

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran PJOK, khususnya untuk memperbaiki proses pembelajaran aktivitas permainan bolabasket pada kelas X IPS 1 di SMA Pasundan 3 Bandung.

3.2 Fokus Penelitian

Merujuk pada permasalahan dan tujuan penelitian maka fokus kajian dalam penelitian ini adalah mengimplementasikan model pembelajaran *Teaching game for understanding (TGFU)* yang disempurnakan dengan pendekatan taktis dalam pembelajaran aktivitas permainan bolabasket pada kelas X IPS 1 di SMA Pasundan 3 Bandung.

3.3 Metode Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian dan tujuan penelitian di atas, maka metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Hopkins (dalam Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Guru Sekolah Menengah 1999, hlm 6) “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 praktik pembelajaran.” untuk mewujudkan tujuan-tujuan tersebut PTK dilaksanakan berupa proses pengkajian berdaur (*Cycliacal*) yang terdiri dari empat tahap yaitu penyusunan rencana, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Dengan demikian metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan rangkaian tindakan atau intervensi guru dengan tujuan untuk memperbaiki atau memecahkan permasalahan yang timbul selama proses pembelajaran dan memperbaiki hasil pembelajaran, serta mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi meningkatkan mutu, dan hasil belajar.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 1 SMA Pasundan 3 Bandung yang berjumlah 33 siswa, terdiri dari 23 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Peneliti memilih kelas X IPS 1 berdasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada aktivitas permainan bolabasket adalah rendah.

3.5 Waktu dan Tempat Penelitian

3.5.1 Waktu Penelitian

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan, perkiraan waktu yang dibutuhkan 12 bulan, yang dimulai dan direncanakan dari bulan Maret 2018 sampai dengan bulan Februari 2019. Secara garis besar kegiatan penelitian ini dapat digambarkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.1 Kegiatan Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan											
		11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Penyusunan proposal skripsi	■											
2.	Bimbingan proposal skripsi		■										
3.	Seminar proposal skripsi			■									
4.	Surat keputusan judul skripsi				■								
5.	Penulisan BAB I					■	■	■					
6.	Penulisan BAB II								■	■	■	■	■
7.	Penulisan BAB III	■											
8.	Tindakan Penelitian	■											
9.	Penulisan BAB IV		■										
10.	Penulisan BAB V			■									

3.5.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Pasundan 3 Bandung dengan pertimbangan, yaitu peneliti melaksanakan Program Pengenalan Lapangan (PPL) di sekolah tersebut dan menemukan beberapa masalah yang muncul pada pembelajaran, khususnya pada pembelajaran aktivitas permainan bolabasket. Peneliti membantu memecahkan permasalahan yang ada dengan implementasi model pembelajaran *Teaching game for understanding* (TGFU) yang disempurnakan dengan pendekatan taktis.

3.6 Langkah-Langkah Tindakan Penelitian

3.6.1 Observasi Awal

Penelitian ini melakukan observasi awal dengan mengobservasi permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran PJOK di SMA Pasundan 3 Bandung. Maksud dari observasi ini adalah untuk mengamati kegiatan pembelajaran dan menganalisis masalah-masalah yang terkait dengan fokus penelitian.

Fokus masalah yang diteliti atau diobservasi meliputi kegiatan yang dilakukan oleh guru seperti penerapan metoda, strategi, pendekatan dan model pembelajaran. Peneliti juga mengamati respon siswa terhadap tindakan yang diberikan oleh guru serta sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah yang dijadikan tempat penelitian.

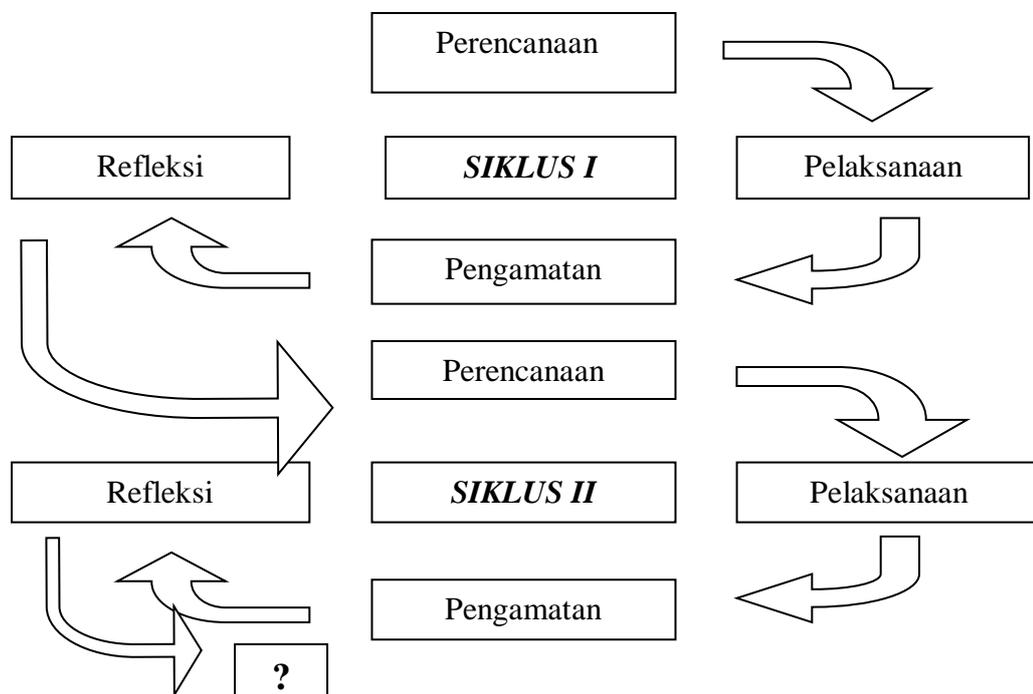
Data-data yang terkait dengan fokus penelitian yang diamati selanjutnya dijadikan dasar-dasar pembuatan perencanaan tindakan. Dalam penelitian ini, salah satu perencanaan yang dibuat adalah membuat RPP. Sesuai dengan batasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini, maka RPP yang dibuat berorientasi pada implementasi model pembelajaran *Teaching game for understanding* (TGFU) yang disempurnakan dengan pendekatan taktis.

3.6.2 Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) biasanya meliputi beberapa siklus, sesuai dengan tingkat permasalahan yang akan dipecahkan dan kondisi yang akan ditingkatkan. Seperti diungkapkan Hopkins (1993, hlm. 48) bahwa : “ada empat komponen pokok dalam penelitian tindakan, yang terdiri dari; perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi”. Lebih lanjut Arikunto (2008, hlm. 20) mengemukakan konsep pokok penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat komponen pokok yang menunjukkan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*)
2. Tindakan (*acting*)
3. Pengamatan (*observing*) dan
4. Refleksi (*reflecting*)

Adapun dibawah ini adalah gambar siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut :



(Gambar 3.2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas)

(sumber Arikunto, 2008, hlm. 16)

3.6.3 Perencanaan

- a. Menganalisis struktur program semester dan silabus PJOK kelas X
 - Mempelajari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PJOK kelas X
 - Mempelajari kalender akademik SMA Pasundan 3 Bandung
 - Dalam rangka menganalisis struktur program semester dan silabus PJOK kelas X, peneliti bekerja sama dengan guru PJOK di SMA Pasundan 3 Bandung.
- b. Menjalin kerjasama dan kesepakatan dengan *observer*
 - Dalam penelitian ini, peneliti bekerjasama dengan Saepudin S.Pd, dan Agus S.Pd, yang bertindak sebagai *observer* yang merupakan guru PJOK di sekolah tempat dilaksanakannya penelitian. Peneliti mendiskusikan tugas-tugas pokok dengan *observer* berkaitan dengan implementasi model pembelajaran *Teaching game for understanding* (TGFU) yang disempurnakan dengan pendekatan taktis untuk membantu peneliti dalam memperoleh data penelitian.
 - Karena yang diterapkan oleh peneliti adalah implementasi model pembelajaran *Teaching game for understanding* (TGFU) yang disempurnakan dengan pendekatan taktis untuk membantu peneliti dalam memperoleh data penelitian, maka *observer* diminta untuk mempelajari dengan seksama dan mendiskusikan jika ada hal yang tidak dimengerti terkait dengan model pembelajaran *Teaching game for understanding* (TGFU) yang disempurnakan dengan pendekatan taktis, sehingga nanti diharapkan *observer* ketika dalam observasi dapat mengobservasi sesuai dengan konsep dan prinsip implementasi model pembelajaran *Teaching game for*

understanding (TGfU) yang disempurnakan dengan pendekatan taktis.

c. Membuat RPP

- Mempelajari silabus PJOK kurikulum 2013, untuk dijadikan pedoman dalam membuat RPP mata pelajaran PJOK dengan implementasi model pembelajaran *Teaching game for understanding* (TGfU) yang disempurnakan dengan pendekatan taktis dalam aktivitas permainan bolabasket.
- Mempelajari lampiran Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang komponen RPP. Adapun komponen dan sistematika RPP mencakup: (1) satuan pendidikan; (2) Identitas mata pelajaran; (3) Kelas/semester; (4) Materi pokok; (5) Alokasi waktu; (6) Tujuan pembelajaran; (7) Kompetensi dasar dan Indikator pencapaian kompetensi; (8) Materi pembelajaran; (9) Metode pembelajaran; (10) Media Pembelajaran (11) Sumber belajar; (12) Langkah-langkah pembelajaran; (13) Penilaian hasil pembelajaran; (14) Lampiran.
- Dalam rangka pembuatan RPP dalam konteks pembelajaran PJOK, pada penelitian ini mengenai substansi yang dituliskan dalam RPP, peneliti mendiskusikan RPP dengan dosen pembimbing skripsi.

3.6.4 Pelaksanaan dan Observasi (pengamatan)

Dalam tahap pelaksanaan dan observasi penelitian, *observer* dan peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

- *Observer* bertugas mengamati proses pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan lembar observasi yang diisinya.
- Peneliti melakukan proses pembelajaran PJOK menerapkan model pembelajaran *Teaching game for understanding* (TGfU)

yang disempurnakan dengan pendekatan taktis dan sudah dirancang dalam RPP.

- Peneliti mencatat permasalahan atau jawaban-jawaban yang muncul ketika pelaksanaan pembelajaran dalam catatan lapangan yang diawali dengan stimulus pertanyaan atau tugas gerak.

3.6.5 Refleksi

Dalam tahap refleksi ini, peneliti melakukan analisis data dengan melakukan kategorisasi dan penyimpulan data yang terkumpulkan dalam tahapan pengamatan. Dalam hal ini, peneliti menelaah dan mengevaluasi terhadap implementasi model pembelajaran *Teaching game for understanding* (TGFU) yang disempurnakan dengan pendekatan taktis dalam aktivitas permainan bolabasket.

3.7 Sumber dan Jenis Data Penelitian

3.7.1 Sumber Data

Sumber data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berasal dari:

a. Siswa

Data yang bersumber dari siswa adalah data yang berasal dari hasil pengukuran maupun pengamatan terhadap hasil belajar siswa pada aspek spiritual, afektif, kognitif, dan psikomotor.

b. Guru

Sumber data yang diperoleh dari guru adalah fakta-fakta yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dalam hal ini, guru adalah peneliti sendiri. Semua fakta dicatat oleh peneliti dalam bentuk catatan lapangan.

c. Observer

Sumber data yang diperoleh dari observer adalah hasil pengamatan terhadap guru (peneliti) ketika melaksanakan

proses pembelajaran. Semua hasil observasi di catat oleh observer dalam lembar observasi.

d. Dokumen

Dokumen yang dijadikan sumber data yang digunakan yaitu kurikulum, silabus, dan RPP yang dimiliki SMA Pasundan 3 Bandung.

3.7.2 Jenis Data

Berdasarkan sumber data yang di perlukan, maka jenis data yang diperoleh meliputi jenis data kualitatif dan kuantitatif.

a. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kategori atau atribut.

Semua data kualitatif bersumber dari:

1. Dokumentasi (silabus, RPP, dan Kurikulum)
2. Catatan Lapangan
3. Catatan Observer

b. Data Kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan. Data kuantitatif bersumber dari hasil belajar siswa.

3.8 Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data terdiri dari:

- a) Format Observasi, format ini digunakan untuk mengobservasi lingkungan pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran PJOK, dokumen-dokumen pembelajaran PJOK, proses pembelajaran PJOK dan respon pesertadidik ketika pembelajaran.
- b) Catatan Lapangan, catatan lapangan digunakan untuk mencatat hal-hal yang terjadi secara faktual pada saat penelitian.
- c) Format penilaian pembelajaran, format ini digunakan untuk mengevaluasi hasil proses pembelajaran peserta didik melalui observasi ke lapangan. Penilaian hasil belajar mencakup aspek spiritual, afektif, kognitif, dan psikomotorik. Kemudian teknik penilaian yang digunakan adalah (1) observasi, (2) tes lisan.

a. Teknik penilaian aspek spiritual

Aspek spiritual yang diamati sebagai berikut:

Menunjukkan perilaku berdoa sebelum dan sesudah proses pembelajaran.

- Teknik penilaian yang digunakan dalam penilaian aspek spiritual adalah observasi, dengan menggunakan format lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 3.2
Lembar Observasi Penilaian Sikap Spritual

No	Nama	Spiritual		Skor
		Indikator		
		Berdoa sebelum dan sesudah		
		P	TP	
1				
2				
Dst.				
Skor maksimal 100				

Keterangan:

- Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sudah disediakan apabila siswa menunjukkan atau menampilkan sikap yang diharapkan
- Jika siswa menunjukkan atau menampilkan sikap yang diharapkan, maka nilainya 100, dan jika tidak menunjukkan atau menampilkan sikap yang diharapkan, maka nilainya 50. Skor maksimal yang diperoleh siswa 100.
- P : Pernah; TP : Tidak Pernah

b. Teknik penilaian aspek afektif

Aspek afektif yang diamati sebagai berikut:

- Siswa menunjukkan atau menampilkan indikator aspek psikomotorik yang terdiri dari : *passing*, *catching*, mengontrol bola, mendukung pembawa bola, dan *shooting*.

Teknik penilaian yang digunakan dalam penilaian aspek afektif adalah observasi, dengan menggunakan format lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 3.3
Lembar Observasi Penilaian Aspek Afektif

No	Nama	Kerjasama		Skor
		P	TP	
1				
2				
Dst.				
Skor maksimal 100				

Keterangan:

1. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sudah disediakan apabila siswa menunjukkan atau menampilkan sikap yang diharapkan
2. Jika siswa menunjukkan atau menampilkan sikap yang diharapkan, maka nilainya 100, dan jika tidak menunjukkan atau menampilkan sikap yang diharapkan, maka nilainya 50. Skor maksimal yang diperoleh siswa 100.
3. P= Pernah, TP= Tidak Pernah

c. Teknik penilaian aspek Kognitif

Teknik yang digunakan adalah tes lisan, dengan cara bertanya langsung kepada peserta didik secara *random*. Pertanyaan diberikan kepada peserta didik. Setiap peserta didik diberi satu pertanyaan dan tugas gerak. Untuk peserta didik yang menjawab dan melakukan sama dengan temannya, maka nilainya disamakan dengan nilai rata-rata

siswa yang sudah menjawab dan melakukan pertanyaan. Penilai aspek kognitif disesuaikan dengan pertanyaan sebagai berikut:

Tabel 3.4
Butir Pertanyaan Aspek Kognitif

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Butir Soal
1.	Menganalisis keterampilan gerak taktik penguasaan bola dalam permainan bolabasket	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan konsep mempertahankan penguasaan bola. • Menganalisis keterampilan yang harus dimiliki oleh pemain/tim dalam taktik penguasaan bola. • Menganalisis keterampilan dengan bola dalam taktik penguasaan bola • Menganalisis keterampilan passing yang meliputi <i>chest pass</i>, <i>bounce pass</i>, dan <i>overhead pass</i> • Menganalisis keterampilan <i>catching</i> yang meliputi <i>target hand</i>, <i>jump stop</i>, <i>pivot</i>, <i>jab step</i>, <i>drop step</i>, <i>dribble</i>, <i>ball fake</i>, dan <i>triple threat</i> • Menganalisis keterampilan gerak tanpa bola dalam taktik penguasaan bola. • Menganalisis keterampilan mendukung pembawa bola yang meliputi <i>fake and replace</i>, dan <i>screen</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang dimaksud dengan taktik penguasaan bola? 2. Sebutkan 3 cara untuk menguasai bola? 3. Apa yang dimaksud dengan mengoper bola (<i>passing</i>)? 4. Sebutkan 3 keterampilan dengan bola dalam taktik penguasaan bola ? 5. Jelaskan prosedur cara melakukan <i>passing chest pass</i>? 6. Jelaskan prosedur cara melakukan <i>triple threat</i>? 7. Sebutkan 2 keterampilan yang terdapat dalam taktik penguasaan bola 8. Apa yang dimaksud dengan keterampilan gerak tanpa bola?

2.	Menganalisis keterampilan gerak taktik shooting dalam permainan bolabasket	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan konsep menyerang ke basket lawan (shooting) • Menganalisis beberapa keterampilan dalam taktik shooting • Menganalisis keterampilan dengan bola dalam taktik shooting • Menganalisis keterampilan shooting <i>layup shoot</i> • Menganalisis keterampilan shooting <i>jump shoot</i> • Menganalisis keterampilan shooting <i>set shoot</i> 	<p>6. Apa yang dimaksud dengan menyerang ke basket lawan (shooting)</p> <p>7. Sebutkan 3 cara untuk memasukan bola ke basket lawan?</p> <p>8. Bagaimana prosedur cara melakukan serangan ke basket lawan (<i>shooting</i>)</p> <p>9. Jelaskan prosedur cara melakukan taktik shooting <i>layup shoot</i> ?</p>
----	---	--	--

Tabel. 3.5

Deskriptor Penilaian Aspek Kognitif

Pertanyaan	Deskriptor Penilaian			Nilai
	Deskriptor 1	Deskriptor 2	Deskriptor 3	
1	Lama waktu dan jumlah kali	Dilakukan oleh individu atau tim	Memainkan bola tanpa direbut lawan	100
2	Passing dan cacting cara lain	Mengontrol bola/cara lainnya	Mendukung pembawa bola	100
3	Memberikan bola ke teman	Tanpa direbut lawan	Mdah diterima	100
4	Dipegang dengan dua tangan di depan dada	Melemparkan bola ke arah dada teman	Pada akhir gerakan lengan lurus	100
5	Membuka ruang	Lepas dari penjagaan dengan gerak	Bergerak ke area yang kosong	100

		tipuan		
6	Upaya atau Usaha pemain	Memasukan bola	Ke basket lawan	100
7	Standing shoot / cara lainya	Jump shoot / cara lainya	Lay up shoot / cara lainya	100
8	Memantulkan bola le lantai	Menangkap dengan dua tangan	Memasukan bola dengan menggunakan satu tangan	100

Keterangan:

- Skor 100 apabila memuat 3 deskriptif, skor 75 apabila memuat 2 deskriptor, skor 50 apabila memuat 1 deskriptor, dan 25 apabila tidak memuat satupun deskriptor.

d. Teknik Penilaian Aspek Psikomotor

Penilaian Psikomotor

- 1) Penilaian yang dilakukan guru berupa observasi, dimana selama pelaksanaan guru melihat proses siswa dalam melakukan keterampilan gerak pada permainan bola basket baik dalam permainan maupun dalam proses latihan.
- 2) Siswa melakukan keterampilan dalam permainan bola basket (*passing, catching*, mendukung pembawa bola, mengontrol bola dan *shooting*)

Teknik yang digunakan dalam penilaian aspek psikomotorik adalah observasi, dengan menggunakan format lembar observasi sebagai berikut :

Tabel 3.6 Penilaian Psikomotorik

No	Nama	Penilaian Keterampilan Gerak		Nilai
----	------	------------------------------	--	-------

		<i>Passing</i>		<i>Catching</i>		Mendukung pembawa bola		Mengontrol bola		<i>Shooting</i>		
		T	TT	T	TT	T	TT	T	TT	T	TT	

Skor maksimal : 100 point

Keterangan :

Berikan tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan dari masing-masing item.

Kriteria :

T = Tepat mendapat skor 20

TT = Tidak tepat mendapat skor 10

Cara perhitungan :

1. Penilaian dimensi spritual 20%
2. Penilaian dimensi afektif 20%
3. Penilaian dimensi Kognitif 30%
4. Penilaian dimensi psikomotor 30%

Nilai Akhir = $(NS \times 0,2) + (NA \times 0,2) + (NK \times 0,3) + (NP \times 0,3)$

Keterangan:

NS : Nilai Spiritual

NA : Nilai Afektif

NK : Nilai Kognitif

NP : Nilai Psikomotor.

Nilai rata-rata = (Nilai akhir seluruh sample : Jumlah seluruh sample)

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan lanjutan dari tahap pengumpulan data. Merujuk pada jenis data yang terkumpul maka teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif menggunakan triangulasi. Seperti yang dijelaskan Nasution dalam Rzkian (2012, hlm. 36) triangulasi adalah rumusan hipotesa

Mochammad Irfan Kurniawan, 2019

IMPLEMENTASI KOMBINASI MODEL PEMBELAJARAN TGFU DAN PENDEKATAN TAKTIS UNTUK MENGEMBANGKAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN BOLABASKET

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

divalidasi berdasarkan tiga sudut pandang yang berbeda, dimana masing-masing sudut pandang mengakses data yang relevan dengan situasi proses pembelajaran.

Ketiga sudut pandang tersebut adalah:

1. Peneliti sebagai pengajar (mengakses instropeksi diri terhadap pembelajaran yang sedang dan telah dilakukan), dalam pelaksanaannya data ini dicatat dalam catatan lapangan.
2. Peserta didik (mengakses respon terhadap apa saja dan bagaimana proses pembelajaran yang diberikan oleh penelti sebagai pengajaran).
3. Guru PJOK (observer) yang memberikan masukan terhdap proses pembelajaran yang dilakukan penliti sebagai pengajar, data ini ditulis dalam format observasi.

Kemudian untuk teknik analisis data kuantitatif menggunakan tabulasi. Tampubolon (2013, hlm. 34) menjelaskan bahwa tabulasi, menghitung rata-rata, dan persentase data kelompok belajar, serta menggambarkan diagram histogram dengan semua komposisi kelompok belajar.