

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

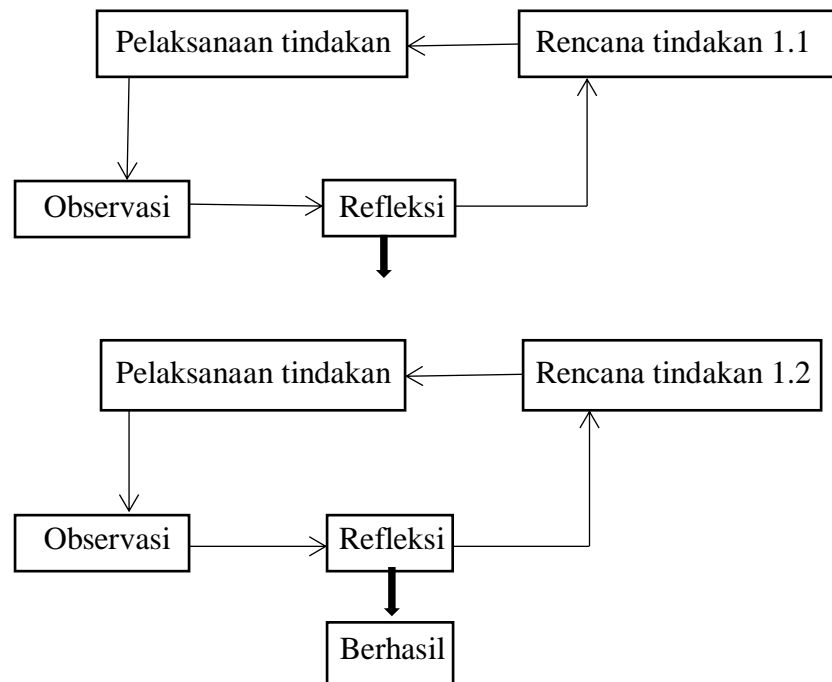
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu (*classroom action research*). Pemilihan metode penelitian tindakan kelas (PTK) didasarkan pada pertimbangan bahwa metode ini dapat memberikan informasi yang lebih dengan cara melakukan tindakan langsung sesuai dengan masalah dilapangan.

Menurut Sukajati (2008, hlm. 8) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan PTK adalah penelitian praktis, bertujuan untuk memperbaiki kekurangan- kekurangan dalam pembelajaran di kelas dengan cara melakukan tindakan- tindakan. PTK merupakan salah satu cara strategis dalam memperbaiki dan meningkatkan layanan pendidikan yang harus dilaksanakan dalam konteks pembelajaran dan atau dalam meningkatkan kualitas program sekolah secara keseluruhan. Oleh karena itu tujuan utama PTK diarahkan terhadap upaya perbaikan atau peningkatan ilmu praktik pembelajaran dikelas atau di lapangan olahraga. Tujuan ini dapat dicapai dengan melakukan refleksi yang bertujuan mengetahui suatu keadaan. Merefleksi adalah melakukan analisis, sintesis, interpretasi, eksplanasi dan dan menyimpulkan kemungkinan mencobakan alternatif tindakan, evaluasi, serta efektifitas dalam pembelajarannya.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian tindakan ini mengacu pada model penelitian tindakan dari kemmis dan Teggart dalam Sukajati (2008, hlm. 38) yaitu “penelitian tindakan yang dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral diatas”

Pada dasarnya desain penelitian terdiri dari empat komponen yaitu rencana, tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Adapun alur tindakan dapat dilihat pada gambar tersebut :



Gambar 3.1 Bagan alur penelitian Kemmis dan Mc Taggart (Sukajati, 2008, hlm. 19)

3.3 Prosedur Penelitian

Rencana pembelajaran dalam suatu penelitian tindakan haruslah tersusun dengan memperhitungkan segala sesuatu yang mungkin bisa terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Seperti yang dikemukakan oleh Kunandar (2012, hlm. 91) :

“Rencana tindakan merupakan tindakan pembelajaran kelas yang tersusun dan dari segi definisi harus perspektif atau memandang ke depan pada tindakan dengan memperhitungkan peristiwa-peristiwa tidak terduga, sehingga mengandung sedikit resiko”.

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas atau teman) untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut:

3.3.1 Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan observer menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan metode pemecahan masalah (*problem solving*) dan bentuk tugas gerak yang sistematis dalam keterampilan bermain permainan futsal.
2. Membuat lembar observasi yaitu:
 - a) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini harus tertib dan sistematis karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.
 - b) Dengan menggunakan alat elektronik (*Handphone atau camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran di tahap berikutnya.
3. Melakukan pra observasi pembelajaran untuk mengetahui kekurangan – kekurangan yang mungkin ada sebelum pelaksanaan tindakan.
4. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran keterampilan bermain dalam permainan futsal.

3.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung ke lapangan untuk melaksanakan pembelajaran keterampilan bermain dalam permainan futsal melalui metode pemecahan (*problem solving*) yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

1. Peneliti menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan metode pemecahan (*problem solving*) yang sistematis dan bentuk keterampilan bermain dalam permainan futsal.
2. Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus

didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.

3. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan

3.3.3 Observasi

Menurut Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa “observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi”. Observasi ini meneliti partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan metode mengajar *problem solving* pada pembelajaran aktivitas permainan futsal. Selain itu juga observasi sebagai alat penilaian yang berupaya untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati. Observasi dalam penelitian ini adalah partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan metode *problem solving* pada pembelajaran permainan futsal.

3.3.4 Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap suatu data yang didapat dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisa dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan kemampuan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran keterampilan bermain dalam aktivitas permainan futsal. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan dua siklus, dalam satu siklus terdapat dua tindakan. Berikut di bawah ini adalah langkah-langkah pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas:

1. Siklus I

- a. Perencanaan

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bola besar yang dikemas dalam bentuk permainan yaitu permainan keterampilan bermain. Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 3-10 orang per kelompok. Setiap kelompok harus ada yang menjadi tikus yang bertugas merebut bola, dan yang lainnya menjadi kucing yang bertugas menguasai bola dengan mengoper kepada teman dengan teknik dasar mengoper bola (*passing*). Pada siklus I tindakan ke-1 tugas geraknya adalah dengan teknik dasar mengoper bola (*passing*) dengan mendukung teman dan membuka ruang.

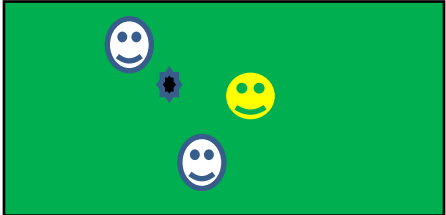
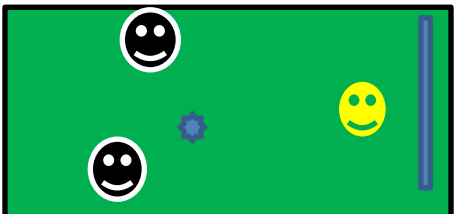
Untuk siklus I tindakan ke-2 sama halnya dengan siklus I tindakan ke-1 tingkat kesulitan permainannya ditingkatkan dan jarak dan intensitas dalam melakukan gerakan keterampilan bermain dinaikan baik itu jarak, kecepatan ataupun jumlah tim.

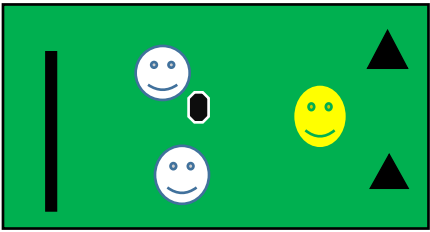
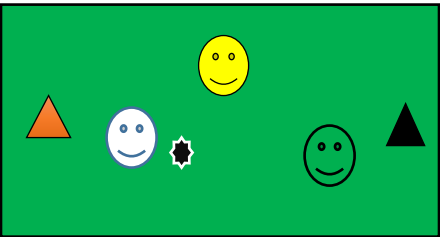
b. Pelaksanaan Tindakan

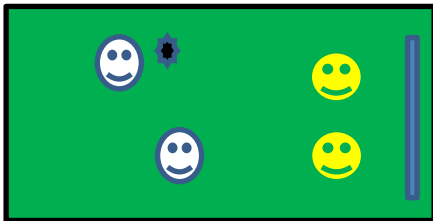
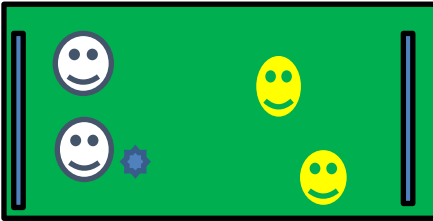
Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (sekenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke-1 dan ke-2.

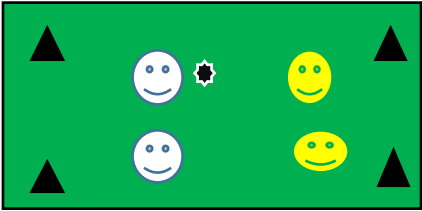
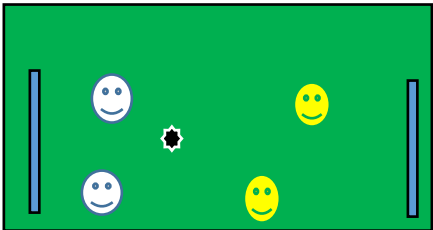
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

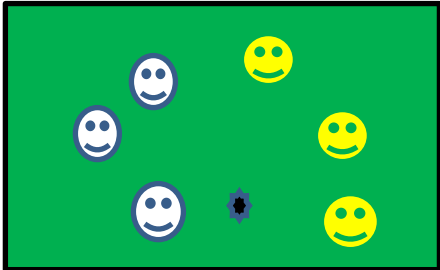
Siklus	Rencana Program	Langkah-langkah
Siklus I Tindakan 1	Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 2 vs 1 Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 3 orang per kelompok yaitu 2 kucing dan 1 tikus. Setiap kelompok harus ada yang menjadi tikus yang bertugas merebut bola, dan yang lainnya menjadi kucing yang bertugas menguasai bola dengan mengoper kepada teman dengan gerak <i>passing</i> .	1. Fase I Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa. 2. Fase II

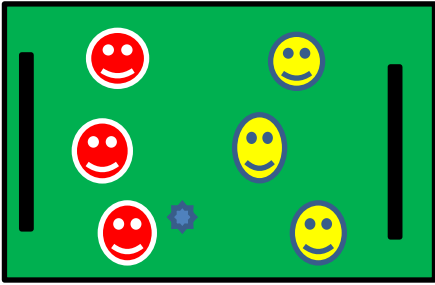
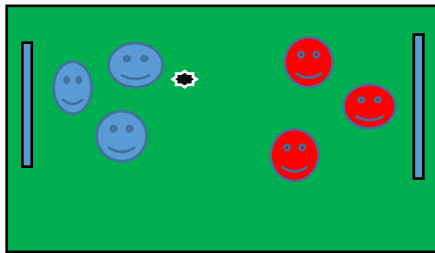
	 <p>Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 2 vs 1 Siswa terbagi menjadi 2 tim, tim A yang bermain 2 orang dan tim B 1 orang. Tim A bertugas menguasai bola dengan mengoper kepada teman sebanyak 6 kali operan dengan gerak dasar <i>passing</i> lalu memasukan bola ke gawang, sedang tim B cukup langsung membuang bola menjadi tim bertahan.</p>  <p>Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 2 vs 1 Siswa terbagi menjadi 2 tim, tim A yang bermain 2 orang dan tim B 1 orang. Tim A bertugas menguasai bola dengan mengoper kepada teman sebanyak 6 kali operan dengan gerak dasar <i>passing</i> lalu mencetak poin dengan menendang bola kearah kons, sedang tim B cukup langsung</p>	<p>Menyampaikan informasi.</p> <p>Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.</p> <p>3. Fase III</p> <p>Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar.</p> <p>Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.</p> <p>4. Fase IV</p> <p>Membimbing kelompok bekerja dan belajar.</p> <p>Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas mereka.</p> <p>5. Fase V</p> <p>Evaluasi.</p> <p>Guru mengevaluasi hasil belajar tentang</p>
--	--	--

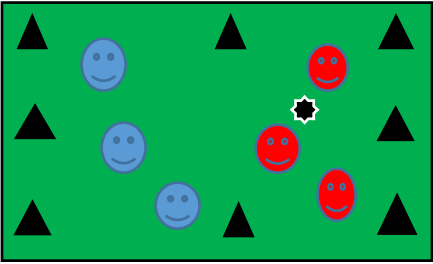
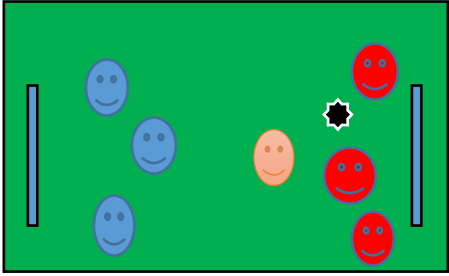
	<p>menendang bola kearah gawang.</p>  <p>Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 2 vs 1 Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 3 orang per kelompok yaitu 1 menjadi tim 1 tim B dan 1 menjadi netral. Bertugas menguasai bola dengan mengoper kepada teman dengan gerak <i>passing</i> dan mencetak skor dengan menendang bola kearah kons.</p> 	<p>materi yang dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.</p> <p>6. Fase VI</p> <p>Memberikan penghargaan.</p> <p>Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu kelompok</p>
<p>Siklus I Tindakan 2</p>	<p>Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 2vs2, Siswa terbagi menjadi beberapa tim yang setiap tim terdiri dari 2 orang. Setiap tim harus ada yang menjadi tim yang bertugas bertahan, dan yang lainnya menjadi tim penyerang yang bertugas menguasai bola lalu memasukan bola ke gawang.</p>	<p>1. Fase I</p> <p>Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa.</p>

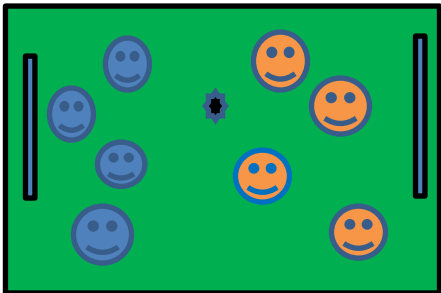
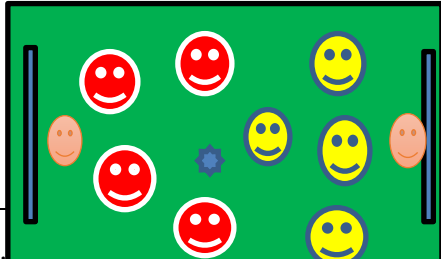
	<p>Tim penyerang dinamakan tim biru dan tim bertahan dinamakan tim oren, tim biru harus memasukan bola sebanyak-banyak nya ke gawang tim oren, dan tim oren hanya bertahan menjaga gawang dan membuang bola.</p>  <p>Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 2vs2, Siswa terbagi menjadi beberapa tim yang setiap tim terdiri dari 2 orang. Tim dibagi menjadi tim merah dan tim kuning, kedua tim melakukan game saling menyerang dan berusaha untuk berlomba memasukan bola ke dalam gawang dan tim yang memasukan bola paling banyak itulah tim yang dinyatakan menang.</p>  <p>Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 2vs2, Siswa terbagi menjadi beberapa tim yang setiap tim terdiri dari 2</p>	<p>2. Fase II</p> <p>Menyampaikan informasi.</p> <p>Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.</p> <p>3. Fase III</p> <p>Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar.</p> <p>Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.</p> <p>4. Fase IV</p> <p>Membimbing kelompok bekerja dan belajar.</p> <p>Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas mereka.</p> <p>5. Fase V</p> <p>Evaluasi.</p>
--	--	---





	<p>orang. Tim dibagi menjadi tim merah dan tim biru, kedua tim melakukan game saling menyerang dan berusaha untuk berlomba menendang bola ke arah kons dan tim yang paling banyak menjatuhkan kons itulah tim yang dinyatakan menang.</p>  <p>Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 2vs2, Siswa terbagi menjadi beberapa tim yang setiap tim terdiri dari 2 orang. Tim dibagi menjadi tim merah dan tim biru, kedua tim melakukan game saling menyerang dan berusaha untuk berlomba memasukan bola ke dalam gawang, setiap tim harus melakukan operan sebanyak 5 kali operan sebelum memasukan bola kegawang dan tim yang memasukan bola paling banyak itulah tim yang dinyatakan menang.</p> 	<p>Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.</p> <p>6. Fase VI</p> <p>Memberikan penghargaan.</p> <p>Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu kelompok</p>
--	--	--

<p>Siklus II Tindakan 1</p>	<p>Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 3vs3, Siswa terbagi menjadi beberapa tim yang setiap tim terdiri dari 3 orang. Setiap tim harus ada yang menjadi tim yang bertugas bertahan, dan yang lainnya menjadi tim penyerang yang bertugas menguasai bola lalu memasukan bola ke gawang. Tim penyerang dinamakan tim biru dan tim bertahan dinamakan tim oren, tim biru harus memasukan bola sebanyak-banyak nya ke gawang tim oren, dan tim oren hanya bertahan menjaga gawang dan membuang bola.</p>  <p>Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 3vs3, Siswa terbagi menjadi beberapa tim yang setiap tim terdiri dari 3 orang. Tim dibagi menjadi tim merah dan tim kuning, kedua tim melakukan game saling menyerang dan berusaha untuk berlomba memasukan bola ke dalam gawang dan tim yang memasukan bola paling banyak itulah tim yang dinyatakan menang.</p>	<p>1. Fase I Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa.</p> <p>2. Fase II Menyampaikan informasi. Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.</p> <p>3. Fase III Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.</p>
-------------------------------------	---	---

	 <p>Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 3vs3, Siswa terbagi menjadi beberapa tim yang setiap tim terdiri dari 3 orang. Tim dibagi menjadi tim merah dan tim biru, kedua tim melakukan game saling menyerang dan berusaha untuk berlomba memasukan bola ke dalam gawang, setiap tim harus melakukan operan sebanyak 6 kali operan sebelum memasukan bola ke gawang dan tim yang memasukan bola paling banyak itulah tim yang dinyatakan menang.</p>  <p>Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 3vs3, Siswa terbagi menjadi beberapa tim yang setiap tim terdiri dari 3 orang. Tim dibagi menjadi tim merah dan tim biru, kedua tim melakukan</p>	<p>4. Fase IV</p> <p>Membimbing kelompok bekerja dan belajar.</p> <p>Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas mereka.</p> <p>5. Fase V</p> <p>Evaluasi.</p> <p>Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.</p> <p>6. Fase VI</p> <p>Memberikan penghargaan.</p> <p>Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu kelompok</p>
--	--	---

	<p>game saling menyerang dan berusaha untuk berlomba menendang bola ke arah kons dan tim yang paling banyak menjatuhkan kons itulah tim yang dinyatakan menang.</p> 	
<p>Siklus II Tindakan 2</p>	<p>Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 4 vs 3 Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 7 orang per kelompok yaitu 3 menjadi tim 3 tim B dan 1 menjadi netral. Bertugas menguasai bola dengan mengoper kepada teman dengan gerak <i>passing</i> dan memasukan ke gawang, tim yang paling banyak mencetak gol dinyatakan menjadi pemenangnya.</p> <p>Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 4vs4,</p>  <p>Siswa terbagi menjadi beberapa tim yang setiap tim terdiri dari 4 orang. Tim dibagi menjadi tim biru dan</p>	<p>1. Fase I Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa.</p> <p>2. Fase II Menyampaikan informasi. Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.</p> <p>3. Fase III Mengorganisasikan siswa kedalam</p>

	<p>tim oren, kedua tim melakukan game saling menyerang dan berusaha untuk berlomba memasukan bola ke dalam gawang dengan ukuran gawang yang sesungguhnya dan tim yang memasukan bola paling banyak itulah tim yang dinyatakan menang.</p>  <p>Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 5vs5, Siswa terbagi menjadi beberapa tim yang setiap tim terdiri dari 5 orang. Tim dibagi menjadi tim merah dan tim kuning, kedua tim melakukan game saling menyerang dan berusaha untuk berlomba memasukan bola ke dalam gawang dengan ukuran gawang yang sesungguhnya dan menggunakan kiper dan tim yang memasukan bola paling banyak itulah tim yang dinyatakan</p> 	<p>kelompok-kelompok belajar.</p> <p>Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.</p> <p>4. Fase IV Membimbing kelompok bekerja dan belajar. Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas mereka.</p> <p>5. Fase V Evaluasi. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.</p> <p>6. Fase VI Memberikan penghargaan.</p>
--	---	--

	<p>Keterangan:</p> <p> Pemain  Kons</p> <p> Gawang  Bola</p>	<p>Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu kelompok</p>
--	---	--

3.3.5 Populasi

Sugiyono (2015, hlm. 117) mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi pada penelitian ini adalah pemain AKADEMI FUTSAL RR yang berjumlah 50 orang. Dengan jumlah populasi tersebut, maka sekaligus dijadikan sebagai subjek dalam penelitian ini.

3.3.6 Sampel

Sugiyono (2015, hlm. 118) menjelaskan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sampel *purposive* atau *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis mengambil metode pengambilan sampel yaitu sampel *purposive* dengan pengambilan sampel adalah pemain AKADEMI FUTSAL RR sebanyak 20 orang.

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada awal bulan oktober, selama kurang lebih 2 minggu yang disesuaikan dengan jadwal latihan di akademi tersebut. Peneliti mengambil tempat atau lokasi penelitian di FUTSAL RR dengan alasan atau pertimbangan antara lain:

1. Dalam pelaksanaan latihan kurangnya penguasaan terhadap keterampilan bermain dalam permainan futsal dan kurangnya antusias pemain pada saat latihan berlangsung.
2. Selain itu penulis atau peneliti pernah melakukan observasi dan melatih

di akademi yang bersangkutan.

3. Selama observasi berlangsung peneliti telah mengamati dan kemudian menemukan banyak persoalan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

3.5 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah pemain AKADEMI FUTSAL RR. Pemain di akademi ini berasal dari latar belakang keluarga dan sekolah yang berbeda-beda, orang tua mereka berasal dari profesi yang berbeda-beda pula, ada yang berprofesi sebagai pedagang, guru, karyawan, aparat pemerintah, dan lain-lain.

3.6 Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang dijadikan objek pengamatan dalam penelitian. Dalam PTK ada 3 variabel yang akan dikaji yaitu variabel input, variabel proses dan variabel output.

1. Variabel input dari penelitian ini adalah pemain AKADEMI FUTSAL RR.
2. Variabel proses dalam penelitian ini adalah metode pemecahan (*problem solving*) dalam meningkatkan partisipasi belajar melalui permainan futsal.
3. Variabel output dari penelitian ini adalah peningkatan penguasaan keterampilan bermain.

3.7 Instrumen Penelitian

Dalam suatu penelitian tentu tak lepas dari instrumen yang diperlukan untuk mengumpulkan informasi atau mengumpulkan data terkait dengan apa yang akan diteliti. Sesuai dikemukakan oleh Sugiyono (2015) mengenai teknik pengumpulan data bahwa teknik “pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, wawancara, catatan lapangan sebagai alat utama dalam Penelitian Tindakan Kelas dan dokumentasi berupa rekaman foto.

Instrumen penelitian menurut Sugiyono (2015) mengatakan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.” Selanjutnya, mengemukakan bahwa dalam penelitian

kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti sendiri, namun selanjutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi.

3.8 Lembar Observasi

Lembar observasi atau lembar pengamatan digunakan untuk mengumpulkan data melalui aspek-aspek yang sudah dijelaskan pada instrumen penelitian. Aspek instrumen partisipasi disajikan dalam tabel 3.2. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan catatan lapangan sebagai alat utama dalam Penelitian Tindakan Kelas dan dokumentasi berupa rekaman foto.

Tabel 3.2 LEMBAR OBSERVASI PARTISIPASI BELAJAR

No	Aspek	Indikator
1.	Keikutsertaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Ikut serta dalam pembelajaran. b. Semangat dalam pembelajaran. c. Totalitas dalam pembelajaran.
2.	Keterlibatan	<ul style="list-style-type: none"> a. Terlibat dalam pembelajaran. b. Paham akan kegiatan pembelajaran. c. Percaya diri dalam mengikuti pembelajaran.
3.	Kesediaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Dapat menerima dengan baik tugas gerak yang diberikan Guru. b. Dapat menampilkan tugas gerak yang diinstruksikan. c. Dapat menyesuaikan dalam pembelajaran.
4.	Kemauan	<ul style="list-style-type: none"> a. Senang melakukan tugas gerak. b. Melakukan tugas pembelajaran dengan kesadaran diri sendiri. c. Ingin mendapatkan hasil yang baik.
5.	Keaktifan	<ul style="list-style-type: none"> a. Ingin menjadi pusat perhatian b. Melaksanakan tugas gerak yang diberikan

		c. Berperan aktif dalam pembelajaran.
--	--	---------------------------------------

Sumber : Nur Asma (dalam Fikri 2016)

Siklus. . .

Hari/Tanggal :

Waktu :

No	Subjek	Indikator															Jumlah
		1			2			3			4			5			
		(a)	(b)	(c)	(a)	(b)	(c)	(a)	(b)	(c)	(a)	(b)	(c)	(a)	(b)	(c)	
1	Angga																
2																	
3																	
4																	
5																	

Sumber: Nur Asma (dalam Fikri 2016)

3.9 Catatan Lapangan

Catatan lapangan ini menjelaskan semua kegiatan yang terjadisaat proses pembelajaran beralangsung atau merekam semua kegiatan yang siswa lakukan dengan bentuk tulisan. Sesuai dengan (David 2011, hlm. 181) menjelaskan bahwa “membuat catatan lapangan (fieldnotes) merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah kelas.” Catatan lapangan merupakan alat yang penting dalam penelitian pendidikan kelas karena dalam catatan tersebut berisi deskripsi hal-hal yang terjadi atau muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan. Catatan lapangan di gunakan untuk memperoleh data dari permasalahan yang terjadi saat pembelajaran, selain itu mencatat perilaku interaksi Guru dengan siswa. Permasalahan lalu dianalisis sebagai refleksi pembelajaran selanjutnya.

1. Catatan lapangan

Catatan lapangan merupakan alat yang penting dalam penelitian pendidikan kelas. Catatan tersebut berisi deskripsi hal-hal yang terjadi atau muncul pada

saat pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan. Interaksi yang teramati dan tercatat memuat perilaku praktis saat melaksanakan pembelajaran, (Fikri 2016) dalam hal ini berkaitan dengan kesulitan perilaku yang dilakukan oleh Guru dengan langkah-langkah yang termuat dalam perencanaan yang tersusun. “Adapun perilaku siswa yang diharapkan sebagai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Format catatan lapangan berfungsi untuk mengamati perilaku siswa ketika melaksanakan pembelajaran”. Adapun format catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

FORMAT CATATAN LAPANGAN

Catatan Lapangan	
Tindakan	;
Hari/ tanggal	:
Waktu	:
Pengajar:	
.....	
.....	
.....	
Observer	
.....	

3.10 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu bukti nyata saat melakukan sesuatu kegiatan yang sudah berlalu, agar apa yang kita ceritakan atau katakana memiliki bukti kegiatan, sehingga pendengar atau pembaca mempercayai apa yang dikatakan oleh narasumber itu sendiri. Sesuai dengan Sugiyono (2015, hlm.329) mengemukakan bahwa “dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambaran tau karya-karya monumental dari seseorang”. Dalam penelitian ini dokumentasi dijadikan sebagai bukti hasil dari penelitian. Dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran konkret mengenai partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk

memperkuat data yang diperoleh. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan menyimpulkan hasil tes yang telah diberikan. Foto berfungsi untuk merekam berbagai kegiatan penting di dalam lapang yang sudah berlalu dan menggambarkan partisipasi siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung”.

a) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu bukti nyata saat melakukan sesuatu kegiatan yang sudah berlalu, agar apa yang kita ceritakan atau katakana memiliki bukti kegiatan, sehingga pendengar atau pembaca mempercayai apa yang dikatakan oleh narasumber itu sendiri. Sesuai dengan Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa “dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang”. Dalam penelitian ini dokumentasi dijadikan sebagai bukti hasil dari penelitian.

3.11 Teknik Analisis Data

Nasution (2015) menyatakan “Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun kelapangan, dan berlangsung terus sampai penulis hasil penelitian”. Tujuan analisis dalam penelitian tindakan kelas adalah untuk memperoleh bukti kepastian apakah terjadi perbaikan, peningkatan, atau perubahan sebagaimana yang diharapkan untuk membuat generalisasi/pengujian materi.

Teknik Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif. Secara garis besar teknik analisis data dilakukan dalam tahapan-tahapan berikut:

1. Menelaah seluruh data yang telah terkumpul,
2. Penghitungan/pengolahan data,
3. Penjabaran hasil data,
4. evaluasi hasil data. Secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a) Menelaah seluruh data yang telah terkumpul

Penelaahan dilakukan dengan menghitung data dari lembar observasi, serta didukung, catatan lapangan dan diperkuat dengan bukti berupa dokumentasi rekaman foto.

b) Penghitungan/pengolahan data

Data hasil observasi yang diperoleh kemudian dihitung untuk mengetahui sejauh mana persentase peningkatan.

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor yang dipilih}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Sumber: Nur Asma (dalam Fikri 2016)

Peneliti menetapkan batas penguasaan minimum 60% sehingga terjadi 3 klasifikasi partisipasi dari jumlah skor lembar observasi partisipasi siswa. Dari penguasaan minimum maka peneliti mengklasifikasi partisipasi siswa.

Tabel 3.3 Klasifikasi Penilaian Partisipasi

No	Jumlah	Nilai	Klasifikasi Partisipasi
1.	15 – 26	30 – 59	Partisipasi Kurang
2.	27 – 36	60 – 80	Partisipasi Cukup
3.	37 – 45	81 – 100	Partisipasi Baik

Dalam penelitian ini peneliti menetapkan keberhasilan peningkatan partisipasi siswa yang mendapatkan klasifikasi partisipasi baik sebanyak 80% dari keseluruhan siswa yang ada. Untuk mengetahui kenaikan partisipasi siswa adalah dengan menghitung prosentase siswa dari setiap klasifikasi partisipasi. Presentase yang didapat akan dibandingkan dalam setiap siklusnya, apabila prosentase partisipasi baik mencapai 80% atau lebih maka dapat dikatakan bahwa penerapan model permainan pada pembelajaran aktivitas pembelajaran permainan futsal dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran penjas. Rumus untuk menghitung prosentasi klasifikasi partisipasi siswa menggunakan :

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Sumber: sudjiono (dalam Fikri 2016)

Keterangan :

P = Angka presentase yang dicari

F = frekuensi yang sedang dicari dalam hal ini adalah jumlah siswa yang terdapat pada klasifikasi)

N = Jumlah Frekuensi

Sugiyono, (dalam Fikri 2016) Data yang sudah dihitung kemudian dimasukkan kedalam grafik berbentuk presentase untuk mempermudah membaca hasil penelitian.

3. Penjabaran hasil data

Hasil data yang sudah ditampilkan berbentuk presentase, selanjutnya diperjelas dalam bentuk kalimat yang disesuaikan dengan hasil dari analisis data.

4. Evaluasi hasil data

Mengevaluasi dan mendiskusikan hasil penelitian, tentang kekurangan atau gejala-gejala yang terjadi pada saat penelitian berlangsung serta untuk diperbaiki dan diterapkan pada siklus berikutnya.