BAB III
METODELOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada tingkatan Sekolah Menengah Atas. PTK merupakan suatu penelitian yang berbentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, dan memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pelatihan tersebut dilakukan. Arikunto dkk (2008, hlm. 2) mengemukakan bahwa, ada tiga kata yang membentuk pengertian PTK yaitu :

1) Penelitian, menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodelogi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2) Tindakan, menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk siklus kegiatan untuk siswa.
3) Kelas, dalam hal ini tidak terikat pada ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih sfesifik, kelas adalah sekolompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Jadi PTK adalah sebuah kajian sistematik tentang upaya meningkatkan mutu praktik pembelajaran oleh sekolompok masyarakat melalui tindakan praktis dan refleksi atas hasil tindakan tersebut. Menurut Arikunto dkk (2008, hllm. 3) bahwa ‘’Menurut pengertian pengajaran, kelas bukan wujud ruangan, tetapi sekelompok peserta didik yang sedang belajar. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas tidak hanya diruang kelas, tetapi dimana saja tempatnya, yang penting ada sekelompok anak yang sedang belajar’’. Dari pernyataan tersebut berarti PTK bisa dilaksanakan dimana saja seperti di labolatorium, di perpustakaan, di lapangan olahraga, di tempat kunjungan, atau ditempat lain yaitu tempat dimana siswa siswa sedang sedang berkumpul belajar tentang hal yang sama dari seorang guru atau fasilitator yang sama.

Idham Maulana Yusuf, 2018
IMPLEMENTASI MODIFIKASI PERMAINAN BOLABASKET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

3.2.1 Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan kelas (PTK) ini akan dilaksanakan 20 Februari – 3 April 2018 pada semester genap tahun ajaran 2017-2018. Jadwal penelitian digambarkan pada matrik dibawah ini :

Tabel 3.1 Tahapan dan Garis-garis Besar Kegiatan Penelitian

No	Nama Kegiatan	Tahun 2017					Tahun 2018			
		8	9	10	11	12	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal Skripsi	■								
2	Bimbingan Proposal Skripsi	■	■							
3	Seminar Proposal Skripsi		■	■						
4	Surat Keputusan Judul Skripsi				■	■				
5	BAB I (Pendahuluan)					■	■			
6	BAB II (Tinjauan Teoritis, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Tindakan)						■	■		
7	BAB III (Metodelogi Tindakan)							■		
8	Penelitian							■	■	■
9	BAB IV (Pengolahan Data)								■	■
10	BAB V (Kesimpulan)									■

3.2.2 Tempat Penelitian

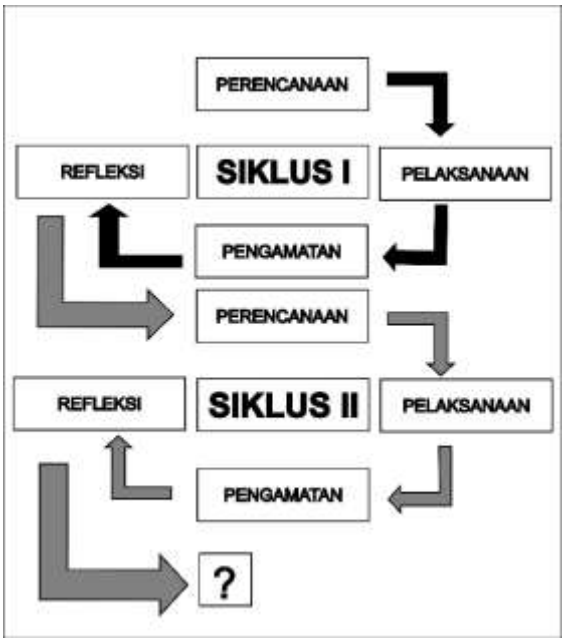
Penelitian akan di laksanakan di Sekolah Menengah Atas Pasundan 2 Bandung Jalan Cihampelas No 167 Bandung. Penelitian direncanakan akan dilaksanakan selama empat minggu (empat kali pertemuan atau tindakan) dan dikompilasi dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua tindakan.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah para siswa kelas XI IPA 4 Sekolah Menengah Atas Pasundan 2 Bandung Yang berjumlah 43 orang, terdiri atas 10 orang siswa putera dan 23 orang siswa puteri.

3.4 Prosedur Penelitian

Sesuai dengan rancangan PTK yang direkomendasikan dalam Buku Pedoman Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, maka prosedur PTK merujuk pada rancangan penelitian yang dirancang secara bertahap, yaitu tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi. Tahap – tahap ini bersifat daur ulang atau siklus. Berikut disajikan dalam bentuk gambar.



Gambar 3.1 Prosedur atau tahapan PTK

Arikunto dkk (2008, hlm. 15)

Jumlah siklus bergantung pada ketercapaian Standar Ketuntasan Minimal (SKM) atau Kriteria Ketetuntasan Minimal (KKM) pada kelas dan sekolah yang diteliti. Siklus berbeda dengan tindakan atau pertemuan, setiap siklus terdiri atas minimal dua tindakan atau pertemuan, setiap PTK terdiri atas minimal dua siklus. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu perencanaan pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berikut adalah uraiannya :

1) Menyusun Rancangan Tindakan

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, dimana, kapan, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan selanjutnya peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk pertemuan atau tindakan sebagai pedoman dalam melakukan proses pembelajaran, membuat lembar observasi dan catatan lapangan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti berperan sebagai pengajar akan dibantu oleh seorang observator sekaligus kolaborator, yaitu Nanda Arief Gunawan (mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi)

3) Observasi atau Pengamatan

Pengamatan (*observing*), observasi yaitu kegiatan pengamatan oleh pengamat, objek yang diamati adalah seluruh aktivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan, baik berupa perubahan yang bersifat individu maupun secara kelompok.

4) Refleksi atau Analisis

Peneliti mengkaji secara keseluruhan tindakan yang telah dilakukan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan, dievaluasi dan dicari kelemahan dalam fokus penelitian ini pada siklus satu, untuk diperbaiki dan diterapkan pada siklus dua sehingga apa yang menjadi kekurangan dan bagaimana penyelesaiannya dapat diketahui untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari penelitian tindakan kelas.

3.5 Rencana Tindakan

Agar diperoleh data yang diperlukan, peneliti melakukan pelaksanaannya dalam 2 (dua) siklus secara berkelanjutan. Siklus I terdiri dari 2 tindakan, dan siklus II teridiri dari 2 tindakan. Sebelum menyusun rencana tindakan, peneliti melakukan observasi awal untuk menemukan permasalahan dalam pembelajaran permainan bolabasket dengan memberikan permainan bolabasket 5 vs 5 kepada siswa. Selama proses permainan berlangsung peneliti mengamati dan menuliskan nya kedalam catatan lapangan. Dari catatan tersebut peneliti dapat mengetahui hal – hal yang menjadi kendala atau permasalahan pada pembelajaran permainan bolabasket. Setelah mendapatkan informasi dari catatan tersebut maka upaya pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

3.5.1 Menyusun rencana tindakan

Di dalam menyusun rencana tindakan peneliti melakukan :

1) Peneliti membuat rancangan pembelajaran berdasarkan masalah yang ditemukan pada penelitian awal.
2) Peneliti membuat lembar observasi guna diberikan kepada observer untuk menilai kinerja peneliti pada saat memberikan tindakan.
3) Peneliti membuat catatan lapangan untuk mengetahui kendala atau masalah yang ditemukan pada saat tindakan berlangsung.
4) Peneliti membuat lembar penilaian siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan.

3.5.2 Pelaksanaan tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai guru yang terlibat dalam penelitian tindakan. Langkah-langkah peneliti dalam pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut :

1) Peneliti melaksanakan tindakan berdasarkan rancangan pembelajaran yang sudah disiapkan sebelumnya.
2) Peneliti melakukan pengamatan secara langsung pelaksanaan tindakan dan dituliskan ke dalam catatan lapangan.
3) Peneliti melakukan tes kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa.

3.5.3 Observasi atau pengamatan

Pada saat pembelajaran berlangsung peneliti mengamati, memahami dan melihat apa yang dilakukan siswa. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data menggunakan observasi langsung, yaitu observasi yang dilakukan dimana observer berada bersama objek yang diselidiki. Misalnya catatan lapangan

3.5.4 Refleksi atau analisis

Pada tahap ini peneliti mengkaji secara keseluruhan tindakan yang telah dilakukan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan, dievaluasi dan dicari kelemahan dalam fokus penelitian ini pada siklus satu, untuk diperbaiki dan diterapkan pada siklus dua sehingga apa yang menjadi kekurangan dan bagaimana penyelesaiannya dapat dideteksi untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari penelitian tindakan kelas.

3.6 Instrumen Penelitian

Karena pada prinsipnya melakukan sebuah penelitian adalah erat kaitannya dengan pengukuran, untuk itu harus tersedia alat ukur yang baik, alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Sugiyono (2017, hlm. 222) mengatakan bahwa ‘’Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas hasil penelitian yaitu, kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data’’.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Game Performance Assesment Instrumen* (GPAI) dalam bahasa Indonesia berupa tes membuat keputusan taktik dan pelaksanaan keterampilan bermain. Menurut Metzler (dalam Lubay dan Arviyani 2017, hlm. 9) mengungkapkan bahwa ‘’The game Performance Assesment Instrument (GPAI) is a generic template that can be adapted to many types of games in order to asses student’s tactical knowledge.’’ Maksud ungkapan diatas yaitu ‘’GPAI adalah templet umum yang bisa diadaptasi ke dalam berbagai tipe permainan untuk menilai pengetahuan taktis yang dimiliki siswa,’’. Selain itu, GPAI bertujuan untuk membantu guru dalam memberikan penilaian penampilan bermain siswa pada saat permainan berlangsung’’

Griffin dkk (dalam Sucipto 2015, hlm. 102) telah menciptakan suatu instrumen penelitian yang yang diberi nama Game Performance Assasment Instrument (GPAI). Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa, yaitu :

1) Kembali ke pangkalan (home base). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2) Menyesuaikan diri. Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3) Membuat keputusan. Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4) Melaksanakan keterampilan tertentu. Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
5) Memberi dukungan (support). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau melempar.
6) Melapis teman (cover). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
7) Menjaga atau mengikuti gerak lawan. Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Kemudian Mitchell dkk (2013, hlm 50) menjelaskan GPAI dalam table sebagai berikut :

Tabel 3.2 Penilaian Penampilan Bermain GPAI

Game Performance Assesment Instrument For Invasion Game

Class ---------- Evaluator ---------- Team ----------Game ---------
Observation Date :
Scoring Key :
5 : Very effective performance (always)
4 : Effective Performance (usually)
3 : Moderately effective performance (sometimes)
2 : Week Performance (rarely)
1 : Very week performance (never)
Components and criteria

- Skill execution – students pass the ball accurately, reaching the intended receiver
- Decision making – students make appropriate choices when passing
- Support – students attempt to move into position to receive a pass from a teammate

Peneliti membuat kriteria penilaian sebagai acuan untuk menilai hasil belajar siswa dalam permainan menggunakan 3 komponen penilaian. Berikut tiga komponen kriteria penilaian siswa yaitu :

Tabel 3.3 Komponen Kriteria Penilaian

NO	KOMPONEN	
1	Decision Making	• Mengoper : siswa mengoper bola kepada temannya yang tidak dalam penjagaan. • Menembak : siswa melakukan tembakan ke ring ketika tidak dalam penjagaan/posisi bebas. • Menggiring : siswa menggiring bola ketika dibutuhkan dalam situasi tersebut.
2	Skill Execution	• Mengoper : siswa mengoper bola kepada temannya secara tepat dan efektif. • Menembak : siswa dapat memasukan bola ke ring. • Menggiring : siswa dapat melewati lawan lawan dengan menggiring bola.
3	Support	• Siswa berusaha mencari posisi yang tepat untuk mendapatkan operan dari teman nya. • Siswa mencari ruang yang kosong untuk mendapatkan operan dari temannya. • Siswa membebaskan temannya dari penjagaan yang ketat baik yang sedang membawa bola maupun yang tidak membawa bola.

Peneliti berfokus menggunakan tiga dari 7 komponen penilaian bermain bola basket Tiga aspek tersebut yaitu membuat keputusan (*decision making*), melaksanakan keterampilan (*skill execution*), memberi dukungan (*support*). Berikut table tiga komponen penelitian penampilan bermain :

Tabel 3.4 Format Penilaian

NO	**Nama Siswa**	**Aspek di Nilai**															**Jumlah**
		Decision Making					**Skill Execution**					**Support**					
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	
1																	
2																	
3																	
dst																	

Kemudian Mitchel dkk (dalam Lubay dan Arviyani 2017, hlm. 12) mengungkapkan ‘’ *do not unclude inappropriate guarding (or making), supporting, adjusting, and covering because an inappropriate response in thes components indicats that the player was not involved in the game.’’* Maksud dari ungkapan tersebut yaitu ‘’ tidak perlu memasukan ketepatan menjaga atau mengikuti lawan, mendukung, menyesuaikan, dan melapis teman karena sebuah respon yang tidak tepat di komponen tersebut mengindikasikan pemain tersebut tidak terlibat dalam permainan.’’ Selanjutnya Mitchel dkk (dalam Lubay dan Arviyani 2017, hlm. 12) menjelaskan rumus untuk menilai penampilan bermain adalah :

Game Performance = (DMI + SEI + SI) / 3

DMI = Decision Making Index

SEI = Skill Execution Index

SI = Support Index

3.6.1 Lembar Observasi

Tabel 3.5 Tabel Penilaian Hasil Belajar Permainan Bolabasket

NO	Nama Siswa	Aspek di Nilai															Jumlah
		Decision Making					Skill Execution					Support					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
dst																	

3.7 Teknik Analisi Data

Teknik analisis data merupakan lanjutan dari tahap pengumpulan data, data yang peneliti peroleh dari observasi awal sampai siklus 2 kemudian diolah dan dinyatakan dalam bentuk presentase yang dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

1) Daya Serap Individu (DSI) = $\frac{skor\ yang\ diperoleh\ siswa}{skor\ maksimal\ soal} x100$

   Siswa dikatakan tuntas belajar secara individu jika presentase daya serap individu > 70% (KKM SMA Pasundan 2 Bandung)

2) Daya Serap Klasikal (DSK) = $\frac{skor\ yang\ diperoleh\ siswa}{skor\ maksimal\ soal} x100$

   Suatu kelas dinyatakan tuntas belajar secara klasikal jika > 80% siswa yang telah tuntas
   (sumber Nurfaidah dkk (2014, hlm.112))