

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 2), metode penelitian adalah “Cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Metode penelitian sangat penting dalam sebuah penelitian, tanpa metode penelitian sebuah penelitian akan berantakan. Metode penelitian merupakan suatu cara atau teknik yang digunakan untuk memecahkan masalah dalam penelitian. Metode penelitian merupakan syarat mutlak dalam penelitian, sebab baik atau tidaknya penelitian tergantung dari metode penelitian.

Untuk metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2012, hlm. 18) mengemukakan bahwa:

Penelitian tindakan kelas adalah gabungan pengertian dari kata “penelitian, tindakan, dan kelas”. Penelitian adalah kegiatan mengamati suatu objek, dengan menggunakan kaidah metodologi tertentu untuk mendapatkan data yang bermanfaat bagi peneliti dan orang lain demi kepentingan bersama. Selanjutnya tindakan adalah suatu perlakuan yang sengaja diterapkan kepada objek dengan tujuan tertentu yang dalam penerapannya dirangkai menjadi beberapa periode atau siklus. Dan kelas adalah tempat di mana sekelompok siswa belajar bersama dari seorang guru yang sama dalam periode yang sama.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan sebuah metode yang dilakukan oleh seseorang untuk memecahkan atau mencari solusi yang terjadi dalam sebuah situasi pembelajaran, dimana seseorang tersebut terjun langsung didalamnya dan berusaha untuk memberikan suatu tindakan perubahan yang lebih baik dan mudah diterima sampai akhirnya masalah yang ada teratasi dengan tindakan-tindakan yang telah diberikan.

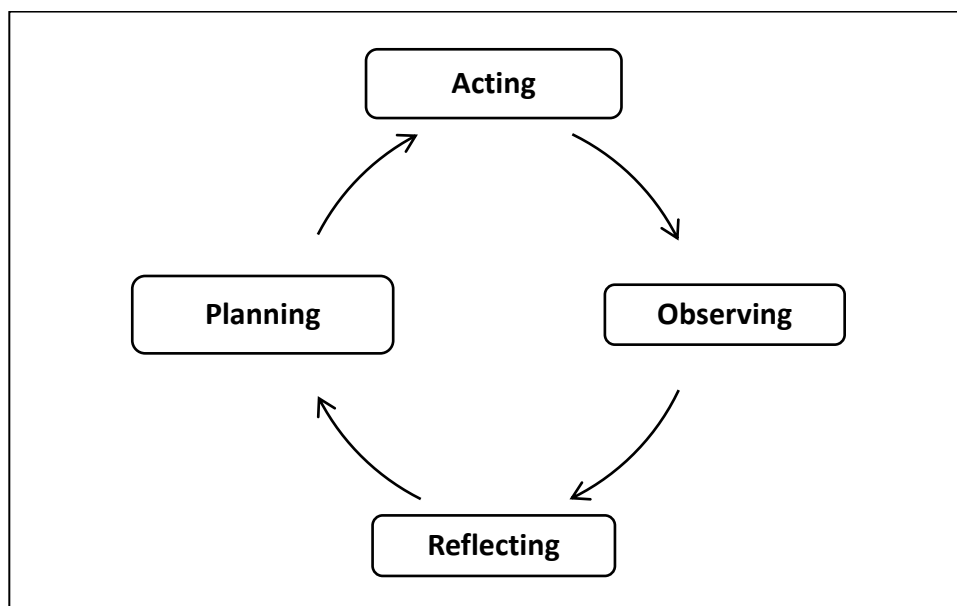
Dalam penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) tidak terbatas pada ruang kelas saja, melainkan dimana saja guru mengajar. Classroom Action Research juga berarti penelitian yang bersifat partisipatif

dan kolaboratif, yaitu penelitian yang dilakukan oleh orang yang berkepentingan seperti peneliti dan diamati rekan-rekannya.

B. Desain Penelitian

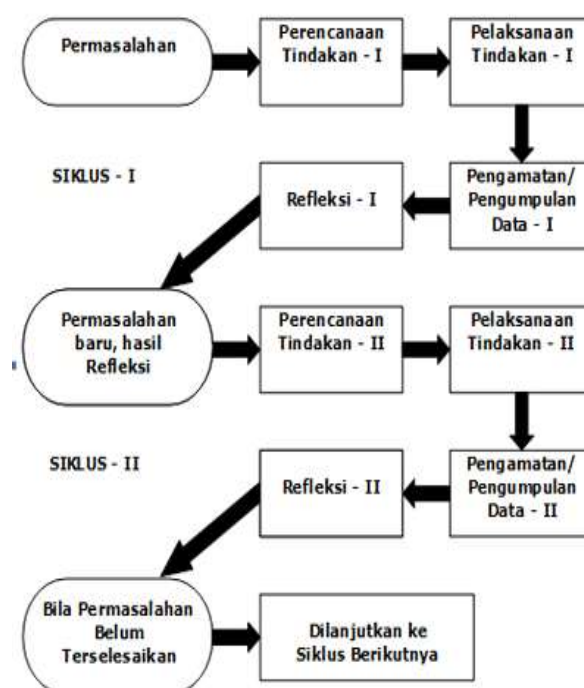
Dalam suatu penelitian dibutuhkan desain penelitian untuk dijadikan acuan dalam langkah-langkah penelitian. Menurut Nasution (2009, hlm. 30) menyatakan bahwa “Desain penelitian merupakan rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisa data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis, serta serasi dengan tujuan penelitian”.

Pada penelitian kali ini, penulis menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang biasanya meliputi beberapa siklus, disesuaikan dengan tingkat permasalahan yang akan dipecahkan dan kondisi yang akan diharapkan. Menurut Kurt Lewin (dalam Kusnadar, 2008, hlm. 42) mengatakan bahwa “penelitian tindakan adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri atas empat tahapan , yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi”.



Gambar 3.1 Model penelitian tindakan kelas Kurt Lewin

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu cara untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di kelas dalam proses pembelajaran, maka dibutuhkan suatu perencanaan untuk mengatasi masalah tersebut, setelah membuat perencanaan diperlukan adanya tindakan dalam proses pembelajaran. Setelah itu, dilakukan observasi untuk mengamati tindakan dalam proses pembelajaran dan refleksi untuk menilai hasil dari proses yang telah dicapai dalam satu siklus penelitian tindakan kelas. Apabila hasil yang didapat dalam sebuah siklus belum dapat menyelesaikan permasalahan maka penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya, namun jika hasil yang didapat sudah sesuai dengan apa yang diharapkan dan permasalahan bisa diselesaikan maka penelitian tindakan bisa selesai pada siklus tersebut.



Gambar 3.2 Desain Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Sumber : <https://kajegeer.wordpress.com>

Desain penelitian tindakan kelas berdasarkan gambar di atas, merupakan upaya yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan dalam beberapa siklus. Berikut penjelasan mengenai komponen-komponen yang terdapat pada setiap siklus dalam penelitian tindakan kelas:

1. Planning (Perencanaan Tindakan)

Perencanaan tindakan dimulai dari proses identifikasi masalah yang akan diteliti, termasuk hasil prapenelitian. Kemudian merencanakan tindakan yang akan dilakukan, termasuk menyusun perangkat pembelajaran yang diperlukan dan lain-lain.

2. Action (Pelaksanaan Tindakan)

Pelaksanaan tindakan adalah pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan perangkat pembelajaran mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan akhir sesuai dengan RPP.

3. Observing (Observasi)

Observasi adalah pengamatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh kolaborator dan/atau observer secara stimulant (bersamaan pada saat pembelajaran berlangsung).

4. Reflecting (refleksi)

Refleksi adalah kegiatan mengevaluasi hasil analisis data bersama kolaborator yang akan direkomendasikan tentang hasil suatu tindakan yang dilakukan demi mencapai keberhasilan penelitian dari seluruh aspek/indicator yang ditentukan.

C. Tujuan Operasional Penelitian

Tujuan operasional penelitian pada ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Negeri 10 Bandung dengan penerapan permainan *soccer like games* melalui permainan Sepakbola.

D. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana seorang peneliti melakukan sebuah penelitiannya. Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan penelitian di Lapangan Olahraga SMA Negeri 10 Bandung Jl. Cikutra No. 77 Kota Bandung.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPA 3 di SMA Negeri 10 Bandung yang berjumlah 38 orang, yang terdiri dari 19 orang laki-laki dan 19 orang perempuan.

3. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 sebanyak dua kali siklus. Sebelum masuk ke siklus I, terlebih dahulu akan dilakukan observasi sebagai tahap prapenelitian untuk mencari data awal keterampilan bermain sepakbola siswa. Kemudian, setelah melakukan tahap prapenelitian/pratindakan, maka akan masuk ke siklus tindakan. Pada setiap siklus akan dilakukan dalam dua kali pertemuan.

Dengan menggunakan kurikulum 2013, maka waktu pembelajaran Penjas pada setiap pertemuan adalah 3 x 40 menit. Untuk lebih jelasnya, maka jadwal penelitian akan dipaparkan pada tabel berikut ini.

Tabel 3.1
Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

No.	Hari/Tanggal	Waktu/Jam	Pertemuan	Kegiatan
1.	Senin, 11 September 2017	07.40-09.40	1	Pra - penelitian
2.	Jumat, 15 September 2017	07.40 – 09.40	2	Siklus I
3.	Senin, 18 September 2017	07.40 – 09.40	3	Siklus I
4.	Jumat, 22 September 2017	07.40 – 09.40	4	Siklus II
5.	Senin, 25 September 2017	07.40 – 09.40	5	Siklus II

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh peneliti secara sistematis dan teratur agar mencapai tujuan penelitian. Pada penelitian tindakan kelas prosedur yang dilakukan dalam satu siklus yaitu terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Namun sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan prapenelitian terlebih dahulu untuk mengetahui lebih mendalam tentang permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Prapenelitian

Prapenelitian merupakan refleksi awal sebelum penelitian tindakan siklus dilakukan, yaitu sebagai berikut :

- a. Melakukan observasi/pengamatan awal.
- b. Menyusun instrumen penilaian tes awal.
- c. Melakukan tes awal terhadap kemampuan siswa dalam pembelajaran sepakbola.
- d. Mengumpulkan data hasil tes awal dan menganalisis hasil tes awal untuk dimanfaatkan dalam perencanaan pada penelitian tindakan yang akan dilakukan.
- e. Melakukan diskusi bersama kolabolorator untuk melaksanakan perencanaan penelitian.

2. Penelitian tindakan kelas

Berdasarkan hasil evaluasi analisis data prapenelitian atau hasil tes awal dan diskusi bersama kolabolorator, maka dapat dirancang perangkat pembelajaran sepakbola untuk melakukan penelitian tindakan kelas, yaitu sebagai berikut:

a. Penelitian tindakan siklus I

- 1) Perencanaan Tindakan (*Planning*)
 - a) Pembuatan skenario pembelajaran

Peneliti membuat skenario pelaksanaan pembelajaran yang tertuang dalam RPP sebagai panduan proses pembelajaran dengan indikator pembelajaran sepakbola.

b) Persiapan pembelajaran sepakbola

Mempersiapkan permainan *soccer like games* menggunakan alat-alat yang berada di lingkungan sekolah dan menyusunnya menjadi tugas gerak yang menarik bagi siswa. Adapun tahapan permainan *soccer like games* dalam pembelajaran sepakbola, sebagai berikut :

- Mempersiapkan bola sepak yang akan dipakai
- Mempersiapkan *cone* yang akan digunakan sebagai pembatas lapang.
- Mempersiapkan susunan formasi permainan *soccer like games*
- Mempersiapkan peluit dan stopwatch untuk mengetahui waktu permainan dan pertanda awal hingga akhir permainan

c) Persiapan instrumen penelitian untuk pembelajaran

Mempersiapkan instrumen yang sudah dibuat peneliti berupa lembar observasi penilaian keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran sepakbola. Selain itu peneliti mempersiapkan lembar catatan lapangan untuk mencatat kejadian-kejadian ketika penelitian berlangsung dan mempersiapkan kamera sebagai alat untuk mengambil dokumentasi ketika melakukan penelitian tindakan kelas.

2) Pelaksanaan Tindakan (*action*)

a) Tindakan 1

- Mempersiapkan ruang belajar bagi siswa
- Peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun dalam RPP.
- Melaksanakan penilaian dan pengamatan.

b) Tindakan 2

- Mempersiapkan ruang belajar bagi siswa
- Peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun dalam RPP.
- Melaksanakan penilaian dan pengamatan.

3) Pengamatan (*Observasi*)

Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran sepakbola bersama tim kolaborator. Dalam proses pengamatan, peneliti bersama kolaborator memaparkan dan mendiskusikan mengenai kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa pada saat penelitian berlangsung.

- 4) Refleksi (*Reflection*)
 - a) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus pertama
 - b) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran tindakan siklus pertama
 - c) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya
 - d) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus kedua.

b. Penelitian tindakan kelas siklus II

1) Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Perencanaan tindakan pada siklus II merupakan hasil refleksi dari siklus I.

a) Pembuatan skenario pembelajaran

Peneliti membuat skenario pelaksanaan pembelajaran yang tertuang dalam RPP sebagai panduan proses pembelajaran dengan indikator pembelajaran sepakbola.

b) Persiapan permainan *soccer like games*

Mempersiapkan permainan *soccer like games* seperti pada siklus sebelumnya, namun dalam penyusunan tugas gerak disesuaikan dengan hasil refleksi dari siklus sebelumnya.

c) Persiapan instrumen penelitian untuk pembelajaran

Mempersiapkan instrumen yang sudah dibuat peneliti seperti pada siklus pertama.

2) Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan dilakukan selama dua kali pertemuan atau dua tindakan.

a) Mempersiapkan ruang belajar bagi siswa

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun dalam RPP.

c) Melaksanakan penilaian atau tes siklus II.

3) Pengamatan (*Observasi*)

Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran sepakbola bersama tim kolaborator. Dalam proses pengamatan, peneliti bersama kolaborator memaparkan dan mendiskusikan mengenai kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa pada saat penelitian berlangsung.

- 4) Refleksi (*Reflection*)
- Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus II.
 - Mengkaji pelaksanaan pembelajaran tindakan siklus II.
 - Apabila hasil dari proses penelitian sudah sesuai dengan apa yang diharapkan maka penelitian selesai, namun jika hasil penelitian tidak sesuai dengan apa diharapkan maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

F. Partisipan Penelitian

Partisipan adalah orang yang ikut berperan dalam suatu kegiatan, dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan penelitian. Partisipan yang terlibat dalam penelitian yaitu :

Tabel 3.2 Partisipan penelitian

No	Partisipan	Peran	Jumlah
1.	Kepala sekolah SMAN 10 BANDUNG	Memberi izin kegiatan penelitian	1 orang
2.	Guru mata pelajaran PJOK kelas X IPA 3 SMAN 10 BANDUNG	Sebagai kolabolator, observer, dan narasumber dengan masalah penelitian	1 orang
3.	Kepala TU SMAN 10 BANDUNG	Mengurus surat penelitian	1 orang
4.	Rekan PJKR UPI angkatan 2013	Dokumentasi dan observer	1 orang
5.	Siswa kelas X IPA 3 SMAN 10 Bandung	Subjek penelitian	38 orang
Jumlah			42 orang

G. Instrumen Penelitian dan Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Prinsip dalam melakukan penelitian adalah melakukan pengukuran. Maka ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrumen penelitian.

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 102) “Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian.” Guna tercapainya keberhasilan penelitian, maka diperlukan suatu teknik dan alat pengumpulan data yang tepat atau sesuai dengan masalah yang akan diteliti.

Sesuai dengan variabel yang akan diukur, maka beberapa alat ukur atau instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1) Observasi

Kusnandar (2008, hlm.143) mengemukakan bahwa “observasi adalah pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran”. Lembar observasi adalah lembar pengamatan yang digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Adapun observasi yang akan digunakan adalah observasi partisipatif, menurut Kusnandar (2008, hlm.143) menjelaskan bahwa “observasi partisipatif adalah suatu proses observasi langsung yang dilakukan dimana observer berada bersama subjek yang diteliti”. Dalam teknik observasi ini, peneliti membuat pedoman observasi tes keterampilan bermain sepakbola secara terstruktur untuk mengukur hasil belajar siswa bermain sepakbola.

2) Dokumentasi

Dokumentasi sebagaimana dikemukakan oleh Diyanti (2013, hlm. 97) “Dokumentasi merupakan teknik penumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, dan kamera” Dalam pelaksanaan kegiatan, peneliti menggunakan kamera untuk mendokumentasikan saat proses penelitian berlangsung yang mana akan menjadi gambaran tentang apa yang terjadi saat proses penelitian.

3) Catatan lapangan

Menurut Kusnandar (2008, hlm. 197) “Catatan lapangan adalah catatan yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi terhadap subjek atau objek penelitian tindakan kelas”. 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 terhadap pembelajaran yang diberikan, dan lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan data lapangan.

Tabel 3.3

Format Catatan Lapangan

Identifikasi Permasalahan	Alternatif permasalahan

4) Keterampilan Bermain Sepakbola

Penilaian penampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Dalam tes permainan sepakbola ada beberapa tes keterampilan bermain sepakbola salah satunya adalah *Games Performance Assessment instrument*. Menurut Metzler (2000, hlm. 362) menyatakan “*The Games Performance Assessment Instrument (GPAI) is a generic template that can be adapted to many types of games to assess student tactical knowledge.*” Maksud dari pernyataan berikut yaitu “GPAI adalah templet khusus yang dapat diadaptasi kedalam berbagai tipe permainan untuk menilai pengetahuan taktis para siswa.” GPAI merupakan instrumen penelitian yang dilaksanakan dengan cara mengamati perilaku kinerja yang terkait dengan penyelesaian masalah taktis. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung.

Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin dalam (Sucipto, 2014, hlm. 83) adalah sebagai berikut:

1. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat didalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau melempar.
6. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Selanjutnya, GPAI diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain atau disingkat IPPB. Aspek-aspek yang diobservasi dalam IPPB termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari IPPB adalah sifatnya fleksibel. Guru (pengamat) bias menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang akan diberikan pada saat itu.

Tabel 3.4
Komponen Tingkat Penampilan GPAI

Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
				1	2	3	4	5
<p>Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) telah menciptakan suatu instrument penelitian yang diberi nama <i>Game Performance Assesment Instrumen</i> (GPAI). Untuk selanjutnya. GPAI diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain singkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang penampilan bermain siswa pengamatan untuk cabang olahraga permainan sebagai berikut, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kembali kepangkalan (<i>homebase</i>) maksudnya seseorang pemain yang kembali keposisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu. 2. Menyesuaikan diri (<i>adjust</i>) maksudnya adalah pergerakan 	<p>1.1 Kembali keposisi (<i>homebase</i>)</p> <p>2.1 Menyesuaikan</p>	<p>1.1.1 Kembali keposisi bertahan setelah melakukan penyerangan</p> <p>1..1.2 Kembali keposisi semula setelah melakukan keterampilan</p> <p>2.1.1 Pemain bergerak</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa kembali ke posisi daerah pertahanan setelah melakukan penyerangan 2. Siswa kembali ke posisi semula setelah melakukan passing, shooting ke gawang 3. Siswa kembali pada posisinya setelah penyerangan gagal dilakukan 4. Siswa tetap berada di daerah pertahanan lawan 5. Siswa tidak kembali ke daerah pertahanan dan diam tidak mencari ruang. 					

Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
				1	2	3	4	5
<p>seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.</p> <p>3. Membuat keputusan (<i>decision making</i>) komponen ini dilakukan setiap pemain pada saat didalam situasi permainan yang bagaimanapun.</p>	<p>diri (<i>adjust</i>)</p> <p>3.1 Membuat Keputusan (<i>decision making</i>)</p>	<p>ketika menyerang sesuai situasi permainan</p> <p>2.1.2 Pemain bergerak ketika bertahan sesuai permainan</p> <p>3.1.1 Pemain berusaha melakukan operan pada waktu yang menguntungkan</p> <p>3.1.2 Pemain berusaha menggiring bola kearah pertahanan lawan</p> <p>3.1.3 Pemain menendang bola kearah gawang</p>	<p>1. Siswa membuka ruang gerak ketika dalam situasi menyerang</p> <p>2. Siswa bergerak menutup daerah pertahanan ketika dalam situasi bertahan</p> <p>3. Siswa bergerak tetapi tidak membuka ruang ketika menyerang</p> <p>4. Siswa diam dan tidak membuka ruang gerak ketika menyerang</p> <p>5. Siswa tidak pernah bergerak secara situasi ketika bertahan dan menyerang</p> <p>1. Siswa melakukan operan pada waktu yang menguntungkan</p>					

Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
				1	2	3	4	5
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>skill executive</i>) setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.	4.1 Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>skill executive</i>)	<p>lawan</p> <p>4.1.1 Operan (<i>passing</i>) bola terkendali</p> <p>4.1.2 Operan bola mengenai sasaran satu tim</p> <p>4.1.3 Melakukan <i>control</i> bola yang efektif</p> <p>4.1.4 Melakukan menggiring (<i>dribbling</i>) dengan efektif</p> <p>4.1.5 Melakukan tembakan (<i>shooting</i>) yang efektif ke arah gawang</p>	<p>n tim</p> <p>2. Siswa berusaha menggiring bolake arah area pertahanan lawan</p> <p>3. Siswa menendang ke arah gawang lawan</p> <p>4. Siswa tidak melakukan operan pada waktu menguntungkan tim</p> <p>5. Siswa tidak melakukan tembakan ke arah gawang lawan ketika ada kesempatan menciptakan skor.</p> <p>1. Siswa melakukan keterampilan passing dengan efektif</p> <p>2. Siswa melakukan tembakan (<i>shooting</i>) efektif mengenai</p>					

Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
				1	2	3	4	5
5. Memberi dukungan (<i>support</i>)	5.1 Memberi dukungan (<i>support</i>)	5.1.1 Pemain bergerak menempati posisi yang kosong 5.1.2 Pemain berusaha membantu ketika melakukan penyerangan 5.1.3 Pemain berusaha bergerak untuk menutup pertahanan	<p>sasaran</p> <p>3. Siswa melakukan <i>dribbling</i> dengan efektif</p> <p>4. Siswa melakukan operan (<i>passing</i>) tidak terkendali</p> <p>5. Siswa melakukan <i>shooting</i> jauh dari sasaran.</p>					
6. Melapis teman (<i>cover</i>), gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan dibelakang teman satu team yang	6.1 Melapis teman(<i>cover</i>)	6.1.1 Pemain berusaha melapis teman satu tim ketika temannya	<p>1. Siswa bergerak mencari ruang untuk menerima operan bola</p> <p>2. Siswa bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan</p> <p>3. Siswa bergerak untuk melakukan dukungan ketika bertahan</p> <p>4. Siswa tidak bergerak mencari ruang kosong untuk menerima operan</p> <p>5. Siswa tidak bergerak untuk mendukung penyerangan</p>					

Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
				1	2	3	4	5
sedang berusaha menghalangi yang menguasai bola.		menghalangi laju serangan lawan 6.1.2 Pemain berusaha melapis temannya ketika teman satu tim berhasil dilewati oleh lawan	dan pertahanan. 1. Siswa berusaha melapis temannya ketika temannya menghalangi laju serangan lawan 2. Siswa berusaha melapis temannya ketika temannya berhasil dilewati oleh lawan 3. Siswa berada dekat dengan temannya ketika menghadang laju lawan 4. Siswa berada jauh dari temannya ketika temannya menjaga laju lawan 5. Siswa tidak pernah melapis temannya ketika menghadang laju lawan dan					
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (<i>guard or mark</i>) maksudnya menahan laju gerak lawan baik yang sedang atau tidak	7.1 Menjaga atau mengikuti gerak lawan	7.1.1 Pemain berusaha menjaga gerak lawan ketika lawan menyerang						

Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
				1	2	3	4	5
menguasai bola.		7.1.2 Pemain berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola 7.1.3 Menghadang tembakan lawan	berada jauh dari teman satu tim nya. 1. Siswa berusaha menjaga gerak lawan yang menguasai bolaketika lawan menyerang 2. Siswa berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola ketika lawan menyerang 3. Siswa berusaha memutus operan lawan ketika menyerang 4. Siswa jauh dari lawan 5. Siswa jauh darilawan dan membiarkan lawan menyerang dengan bebas					

Dalam penelitian ini, terdapat tiga komponen yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak

tepat), melaksanakan keterampilan (efesien atau tidak efesien), dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat). Apapun penjabarannya terdapat dalam tabel dibawah ini :

Tabel 3.5

Pengamatan Penampilan Bermain Sepakbola

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (Decision Making)	Keputusan yang diambil pemain dalam situasi-situasi permainan, baik pada saat menyerang atau bertahan.
2. Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution)	Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melakukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang digunakan.
3. Memberikan Dukungan (Support)	Memberikan dukungan kepada teman seregunya baik pada saat bertahan maupun menyerang.

Tabel 3.6

Kisi-kisi Lembar Observasi

Dari penjelasan table kisi-kisi, maka diperoleh nilaidilihat sebagai berikut :

Indikator 1, **Membuat keputusan (*Decision Making*)**

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang sering melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim
Nilai 4	Siswa yang berusaha menggiring bola kearah area pertahanan lawan
Nilai 3	Siswa yang sesekali menendang ke arah gawang lawan
Nilai 2	Siswa yang tidak melakukan operan pada waktu menguntungkan tim
Nilai 1	Siswa yang tidak melakukan tembakan ke arah gawang lawan ketika ada kesempatan skor

Indikator 2, **Melaksanakan keterampilan tertentu (*Skill Execution*)**

Nilai	Keterangan Penilaian
--------------	-----------------------------

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang melaksanakan keterampilan passing dengan efektif
Nilai 4	Siswa yang melakukan tembakan (<i>shooting</i>) efektif mengenai sasaran
Nilai 3	Siswa yang berusaha menggiring bola kearah area pertahanan lawan
Nilai 2	Siswa yang melakukan operan (<i>passing</i>) tidak terkendali
Nilai 1	Siswa yang melakukan <i>shooting</i>) jauh dari sasaran

Indikator 3, Memberi dukungan (*Support*)

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang sering bergerak mencari ruang untuk menerima operan bola
Nilai 4	Siswa yang bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan
Nilai 3	Siswa yang bergerak untuk melakukan dukungan ketika bertahan
Nilai 2	Siswa yang sesekali siswa tidak bergerak mencari ruang kosong untuk menerima operan
Nilai 1	Siswa tidak mau bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan

Tabel 3.7

Format Lembar Penilaian Observasi

No	Nama	Komponen Pemahaman Bermain															Jumlah	
		<i>Decision Making</i>					<i>Skill Execution</i>					<i>Support</i>						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1																		
2																		
3																		
4																		
Dst.																		

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini adalah apabila dalam penelitian terjadi peningkatan hasil belajar keterampilan bermain sepakbola pada siswa, yang dalam penilaian dinyatakan dalam format observasi penilaian GPAI yang telah dibuat, dan acuan keberhasilan dalam penilaian ini jika penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar mencapai kriteria ketuntasan minimal

(KKM) yang telah ditetapkan oleh guru pendidikan jasmani SMA Negeri 10 Bandung untuk kelas X yaitu 75%.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data akan dilakukan dengan mempergunakan teknis analisis data kuantitatif dalam bentuk persentase. Untuk melihat tingkat keberhasilan siswa dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran digunakan lima kategori yaitu dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.8

Kriteria keberhasilan proses pembelajaran siswa dan guru dalam %

No	Tingkat Keberhasilan	Predikat Keberhasilan
1	86-100%	Sangat tinggi
2	71-85%	Tinggi
3	56-70%	Sedang
4	41-55%	Rendah
5	<40%	Sangat rendah
	Rentang 15%	

(sumber: Agip, dkk dalam <https://www.slideshare.net/adeyusupa/rumus-prosentase-ketuntasan-belajar>)

Secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Menelaah seluruh data yang telah dikumpulkan. Penelaahan dilakukan dengan cara menganalisis, mensintesis, memaknai, menerangkan dan menyimpulkan.
- 2) Mereduksi data yang didalamnya melibatkan kegiatan pengkategorian dan pengklarifikasian. Hasil yang diperoleh berupa pola-pola dan kecenderungan-kecenderungan yang berlaku dalam pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk kuantitatif. Kemudian untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan :

1. Mencari nilai rata-rata (\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata yang dicapai

Σ = Jumlah

X_i = Nilai data

n = Jumlah sampel

2. Mencari Nilai Persentase

$$P = \frac{\Sigma f}{n.K} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persen

f= jumlah nilai yang diperoleh

n = jumlah siswa

K= jumlah skor maksimal

Σ = jumlah

100% = bilangan tetap

3. Menyimpulkan

dan memverifikasi

