

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Seorang guru yang baik adalah guru yang mampu memberikan perubahan terhadap mutu dan kualitas pembelajaran yang lebih baik lagi. Baik tidaknya sebuah pembelajaran ditentukan oleh kompetensi, kemampuan dan profesionalitas guru. Diperlukan seorang guru yang memiliki visi dan misi maju untuk menjadikan sebuah pendidikan yang berkualitas.

Ada banyak upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam usaha peningkatan mutu pembelajaran. Diantaranya adalah dengan melakukan penelitian tindakan kelas. Penelitian yang dilakukan ini melibatkan antara guru, siswa, kurikulum, metode, dan seluruh aspek yang terkait dalam pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah kegiatan yang tersistematis yang dilakukan oleh guru untuk meneliti, mengkaji dan memberikan sebuah perubahan pembelajaran ke arah yang lebih baik lagi. Tentu dalam hal ini adalah pembelajaran yang dilakukan di kelas.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian lainnya, bersifat kualitatif, hanya dilakukan oleh seorang guru, cakupannya hanya dalam kegiatan pembelajaran di kelas, dan terdapat sebuah tindakan lanjutan yang akan dilakukan kemudian (dalam hal ini biasa disebut dengan siklus).

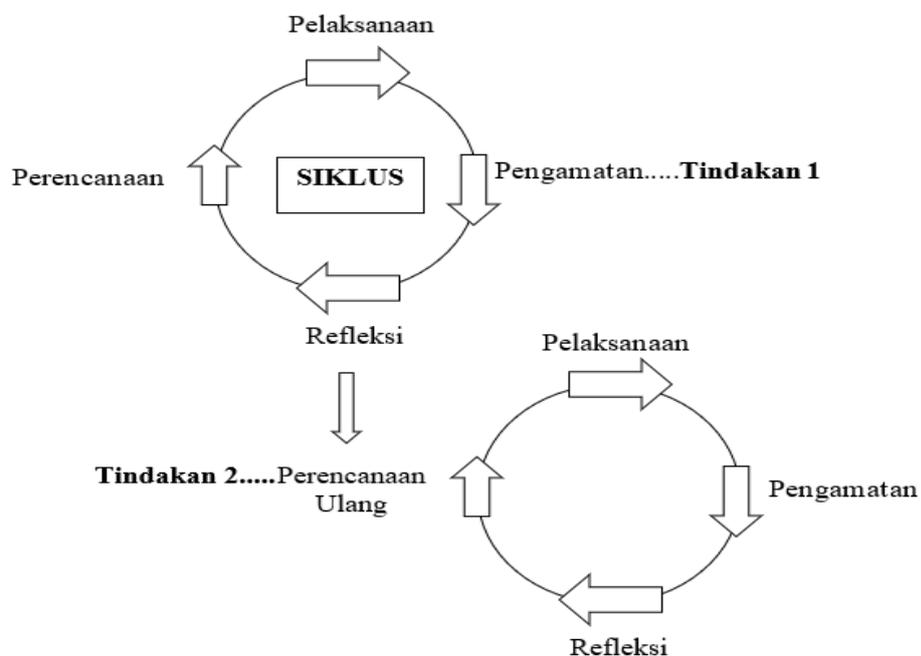
Metode penelitian merupakan suatu cara yang sering dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini tujuannya adalah untuk mendapatkan sebuah hasil atau kesimpulan yang bertujuan untuk menemukan suatu metode yang baik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (classroom action research/ CAR) sebagai cara untuk menjawab permasalahan yang ada.

Alasan peneliti menggunakan metode ini adalah sama seperti yang telah disampaikan oleh Arikunto (2010, hlm. 1) “bahwa penelitian tindakan, dari istilahnya, bertujuan untuk menyelesaikan masalah melalui suatu perbuatan nyata, bukan hanya mencermati fenomena tertentu kemudian mendeskripsikan apa yang terjadi dengan fenomena yang bersangkutan.”

Akhir-akhir ini banyak sekali terdengar jenis penelitian baru yang dikenal dengan nama PTK, untuk PTK sebetulnya saat ini tidak sedikit guru yang dalam kegiatannya sehari-hari sudah melakukan upaya untuk meningkatkan mutu pembelajarannya, tetapi mungkin sifatnya coba-coba, incidental, tidak dengan sengaja dirancang sejak awal dan diamati prosesnya secara sistematis.

Adapun pendapat yang disampaikan menurut Hopkins (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 PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan melalui tindakan yang akan dilakukan. PTK juga bertujuan untuk meningkatkan kegiatan nyata guru dalam pengembangan profesinya.

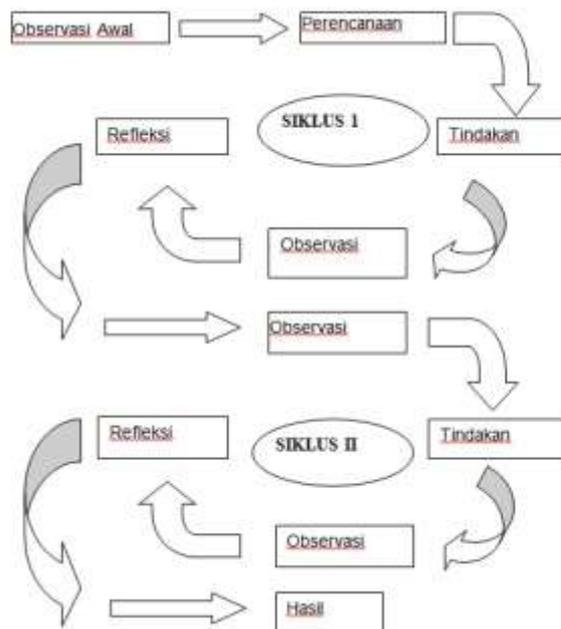


Gambar 3.2. Prosedur atau Tahapan SPTK

Sumber: Subroto dkk. (2016, hlm. 65)

B. Prosedur Penelitian

Sesuai dengan rancangan PTK yang direkomendasikan dalam buku pedoman PTK, yang dikarang oleh Sudiran (2016, hlm. 24) “PTK merujuk kepada rancangan penelitian tersebut yang dirancang secara bertahap, yaitu tahap menentukan rencana, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi. Tahap-tahapan ini bersifat daur ulang atau siklus. Berikut disajikan gambar tahapannya.”



Gambar. 3.2 siklus dalam prosedur PTK

Sumber: (Sudiran, 2016, hlm. 24)

1. Tahap Merencanakan Tindakan

Dalam penelitian tindakan kelas 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 pengumpul data.

- d) Melakukan simulasi pembelajaran untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang mungkin ada sebelum pelaksanaan tindakan.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakannya di SDN 044 Cicadas Awi Gombong Bandung Kelas V peneliti akan melakukan dua siklus yang terdiri dari siklus 1, siklus 2, dan siklus yang akan ditempuh sebagai berikut:

- a) Pada siklus 1 tindakan 1, proses pembelajaran dilakukan dengan memberikan aktivitas bermain bola lalu memberikan tindakan *soccer like games* seperti menendang, menggiring dan memberhentikan bola sesuai dengan judul peneliti keterampilan bermain sepakbola melalui aktivitas *soccer like games* kepada siswa kelas V SDN 044 Cicadas Awi Gombong Bandung.
- b) Pada siklus 1 tindakan 2, proses pembelajaran dilakukan dengan memberikan aktivitas bermain bola lalu memberikan tindakan *soccer like games* seperti menendang, menggiring dan memberhentikan bola, dimana guru menyiapkan materi praktek dengan menarik agar siswa dapat mengikuti serta bisa memahami penjelasan dari yang disampaikan oleh peneliti.
- c) Pada siklus 2 tindakan 1, megulang kembali materi yang telah disampaikan sebelumnya yaitu aktivitas bermain bola lalu memberikan tindakan *soccer like games* seperti menendang, menggiring dan memberhentikan bola. Sebelum ke pembelajaran bermain sepakbola peneliti memberikan permainan dengan menarik agar siswa dapat mengikuti serta bisa memahami penjelasan dari yang disampaikan oleh peneliti. Setelah peneliti memberikan praktek tentang bermain sepakbola dilanjutkan dengan memberikan beberapa aktivitas *soccer like games* agar anak dapat meningkat dalam bermain sepakbola.
- d) Siklus 2 tidakan 2, memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus 1, sehingga kekurangan yang ada dapat di perbaiki pada siklus 2. Dengan cara ini siswa diberikan praktek mengenai

keterampilan bermain sepakbola melalui aktivitas *soccer like games* yaitu menendang, menggiring dan memberhentikan bola. Dan memberi pemahaman tentang keterampilan bermain sepakbola untuk siswa agar dalam bermain sepakbola mahir, peneliti memberikan cara untuk terampil bermain yaitu dengan cara memberikan permainan *soccer like games*, di mana guru menyiapkan materi tentang bermain sepakbola dengan menarik agar siswa dapat mengikuti serta bisa memahami penjelasan dari yang disampaikan oleh peneliti. Setelah peneliti memberikan praktek dilanjutkan dengan memberikan beberapa pertanyaan dan permainan yang bersangkutan dengan bermain sepakbola serta memberikan contoh tentang bagaimana cara bermain sepakbola melalui *soccer like games* lalu mempraktikannya secara bersama-sama seperti bagaimana cara menendang bola, menggiring bola, dan memberhentikan bola. Lalu peneliti membuat kelompok untuk siswa dengan memilihnya sesuai dengan urutan absensi kelas, hal ini dilakukan agar siswa mampu memecahkan permasalahan secara bekerjasama dengan rekan satu kelompoknya dan mendapatkan hasil yang baik.

- e) Siklus 3 , peneliti mengulang kembali materi yang sudah di sampaikan pada siklus sebelumnya untuk melihat seberapa besar siswa terampil bermain sepakbola, jika pada siklus kedua sudah mencapai target yang diharapkan maka penelitian ini cukup sampai siklus ke dua.

C. Partisipan, Tempat, dan Waktu Penelitian

1. Partisipan

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah para siswa kelas V E SDN 044 Cicadas Awi Gombong, yang berjumlah 38 orang.

2. Tempat penelitian

Dalam penelitian ini tempat yang dijadikan untuk sarana penelitian oleh penulis adalah SDN 044 Cicadas Awi Gombong Kota Bandung, yang beralamat di Jl. Asep Berlian No. 33

3. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan pada bulan Maret 2018.

D. Instrumen Penelitian

Instrument utama yang menjadi alat pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Subroto (2016, hlm. 39) “instrument adalah alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, atau mengumpulkan data”. Selain itu penulis juga menggunakan instrument-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan bermain sepakbola dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

Menurut Oslin dkk. (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 di sesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. Guru bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan . Guru melakukan penilaian tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian.

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 (Adjust)	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
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

Tabel 3.1. Komponen GPAI

(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 inkuiri untuk meningkatkan keterampilan bermain kasti melalui berbagai aktivitas lempar tangkap, dalam hal ini penulis fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil (*Decision Markin*) sesuai atau tidak sesuai, melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*) efektif atau tidak efektif, memberi dukungan (*support*) sesuai atau tidak sesuai. Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam bermain kasti dan mencatat sesuai atau tidak sesuaiannya 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:

Komponen	Kriteria
1. Keputusan yang di ambil (<i>Decision Marking</i>). Pemain melakukan menendang bola dengan teman sekelompok dengan tujuan untuk mencetak skor.	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha menendang bola ke gawang agar menciptakan skor • Pemain menendang bola terhadap teman satu tim nya

<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 selalu ada dalam penguasaan • Bola harus berada diantara kedua kaki agar selalu terjaga dan terkendali <p>Menendang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Shooting bola masuk ke gawang • Mengoper bola pada teman satu tim nya • Menendang bola pada kaki bagian dalam untuk mengoper • Mencetak bola dengan kaki bagian ujung kaki <p>Memberhentikan Bola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan kaki bagian dalam • Menggunakan bagian telapak kaki
<p>3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola • Pemain bergerak mendekati lawan yang berusaha untuk mencetak skor. • Berada pada tiang hinggap yang sesuai.

Tabel 3.2. Komponen dan Kriteria penilaian penampilan GPAI yang digunakan

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberi Dukungan		Jumlah
		S	TS	E	TE	S	TS	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								

8								
9								
10								
Jumlah								
Rarta-rata								

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

Tabel 3.3. Format Penilaian GPAI

S = Sesuai (*Appropriate*) TS = Tidak Sesuai (*Inappropriate*)
 E = Efektif (*Effective*) TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)

1. Pengamatan atau Observasi

Observasi yang dilaksanakan oleh penulis sebagai guru dan peneliti untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas V SDN 044 Cicadas Awi Gombang. Alat yang digunakan adalah lembaran observasi berupa GPAI tentang aktivitas siswa. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran, untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi hasil pembelajaran, serta faktor-faktor penunjang dan penghambat pelaksanaan pembelajaran.

2. 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 bermain sepakbola melalui aktivitas *soccer like games* berlangsung.

3. 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:

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

Tabel 3.4. Catatan lapangan

E. 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 SDN 044 Cicadas Awi Gombang.
- 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: data hasil belajar diambil dengan memberikan tes kepada siswa, melalui bermain sepakbola dan berbagai aktivitas lempar tangkap, dan situasi pembelajaran pada

saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

F. 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. Keterlibatan dalam permainan = jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat + jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan tidak efektif + jumlah.
2. Melaksanakan keterampilan (SEI) = jumlah melakukan keterampilan efektif : (jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan yang tidak efektif).
3. Keputusan yang diambil (DM) = jumlah keputusan tepat yang dibuat : (jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan yang tidak tepat dibuat).
4. Nilai Performance Siswa = [DMI = SEI + BASE] : 3 (jumlah komponen yang digunakan).
5. Nilai akhir $\frac{\text{nilai performance siswa}}{10} \times 100$

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

a. Mencari rata-rata (\bar{x})

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

Keterangan :

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

ΣX = Jumlah skor (x)

n = Banyaknya Subjek

X = Skor setiap Subjek

Penelitian menggunakan lembar observasi berupa GPAI yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan komponen keterampilan bermain kasti, yang dilihat dari keputusan yang di ambil (*Decision Marking*), melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*), dan perlindungan (*base*) yaitu nilai sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.