

## BAB III

### METODE PENELITIAN

Penelitian adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang disusun secara sistematis untuk menguji suatu permasalahan. Sedangkan metode penelitian adalah cara ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Suatu penelitian harus disusun secara sistematis berdasarkan tahapan-tahapan penelitian. Yusuf menjelaskan (2011, hlm. 34) kerangka rancangan yang biasa digunakan dalam metode penelitian adalah sebagai berikut:

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Menurut David Hopkins, 1993, Kemmis, 1982, dan Mc Taggart, 1991 (dalam Tampubolon, 2014, hlm. 19) “Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk strategi dalam mendeteksi dan memecahkan masalah yang dihadapi pendidik dengan tindakan nyata, yaitu melalui prosedur penelitian yang berbentuk siklus (daur ulang)”. Penelitian tindakan kelas ini digunakan sebagai alat untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran di dalam kelas melalui tindakan penelitian agar pembelajaran yang dilaksanakan lebih baik. Desain yang digunakan yaitu desain siklus PTK Model Kurt Lewin yang didesain dalam bentuk siklus yang terdiri dari empat tahapan. Berikut penjelasannya menurut Tampubolon (2014):

1. Perencanaan tindakan (*planning*).

Perencanaan tindakan (*planning*) adalah suatu perencanaan dalam bentuk penyusunan perangkat pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan pra penelitian/refleksi awal.

2. Pelaksanaan tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan (*action*) adalah pelaksanaan pembelajaran di kelas sebagai guru model dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang telah direncanakan.

3. Observasi/pengamatan (*observing*)

Fauzi Maulana, 2019

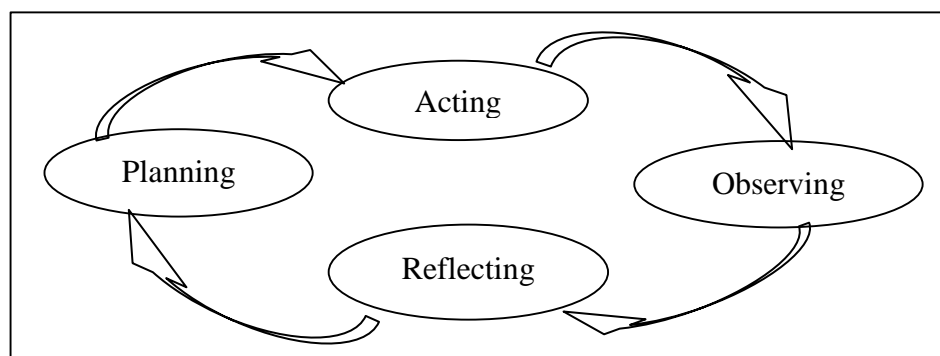
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BESAR SEPAK BOLA

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

Observasi (*observing*) adalah pengamatan atas pelaksanaan proses pembelajaran di kelas secara bersamaan (simultan) sebagai peneliti dan observasi terhadap perubahan perilaku siswa atas tindakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan instrumen pengumpulan data.

#### 4. Refleksi (*reflecting*)

Refleksi (*reflecting*) adalah rekomendasi atas hasil evaluasi analisis data guna ditindaklanjuti pada siklus berikutnya (hlm. 26-27).



Gambar 3.1 Siklus PTK Model Kurt Lewin

### 3.2 Partisipan

Partisipan atau subjek penelitian merupakan peserta didik di kelas V SDN 025 Cikutra Bandung. Pemilihan partisipan dilakukan dengan cara *purposive sample*. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 124) bahwa “Sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Pertimbangan memilih kelas V karena kelas tersebut dianggap dapat mewakili kelas yang lain jika dilihat dari karakteristik. Seperti yang diungkap Sukintaka (1992, hlm. 42) yaitu “Kelas lima yang rata-rata berusia antara 9-11 tahun memiliki karakteristik jasmani yaitu memerlukan perbaikan kordinasi dalam keterampilan gerak”. Siswa kelas lima perlu adanya bimbingan dan arahan untuk mencapai keterampilan gerak yang baik.

### 3.3 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2002, hlm. 134) “instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah”. Selain itu penulis juga menggunakan instrument-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan

penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan bermain sepak bola 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 disesuaikan 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.

#### 3.4.1. Kriteria Penilaian

Dalam penelitian ini menggunakan *Games Performance Assessment Instrument* (GPAI). Oslin, dkk. (1998, hlm. 234) mengemukakan bahwa :

1. *Game involvement = total appropriate responses + number of efficient skill executions + number of inefficient skill executions + number of inappropriate decisions made.*
2. *Decisions Made Index (DMI) =(number of appropriate decisions made) + (num- ber of inappropriate decisions made).*
3. *Skill Execution Index (SEI) = (number of efficient skill executions) + (number of inefficient skill executions).*
4. *Support Index (SI) = (number of appropriate supporting movements) + (num- ber of inappropriate supporting movements).*
5. *Game performance = (DMI + SEI + SI) ÷ 3*

$$\text{GPAI} = \frac{\text{DMI} + \text{SEI} + \text{SI}}{3} = ?$$

Gambar. 3.2. Rumus *Games Performance Assessment Instrument* (GPAI).

Keterangan :

DMI = jumlah nilai yang sesuai ÷ jumlah nilai yang tidak sesuai = .....?

SEI = jumlah nilai yang efektif ÷ jumlah nilai yang tidak efektif = .....?

SI = jumlah nilai yang sesuai ÷ jumlah nilai yang tidak sesuai = .....?

**Tabel 3.1.**  
**Komponen GPAI (Mimmert dan Harvey, 2008, hlm. 222)**

<b>Komponen</b>	<b>Kriteria Penilaian Penampilan</b>
Keputusan yang diambil ( <i>Decision Marking</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 ( <i>Adjust</i> )	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 memiliki atau tidak memiliki bola.
Perlindungan ( <i>Base</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, penulis mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam penerapan permainan sepak bola untuk meningkatkan keterampilan bermain sepak bola melalui berbagai aktivitas menendang, menggiring, dan menghentikan bola 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 keterampilan bermain sepak bola 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:

**Tabel 3.2.**  
**Komponen dan Kriteria penilaian penampilan GPAI yang digunakan**

<b>Komponen</b>	<b>Kriteria</b>
<p>1. Keputusan yang di ambil (<i>Decision Marking</i>).</p> <p>Pemain melakukan menendang bola dengan teman sekelompok dengan tujuan untuk mencetak skor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain berusaha menendang bola ke gawang agar menciptakan skor</li> <li>• Pemain menendang bola terhadap teman satu tim nya</li> </ul>
<p>2. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>).</p> <p>Pemain melakukan gerakan menggiring dan menendang bola dalam permainan.</p>	<p><b>Menggiring</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bola selalu ada dalam penguasaan</li> <li>• Bola harus berada diantara kedua kaki agar selalu terjaga dan terkendali</li> </ul> <p><b>Menendang</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Shooting bola masuk kegawang</li> <li>• Mengoper bola pada teman satu tim nya</li> <li>• Menendang bola pada kaki bagian dalam untuk mengoper</li> <li>• Mencetak bola dengan kaki bagian ujung kaki</li> </ul> <p><b>Memberhentikan Bola</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kaki bagian dalam</li> <li>• Menggunakan bagian telapak kaki</li> </ul>

3. Memberi Dukungan ( <i>Support</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pergerakan siswa tanpa bola</li> <li>• Pergerakan siswa dengan bola</li> <li>• Membuka ruang bagi rekan Mengejar bola</li> </ul>
----------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Berikut merupakan format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain sepak bola:

**Tabel 3.3. Format Penilaian GPAI**

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan Dukungan		Jumlah	Nilai Akhir
		S	TS	E	TE	S	TS		
1									
2									
3									
4									
5									
<b>Jumlah</b>									
<b>Rata-rata</b>									

S = Sesuai (*Appropriate*)

TS = Tidak Sesuai (*Inappropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)

### **3.4 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 025 CIKUTRA Kota Bandung. 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.

### **3.5 Refleksi**

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus II tindakan II sudah dianggap selesai, dikarenakan semua siswa sudah memenuhi syarat di atas KKM sekolah.

### **3.6 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 sepak bola melalui aktivitas sepak bola berlangsung.

### **3.7 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**

### 3.8 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 025 CIKUTRA Kota Bandung.
2. Jenis Data: Jenis data yang diambil adalah kuantitatif yang berupa angka-angka.
3. Teknik Pengumpulan Data: data dari hasil komponen penampilan bermain dengan hasil observasi pada saat pembelajaran berlangsung.

### 3.9 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 sepak bola 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 menurut Memmert dan Harvey (2008):

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 (DMI) = 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  $\frac{\text{nilai performance siswa}}{3} \times 100$  (hlm 227)

Penelitian menggunakan lembar observasi berupa GPAI yang diadopsi dari Memmert dan Harvey, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi berisikan komponen keterampilan bermain sepak bola, yang dilihat dari keputusan yang di ambil (*Decision Marking*), melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*), dan dukungan (*Support*) yaitu nilai sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.

### 3.9.1 Mencari Penilaian Acuan Normal (PAN)

**Tabel 3.5. Penilaian Acuan Norma (PAN)**

Batas daerah dalam kurve	Nilai	Kategori
M + 1,8 S atau lebih	A	Sangat Baik
Antara M+ 0,6 S dan M+ 1,8 S	B	Baik
Antara M-0,6 S dan M+0,6S	C	Cukup
Antara M-1,8 S dan M-0,6 S	D	Kurang
kurang dari M-1,8 S	E	Sangat Kurang

Untuk mengetahui kedudukan siswa pada kelompoknya peneliti menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN). Penilaian ini dilakukan agar kemampuan siswa dapat dilihat kriteria dan membandingkan skor siswa dengan rata-rata, hal tersebut diungkapkan oleh Suntoda (2009, hlm. 5) adalah: Penilaian menggunakan acuan normatif ini dilakukan yaitu membandingkan skor siswa dengan rata-rata skor kelompoknya sebagai norma. Pendekatan ini pada dasarnya bertitik tolak dari penggunaan kurva normal, rata-rata (*Mean*) kelompok dan simpangan baku yang menjadi acuannya. Penggunaan Penilaian Acuan Norma (PAN) digunakan akan mempermudah membandingkan skor setiap siswa dengan nilai rata-rata, sehingga setiap nilai yang di dapatkan siswa lebih objektif.