

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Hakikat 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 penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian dapat membantu peneliti mengungkapkan permasalahan yang akan dikaji kebenarannya.

Menurut Sugiyono (2013:6) metode penelitian yaitu:

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu cara atau prosedur ilmiah yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang terdapat di lingkungan pendidikan. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*). Penelitian tindakan kelas menurut Kunandar (2012, hlm. 45), penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian tindakan kelas yaitu untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya.

Sesuai dengan namanya, ada tiga istilah yaitu penelitian, tindakan dan kelas. Penelitian adalah kegiatan ilmiah untuk memperoleh data atau memperoleh informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu dari suatu hal yang menarik

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017

PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

minat dan penting untuk diteliti. Tindakan berarti suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan. Kegiatan itu dilakukan oleh guru, karena guru sosok yang lebih mengetahui situasi dan karakteristik kelas dibandingkan yang lain. Sedangkan kelas adalah sekelompok siswa yang belajar di kelas, di lab, di lapangan, dan lain-lain. Jadi “PTK sebuah kajian sistematis tentang upaya meningkatkan mutu praktik pembelajaran oleh sekelompok masyarakat melalui tindakan praktis dan refleksi atas hasil tindakan tersebut” (Hidayat, 2011, hlm. 6). PTK merupakan salah satu penelitian yang umumnya dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, memperbaiki mutu pembelajaran serta menerapkan atau mencoba hal-hal baru yang bisa meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan dilaksanakannya PTK, berarti guru juga berkedudukan sebagai peneliti, yang senantiasa bersedia meningkatkan kualitas kemampuan mengajarnya. Upaya peningkatan kualitas tersebut diharapkan dilakukan secara sistematis, realistis, dan rasional, yang disertai dengan meneliti semua aksinya di depan kelas sehingga gurulah yang tahu persis kekurangan-kekurangan dan kelebihanannya. Apabila di dalam pelaksanaan “aksi” nya masih terdapat kekurangan, dia akan bersedia mengadakan perubahan sehingga di dalam kelas yang menjadi tanggung jawabnya tidak terjadi permasalahan.

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). Dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan tanggung jawab dan keterampilan bermain siswa dalam permainan sepak bola.

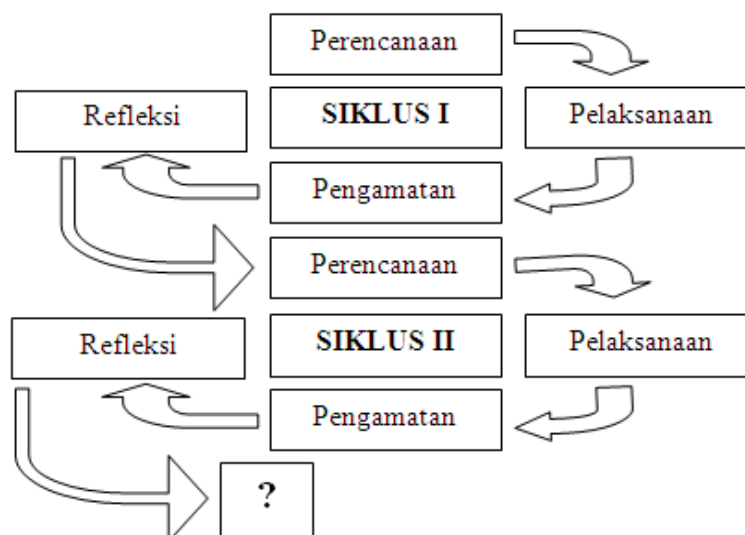
B. Desain Penelitian

Menurut Umar (2006, hlm. 4), “Desain penelitian merupakan semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan”. Tujuan dengan adanya desain penelitian yaitu agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan yang diharapkan, sistematis dan bisa dipertanggungjawabkan.

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017

PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

Desain penelitian yang di maksud yaitu rancangan suatu penelitian, dengan desain penelitian peneliti dengan mudah memproses jalannya penelitian. Apabila digambarkan proses penelitian tindakan kelas ialah sebagai berikut:



Gambar 3.1
Menurut Arikunto
dari Model desain penelitian Kemmis dan McTaggart
(2010, hlm. 16)

C. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis akan melaksanakan penelitian pada semester genap tahun ajaran 2016-2017 di SDPN Setiabudi Kota Bandung. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Untuk lebih jelasnya mengenai jadwal pelaksanaan penelitian disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

No	Hari	Tanggal	Waktu	Siklus/Tindakan
----	------	---------	-------	-----------------

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017
PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

1	Kamis	6 April 2017	08.00 – 10.00	I/I
2	Kamis	13 April 2017	08.00 – 10.00	I/II
3	Kamis	20 April 2017	08.00 – 10.00	II/I
4	Kamis	27 April 2017	08.00 – 10.00	II/II

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SDPN Setiabudhi kota Bandung. Sekolah ini beralamat di Jl. Sarirasa No. 132, Sarijadi Sukasari Bandung Jawa Bara 40151 . Peneliti memilih lokasi tersebut karena sekolah tersebut merupakan tempat PPL Peneliti. Dengan demikian peneliti memahami karakteristik masing-masing siswa, sarana dan prasarana, lingkungan sekolah, serta keadaan guru di sekolah tersebut.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sudjana (2005, hlm. 6) menyatakan bahwa “Populasi merupakan totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.”

Sedangkan menurut Sugiyono (2013, hlm. 117), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek aau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Dari pengertian diatas populasi yang digunakan peneliti ialah siswa kelas V SDPN Setiabudi yang berlokasi di Jalan Sarirasa No. 132 Sarijadi Sukasari Bandung Jawa Barat.

2. Sampel Penelitian

Arikunto (2006, hlm. 131) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2013, hlm. 118) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam pengambilan sampel, peneliti harus mengambil sampel yang dapat mewakili, agar dapat dihasilkan data yang akurat. Pada penelitian ini,

Jadi sampel bisa diartikan data sebagian dari populasi. Sampel yang digunakan peneliti adalah siswa kelas V-A SDPN Setiabudi Kota Bandung, yang berjumlah 35 siswa dengan 20 siswa laki – laki dan 15 siswa perempuan.

E. Variabel dan Definisi Operasional Penelitian

Menurut Subroto, dkk (2014, hlm. 36), variabel adalah gejala yang bervariasi yang akan dijadikan objek pengamatan yang kemunculannya berbeda-beda pada setiap subjeknya. Sedangkan menurut Sugiyono (2013, hlm. 60), mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam PTK ada 3 Variabel yang akan dikaji yaitu variabel input, variabel proses dan variabel output. Mangacu pada penelitian tersebut maka variabel-variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Input dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDPN Setiabudi Kota Bandung, yang berjumlah 35 siswa terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.
2. Variabel Proses dalam penelitian ini adalah Penerapan Model Hellison dan Pendekatan *Soccer Like Games*,
3. Variabel Output dalam penelitian ini adalah Sikap Tanggung Jawab dan Keterampilan Bermain melalui pembelajaran permainan sepak bola

F. Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang menjadi alat pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. menurut Sugiyono (2013, hlm.147)

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017

PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

“Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam.” Jadi menurut pengertian tersebut instrumen penelitian adalah alat bantu digunakan 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. Dalam penelitian ini menggunakan empat instrumen yaitu:

1. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan salah satu cara membuat laporan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian berlangsung. Hal-hal yang diamati oleh observer yaitu mengenai kinerja guru, pemberian materi, feedback yang diberikan anak terhadap pembelajaran yang diberikan.

Catatan Lapangan	
Tindakan	:
Hari/Tanggal	:
Waktu	:
Pengajar	:
.....	
.....	
.....	
.....	
Observer	
.....	

2. Format Lembar Observasi Perilaku Tanggung Jawab Hellison

Tabel 3.2
Format Observasi Perilaku Tanggung Jawab Hellison

No	Nama Siswa	Skala Nilai Tanggung Jawab dan Sosial Hellison					Jumlah
		0	1	2	3	4	
1							
2							
3							
4							
5							

- Keterangan:

1. Level 0 (Irresponsibility – Tidak Bertanggung Jawab)
 - a. Mengganggu kinerja dan permainan orang lain.
 - b. Mengejek teman yang melakukan kesalahan.
 - c. Mengajak orang lain untuk tidak melakukan sesuatu kegiatan dalam permainan.
 - d. Tidak membagi peralatan atau tempat dengan temannya.
2. Level 1 (Self-Control – Kontrol Diri)
 - a. Membiarkan teman memakai alat, tanpa menggungunya.
 - b. Tidak melakukan kegiatan pembelajaran tetapi tidak mengganggu orang lain.
 - c. Menolak jika mengganggu orang lain.
 - d. Melakukan apa yang diperintah oleh guru tetapi tidak setiap waktu.
3. Level 2 (Involvement – Keterlibatan)
 - a. Aktif dan bersemangat mengikuti pelajaran.
 - b. Sering mencoba sendiri untuk menguasai keterampilan.
 - c. Mencoba apa yang diperintahkan guru tanpa mengeluh.
 - d. Mau bergabung dengan temannya yang lain.
4. Level 3 (Self-Responsibility – Tanggung Jawab Pribadi)
 - a. Tidak perlu diminta untuk melakukan apa yang diperintahkan oleh guru.
 - b. Tidak marah walau diganggu atau diejek.

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017

PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

- c. Semangat berlatih walaupun tidak diawasi guru.
 - d. Mau bekerjasama dengan teman yang lain.
5. Level 4 (Caring – Kepedulian)
- a. Membantu guru dalam mempersiapkan peralatan.
 - b. Membantu teman dalam menguasai keterampilan.
 - c. Memberi semangat kepada teman.
 - d. Secara aktif menawarkan bantuan kerjasama.
- Teknik Pengskoran:
 1. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom level 0 siswa mendapatkan skor 2.
 2. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom level 1 siswa mendapatkan skor 4.
 3. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom level 2 siswa mendapatkan skor 6.
 4. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom level 3 siswa mendapatkan skor 8.
 5. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom level 4 siswa mendapatkan skor 10.

3. Format Lembar Observasi Keterampilan Bermain

Dalam penelitian ini untuk mengukur keterampilan bermain siswa sepakbola menggunakan lembar observasi dari Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997, hlm, 223) *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)* yang diterjemahkan kedalam bahasa indonesia menjadi instrument penilaian penampilan bermain (IPPB). Tujuannya untuk membantu guru atau pelatih mengobservasi dan mendata perilaku penampilan bermain ketika permainan berlangsung. Ada tujuh komponen untuk menggambarkan tentang tingkat penampilan bermain siswa. 7 komponen tersebut yaitu :

- a. Kembali ke pangkalan (*home base*) adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
- b. Menyesuaikan diri (*adjust*) adalah pergerakan pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntunan situasi permainan.
- c. Membuat keputusan (*decision making*) komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017
PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

- d. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill executive*) setelah membuat keputusan, barulah pemain melaksanakan keterampilan yang dipilih.
- e. Memberikan dukungan (*support*)
- f. Melapis teman (*cover*) dilakukan untuk melapor pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
- g. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*) adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak.

Dari ketujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan kedalam pembelajaran permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam hal ini peneliti fokus dalam enam aspek penampilan yaitu 1) Menyesuaikan Diri (*Adjust*), 2) Membuat Keputusan (*Decision Making*), 3) Melaksanakan Keterampilan Tertentu (*Skill Executive*), 4) Memberi Dorongan (*Support*), 5) Melapis Teman (*Cover*), 6) Menjaga atau Mengikuti Gerak Lawan (*Guard Or Mark*).

Tabel 3.3
Format Game Performance Assesment Instrument (GPAI)

No	Nama	Menyesuaikan Diri (<i>Adjust</i>)	Membuat Keputusan (<i>Decision Making</i>)	Melaksanakan Keterampilan Tertentu (<i>Skill Executive</i>)	Memberi Dorongan (<i>Support</i>)	Melapis Teman (<i>Cover</i>)	Menjaga atau Mengikuti Gerak Lawan (<i>Guard Or Mark</i>)

Tabel 3.4

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017
PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

Klasifikasi Penilaian

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

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bukti dari segala kegiatan yang dilaksanakan pada saat penelitian di lapangan, dokumentasi tersebut berupa hasil pemotretan selama proses belajar mengajar berlangsung. Kegiatan yang didokumentasikan yaitu berupa aktivitas yang dilakukan oleh peneliti maupun aktivis yang dilakukan oleh siswa yang sedang diteliti yang dianggap mendukung dalam proses penelitian.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah dalam proses penelitian, merancang dan dapat melaksanakan penelitian sesuai dengan yang telah disusun dan dirancang agar dapat tercapai sesuai dengan tujuan.

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

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan observer menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Hellison dan pendekatan *soccer like games* terhadap tanggung jawab dan keterampilan bermain siswa serta variasi bentuk tugas gerak yang sistematis terhadap pembelajaran permainan sepakbola.
- b. Membuat lembar observasi yaitu:

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017

PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

- 1) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini harus tertib dan sistematis karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.
 - 2) Dengan menggunakan alat elektronik untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran di tahap berikutnya.
- c. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah implementasi atau penerapan isi rancangan di dalam kancan, yaitu mengenai tindakan di kelas. Pada tahap ini, peneliti menerapkan rancangan program pembelajaranyang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Hellison dan pendekatan *soccer like games* terhadap tanggung jawab dan keterampilan bermain sepakbola yang digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan pelaksanaan pengamatan oleh pengamat. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan sekaligus meneliti mencatat apa yang terjadi di lapangan pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung untuk mengevaluasi hasil belajar sehingga dapat menjadi bukti hasil tindakan yang selanjutnya bisa dijadikan refleksi.

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, peneliti dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau teman

sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

4. Refleksi

Pada tahap ini, kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Tahap ini dilaksanakan ketika guru telah selesai melakukan tindakan penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang didapat dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisa dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan tanggung jawab dan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

Dalam penelitian ini menggunakan dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua tindakan. Setiap siklus terdapat tahapan-tahapan yaitu:

1. Perencanaan (Persiapan)
 - a. Mengurus perizinan dari lembaga terkait (PGSD Penjas dan Kepala Sekolah).
 - b. Observasi dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran awal tentang kemampuan awal siswa kelas V SDPN Setiabudi tentang tanggung jawab dan keterampilan bermain siswa dalam melakukan pembelajaran sepakbola melalui pembelajaran model Hellison dan pendekatan *soccer like games*
 - c. Menyusun rencana penelitian yaitu dengan membuat siklus-siklus penelitian dengan prosedur:
 - 1) perencanaan
 - 2) pelaksanaan tindakan
 - 3) observasi dan
 - 4) refleksi

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017
PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

Berdasarkan tahapan di atas maka rencana penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus sebagai berikut:

1. Siklus I Tindakan I

a. Fokus Pembelajaran : Siswa menguasai dan mempertahankan bola selama 10 menit melalui permainan 4 vs 1 dan menjelaskan contoh perilaku tanggung jawab dengan bersama-sama membaca spanduk perilaku tanggung jawab Hellison.

b. Tujuan pembelajaran : Aktivitas meningkatkan tanggung jawab dan keterampilan bermain sepak bola serta berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan.

c. Media dan alat yang digunakan :

- Lapangan
- Cons
- Bola

d. Pendahuluan

1. Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
2. Menertibkan siswa dengan berbaris
3. Peneliti bersama siswa berdoa bersama-sama.
4. Peneliti melakukan absensi siswa satu persatu ke depan untuk ditempelkan nomor absen agar memudahkan observer dalam menilai perilaku tanggung jawab dan keterampilan bermain siswa tersebut selama pembelajaran berlangsung.

5. Apersepsi

- Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
- Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang siswa ketahui dalam pembelajaran permainan sepakbola.

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017

PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

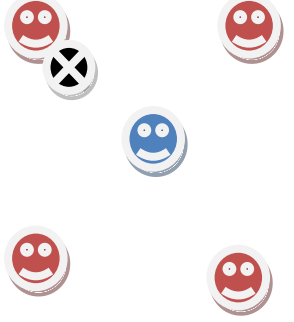
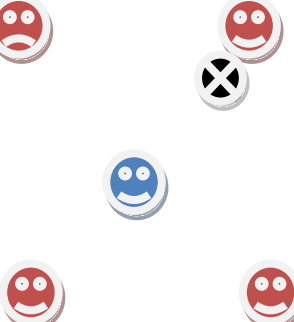
6. Peneliti menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan siswa, kemudian melakukan pemanasan dengan permainan yang berhubungan dengan materi pembelajaran yaitu permainan jala ikan. Cara memainkannya adalah dengan memisahkan satu orang yang menjadi jala dan harus menangkap temannya yang lain yang dianggap sebagai ikan, ikan yang tertangkap oleh jala otomatis berubah menjadi jala.

e. Kegiatan Inti

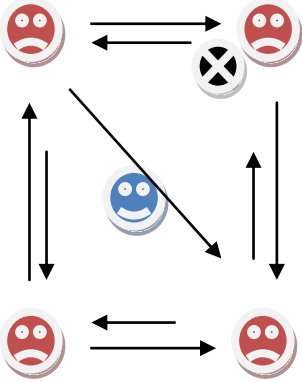
1. Siswa dikumpulkan kembali setelah melakukan pemanasan, peneliti menjelaskan kembali maksud dan tujuan pembelajaran.
2. Guru/peneliti kemudian memberikan tugas gerak kepada siswa berupa permainan 4 vs 1
3. Lalu guru/peneliti menjelaskan mengenai model Hellison (perilaku tanggung jawab yang baik dan buruk) dengan bersama-sama membaca di spanduk. Kemudian peneliti menyampaikan harapan kepada siswa agar berada di level perilaku 2 (*involvement*) untuk kebutuhannya dalam melakukan tugas gerak.
4. Aktivitas guru/peneliti yaitu berkeliling mengawasi siswa selama melakukan tugas geraknya dalam kelompok, melakukan koreksi dan mengingatkan tentang perilaku yang harus muncul di level 2 (*self-responsibility*).

Tabel 3.5
Program Penelitian Siklus I tindakan I

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017
PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

<p>Permainan 4 vs 1</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa melakukan permainan 4 vs 1, siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 5 orang. 1 bertahan dan 4 memainkan bola. Bentuk permainan yaitu berupa permainan <i>passing</i> secara kucing-kucingan dengan 3 kali sentuhan (<i>stop</i> dan <i>passing</i>) selama 10 menit dan seluruh siswa melakukan kegiatan secara aktif bergerak.</p>	
<p>Permainan 4 vs 1 Menggunakan ten ball</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa melakukan permainan 4 vs 1, siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 5 orang. 1 bertahan dan 4 memainkan bola. Bentuk permainan yaitu berupa permainan <i>passing</i> secara kucing-kucingan dengan 3 kali sentuhan (<i>stop</i> dan <i>passing</i>) selama 10 menit dan seluruh siswa melakukan kegiatan secara aktif bergerak dan apabila bola 10x <i>passing</i> kucing yang kucing tidak dapat merebut maka dianggap mendapatkan 1 point.</p>	

Lanjutan Tabel 3.5
Program Penelitian Siklus I tindakan I

<p>Permainan 4 vs 1 Dengan berpindah tempat</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa melakukan permainan 4vs 1, 4 orang yang memainkan bola dan 1 orang yang bertugas merebut bola. Siswa melakukan permainan kucing bola, 1 orang jadi kucing dan 4 orang memainkan bola dan berpindah tempat secara aktif dan acak sambil melaksanakan <i>passing</i> seperti <i>zigzag</i> kepada temannya dan memberikan bola ke temannya yang meminta bola untuk melakukan passing secara bergantian di area lapangan yang dibatasi oleh pembatas (<i>cons</i>) yang sudah ditentukan oleh guru penjas.</p>	
--	--------------------------------------	--	---

f. Penutup

1. Guru dan siswa melakukan relaksasi.
2. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

3. Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas gerak 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.

2. Siklus I Tindakan II

- a. **Fokus Pembelajaran** : Siswa passing, menguasai, mempraktikkan konsep pertahanan, serangan dan mencetak point melalui permainan 5 vs 2 dengan menggunakan model Hellison dan aktivitas permainan *soccer like games* serta menjelaskan kembali dengan membaca spanduk bersama-sama yang berisi contoh perilaku tanggung jawab yang baik.
- b. **Tujuan pembelajaran** : Aktivitas meningkatkan tanggung jawab dan keterampilan bermain sepak bola serta berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan.
- c. **Media alat yang digunakan** :
 - Lapangan
 - Cons
 - Bola
- d. **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 melakukan absensi siswa satu persatu ke depan untuk ditempelkan nomor absen agar memudahkan observer dalam menilai perilaku tanggung jawab dan keterampilan bermain siswa tersebut selama pembelajaran berlangsung.
 5. Apersepsi
 - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.

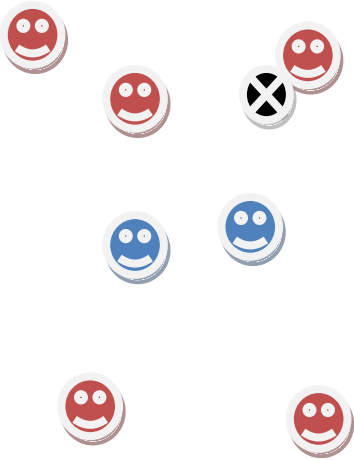
- Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang siswa ketahui dalam pembelajaran permainan sepakbola.
6. Peneliti menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan siswa.
 7. kemudian melakukan pemanasan dengan permainan yang berhubungan dengan materi pembelajaran yaitu permainan elang ayam. Cara memainkannya adalah siswa terbagi dalam beberapa kelompok kecil, setiap kelompok memiliki area permainan berbentuk lingkaran dan satu orang sebagai elang, satu orang sebagai induk ayam sedangkan yang lainnya menjadi anak ayam. Tugas Elang yaitu harus menangkap anak ayam yang dijaga oleh induk ayam, apabila anak ayam tertangkap oleh elang maka anak ayam tersebut menjadi elang begitupun seterusnya sampai anak ayam habis tertangkap oleh elang.

e. Kegiatan Inti

1. Siswa dikumpulkan kembali setelah melakukan pemanasan, peneliti menjelaskan kembali maksud dan tujuan pembelajaran.
2. Lalu peneliti menjelaskan kembali mengenai model Hellison (perilaku tanggung jawab yang baik dan buruk) dengan bersama-sama membaca spanduk tentang perilaku tanggung jawab. Kemudian peneliti menyampaikan harapan kepada siswa agar meningkatkan level perilakunya ke level 3 (*self-responsibility*) untuk kebutuhannya dalam melakukan tugas gerak.
3. Lalu peneliti mengingatkan kembali mengenai tugas gerak yang telah dilakukan minggu kemarin tentang permainan 4 vs 1, kemudian siswa diberikan tugas gerak baru yaitu permainan 5 vs 2 dan ditugaskan untuk berlatih dalam kelompoknya
4. Aktivitas guru/peneliti yaitu berkeliling mengawasi siswa selama melakukan tugas geraknya dalam kelompok, melakukan koreksi dan

mengingatkan tentang perilaku yang harus muncul di level 3 (*self-responsibility*).

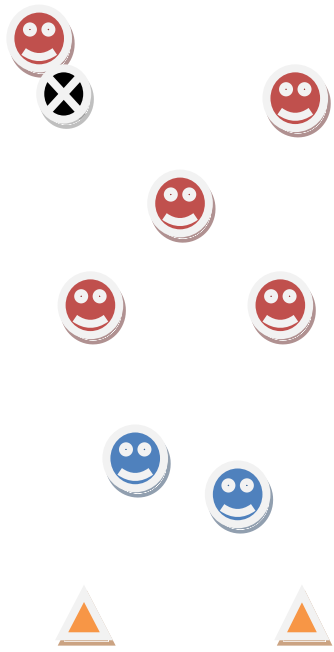
Tabel 3.6
Program Penelitian Siklus I tindakan II

<p>Permainan 5 vs 2</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa melakukan permainan 5 vs 2, 5 orang pemain yang memainkan bola dan 2 orang pemain yang merebut bola, permainan ini berlangsung 10 menit. Dalam permainan ini 5 orang pemain yang memainkan bola harus memainkan ball possession dengan cara passing-stopping maksimal 5 sentuhan bola. Sedangkan 2 orang lainnya harus berusaha merebut bola dari lima orang mamainkan bola. Bila dalam passing ada pemain yang terebut bolanya, maka otomatis</p>	
---	--------------------------------------	---	--


Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017
PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

		<p>pemain itu bergantian menjadi penjaga, dan pemain yang sebelumnya menjadi penjaga bergantian menjadi pemain yang memainkan bola.</p>	
--	--	---	--

Lanjutan Tabel 3.6
Program Penelitian Siklus I tindakan II

<p>Permainan 5 vs 2 dengan menggunakan cones sebagai gawang (kecil)</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa melakukan permainan 5 vs 2, 5 orang pemain yang memainkan bola dan 2 orang pemain yang merebut bola, permainan ini berlangsung 10 menit. Namun bedanya dalam permainan ini dua orang yang merebut bola juga bertugas bertahan agar gawang (kecil) tidak kemasukan. Lima orang pemain yang memainkan bola bertugas mempertahankan bola agar tidak direbut dan memasukkan bola ke gawang untuk mencetak point.</p>	
--	--------------------------------------	---	--

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017
PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

<p>Permainan 5 vs 2 dengan menggunakan empat gawang</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Mulai dengan kick off dari tengah lapangan, tim penyerang berusaha mencetak skor dan tim bertahan berusaha mempertahankan gawangnya. Guru menentukan gawang mana saja yang harus di serang.</p>	
---	--------------------------------------	--	---

f. 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.

2. Siklus II Tindakan I

- a. **Fokus Pembelajaran** : taktik menyerang dan bertahan secara individu melalui permainan 5 vs 3 dan menyempurnakan nilai tanggung jawab pribadi siswa, memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat untuk melakukan tugas gerak dan memberikan siswa target agar semuanya diharapkan berada di level 4

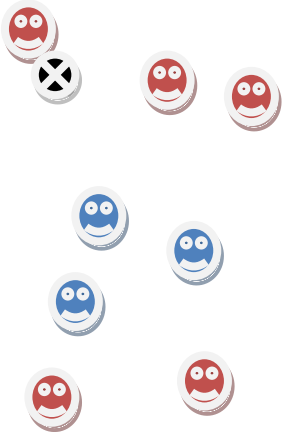
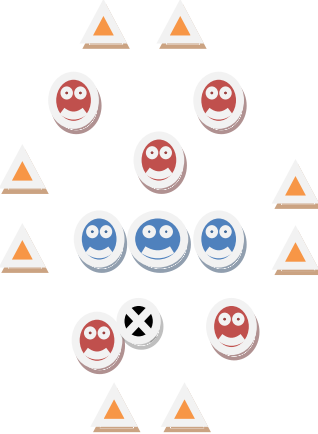
- b. Tujuan pembelajaran :** Aktivitas meningkatkan tanggung jawab dan keterampilan bermain sepak bola serta berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan.
- c. Media alat yang digunakan :**
- Lapangan
 - Cones
 - Bola
- d. Pendahuluan**
1. Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
 2. Menertibkan siswa dengan berbaris.
 3. Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
 4. Guru melakukan absensi siswa satu persatu ke depan untuk ditempelkan nomor absen agar memudahkan observer dalam menilai perilaku tanggung jawab dan keterampilan bermain siswa tersebut selama pembelajaran berlangsung.
 5. Apersepsi
 - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
 - Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang siswa ketahui dalam pembelajaran permainan sepakbola.
 6. Peneliti menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan siswa.
 7. kemudian melakukan pemanasan dengan permainan yang berhubungan dengan materi pembelajaran yaitu permainan hitam hijau. Cara memainkannya adalah siswa terbagi dalam dua kelompok besar, satu kelompok berwarna hitam dan satu kelompok lainnya berwarna hijau. Siswa berdiri saling membelakangi, ketika guru menyebutkan hitam maka hitam harus lari ke daerah aman sedangkan hijau harus berusaha

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

e. Kegiatan Inti

1. Siswa dikumpulkan kembali setelah melakukan pemanasan, peneliti menjelaskan kembali maksud dan tujuan pembelajaran.
2. Lalu peneliti menjelaskan kembali tentang perilaku tanggung jawab yang baik dan buruk lalu siswa bersama-sama membaca spanduk tentang perilaku tanggung jawab yang baik dan buruk. Kemudian peneliti menyampaikan harapan kepada siswa agar meningkatkan level perilakunya ke level 4 (*caring*) untuk kebutuhannya dalam melakukan tugas gerak.
3. Lalu peneliti mengingatkan kembali mengenai tugas gerak yang telah dilakukan minggu kemarin tentang permainan 5 vs 2, kemudian siswa diberikan tugas gerak baru yaitu permainan 5 vs 3 dan ditugaskan untuk berlatih dalam kelompoknya.
4. Aktivitas guru/peneliti yaitu berkeliling mengawasi siswa selama melakukan tugas geraknya dalam kelompok, melakukan koreksi dan mengingatkan tentang perilaku yang harus muncul di level 4 (*caring*).

Tabel 3.7
Program Penelitian Siklus II tindakan I

<p>Permainan 5 vs 3</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa melakukan permainan 5 vs 3, 5 orang pemain yang memainkan bola dan 3 orang pemain yang merebut bola, permainan ini berlangsung 10 menit. Dalam permainan ini 5 orang pemain yang memainkan bola harus memainkan ball possession dengan cara passing-stopping maksimal 5 sentuhan bola. Sedangkan 3 orang lainnya harus berusaha merebut bola dari lima orang memainkan bola. Bila dalam passing ada pemain yang terebut bolanya, maka otomatis pemain itu bergantian menjadi penjaga, dan pemain yang sebelumnya menjadi penjaga bergantian menjadi pemain yang memainkan bola.</p>	
<p>Permainan 5 vs 3 Dengan empat gawang</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Mulai dengan kick off dari tengah lapangan, tim penyerang berusaha mencetak skor dan tim bertahan berusaha mempertahankan gawangnya. Guru menentukan gawang mana saja yang harus di serang.</p>	

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017

PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

Lanjutan Tabel 3.7
Program Penelitian Siklus II tindakan I

<p>permainan 5 vs 3 Mencetak gol dengan menggiring bola dengan empat gawang</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Mulai dengan kick off dari tengah lapangan, dalam permainan ini pemain penyerang hanya diperbolehkan memainkan 3 sentuhan bola. Disediakan 2 gawang, cara mencetak gol/skor pemain hanya boleh memasukkan bola dengan menggiring bola melintasi garis belakang pemain lawan, panjang garis seluruhnya dianggap sebagai garis gawang, permainan ini berlangsung selama 10 menit.</p>	
--	--------------------------------------	--	--

f. 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.

4. Sikulus II Tindakan II

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017
PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

- a. **Fokus Pembelajaran** : Kerjasama pada saat menyerang maupun bertahan, dan keterampilan bermain siswa melalui permainan 3 vs 3 dan melakukan simulasi permainan yang sebenarnya yaitu mini soccer
- b. **Tujuan pembelajaran** : Aktivitas meningkatkan tanggung jawab dan keterampilan bermain siswa serta berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan.
- c. **Media alat yang digunakan** :
- Lapangan
 - Cones
 - Bola
- d. **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 melakukan absensi siswa satu persatu ke depan untuk ditempelkan nomor absen agar memudahkan observer dalam menilai perilaku tanggung jawab dan keterampilan bermain siswa tersebut selama pembelajaran berlangsung.
 5. Apersepsi
 - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
 - Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang siswa ketahui dalam pembelajaran permainan sepakbola.
 6. Peneliti menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan siswa.
 7. Kemudian melakukan pemanasan dengan permainan yang berhubungan dengan materi pembelajaran yaitu permainan hitam hijau. Cara memainkannya adalah siswa terbagi dalam dua kelompok besar, Ketika guru menyebutkan hitam maka hitam harus lari ke daerah aman

sedangkan hijau harus berusaha menangkap. Ketika guru menyebutkan hijau maka hijau harus lari ke daerah aman dan hitam harus berusaha menangkap hijau.

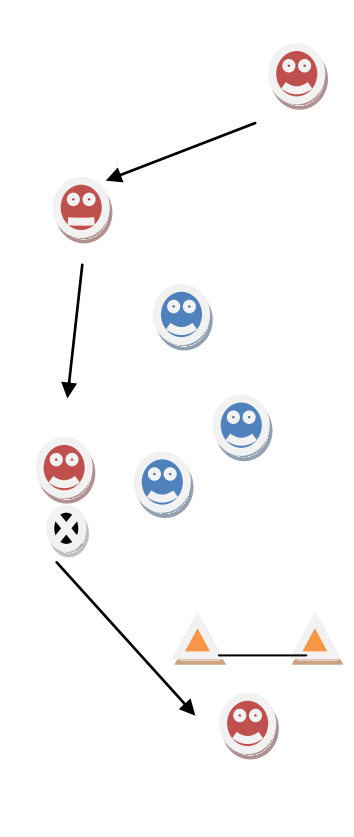
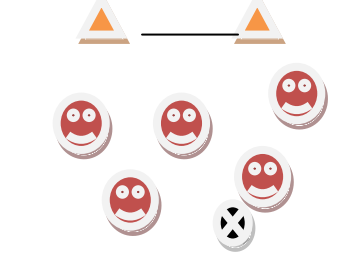
e. Kegiatan Inti

1. Siswa dikumpulkan kembali setelah melakukan pemanasan, peneliti menjelaskan kembali maksud dan tujuan pembelajaran.
2. Lalu peneliti menjelaskan kembali tentang perilaku tanggung jawab yang baik dan buruk kemudian siswa bersama-sama membaca spanduk tentang perilaku tanggung jawab yang baik dan buruk. Kemudian peneliti menyampaikan kepada siswa untuk yang belum mencapai level 4 diharapkan pada pembelajaran ini dapat meningkatkan level perilakunya ke level 4 (*caring*) dan untuk siswa yang sudah berada pada level 4 diharapkan lebih baik dan dipertahankan untuk kebutuhan dalam melakukan tugas gerak.
3. Kemudian peneliti mengingatkan kembali mengenai tugas gerak yang telah dilakukan minggu kemarin tentang permainan 5 vs 3, kemudian siswa diberikan tugas gerak baru yaitu permainan 3 vs 3 dan ditugaskan untuk berlatih dalam kelompoknya.
4. Aktivitas guru/peneliti yaitu berkeliling mengawasi siswa selama melakukan tugas geraknya dalam kelompok, melakukan koreksi dan mengingatkan tentang perilaku yang harus muncul di level 4 (*caring*).

Tabel 3.8
Program Penelitian Siklus II tindakan II

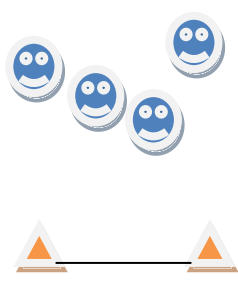
<p>Permainan dengan satu gawang (3 vs 3)</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Lapang permainan berbentuk persegi panjang dengan satu gawang dan seorang kiper. Lebar gawang ditentukan berdasarkan keadaan lapangan. Permainan ini bisa dimainkan dengan 3 vs 3 + 1 joker, dimana terdiri dari 3 orang penyerang dan 3 orang pemain bertahan. Penyerang bertugas memasukkan bola ke dalam gawang yang dijaga kiper dengan jarak tembakan yang ditentukan. Tugas joker adalah berperan sesuai dengan keadaan timnya, bila tim A yang melakukan penyerangan maka dia direbut tim B dan dia berperan sebagai tim B</p>	
---	--------------------------------------	--	--

Lanjutan Tabel 3.8
Program Penelitian Siklus II tindakan II

<p>Permainan dengan satu gawang depan belakang dengan menggunakan joker</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Permainan ini hampir sama dengan permainan satu gawang, namun perbedaannya adalah pemain dapat memasukkan bola dari depan atau dari belakang gawang. Gawang boleh dijaga oleh pemain bertahan ketika teman si pemain bertahan tersebut menguasai bola maka penjaga gawang berganti dengan pemain lawan, dan joker berpihak pada pemain yang memegang bola.</p>	
<p>Permainan mini soccer</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Permainan ini menyerupai permainan sepak bola, cara bermainnya pun hampir sama. Yang membedakan hanya dari peraturan dan lapangan yang lebih dimodifikasi seperti</p>	

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017

PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

	<p>menggunakan sepertiga lapangan sepak bola pada umumnya. Di dalam mini soccer ini, dilakukan oleh 5 vs 5 sampai 7 vs 7 waktu yang digunakan 10 menit.</p>	
--	---	---

f. 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

H. Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini digunakan pengumpulan data yaitu:

a. Observasi

Observasi adalah sebuah proses pengamatan atau pemantauan akan suatu objek atau masalah yang dari situ akan di ambil laporan atau kesimpulan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan, bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2013, hlm. 205).

b. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang tidak memerlukan pengetahuan mendalam akan

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017

PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

literatur yang digunakan dan kemampuan tertentu daripihak peneliti.

c. Dokumentasi

Merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar, rekaman, video atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2013, hlm. 329). Dokumentasi adalah mengumpulkan suatu data dengan cara mengalir atau data-data catatan, dokumentasi, administrasi yang sesuai dengan masalah yang diteliti untuk dijadikan sebuah bukti dalam penelitian.

2. Teknik Pengolahan data

a. Observasi

Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan yang terjadi (Arikunto, 2006, hlm. 229) yang diikuti zulfa, (2015, hlm. 48). Peneliti bertugas sebagai guru, sedangkan yang mengamati/menilai selama pembelajaran adalah rekan mahasiswa PGSD Penjas (observer). Tugas observer yaitu mengamati bagaimana pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung dan menilai proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan menerapkan model pembelajaran Hellison dan pendekatan *soccer like games* dalam meningkatkan tanggung jawab dan keterampilan bermain sepak bola, dengan mengisi format lembar pengamatan yang telah dibuat.

b. Catatan Lapangan

Pada penelitian ini peneliti juga menggunakan catatan lapangan untuk apa saja yang terjadi di lapangan selama pembelajaran penjas berlangsung, mencatat apakah ada kemajuan selama penelitian berjalan, mencatat hasil refleksi dan hasil diskusi.

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017

PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

c. Dokumentasi

Dokumen-dokumen yang digunakan dalam penelitian ini semua yang berkaitan dengan pembelajaran pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang berupa RPP, bukti tes yang telah digunakan, dan foto saat pembelajaran berlangsung.

3. Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses pembuatan laporan hasil penelitian yang telah dilaksanakan agar dapat dipahami dan dianalisis sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan. Penyajian data disajikan secara singkat, jelas dan menyeluruh agar peneliti dengan mudah untuk memahami suatu gambaran terhadap aspek yang diteliti. Penyajian data disajikan dalam bentuk uraian sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh.

4. Menarik kesimpulan dan Verifikasi

Setelah itu, menarik sebuah kesimpulan yang dilakukan oleh peneliti untuk mencari suatu makna dan menjelaskan apa yang dilakukan terhadap data yang telah terkumpul agar mendapatkan suatu kesimpulan yang tepat, sehingga kesimpulan tersebut dapat diverifikasi selama penelitian.

Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu.

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

\sum = Menyatakan jumlah

100% = Bilangan Tetap

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017

PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

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

Presentase keberhasilan dalam penelitian ini peneliti memberikan target atau batasan maksimal dalam penelitian yaitu apabila hasil presentase perilaku tanggung jawab dan keterampilan bermain siswa sudah mencapai 80%, artinya apabila siswa sebagian besar sudah mencapai level 4 (*caring*) dan siswa sudah terbiasa dengan permainan yang diterapkan. Dari penjelasan di atas untuk lebih memfokuskan penelitian ini, peneliti membatasinya dengan melakukan penelitian yaitu hanya dalam pembelajaran penjas saja.