

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

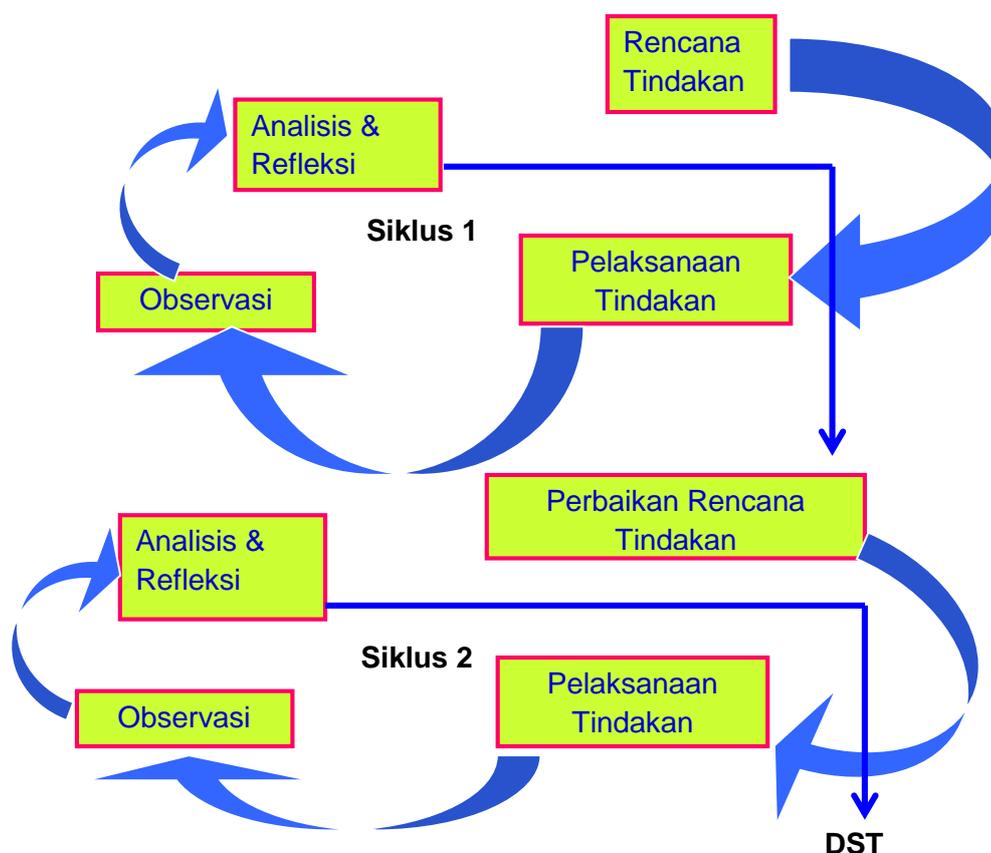
Metode penelitian merupakan suatu cara yang sering dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini tujuannya adalah untuk mendapatkan sebuah hasil atau kesimpulan yang bertujuan untuk menemukan suatu metode yang baik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research/ CAR*) sebagai cara untuk menjawab permasalahan yang ada. Metode penelitian ini dilakukan dengan melakukan percobaan berulang-ulang sampai mendapatkan hasil yang lebih baik daripada sebelumnya. Alasan peneliti menggunakan metode ini, karena sama seperti yang telah dikemukakan oleh Muslich (2009) sebagai berikut:

PTK bersifat reflektif, maksudnya adalah PTK diawali dari proses perenungan atas dampak tindakan yang selama ini dilakukan guru terkait dengan tugas-tugas pembelajaran di kelas. Dari perenungan ini akan diketahui apakah tindakan yang selama ini telah dilakukan telah berdampak positif dalam pencapaian tujuan pembelajaran atau tidak. (hlm. 9)

Ada beberapa orang ahli yang menekuni penelitian tindakan ini, ahli yang pertama kali menciptakan model penelitian tindakan adalah Kurt Lewin, tetapi yang sampai sekarang banyak dikenal adalah Kemmis dan Mc Taggart (1998). Model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah-langkah, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Adapun pendapat yang disampaikan menurut Hopkins (1993) dalam Muslich (2009, hlm. 8) “PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran.”

Jadi, berdasarkan pendapat yang telah disampaikan di atas bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu perbuatan nyata yang bertujuan memecahkan permasalahan di kelas dan memperbaiki kualitas proses pembelajaran dengan sasaran akhir memperbaiki hasil belajar siswa. PTK juga bertujuan untuk meningkatkan kegiatan nyata guru dalam pengembangan profesinya. Dalam pelaksanaannya terdapat dua siklus, dan masing-masing siklusnya terdiri dari empat tindakan. Untuk lebih jelasnya pada gambar berikut:



Gambar 3. 1 Prosedur atau Tahapan PTK

Sumber: Sunyono. (2010, hlm. 28)

3.2 Prosedur Penelitian

Sesuai dengan rancangan PTK di atas yang dikemukakan oleh Sunyono (2010, hlm. 28) dalam buku pedoman penulisan PTK, rancangan tersebut sudah disusun secara bertahap mulai dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan dan refleksi.

Andi Suprayogi, 2019

PENERAPAN MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING DENGAN GAYA MENGAJAR INKLUSI DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA

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

3.2.1 Tahap Perencanaan Tindakan

Dalam PTK ini, penulis atau peneliti merincikan beberapa langkah dalam melakukan tahap perencanaan tindakan, adapun tahapan yang dilakukan dalam perencanaan itu:

- a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b) Mempersiapkan sarana dan prasarana alat- alat pembelajaran.
- c) Menyusun dan mengembangkan instrumen atau alat-alat pengumpulan data.
- d) Melakukan simulasi pembelajaran untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang mungkin ada sebelum pelaksanaan tindakan.

3.2.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan menggambarkan deskripsi tindakan yang akan diterapkan, skenario kerja tindakan perbaikan serta prosedur tindakan. Sebelum melaksanakan tindakan terlebih dahulu perlu ditentukan apa, kapan, dimana, dan bagaimana melaksanakannya. Semua rencana tindakan yang telah ditetapkan dilaksanakan dalam situasi yang sebenarnya. Tahap pelaksanaan tindakan mencakup pula tahap-tahap yang lain. Jadi, pada saat yang bersamaan dilakukan pula tahap observasi, interpretasi, dan refleksi.

3.2.3 Tahap Observasi atau Pengamatan

Tahap observasi adalah tahap perekaman data yang meliputi proses dan hasil pelaksanaan kegiatan. Tahap ini ditunjukkan untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi. Proses perekaman data atau pengumpulan data ini dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik atau alat, antara lain pedoman pengamatan, tes, catatan lapangan, analisis dokumen, kartu portofolio (laporan naratif kualitatif), angket, wawancara, perekaman suara atau gambar, *slide (tape fotografi)* dan lain-lain.

3.2.4 Tahap Analisis dan Refleksi

Sesudah perekaman data selesai, peneliti harus melakukan analisis dan refleksi terhadap data yang telah direkam. Dalam tahap ini ada empat kegiatan yang harus dilakukan yaitu, menentukan prosedur analisis; membuat refleksi berkenaan dengan proses tindakan, apa yang terjadi dan tidak terjadi, mengapa segala sesuatu

Andi Suprayogi, 2019

PENERAPAN MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING DENGAN GAYA MENGAJAR INKLUSI DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA

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

terjadi atau tidak terjadi, serta menjajagi alternatif-alternatif solusi yang perlu dikaji, dipilih dan dilaksanakan untuk mewujudkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, dalam refleksi dilakukan analisis tentang masalah dan hambatan yang telah dihadapi, sekaligus melaksanakan sintesis untuk mewujudkan kesamaan esensinya secara konseptual sehingga dapat ditampilkan sebagai satu kesatuan; merumuskan dampak tindakan dan menentukan kriteria dan rencana bagi tindakan selanjutnya. Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa refleksi adalah tahap evaluasi atau koreksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Pada tahapan ini didiskusikan antara observer dan peneliti.

Dalam penelitian tindakan ini terdiri dari dua siklus dalam satu siklus terdiri dari dua tindakan. Apabila dalam dua siklus ini belum mendapatkan hasil yang sesuai maka peneliti akan melanjutkan kesiklus dan tahapan selanjutnya sampai tujuan dari penelitian ini tercapai. Akan tetapi peneliti berharap dengan dua siklus tindakan ini akan memenuhi hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun bentuk tindakan pada setiap siklusnya yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini dijelaskan di bawah ini:

Siklus I

1) Perencanaan Satu

Perencanaan materi disesuaikan dengan program pengajaran Penjas yang ada di SD Laboratorium Percontohan UPI, yang mengacu pada kurikulum dan tematik buku siswa yang dikemas dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Pada siklus satu tindakan satu tugas geraknya dalam pembelajaran permainan sepakbola adalah menendang, menggiring dan memberhentikan bola. Dalam melaksanakan tugas gerak tersebut terlebih dahulu guru Penjas memberikan permainan sederhana yang mengarah pada tugas gerak yang akan dilakukan.

Permainan sederhana yang dapat digunakan pada siklus satu tindakan satu yaitu permainan kucing bola. Permainan ini terbagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama yang bertugas menjadi kucing dan kelompok yang kedua menjadi pengoper, kelompok yang menjadi kucing bertugas merebut bola dari siswa yang bertugas menjadi pengoper, dan tugas siswa yang menjadi pengoper melakukan *passing* atau menendang bola ke siswa yang menjadi pengoper juga agar

Andi Suprayogi, 2019

PENERAPAN MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING DENGAN GAYA MENGAJAR INKLUSI DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA

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

bola tidak terebut oleh siswa yang menjadi kucing. Siswa yang menjadi kucing sebanyak satu orang, ini bertujuan agar kelompok yang menjadi pengoper mampu berpikir dalam situasi tertekan dan mampu mengambil keputusan secara cepat dan tepat. Jika kucing dapat mengenai bola tersebut maka siswa pengoper yang terkena akan menjadi kucing.

Setelah selesai melakukan aktivitas permainan pemanasan kucing bola maka selanjutnya masuk ke dalam pembelajaran permainan sepakbola. Materi tugas pertama yang diberikan oleh peneliti kepada siswa yaitu pada pembelajaran permainan sepakbola mengajarkan gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola. Tetapi sebelumnya peneliti menyiapkan beberapa tahapan tingkatan agar anak merasa mampu melakukan gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola, peneliti menyiapkan jarak yang berbeda-beda kepada setiap siswa. Kemudian peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih tahapan tingkatan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Setelah dirasa cukup selanjutnya masuk ke dalam pembelajaran sepakbola yang mengajarkan permainan taktikal 3 vs 3. Hal yang pertama diterapkan kepada siswa yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan permainan dengan jumlah 3 vs 3, setelah melihat permainan dari siswa, peneliti menanyakan kesulitan yang dihadapi oleh siswa, setelah mengetahui kesulitan dari siswa maka peneliti memberikan tugas *drill* yaitu berupa pengulangan gerakan menendang (*kicking*).

Di akhir pembelajaran peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, memberikan penghargaan/apresiasi berupa pujian kepada siswa yang mampu melakukan tugas gerak yang diberikan, memberikan kesimpulan setelah melakukan pembelajaran permainan sepakbola dan mengevaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan.

2) Perencanaan Dua

Pada perencanaan kedua atau pembelajaran kedua peneliti membuka kelas dengan memberikan permainan pemanasan terlebih dahulu, bertujuan untuk memberikan semangat di awal pembelajaran. Permainan pemanasan yang diberikan di awal pembelajaran yaitu berburu mangsa, dimana cara untuk melakukannya yaitu dua orang siswa menjadi kucing yang akan mencari mangsa, siswa yang lainnya adalah mangsa untuk siswa yang menjadi kucing, yang menjadi kucing mengenai

mangsanya dengan cara menendang bola tersebut, akan tetapi peraturannya tidak mengenai dari lutut sampai ke atas dan hanya bagian bawah lutut yang diperbolehkan. Jika mangsa sudah kena maka akan menjadi kucing.

Setelah melakukan permainan masuk ke inti pembelajaran, yaitu pembelajaran permainan sepakbola. Seperti biasa peneliti memberikan materi terlebih dahulu tentang pembelajaran permainan sepakbola. Gerak dasar yang diajarkan dalam pembelajaran permainan sepakbola pada pertemuan kedua ini yaitu gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola. Kemudian peneliti menyiapkan tahapan tingkatan untuk melakukan gerak dasar tersebut. Siswa diberi kebebasan untuk memilih tahapan tingkatan yang sudah disediakan oleh peneliti. Setelah dirasa cukup maka peneliti memberikan pembelajaran permainan sepakbola yang dikemas dalam permainan taktikal 4 vs 3. Kemudian peneliti mengamati permainan tersebut, setelah selesai melakukan permainan tersebut peneliti menanyakan kesulitan yang dihadapi siswa, dengan mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa maka peneliti memberikan solusi dalam bentuk *drill* atau pengulangan. Setelah dari pembelajaran *drill* masuk ke pembelajaran permainan sepakbola 4 vs 3.

Di akhir pembelajaran peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, memberikan penghargaan/apresiasi berupa pujian kepada siswa yang mampu melakukan tugas gerak yang diberikan, memberikan kesimpulan setelah melakukan pembelajaran permainan sepakbola dan mengevaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan.

Siklus II

1) Perencanaan Satu

Dalam siklus dua perencanaan satu seperti halnya pada tahap siklus satu perencanaan satu, peneliti terlebih dahulu memberikan sebuah permainan pemanasan untuk membuka kelas, bertujuan agar siswa ketika masuk ke permainan inti bersemangat. Permainan yang diberikan peneliti pada siklus dua perencanaan satu yaitu permainan merah dan biru. Cara memainkannya yaitu siswa dibagi menjadi dua kelompok, kelompok yang pertama diberi nama merah dan kelompok yang ke dua diberi nama biru, masing-masing kelompok saling berhadapan, peneliti membawa bola ketika peneliti menginstruksikan kata “merah” bola dijatuhkan dan

Andi Suprayogi, 2019

PENERAPAN MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING DENGAN GAYA MENGAJAR INKLUSI DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA

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

kelompok merah mengambil bola dengan mengejar kelompok biru, begitupun sebaliknya.

Setelah dari permainan pemanasan barulah masuk ke dalam pembelajaran inti, tugas gerak yang menjadi fokus pada siklus dua perencanaan satu ini yaitu gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola. Seperti biasa peneliti menyiapkan beberapa tahapan tingkatan yang akan diberikan kepada siswa, ini bertujuan agar semua siswa merasa mampu dan tidak ada yang merasa tidak berhasil. Siswa diberikan kebebasan untuk memilih tingkat tahapan kesulitan.

Setelah dirasa siswa sudah merasa mampu untuk melakukan tugas gerak yang diberikan maka selanjutnya peneliti memberikan pembelajaran permainan sepakbola yang dikemas secara taktikal 4 vs 4. Setelah siswa selesai melakukan tugas gerak yang diberikan selanjutnya peneliti menanyakan terkait kesulitan yang dialami siswa, setelah peneliti mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa maka peneliti memberikan solusi dengan melakukan pengulangan gerakanya berupa *drill*. Setelah itu barulah peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kembali permainan sepak bola 4 vs 4.

Kemudian di akhir pembelajaran peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, memberikan penghargaan/apresiasi berupa pujian kepada siswa yang mampu melakukan tugas gerak yang diberikan, memberikan kesimpulan setelah melakukan pembelajaran permainan sepakbola dan mengevaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan.

2) Perencanaan dua

Dalam melakukan perencanaan kedua siklus dua sama dengan siklus dan pembelajaran di awal peneliti memberikan terlebih dahulu permainan pemanasan kepada siswa yang bertujuan agar siswa memiliki semangat untuk bergerak ketika melakukan pembelajaran inti, adapun permainan pemanasan yang diberikan peneliti yaitu permainan kucing tikus. Siswa yang bertugas menjadi kucing berusaha merebut bola dari siswa yang menjadi tikus, dan tugas siswa yang menjadi tikus memberikan *passing* satu sentuhan sebanyak sepuluh kali, apabila kelompok kucing tidak mampu merebut bola maka diberikan hukuman, dan yang bertugas menjadi tikus apabila terebut kucing maka akan menjadi kucing, yang bertugas

menjadi kucing yaitu dua orang, ini bertujuan agar siswa mampu cepat dan tepat dalam mengambil keputusan.

Dimulai dari permainan pemanasan barulah masuk ke dalam pembelajaran inti dengan memberikan tugas gerak yaitu gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola. Seperti biasa peneliti menyiapkan beberapa tahapan tingkatan yang disediakan kemudian siswa memilih tahapan tingkatan yang menurut mereka mudah. Setelah melakukan pembelajaran tersebut peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pembelajaran permainan sepakbola secara taktikal 5 vs 5. Setelah siswa selesai melakukan permainan sepakbola barulah peneliti menanyakan kesulitan yang dihadapi, setelah peneliti mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa maka peneliti memberikan solusi *drill* melakukan pengulangan dalam bentuk *drill*.

Kemudian di akhir pembelajaran peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, memberikan penghargaan/apresiasi berupa pujian kepada siswa yang mampu melakukan tugas gerak yang diberikan, memberikan kesimpulan setelah melakukan pembelajaran permainan sepakbola dan mengevaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan.

3.3 Partisipan, Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Partisipan

Subjek dalam PTK ini adalah para siswa kelas VB SD Laboratorium Percontohan UPI, yang berjumlah 29 orang siswa dengan 10 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki.

3.3.2 Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini tempat yang dijadikan untuk sarana penelitian oleh penulis adalah SD Laboratorium Percontohan UPI Kota Bandung, yang beralamat di Jalan Senjayaguru (di dalam kampus UPI Bandung) Jalan Dr. Setiabudi No. 229, Isola, Sukasari, Kota Bandung.

3.3.3. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan kurang lebih satu bulan dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran Penjas di sekolah tempat pelaksanaan penelitian dan pihak-

pihak yang terkait. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik di sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

3.4 Instrument Penelitian

Instrument utama yang menjadi alat pengumpulan data dalam PTK ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 102) “Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Selain itu penulis juga menggunakan instrument-instrument lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrument yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan bermain sepakbola dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument pengamatan *GPAI (Game Performance Assessment Instrument)*.

Menurut Oslin, dkk. (1998) 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 yang sesuai. Dari pendapat di atas jelas bahwa *GPAI* dapat disesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. Guru Penjas bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan. Guru Penjas melakukan penilaian tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah beberapa komponen *GPAI* yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian:

Tabel 3. 1 Komponen *GPAI*

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	Membuat pilihan 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 pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Melindungi (<i>Cover</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.

Tabel Lanjutan 3.1

Memberi dukungan (<i>Support</i>)	Memposisikan pergerakan 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 atau menggerakkan bola.

(Sumber: *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development*, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 222)

Dari ke tujuh komponen *GPAI* tersebut, penulis mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam penerapan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi untuk meningkatkan keterampilan bermain permainan sepakbola melalui berbagai aktivitas gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola, dalam hal ini penulis fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil (*Decision Making*) sesuai atau tidak sesuai, melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*) efektif atau tidak efektif, dan memberi dukungan (*Support*) sesuai atau tidak sesuai. Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam bermain sepakbola dan mencatat sesuai atau tidak sesuainya dan efisien atau tidak efisiennya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu. Berikut ini adalah aspek yang diambil dari beberapa komponen *GPAI*:

Tabel 3. 2 Komponen dan Kriteria *GPAI*

Komponen	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>). Pemain melakukan menendang bola dengan teman sekelompok dengan tujuan untuk mencetak skor.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Shooting</i> bola masuk ke gawang

Tabel Lanjutan 3.2

<p>2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>). Pemain melakukan gerakan menggiring dan menendang bola dalam permainan.</p>	<p>Menggiring</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola harus berada diantara kedua kaki agar selalu terjaga dan terkendali. <p>Menendang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemain mengoper bola ke teman satu timnya. <p>Memberhentikan Bola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan kaki bagian dalam ataupun anggota tubuh lainnya kecuali tangan.
<p>3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak mencari posisi yang bebas untuk menerima operan bola dari teman timnya. • Pemain bergerak mendekati lawan yang berusaha untuk mencetak skor.

Berikut ini merupakan format *GPAI* yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain sepakbola:

Tabel 3. 3 Format Penilaian *GPAI*

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberi Dukungan		Jumlah
		S	TS	E	TE	S	TS	
1								
2								
3								
4								
5								
Jumlah								
Rata-rata								
Simpangan Baku (S)								
Presentase Keberhasilan %								

S = Sesuai (*Appropriate*)

TS = Tidak Sesuai (*Inappropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)

Andi Suprayogi, 2019

PENERAPAN MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING DENGAN GAYA MENGAJAR INKLUSI DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA

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

3.4.1 Dokumentasi

Dokumentasi dalam sebuah penelitian ditunjukkan untuk memperoleh dokumen yang dibutuhkan berupa keterangan dan hal-hal yang membuktikan adanya suatu kegiatan yang didokumentasikan. Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu berupa foto ketika proses pembelajaran permainan sepakbola melalui model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi berlangsung.

3.4.2 Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah alat yang penting, karena akan membahas dan berguna sebagai alat perantara, yaitu apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dicium dan diraba dengan catatan sebenarnya. Proses pelaksanaan dilakukan setiap selesai mengadakan penelitian. Jadi, catatan lapangan ini akan diisi oleh observer yang nantinya observer tersebut memberitahukan kepada penulis atau peneliti tentang hal yang terjadi pada saat aktivitas pembelajaran berlangsung. Adapun format catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Catatan lapangan

CATATAN LAPANGAN	
Hari/tanggal	:
Tempat	:
Waktu	:
Siklus	:
Tindakan	:
Catatan	:
<hr/>	
<hr/>	
<hr/>	
<hr/>	

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang meliputi: sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

- 1) Sumber data: yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI Kota Bandung.
- 2) Jenis data: jenis data yang didapat adalah data kuantitatif yang terdiri dari hasil belajar, rencana pembelajaran, dan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Teknik pengumpulan data: data hasil belajar diambil dengan memberikan tes kepada siswa, melalui pembelajaran permainan sepakbola, dan situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

3.6 Teknik Analisis Data

Proses analisis dimulai dari awal sampai dengan akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan sesuai pada karakteristik, fokus masalah serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu dan kelompok. Lembar observasi keterampilan bermain sepakbola menjadi rujukan penilaian dari kemajuan belajar siswa.

Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan peneliti ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu hasil evaluasi belajar siswa didapatkan dari tes kinerja siswa, berikut perhitungan kinerja siswa berdasarkan *GPAI*:

1. Melaksanakan keterampilan (SEI) = (melakukan keterampilan efektif : melakukan keterampilan yang tidak efektif).
2. Keputusan yang diambil (DM) = (keputusan sesuai yang dibuat : keputusan yang tidak sesuai dibuat).
3. Memberikan dukungan (SI) = (memberikan dukungan yang sesuai : memberikan dukungan yang tidak sesuai).

4. Nilai Performance Siswa = Rata-rata jumlah nilai [DM + SEI + SI]: 3 (jumlah komponen yang digunakan).
5. Nilai akhir = Nilai performance x 100

(Sumber: *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development*, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 227)

3.6.1 Mencari rata-rata (\bar{x})

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{n}$$

$$\text{Rumus simpangan baku (s)} = \sqrt{\frac{\Sigma(x - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan :

- \bar{X} = Nilai rata-rata yang dicari
- ΣX = Jumlah Skor (x)
- n = Banyaknya Subjek
- X = Skor Setiap Subjek
- S = Simpangan Baku

3.6.2 Mencari Penilaian Acuan Norma (PAN)

Menurut Suntoda (2016), untuk mengetahui kedudukan siswa dalam kelompoknya peneliti merumuskan penilaian sebagai berikut:

Batas daerah dalam kurve	Nilai	Kategori
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

3.6.3 Mencari Presentase Keterampilan Siswa

$$KB = \frac{B}{St} \times 100 \%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan Belajar

B = Jumlah Skor Jawaban Benar

St = Jumlah Skor Maksimal

Penelitian menggunakan lembar observasi berupa *GPAI* yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan komponen keterampilan bermain sepakbola, yang dilihat dari keputusan yang diambil (*Decision Making*), melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*), dan memberi dukungan (*Support*) yaitu nilai sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.