

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian sangat berhubungan erat dengan tahapan, teknik, alat, serta desain penelitian yang digunakan. Desain penelitian yang digunakan harus cocok dengan pendekatan penelitian yang dipilih. Prosedur, teknik, serta alat yang digunakan dalam penelitian harus cocok dengan metode penelitian yang ditetapkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) sebagai cara untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan atau pendekatan baru, memecahkan masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran sebelumnya melalui penerapan-penerapan di kelas guna mencapai hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Dalam penelitian tindakan kelas (*action research*) tidak terbatas pada ruang kelas saja, melainkan dimana saja guru mengajar. *Action Research* juga berarti penelitian yang bersifat partisipatif dan kolaboratif, yaitu penelitian yang dilakukan oleh orang yang berkepentingan seperti peneliti dan diamati oleh rekan-rekannya.

Menurut McNiff (1992, hlm. 1 yang dikutip oleh Supriadi (2009, hlm/ 102) menjelaskan bahwa “(PTK) mendorong sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar dan sebagainya.” Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mendorong guru untuk berani bertindak dan berfikir kritis dalam mengembangkan teori dan rasional bagi mereka sendiri, dan bertanggung jawab terhadap pelaksanaan tugasnya secara profesional.

B. Lokasi, Waktu, Populasi, dan Sampel Penelitian

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian bertempat Di SMPN 2 Lembang. Sekolah ini berada di Desa Langansari yang termasuk kedalam Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat, tempat penelitian di lapangan sekolah.

2. Waktu

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan dilaksanakan pada bulan Juli tahun ajaran 2017/2018 pada semester ganjil.

3. Populasi

Yang dimaksud dengan populasi adalah “keseluruhan subyek penelitian.” Suharsimi Arikunto (2010, hlm. 130). Dari pengertian tersebut populasi yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Lembang Kabupaten Bandung Barat.

4. Sampel

Adapun yang dimaksud dengan sampel adalah “...sebagian atau wakil populasi yang diteliti.” Suharsimin Arikunto (2010, hlm. 131). Berkaitan dengan pengambilan sampel penelitian Winarko Surahkman (1998, hlm. 93). Mengemukakan bahwa “... Karena tidak mungkin penyelidikan ialah menemukan generalisasi yang berlaku secara umum, maka seringkali penyelidikan terpaksa menggunakan sebagian saja dari populasi itu diadakan penarikan atau pengambilan sampel (yakni penarikan sebagian populasi untuk mewakili seluruh populasi).

Untuk mengetahui penentuan dan penjabaran sampel populasi yang di ambil, menggunakan ketentuan : “jika jumlah subyeknya besar, dapat di ambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung setidak-tidaknya dari :

- a. Kemampuan penelitian dilihat dari waktu, tenaga, dan dana
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari sebuah subyek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.
- c. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang sangat besar, hasilnya akan baik”. Arikunto (2010, hlm. 134).”

Dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah siswa SMPN 2 Lembang Kabupaten Bandung Barat. Yang dipilih dengan cara memilih sampel yang homogen atau dengan cara random sampling dari kelas VIII dengan jumlah siswa 40 orang.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain PTK model Suhardjono (2009, hlm. 74). “Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah perencanaan, tindakan, observasi, dan

Lulu Luvian, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA DAN KERJASAMA SISWA DI SMPN 2 LEMBANG

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

refleksi. Pelaksanaan tindakan meliputi siapa yang melakukan, kapan, dimana, dan bagaimana melakukannya”. Skenario tindakan yang telah direncanakan, dilaksanakan dalam situasi aktual pada saat bersamaan kegiatan ini juga disertai dengan kegiatan observasi dan interpretasi serta diikuti kegiatan refleksi.

Arikunto (2010, hlm. 131) mengemukakan konsep pokok penelitian tindakan terdiri dari empat pokok komponen yang menunjukkan langkah-langkah seperti di bawah ini:

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

Berdasarkan langkah-langkah penelitian tindakan maka untuk mempermudah alur penelitian dibuatlah skema proseduralnya. Kesemua komponen itu dilakukan setelah melakukan observasi awal untuk memperoleh gambaran mengenai karakter kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar bermain sepakbola. Pada dasarnya desain penelitian terdiri dari empat komponen yaitu rencana, tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Adapun alur tindakan dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.1
Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Sumber:

(<https://widodo1963.wordpress.com/category/p-enelitian-tindakan-kelas/>)

Untuk melakukan PTK terlebih dahulu harus memahami deskripsi masalah pembelajaran yang akan dicarikan solusinya. Untuk maksud tersebut tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti adalah melakukan observasi awal agar mengetahui masalah yang terjadi dalam pembelajaran di sekolah tersebut. Observasi yang dilakukan harus terfokus

langsung pada aspek-aspek dalam pembelajaran bola besar khususnya permainan sepakbola di SMPN 2 Lembang. Hasil dari observasi awal tersebut untuk menindak lanjuti tindakan-tindakan sebagai bagian dari siklus penelitian selama penelitian berlangsung.

Pembelajaran bola besar dialokasikan waktu kegiatannya sesuai dengan jadwal mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK). Berikut ini adalah permasalahan yang ditemukan dalam observasi awal yang dilaksanakan di SMPN 2 Lembang diantaranya:

1. Gaya mengajar yang dilakukan guru sudah mulai baik, namun penyampaian materi masih bersifat tradisional
2. Tugas gerak yang disampaikan tidak maksimal sehingga siswa kurang bisa melakukan tugas gerak dengan maksimal
3. Guru tidak bisa memberikan contoh yang begitu baik sehingga siswa merasa bingung dalam melaksanakan tugas gerak
4. Pemberian materi pembelajaran yang diberikan terkesan monoton sehingga pembelajaran yang dirasakan oleh siswa terkesan membosankan.
5. Kurangnya kemampuan siswa yang kurang merata saat proses pembelajaran.
6. Kurangnya motivasi serta koreksi jika siswa melakukan kesalahan oleh guru sehingga siswa tetap melakukan gerakan yang kurang baik.

Atas dasar tersebut peneliti mengadakan penelitian ini serta bermaksud untuk mengupayakan membuat solusi untuk pemecahan masalah yang terjadi pada pembelajaran sepakbola yaitu:

1. Perencanaan (*Plan*)

Pada perencanaan ini peneliti harus merencanakan tahapan-tahapan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan, atau melakukan perubahan yang lebih baik pada pembelajaran sepakbola dengan melakukan:

- a. Mengamati kondisi sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
- b. Mengumpulkan data-data, media, serta fasilitas yang ada di sekolah yang dapat menunjang pembelajaran sepakbola.
- c. membuat tes keterampilan untuk mengukur sejauh mana kemampuan dasar permainan sepakbola dan kerjasama antar siswa saat pembelajaran dimulai.
- d. Membuat perencanaan pembelajaran yang akan digunakan di kelas.

Lulu Luvian, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA DAN KERJASAMA SISWA DI SMPN 2 LEMBANG

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

2. Pelaksanaan (*Act*)

Dalam tahapan ini, peneliti memberikan gambaran dan penjelasan tentang keterampilan dasar permainan sepakbola dan kerjasama anatar siswa. Selanjutnya guru menjelaskan rancangan pembelajaran sepakbola dan menjelaskan harapan-harapan yang akan muncul dari pembelajaran. Guru mengajar sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat berdasarkan penelitian awal sebelumnya. Guru mengajar seperti biasa melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dimulai dari kegiatan pembukaan, inti pembelajaran, dan penutup.

3. Pengamatan (*Observe*)

Pada tahapan ini guru sebagai peneliti mengamati semua hal yang terjadi selama pembelajaran, di mulai dari proses pembukaan pembelajaran, perubahan yang terjadi, dan hasil atau dampak yang didapat dari tindakan-tindakan yang diberikan oleh guru.

4. Perbaikan (*Reflection*)

Refleksi adalah proses berpikir untuk melihat kembali aktivitas yang sudah dilakukan untuk mencari solusi berdasarkan hasil observasi di kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam tahapan ini perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan dievaluasi dan dicari kelemahan dalam pembelajaran sepakbola pada siklus I, untuk diperbaiki pada siklus II sehingga apa yang menjadi kekurangan dapat diperbaiki dan dapat dicari penyelesaiannya untuk mendapat oleh karena itu dalam PTK tidak dapat dilakukan satu kali pertemuan dan satu siklus tapi dibutuhkan beberapa siklus untuk memperbaiki dan menemukan hasil yang diinginkan sesuai dengan kriteria keberhasilan belajar.

Tabel 3.1
Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

NO	Skenario Penelitian	Materi Pokok yang Diberikan
1	Perencanaan (<i>Planning</i>)	Menyajikan dan meyampaikan kepada siswa semua kegiatan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran permainan sepakbola.
2	Tindakan (<i>Act</i>)	Melaksanakan kegiatan pembelajaran dan mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang ditetapkan pada siklus I
3	Pengamatan (<i>Observe</i>)	Mengamati proses pembelajaran dan mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang di tetapkan pada siklus I
4	Perbaikan (<i>Reflection</i>)	Mengevaluasi secara keseluruhan yang berkenaan dengan proses dan hasil belajar yang dicapai pada siklus I dan kemudian menentukan tindakan berikutnya pada siklus II

Tabel 3.2
Perencanaan Pembelajaran Siklus II

NO	Skenario Penelitian	Materi Pokok yang Diberikan
1	Perencanaan (<i>Planning</i>)	Tindakan yang dilaksanakan terfokus pada proses untuk meningkatkan keterampilan bermain sepakbola agar tujuan pada permainan sepakbola dapat tercapai tercpai.
2	Tindakan (<i>act</i>)	Melaksanakan kegiatan pembelajaran dan mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang ditetapkan pada siklus II.
3	Pengamatan (<i>Observe</i>)	Mengamati proses pembelajaran dan mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang di tetapkan pada siklus II.
4	Perbaikan (<i>reflection</i>)	Mengevaluasi secara keseluruhan yang berkenaan dengan proses dan hasil belajar yang dicapai pada siklus II dan kemudian menentukan tindakan berikutnya jika tidak ada peningkatan hasil belajar

D. Instrumen Penelitian

Lulu Luvian, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA DAN KERJASAMA SISWA DI SMPN 2 LEMBANG

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

“Instrumen adalah alat bantu terbaik yang dipilih oleh peneliti dan digunakan untuk memudahkan penelitian agar menjadi sistematis” (Arikunto 2002, hlm 134). Menurut Freur *and* chunningham yang dikutip dari jurnal Imran yang berjudul (Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lari Jarak Pendek Melalui Media Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V SDN 09 Teluk Keraat Kabupaten Sambas Tahun ajaran 2013/2014) mengatakan bahwa “alat untuk mengukur instrumen PTK dikatakan valid bila tindakan itu memang aplikatif dan dapat berfungsi untuk memecahkan masalah yang dihadapi”. (Imran 2014) menambahkan dalam jurnalnya bahwa “dari pendapat diatas untuk instrumen tidak perlu di coba validitas dan reliabilitasnya..

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*), instrumen kerjasama dan lembar observasi.

Untuk mengukur keterampilan bermain siswa dalam permainan sepakbola, instrumen yang digunakan adalah pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).menurut Oslin dkk (dalam Memmert dan Harvey (2008, hlm. 221) mengembangkan “GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yan sesuai”.

Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian:

Tabel 3.3
Komponen GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Keterampilan
Keputusan yang diambil (<i>decision marking</i>)	Membuat pemilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan keterampilan (<i>skill execution</i>)	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar
Penyesuaian (<i>Adjust</i>)	Pergerakan dari permainan, baik dalam menyerang maupun bertahan, seperti yang diinginkan dalam permainan
Melindungi (<i>cover</i>)	Menyediakan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
Memberi dukungan (<i>support</i>)	Memposisikan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki 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 atay menggerakab bola

(sumber : *The Game Performance Assessment instrument (GPAI)*)

Dari ketujuh komponen GPAI diatas peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan kedalam permainan sepakbola untuk mengembangkan keterampilan bermain melalui model *cooperative learning*, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen, yaitu keputusan yang diambil/*decision marking*, melaksanakan keterampilan/*skill execution* dan memberi dukungan/*support*.

Tabel 3.4
Aspek yang diamati pada keterampilan bermain siswa

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>decision marking</i>)	Passing A. Berusaha mengoper bola kepada teman yang bebas. B. Melakukan tendangan dengan tenang tidak buru-buru. Dribbling

Lulu Luvian, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA DAN KERJASAMA SISWA DI SMPN 2 LEMBANG

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

	<p>A. Menggiring bola dengan cepat keruang yang kosong tanpa kawalan.</p> <p>B. Melihat situasi pergerakan lawan saat ingin mendribbling bola kedepan.</p>
2. Melaksanakan keterampilan (<i>skill execution</i>)	<p>Passing</p> <p>A. Akurasi tendangan bola yang dioper siswa mengarah tepat sasaran.</p> <p>B. Bola yang ditendang tidak melambung keatas tetapi datar menyusur tanah.</p> <p>Dribbling</p> <p>A. Menggiring bola dengan tetap berada dalam penguasaan kaki siswa.</p> <p>B. Menggiring bola dengan cepat dan lincah.</p>
3. Memberi dukungan	Siswa yang menerima operan bergerak mencari ruang yang kosong tanpa ada kawalan sehingga mempermudah siswa yang ingin menendang (<i>passing</i>) bola.

Tabel 3.5
Lembar Penilaian

Nama Observer :
 Tanggal :
 Kelompok :

Tabel 3.6
Penilaian GPAI

Sumber Mitchell, (1997)	No	Nama Siswa	Nilai Keterampilan Bermain								memberi dukungan
			keputusan yang di ambil				melaksanakan keterampilan				
			Passing		Dribbling		passing		dribbling		
			A	B	A	B	A	B	A	B	

Griffin, and Oslin
Game

Performance

Assessment instrument (GPAI)

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

Lembar observasi digunakan untuk mengukur kerjasama siswa dalam bermain sepakbola, untuk indikator dari kerjasama penulis mengacu dari berbagai gabungan pendapat yang dikemukakan beberapa ahli, diantaranya menurut Polak, M (dalam Dosen, T,2009, hlm. 136), menjelaskan bahwa :

Kerjasama atau kooperasi (*cooperation*) adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama.

Syarat-syarat kerjasama adalah:

- 1) Kepentingan yang sama
- 2) Keadilan
- 3) Saling pengertian
- 4) Tujuan yang sama
- 5) Saling membantu
- 6) Saling melayani

Lulu Luvian, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA DAN KERJASAMA SISWA DI SMPN 2 LEMBANG

- 7) Tanggung jawab
- 8) Penghargaan
- 9) Kompromi.

Sedangkan menurut suherman (2001, hlm. 86) menyebutkan unsur penting dalam kerjasama adalah :

- 1) Mengikuti aturan
- 2) Membantu teman yang belum bisa
- 3) Ingin semua teman bermain dan berhasil
- 4) Memotivasi orang lain
- 5) Bekerja keras menerapkan skill
- 6) Hormat terhadap orang lain
- 7) Mengendalikan tempramen
- 8) Memperhatikan perasaan orang lain
- 9) Kerjasama meraih tujuan
- 10) Menerima pendapat orang lain
- 11) Bermain secara terkendali.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, maka diambil kesimpulan bahwa indikator kerjasama adalah :

- 1) Saling pengertian
- 2) Saling membantu
- 3) Tanggung jawab
- 4) Kompromi
- 5) Mengikuti aturan
- 6) Memotivasi orang lain
- 7) Hormat kepada orang lain
- 8) Mengendalikan tempramen
- 9) Kerjasama meraih tujuan
- 10) Menerima pendapat orang lain.

Tabel 3.7
Aspek yang Diamati pada Kerjasama Siswa

No	Aspek yang diamati	Skor	Kriteria
1	Saling pengertian	1	Tidak ada pengertian terhadap teman
		2	Pengertian, tapi mau menang sendiri
		3	Pengertian, tapi ketika teman yang minta kurang tepat/efektif
		4	Sangat pengertian, berani melakukan sendiri dan tepat/efektif
		5	
2	Saling membantu	1	Tidak pernah saling membantu
		2	Membantu, tetapi ketika teman yang minta Membantu,tapi kadang-kadang
		3	Membantu, berani melakukan sendiri tapi kurang efektif
		4	Membantu, berani melakukan sendiri dan efektif
		5	
3	Tanggung jawab	1	Tidak bertanggung jawab
		2	Bertanggung jawab, tapi bila diminta
		3	Bertanggung jawab, tapi tidak memahami tugas kadang-kadang
		4	Bertanggung jawab, memahami tugas dan konsekuen dengan tugas
		5	
4	Kompromi	1	Tidak ada kompromi
		2	Kompromi, tapi tidak serius dan malas-malasan

Lulu Luvian, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA DAN KERJASAMA SISWA DI SMPN 2 LEMBANG

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

		3 4 5	Kompromi, tapi kadang-kadang Kompromi, sudah serius tapi masih malas-malasan Kompromi, sudah serius dan tidak malas-malasan
5	Mengikuti aturan	1 2 3 4 5	Tidak mengikuti aturan Mengikuti aturan tapi setelah ditegur Mengikuti aturan, tapi kadang-kadang melanggar Mengikuti aturan, tapi kurang konsisten Sangat mengikuti peraturan yang ada
6	Memotivasi orang lain	1 2 3 4 5	Tidak pernah memotivasi orang lain Memotivasi, tapi jika diinta Memotivasi, tapi kadang-kadang Memotivasi, tapi kurang peduli Sangat memotivasi dan peduli
7	Hormat kepada orang lain	1 2 3 4 5	Tidak pernah menghormati orang lain Hormat, tapi masih cuek Hormat, tapi masih kadang-kadang Hormat, tapi masih kurang konsisten Sangat hormat kepada orang lain
8	Mengendalikan tempramen	1 2 3 4 5	Sangat tempramen Tidak tempramen, tapi masih cuek terhadap orang lain Tidak tempramen, tapi kadang-kadang Bisa mengendalikan tempramen, tapi kadang masih marah Sangat bisa mengendalikan tempramen
9	Kerjasama meraih tujuan	1 2 3 4 5	Mau menang sendiri Mau bekerjasama tapi masih pasif Mau bekerjasama tapi kadang-kadang Mau bekerja sama tapi masih mengatur orang lain Mau bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain
10	Menerima pendapat orang lain	1 2 3 4 5	Tidak dapat menerima pendapat orang lain Menerima, tapi masih marah dan cuek Menerima, tapi berdiam diri Sangat menerima pendapat orang lain Sangat menerima pendapat orang lain dan memotivasi

Lulu Luvian, 2018

***PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA
DAN KERJASAMA SISWA DI SMPN 2 LEMBANG***

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

Nama Observer :

Tanggal :

Kelompok :

No	Nama siswa	Saling pengertian	Saling membantu	Tanggung jawab	kompromi	Mengikuti aturan	Memotivasi orang lain	Hormat kepada orang lain	Mengendalikan tempramen	Kerjasama meraih tujuan	Menerima pendapat orang lain

Observer

.....

Lulu Luvian, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA DAN KERJASAMA SISWA DI SMPN 2 LEMBANG

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

Lulu Luvian, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA DAN KERJASAMA SISWA DI SMPN 2 LEMBANG

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

E. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi pada setiap tindakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Proses pengumpulan data dibantu oleh observer yaitu guru atau teman sebagai teman peneliti.

Data atau informasi yang dijadikan sumber untuk kepentingan analisis guna memecahkan masalah penelitian berasal dari hasil observasi selama pelaksanaan tindakan-tindakan meliputi aktivitas yang dilakukan oleh siswa dan perilaku guru selama proses pembelajaran dalam pelaksanaan tindakan.

Berdasarkan itu pula maka data penelitian data diklasifikasikan menjadi dua jenis sumber data yang berasal dari :

- a. Siswa : melalui perubahan yang ditunjukkan oleh aktivitasnya dalam melakukan kegiatan belajar pendidikan jasmani.
- b. Observer : catatan jumlahnya data peneliti dari setiap perubahan siklus pada setiap observasi dan refleksi dari setiap kegiatan.

F. Prosedur Pengolahan Data dan Analisis Data

1. Prosedur Pengolahan Data

Setelah diperoleh dari hasil tes dan pengukuran, maka langkah selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data hasil observasi. Sugiyono (2007, hlm. 165) berpendapat bahwa “analisis data kuantitatif adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dan responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah”.

Untuk menganalisis data kuantitatif hasil observer, maka data yang telah dikumpulkan diolah dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menghitung jumlah jawaban lembar observasi siswa yaitu keterampilan bermain dan kerjasama siswa.
- b. Memasukkan data kedalam rumus statistik, yaitu mean (rata-rata skor) dengan rumus

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

Keterangan :

f = Frekuensi jumlah

n = Jumlah opsi jawaban maksimal secara keseluruhan

2. Analisis data

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

Mencari skor rata-rata (\bar{X}):

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

Keterangan:

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

X = skor keseluruhan

N = Jumlah siswa

\sum = Jumlah

Mencari presentase skor rata-rata:

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

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Untuk mengetahui keberhasilan tindakan yang telah dilaksanakan dengan berdasarkan pada rencana tindakan yang ditetapkan, maka kriteria yang digunakan adalah bersumber dari tujuan atau misi dilakukannya tindakan. Adapun misi pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan bermain dan kerjasama siswa kelas VIII SMPN 2 Lembang pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dengan ambang batas peningkatan sebesar 70%.