

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Digunakan sebagai alat untuk menjawab permasalahan yang ingin dipecahkan. Mengapa peneliti menggunakan metode ini, karena disesuaikan dengan masalah yang ada, kemudian peneliti melihat apa yang menjadi penyebab timbulnya masalah ini. Adapun manfaat yang dapat di ambil dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah perbaikan praktis dimana meliputi masalah yang dialami siswa yang di ajar oleh guru sebagai pelaku Penelitian tindakan kelas (PTK). Lebih rinci peneliti merumuskan tujuan Penelitian Tindakan kelas diantaranya :

1. Memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Membantu guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah
3. Mendorong para guru untuk memikirkan apa yang mereka lakukan sehari-hari dalam menjalankan tugasnya.

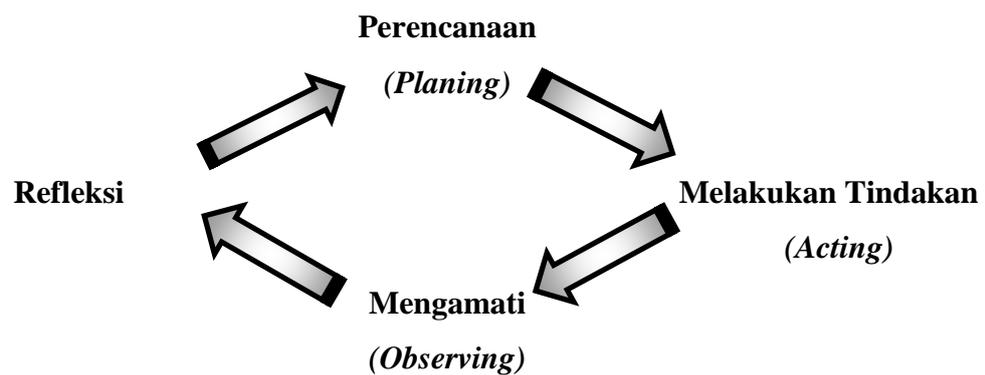
A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang penulis gunakan adalah rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada tingkat Sekolah Dasar, alasan penulis memilih PTK karena penulis sering menghadapi permasalahan dari obyek yang terjadi pada saat kegiatan proses pembelajaran di kelas, tujuannya yaitu untuk memperbaiki kondisi praktek dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Aqaib Z dkk. (2009, hlm. 3) bahwa: “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat”.. Dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.” Sedangkan menurut Subroto dkk. (2014, hlm. 88) menjelaskan bahwa:

PTK merupakan suatu penelitian yang berbentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan

kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, dalam memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pelatihan tersebut dilakukan.

Dari pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu proses refleksi guru dalam kegiatan proses pembelajaran untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran di kelas guna untuk meningkatkan kualitas mengajar yang lebih baik untuk pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif. Menurut Lewin (dalam Subroto T dkk, 2016, hlm. 34) konsep pokok penelitian terdiri dari empat komponen, yaitu: “a) Perencanaan (*Planning*), b) Tindakan (*Action*), c) pengamatan (*Observing*), dan d) Refleksi (*Reflecting*).” Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai siklus yang dapat di gambarkan pada gambar berikut.



Gambar 3.1

Gambar 3.1. Rancangan SPTK Model Kurt Lewin

Sumber: Subroto T dkk (2016, hlm. 35)

B. Waktu Dan Tempat Penelitian

1. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis akan melaksanakan penelitian pada awal semester genap tahun pelajaran 2016-2017 disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Gegerkalong 1 KPAD Kota Bandung.

2. Lokasi/Tempat Penelitian

Tempat yang dijadikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di SDN Gegerkalong I KPAD, semester genap tahun ajaran 2016/2017. Untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi permainan futsal kelas V.

C. Subyek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 31 orang, terdiri dari 21 orang putra dan 10 orang putri. Secara umum bila ditinjau dari sosial budaya dan ekonomi masyarakat peserta didik tergolong cukup perhatiannya terhadap pendidikan dan ini salah satu pendorong terhadap peningkatan kualitas pendidikan di SD Negeri Gegerkalong I KPAD Kota Bandung . Apabila diperinci jumlah siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1

Daftar Siswa

Nama Siswa					
Putra			Putri		
1	Army Narrinto P	14	Yasril Firmansyah	22	Aflaha Negrita
2	Diky Eka Permana	15	Zaky Arief Putra	23	Afsa Namira
3	Fadlan Izzaturrahman	16	Zidan Nur Haqi	24	Akilla Riznaini
4	Fandhy Iqbal M	17	Firqi M R	25	Amirah Salma H S
5	Fauzan Moh Abdul G	18	Adamgy Polma H	26	Desi Mulyani
6	Lutfi Hajar	19	Zulkarnain Valle	27	Kaazhimah N A
7	Moch Naqha Putra K	20	M Ray Islamy	28	Kesyha Nazzla N
8	M Ariya Hendrawan	21	Wijana Febri	29	Nakeia Jasmine P P
9	M Dhafin Alfarizqi			30	Salma Nisrina G
10	M Fikry Nawfala R			31	Zulfa Maulidya R
11	M Rasya Rahman				
12	M Rayhan				
13	Rizal Pradita				

D. Variabel dan Definisi Operasional

Menurut Subroto, dkk (2016, hlm. 36) “Variabel adalah gejala yang bervariasi yang akan dijadikan obyek pengamatan yang kemunculannya berbeda-beda pada setiap subyeknya”. sedangkan menurut Sugyono (2010, hlm. 60) mengemukakan bahwa variable penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Variable penelitian

Ada tiga variabel pokok yang dilibatkan dalam PTK ini, yaitu:

- 1) Variabel input: Siswa kelas V SDN Gegerkalong I KPAD
- 2) Variabel proses: Model Pembelajaran Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament(TGT)*
- 3) Variabel output: Keterampilan bermain dalam permainan futsal

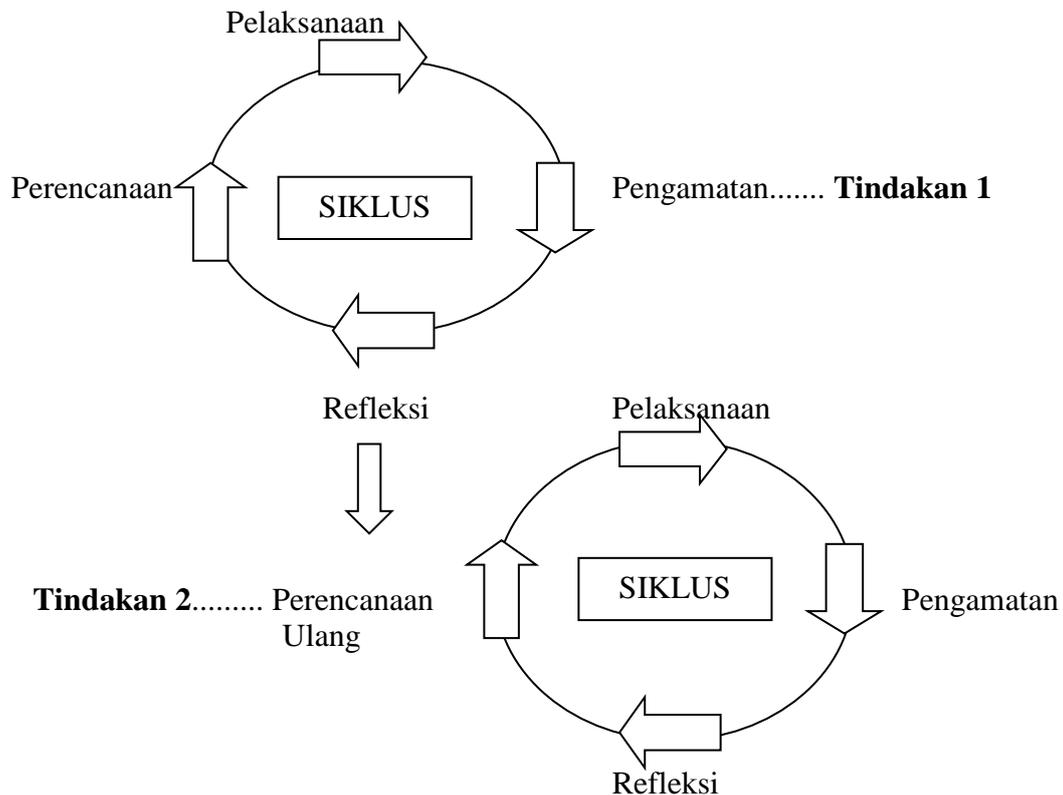
2. Definisi Operasional Variabel

Ketiga jenis variabel di atas perlu dioperasionalkan agar dapat diukur, berikut definisi operasional setiap variabel:

- (1) “Model pembelajaran *Teams Game tournament*” adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Karakteristik model pembelajaran kooperatif adalah adanya pengelompokan siswa (*team*) untuk belajar berkerjasama untuk mencapai suatu tujuan, dan tipe *Teams Game tournament* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan *tournament*/kompetisi sebagai alat untuk mencapai tujuan dalam suatu permainan.
- (2) Penguasaan keterampilan bermain adalah prosentase skor tingkat penguasaan keterampilan siswa dalam menghadapi situasi permainan yang sesungguhnya melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament(TGT)* yang diukur dengan menggunakan *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan merujuk pada tahap penelitian yang dikemukakan oleh Kurt Lewin (dalam Subroto T dkk, 2016, hlm. 37) maka satu siklus tindakan memuat langkah-langkah membuat rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi seperti bagan dibawah ini:



Gambar bagan 3.1 Prosedur atau Tahapan SPTK

(Sumber : Subroto T dkk, 2016, hlm. 37)

1. Tahap Perencanaan Tindakan

Kegiatan-kegiatan penelitian yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

- 1) Identitas mata pelajaran
- 2) Tujuan pembelajaran
- 3) Kompetensi dasar
- 4) Indikator
- 5) Materi Pembelajaran

Syam Anugrah Putra, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA DALAM AKTIVITAS PEMBELAJARAN PERMAINAN FUTSAL

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

- 6) Media/sumber/alat pembelajaran
- 7) Metode pembelajaran
- 8) Kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran terbagi kedalam 3 bagian, yaitu: (a) Kegiatan awal yang terdiri dari apersepsi dan motivasi. (b) Kegiatan inti yang terdiri dari eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. (c) Kegiatan penutup.
- 9) Penilaian hasil belajar. Prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada standar penilaian.
- 10) Sumber belajar. Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

b. Mempersiapkan sarana dan prasarana dan alat-alat pembelajaran

Futsal merupakan permainan yang menyerupai permainan sepakbola hanya saja permainannya lebih sederhana. Dalam pelaksanaannya futsal dapat menggunakan alat-alat yang dimodifikasi. Dalam aktivitasnya sarat dengan modifikasi-modifikasi, baik dalam aktivitasnya, aturan main, jumlah pemain, lapangan permainan, obyek permainan, cara memainkan dan sebagainya. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan Futsal ini merupakan alat yang dibutuhkan sebagai penunjang berlangsungnya permainan ini antara lain: Bola futsal 5 pcs, Rompi kaos 15 pcs, cons 30 pcs, kantong plastic 15 pcs hitam, 15 pcs putih.

c. Membuat format-format observasi pelaksanaan

Format observasi yang dibuat dalam penelitian ini adalah format lembaran observasi tentang aktivitas siswa dan guru. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran, untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi hasil pembelajaran, serta faktor-faktor penunjang dan penghambat pelaksanaan pembelajaran.

d. Menyiapkan observer (kesediaan observer, apa yang harus dilakukan observer, membuat kesepakatan dan kesepahaman tentang hal-hal yang diteliti)

Dalam konteks penelitian ini, yang harus dipahami dan disepakati secara bersama antara peneliti dan observer adalah : (1) hakikat keterampilan bermain (2) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (3) hakikat permainan futsal (4) kesepahaman tentang format-format observasi. Keempat hal yang harus dipahami dan disepakati bersama ini selain dilakukan dengan cara mempelajari dan mengkaji (membaca), juga dilakukan dengan cara diskusi antara peneliti dan observer. Tingkat keluasaan dan kedalaman minimal yang harus dimiliki atau dikuasai oleh observer dan peneliti dari keempat hal tersebut diatas adalah sebagaimana yang sudah tertulis pada bagian kajian pustaka bab 2 pada penelitian ini. Kesepakatan yang harus disepakati dalam penelitian ini adalah mengenai substansi yang merupakan indikator-indikator tentang variabel yang diteliti berdasarkan definisi operasional yang sudah terumuskan pada bab 2.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan-kegiatan penelitian yang dilakukan pada tahap pelaksanaan penelitian adalah menerapkan tindakan yang mengacu dalam skenario yang direncanakan dalam perencanaan diatas.

3. Tahap Melakukan Observasi

Pada tahap ini peneliti beserta observer bekerjasama dalam merekam data hasil dari pelaksanaan kegiatan. Perekaman data atau pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar format analisis kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh observer.

4. Tahap Analisis Data dan Refleksi

Sesudah perekaman data selesai, peneliti harus melakukan analisis dan refleksi data yang telah direkam. Seperti yang diungkap Subroto T dkk (2016, hlm. 39) tentang analisis data dan refleksi terhadap data penelitian bahwa:

Ada 4 kegiatan yang harus dilakukan peneliti, yaitu: (a) menentukan prosedur analisis (b) membuat refleksi berkenaan dengan proses tindakan (c) merumuskan dampak tindakan (d) menentukan kriteria dan rencana bagi tindakan daur berikutnya.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 148) “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun social yang diamat”, instrument juga dapat membantu dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah.. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan bermain melalui penerapan model kooperatif tipe *TGT*.

1. Observasi

Jenis instrument observasi yang akan digunakan adalah observasi partisipatif, yaitu suatu proses observasi langsung yang akan dilakukan dimana observer berada bersama subjek yang diteliti. Dalam penelitian ini format observasi yang digunakan adalah instrument pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

2. Lembar Observasi Keterampilan Bermain

Menurut Oslin, dkk (dalam Memmert dan Harvey 2008, hlm. 221) mengembangkan GPAI 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. Guru bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan. Guru melakukan penilaian tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk selanjutnya ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan sewaktu penampilan berlangsung. Aspek-aspek yang yang diobservasi terutama dalam IPPB termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh sesuai dengan situasi permainan, melaksanakan jenis

keterampilan yang dipilih. Keuntungan dari IPPB adalah sifatnya fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pembelajaran yang diberikan saat itu. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian :

Tabel 3.2

Sumber: The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 220)

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang diambil (<i>Decision Marking</i>)	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar.
Penyesuaian (<i>Adjust</i>)	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Melindungi (<i>Cover</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
Memberidukung (<i>Support</i>)	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola.
Menjaga/ menandai (<i>Guard/ Mark</i>)	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
Perlindungan(<i>Base</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola

Dari ketujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan kedalam permainan futsal untuk meningkatkan keterampilan bermain, dalam hal ini peneliti focus dalam tiga aspek penampilan dan kriteria-kriteria yang harus di lakukan peserta didik. dari beberapa komponen yaitu

Syam Anugrah Putra, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA DALAM AKTIVITAS PEMBELAJARAN PERMAINAN FUTSAL

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

keputusan yang diambil/ *Decision Marking*, melaksanakan keterampilan/ *Skill Execution* dan memberi dukungan/ *support*, berikut ini gambarnya.

Tabel 3.3
Pengamatan Penampilan Bermain

Tanggal :		IPPB Futsal				Kelompok :	
Komponen Penampilan Bermain			Kriteria				
Keputusan yang diambil (<i>Decision Marking</i>)			Keputusan yang diambil pemain dalam situasi situasi permainan, baik pada saat menyerang maupun bertahan				
Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)			Setelah membuat keputusan, barulah seorang melakukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang digunakannya				
Memberidukungan (<i>Support</i>)			Memberi dukungan kepada teman seregunya baik pada saat bertahan maupun menyerang				
No.	Nama	Keputusan yang diambil (DM)		Melaksanakan keterampilan (SE)		Memberi dukungan (S)	
		T	TT	E	TE	T	TT
1	Aflaha Negrita						
2	Afsa Namira						
Keterangan : T = Tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien Σ = Jumlah							

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

Berikut gambaran rumusan perhitungan kualitas penampilan untuk 3 macam aspek yang dinilai :

- 1) Keterlibatan dalam permainan + jumlah keputusan yang tepat/efisien dari 3 komponen

- 2) Standar C = Jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
- 3) Standar D = Jumlah keputusan yang efisien dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak efisien.
- 4) Standar E = Jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
- 5) Penampilan Bermain = $\frac{(C+D+E)}{3}$

Kegiatan observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi hasil pembelajaran.

b. Dokumentasi

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

c. 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.

kelompok perempuan. Permainan yang akan dilakukan oleh siswa kelas V A SDN Gegerkalong I KPAD.

Tabel 3.4
Teknik Analisis Data

Tanggal : Kelompok :										
No.	Nama	Komponen Penampilan Bermain						SKOR	Skor Total T/E	Nilai %
		DM		SE		S				
		T	TT	E	TE	T	TT			
		5		5		5				
1.	Contoh	III	II	III	II	III	II	9	0.6	60
Dst										
Jumlah										
Rata-rata										
Keterangan : T = Tepat TT = Tidak Tepat E= Efisien TE = Tidak Efisien										

Tabel 3.5 Contoh Format Penilaian GPAI

Teknik pengolahan data yang digunakan pada nilai keterampilan bermain adalah jumlah siswa yang mendapat skor tertentu di bagi skor maksimal, dikali 100%, sehingga di hasilkan prosentae.

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

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 Subroto (2014, 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 penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* guna untuk meningkatkan keterampilan bermain pada pembelajaran permainan Futsal.