

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang disusun secara sistematis untuk menguji suatu permasalahan. Sedangkan metode penelitian adalah cara ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Suatu penelitian harus disusun secara sistematis berdasarkan tahapan-tahapan penelitian. Menurut Hidayat (2016, hlm. 34) menyebutkan kerangka rancangan yang biasa digunakan dalam metode penelitian adalah sebagai berikut:

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka suatu penelitian harus dilakukan secara sistematis agar penelitian bisa lebih terarah sehingga tujuan penelitian dapat tercapai.

A. Jenis Dan Rancangan Penilaian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). 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 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, 2016, 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 aksinya masih terdapat kekurangan, dia akan bersedia mengadakan perubahan sehingga di dalam kelas yang menjadi tanggung jawabnya tidak terjadi permasalahan.

Rancangan penelitian disebut juga rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan, disusun sedemikian rupa agar peneliti memperoleh jawaban dari penelitiannya. Tujuannya adalah untuk memperbaiki kinerja guru yang bersangkutan supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut.

Tabel 3.1

No	Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan
1	Senin	4 September 2017	07.00 s/d 09.30 WIB	Observasi awal	Pengenalan materi
2	Senin	11 September 2017	10.30 s/d 12.15 WIB	Satu	1
3	Senin	18 September 2017	10.30 s/d 12.15 WIB	Satu	2
4	Rabu	27 September 2017	07.00 s/d 09.30 WIB	Dua	1
5	Senin	2 oktober 2017	07.00 s/d 09.30 WIB	Dua	2

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tilil 4 Kota Bandung, Jl. Puyuh No. 2, Sadang Serang, Coblong Kota Bandung. Peneliti mengambil tempat atau lokasi penelitian di SDN Tilil 4 Kota Bandung dengan alasan atau pertimbangan antara lain:

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola besar khususnya dalam aktivitas permainan sepakbola, siswa mengalami beberapa permasalahan dalam pembelajaran, diantaranya kurangnya keterampilan bermain siswa dalam permainan bsepakbola seperti dalam mengoper bola, mencari ruang kosong dan menembak bola ke gawang.
2. Selain itu penulis atau peneliti pernah melakukan praktek mengajar di sekolah yang bersangkutan.
3. Selama praktek mengajar berlangsung peneliti telah mengamati dan kemudian menemukan banyak persoalan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas V SDN Tilil 4 Kota Bandung, Jl. Puyuh No. 2, Sadang Serang yang secara umum memiliki kemampuan gerak yang berbeda-beda. Karena hobi yang dimiliki memang bervariasi, sedangkan kondisi kesehatan siswa secara keseluruhan cukup baik dan tidak ada yang siswa yang berkebutuhan khusus. Partisipan memiliki usia rata-rata 11 (0,61). kelompok yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Tilil Kota Bandung yang berjumlah 36 dengan 18 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Peserta didik di sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, orang tua mereka berasal dari berbagai macam profesi, ada yang berprofesi sebagai wirausaha, guru, karyawan, aparat pemerintah, dan lain-lain.

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang bervariasi yang akan dijadikan obyek pengamatan yang kemunculannya berbeda-beda pada setiap subyek. Ada tiga variabel yang dikaji dalam PTK, yaitu variabel input, variabel proses, dan variabel output.

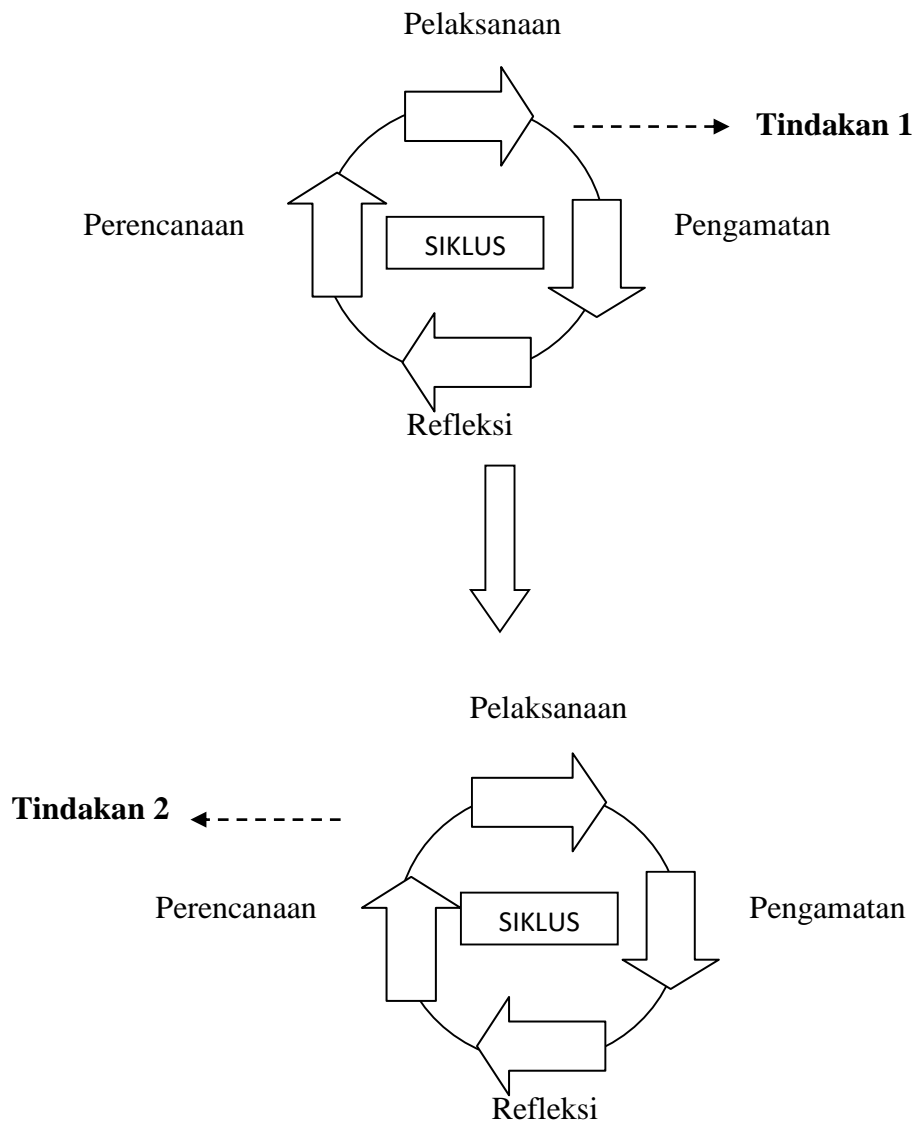
1. Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Tilil 4 Kota Bandung.
2. Variabel proses dalam penelitian ini adalah penerapan permainan *soccer like game*.
3. Variabel output dari penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan bermain dalam permainan sepakbola.

E. Prosedur Penelitian

Menurut Lewin (dalam Hidayat 2016, hlm. 34-35) mengungkapkan tahapan penelitian tindakan yang digunakan dalam PTK terdiri dari 4 komponen yang menunjukkan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan atau *planning*
2. Tindakan atau *acting*
3. Pengamatan atau *observing*
4. Refleksi atau *reflecting*

Berdasarkan langkah-langkah penelitian tindakan maka untuk mempermudah alur penelitian dibuatlah skema prosedurnya. Skema yang prosedur pelaksanaan penelitian yang digunakan merujuk kepada tahapan penelitian yang dikemukakan menurut Hidayat (2016, hlm. 37) “maka prosedur PTKS merujuk pada rancangan penelitian tersebut yang dirancang secara bertahap, yaitu tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi”.



Gambar 3.1. Siklus Penelitian Tindakan kelas

Menurut Hidayat (2016, hlm. 37)

F. Rencana Tindakan

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 (2009, 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 sedikit resiko”.

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai actor (guru) dibantu oleh observer (guru pendidikan jasmani 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 modifikasi permainan sepakbola melalui penerapan permainan *soccer like game* dalam pembelajaran permainan bola besar sepakbola dengan metode pendekatan taktis.
- b. Membuat lembar observasi yaitu:
 - 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 (*handphone* atau *camera*) 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. Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpul data yang berkenaan dengan aspek-aspek kegiatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran permainan sepakbola melalui penerapan permainan *soccer like game* dalam pembelajaran permainan bola besar sepakbola.
- d. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran mengoper bola (*passing*), mencari ruang kosong (*space* *tto received*) , dan menembak bola ke gawang (*shooting*) dalam

pembelajaran permainan sepakbola melalui penerapan permainan *soccer like game*.

2. Tahap Pelaksanaan tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran permainan modifikasi sepakbola melalui penerapan permainan *soccer like game* yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a. Peneliti menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan modifikasi permainan sepakbola melalui penerapan permainan *soccer like game*.
- b. Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.
- c. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

3. Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau teman sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan. Lembar observasi merupakan salah satu alat pengamatan yang digunakan untuk mengamati, melihat dan menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung terkait dengan hal yang akan diteliti. Lembar observasi juga digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dan sebagai refleksi untuk pembelajaran berikutnya.

4. Refleksi

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 keterampilan bermain melalui penerapan permainan *soccer like game*. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

G. Instrument Penelitian

Instrument utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 147) “pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam”. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrument-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan pembelajaran permainan kasti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

Menurut Mitchell dkk (2013, hlm. 48). Mengatakan bahwa “*seven components of game performance are defined in the games performance assessment instrument, although not all components apply equally to all games. Following are brief descriptions and examples of each component of game performance*”. Terjemahan dari kutipan di atas adalah tujuh komponen permainan kinerja didefinisikan dalam instrumen penilaian kinerja game, meskipun tidak semua komponen berlaku untuk semua game. Berikut ini adalah deskripsi singkat dan contoh masing-masing komponen dari kinerja game.

Dari ke tujuh komponen GPAI, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam permainan sepakbola untuk mengembangkan keterampilan bermain siswa pada saat pembelajaran permainan sepakbola berlangsung, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu

melaksanakan keterampilan/ *skill execution* (efektif, dan tidak efektif), keputusan yang diambil/ *decision making* (sesuai, dan tidak sesuai), Memberi dukungan/ *supporting* (sesuai, dan tidak sesuai). Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran permainan modifikasi sepakbola melalui penerapan permainan *soccer like game* berlangsung dan mencatat sesuai atau tidak sesuai dan efisien dan tidak efisien pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukan pada komponen-komponen tertentu.

Tabel 3.2

Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen penampilan bermain	Kriteria
1. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill execution</i>)	Siswa mengoper bola dengan tepat pada temannya
2. Keputusan yang diambil (<i>Decision making</i>)	Siswa bisa menembak bola langsung ke gawang dengan tepat sasaran
3. Memberi dukungan (<i>Supporting</i>)	Siswa membantu dengan mencari ruang kosong untuk menerima operan dari temannya

Mitchell dkk (2013, hlm. 51)

Berikut ini format GPAI yang akan digunakan untuk menilai keterampilan permainan sepakbolat:

Game Performance

Assessment Instrument for invasion games

Components and Criteria

- *Skill execution : Students pass the ball accurately, reaching the intended receiver.*
- *Decision making : Student make appropriate choices when passing(i.e, passing tounguarded teammates to set up a scoring opportunity).*
- *support : Student attempt to move into position to receive a pass from a teammate(i.e, forward toward the goal).*

Tabel 3.3
Format Observasi
Assesment Instrument For Invasion Game

	Nama	<i>Skill Execution</i> (Melaksanakan keterampilan)		<i>Decision Making</i> (Keputusan yang diambil)		<i>Support</i> (Mendukung pembawa bola)	
		T	TT	E	TE	T	TE
1							
2							
3							
4							
Dst							
Ket : T = Tepat TE = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien							

a. Dokumentasi

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

b. 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.

I. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena berupa angka dan berupa kata-kata (narasi) menggunakan persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Hasil evaluasi belajar siswa didapatkan dari tes kinerja siswa, berikut perhitungan kinerja siswa berdasarkan GPAI:

1. Keterlibatan dalam permainan = $\frac{\text{Jumlah keputusan tepat yang dibuat} + \text{jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat} + \text{jumlah melakukan keterampilan efektif} + \text{jumlah melakukan keterampilan tidak efektif}}{\text{Jumlah keputusan tepat yang dibuat} + \text{jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat} + \text{jumlah melakukan keterampilan efektif} + \text{jumlah melakukan keterampilan tidak efektif}}$
2. Melaksanakan keterampilan (SEI) = $\frac{\text{Jumlah melakukan keterampilan efektif}}{\text{Jumlah melakukan keterampilan efektif} + \text{jumlah melakukan keterampilan yang tidak efektif}}$
3. Keputusan yang diambil (DMI) = $\frac{\text{Jumlah keputusan tepat yang dibuat}}{\text{Jumlah keputusan tepat yang dibuat} + \text{jumlah keputusan yang tidak tepat yang dibuat}}$
4. Nilai Performance Siswa = $\frac{DMI + SEI + SI}{3}$ (jumlah komponen yang digunakan)
5. Nilai Akhir = $\frac{\text{Nilai Performance Siswa}}{10} \times 100$

Penulisan menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek motorik, yaitu keterampilan *passing*, *dribbling*, kontrol bola, *shooting* dan mencari ruang kosong.