

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian dibutuhkan sebuah metode, penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan dari penelitian. Metode penelitian digunakan untuk memudahkan penulis dalam pengumpulan dan analisis data. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 3) menyatakan bahwa “Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Dalam penggunaan suatu metode penelitian tentunya harus sesuai dengan ciri-ciri keilmuan itu sendiri. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 3) menyatakan ciri-ciri keilmuan, yaitu:

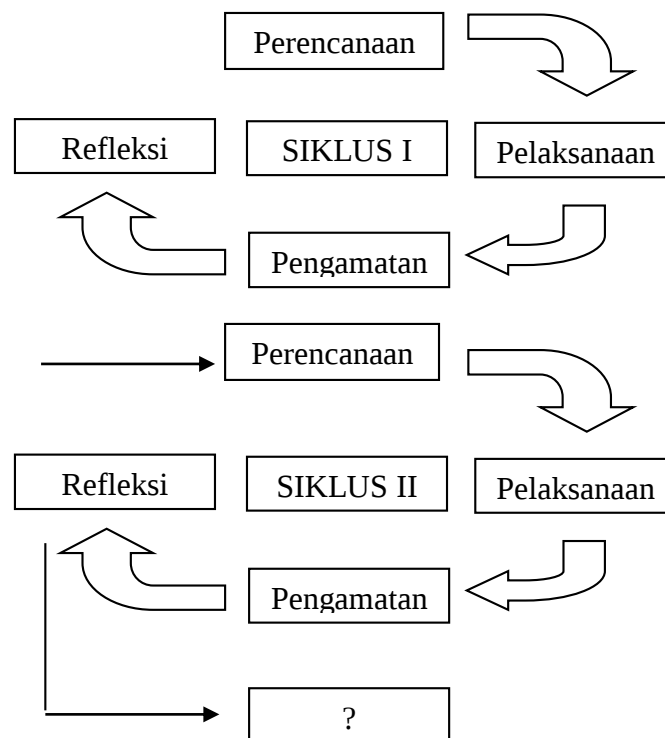
Rasional, Empiris, dan Sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Penelitian jenis ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi penulis dalam rangka untuk memperbaiki kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Menurut Arikunto (2013, hlm. 129) “Penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan”. Penelitian ini berupa peningkatan keterampilan atau kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran yang terkait dengan hasil belajar terhadap pembelajaran aktivitas jasmani pada keterampilan bermain Futsal. Dengan menggunakan alternatif penerapan gaya mengajar kooperatif melalui keterampilan bermain Futsal sebagai pemecahan masalah yang terjadi di sekolah.

Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model penelitian tindakan dari Kemmis & MC Taggart (dalam Arikunto, 2013, hlm. 137) adapun model PTK yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya), yang disajikan dalam bagan berikut ini:

Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Tindakan

Model Kemmis & MC Taggart



Sumber: Arikunto (2013, hlm. 137)

Keempat langkah tersebut merupakan *satu siklus atau putaran*, artinya sesudah langkah ke-4, lalu kembali ke-1, dan seterusnya. Meskipun sifatnya berbeda, langkah ke-2 dan ke-3 dilakukan secara bersamaan jika pelaksanaan dan pengamatan berbeda. Jika pelaksanaan juga pengamatan, mungkin pengamatan dilakukan setelah pelaksanaan, dengan cara mengingat-ingat apa yang telah terjadi. Dengan kata lain, objek pengamatan sudah lampau terjadi. Arikunto (2013, hlm. 138).

3.2 Partisipan

Subjek penelitian ini merupakan peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 7 Bandung. Penulis memilih tempat ini berdasarkan pertimbangan :

1. Peneliti sedang melakukan Program Latihan di Soreang Jalak Harupat, sehingga diharapkan mendapat kemudahan dalam hal penelitian, pengamatan maupun dalam pengambilan data-data yang dibutuhkan.

Hadis Alip Sopa Putra, 2020

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN FUTSAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

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

2. Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang pelaksanaan penelitian.
3. Pada awal praktek mengajar, penulis mengamati pembelajaran awal setelah melaksanakan PPL, penulis telah mengamati dan menemukan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran yakni pada pembelajaran penjas masih menggunakan gaya komando dimana hanya satu instruksi dari guru tersebut sehingga pembelajaran kurang maksimal.

3.3 Intrument Penelitian

Sugiyono (2015, hlm. 148) mengemukakan bahwa “karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian’. Menurut Yusuf (2011, hlm. 39) mengemukakan bahwa “instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan data”. Dari penjelasan tersebut dapat di simpulkan bahwa instrument sangat membantu penulis dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa instrument:

3.3.1 Lembar Observasi

Observasi ini dilakukan berdasarkan penglihatan yang terjadi dilapangan sesuai dengan aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi yang dilakukan merupakan observasi nonpartisipasi. Menurut Sugiyono, (2017, hlm. 214) “Kalau dalam observasi partisipan penulis terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang diamati, maka dalam observasi nonpartisipan penulis tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.”

Maka dari itu dalam melakukan proses observasi, penulis hanya berperan sebagai guru atau pemberi treatment. Sedangkan yang menjadi pengobservasi (observer) yaitu guru pendidikan jasmani atau guru yang ada disekolah tersebut, tetapi tidak terlibat langsung dalam aktivitas kegiatan pembelajaran di lapangan. Observer hanya berperan sebagai seseorang yang mengamati peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran keterampilan bermain futsal.

Penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengukur peningkatan dari setiap tahap pembelajaran kepada siswa dalam keterampilan bermain Futsal pada gaya mengajar kooperatif.

3.3.3 Prosedur Penelitian GPAI (*Game Performance Analisis Instrument*)

Beberapa langkah dapat dijelaskan bahwa:

1. Langkah pertama adalah menentukan sampel yaitu siswa SMA Negeri 7 Bandung Bandung.
2. Selanjutnya melakukan tes dengan instrumen yang telah dipilih yaitu GPAI (*Game Performance Analisis Instrument*).
3. Kemudian selanjutnya penulis melakukan treatment berupa modifikasi permainan futsal melalui pembelajaran kooperatif.
4. Dilanjutkan dengan permainan atau game kelompok kecil sekaligus pengamatan, serta penulis mengamati untuk mendapatkan hasil dari tes.
5. Setelah mendapatkan hasil tes akhir, langkah selanjutnya adalah pengolahan data dan analisis data.
6. Kemudian yang terakhir membuat kesimpulan yang didasarkan dari pengolahan data tersebut.

Berdasarkan pokok permasalahan yang diangkat oleh penulis yaitu tentang penerapan gaya mengajar kooperatif dalam keterampilan bermain Futsal, oleh karena itu dalam mendapatkan data yang baik penulis menggunakan alat ukur atau instrumen penelitian GPAI (*Game Performance Analisis Instrumen*) Untuk mengumpulkan data, dalam penelitian ini menggunakan instrumen GPAI (*Game performance Assessment Instrument*).

Menurut (Mummert_Harvey_2008_The_Game_Performance_assessment_Instrument.pdf, n.d.) mengemukakan bahwa:

Telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrumen (GPAI)*. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu:

1. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
2. Melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilih.
3. Penyesuaian (*Adjust*) Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
4. Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau melempar.
5. 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.
6. Menjaga atau mengikuti gerakan lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan.
7. Perlindungan (*Base*), maksudnya adalah menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.

Dalam menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) untuk permainan yang lebih spesifik, ada tiga aspek yang menjadi fokus utama dalam menilai keterampilan bermain siswa, yaitu keputusan yang diambil/ *Decision Marking*, melaksanakan keterampilan/*Skill Execution* dan memberi dukungan/ *support* .

Adapun format penilaian GPAI yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Pengamatan Penampilan Bermain

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan Yang Diambil (<i>Decision Making</i>)	• Siswa berusaha mengoper bola keteman yang berdiri bebas. • Siswa berusaha melakukan shooting ketika dalam posisi bebas. • Siswa berusaha menggiring bola untuk membebaskan diri dari lawan. • Siswa berusaha mengoper bola

Hadis Alip Sopa Putra, 2020

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN FUTSAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

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

	ketika melihat temannya berdiri bebas untuk melakukan tembakan.
--	---

Tabel 3.1 Tabel Lanjutan

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
2. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	• Siswa melakukan shooting kearah gawang lawan. • Siswa mengoper bola tepat kepada temannya. • Siswa menggiring bola ke daerah pertahanan lawan. • Siswa mengontrol bola dari operan temannya.
3. Memberikan dukungan (<i>Support</i>)	• Siswa bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola. • Siswa berusaha melakukan operan dan bergerak untuk mendukung penyerangan. • Siswa berusaha bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan. • Siswa berusaha membebaskan temannya dari penjagaan lawan untuk mendukung penyerangan.

Tabel 3.2
Komponen 1, Membuat Keputusan (*Decision Making*).

Nilai	Keterangan Penilaian
5	Siswa yang sering melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim.
4	Siswa yang berusaha menggiring bola kearah area pertahanan lawan.
3	Siswa yang sesekali menendang kearah gawang lawan.
2	Siswa yang tidak melakukan operan pada waktu menguntungkan tim.
1	Siswa yang tidak melakukan tembakan kearah gawang lawan ketika ada kesempatan menciptakan skor.

Tabel 3.3
Komponen 2, Melaksanakan Keterampilan (*Skill Execution*).

Nilai	Keterangan Penilaian
5	Siswa yang melaksanakan keterampilan <i>passing</i> dengan efektif.
4	Siswa yang melakukan tembakan/ <i>shooting</i> efektif mengenai sasaran.
3	Siswa yang berusaha menggiring bola ke arah area pertahanan lawan.
2	Siswa yang melakukan operan/ <i>passing</i> tidak terkendali.
1	Siswa yang melakukan tembakan/ <i>shooting</i> jauh dari sasaran.

Tabel 3.4
Komponen 3, Memberi Dukungan (*Support*).

Nilai	Keterangan Penilaian
5	Siswa yang sering bergerak mencari ruang untuk menerima operan bola.
4	Siswa yang bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan.
3	Siswa yang bergerak untuk melakukan dukungan ketika bertahan.
2	Siswa yang sesekali tidak bergerak mencari ruang kosong untuk menerima operan.
1	Siswa yang tidak mau bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan.

Tabel 3.5
Format Penilaian GPAI

Instrumen Penilaian Penampilan Bermain																	
No	Nama Siswa	Keputusan yang Diambil (<i>Decision Making</i>).					Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>Skill Execution</i>).					Memberi dukungan (<i>Support</i>).					Jumlah
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	

3.4 Prosedur Penelitian

Dalam menentukan tindakan, penulis berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Secara utuh, tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas seperti digambarkan dalam bagan, melalui tahapan sebagai berikut:

1. Observasi Awal

Observasi awal ini dilakukan untuk mengetahui situasi pembelajaran pendidikan jasmani yang terjadi di SMA Negeri 7 Bandung. Tahap awal ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi kemudian penulis merencanakan tindakan sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Pada tahap awal ini langkah yang dilakukan adalah observasi terhadap keterampilan keterampilan bermain Futsal.

2. Perencanaan

Pada tahap ini penulis menentukan suatu rancangan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penulis membuat rencana pembelajaran (RPP) dengan menerapkan gaya mengajar kooperatif dalam keterampilan bermain Futsal untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Membuat lembar observasi format tes keterampilan untuk menilai proses pembelajaran, serta membuat catatan lapangan sebagai instrumen untuk melihat atau mengukur proses pembelajaran saat di lapangan.
3. Menyiapkan alat elektronik (handphone atau camera) untuk mendokumentasikan kejadian penting saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat dijadikan bahan untuk mengoreksi dan mengevaluasi guna memperbaiki proses tindakan pembelajaran ditahap selanjutnya.
4. Menyiapkan sarana dan prasarana untuk kegiatan pembelajaran aktivitas permainan target.

3. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan, penulis berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran keterampilan bermain Futsal dengan

penerapan gaya mengajar kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Langkah-langkah yang ditempuh dalam proses pelaksanaan tindakan yaitu:

1. Pendahuluan

- Peserta didik dihitung, dipimpin berdoa.
- Melakukan presensi.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Memotivasi peserta didik.
- Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar.

2. Kegiatan Inti

- Menyajikan informasi kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari.
- Menjelaskan sekaligus menayangkan bentuk kereampilan bermain Futsal tahap 1 dan tahap 2 dengan berbagai tingkat kesulitan.
- Melakukan pemanasan seperti peregangan atau penguluran otot pada lengan.
- Mempelajari bentuk permainan futsal dengan kelompok masing-masing .
- Melakukan tes keterampilan bermain Futsal dalam turnamen atau game disetiap kelompok melawan kelompok lain dengan durasi waktu tes 5 menit, tes ini dilakukan untuk melihat hasil siswa setelah diberikan treatment diawal.

3. Penutup

- Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari oleh masing-masing kelompok.
- Melakukan pendinginan ditempat.
- Guru memberikan penghargaan untuk upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.
- Peserta didik diberiskan, dihitung, berdoa'a dan dibubarkan.

4. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observer melakukan observasi terhadap peserta didik sesuai dengan yang direncanakan dan apa yang terjadi di lapangan, mengisi lembar observasi, serta mendokumentasi kegiatan. Hal ini bertujuan untuk penulis menentukan

langkah-langkah selanjutnya yang akan dilaksanakan. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer.

5. Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi, dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang telah didapatkan dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui tindakan selanjutnya untuk mencapai tujuan. Hasil yang telah dikumpulkan dalam tahap observasi kemudian di analisa dalam tahap ini, untuk selanjutnya dijadikan acuan dalam melakukan tindakan berikutnya.

3.5 Pengolahan dan Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi di setiap tindakan dalam setiap proses pembelajaran penjas berlangsung. Data atau informasi hasil observasi dijadikan sumber untuk kepentingan analisis guna memecahkan masalah penelitian terhadap proses pembelajaran siswa.

Dalam proses pengumpulan data, penulis mendapatkannya dari berbagai sumber diantaranya :

1. Siswa : penulis melihat perubahan yang ditunjukan oleh siswa dari aktivitasnya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. Observer : melihat catatan jumlah data penulis hasil dari perubahan di setiap siklus pada setiap observasi dan refleksi dari setiap kegiatan.

Setelah hasil dari tes dan pengukuran di peroleh, maka tahap selanjutnya ialah mengolah dan menganalisis data hasil dari observasi yang dilakukan. Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dan pelaksanaan siklus memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena data berupa angka dan berupa kata-kata (narasi) menggunakan presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, penulis menggunakan:

Mencari skor rata-rata ($\bar{x}$) :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

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

Σx = jumlah skor (x)

N = Banyaknya subjek

X = skor setiap subjek

Mencari presentase skor rata-rata:

$$\frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \text{presentase rata-rata}$$