

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Populasi

Populasi merupakan sekumpulan objek yang akan di teliti dalam penelitian dipilih dan di tentukan sesuai dengan pertimbangan penelitian atas dasar kualitas serta karakteristik penelitiannya. Pengertian populasi menurut Sugiono (2013, hlm. 80) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Lab School UPI Bandung dipilih karena peneliti ingin mengetahui bagaimana daya kreativitas dan kemampuan bermain, dari peserta didik kelas V SD Lab School UPI Bandung.

B. Sample

Sample merupakan bagian dari jumlah populasi yang diambil oleh peneliti dengan menggunakan metode pemilihan sample. Sebagian dari populasi adalah sample peneliti. Menurut Sugiono (2013, hlm. 81) sample adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sample yang diambil dari populasi harus betul-betul ditentukan secara *representative*. Agar sample peneliti dapat mewakili populasi, maka peneliti menentukan untuk mengambil salah satu cara pengambilan sample yakni seperti bertujuan atau *purposive sampling* . Menurut Nasution,(1982, hlm. 113) *sampling purposive* dilakukan dengan mengambil orang-orang terpilih oleh peneliti menurut ciri-ciri spesifik dengan demikian oleh sample itu.

Peneliti mengambil sendiri sample yang diambil karena terdapat pertimbangan tertentu. Sample diambil tidak secara acak tetapi ditentukan sendiri oleh peneliti dijelaskan pula oleh Ari Kunto(2007, hlm. 183) bahwa : sampel dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan di dasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas tujuan tertentu. Teknik ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga dan dana sehingga tidak dapat diambil sampel yang besar dan jauh.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti mengambil sampel dari populasi yaitu berdasarkan tujuan penelitian ingin meningkatkan kreativitas dan keterampilan bermain

melalui pendekatan taktis. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas V A yang berjumlah 25 siswa di SD Labschool UPI Bandung.

C. Rencana dan Prosedur Penelitian

a. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V B SD Lab School Kota Bandung. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 (6 kali pertemuan) pada bulan Maret Tahun Pelajaran 2016/2017.

b. Prosedur Penelitian .

Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran yang terdiri dari pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Masing-masing siklus memerlukan empat tahap, yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, observasi, dan tahap refleksi. (Kemmis,2014, hlm. 41). Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran siklus 1 dan siklus 2 di SD Lab School Kota Bandung berturut turut pada bulan Maret Tahun Pelajaran 2016/2017 sesuai dengan jadwal pelajaran yang sudah di tentukan di sekolah. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada setiap siklus yang berisi tujuan perbaikan pembelajaran secara jelas dan penguraian strategi perbaikan pembelajaran pada komponen kegiatan pembelajaran di tahap kegiatan inti dengan menggunakan metode pembelajaran pendekatan taktis.

Adapun rincian kegiatan pada setiap siklusnya di uraikan sebagai berikut

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap perencanaan adalah :

1. Mengadakan pertemuan, guru pelaksana tindakan dan guru penamat berdiskusi tentang persiapan penelitian.
2. Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa
3. Menyiapkan rencana pembelajaran yang telah di susun pada persiapan penelitian.

b. Pelaksanaan tindakan

Tabel 3.1

Fase Pelaksanaan Siklus 1

Fase	Tindakan Penelitian
Fase I Menyiapkan tujuan dan memotivasi siswa	Menyiapkan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran permainan bolabasket dan memotivasi siswa agar berkreaitif .
Fase II Menyampaikan Informasi	Menyajikan Informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat peragaan praktek tentang permainan bolabasket.
Fase III Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Menjelaskan bagai ke siswa bagai mana cara membentuk berkelompok belajar dan membentuk setiap kelompok belajar agar melakukan suatu permain yang di intruksikan oleh peneliti agar melakukan teransisi secara efisien setiap kelompok terdiri dari 3-5 orang siswa .
Fase IV Membimbing klompok bekerja dan belajar	Membimbing kelompok belajar Melakukan tugas-tugas : melakukan pembelajaran permainan bolabasket dengan cara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-5 orang.
Fase V Melakukan dan mengintuksikan permainan	Melakukan sebuah permainan yang mencakup kedalam aktivitas permainan bolabasket yang mereka pelajari.
Fase VI Evaluasi	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang di pelajari.

<p>Fase VII</p> <p>Memberikan penghargaan</p>	<p>Memberikan hadiah berupa pujian kepada pemenang dalam pelaksanaan proses aktivitas permainan bolabasket dan tanpa mendiskriminasi yang kalah.</p>
---	--

c. Observasi

1. Melakukan observasi terhadap tiap-tiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan format tes kreativitas dan keterampilan dalam bermain bolabasket.

d. Refleksi

1. Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan evaluasi mutu jumlah dan waktu dari setiap kegiatan tindakan.
2. Merenungkan kembali mengenai kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang telah di lakukan.
3. Memperkirakan implikasi dari tindakan yang telah direncanakan.
4. Menjawab penyebab kondisi yang telah terjadi selama pelaksanaan tindakan
5. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

a. Perencanaan

- 1) Mengidentifikasi masalah dan menetapkan alternative pemecahan masalah
- 2) Pengembangan program II.

b. Tindakan

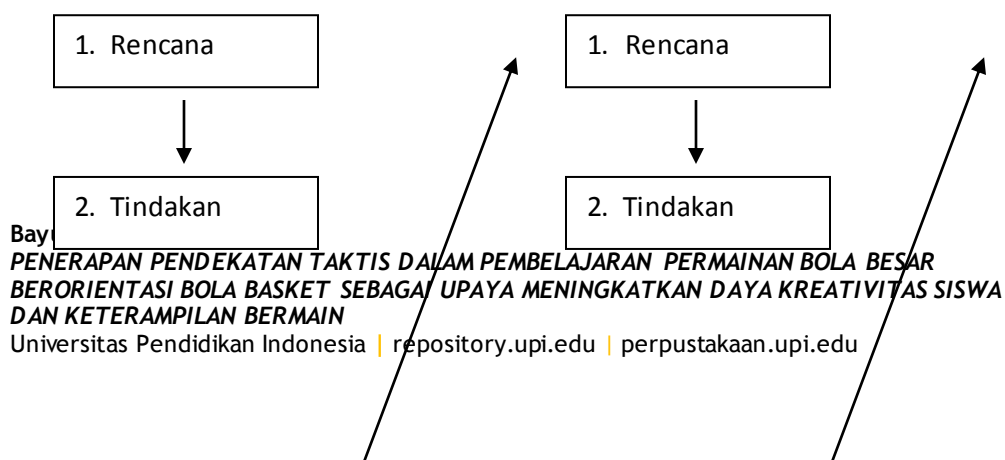
Pelaksanaan program tindakan II.

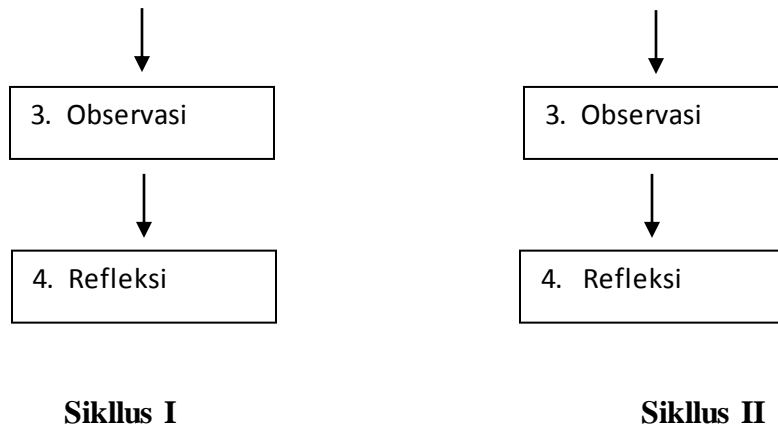
c. Observasi

Pengumpulan data tindakan II.

d. Refleksi

Melakukan evaluasi tindakan II





Gambar 1

Model Kemmis dan Mc. Taggart

D. Analisis Data

a. Lembar Penilaian

Untuk mengetahui hasil perbaikan, data-data dikumpulkan melalui Hasil tes pembelajaran. Tes pembelajaran berupa nilai tes dan hasil evaluasi dari kegiatan tersebut yang disusun dalam RPP (Rencana Perbaikan Pembelajaran) setiap siklus. Hasil tes pembelajaran dimasukkan ke dalam suatu tabel pada lembar analisis evaluasi akhir pembelajaran, kemudian dideskripsikan sehingga di ketahui peningkatan perbaikan pembelajaran setiap siklusnya.

Tabel 3.2 Tes Kreativitas Siswa

Kisi Kisi Instrumen Kreativitas Siswa

Komponen	Sub Komponen	Indikator
Kreativitas (Supriadi (2001) dikutip)	Orijinal	a. Berpikir beda b. Melakukan hal yang tidak sama

Bayu Adiyasa Juanda, 2017

PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BESAR BERORIENTASI BOLA BASKET SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN DAYA KREATIVITAS SISWA DAN KETERAMPILAN BERMAIN

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

<p>oleh Jamridafrizal (2010) (http://secretamong.blogspot.com/2010/06/kreativitas-mengajar-guru.html)</p>		<p>c. Menemukan gerak baru d. Memiliki cara berbeda e. Memikirkan hal yang lain</p>
<p>adalah proses menciptakan sesuatu yang berbeda, asli dan berharga. Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. “Ciri-ciri kognitif, diantaranya: 1.)</p>	<p>Fleksibilitas</p>	<p>a. Membuat kreativitas gerak b. Memberikan berbagai penafsiran c. Melakukan dengan cara beda d. Melihat dari sudut pandang berbeda e. Menggunakan variasi</p>
<p>Orijinalitas 2.) Fleksibilitas 3.) Kelancaran,4.) Elaborasi, 5)Evaluasi (Penilaian) Sedangkan ciri-ciri non kognitif, diantaranya: 1.) Kepribadian kreatif”</p>	<p>Kelancaran</p>	<p>a. Mengajukan banyak pertanyaan b. Memberikan banyak jawaban c. Belajar lebih cepat d. Antusias e. Percaya diri</p>
	<p>Elaborasi</p>	<p>a. Melakukan secara detail b. Memperkaya gagasan c. Memiliki rasa keindahan d. Mengerti secara detail e. Memerinci detil-detil</p>

Bayu Adiyasa Juanda, 2017

PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BESAR BERORIENTASI BOLA BASKET SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN DAYA KREATIVITAS SISWA DAN KETERAMPILAN BERMAIN

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

	Kepribadian kreatif	<ul style="list-style-type: none"> a. Kreativitas dalam suatu tugas b. Partisipatif c. Ketertarikan terhadap suatu tugas d. Tidak takut mencoba sesuatu yang baru e. Memikirkan hal-hal yang belum terjadi
	Evaluasi (penilaian)	<ul style="list-style-type: none"> a. Menentukan aktivitas b. Menentukan suatu tindakan bijaksana c. Mampu mengambil keputusan d. Selalu memiliki alasan e. Melaksanakan gagasannya

1. Tes Keterampilan Bermain GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*)

Penilaian keterampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) dalam tulisan Hoedaya (2001, hlm. 112) telah menciptakan satu instrument penilaian yang diberi nama GPAI. Untuk selanjutnya, Gpai yang di terjemah ke dalam bahasa Indonesia menjadi instrument Penilaian Penampilan Bermain di singkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan sewaktu permainan berlangsung. Aspek-aspek yang di observasi dalam IPPB adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (Pengamat) bis menemukan sendiri apa saja yang perlu diamati yang di sesuaikan dengan apa

yang menjadi inti pelajaran yang diberikan saat itu. Adapun format data penilaian seperti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Pengamatan Keterampilan Bermain

Tanggal		IPPB
Kelompok.....		
Komponen Penampilan Bermain		Kriteria
1. Keputusan yang di ambil		Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas
2. Melakukan Keterampilan (Skill Execution)		Operan Terkendali bola operan mengenai sasaran
3. Memberikan Dukungan (Support)		Pemain bergerak menepati posisi yang bebas untuk menerima operan bola

Tabel Lanjutan 3.3
Pengamatan Keterampilan Bermain

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melakukan Keterampilan		Memberikan Dukungan	
		T	TT	E	TE	T	
1							
2							
Dst							

Keterangan : T =Tepat, TT = Tidak Tepat, E = Efisien, TE = Tidak Efisien.

(Sumber: Pendekatan Keterampilan Taktis dalam pembelajaran permainan oleh Danu

Hoedaya, 2001)

Bayu Adiyasa Juanda, 2017

PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BESAR BERORIENTASI BOLA BASKET SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN DAYA KREATIVITAS SISWA DAN KETERAMPILAN BERMAIN

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

Keuntungan dari IPPB adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu di amati saat itu. Ketika menggunakan IPPB peneliti mengidentifikasi ketujuh komponen tersebut yang di aplikasikan ke permainannya dan menimbang satu atau banyak kriteria. Dalam setiap komponen yang mengidentifikasi keputusan dan penampilan taktis yang bagus. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada tiga aspek penampilan bermain pada setiap komponen , yaitu : pengambilan keputusan (Tepat atau Tidak Tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan member dukungan (tepat atau tidak tepat) . Kemudian mengobservasi setiap siswa dalam pembelajaran permainan tersebut dan merekam kejadian dari pengetahuan dan penampilan taktis pada komponen tertentu.

Table 3.4
Keterampilan Bermain Bolabasket

Tanggal.....		IPPB Bolabasket
Kelompok.....		
1. Komponen Bermain	Penampilan	Kriteria
2. Keputusan yang di ambil (<i>Decision Making</i>)	Pemain berusaha mengoper ke teman yang bebas	
3. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Passing</i> • <i>Shooting</i> • <i>Dribbling</i> 	

4. Memberikan Dukungan	Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola
------------------------	--

Tabel Lanjutan 3.4

Keterampilan Permainan Bolabasket

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melakukan Keterampilan		Memberikan Dukungan	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							
Dst							

Keterangan : T=Tepat, TT = Tidak Tepat, E = Efisien, TE = Tidak Efisien.

Berikut gambar mengenai rumus penghitungan kualitas penampilan untuk 5 aspek yang dinilai .

1. Keterlibatan dalam permainan = jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah pelaksanaan keterampilan yang tidak efisien + jumlah tindakan dalam memberikan dukungan yang tepat.
2. Standar mengambil keputusan (SMK) = jumlah mengambil keputusan tepat : jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
3. Standar Keterampilan (SK) = jumlah keterampilan yang efisien : jumlah keterampilan yang tidak efisien.
4. Standar Memberikan Dukungan (SMD) = Jumlah pemberian dukungan yang tepat : jumlah pemberian yang tidak tepat.
5. Penampilan bermain = (SMK + SK + SMD) : 3 Perlu di ketahui bahwa angka angka penilaian dari IPPB saling berhubungan satu sama dengan yang lainnya dan tidak ada sekor maksimum.

Menurut Hoedaya (166, hlm. 2001) menjelaskan :

“Anggaph bahwa nilai penampilan bermain yang lebih besar dari angka satu

menunjukkan rata-rata penampilan bermain yang lebih tepat dan efisien .yang patut di

Bayu Adiyasa Juanda, 2017

PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BESAR BERORIENTASI BOLA BASKET SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN DAYA KREATIVITAS SISWA DAN KETERAMPILAN BERMAIN

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

ketengahan dari penerapansistem IPPB adalah kepastian bahwa di samping menilai kualitas bermainnya, siswa juga di hargai usaha-usahanya untuk berperan secara aktif di dalam permainan, hal mana bias dilihat dari perolehan angka keterlibatannya di dalam permainan”

b. Jadwal Penelitian

Tabel 3.5
Jadwal Penelitian Tindakan Kelas

No	Kegiatan	Minggu ke-							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Persiapan a. Penyusunan instrumen dan perangkat pembelajaran	X							
2	Pelaksanaan Penelitian siklus I a. Perencanaan tindakan b. Pelaksanaan Tindakan, Observasi. Analisis dan Refleksi c. Analisis dan refleksi								
3	Pelaksanaan Penelitian Siklus II. a. Perencanaan tindakan b. Plaksanaan Tindakan, Observasi c. Analisis dan refleksi		X						

			X							
				X						
								X		
							X			
								X		
4	Pengolahan Data									X
5	Penyusunan Laporan Penelitian									X