

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang akan digunakan menggambarkan rancangan tahapan-tahapan cara dalam melaksanakan penelitian. Kerangka rancangan yang biasanya digunakan meliputi langkah-langkah menentukan jenis dan rancangan penelitian, waktu dan tempat penelitian, menentukan subjek penelitian, variabel dan definisi operasional variabel, prosedur penelitian (terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, analisis, refleksi, dan kesimpulan) instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

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 diambil dari Penelitian Tindakan Kelas ini dimana meliputi masalah yang dialami siswa yang di ajar oleh guru sebagai pelaku penelitian tindakan kelas (PTK). Lebih rinci seperti yang diungkapkan oleh Subroto dkk. (2014, hlm. 7) manfaat dari PTK diantaranya :

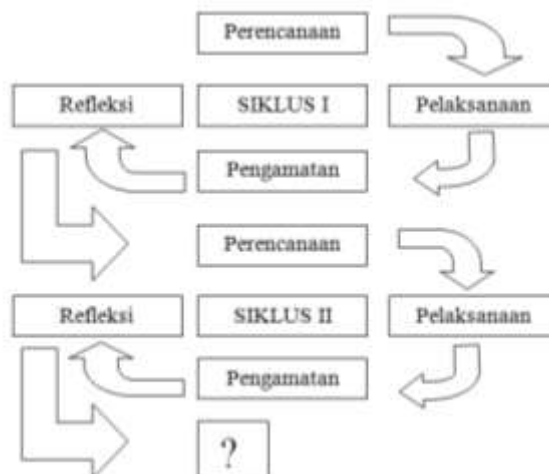
1. Meningkatkan kemampuan reflektif guru untuk mampu memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang muncul;
2. Melatih guru untuk lebih kreatif di dalam mengembangkan kurikulum ditingkat sekolah dan kelas;
3. Partisipasi guru secara aktif ditambah dengan kemampuan reflektifnya dalam upaya inovasi dan pengembangan kurikulum pada gilirannya akan bermuara pada tercapainya peningkatan kemampuan profesionalisme guru;
4. Guru dapat melakukan inovasi pembelajaran, sebab dengan tumbuhnya budaya meneliti melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara berkesinambungan, berarti para guru makin

diberdayakan mengambil prakarsa profesional yang semakin mandiri, percaya diri, dan makin berani mengambil resiko dalam mencobakan hal-hal baru atau melakukan inovasi yang diduga akan memberikan perbaikan dan peningkatan

Tujuan yang penulis buat berdasarkan apa yang telah penulis baca mengenai tujuan dari penelitian tindakan kelas, bahwa tujuannya adalah memperbaiki kinerja serta kualitas pembelajaran pendidikan jasmani disekolah, agar lebih baik dalam menunjang pendidikan di Indonesia.

## B. Desain Penelitian

Penelitian tindakan ini mengacu pada model penelitian tindakan dari kemmis dan Teggart dalam sukajati (2008, hlm 38) yaitu “penelitian yang dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya”.



Bagan 3.1

Bagan alur penelitian Kemmis dan Mc Taggart  
(Sukajati, 2008, hlm 19)

### C. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang di jadikan objek pengamatan dalam penelitian. Dalam PTK ada tiga variabel yang akan di kaji yaitu variabel input, variabel proses dan variabel output.

- a. Variabel input dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1&2.
- b. Variabel proses dalam penelitian ini adalah penerapan model kooperatif tipe TGT.
- c. Variabel output dari penelitian ini adalah peningkatan keterampilan bermain futsal dan kerjasama siswa.

### D. Lokasi, Populasi dan sampel penelitian

#### a. Populasi

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 80) menjelaskan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan”. Dari pengertian diatas populasi yang digunakan peneliti ialah siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1&2. Populasi dari penelitan ini kurang dari 100 maka seluruh populasi diambil dengan sampel, yang dimana sering disebut dengan total sampling.

#### b. Sampel

Penjelasan selanjutnya tentang sampel menurut Sugiyono (2012, hlm. 81) yang menjelaskan sampel adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Jadi sampel bisa diartikan data sebagian dari populasi. Sampel yang digunakan peneliti ini adalah siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1&2, yang berjumlah 34 siswa dengan 15 siswa laki – laki dan 19 siswa perempuan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik sampling jenuh (total sampel) karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel.

## c. Lokasi

Lokasi atau tempat penelitian adalah SDN Gegerkalong Girang 1&2.

## d. Waktu pelaksanaan penelitian

Dalam penelitian ini, penulis akan melaksanakan penelitian pada awal semester genap, tanggal 22 Februari tahun pelajaran 2016-2017 disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Gegerkalong Girang 1&2.

### Jadwal Penelitian

No	Rencana Kegiatan	Februari (Minggu ke )				Maret (Minggu ke)				April (Minggu ke)			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Perizinan kepala sekolah												
2	Permintaan kerja sama dengan guru kelas V												
3	Pembelajaran siklus I												
	Menyiapkan kelas												
	Melakukan tindakan siklus 1												
	Perencanaan												
	Pelaksanaan												
	Observasi												
	Evaluasi												
	Refleksi												
4	Melakukan tindakan siklus 2												
	Perencanaan												
	Pelaksanaan												
	Observasi												

	Evaluasi													
	Refleksi													
5	Melakukan tindakan siklus 3													
	Perencanaan													
	Pelaksanaan													
	Observasi													
	Evaluasi													
	Refleksi													
6	Penyusunan laporan													
7	Perencanaan sidang													

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

### E. Instrumen Penelitian

Setelah menentukan metode yang digunakan dalam penelitian, selanjutnya diperlukan data untuk memecahkan masalah, dalam penelitian ini untuk mengukur data dari sampel yang diteliti digunakan instrumen. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Sesuai dengan variabel yang akan diukur, maka beberapa alat ukur atau instrumen penelitian yang akan digunakan untuk meningkatkan keterampilan bermain futsal dan kerjasama siswa dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Instrumen keterampilan bermain futsal.

Dalam penelitian menggunakan instrumen penilaian keterampilan bermain dengan menggunakan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*). (Metzler, 2000: 363)

GPAI adalah templet yang dikhususkan dan diadaptasikan ke dalam berbagai tipe permainan untuk menilai kerjasama para siswa. Dalam penelitian memfokuskan pada tiga aspek penampilan pada setiap komponen:

1. *Decision made* keputusan yang dibuat (tepat atau tidak tepat)
2. *Skill execution* kemampuan mengeksekusi (efektif atau tidak efektif)
3. *Support* dukungan (tepat atau tidak tepat).

**a. ASPEK PENILAIAN PERMAINAN FUTSAL**

<b>Aspek</b>	<b>Di rumuskan sebagai berikut :</b>
Decision made/ Pengambilan keputusan	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa berusaha melakukan operan dengan tepat ke temannya</li> <li>b. Siswa berusaha menerima operan dengan tepat</li> <li>c. Siswa membiarkan bola bila keluar lapangan</li> </ol>
Skill execution/ Kemampuan mengeksekusi	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penempatan bola pada waktu mengoper bola</li> <li>b. Penempatan posisi pada saat membawa bola.</li> </ol>
Support/Dukungan	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pergerakan siswa tanpa bola</li> <li>b. Pergerakan siswa dengan bola</li> <li>c. Membuka ruang bagi rekan</li> <li>d. Mengejar bola</li> </ol>

Tabel 3.2 Aspek Penilaian Permainan futsal

Di halaman berikut adalah format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain sepak bola. Tanda (X) menunjukkan siswa tengah membuat keterampilan bermainnya, yang dicantumkan pada ketiga aspek penilaian. Dalam penilaian permainan sepak bola, penulis menentukan bahwa dalam penelitian ini dalam satu game hitungannya adalah 7 poin.

**CONTOH PENILAIAN PERMAINAN FUTSAL**

<b>Nama</b>	<b>Aspek/Komponen penampilan bermain</b>		
	<b>Decision made/Pengambilan</b>	<b>Skill execution/ Kemampuan</b>	<b>Support/Dukungan</b>

	keputusan					
	A	IA	E	IE	A	IA

Tabel 3.3 Contoh Penilaian Permainan Futsal

Keterangan:

A = Appropriate (Tepat),

IA = Inappropriate (Tidak Tepat)

E = Efficient (Efisien)

IE = Inefficient (Tidak Efisien)

Berikut cara menghitung penampilan permainan siswa, seperti yang dapat dilihat di tabel 2 sebagai berikut :

#### Cara Menghitung Penampilan Permainan Siswa

Index	Cara Menjumlahkan (Nilai)
Keterlibatan Dalam Permainan (KP)	Jumlah keputusan tepat (1-7) + jumlah keputusan tidak tepat (1-7) + jumlah kemampuan eksekusi yang efisien (1-7) + jumlah kemampuan eksekusi yang tidak efisien (1-7) + jumlah per gerakan dukungan yang tepat (1-7).
Index Pengambilan Keputusan (DM)	Jumlah keputusan tepat yang dibuat (1-7) ÷ jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat (1-7)
Index Kemampuan Mengeksekusi (SF)	Jumlah kemampuan mengeksekusi efisien (1-7) ÷ jumlah kemampuan eksekusi tidak efisien (1-7)
Index Dukungan (S)	Jumlah pergerakan dukungan yang tepat (1-7) ÷ Jumlah pergerakan dukungan

	yang tidak tepat (1-7)
Penampilan Bermain (PB)	$[DM + SE + S] \div 3$ (jumlah index yang digunakan)

Tabel 3.4 Cara Menghitung Penilaian Permainan Futsal

## a. Observasi

Nasution (1998) menyatakan bahwa “Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan”. Kemudian, Marshall (1995) menyatakan bahwa “melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut”. Observasi dilaksanakan oleh peneliti sebagai guru untuk mengetahui kerjasama siswa dalam pembelajaran permainan bola besar berorientasi sepak takraw di SDN Gegerkalong Girang 1&2. Alat yang digunakan adalah lembar observasi tentang aktivitas guru dan siswa. Dalam PTK, observasi menjadi instrumen utama yang digunakan untuk mengumpulkan data. Hal ini disebabkan observasi sebagai proses pengamatan langsung, merupakan instrumen yang cocok untuk memantau kegiatan pembelajaran. Instrumen observasi yang digunakan adalah *check list* atau daftar cek. *check list* atau daftar cek digunakan observer untuk memberi tanda *ada* atau *tidak adanya* dengan tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran, untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran, serta faktor-faktor penunjang dan penghambat pelaksanaan pembelajaran. Lembar observasi ditunjukkan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa sewaktu pembelajaran berlangsung. Adapun bentuk-bentuk instrumennya dijabarkan melalui lembar observasi aktivitas siswa yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:



## INSTRUMEN PENILAIAN KERJASAMA

### Lembar Observasi Kerjasama

variabel	Indicator	Sub indikator	Kriteria	
<b>Kerjasama</b>	<b>a. Mewujudkan kepentingan</b>	1. Mencapai kepentingan yang sama		
		2. Mendapat keadilan yang sama		
		3. Mencapai tujuan yang sama		
	<b>b. Pengembangan sikap</b>	1. Saling pengertian		
		2. Saling membantu		
		3. Saling melayani		
		4. Tanggung jawab		
		5. Saling menghargai		
		6. Kompromi		

Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Kerjasama

Sumber : Abduljabar dan Darajat (2012, hlm. 75)

#### Mencari nilai rata-rata ( X )

$$P = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$  = Jumlah skor (x)

Moch Rusman Rohmatul Gina, 2017

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL DAN KERJASAMA SISWA**

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

N = Banyaknya subjek

X = Skor setiap Subjek

Sumber : Abduljabar dan Darajat (2012, hlm. 75)

Mencari Nilai Persentase

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

Keterangan :

P = Persen

F<sub>1</sub> = Jumlah nilai yang diperoleh

N = jumlah siswa

K = Jumlah skor maksimal

∑ = Menyatakan jumlah

100% = Bilangan tetap

Sumber : Sudjana (2012, hlm. 129)

b. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa 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.

Bagan 3.2  
 Format Catatan Data Lapangan  
 Siklus :  
 Tindakan :  
 Waktu :  
 Tempat :

Masalah yang muncul	Alternative pemecahan masalah
.....	.....
.....	.....
..	..
.....	.....
..	..
.....	.....
..	..
.....	.....
..	..
.....	.....
..	..
.....	.....
..	..
.....	.....
..	..
.....	.....
..	..

Observer

Peneliti

**F. Prosedur Penelitian**

Rencana pembelajaran dalam suatu penelitian tindakan haruslah tersusun dengan memperhitungkan segala sesuatu yang mungkin bisa terjadi pada saat

pembelajaran berlangsung. Seperti yang diungkapkan oleh Kunandar (2008, hlm. 91) :

Rencana tindakan merupakan tindakan pembelajaran kelas yang tersusun dan dari segi definisi harus perspektif atau memandang ke depan pada tindakan dengan memperhitungkan peristiwa-peristiwa tidak terduga, sehingga mengandung resiko.

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penas atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut:

Desain PTK **Model John Eliot** menurut Suharsimi Arikunto (2012, hlm. 16) dilaksanakan dalam beberapa tahap yang berdaur beberapa siklus, meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan (observasi, dan (4) refleksi. Keempat tahap tersebut merupakan suatu putaran yang disebut dengan siklus. Adapun tahap-tahap yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2012, hlm. 17) sebagai berikut :

#### 1. Tahap Penyusunan Tindakan (Planning)

Pada tahap penyusunan rencana tindakan ini penulis menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Peneliti tindakan yang ideal sebelumnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Istilah untuk cara ini adalah penelitian kolaborasi. Cara ini dikatakan ideal karena adanya upaya untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamatan serta mutu kecermatan yang dilakukan.

#### 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Pada tahap ke-2 dari peneliti tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Hal yang perlu diingat adalah bahwa dalam tahap ke-2 ini pelaksana guru harus ingat dan berusaha mentaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan. Oleh karena itu, bentuk

dan isi laporannya harus sudah lengkap menggambarkan semua kegiatan yang dilakukan, mulai dari persiapan sampai penyelesaian.

### 3. Tahap Pengamatan (Observasi)

Pada tahap ini, kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Sebetulnya sedikit kurang tepat jika pengamatan ini dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan karena seharusnya pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan.

### 4. Tahap Refleksi (Reflecting)

Pada tahap refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rencana tindakan. Jika penelitian tindakan dilakukan melalui beberapa siklus, maka dalam refleksi terakhir, peneliti menyampaikan rencana yang disarankan kepada peneliti lain apabila dia menghentikan kegiatannya, atau kepada diri sendiri apabila akan melanjutkan dalam kesempatan lain.

Berikut dibawah ini adalah skema pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas:

#### Skenario Penelitian Tiap Siklus

No	Skenario Penelitian	Materi Pokok yang Diberikan
1	Siklus I a. <i>Planning</i> (perencanaan) b. <i>Act</i> (pelaksanaan) c. <i>Observer</i> (pengamatan) d. <i>Reflection</i> (penerapan)	Pengenalan dan pemahaman pendekatan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran futsal melalui penjelasan dan contoh atau demonstrasi yang dilakukan oleh guru atau siswa.  Konsep model kooperatif tipe TGT:  1. Model kooperatif adalah

		<p>menitik beratkan kerjasama dalam setiap hal</p> <p>2. Guru memberikan</p> <p>3. pembelajaran yang terfokus pada kerjasama kelompok/tim</p> <p>Penerapan model kooperatif tipe TGT dalam siklus I:</p> <p>a. Siswa dibagi kedalam kelompok (<i>Team</i>) dan bekerjasama untuk mencapai tujuan</p> <p>b. Guru memberikan permainan (<i>Games</i>) yang memanfaatkan kerjasama tim</p> <p>c. Guru menyelenggarakan perlombaan (<i>Tournament</i>) antar kelompok</p> <p>d. Guru membimbing dengan memberikan gambaran dasar permainan futsal</p> <p>e. Memberikan evaluasi dan tes</p>
2	<p>Siklus II</p> <p>a. <i>Planning</i>(perencanaan)</p> <p>b. <i>Act</i> (pelaksanaan)</p> <p>c. <i>Observer</i>(pengamatan)</p> <p>d. <i>Reflection</i> (penerapan)</p>	<p>Penerapan hasil pengamatan pada siklus II berupa:</p> <p>a. Siswa kembali dibagi kedalam kelompok (<i>Team</i>)</p> <p>b. Siswa kembali diberi permainan (<i>Games</i>) yang menitik beratkan tentang kerjasama tim</p> <p>c. Guru menyelenggarakan</p>

		<p>perlombaan (<i>Tournament</i>) antar kelompok</p> <p>d. Guru lebih sering memberikan bimbingan kepada tiap kelompok</p> <p>e. Memberikan evaluasi dan tes</p>
3	Observasi	<p>Pengamatan dilakukan kepada :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru</li> <li>2. Siswa</li> </ol> <p>Pengamatan dilakukan kepada guru dan siswa berdasar pada bagian seorang guru dalam hal ini penelitian menerapkan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran futsal sedangkan siswa di observasi untuk mendapatkan data hasil penerapan model kooperatif tipe TGT yang diberikan</p>
4	Refleksi	Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai

Tabel 3.6 Skrenario Peneltian Tiap Siklus

### Program Model pembelajaran kooperatif tipe TGT

Siklus	Tindakan	Konsep Tindakan Game
I	I	Siswa menguasai atau mempertahankan bola dan menembak bola pada target (cons)

	II	Siswa passing, menguasai dan menembak bola pada target (kardus)
II	I	Siswa menguasai, memasukan bola pada target (gawang kecil) serta belajar mencari ruang kosong untuk menerima operan
	II	Siswa menguasai bola dengan passing dan mencetak skor dengan menembak target (botol) serta membawa bola ke daerah yang telah ditentukan untuk mencetak skor

Tabel 3.7 Program Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT

**Skenario tindakan pembelajaran****a. Tindakan I aktivitas pembelajaran futsal**

Fokus Pembelajaran : Siswa menguasai atau mempertahankan bola dan menembak bola pada target (cons).

Tujuan pembelajaran: Aktivitas meningkatkan kemampuan gerak dasar, tercapai tujuan yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin.

Media dan alat yang digunakan :

- Lapangan
- Cons
- Bola



## Pendahuluan

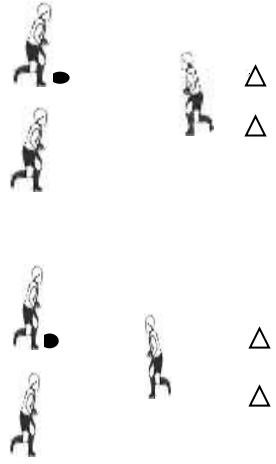
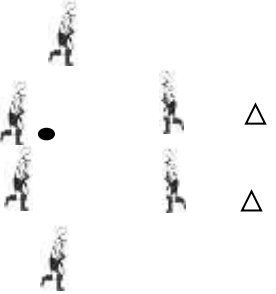
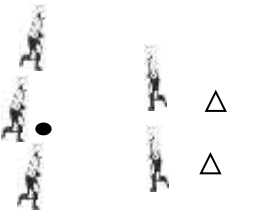
1. Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
2. Menertibkan siswa dengan berbaris
3. Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
4. Guru men-cek kehadiran siswa.
5. Apersepsi
  - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
  - Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang siswa ketahui dalam pembelajaran Futsal.
6. Menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian melakukan pemanasan dengan permainan jalaikan. Cara memainkannya adalah dengan memisahkan satu orang yang menjadi jala dan harus menangkap temannya yang lain yang dianggap sebagai ikan, ikan yang tertangkap oleh jala otomatis berubah menjadi jala. Permainan di ulang 2x

### **Tabel 3.8**

**Sumber: ( Nuryadi )**

### **Program Penelitian Siklus I tindakan I.**

Kegiatan inti

<p>Cara <i>passing</i> dengan mendukung teman dan membuka ruang dengan permainan 2 vs 1</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 3 orang. 1 bertahan dan 2 penyerang. Penyerang harus melakukan <i>passing</i> untuk mencetak skor dengan memasukan kepada cons yang telah di sediakan. Sedangkan pemain bertahan harus menjaga agar penyerang tidak mendapat skor.</p>	
<p>Cara <i>passing</i> dengan mendukung teman dan membuka ruang dalam permainan 4 vs 2</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 6 orang. 2 bertahan dan 4 penyerang. Penyerang harus melakukan <i>passing</i> dengan memasukan kepada cons yang telah di sediakan sedangkan pemain bertahan harus menjaga agar penyerang tidak mendapat skor..</p>	
<p>Cara <i>passing</i> dengan mendukung teman dan membuka ruang dalam permainan</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 5 orang. 2 bertahan dan 3 penyerang. Penyerang harus melakukan <i>passing</i>, dengan memasukan</p>	

Moch Rusman Rohmatul Gina, 2017

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL DAN KERJASAMA SISWA**

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

3 vs 2		kepada cons yang telah di sediakan. Sedangkan pemain bertahan harus menjaga agar penyerang tidak mendapat skor.	
--------	--	---	--

### Penutup

- 1). Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- 2). Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- 3). Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar).
- 4). Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran.

### **b. tindakan II aktivitas pembelajaran futsal**

Fokus Pembelajaran: Siswa pasing, menguasai, dan menembak bola pada target.

Tujuan pembelajaran: Aktivitas meningkatkan kemampuan gerak dasar dan berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin

Media alat yang digunakan :

- Lapangan
- Kardus
- Bola

### 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. Apersepsi

➤ Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.

➤ Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang siswa ketahui dalam pembelajaran futsal.

6. Menyampaikan tujuan pembelajaran.

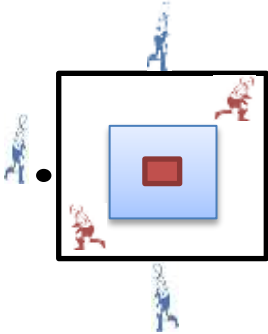
7. Pemanasan dengan permainan bebek dan macan. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil, dalam satu kelompok terdapat 1 macan, 1 induk bebek dan beberapa anak bebek yang saling berpegangan di belakang induk bebek. Macan harus berusaha menangkap anak bebek yang paling terakhir, sementara sang induk bebek harus menjaga agar anak bebek tidak ditangkap macan

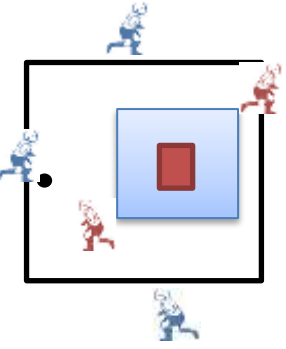
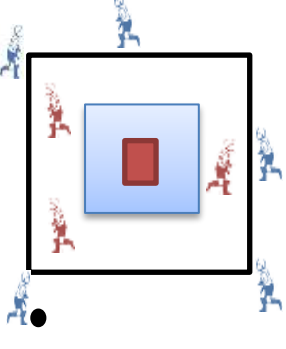
**Tabel 3.9**

**Sumber: ( Nuryadi )**

**Program Penelitian Siklus I tindakan II**

Kegiatan inti

<p>Cara-cara <i>passing</i> dengan mendukung teman dan membuka ruang dalam permainan 4 vs 2</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 6 orang. 2 bertahan dan 4 penyerang. Penyerang harus melakukan <i>passing</i> lalu mencetak skor dengan sasaran (kardus). Sedangkan pemain bertahan harus menjaga agar penyerang tidak mendapat skor.</p>	
---	--------------------------------------	---	---

<p>Cara <i>passing</i> dengan mendukung teman dan membuka ruang dalam permainan 3 vs 2</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 5 orang. 2 bertahan dan 3 penyerang. Penyerang harus melakukan <i>passing</i>, lalu mencetak skor dengan sasaran (kardus). Sedangkan pemain bertahan harus menjaga agar penyerang tidak mendapat skor.</p>	
<p>Cara <i>passing</i> dengan mendukung teman dan membuka ruang dalam permainan 5 vs 3</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 8 orang. 3 bertahan dan 5 penyerang. Penyerang harus melakukan <i>passing</i>, lalu mencetak skor dengan sasaran (kardus). Sedangkan pemain bertahan harus menjaga agar penyerang tidak mendapat skor.</p>	

### Penutup

- 1). Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- 2).Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.

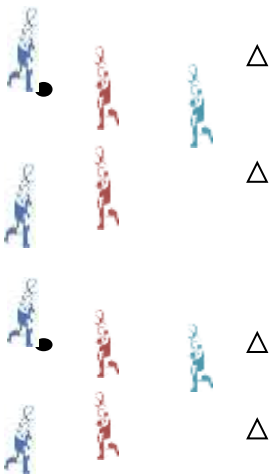
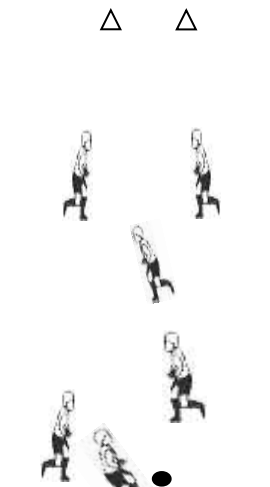
- 3). Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar).
- 4). Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran.

**Tabel 3.10**

**Sumber: ( Nuryadi )**

**Program Penelitian Siklus II tindakan I**

**Kegiatan Inti**

<p>Cara <i>passing</i> dengan mendukung teman dan membuka ruang dalam permainan 3 vs 2</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 5 orang. 2 bertahan dan 3 penyerang. Penyerang harus melakukan <i>passing</i>, untuk mencetak skor dengan memasukan kepada cons yang telah di sediakan. Sedangkan pemain bertahan harus menjaga agar penyerang tidak dapat skor</p>	
<p>Cara <i>passing</i>, dengan mendukung teman dan membuka ruang dalam permainan 5 vs 3</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 8 orang. 5 orang team biru dan 3 orang team merah. Team biru mempunyai 3 gawang cons sedangkan team merah mempunyai 1 gawang cons. Setiap</p>	



		team harus saling menyerang dan memasukkan bola ke dalam gawang lawan. Skor tercipta ketika bola masuk di antara cones	
Cara <i>passing</i> , dengan mendukung teman dan membuka ruang dalam permainan 5 vs 4	Guru menjelaskan cara bermain	Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 9 orang. 5 orang team biru dan 4 orang team merah. Team biru mempunyai 2 gawang cons sedangkan team merah mempunyai 1 gawang cons. Setiap team harus saling menyerang dan memasukkan bola ke dalam gawang lawan. Skor tercipta ketika bola masuk di antara cones	

#### Penutup

- 1) Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- 2) Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- 3) Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar).
- 4) Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran.

#### a. Tindakan IV aktivitas pembelajaran futsal

Fokus Pembelajaran : Siswa menguasai bola dengan *passing* dan mencetak skor dengan menembak target (botol) serta membawa bola ke daerah yang telah ditentukan untuk mencetak skor

Tujuan pembelajaran: aktivitas meningkatkan kemampuan gerak dasar dan berdiskusi pada saat permainan selesai dalam agar tercapai tujuan yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin.

Media alat yang digunakan :

- Lapangan
- Cones
- Botol
- Kapur
- Bola

#### 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. Apersepsi
  - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
  - Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam pembelajaran futsal.
6. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
7. Pemanasan dengan permainan hitam dan hijau. Ketika guru menyebutkan hitam maka hitam harus lari ke daerah aman sedangkan hijau harus berusaha

Moch Rusman Rohmatul Gina, 2017

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL DAN KERJASAMA SISWA**

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



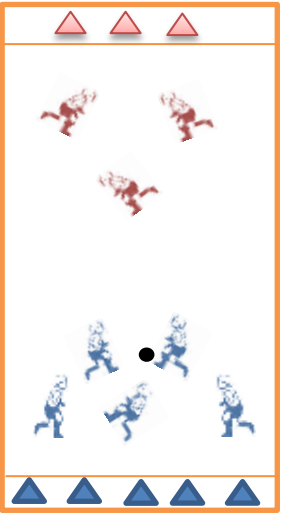
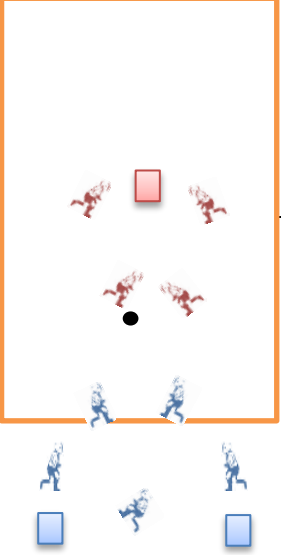
menangkap. Ketika guru menyebutkan hijau maka hijau harus lari ke daerah amandan hitam harus berusaha menangkap hijau.

**Tabel 3.8**

**Sumber: ( Nuryadi )**

**Program Penelitian Siklus II tindakan II**

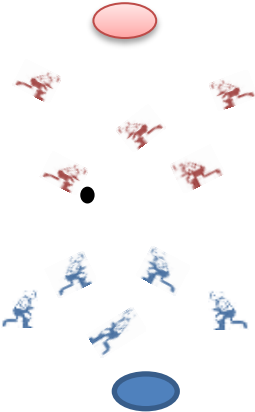
**Kegiatan Inti**

<p>Cara <i>passing</i>, dengan mendukung teman dan membuka ruang dalam permainan 5 vs 3</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 8 orang. 5 orang team biru dan 3 orang team merah. Team biru mempunyai 5 botol target sedangkan team merah mempunyai 3 botol target. Pemenang ditentukan ketika botol target habis terjatuh oleh team penyerang. Dengan cara di <i>passing</i> bola tanpa melewati garis tendangan.</p>	
<p>Cara <i>passing</i>, dengan mendukung teman dan membuka ruang dalam permainan 5 vs 4</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 9 orang. 5 orang team biru dan 4 orang team merah. Team biru mempunyai 2 daerah skor (target) dan team merah mempunyai 1 daerah skor (target). Skor tercipta apabila salah satu pemain dapat <i>passing</i> bola di daerah skor lawan mengenai target</p>	

Moch Rusman Rohmatul Gina, 2017

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL DAN KERJASAMA SISWA**

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

		(kardus).	
Cara Cara pasing, dengan mendukung g teman dan membuka ruang dalam permainan 5 vs 5	Guru menjelas kan cara bermain	Siswa terbagi dalam kelompok 10 orang yang didalamnya terbagi 2 kelompok sama banyak. Team merah 5 orang, team biru 5 orang. Setiap tim mempunyai 1 lingkaran skor/ gawang. Tim yang mampu memasukkan bola ke dalam lingkaran skor/ gawang lawan maka akan mendapat 1 skor.	

#### Penutup

1. Guru dan siswa melakukan relaksasi.
2. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
3. Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar).
4. Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran

#### G. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang meliputi: sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data.

1. Sumber Data: Yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1&2.
2. Jenis Data : Jenis data yang didapat adalah data kualitatif yang terdiri dari hasil belajar, rencana pembelajaran, dan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.

Moch Rusman Rohmatul Gina, 2017

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL DAN KERJASAMA SISWA**

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

3. Teknik Pengumpulan Data: Data hasil belajar diambil dengan memberikan tes berupa pengamatan dalam permainan yang di modifikasi kepada siswa, data tentang situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

## H. 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 nilai rata-rata dan persentase tingkat keberhasilan pembelajaran,

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

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

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

Keterangan:

$\bar{X}$	= 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

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

Keterangan :

P = Persen

$X_i$  = Skor yang didapat

N = Banyaknya data

S = Jumlah skor maksimal

$\Sigma$  = Menyatakan jumlah

100% = Bilangan Tetap

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

Penulis menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek psikomotor, yaitu keterampilan bermain *futsal dan kerjasama siswa*.