

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

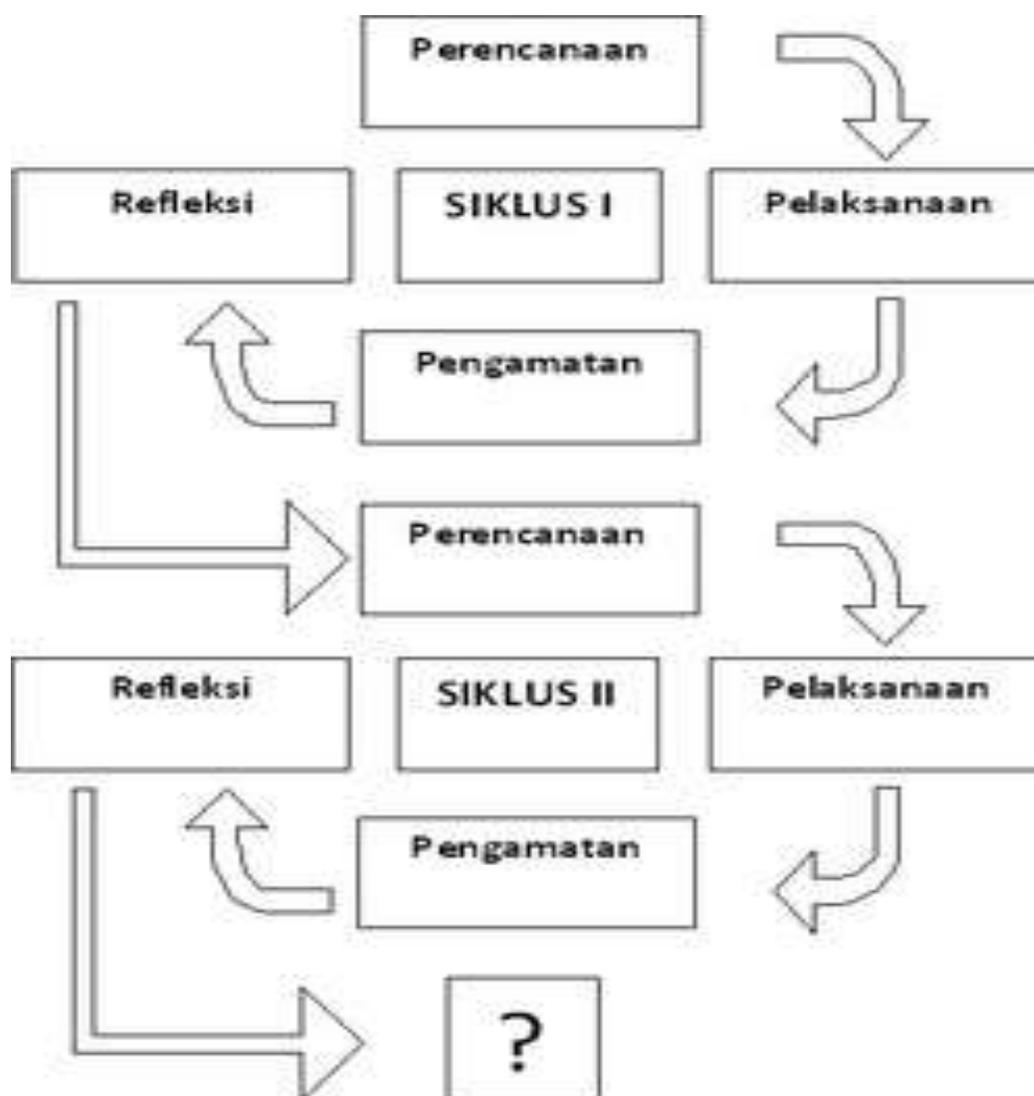
Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Arikunto (2015, hlm. 2) mengemukakan bahwa “PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.”

McTaggart dalam (Arikunto dkk, 2015, hlm. 195) mengemukakan bahwa ‘PTK adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan mutu proses belajar-mengajar dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan pendekatan, metode atau strategi pembelajaran sehingga dapat memperbaiki proses dan hasil pendidikan pembelajaran.’

Sedangkan Subroto, dkk. (2016, hlm. 6) mengatakan bahwa “PTK adalah sebuah kajian sistematis tentang upaya meningkatkan mutu praktik pembelajaran oleh sekelompok masyarakat melalui tindakan praktis dan refleksi atas hasil tindakan tersebut.”

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan salah satu cara untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran untuk memperbaiki hasil pembelajaran. Dengan demikian PTK dilakukan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata kemudian merefleksi hasil tindakan. Dengan demikian PTK dilakukan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata kemudian merefleksi hasil tindakan.

Untuk memperjelas penelitian ini maka diperlukan desain penelitian yang berguna untuk membantu peneliti dalam melakukan penelitian. Desain penelitian yang dimaksud yaitu rancangan suatu penelitian, dengan desain penelitian dengan mudah memproses jalannya penelitian. Apabila digambarkan proses penelitian tindakan kelas ialah sebagai berikut :



Gambar 3.1 PTK Arikunto dkk. (2015, hlm.42)

3.2 Partisipan

Partisipan penelitian ini adalah seluruh warga SD Negeri 053 Cisu Kota Bandung. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V D dengan jumlah siswa 37 orang (20 orang laki-laki dan 17 perempuan).

3.4 Instrumen Penelitian

Prinsip dalam melakukan penelitian adalah melakukan pengukuran. Maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrumen penelitian. Menurut Subroto dkk. (2016, hal. 39) “Instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, atau mengumpulkan data”.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.4.1 GPAI (*Games Performance Assesment Instrument*)

Untuk mengetahui bagaimana penerapan model TGFU dalam permainan bolabasket, maka peneliti akan menggunakan GPAI (*Games Performance Assesment Instrumen*). GPAI jika di terjemaahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Oslin dkk, (dalam Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 221) mengemukakan “*The Games Performance Assesment Instrument (GPAI) was developed to measure game performance behaviors that demonstrate tactical understanding, as well as the player’s ability to solve tactical problems by selecting and applying appropriate skills*”. Tujuannya untuk membantu para guru dalam mengobservasi dan mendata penampilan permainan sewaktu permainan berlangsung.

Dalam penelitian ini terdapat tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa, yaitu *decision making* adalah pengambilan keputusan, *skill execution* adalah melaksanakan keterampilan dan *support* adalah memberi.

Berikut ini adalah format penilaian GPAI yang digunakan untuk menilai permainan bolabasket.

Tabel 3.1

Format Penilaian GPAI

No	Nama	Decision Making		Skill Execution		Support		jumlah	Nilai Siswa	Nilai Akhir
		A	IA	E	IE	A	IA			
A = Appropriate IA = Inappropriate E = Efficient IE = Inefficient										

Sumber : Oslin, Mitchell and Griffin (1998)

Kriteria :

➤ Decision Making

1. Pemain melakukan operan pada teman satu tim pada saat temannya tersebut tidak dijaga
2. Pemain melakukan suatu tembakan pada saat tidak dijaga lawan

➤ Skill Execution

1. Pada saat mengoper, bola dapat ditangkap oleh teman seregunya.
2. Pada saat melakukan tembakan bola masuk ke keranjang.

➤ Support

1. Pemain mencari ruang kosong agar dapat menerima operan bola

Berikut gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan aspek yang dinilai:

1. Decision Making Index (DMI) = Jumlah keputusan yang tepat : (jumlah keputusan tepat + jumlah keputusan tidak tepat)

2. Skill Execution Index (SEI) = Jumlah keputusan yang efisien : (jumlah keputusan tepat + jumlah keputusan tidak tepat)
3. Support Index (SI) = Jumlah keputusan yang tepat : (jumlah keputusan tepat + jumlah keputusan tidak tepat)
4. Jumlah = DMI + SEI + SI
5. Persentase : $DMI + SEI + SI : 3 \times 100\%$

3.4.2 Lembar Observasi

Untuk mengetahui bagaimana perilaku tanggung jawab model TPSR (Hellison). Berikut ini format observasi perilaku tanggung jawab.

Tabel 3.2

Format Observer Perilaku Tanggung Jawab Hellison

No	Nama	Skala Nilai Tanggung Jawab Hellison					Jumlah
		0	1	2	3	4	

Sumber : Suherman (2009, hlm. 90-93)

Keterangan :

- Level 0 : Tidak Bertanggung Jawab (*Irresponsibility*)
 1. Mengganggu teman yang lain.
 2. Mengejek teman yang melakukan kesalahan.
 3. Mengejek orang lain dengan tidak melakukan suatu kegiatan dalam pembelajaran.
 4. Tidak membagi peralatan atau tempat dengan temannya.
- Level 1 : Kontrol Diri (*Self-Control*)
 1. Membiarkan teman memakai alat, tanpa menganggunya.
 2. Tidak melakukan kegiatan pembelajaran tetapi tidak mengganggu orang lain.
 3. Melakukan apa yang diperintahkan oleh guru tetapi tidak setiap waktu.
- Level 2 : Keterlibatan (*Involvement*)

1. Aktif dan semangat mengikuti pembelajaran.
 2. Sering mencoba sendiri untuk menguasai keterampilan.
 3. Mencoba apa yang diperintahkan guru tanpa mengeluh.
 4. Mau bergabung dengan teman yang lain.
- Level 3 : Tanggung Jawab (*Responsibility*)
1. Mengembalikan peralatan tanpa disuruh.
 2. Tidak marah walaupun diganggu dan diejek teman.
 3. Tidak mudah menyerah walaupun sering salah.
 4. Mau bekerjasama dengan yang lain.
- Level 4 : Kepedulian (*Caring*)
1. Membantu guru menyiapkan alat.
 2. Membantu teman dalam menguasai keterampilan.
 3. Memberi semangat kepada teman.
 4. Secara aktif menawarkan bantuan kerja sama kepada teman yang lain.

Teknik penilaian:

- a. Apabila memberi tanda ceklis pada kolom level 0, siswa mendapatkan skor 2.
- b. Apabila memberi tanda ceklis pada kolom level 1, siswa mendapatkan skor 4.
- c. Apabila memberi tanda ceklis pada kolom level 2, siswa mendapatkan skor 6.
- d. Apabila memberi tanda ceklis pada kolom level 3, siswa mendapatkan skor 8.
- e. Apabila memberi tanda ceklis pada kolom level 4, siswa mendapatkan skor 10.

3.4.3 Catatan Lapangan

Membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan ini diperunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak terhadap pembelajaran yang diberikan, dan lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan lapangan.

Tabel 3.4
Catatan Lapangan

Siklus	:	
Tindakan	:	
Waktu	:	
Tempat	:	
Masalah yang muncul		

3.4.4 Dokumentasi

Kamera yang digunakan untuk merekam kejadian selama pelaksanaan pembelajaran, juga sebagai alat untuk memberikan gambaran tentang apa yang terjadi dalam masalah penelitian.

3.5 Prosedur Penelitian

Subroto dkk. (2016, hlm.37) menjelaskan bahwa “Prosedur PTK merujuk pada rancangan penelitian tersebut yang dirancang secara bertahap, yaitu tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi”.

Rencana pembelajaran dalam suatu penelitian tindakan haruslah tersusun dengan memperhitungkan segala sesuatu yang mungkin bisa terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas dan teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya sebagai berikut :

3.5.1 Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan observer menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan model TGFU dan TPSR dan variasi bentuk tugas gerak yang sistematis dalam pembelajaran permainan bolabasket.

- a. Membuat lembar observasi yaitu :
 - 1) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini harus tertib dan sistematis karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.
 - 2) Dengan menggunakan alat elektronik (Handphone atau camera) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran di tahap berikutnya.
- b. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran.

3.5.2 Pelaksanaan Tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model TGFU dan TPSR dalam pembelajaran permainan bolabasket.

Langkah—langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a. Peneliti menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan variasi bentuk tugas gerak yang sistematis dalam pembelajaran dengan menerapkan model TGFU dan TPSR dalam permainan bolabasket.
- b. Peneliti ini mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.
- c. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

3.5.3 Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk memudahkan pelaksanaan observasi, peneliti dibantu oleh observer (guru penjas dan teman sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan. Untuk mendapatkan data yang akurat, perlu disusun instrument yang valid dan reliable.

3.5.4 Analisis

Tahapan sesudah pengumpulan data adalah analisis data. Walaupun data yang telah dikumpulkan lengkap dan valid, jika peneliti tidak mampu menganalisisnya maka datanya tidak akan memiliki nilai ilmiah yang dapat digunakan untuk perkembangan ilmu pengetahuan.

3.5.5 Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti mencoba untuk mengatasi

kekurangan/kelemahan yang terjadi akibat tindakan yang telah dilakukan. Hal ini jika ditemukan cara atau strateginya maka diperlukan rencana untuk melaksanakan tindakan/siklus berikutnya. Siklus ini merupakan perbaikan dari siklus sebelumnya, tahapan dari setiap siklus perlu disusun rencana yang matang dengan memperhatikan hasil refleksi dari siklus sebelumnya.

3.6 Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kuantitatif karena data berupa angka. proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Untuk mengetahui nilai rata-rata dan presentase tingkat keberhasilan pembelajaran.

Mencari rata-rata (\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum X_1}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata

X_1 = Skor yang didapat

N = Banyak data

\sum = Menyatakan jumlah

Sumber : Abduljabar dan Darajat (2014, hlm. 89)

Mencari nilai presentase

$$P = \frac{\sum X}{N.S} \times 100\%$$

Keterangan :

Shalma Nastitie Irawan, 2019
PENERAPAN MODEL TGFU DAN TPSR DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

P = Persen

X = Skor yang didapat

N = Banyaknya data

S = Jumlah skor maksimal

Σ = Menyatakan jumlah

100% = Bilangan Tetap