen	Kriteria
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
3. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<p>Passing</p> <ul style="list-style-type: none"> • Operan terkendali • Bola operan mengenai sasaran <p>Dribling</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola dapat dibawa dengan penguasaan sambil bergerak atau lari <p>Shooting</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola dapat ditendang dan masuk kedalam gawang
4. Memberi dukungan (<i>support</i>).	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola • Pemain bergerak mendekati lawan dan berusaha merebut bola

Rasiman, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING MELALUI PENGGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN SEPAKBOLA SISWA KELAS XI SMA PASUNDAN 7

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

Tabel 3.4
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	Passing	Dribling	Shooting	T	TT		
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
	Jumlah									
	Rata-rata Persentase									

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

Keterangan :

Rasiman, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING MELALUI PENGGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN SEPAKBOLA SISWA KELAS XI SMA PASUNDAN 7

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

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

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 :

e. Perencanaan (*planning*)

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

f. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

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

g. 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.

h. Refleksi (*reflection*)

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

H. 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 kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran.

Teknik pengolahan data yang digunakan pada nilai hasil belajar sepakbola 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 :

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 sepakbola guna untuk mengembangkan hasil belajar siswa.