

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas, pada dasarnya penelitian tindakan kelas ini dimaksudkan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang terjadi dalam kelas, peneliti memilih penelitian ini dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan proses pembelajaran yang sering timbul dan terjadi dalam kelas, seperti yang telah diungkapkan oleh Kardiawarman dalam Adam (2017, hlm. 24) mengatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat dari tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut”. Sementara itu menurut Heidi Watt dalam Adam (2017, hlm. 24) mengungkapkan bahwa; “*Action Research is a Process in Which Participants Their Own Educational Practice Systematically and Carefully Using The Technique Of Research*”. Jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia maka artinya adalah penelitian tindakan adalah suatu proses dimana peserta didik mempraktikkan praktik pendidikan mereka sendiri secara sistematis dan cermat dengan menggunakan teknik-teknik dari penelitian. Sama halnya Wiratmaja dalam Sari (2014, hlm. 34) mengemukakan bahwa “Penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan tersebut.” Secara inti penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri.

Basuki Wibowo dalam Adam (2017, hlm. 24) menjelaskan ada beberapa alasan kenapa penelitian tindakan kelas (PTK) sangat penting bagi guru antara lain adalah antara lain:

- 1) PTK dipandang sangat kondusif untuk membuat seorang guru menjadi peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran di kelasnya.
- 2) PTK mampu meningkatkan kinerja guru sehingga menjadi guru yang profesional.
- 3) Dengan melaksanakan tahapan-tahapan dalam PTK, guru mampu memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu kajian yang intensif terhadap apa yang dilakukan di kelasnya.
- 4) Pelaksanaan PTK tidak mengganggu tugas pokok seorang guru (mengajar) karena guru tidak meninggalkan kelasnya.
- 5) Dengan melaksanakan PTK guru menjadi kreatif, karena selalu dituntut untuk melakukan implementasi berbagai inovasi dan teknik pembaharuan model pembelajaran.

Atas dasar penjelasan di atas maka penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh seorang guru di kelasnya sendiri dengan tahap perencanaan, pelaksanaan dan refleksi tindakan secara kolaboratif dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang kurang baik agar dapat lebih ditingkatkan lagi menjadi lebih baik.

3.2 Waktu, Lokasi, Populasi dan Subjek Penelitian

1. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2018-2019, tepatnya pada bulan Februari 2018, setiap hari Rabu pukul 09.00 – 10.40 WIB sesuai dengan jadwal pelajaran PJOK kelas VIII F.

Tabel 3.1

Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	Tanggal Kegiatan	Tahapan	Kegiatan Penelitian
1	7 Februari 2018	Observasi awal	Mencatat apa saja aspek yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, seperti keadaan lingkungan sekolah serta ketersediaan sarana dan

Wiwin Akbara, 2018

PENERAPAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW UNTUK PENGEMBANGAN KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA

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

			prasarana yang ada dan lain-lain
--	--	--	----------------------------------

Tabel 3.1 lanjutan

2	21 Februari 2018	Siklus I Tindakan I	Melaksanakan kegiatan penelitian sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tindakan I.
3	28 Februari 2018	Siklus I Tindakan II	Melaksanakan kegiatan penelitian sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tindakan II.
4	7 Maret 2018	Siklus II Tindakan I	Melaksanakan kegiatan penelitian sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tindakan III.
5	14 Maret 2018	Siklus II Tindakan II	Melaksanakan kegiatan penelitian sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tindakan IV.

2. Tempat Penelitian

Tempat atau lokasi dilaksanakannya penelitian ini adalah di SMP Negeri 26 Bandung yang terletak di Jalan Sarimanah blok 23 Sarijadi Bandung.

3. Populasi Penelitian

Yang dimaksud dengan populasi adalah “Wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Sugiyono, (2015, hlm. 117). Berdasarkan pernyataan di atas maka populasi dari penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 26 Bandung.

4. Sampel Penelitian

Sementara yang dimaksud dengan sampel menurut Sugiyono, (2015, hlm. 118) adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi

Wiwin Akbara, 2018

PENERAPAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW UNTUK PENGEMBANGAN KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA

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

tersebut”. Berkaitan dengan pengambilan sampel penelitian menurut Winarko Surahkman dalam Adam (2017, hlm. 25) mengungkapkan bahwa “karena tidak mungkinnya penyelidikan ialah menemukan generalisasi yang berlaku secara umum, maka sering kali 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 diambil, menggunakan ketentuan jika jumlah subyeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung sedikit-tidaknya dari :

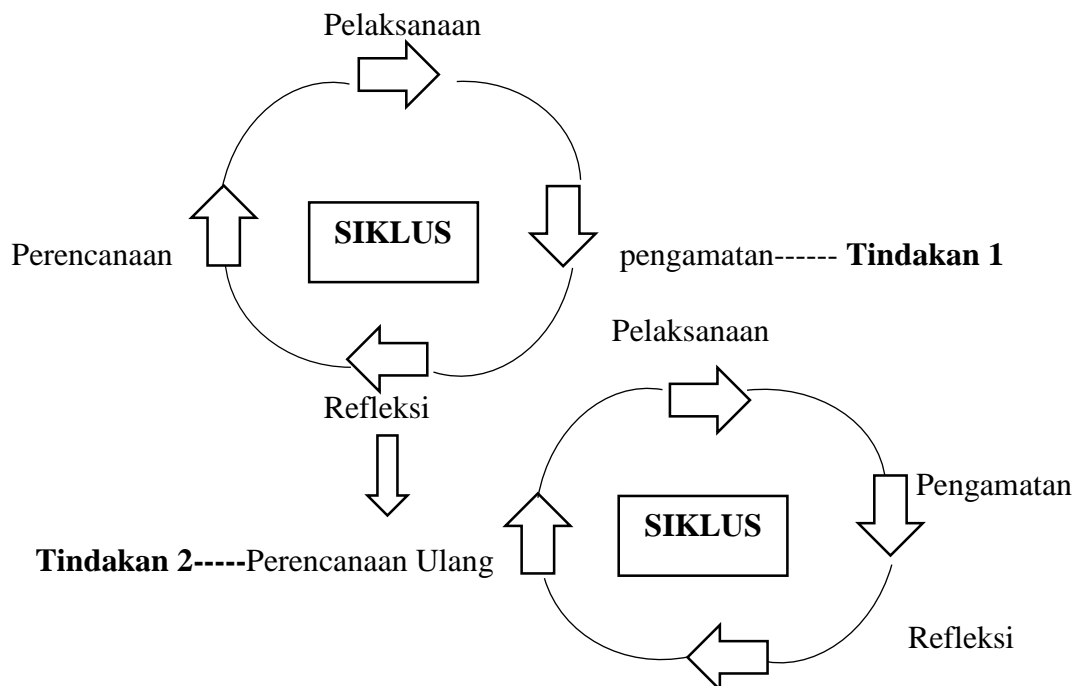
- a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan dana.
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari sebuah subyek, karena hal ini banyak sedikitnya data.
- c. Besar kecilnya risiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang besar, hasilnya akan baik”. Arikunto dalam Adam (2017, hlm. 26).

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 26 Bandung, yang dipilih dengan teknik *Purposive Sampling* yakni kelas VIII F SMP Negeri 26 Bandung.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian tindakan kelas Suharsimi Arikunto yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi, keempat tahapan tersebut merupakan suatu putaran yang disebut siklus.

Secara detail dapat dilihat melalui gambar model penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut;



Gambar 3.1 Prosedur atau Tahapan SPTK

Sumber (Yudiana, Y. dkk. 2016, hlm. 37)

Berdasarkan desain penelitian tindakan kelas model Subroto, T, dkk. penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam bentuk siklus yang masing-masing terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observe*), refleksi (*reflection*). Dapat dijelaskan prosedur penelitian ini sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Dalam penelitian ini, perencanaan program tindakan terdiri dari beberapa siklus yang didalamnya terdapat tindakan-tindakan berupa proses pembelajaran yang difokuskan pada *Teaching Games For Understanding* untuk pengembangan kreativitas (penampilan bermain) siswa. Perencanaan kegiatan yang dilakukan peneliti akan melakukan observasi awal dan melakukan diskusi dengan observer tentang masalah yang penulis dapatkan yaitu kurangnya kreativitas (penampilan bermain) yang dimiliki oleh siswa

Wiwin Akbara, 2018

PENERAPAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW
UNTUK PENGEMBANGAN KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA

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

kelas VIII-F dalam pembelajaran sepak takraw dan peneliti berencana untuk mengembangkan kreativitas (penampilan bermain) dengan menerapkan *Teaching Games For Understanding* dalam pembelajaran sepak takraw, peneliti dibantu oleh guru penjas sebagai observer. Setelah berdiskusi dan disetujui oleh guru penjas selanjutnya peneliti menyusun instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini.

2. Pelaksanaan (*action*)

Tahap ini, peneliti selaku guru memberikan penjelasan tentang rancangan pembelajaran sepak takraw dengan menerapkan *Teaching for Understanding* serta juga menjelaskan harapan yang ingin dicapai dari pembelajaran ini. Guru mengajar sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat berdasarkan penelitian awal sebelumnya sambil mengamati sejauh mana kreativitas (penampilan bermain) siswa dalam bermain sepak takraw.

3. Pengamatan (*Observe*)

Pada tahap ini peneliti sebagai guru yang dibantu oleh guru pamong dan rekan sejawat mengamati (mencatat) semua hal yang terjadi selama pembelajaran sepak takraw, dimulai dari proses pembukaan pembelajaran, perubahan yang terjadi, dan hasil atau dampak yang didapat dari tindakan-tindakan yang diberikan oleh guru menggunakan pedoman observasi dan catatan lapangan.

4. Refleksi (*reflection*)

Setelah tahapan-tahapan di atas selesai maka tahapan selanjutnya yang akan dilakukan tahapan analisis dan refleksi terhadap data yang telah dikumpulkan oleh guru kemudian didiskusikan antara observer dengan peneliti. Refleksi adalah proses berpikir untuk melihat kembali aktivitas yang sudah dilakukan untuk mencari solusi berdasarkan hasil observasi di kelas pada saat pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.2
Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

No.	Skenario Penelitian	Langkah-langkah
1	Perencanaan (<i>Planning</i>)	1) Mencermati atau membaca situasi sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. 2) Mengumpulkan data-data tentang sarana dan prasarana yang ada disekolah untuk menunjang keberlangsungan penelitian yang akan dilakukan dengan penerapan <i>Teaching Games for Understanding</i> . 3) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar pengamatan, catatan lapangan dan lembar penilaian GPAI yang digunakan untuk mengamati proses pembelajaran pengembangan kreativitas (penampilan bermain) siswa dalam pembelajaran sepak takraw. 4) Membuat perencanaan proses pembelajaran yang akan dipergunakan di kelas untuk pembelajaran sepak takraw dengan penerapan <i>Teaching Games for Understanding</i> .
2	Tindakan (<i>Act</i>)	Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah disusun pada siklus I.
3	Pengamatan (<i>Observe</i>)	1) Mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung sekaligus mengevaluasi perkembangan kreativitas (penampilan bermain) siswa.

		2) Observasi terhadap kondisi atau situasi kelas selama proses pembelajaran permainan sepak takraw.
4	Perbaiki (<i>Reflection</i>)	Mengevaluasi secara keseluruhan yang berkenaan dengan proses dan hasil belajar siswa dalam permainan sepak takraw selama pembelajaran yang dicapai pada siklus I dan kemudian menentukan tindakan berikutnya pada siklus II

Tabel 3.3

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

No.	Skenario Penelitian	Langkah-langkah
1	Perencanaan (<i>Planning</i>)	<p>1) Peneliti mempelajari permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran siklus I untuk menentukan tindakan apa yang akan dilakukan selanjutnya.</p> <p>2) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar pengamatan, catatan lapangan dan lembar penilaian GPAI yang digunakan untuk mengamati proses pembelajaran.</p> <p>3) Peneliti sebagai guru menyusun materi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa.</p> <p>4) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).</p>
2	Tindakan (<i>Act</i>)	Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah disusun pada siklus II.
3	Pengamatan (<i>Observe</i>)	<p>1) Mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung sekaligus mengevaluasi pengembangan kreativitas (penampilan bermain) siswa.</p> <p>2) Observasi terhadap kondisi atau situasi kelas selama proses pembelajaran permainan sepak takraw.</p>

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 perkembangan kreativitas (penampilan bermain) siswa dalam pembelajaran permainan sepak takraw.
---	------------------------------------	--

3.4 Variabel Penelitian

Menurut Subroto, dkk. (2016, hlm. 36) menjelaskan bahwa: variabel adalah gejala yang bervariasi yang akan dijadikan obyek pengamatan yang kemunculannya berbeda-beda pada setiap subyek. Dalam penelitian tindakan kelas ini ada tiga variabel yang akan diteliti, yakni variabel input, variabel proses dan variabel output.

- a. Variabel Input dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 26 Bandung kelas VIII F.
- b. Variabel Proses dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU)
- c. Variabel Output dalam penelitian ini adalah pengembangan kreativitas (penampilan bermain) siswa dalam bermain sepak takraw.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Seperti yang telah diungkapkan oleh Arikunto, (2002, hlm. 134) bahwa "instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah".

a. Instrumen Penilaian GPAI

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan dasar dalam permainan sepak takraw melalui penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) peneliti menggunakan instrumen GPAI (*Games Performance Assessment Instrument*). Menurut Oslin dalam Memmert dan Harvey (2008, hlm. 221) menjelaskan bahwa

Wiwin Akbara, 2018

PENERAPAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* DALAM PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW UNTUK PENGEMBANGAN KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA

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

“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 penjelasan di atas bahwa GPAI dapat disesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. Berikut disampaikan beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian :

Tabel 3.4
Komponen GPAI

Komponen	Kriteria
1. <i>Home Base</i>	Pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu, baik pada saat bertahan atau menyerang.
2. <i>Adjust</i>	Pergerakan seorang pemain yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, baik pada saat menyerang atau bertahan
3. <i>Decision Marking</i>	Keputusan yang diambil pemain dalam situasi-situasi permainan, baik pada saat menyerang atau bertahan.
4. <i>Skill Execution</i>	Setelah membuat keputusan , barulah seorang pemain melakukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang digunakannya.
5. <i>Support</i>	Memeberikan dukungan kepada teman seregunya baik pada saat bertahan maupun menyerang
6. <i>Cover</i>	Gerakan ini dilakukan untuk melapisi pertahanan di belakang teman yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
7. <i>Guard or mark</i>	Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola

(Sumber: *Pembelajaran Permainan Futsal Implementasi Pendekatan Taktis*, 2015, hlm. 103)

Dari ketujuh komponen instrumen GPAI yang telah dijelaskan di atas, peneliti akan mengaplikasikan beberapa komponen yang dirasa tepat untuk meningkatkan keterampilan dasar siswa dalam permainan sepak takraw, dalam hal ini peneliti menerapkan tiga komponen aspek penampilan dan aspek-aspek lain yang harus dilakukan siswa, komponen-komponen yang akan digunakan yaitu keputusan yang diambil (*Decision Making*), melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*) dan memberi dukungan (*Support*). Adapun format penilaian GPAI yang digunakan untuk penelitian ini adalah

Tabel 3.5

Format Penilaian Pengembangan Kreativitas (Penampilan Bermain) Siswa

No.	Nama Siswa	Keputusan yang diambil (<i>decision Making</i>)		Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill execution</i>)		Memberikan dukungan (<i>support</i>)	
		T	TT	E	TE	T	TT
1.							
2.							
3.							
Dst.							

Keterangan; T = Tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien

(sumber : *Pembelajaran Permainan Futsal (Implementasi Pendekatan Taktis)*, Sucipto, 2015, hlm. 104)

Berikut gambaran mengenai rumus penghitungan kualitas penampilan bermain untuk enam aspek yang dinilai.

1. Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan yang tepat + Jumlah keputusan yang tidak tepat + Jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien +

jumlah pelaksanaan keterampilan yang tidak efisien + jumlah tindakan dalam memberikan dukungan yang tepat.

2. Standar mengambil keputusan (SMK) = Jumlah mengambil keputusan yang tepat : Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
3. Standar keterampilan (SK) = Jumlah keterampilan yang efisien : Jumlah keterampilan yang tidak efisien)
4. Standar memberikan dukungan (SMD) = Jumlah pemberian dukungan yang tepat : Jumlah pemberian dukungan yang tidak tepat.
5. Penampilan Bermain = (SMK + SK + SMD) : 3

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga orang observer yang bertugas sebagai pengamat dan juga penilai pada lembar yang telah disediakan oleh peneliti, yakni peneliti yang juga sebagai guru, guru pamong dan juga rekan sejawat.

Kriteria penilaian pengembangan kreativitas (penampilan bermain) siswa yang telah dibuat oleh peneliti adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6

Kriteria Penilaian Pengembangan Kreativitas (Penampilan Bermain) Siswa

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menempatkan bola di daerah kosong lawan untuk mendapatkan point. 2. Mampu menentukan bola harus diseberangkan langsung atau memberi umpan ke teman seregu.
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menyerang menggunakan salah satu keterampilan dasar (sepak sila, sepak kura, sepak mula, memaha, menyundul, mendada, membahu) untuk menghasilkan point. 2. Mampu bertahan menggunakan salah satu keterampilan dasar (sepak sila, sepak kura, memaha, menyundul, mendada dan membahu) agar tidak menghasilkan point untuk lawan

4 Analisis Data

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

1. Sumber data : yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII F SMP Negeri 26 Bandung.
2. Jenis data : jenis data yang didapat adalah data kualitatif yang terdiri dari hasil belajar, rencana pembelajaran dan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
3. Teknik Pengumpulan Data : Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran di kelas observasi pengembangan siswa dalam permainan sepak takraw.

5 Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan oleh peneliti pada setiap observasi dari kegiatan siklus penelitian menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif dikarenakan data yang dihasilkan berupa angka dan kata-kata (narasi) menggunakan persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu, untuk menentukan kategori nilai yang akan diberikan kepada siswa yaitu dengan Penilaian Acuan Norma (PAN) yang menggunakan kurve normal dengan 5 kategori (A-E) untuk mengetahui penampilan bermain siswa dalam bermain sepak takraw melalui penerapan *Teaching Games For Understanding*. Untuk mengetahui nilai rata-rata yang diperoleh siswa dan tingkat keberhasilan pembelajaran peneliti menggunakan ;

Mencari nilai rata-rata (\bar{X})

Mencari Simpangan Baku

Wiwin Akbara, 2018

PENERAPAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW UNTUK PENGEMBANGAN KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA

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

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

Keterangan :

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

$\sum x$ = Jumlah skor (x)

N = Banyaknya subyek

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

Keterangan :

S = Simpangan Baku

x_i = Skor yang dicapai seseorang

\bar{x} = Nilai rata-rata

n = Banyaknya orang

Menentukan Skor Akhir tiap tindakan

$$50 + 10 \left(\frac{X - \bar{x}}{S} \right)$$

Ket:

X = Skor yang didapat

\bar{x} = Rata-rata hitung

S = Simpangan Baku (STDEV)

(Sumber: Darajat dan Abduljabar, 2014)