

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah salah satu cara yang ditempuh peneliti dalam rangka memperoleh data yang dipergunakan sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 6) menjelaskan bahwa:

Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian sebagai suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid sesuai dengan masalah yang akan teliti dalam memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah yang dihadapi. Metode penelitian digunakan untuk menggambarkan sebuah rancangan tahapan-tahapan dalam melaksanakan penelitian. Kerangka karangan yang digunakan dalam penelitian meliputi langkah-langkah menentukan jenis dan rancangan penelitian, waktu dan tempat penelitian, menentukan subjek penelitian, variabel dan operasional variabel, prosedur penelitian (terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, analisis, refleksi, dan kesimpulan), instrumen penelitian dan teknik analisis data.

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode ini digunakan sebagai alat untuk menjawab permasalahan yang ingin dipecahkan oleh peneliti. Metode ini sangat cocok dengan masalah yang ada, kemudian peneliti melihat apa yang menjadi penyebab timbulnya masalah ini. Adapun manfaat yang diambil dari Penelitian Tindakan kelas (PTK), dimana meliputi masalah yang dialami siswa dalam pembelajaran oleh guru sebagai pelaku Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Lebih rinci yang diungkapkan oleh Subroto dkk. (2007, hlm. 7) manfaat dari PTK diantaranya.

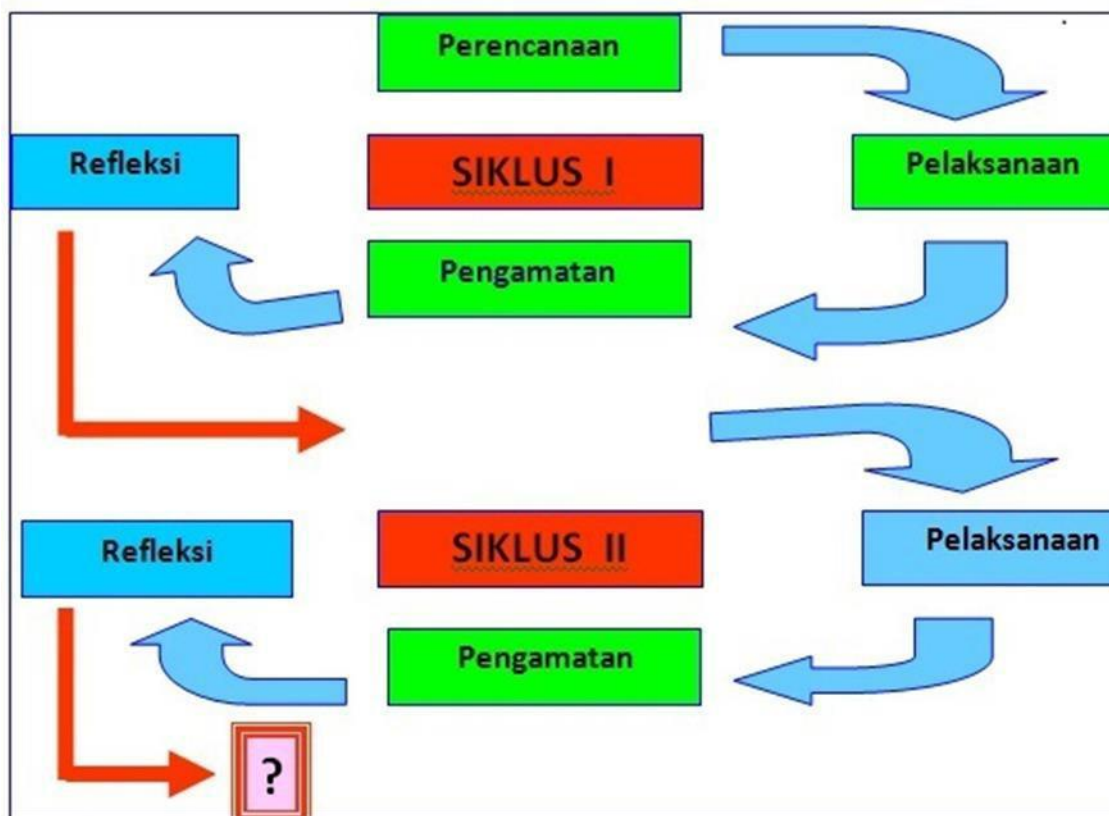
1. Meningkatkan kemampuan reflektif guru untuk mampu memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang muncul.

2. Melatih guru untuk lebih kreatif didalam mengembangkan kurikulum di tingkat sekolah dan kelas.
3. Partisipasi guru secara aktif ditambah dengan kemampuan reflektifnya dalam upaya dan inovasi dan pengembangan kurikulum pada gilirannya akan bermuara pada tercapainya peningkatan kemampuan profesionalisme guru.
4. Guru dapat melakukan inovasi pembelajaran, sebab dengan tumbuhnya budaya meneliti melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara berkesinambungan, berarti guru makin diberdayakan mengambil prakarsa yang mandiri, percaya diri, dan makin berani mengambil resiko dalam mencoba hal-hal yang baru.

Dari pendapat yang telah dijelaskan di atas tujuan yang peneliti buat berdasarkan apa yang telah peneliti baca mengenai Penelitian Tindakan Kelas (PTK), bahwa tujuannya adalah memperbaiki kinerja serta kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, agar lebih baik dalam menunjang pendidikan di Indonesia.

3.2 Desain Penelitian

Untuk memperjelas penelitian maka diperlukan suatu desain penelitian yang dapat membantu peneliti dalam melakukan penelitian. Desain penelitian yang dimaksud yaitu rancangan suatu penelitian, dengan desain penelitian dapat mempermudah peneliti dalam proses jalannya penelitian. Desain penelitian yang akan peneliti gunakan adalah model desain Kemmis & Mc Taggart, apabila digambarkan proses Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model desain Kemmis & Mc Taggart sebagai berikut :



Gambar 3.1 Alur Penelitian PTK Kemmis & Mc Taggart

Untuk melakukan sebuah penelitian tindakan kelas harus memahami deskripsi dari masalah pembelajaran yang akan dicari solusinya. Adapun maksud dari tahapan yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan observasi. Adapun observasi yang dilakukan peneliti terfokus pada pembelajaran permainan bola besar yaitu cabang olahraga futsal di SMPN 40 Bandung. Hasil observasi yang peneliti dapatkan di SMPN 40 Bandung diantaranya sebagai berikut :

1. Model mengajar yang dilakukan guru sudah baik, namun dalam penyampaiannya materi masih bersifat tradisonal, artinya guru masih yang berperan aktif dalam pembelajaran dan menekankan pada keterampilan teknisnya saja.
2. Tugas gerak yang diberikan guru dalam pembelajaran kurang berjalan secara maksimal, sehingga tugas gerak siswa dalam pembelajaran kurang berjalan dengan baik.

3. Guru kurang bisa memberikan contoh dengan baik, sehingga siswa ada yang merasa kebingungan dalam melaksanakan tugas gerak.
4. Pemberian materi ajar bersifat monoton, sehingga pada saat proses pembelajaran siswa terkesan merasa bosan dengan tugas gerak yang diberikan oleh guru.
5. Kurangnya kemampuan siswa yang merata dalam pembelajaran keterampilan gerak.
6. Kurangnya motivasi dan koreksi apabila ada siswa yang melakukan gerakan yang salah sehingga hasil yang didapatkan siswa kurang baik.

Dari hasil yang telah peneliti amati selama observasi, peneliti bermaksud mengadakan penelitian ini serta bermaksud mencari solusi atau alternatif mengenai pemecahan masalah yang terjadi di lapangan khususnya dalam pembelajaran aktivitas permainan futsal. Adapun langkah-langkah alur penelitian yang dijelaskan secara rinci Kemmis dan Taggart (Wiriaatmadja, 2008, hlm. 66 menjelaskan tahap penelitian tindakan kelas sebagai berikut :

1. Perencanaan (*Plan*)

Pada perencanaan ini peneliti harus memecahkan masalah yang terjadi untuk memperbaiki, meningkatkan, atau melakukan perubahan yang lebih baik lagi pada pembelajaran aktivitas permainan sepakbola dengan melakukan:

- a. Mengamati lingkungan serta kondisi sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
- b. Mengumpulkan data-data, serta fasilitas yang ada di sekolah dalam menunjang pembelajaran penjas di sekolah dalam aktivitas permainan sepakbola.
- c. Membuat tes keterampilan untuk mengukur sejauh mana keterampilan dasar yang dimiliki siswa dalam aktivitas permainan futsal.
- d. Membuat perencanaan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas.

2. Pelaksanaan (*Act*)

Dalam tahapan ini, peneliti memberikan gambaran dan penjelasan tentang keterampilan dasar dalam permainan futsal dalam penguasaan bola. Selanjutnya guru menjelaskan rancangan dan tujuan pada pembelajaran futsal dan harapan-harapan yang akan muncul setelah melakukan pembelajaran ini. Guru mengajar sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat berdasarkan penelitian sebelumnya.

Guru melakukan pembelajaran seperti biasanya mulai dari kegiatan pembukaan, inti pembelajaran, dan penutup.

3. Pengamatan (*Observe*)

Pada tahapan ini guru bertugas sebagai peneliti dalam mengamati semua hal yang terjadi selama kegiatan pembelajaran, yang dimulai dari pembukaan pembelajaran, perubahan yang terjadi, dan hasil atau dampak yang didapat dari tindakan-tindakan yang diberikan oleh guru.

4. Perbaikan (*Reflection*)

Refleksi merupakan proses berfikir untuk melihat kembali terhadap aktivitas yang sudah dilakukan, untuk mencari solusi, masalah, kesalahan yang terjadi berdasarkan hasil observasi di kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam tahapan ini perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan dievaluasi dan dicari kelemahannya dalam pembelajaran permainan sepakbola siklus I, untuk diperbaiki pada siklus II sehingga apa yang menjadi kelemahan dan kekurangan dalam pembelajaran permainan futsal dapat diperbaiki dan dicari penyelesaiannya untuk mendapat hasil yang diinginkan. Oleh karena itu, dalam penelitian tindakan kelas (PTK) tidak dapat dilakukan penelitian satu kali pertemuan dan satu siklus tapi dibutuhkan beberapa siklus untuk memperbaiki dan menemukan hasil yang diinginkan sesuai dengan kriteria keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan langkah-langkah penelitian tindakan di atas maka untuk mempermudah alur penelitian dibuatlah skema proseduralnya. Semua komponen itu dilakukan setelah melakukan observasi awal untuk memperoleh gambaran mengenai karakter dan kemampuan siswa dalam melakukan gerakan-gerakan dasar keterampilan pada pembelajaran permainan futsal.

3.3 Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

3.3.1 Lokasi dan Waktu penelitian

Lokasi penelitian bertempat di SMPN 40 Bandung, Jalan Wastukencana No 75 A Bandung. Adapun tempat penelitian di lapangan sekolah. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2018/2019 pada Semester Ganjil.

3.1.2 Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 40 Bandung pada kelas IX H dengan jumlah 35 siswa, terdiri dari 18 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini diperlukan instrumen penelitian. Instrument penelitian merupakan suatu alat yang dinilai akurat untuk mengumpulkan dan memperoleh data. Hal-hal yang mendukung dan diperlukan dalam observasi pada penelitian ini adalah:

1. Format Lembar Observasi

Format lembar observasi merupakan alat yang bisa digunakan dalam penelitian ini, dalam partisipasi aktif merupakan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, untuk menentukan berapa banyak siswa yang terlibat secara aktif dalam pembelajaran berlangsung, instrumen yang digunakan adalah jumlah waktu aktif belajar siswa untuk mengetahui keterlibatan siswa secara aktif saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran penjas khususnya dalam permainan futsal ini menggunakan instrumen *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI).

- a. Jumlah waktu aktif belajar siswa dapat diperoleh dengan cara mengobservasi ke lapangan. Anggapan ini didasari oleh Suherman (2009, hlm. 114-115) menjelaskan bahwa salah satu cara untuk mengetahui bagaimana siswa menghabiskan waktu dalam pelajaran penjas adalah dengan cara menganalisis waktu (*time analysis*).
 - 1) Manajemen (M) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk yang bersifat manajerial (misal: penggantian bentuk latihan, menyiapkan dan membereskan matras, mendengarkan aturan-aturan dalam mengikuti pelajaran/rules, mendengarkan peringatan atau teguran, ganti pakaian, mengecek kehadiran)
 - 2) Aktivitas belajar (A) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif (misal: pemanasan, lompat tali, awalan, lompat ke matras, lompat dengan alat bantu ban sepeda bekas)
 - 3) *Instruction* (I) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk mendengarkan informasi bagaimana melakukan keterampilan (melihat demonstrasi, mendengarkan instruksi keterampilan).
 - 4) *Waiting* (W) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) tetapi tidak termasuk dalam ke tiga kategori diatas (misal: tunggu giliran, sebagian besar siswa diam atau ngobrol tidak melakukan kegiatan yang ditugaskan, menunggu guru untuk memberikan instruksi).

No.	Durasi Waktu dalam Menit	Alokasi Fokus	Siswa Fokus
1	00.01		
2	00.02		
3	00.03		
4	00.04		
5	00.05		
	Dst.		

Tabel 3.1
Instrument Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB)

Beberapa langkah pelaksanaan penggunaan instrument tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Hidupkan *stopwatch* sejak dari awal hingga akhir pembelajaran.
 - b) Berikan tanda cek pada kolom *stopwatch* sesuai dengan berkurangnya waktu dalam *stopwatch*.
 - c) Berikan tanda cek (X) pada kolom alokasi fokus segera setelah guru menyuruh siswa melakukan aktivitas fisik fokus tujuan.
 - d) Pada saat yang sama tuliskan jumlah siswa yang melakukan aktivitas fisik fokus tujuan pada kolom “# siswa fokus”.
 - e) Penghitungan jumlah siswa yang melakukan aktivitas fisik fokus tujuan pada menit berikutnya dilakukan segera setelah waktu memasuki menit berikutnya.
 - f) Perhitungan jumlah siswa fokus tujuan hanya dilakukan manakala pada kolom sebelumnya terdapat atanda (X).
- b. Mitchell, J. L. Oslin, dan L. L. Griffin telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Intrument* (GPAI) yang bertujuan merancang sebuah sistem untuk menilai pengetahuan, taktik dalam berbagai macam permainan yang diajarkan dalam pendidikan jasmani, yang diterjemahkan ke dalam

bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB). Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Menurut L. L. Griffin, dkk (2013, hlm. 48) menjelaskan bahwa ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa yang diantaranya:

- 1) Dasar adalah posisi yang pemain harus kembali antara percobaan keterampilan. Misalnya dalam permainan net pemain harus kembali ke tempat tertentu di lapangan yang memberikan kesempatan yang optimal untuk perlindungan lapangan.
- 2) Pengambilan keputusan adalah memilih gerakan atau keterampilan untuk melaksanakan dalam menanggapi masalah taktis.
- 3) Eksekusi keterampilan menyangkut kinerja motoric yang sebenarnya. Setelah pemain memutuskan apa yang akan mereka lakukan, pilihan skill dan eksekusi harus efisien untuk mencapai hasil yang diinginkan.
- 4) Dukungan penting terutama dalam permainan invasi, dimana menjaga kepemilikan sebagai sebuah tim, pemain dengan bola harus mampu lolos ke rekan tim yang siap dan tersedia untuk menerima pass. Oleh karena itu menjadi tersedia untuk mendukung rekan tim (gerakan off-the-ball) sangat penting untuk menjaga kepemilikan bola dan mencetak gol dengan demikian untuk kinerja permainan yang solid secara keseluruhan.
- 5) Menjaga atau marking adalah gerakan off-the-ball yang merupakan komponen penting dan bermain defensive. Semua game invasi membutuhkan pemain untuk menjaga atau menandai lawan mereka untuk menolak mereka bola dan mencegahnya dari mencetak.
- 6) Covering, komponen pertahanan lainnya, biasanya melibatkan menyediakan cadangan untuk rekan tim yang membuat tantangan untuk bola. Dalam invasi permainan bek membuat tantangan bagi bola dan rekan menutupi ruang di belakang mereka. Di basket ini disebut pertahanan 'bantuan' dan dalam sepak bola itu hanya dikenal sebagai penutup. Permainan penyerangan dan tangkas seperti softball. Fielder membuat bermain bola harus memiliki rekan tim yang melindungi jika ada kasus kesalahan tangkas. Di voli permainan net, pemain menyediakan perlindungan untuk rekan tim yang akan melakukan spike.
- 7) Menyesuaikan mengacu pada kemampuan untuk menyesuaikan posisi yang diperlukan dalam permainan. Dengan kata lain, pemain tidak harus berdiri berakar selama pertandingan.

Dalam penelitian ini, terdapat tiga aspek yang menjadi fokus dalam menilai penampilan bermain siswa, yaitu menyesuaikan diri (*adjust*) sebagai

penilaian aspek kognitif, memberi dukungan (*support*) sebagai penilaian aspek afektif, dan melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*) sebagai penilaian aspek psikomotor. Karena berlandaskan teori yang di jelaskan oleh Metzler (2000 : 363) “*when using GPAI for a specific game the teacher identifies which of seven components apply to the game and determines one or more criteria on each components the indicates good tactical decisions and performance.*” Karena bagian yang terpenting dalam proses pembelajaran yaitu terletak pada pengambilan keputusan siswa tentang apa yang dilakukan ? dan bagaimana cara melakukannya ? pada saat di hadapkan dalam suasana bermain dengan timbulnya pertanyaan ini dan sebuah keputusan siswa yang tepat kemudian di tambah dengan dukungan pada teman dan juga penampilan teknik yang baik maka sebuah masalah taktis akan segera terpecahkan.

Instrumen Pengukuran Penampilan Bermain Untuk Invasion Game (GPAI)	
Kelas: _____ Evaluator: _____ Tim: _____ Permainan: _____ Tanggal Observasi: _____	
Pemberian Skor 5 = penampilan sangat efektif (selalu). 4 = penampilan efektif (biasanya). 3 = penampilan cukup efektif (kadang-kadang). 2 = penampilan lemah (jarang). 1 = penampilan sangat lemah (tidak pernah).	
Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas. • Siswa berusaha memberhentikan bola yang dioper dari temannya. • Siswa berusaha menggiring bola untuk membebaskan diri dari lawan. • Siswa berusaha melakukan tembakan bola ketika dalam posisi tanpa penjagaan lawan.
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengoper bola dengan tepat kepada temannya. • Siswa memberhentikan bola dengan bagian kaki yang dikuasainya.

- -
 -
3. Memberi dukungan (*Support*)
-
- Siswa berusaha melakukan operan dan bergerak mendukung penyerangan. Siswa berusaha memberikan ruang kepada temannya untuk melakukan penyerangan.
 - Siswa berusaha mengambil bola dari lawan untuk melakukan penyerangan.

(Sumber : Mitchell, J. L. Oslin, dan L.L. Griffin, 2013 hlm. 50)

Tabel 3.2
instrumen GPAI.

Adapun format penilaian seperti dapat dilihat pada tabel berikut:

No. Dada	Keputusan yang diambil					Melaksanakan Keterampilan					Memberikan Dukungan				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															
Dst															

Tabel 3.3
Pengamatan Penampilan Bermain Futsal

Keterangan skor:

- a. Skor 5 = Siswa melakukan 4 kriteria yang ditentukan.
- b. Skor 4 = Siswa melakukan 3 kriteria yang ditentukan.
- c. Skor 3 = Siswa melakukan 2 kriteria yang ditentukan.
- d. Skor 2 = Siswa melakukan 1 kriteria yang ditentukan.
- e. Skor 1 = Siswa tidak melakukan 4 kriteria yang ditentukan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bukti dari segala kegiatan yang dilaksanakan dalam penelitian. Kegiatan yang didokumentasikan yaitu berupa kegiatan

yang dilakukan peneliti maupun kegiatan yang dilakukan oleh siswa serta kegiatan lain yang dianggap mendukung dalam proses penelitian. Dokumentasi tersebut berupa hasil pemotretan selama kegiatan berlangsung.

3.5 Sumber dan Jenis Data Penelitian

1. Sumber Data.

Data-data yang digunakan untuk analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini bersumber dari:

- a. Siswa kelas IX H SMPN 40 Bandung yang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.
- b. Guru yang mengajar pendidikan jasmani.
- c. Lingkungan sekolah SMPN 40 Bandung yang dijadikan tempat penelitian.

2. Jenis dan Alat Pengumpulan Data.

Data yang didapatkan adalah deskriptif kuantitatif yang terdiri dari:

- a. RPP (Rencana Program Pembelajaran).
- b. Hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran melalui format observasi jumlah waktu aktif belajar (JWAB) siswa dalam bentuk garis waktu, dan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) dalam bentuk penal
- c. Dokumentasi, berupa foto saat pelaksanaan pembelajaran.
- d. Catatan lapangan, berupa lembar observasi.

Adapun format catatan lapangan seperti dapat dilihat pada tabel berikut:

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan lanjutan dari tahap pengumpulan data. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah dengan cara triangulasi data. Triangulasi yaitu menggunakan berbagai sumber data untuk meningkatkan kualitas penilaian seperti menganalisis, mensintesis, memaknai, menerangkan, menyimpulkan data yang terkumpul bersama-sama guru penjas, peneliti, dan pembimbing skripsi. Adapun data penampilan bermain siswa dianalisis menggunakan Microsoft excel yaitu deskriptif kuantitatif (menggambarkan data dalam bentuk angka). Seperti yang diungkapkan Santosa (2012, hlm. 163) bahwa “kegiatan statistik tidak hanya membuat table dan grafik, banyak hal lain yang bisa diperoleh dari data angka yang telah diinput. Salah satunya menyajikan sebuah *ringkasan data*, yang dapat diartikan sebagai upaya mendeskripsikan data lewat beragam ukuran statistik.”

Sedangkan, pengolahan data JWAB menggunakan analisis data dari Suherman (2009, hlm. 116) bahwa hasil waktu aktif belajar diperoleh dari rumus perhitungan sebagai berikut:

$$M \text{ (waktu Pengelolaan)} = \frac{\quad}{\quad} \times 100$$

$$A \text{ (waktu belajar)} = \frac{\quad}{\quad} \times 100$$

$$I \text{ (waktu instruksi)} = \frac{\quad}{\quad} \times 100$$

$$W \text{ (waktu tunggu)} = \frac{\quad}{\quad} \times 100$$

Cikal Andriano Latif, 2019

IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL UNTUK MENGEMBANGKAN WAKTU AKTIF BELAJAR

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