

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu “Suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. (Arikunto,2008:3)

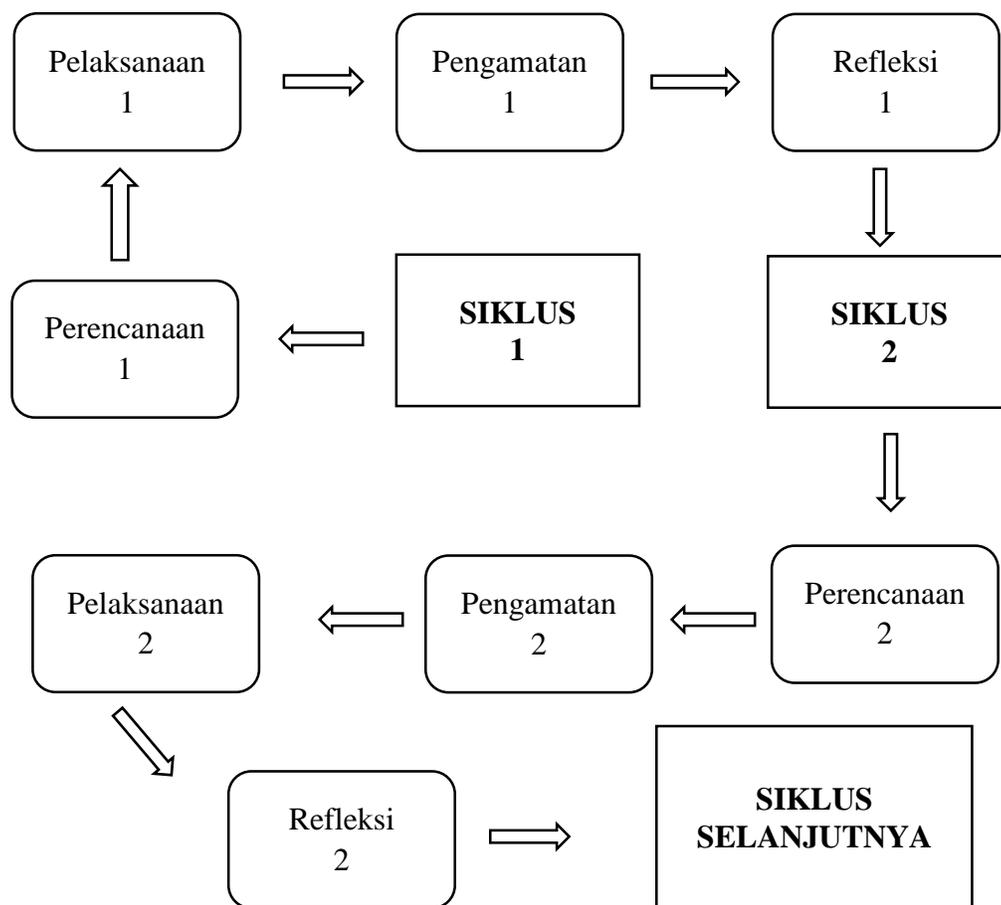
Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Hal ini sesuai dalam Wiraatmaja (2008:11) yaitu: “Penelitian tindakan merupakan penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substansif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, stabil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan”.

Wiriaatmadja, (2008:60) mengemukakan penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut. Secara ringkas penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencoba suatu gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran mereka dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu sendiri.

Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam bentuk proses pengkajian berdaur (sirkulus) yang dinyatakan dalam bentuk spiral yang melukiskan siklus demi siklus. Setiap siklus terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan, pengamatan, dan perbaikan. Dari tahapan perbaikan ini muncul permasalahan yang perlu mendapat perhatian sehingga perlu dilakukan siklus berulang sampai permasalahan tersebut bisa diatasi.

### 3.2 Desain Penelitian

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



**Gambar 3.1**

#### **Alur Penelitian PTK**

(Model desain Kurt Lewin)

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, perbaikan serta perencanaan tindak lanjut. Berikut adalah uraiannya:

a. Perencanaan (*Plan*)

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan semua komponen penelitian seperti, merencanakan kegiatan, menetapkan kelas penelitian, waktu penelitian, cara penelitian, alat dan bahan-bahan apa saja yang diperlukan dalam penelitian ini, dan menyusun tahap-tahap tindakan dalam setiap siklusnya yang sudah tersusun dan terencana.

b. Pelaksanaan (*Act*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan tindakan-tindakan berdasarkan perencanaan yang telah direncanakan sebelumnya. Selain itu, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

c. Pengamatan (*Observe*)

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

d. Perbaikan (*Reflection*)

Perbaikan akan menentukan apakah tindakan yang sudah dilaksanakan dapat mengatasi masalah yang ada di dalam penelitian ini. Jika hasilnya belum meningkat atau masalah belum bisa diselesaikan, peneliti melakukan tindakan perbaikan lanjutan dengan memperbaiki perencanaan tindakan pada siklus selanjutnya. Apabila pada siklus kedua masih belum tercapainya suatu tujuan atau masih terdapatnya masalah yang dihadapi oleh peneliti, maka diharuskan melanjutkan tindakan perbaikan pada siklus ketiga dengan proses yang sama seperti siklus sebelumnya. Jika pada siklus kedua maupun ketiga masalah peneliti belum terselesaikan, maka perlu

dilanjutkan dengan siklus seterusnya sampai peneliti merasa cukup, mendapatkan tujuannya dan semua masalah sudah terselesaikan.

### **3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian**

#### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Cimahi yang beralamat di Jalan Sriwijaya 9 No. 45A, Setiamanah, Kota Cimahi, Jawa Barat 40524.

#### **2. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMA Negeri 2 Cimahi yang berada di kelas XI IPA-8. Objek penelitian ini adalah beberapa siswa kelas XI IPA-8 yang berjumlah 38 orang, terdiri dari 20 siswa perempuan dan 18 orang siswa laki-laki.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan bagian yang penting dalam pelaksanaan penelitian. Sugiyono (2012:148) mengemukakan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Instrumen utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) harus melibatkan masalah yang berkaitan input dan kondisi awal, proses, *output* dan hasil. Peneliti juga menggunakan instrumen lain sebagai alat bantu dalam melaksanakan penelitian.

Jumlah instrumen penelitian tergantung pada jumlah variabel yang telah ditetapkan untuk diteliti”. Jenis instrument harus sesuai dengan variabel yang diamati. Selain itu, instrument juga berfungsi untuk menyaring data-data hasil penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data tersebut adalah:

#### **1. Catatan Lapangan**

Catatan lapangan merupakan alat penting dalam penelitian, catatan tersebut berisi tentang deskripsi pelaksanaan pembelajaran model Peer Teaching dalam permainan bolavoli di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Cimahi Kota Cimahi. Interaksi yang teramati dan tercatat memuat perilaku praktisi saat melakukan proses pembelajaran. Dalam catatan ini tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan difikirkan dalam rangka mengumpulkan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian.

**Tabel 3.1**  
**Format Catatan Lapangan**

Hari/Tanggal :  
Siklus :  
Tindakan :  
Pengajar/Guru :

No	Aspek	Tanggapan
1	Antusiasme Siswa	
2	Aktivitas Siswa	
3	Aktivitas Guru	

4	Kondisi Pelaksanaan	
---	------------------------	--

Nb:

.....  
 .....  
 .....

## 2. Pengamatan dan Tes Keterampilan Bermain Bolavoli

Dalam tes keterampilan bermain bolavoli, peneliti menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Pelaksanaan penilaian dan tes keterampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Seperti menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) bahwa:

“Telah menciptakan suatu instrument penelitian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Untuk selanjutnya, GPAI yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan sewaktu permainan berlangsung.”

Aspek-aspek yang diobservasi dalam IPPB termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari IPPB adalah sifatnya yang fleksibel. Guru bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan saat itu. GPAI menurut Oslin, dkk (1998) yang dikutip dalam Menmmert dan Harvey 2008, hlm 221. Dikembangkan untuk mengukur “*Game*

*performance behaviors that demonstrate tactical problem by selecting and applying appropriate skills*”. maksud dari penjelasan kutipan adalah GPAI adalah sebuah alat ukur untuk mengukur penampilan bermain untuk menunjukkan pemahaman taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai. Kemudian Memmert dan Harvey (2008, hlm. 221) menambahkan bahwa “GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menggunakan keterampilan yang sesuai”. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa instrument GPAI adalah alat ukur untuk menilai penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman dan kemampuan dalam memecahkan masalah pada situasi permainan yang sesuai dengan keadaan permainan yang sebenarnya. Berikut ini beberapa komponen GPAI sebagai bahan penilaian.

**Tabel 3.2**  
**Komponen-komponen Penampilan Bermain**  
*(Sumber: Sucipto dkk, 2014, hlm. 85)*

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

Perlindungan ( <i>Base</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.
------------------------------	---

Dari ketujuh komponen instrument GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam pembelajaran aktivitas permainan bolavoli yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan, pemahaman serta keterampilan bermain. Dalam penelitian ini, terdapat tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien) dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat). Adapun pengertiannya terdapat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 3.3**  
**Aspek yang Diamati pada Keterampilan Bermain Siswa**

No	Komponen penampilan dan Keterampilan bermain	Kriteria
1.	Keputusan yang diambil ( <i>decision making</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan bola pada teman               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Berusaha memberikan passing bola pada teman dalam posisi yang bebas untuk melakukan serangan.</li> <li>b. Melakukan pemberian passing bola dengan tenang, terarah dan tidak terburu-buru untuk dapat melakukan serangan .</li> </ol> </li> <li>2. Mengembalikan bola pada lawan               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memberikan serangan pada lawan dan mengarahkan bola pada ruang kosong daerah pertahanan lawan.</li> <li>b. Melihat situasi pergerakan block lawan saat akan menyeberangkan bola ke net.</li> </ol> </li> </ol>

2.	Melaksanakan keterampilan ( <i>skill execution</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan bola pada teman <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Akurasi operan bola yang diberikan mengarah tepat sasaran untuk dapat melakukan serangan .</li> <li>b. Bola yang sedang di passing masih berada di dalam lapangan dan dapat mencetak ponit dalam proses serangan.</li> </ol> </li> <li>2. Mengembalikan bola pada lawan <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mengembalikan bola pada lawan dengan kemampuan siswa yang menyulitkan lawan.</li> <li>b. Mengembalikan bola dengan taktik untuk mematikan bola pada lawan.</li> </ol> </li> </ol>
3.	Memberi dukungan ( <i>support</i> )	Siswa yang tidak mendapatkan bola atau yang tidak melakukan spike mengisi ruang kosong ketika teman satu tim melakukan spike agar jika terkena block bola dapat di antisipasi oleh teman yang mengisi ruang kosong tersebut .

Kisi-kisi Lembar Observasi:

Dari penjelasan tabel kisi-kisi, maka diperoleh nilai dilihat sebagai berikut:

Indikator 1

**Tabel 3.4**  
**Membuat Keputusan (Decision Making)**

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang sering melakukan passing dan serangan pada waktu yang menguntungkan tim

Nilai 4	Siswa yang melakukan serangan bola ke area lawan yang kosong
Nilai 3	Siswa yang melakukan serangan bola ke area pertahanan lawan
Nilai 2	Siswa yang tidak melakukan serangan pada waktu yang menguntungkan tim
Nilai 1	Siswa yang tidak melakukan serangan kepada lawan ketika ada kesempatan

Indikator 2

**Tabel 3.5**

**Melaksanakan Keterampilan Tertentu (Skill Execution)**

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan Penilaian</b>
Nilai 5	Siswa yang melaksanakan keterampilan passing dan serangan dengan efektif
Nilai 4	Siswa yang berusaha melakukan serangan bola kearah lawan yang kosong
Nilai 3	Siswa yang melakukan passing mengarah terhadap temannya
Nilai 2	Siswa yang melakukan passing bola tidak terkendali
Nilai 1	Siswa yang melakukan passing keluar dari area lapangan

Indikator 3

**Tabel 3.6**

**Memberi Dukungan (Support)**

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan Penilaian</b>
Nilai 5	Siswa yang sering bergerak mencari ruang untuk menerima operan bola

Nilai 4	Siswa yang bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan
Nilai 3	Siswa yang bergerak untuk melakukan dukungan ketika bertahan
Nilai 2	Siswa yang jarang bergerak mencari ruang kosong untuk menerima operan
Nilai 1	Siswa yang tidak mau bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan

Adapun format data penilaian tes keterampilan bermain bolavoli seperti dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.7**

**Lembar Format Penilaian**

Siklus.....Pertemuan.....

No	Nama	Membuat Keputusan (Decision Making)					Memberi Dukungan (Support)					Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution)					Jumlah
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	

### 3.5 Tehnik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena data berupa angka dan berupa kata-kata (narasi) untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Hasil evaluasi belajar siswa didapatkan dari tes kinerja siswa, berikut perhitungan kinerja siswa berdasarkan GPAI :

1. Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat + jumlah melakukan keterampilan efektif + Jumlah melakukan keterampilan tidak efektif + Jumlah tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari
2. Melaksanakan keterampilan (SEI) = Jumlah melakukan keterampilan efektif : (jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan yang tidak efektif).
3. Keputusan yang diambil (DMI) = Jumlah keputusan tepat yang dibuat : (jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan yang tidak tepat dibuat).
4. Tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari (*Base*) = Jumlah tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari yang sesuai : (Jumlah tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari yang sesuai + jumlah tempat hinggap seorang pemukul atau pelari yang tidak sesuai).
5. Nilai Performance Siswa = {DMI + SEI + BASE} : 3 (Jumlah komponen yang digunakan.

(keputusan yang diambil + melaksanakan keterampilan + dukungan) / 3

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dan pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena data berupa angka dan berupa kata-kata (narasi) menggunakan persentase untuk melihat

kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan :

Mencari nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ) :

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

Keterangan :

- X = Nilai rata-rata yang dicari
- $\sum x$  = Jumlah skor ( $x$ )
- N = Banyaknya subjek
- X = Skor setiap subjek

Penulis menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa.

### **3.6 Data dan Cara Pengambilannya**

Cara pengambilan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sumber Data: Sumber data penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 2 Cimahi
2. Jenis Data: Jenis data yang didapatkan adalah data kualitatif yang terdiri dari:
  - a. Skenario pembelajaran
  - b. Hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran
  - c. Resume harian
  - d. Dokumentasi (foto/video)
3. Cara Pengambilan Data
  - a. Data hasil belajar di ambil dari scenario pembelajaran

- b. Data tentang situasi belajar mengajar pada saat dilaksanakannya tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.
- c. Data tentang refleksi serta perubahan-perubahan yang terjadi di lapangan diambil dari resume harian.
- d. Data tentang keterkaitan antara perencanaan dengan pelaksanaan didapat dari skenario pembelajaran dan lembar observasi.
- e. Data dokumentasi dilakukan pada proses belajar mengajar berlangsung.

**Arief Feri Nurhakim, 2019**

***IMPLEMENTASI MODEL PEER TEACHING TERHADAP HASIL BELAJAR BOLA VOLI DALAM KONTEKS  
PERSIAPAN SERANGAN***

**Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)**