

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek / Populasi dan Sampel Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini yang akan dilaksanakan di SMA Pasundan 1 Bandung Jl. Balonggede No.28, Alun-Alun Bandung, Balonggede, Regol, Kota Bandung, Jawa Barat

b. Waktu Penelitian

Di dalam penelitian, diperlukan alat ukur untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian. Sugiono (2009, hlm 148) menyebutkan : “Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrument penelitian.” Menurut Arikunto (2010, hlm 192), “ Instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan metode”. Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur data. Mengenai hal ini penulisan mengacu pada pendapat Setiawan (dalam Agselia 2012, hlm 69) yang mengatakan bahwa

“Pelaksanaan latihan paling sedikit tiga hari per minggu, baik untuk olahraga kesehatan maupun untuk olahraga prestasi. Hal ini disebabkan daya tahan seseorang akan mengalami penurunan setelah tujuh puluh dua jam tidak melakukan latihan”.

Waktu dalam melakukan penelitian ini atau diberikan instrumen dilakukan dengan pertemuan 3 kali dalam seminggu dengan jumlah 12 kali pertemuan, 1 kali pertemuan memerlukan waktu 2x jam pelajaran.

2. Sasaran Penelitian

Sasaran dalam penelitian ini yang berisi tentang Model *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Dalam Pembelajaran Futsal Terhadap Nilai-Nilai Kerjasama yang ditujukan kepada siswa kelas XI di SMA Pasundan 1 Bandung.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel merupakan bagian dari populasi.

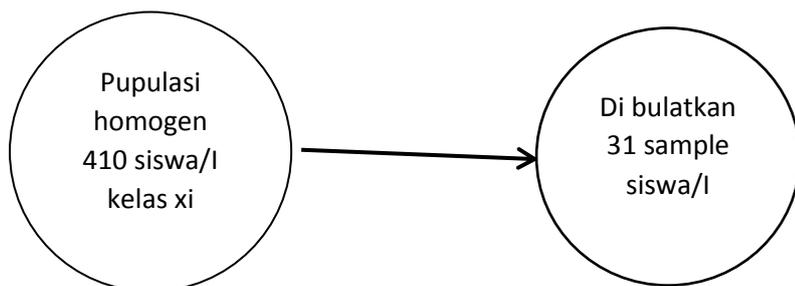
Untuk melakukan penelitian, maka penulis harus menentukan jumlah sampel yang diperoleh dari populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA Pasundan 1 Bandung. yang terdiri dari 9 kelas dengan jumlah siswa 410 orang.

Dalam sample ada sebuah pernyataan dari sugiyono (2014, hlm 118) sample adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada populasi, misalnya karena

keterbatasan dana, tenaga, dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sample yang diambil dari populasi tersebut.

Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas XI di SMA Pasundan 1 Bandung dengan jumlah seluruh siswa 410 siswa, pengambilan sampel dengan cara simple random sampling yang di lakukan secara sederhana karena anggota dari populasi itu cenderung homogen tanpa memprthitugkan strata (sugiyono, 2014, hlm. 120). Dalam menggunakan Teknik Sampling Random Sederhana ini ada beberapa syarat yang harus dipenuhi, antara lain sebagaimana di kemukakakan oleh Singarimbun dan Effendy 1989:

1. Harus tersedia kerangka sampling atau memungkinkan untuk dibuatkan kerangka samplingnya (dalam kerangka sampling tidak boleh ada unsur sampel yang dihitung dua kali atau lebih).
2. Sifat populasinya harus homogen, jika tidak, kemungkinan akan terjadi *bias*.
3. Ukuran populasinya tidak tak terbatas, artinya harus pasti berapa ukuran populasinya.
4. Keadaan populasinya tidak terlalu tersebar secara geografis.



Gambar 3.1 Alur Simple Random Sampling

b. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang berada pada populasi tersebut. Hal ini dilakukan untuk mewakili dari setiap populasi dikarenakan keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian apabila populasi yang akan diteliti merupakan populasi yang besar. Mengenai sampel Sugiyono (2012, hlm. 117) berpendapat bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Sedangkan menurut Abduljabar dan Jajat (2012, hlm. 14) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.” Sampel untuk melakukan penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling* (sampel secara acak). Adapun penjelasan mengenai *simple random sampling* (sampel secara acak) menurut Sugiyono (2012, hlm.120) adalah dikatakan sampel (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.” Kemudian untuk menentukan jumlah sampel yang akan digunakan Arikunto (2006, hlm. 134) mengemukakan bahwa :

Apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika jumlah subyeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung sedikit-tidaknya dari kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana.

Berdasar pendapat oleh para ahli tersebut, dengan jumlah populasi 410 maka penulis menentukan pengambilan sampel sebesar 15 % dari jumlah populasi yang ada. Maka jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian adalah 61,5 dibulatkan menjadi 62 siswa dengan menggunakan teknik *simple random sampling* yang kemudian dibagi menjadi 31 orang untuk kelompok eksperimen Model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dan 31 orang untuk kelompok kontrol.

Tabel 3.2

Pengambilan Populasi dan sample penelitian siswa – siswi SMA Pasundan 1 Bandung yang memiliki karateristik sesuai dengan penelitian peneliti

NO. RESPONDEN	JUMLAH POPULASI	JUMLAH SAMPLE	KETERANGAN
1	360 Orang	36 Orang	KELOMPOK EKPERIMEN
2	360 Orang	36 Orang	KELOMPOK KONTROL
JUMLAH Σ		68 Orang	

B. Desain Penelitian dan Langkah-langkah penelitian

1. Desain penelitian

Desain penelitian digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang digunakan dalam penelitian dengan tujuan penelitian yang ingin diperoleh. Desain penelitian ini yang dipergunakan adalah *Control Group Posttest Only Design*. Desain ini subjek ditempatkan secara random kedalam kelompok-kelompok dan diekspose sebagai variabel independen diberi *posttest*. Nilai-nilai *posttest* kemudian dibandingkan untuk menentukan keefektifan tritmen. Desain ini cocok untuk digunakan bila *pretest* tidak mungkin dilakanakan atau *pretest* mempunyai kemungkinan untuk berpengaruh pada perlakuan eksperimen. Design ini akan lebih cocok dalam eksperimen yang berkaitan dengan pembentukan sikap karena dalam eksperimen demikian akan berpengaruh pada perlakuan.

Dari penjelasan itu penelitian menempatkan subjek penelitian ke dalam dua kelompok yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipilih secara acak.

Tabel 3.3 Control Group Posttest Only Design

Kelompok	Perlakuan (X)	Posttest
KE	X_1	O_1
KK		O_1

Keterangan:

KE: Kelompok Eksperimen

KK: Kelompok Kontrol

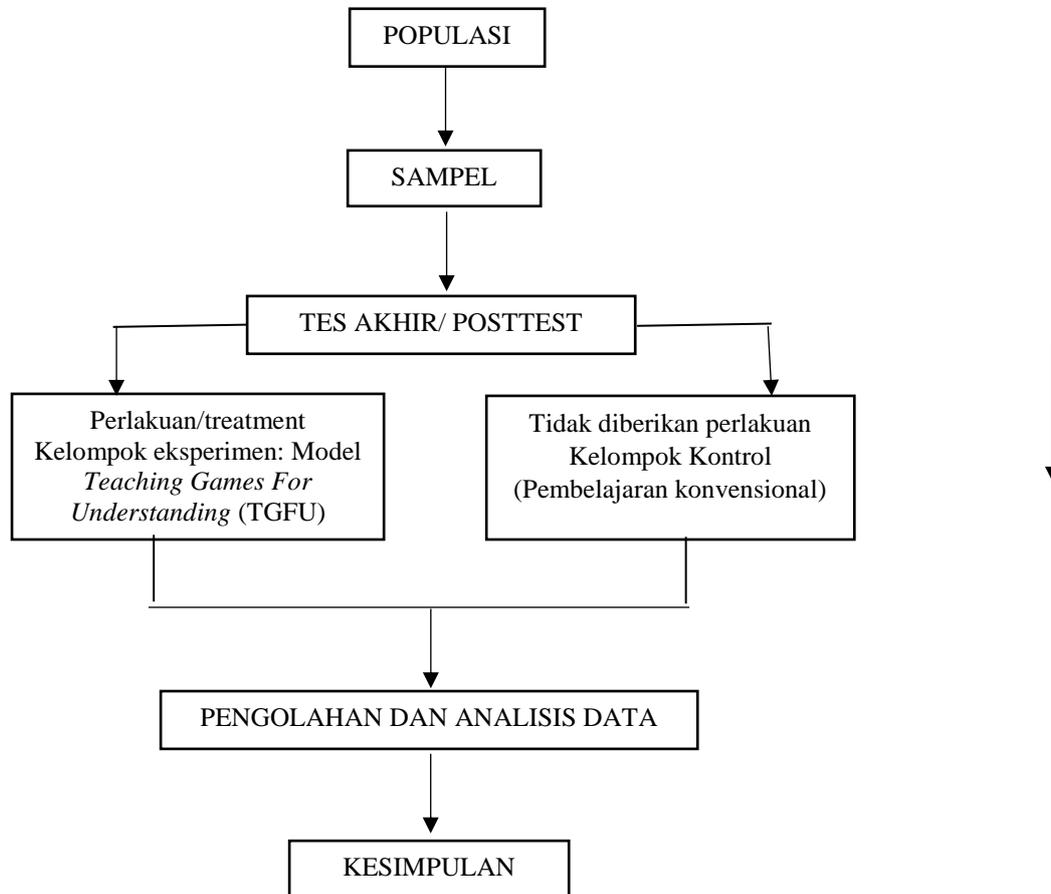
O_1 : posttest

X_1 : Pemberian Perlakuan

Berdasarkan desain yang diatas, penelitian dilakukan pada dua kelompok yaitu: kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan pembelajaran bola futsal dengan menggunakan model Model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dan kelompok kontrol.

2. Langkah-langkah Penelitian

Dalam hal melakukan penelitian ini sebuah langkah-langkah penelitian agar penelitian ini dapat berjalan lancar dengan apa yang telah dirancang sebelumnya, berikut ini adalah langkah-langkah dalam melakukan penelitian yaitu:



Grafik 3.4 Langkah-langkah dalam Penelitian

3. Program Perlakuan

Dalam penelitian ini, telah terpilih dua kelompok dari sampel yang akan diberikan perlakuan yang berbeda. Sampel kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan Model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dan kelompok kontrol

- Materi pembelajaran : Pembelajaran futsal
 Alokasi waktu : 2 x 40 menit
 Sarana dan Prasarana : - lapangan futsal
 - Bola futsal ukuran 4
 - Cones
 - Gawang

Pertemuan	Kelompok Eksperimen (diberikan perlakuan model <i>Teaching Games For Understanding</i> (TGFU))	Kelompok Kontrol (Pembelajaran Konvensional)
1	Pre-tes nilai-nilai kerjasama dalam pembelajaran futsal	Pre-tes nilai-nilai kerjasama dalam pembelajaran futsal
2-3	Bentuk permainan : 3 vs 1, permainan penguasaan bola, skor diperoleh apabila berhasil lima kali operan secara berturut-turut tanpa direbut lawan. Tugas latihan : latihan mengoper dan mengontrol bola berpasangan pada jarak 5-7 meter saling berpasangan.	- Pengenalan passing pada permainan futsal - Siswa diberikan bermain futsal dengan full team

Dian Permana, 2018

PENGARUH MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) TERHADAP NILAI-NILAI KERJASAMA DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

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

	Bentuk permainan : 4 vs 4, menggunakan gawang kecil tanpa penjaga gawang Tugas latihan : latihan mengoper dan mengontrol pada jarak 5-10 meter.	
4	Bentuk permainan : 5 vs 5, menggunakan gawang besar Tugas latihan : latihan berpasangan, passing bola, control bola, menghindari dari jagaan, dan menemuk ke gawang yang dijaga penjaga gawang	- Siswa diberikan drill bergantian
5	Bentuk latihan : 4 vs 4, menggunakan gawang Tugas latihan : operan dari pemain target, seorang melakukan tembakan, penjaga gawang menangkap bola, dan seorang membantu mengambil bola.	- Siswa diberikan permainan passing bola
6	Bentuk permainan : 4 vs 4, gawang : lapangan sempit sehingga memungkinkan bola sering keluar lapangan permainan dan para pemain dapat melakukan beberapa kali 1 tendangan ke dalam Tugas latihan : latihan berpasangan, dengan satu control dan dikembalikan / passing	- Siswa diberikan permainan pasing zona
7-9	Bentuk permainan : 4 vs 4, gawang lebar mencetak skor apabila sudah mengoper sebanyak 15 kali Tugas latihan : 3 vs 1, (pemain bertahan pasif) pemain yang tidak menguasai bola bergerak secara cepat untuk meminta dan menerima bola Bentuk permainan : seperti permainan 1 tetapi menggunakan penjaga gawang	- Pengenalan shooting pada permainan bola futsal
10	Bentuk permainan : 2 vs 1, dua penyerang, satu penjaga gawang, bergantian setelah delapan kali coba Tugas latihan : tembak bola dari daerah penalti, empat kali percobaan dari sebelah kiri sampai sebelah kanan	- Siswa diberikan permainan shooting target
11	Siswa bermain 1 lapangan dengan tim yang lengkap. Guru memonitor dan memberikan penilaian.	- Siswa diberikan penjelasan tentang permainan futsal dan kesempatan bermain
12	Siswa diberikan waktu untuk bermain futsal, untuk melihat perkembangan nilai-nilai kerjasama siswa dalam pembelajaran futsal	- Pretes kerjasama siswa dalam pembelajaran futsal

. **Tabel 3.5 Program perlakuan**

C. Metode Penelitian

Sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu bertujuan untuk menguji pengaruh Model *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Dalam Pembelajaran Futsal Terhadap Nilai-Nilai Kerjasama, maka metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Sugiyono (2014, hlm 6) mengemukakan bahwa “Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan”.

Adapun tentang metode eksperimen, Sugiyono (2010, hlm 107) menjelaskan bahwa “Metode eksperimen sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”.

Didalam penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen dan menggunakan Model *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Dalam Pembelajaran Futsal untuk mengetahui adakah pengaruh terhadap peningkatan nilai-nilai kerjasama.

D. Definisi Operasional Variabel

Agar tidak terjadi penafsiran yang keliru, akan dipaparkan secara lebih operasional menangkut hal-hal penting sebagai berikut:

1. Juliantine (2013 hlm. 5) Dalam konteks pembelajaran, model adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari sistem pembelajaran, serta berupaya menjelaskan keterkaitan berbagai komponen sistem pembelajaran ke dalam suatu pola/kerangka pemikiran yang disajikan secara utuh. Suatu model pembelajaran meliputi keseluruhan sistem pembelajaran yang mencakup komponen tujuan, kondisi pembelajaran, proses belajar-mengajar, dan evaluasi hasil pembelajaran.

Dian Permana, 2018

PENGARUH MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP NILAI-NILAI KERJASAMA DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

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

Berdasarkan pendapat di atas model pembelajaran adalah suatu kerangka pemikiran yang mencakup tujuan, kondisi pembelajaran, proses belajar-mengajar, dan hasil belajar.

2. Metzler (2000, hlm 21) mengatakan, “*Teaching games For Understanding (TGFU)* adalah sebuah model intruksi yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didiknya untuk memainkan permainan.” Berdasarkan pendapat tersebut model pembelajaran TGFU menyajikan suatu pendekatan pembelajaran untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep bermain.
3. Kerjasama, menurut Akbar (2006, hlm 2) mengatakan bahwa “kerjasama yaitu melakukan kegiatan bersama-sama artinya membagi kegiatan bersama-sama artinya membagi kegiatan dalam tugas-tugas kecil diantara sekelompok orang.”
4. Futsal menurut Justin Lhaksana (2011, hlm 7) menjelaskan bahwa: Futsal adalah permainan yang sangat cepat dan dinamis, dari segi lapangan yang relatif kecil, hampir tidak ada ruang untuk membuat kesalahan. Oleh karena itu, diperlukan kerjasama antar pemain lewat *passing* yang akurat, bukan hanya untuk melewati berangkat dengan falsafah 100% *ball possession*. Akan tetapi, melalui *timing* dan *positioning* yang tepat, bola dari lawan akan dapat direbut kembali.

E. Instrumen Penelitian

Instrument Penelitian kerjasama

Instrument dalam penelitian ini sangat diperlukan sebagai alat untuk mengumpulkan data seperti yang dikatakan oleh Sugiyono (2012, hlm 148) “ Karena pada prinsipnya penelitian adalah melakukan pengukuran data yang akan diolah, maka perlu sebuah alat ukur yang akan dilakukan. Alat ukur dalam melakukan penelitian tersebut biasanya dinamakan instrument penelitian”.

Dalam proses pengumpulan data untuk mengukur kerjasama siswa, peneliti menggunakan teknik observasi dan angket. Teknik observasi dilakukan setiap kali jadwal penelitian berlangsung. Menurut Sutrisno Hadi (1986) dalam Sugiyono (2013, hlm 203) “Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan”.

Sedangkan menggunakan teknik angket kerjasama yang diadopsi daricantwell & andrews (2002) yang terdiri dari 3 indikator. (a), *preference for individual learning*, (b), *preference for group learning*. (c), *discomfort in group learning*. Angket ini terdiri dari pernyataan tambahan yang menganalisa keterkaitan antara kerjasama dengan umur, gender, tingkat kelas maupun frekuensi melakukan kerjasama. Angket ini berisi 30 pertanyaan dan menggunakan sekala likeret 1 sampai 5. Dengan rentang “sangat setuju” sampai dengan “sangat tidak setuju”. Angket ini telah diuji validitas dan reabilitas oleh kurniawan dalam tesis, hasil angket ini berisi 20 butir pernyataan agar mempermudah dalam penelitian variabel kerjasama.

Dalam melakukan observasi, peneliti sebagai guru atau pemberi treatment dan sebagai observer yang dibantu oleh rekan peneliti yang mengamati kerjasama siswa dalam melakukan pembelajaran futsal.

Penelitian yang dilakukan adalah untuk mengukur nilai kerjasama siswa dalam aktivitas pembelajaran futsal dengan menggunakan model *Teaching games for understanding (TGFU)*. Instrumen yang digunakan yaitu berupa lembar observasi dan angket.

1. Instrumen kerjasama (lembar observasi)

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Kerjasama

Definisi Kerjasama	Variabel	Sub Variabel
1. Kerjasama merupakan kepedulian satu orang atau satu pihak dengan orang atau pihak lain yang tercermin dalam satu kegiatan yang menguntungkan semua pihak dengan prinsip saling percaya, menghargai dan adanya norma yang mengatur (seluruh anggota) (website) (Al-Bantany-112.Blogspot.com/2009/11/kumpulan-teori-kerjasama.html)	1. Peduli terhadap orang lain,	1.1. Mengikuti aturan 1.2. Membantu teman 1.3. Memotivasi orang lain
	2. Saling percaya	2.1. Kerjasama meraih tujuan 2.2. Tidak mengandalkan orang lain 3.1. Menanggapi pendapat orang lain 3.2. Tidak mengganggu kerjaan orang lain
	3. Saling menghargai	3.3. Menghargai pekerjaan orang lain 4.4. Saling menjaga orang lain 4.5. Saling melindungi orang lain

Dian Permana, 2018

PENGARUH MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP NILAI-NILAI KERJASAMA DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

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

	4. Adanya norma yang mengatur	4.6. Tidak mencelakakan orang lain
2. Menurut pamudji (1985 hlm 103) dalam bukunya yang berjudul “Kerjasama Antar Daerah” Kerjasama pada hakekatnya mengindikasikan adanya dua pihak atau lebih yang berinteraksi secara dinamis untuk mencapai suatu tujuan bersama	1. Saling percaya 2. Saling menghargai 3. Peduli terhadap orang lain	1.1. Kerjasama meraih tujuan 1.2. Tidak mengandalkan orang lain 2.1. Menanggapi pendapat orang lain 2.2. Tidak mengganggu kerjaan orang lain 2.3. Menghargai pekerjaan orang lain 3.1. Mengikuti aturan 3.2. Membantu teman 3.3. Memotivasi orang lain
3. . Kerjasama adalah seseorang yang mempunyai kepedulian terhadap orang lain atau sekelompok orang hingga terbentuk suatu kegiatan yang sama dan menguntungkan semua anggota dengan dilandasi rasa saling percaya antar anggota serta menjunjung tinggi norma yang berlaku (online)(Zainudin-www.pelajaran.co.id)	1. peduli terhadap orang lain 2. Saling menghargai 3. Saling Percaya 4. Adanya norma yang mengatur	1.1. Mengikuti aturan 1.2. Membantu teman 1.3. Memotivasi orang lain 2.1. Menanggapi pendapat orang lain 2.2. Tidak mengganggu kerjaan orang lain 2.3. Menghargai pekerjaan orang lain 3.1. Kerjasama meraih tujuan 3.2. Tidak mengandalkan orang lain 4.1. Saling menjaga orang lain 4.2. Saling melindungi orang lain 4.3. Tidak mencelakakan orang lain

Berdasarkan pendapat diatas, maka setelah kisi-kisi instrumen dibuat lalu dijabarkan ke dalam beberapa sub indikator. Hal ini dilakukan agar para observer lebih mudah untuk melakukan penilaian terhadap kerjasama siswa, sehingga diharapkan dengan menggunakan lembar observasi ini hasil yang diperoleh dengan menggunakan beberapa indikator yang dijabarkan lebih dapat dipercaya dan sistematis.

Pada lembar observasi, observer mengisi tanda cheklist (√) pada kolom-kolom nilai yang terdapat dalam lembar observasi. Pengamatan yang dilakukan sesuai dengan keadaan yang terjadi di lapangan.

1. Instrumen kerjasama (Angket)

Tabel 3.7
Indikator angket kerjasama diadopsi dari cantwell & andrews (2002)

Variabel	Indikator	Item soal	
		Positif	Negatif

Dian Permana, 2018

PENGARUH MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP NILAI-NILAI KERJASAMA DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

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

Kerjasama	<i>preference for individual learning</i>		
	<i>preference for group learning</i>		
	<i>discomfort in group learning</i>		

2. Instrumen Tes Keterampilan Bermain Futsal

Instrumen yang digunakan peneliti adalah melalui tes keterampilan bermain futsal menggunakan instrument yang telah ada dikutip Giffin, Mitchell, Oslin (1997) mengenai *Games Performance Assasment Instrument* (GPAI). Tes terdiri dari dua tes yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum kelas diberi perlakuan dan *prst-test* dilakukan setelah diberi perlakuan.

Penilaian penampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Giffin, Mitchell, dan Oslin (1977) yang dikutip oleh Metzler (2000) menjelaskan bahwa suatu instrument penilaian yang diberi nama *Games Performance Assasment Instrument* (GPAI). Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata prilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Aspek-aspek yang diobservasi dalam GPAI termasuk prilaku yang mencerminkan kemampuan penampilan untuk memecahkan masalah-masalah teknis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya, ada tujuan komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkatan penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan biasanya memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu :

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

Tabel 3.8
Kisi-kisi Lembar Observasi
Pengamatan Keterampilan Bermain

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Penilaian		
Giffin, Mitchell, Oslin (1997) telah menciptakan suatu instrument penelitian yang diberi nama <i>Games Performance Assasment Instrument</i> (GPAI). Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata prilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung.ada tujuan komponen yang di amati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Setelah penulis mengkaji dari buku tersebut bahwa penulis bisa mengambil tiga karakter dari tujuh komponen tersebut, seperti yang di jelaskan Sucipto hlm, 103 dalam bukunya “Dalam pembelajaran futsal, guru pendidikan jasmani hanya mengambil bebrapa komponen saja, seperti komponen <i>decision making</i> , <i>skill execution</i> dan <i>support</i> .”	1. Keputusan yang di ambil (<i>decision making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan operan atau memberi umpan dalam keadaan yang menguntungkan tim • Siswa berusaha menggiring bola ke arah pertahanan lawan untuk memulai serangan • Siswa melakukan tendangan saat memiliki kesempatan untuk memberikan umpan atau tembakan kearah gawang 	T/TT	E/TE	T/TT
	2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Operan bola terkendali ke rekan satu tim • Bola operan memiliki akurasi 			

		yang baik ketika dioper kerekan satu tim			
		<ul style="list-style-type: none"> • Berani membawa bola melewati pemain lawan 			
	3. Memberikan dukungan (<i>support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menepati posisi yang bebas untuk menerima operan bola • Pemain berusaha membantu pemain lain pada saat melakukan penyerangan dan pertahanan • Setelah mengoper pemain bergerak untuk mencari ruang kosong 			

Tabel 3.9 Lembar Observasi Keterampilan Bermain

Nama Observasi :

Komponen Keterampilan Bermain								
No	Nama	Membuat Keputusan (<i>decision making</i>)		Melaksanakan Keterampilan Tertentu (<i>skill executive</i>)		Memberi Dukungan (<i>support</i>)		Jumlah
		T	TT	E	TE	T	TT	
1								
2								
3								
Jumlah								
Rata-rata								

Kriteria Membuat Keputusan (*decision making*)

Terdapat lima kriteria penilaian dalam keputusan yang di ambil, kriteria tersebut akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Siswa mampu mengoper ke teman yang berdiri bebas
2. Siswa berusaha untuk menghindari atau menjauhi lawan
3. Dapat mempertahankan bola
4. Dapat mengambil keputusan shoot atau passing
5. Siswa berusaha menggiring bola ke arah pertahanan lawan untuk memulai serangan

Kriteria Melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*)

Terdapat lima kriteria penilaian dalam melaksanakan keterampilan, kriteria tersebut akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Operan tepat sasaran
2. Bolatertangkap tanpa jatuh
3. Dapat menyesuaikan dengan arah yang datang
4. Mengarahkan ke gawang saat shoot
5. Berani membawa bola melewati pemain lawan

Kriteria Memberi Dukungan (*support*)

Terdapat lima kriteria penilaian dalam memberikan dukungan, kriteria tersebut akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Siswa bergerak menepati posisi yang bebas untuk menerima operan bola
2. Siswa memberikan ruang pada tempatnya
3. Menutup ruang agar lawan tidak mendapatkan poin

Dian Permana, 2018

PENGARUH MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP NILAI-NILAI KERJASAMA DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

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

4. Pemain berusaha membantu pemain lain pada saat melakukan penyerangan dan pertahanan
5. Siswa mampu bekerjasama dalam satu tim

Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Penampilan Bermain

Nilai	Kriteria Penilaian Penampilan Bermain
5	Mampu melakukan semua kriteria
4	Hanya 4 kriteria yang dapat dilakukan
3	Hanya 3 kriteria yang dapat dilakukan
2	Hanya 2 kriteria yang dapat dilakukan
1	Hanya 1 kriteria yang dapat dilakukan

F. Teknik Pengumpulan Data dan Prosedur Pengolahan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara untuk memperoleh data dari keterangan yang diperlukan dalam penelitian. Untuk hasil penelitian, peneliti akan melakukan pengelompokan data. Dalam memperoleh data dan informasi dalam peneliti yang dibutuhkan, maka dari itu metode pengumpulan data dan informasi dalam peneliti yang dibutuhkan, maka dari itu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

1) Studi Lapangan

Studi Lapangan (Field Research) adalah pengumpulan data secara langsung ke lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

a. Pengamatan (*Observation*)

Observasi yaitu mengadakan pengamatan terhadap obyek yang diteliti. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti terjadi dalam kenyataan. Dengan observasi dapat kita peroleh gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan sosial, yang sukar diperoleh dengan metode lain.

Observasi ini dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai orang luar atau pengamat, dengan tujuan untuk lebih memahami dan mendalami masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan sosial dan dokumen lainnya yang berkaitan dengan proses penelitian.

Yang menjadi fokus pengamatan dalam penelitian ini adalah peningkatan kerjasama dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bola tangan.

b. Dokumentasi (*Documentation*)

Di dalam (McDonough dan Garrett, 1992, hlm 2) berpendapat bahwa "Dokumentasi adalah merupakan sejumlah bahan bukti yang terekam/tercatat yang memperlihatkan karakteristik-karakteristik dari sebagian atau semua dari suatu sistem manajemen, termasuk di dalamnya : seluruh berkas bahan bukti tentang pilihan-pilihan ataupun keputusan-keputusan yang pernah dibuat sebelumnya selama pengkajian suatu sistem".

Di dalam dokumentasi peneliti perlu rekan yang membantu untuk mengambil foto atau video yang terjadi selama penelitian.

2. Prosedur Pengolahan Data

Dalam suatu permasalahan penelitian yang telah dirumuskan maka diperlukan pengolahan data dan analisis data, sehingga dapat mengetahui permasalahan tersebut dapat ditolak atau diterima. Setelah data terkumpul, selanjutnya mengolah dan menganalisis data secara statistik. Sugiyono (2012, hlm 207):

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Dari data diatas, kemudian dicari Penilaian Acuan Norma. Menurut Suntoda "Kriteria kelompok atau Criterion-Referenced Norm, sering juga disebut Penilaian Acuan Norma. Penilaian menggunakan acuan normatif ini dilakukan yaitu membandingkan skor siswa dengan rerata skor kelompoknya sebagai norma. Pendekatan ini pada dasarnya bertitik tolak dari penggunaan kurva normal, rerata (Mean) kelompok dan simpangan baku yang menjadi acuan".

Tabel 3.11 Penggunaan Kurve Normal dengan 5 Kategori Nilai (A-E)

Batas Daerah Dalam Kurve	Nilai	Kategori skor
--------------------------	-------	---------------

Dian Permana, 2018

PENGARUH MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP NILAI-NILAI KERJASAMA DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

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

M + 1.8 (S) atau lebih	A	Sangat Baik
Antara M + 0.6 S dan M + 1.8 (S)	B	Baik
Antara M - 0.6 S dan M + 0.6 (S)	C	Cukup
Antara M - 1.8 S dan M - 0.6 (S)	D	Kurang
Kurang dari M - 1.8 (S)	E	Sangat Kurang

(Sumber : Suntoda. Andi. 2017. PPT Tes Pengukuran Penjas dan Olahraga)

Dalam pengolahan dan menganalisis data, maka peneliti menggunakan program *Microsoft Excel 2013*, untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat dengan p value $\leq 0,05$.

Langkah-langkah Pengolahan data:

1. Menghitung skor rata-rata \bar{x} dari setiap kelompok sampel dengan menggunakan rumus Sudjana.

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata-rata yang dicari

x_i = Nilai data

$\sum x_i$ = Jumlah sampel suatu kelompok

n = Jumlah

2. Menghitung simpang baku:

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan

S = Simpangan baku

n = Jumlah sampel

x_i = Skor yang dicapai seseorang

\bar{x} = Nilai rata-rata

3. Menguji normalitas dengan menggunakan Uji Liliefors dengan p-value $\geq 0,05$. Untuk mengetahui bahwa data tersebut berdistribusi normal atau tidak
4. Menguji Homogenitas menggunakan uji Levene's-test dengan p-value $\geq 0,05$. Uji homogenitas berfungsi untuk menguji kesamaan varians antar kedua kelompok.