

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah salah satu cara yang ditempuh peneliti dalam rangka memperoleh data yang dipergunakan sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 6) menjelaskan bahwa:

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

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian sebagai suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid sesuai dengan masalah yang akan diteliti dalam memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah yang dihadapi. Metode penelitian digunakan untuk menggambarkan sebuah rancangan tahapan-tahapan dalam melaksanakan penelitian. Kerangka karangan yang digunakan dalam penelitian meliputi langkah-langkah menentukan jenis dan rancangan penelitian, waktu dan tempat penelitian, menentukan subjek penelitian, variabel dan operasional variabel, prosedur penelitian (terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, analisis, refleksi, dan kesimpulan), instrumen penelitian dan teknik analisis data.

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode ini digunakan sebagai alat untuk menjawab permasalahan yang ingin dipecahkan oleh peneliti. Metode ini sangat cocok dengan masalah yang ada, kemudian peneliti melihat apa yang menjadi penyebab timbulnya masalah ini. Adapun manfaat yang diambil dari Penelitian Tindakan kelas (PTK), dimana meliputi masalah yang dialami siswa dalam pembelajaran oleh guru sebagai pelaku Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Lebih

rinci yang diungkapkan oleh Subroto dkk. (2007, hlm. 7) manfaat dari PTK diantaranya.

1. Meningkatkan kemampuan reflektif guru untuk mampu memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang muncul.
2. Melatih guru untuk lebih kreatif didalam mengembangkan kurikulum di tingkat sekolah dan kelas.
3. Partisipasi guru secara aktif ditambah dengan kemampuan reflektifnya dalam upaya dan inovasi dan pengembangan kurikulum pada gilirannya akan bermuara pada tercapainya peningkatan kemampuan profesionalisme guru.
4. Guru dapat melakukan inovasi pembelajaran, sebab dengan tumbuhnya budaya meneliti melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara berkesinambungan, berarti guru makin diberdayakan mengambil prakarsa yang mandiri, percaya diri, dan makin berani mengambil resiko dalam mencoba hal-hal yang baru.

Dari pendapat yang telah dijelaskan di atas tujuan yang peneliti buat berdasarkan apa yang telah peneliti baca mengenai Penelitian Tindakan Kelas (PTK), bahwa tujuannya adalah memperbaiki kinerja serta kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, agar lebih baik dalam menunjang pendidikan di Indonesia.

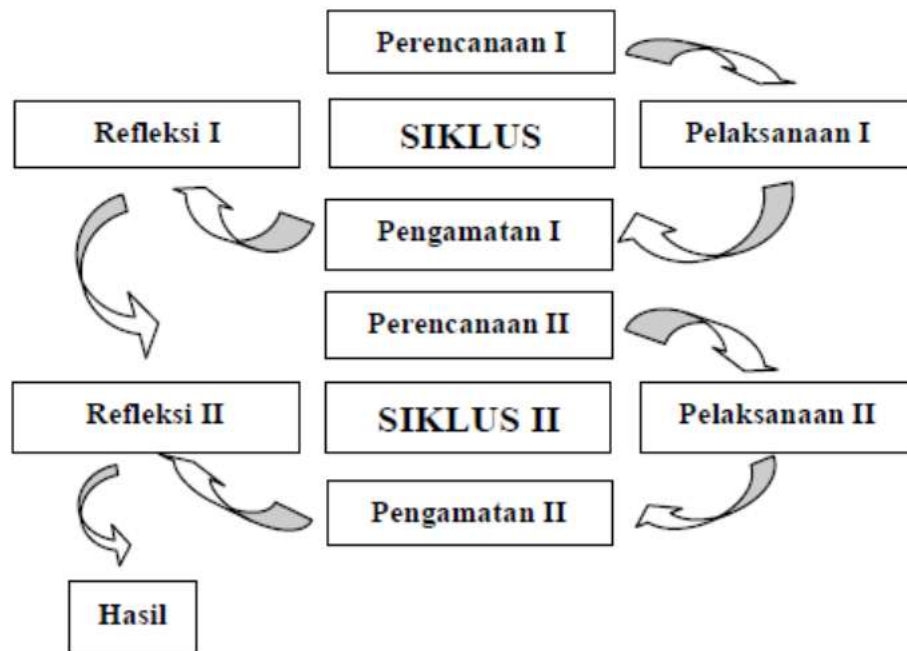
B. Desain Penelitian

Untuk memperjelas penelitian maka diperlukan suatu desain penelitian yang dapat membantu peneliti dalam melakukan penelitian. Desain penelitian yang dimaksud yaitu rancangan suatu penelitian, dengan desain penelitian dapat mempermudah peneliti dalam proses jalannya penelitian. Desain penelitian yang akan peneliti gunakan adalah model desain Kurt Lewin, apabila digambarkan proses Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model desain Kurt Lewin sebagai berikut :

Eldiar Irfadillah KP, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLA BESAR (SEPAKBOLA)

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



Gambar 3.1
Alur Penelitian PTK Kurt Lewin

Untuk melakukan sebuah penelitian tindakan kelas harus memahami deskripsi dari masalah pembelajaran yang akan dicari solusinya. Adapun maksud dari tahapan yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan observasi sekaligus melaksanakan PPL di SMAN 2 Subang sambil mencari permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran penjas di sekolah. Adapun observasi yang dilakukan peneliti terfokus pada pembelajaran permainan bola besar yaitu cabang olahraga sepakbola di SMAN 2 subang. Hasil observasi yang peneliti dapatkan selama PPL di SMAN 2 Subang diantaranya sebagai berikut :

1. Gaya mengajar yang dilakukan guru sudah baik, namun dalam penyampaiannya materi masih bersifat tradisonal, artinya guru masih yang berperan aktif dalam pembelajaran dan menekankan pada keterampilan teknisnya saja.

2. Tugas gerak yang diberikan guru dalam pembelajaran kurang berjalan secara maksimal, sehingga tugas gerak siswa dalam pembelajaran kurang berjalan dengan baik.
3. Guru kurang bisa memberikan contoh dengan baik, sehingga siswa ada yang merasa kebingungan dalam melaksanakan tugas gerak.
4. Pemberian materi ajar bersifat monoton, sehingga pada saat proses pembelajaran siswa terkesan merasa bosan dengan tugas gerak yang diberikan oleh guru.
5. Kurangnya kemampuan siswa yang merata dalam pembelajaran keterampilan gerak.
6. Kurangnya motivasi dan koreksi apabila ada siswa yang melakukan gerakan yang salah sehingga hasil yang didapatkan siswa kurang baik.

Dari hasil yang telah peneliti amati selama observasi, peneliti bermaksud mengadakan penelitian ini serta bermaksud mencari solusi atau alternatif mengenai pemecahan masalah yang terjadi di lapangan khususnya dalam pembelajaran aktivitas permainan sepakbola. Adapun langkah-langkah alur penelitian yang dijelaskan secara rinci Kemmis dan Taggart (Wiriaatmadja, 2008, hlm. 66) menjelaskan tahap penelitian tindakan kelas sebagai berikut :

1. Perencanaan (*Plan*)

Pada perencanaan ini peneliti harus memecahkan masalah yang terjadi untuk memperbaiki, meningkatkan, atau melakukan perubahan yang lebih baik lagi pada pembelajaran aktivitas permainan sepakbola dengan melakukan:

- a. Mengamati lingkungan serta kondisi sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
- b. Mengumpulkan data-data, serta fasilitas yang ada di sekolah dalam menunjang pembelajaran penjas di sekolah dalam aktivitas permainan sepakbola.
- c. Membuat tes keterampilan untuk mengukur sejauh mana keterampilan dasar yang dimiliki siswa dalam aktivitas permainan sepakbola.
- d. Membuat perencanaan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas.

2. Pelaksanaan (*Act*)

Dalam tahapan ini, peneliti memberikan gambaran dan penjelasan tentang keterampilan dasar dalam permainan sepakbola dalam penguasaan bola. Selanjutnya guru menjelaskan rancangan dan tujuan pada pembelajaran sepakbola dan harapan-harapan yang akan muncul setelah melakukan pembelajaran ini. Guru mengajar sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat berdasarkan penelitian sebelumnya. Guru melakukan pembelajaran seperti biasanya mulai dari kegiatan pembukaan, inti pembelajaran, dan penutup.

3. Pengamatan (*Observe*)

Pada tahapan ini guru bertugas sebagai peneliti dalam mengamati semua hal yang terjadi selama kegiatan pembelajaran, yang dimulai dari pembukaan pembelajaran, perubahan yang terjadi, dan hasil atau dampak yang didapat dari tindakan tindakan yang diberikan oleh guru.

4. Perbaikan (*Reflection*)

Refleksi merupakan proses berfikir untuk melihat kembali terhadap aktivitas yang sudah dilakukan, untuk mencari solusi, masalah, kesalahan yang terjadi berdasarkan hasil observasi di kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam tahapan ini perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan dievaluasi dan dicari kelemahannya dalam pembelajaran permainan sepakbola siklus I, untuk diperbaiki pada siklus II sehingga apa yang menjadi kelemahan dan kekurangan dalam pembelajaran permainan sepakbola dapat diperbaiki dan dicari penyelesaiannya untuk mendapat hasil yang di inginkan. Oleh karena itu, dalam penelitian tindakan kelas (PTK) tidak dapat dilakukan penelitian satu kali pertemuan dan satu siklus tapi dibutuhkan beberapa siklus untuk memperbaiki dan menemukan hasil yang diinginkan sesuai dengan kriteria keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan langkah-langkah penelitian tindakan di atas maka untuk mempermudah alur penelitian dibuatlah skema proseduralnya. Semua komponen itu dilakukan setelah melakukan observasi awal untuk memperoleh gambaran mengenai karakter dan kemampuan siswa dalam melakukan gerakan-gerakan dasar keterampilan pada pembelajaran permainan sepakbola.

C. Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

1. Lokasi dan Waktu penelitian

Lokasi penelitian bertempat di SMAN 2 Subang, Jl. Raya Dangdeur, Dangdeur, Kec. Subang, Kabupaten Subang, Jawa Barat 41212. Adapun

Eldiar Irfadillah KP, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLA BESAR (SEPAKBOLA)

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

tempat penelitian di lapangan sekolah. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan dilaksanakan pada 17 Oktober Tahun Ajaran 2017/2018 pada Semester Ganjil.

2. Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Subang pada kelas XI MIPA 4 dengan jumlah 40 siswa, terdiri dari 22 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki.

D. Instrumen Penelitian

“Instrumen adalah alat bantu terbaik yang dipilih peneliti yang digunakan untuk memudahkan penelitian agar menjadi sistematis.” (Arikunto 2002, hlm. 134). Instrument utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu peneliti itu sendiri. Dari sisi proses instrument dalam penelitian tindakan kelas (PTK) harus melibatkan masalah yang berkaitan input atau kondisi awal, proses, *output* & hasil. Peneliti juga menggunakan instrument lain sebagai alat bantu dalam melaksanakan penelitian. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian yaitu untuk memperoleh hasil belajar siswa melalui penguasaan bola dengan pendekatan taktis. Dalam peneliti ini instrument yang digunakan ialah instrument pengamatan GPAI (*Game Performance Assesment Instrument*).

GPAI menurut Oslin, dkk (1998) yang dikutip (Dalam Memmert dan Harvey 2008, hlm. 221) dikembangkan untuk mengukur “*Game performance behaviors that demonstrate tactical understanding , as well as the player’s ability to solve tactical problems by selecting and applying appropriate skills*”. Maksud dari penjelasan kutipan yaitu GPAI adalah sebuah alat yang mengukur penampilan bermain untuk menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai. Kemudian Memmert dan Harvey (2008, hlm. 221) menambahkan “GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan

pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menggunakan keterampilan yang sesuai”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen GPAI adalah alat ukur untuk menilai penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman dan kemampuan dalam memecahkan masalah pada situasi permainan yang sesuai dengan keadaan permainan yang sebenarnya.

Berikut ini beberapa komponen GPAI sebagai bahan penilaian

Tabel 3.3

Komponen-komponen penampilan bermain

(Sumber : Sucipto dkk, 2014, hlm. 85)

Komponem	Kriteria
Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	Membuat pemilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	Penampilan yang efisien dan kemampuan dasar.
Penyesuaian (<i>Adjust</i>)	Pergerakan permainan baik , dalam menyerang maupun bertahan seperti yang diinginkan dalam permainan.
Melindungi (<i>Cover</i>)	Memberikan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
Memberi dukungan (<i>Support</i>)	Menyediakan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.
Menjaga/menandai (<i>Guard/Mark</i>)	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
Perlindungan (<i>Base</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan

	bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.
--	--

Dari ketujuh komponen instrumen GPAI diatas peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan kedalam pembelajaran aktivitas permainan sepakbola yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan, pemahaman, dan keterampilan bermain melalui pendekatan taktis. Dalam penelitian ini, terdapat tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien) dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat). Adapun penjabarannya terdapat dalam tabel dibawah ini :

Tabel 3.5
Aspek yang diamati pada Keterampilan
Bermain Siswa

No	Komponen penampilan dan Keterampilan bermain	Kriteria
1	Keputusan yang diambil (<i>decision marking</i>)	1. Mengoper bola (<i>passing</i>) <ol style="list-style-type: none"> a. Berusaha mengoper bola pada teman dalam posisi yang bebas b. Melakukan operan dengan tenang, terarah dan tidak terburu-buru 2. Menggiring bola (<i>dribbling</i>) <ol style="list-style-type: none"> a. Menggiring bola dengan cepat keruang yang kosong tanpa kawalan atau menghindari kawalan bagi pemain yang sedang memegang bola.

No	Komponen Keterampilan dan Keterampilan bermain	Kriteria
2	Melaksanakan keterampilan (<i>skill execution</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengoper bola (<i>passing</i>) <ol style="list-style-type: none"> a. Akurasi operan bola yang diberikan siswa mengarah tepat ke sasaran b. Bola yang sedang ditendang berada di dasar lapangan atau tidak melambung ke atas (menyusur tanah). 2. Menggiring bola (<i>dribbling</i>) <ol style="list-style-type: none"> a. Menggiring bola dengan tetap dalam penguasaan siswa. b. Menggiring bola dengan cepat dan lincah
3	Memberi dukungan (<i>support</i>)	Siswa yang tidak memegang bola bergerak mencari ruangan yang kosong tanpa ada kawalan sehingga mempermudah siswa pembawa yang akan melakukan operan (<i>paassing</i>) bola.

Kisi-kisi Lembar Observasi

Dari penjelasan tabel 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 kearah 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 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

Eldiar Irfadillah KP, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLA BESAR (SEPAKBOLA)

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

Tabel 3.6
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.																	

E. Teknik pengumpulan Data

1. Proses Pengumpulan data

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observer pada setiap tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran berlangsung. Kemudian dalam proses pengumpulan data dibantu oleh guru atau teman sebagai peneliti dan juga peneliti sendiri yang ikut terlibat langsung. Data dan informasi yang diambil dari penelitian ini dijadikan sumber untuk kepentingan analisis guna memecahkan permasalahan penelitian yang dijadikan oleh peneliti sebagai hasil dari observasi selama pelaksanaan tindakan-tindakan yang meliputi seluruh aktivitas siswa dan perilaku guru selama proses pembelajaran berlangsung dalam pelaksanaan tindakan-tindakan.

Berdasarkan itu maka data penelitian diklasifikasikan menjadi dua sumber yang berasal dari siswa dan guru. Adapun data penelitian yang didapat dari siswa yaitu melalui perubahan yang ditunjukkan oleh siswa melalui segala aktivitasnya selama kegiatan pembelajaran penjas, sedangkan melalui observer yaitu catatan-catatan jumlah data peneliti dari setiap perubahan siklus pada setiap observasi dan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran.

2. Prosedur pengolahan data

Setelah diproses dari hasil tes dan pengukuran, maka langkah selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data dari hasil observasi yang diperoleh selama penelitian. Menurut Sugiyono (2007, hlm. 165) berpendapat bahwa:

Analisis data kuantitatif adalah mengelompokan data berdasarkan variabel dan responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah.

Maka untuk menganalisis atas kuantitatif dari hasil data observer, data yang dikumpulkan diolah dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menghitung jumlah jawaban lembar observasi siswa yaitu keterampilan bermain dalam penguasaan bola.
- b. Memasukan data kedalam rumus statistik, yaitu *mean* (rata-rata data skor) dengan rumus:

$$\text{Skor} = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

f = Frekuensi jumlah

n = Jumlah opsi jawaban maksimal secara keseluruhan.

3. Analisis data

Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi kegiatan belajar secara individu. Untuk mengetahui skor rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan:

Mencari skor rata-rata (X):

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

Keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata yang dicari

X = skor keseluruhan

N = Jumlah siswa

Σ = Jumlah

Mencari *presentase* skor rata-rata:

$\frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \text{persentasi rata-rata.}$