

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode dan Jenis Penelitian**

Metode penelitian merupakan salah satu faktor terpenting dalam menunjang proses penelitian, karena metode penelitian merupakan salah satu cara mengumpulkan data untuk mencapai tujuan penelitian. Maka dari itu pemilihan suatu metode penelitian haruslah tepat agar data yang dihasilkan dalam penelitian bisa sesuai. Dalam penelitian ini penulis akan melakukan analisa mengenai aktivitas pembelajaran bola basket disekolah, maka dari itu metode penelitian yang digunakan penulis yaitu metode penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2005, hlm. 21) menyatakan bahwa metode deskriptif merupakan suatu metode yang dapat digunakan untuk menggambarkan dan juga untuk menganalisis suatu hasil penelitian, akan tetapi tidak digunakan untuk membuat suatu kesimpulan yang lebih luas.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Karena dalam penelitian ini penulis akan mengumpulkan data atau penelitian terdahulu yang serupa dengan yang akan diteliti oleh penulis yaitu mengenai aktivitas pembelajaran bola basket disekolah. Peneliti akan mencari dan mengumpulkan data sebagai referensi dalam penelitian. Hal ini sejalan dengan pernyataan menurut Zed (2004, hlm.3) yaitu studi literatur adalah suatu kegiatan yang berhubungan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian. Studi pustaka atau atau studi literatur dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Sedangkan menurut Danial dan Warsiah (2009, hlm. 80) “studi literatur adalah merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian.” Teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi atau diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian.

Dalam penelitian ini proses yang dilakukan sesuai dengan pendapat Creswell (dalam Pratowo, A, 2012, hlm. 92), yaitu:

- 1) **Mengidentifikasi Istilah-istilah kunci (Identify key terms).** Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah yang akan diteliti yaitu dengan cara mencari informasi tentang pengaruh modifikasi media pembelajaran pendidikan jasmani. Masalah tersebut dirumuskan menjadi sebuah rumusan masalah yang dijadikan sebagai pembahasan utama pada skripsi ini. Penulis juga melakukan studi kepustakaan guna mencari teori pendukung pada permasalahan yang akan diteliti.
- 2) **Menentukan tempat literatur (Locate literature) sesuai dengan topik yang telah ditemukan dari database ataupun internet.** Peneliti mengumpulkan data dan sumber informasi yang berhubungan dengan rumusan yang telah ditetapkan. Pada tahap ini peneliti mendapatkan data dari artikel/jurnal, dan buku. Pencarian sumber informasi ini dilakukan guna meningkatkan kualitas dan kredibilitas data.
- 3) **Mengevaluasi dan memilih literatur secara kritis untuk dikaji (Critically evaluate and select the literature).** Pada bagian ini peneliti mempelajari dan mengelompokkan artikel jurnal, dan buku yang sudah diperoleh untuk diolah sebagai sumber data. Pengelompokan sumber disesuaikan dengan variabel dalam penelitian.
- 4) **Menyusun literatur yang telah dipilih (organize the literature).** Selama membaca literatur penting bagi peneliti untuk mencatat hal-hal atau info-info penting dalam sumber. Peneliti merangkum ide-ide pokok dari sumber yang dibaca dengan tujuan agar tidak merasa kesulitan ketika menulis.

### 3.2 Sumber Data

Dalam sebuah penelitian, untuk mendapatkan data sesuai yang dibutuhkan peneliti maka diperlukan alat ukur atau instrumen. Sugiyono (2016, hlm. 148) mengatakan bahwa :

Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur

fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan bermain bola tangan siswa dengan menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* GPAI yang dikembangkan oleh Griffin, Mitchell dan Oslin. Seperti yang dijelaskan Metzler (2000, hlm. 362) *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI) is a generic template that can be adapted to many types of games to assess students's tactical knowledge*. Maksud dari pernyataan tersebut adalah GPAI adalah suatu templet umum yang dapat disesuaikan dengan berbagai jenis permainan untuk menilai pengetahuan taktis siswa. Tujuannya untuk membantu para guru dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung.

Menurut Griffin dkk. (2000, hlm. 362) Ada 7 komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa, yaitu:

1. *Base*

*Appropriate return of performer to a "home" or "recovery" position between skill attempts.*

2. *Adjust*

*Movement of performer, either offensively or defensively, as required by the flow of the game.*

3. *Decisions made*

*Making appropriate choices about what to do with the ball (or projectile) during the game.*

4. *Skill execution*

*Efficient performance of selected skills.*

5. *Support*

*Off-the-ball movement to a position to receive a pass (or throw).*

6. *Cover*

*Defensive support for player making a play on-the-ball, or moving to the ball (or projectile).*

7. *Guard or mark*

*Defending an opponent who may or may not have the ball (or projectile).*

Rizky Baenur Turmudi, 2021

STUDI LITERATUR IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN BOLA BASKET

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

Griffin dkk dalam Sucipto (2015, hlm. 102) telah menciptakan suatu instrumen penelitian yang diberi nama Game Performance Assesment Instrument (GPAI). Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa, yaitu :

1. Kembali ke pangkalan (home base). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (adjust). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (decision making). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan (skill execution). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (support). Setiap pemain yang berusaha mendukung teman seregunya yang sedang melaksanakan keterampilan tertentu.
6. 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.
7. Menjaga atau mengikuti lawan (guard or mark). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Ketika menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) untuk permainan yang lebih spesifik, penulis mengidentifikasi mana dari ketujuh komponen yang dapat diterapkan dalam permainan bolabasket dan menentukan satu atau lebih kriteria dari setiap komponen yang mengidentifikasi keputusan taktis dan performa yang baik. Dalam penelitian ini terdapat tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa yaitu, pembuatan keputusan (*decision making*), pelaksanaan keterampilan (*skill execution*), dan memberi dukungan (*support*). Adapun format penilaian GPAI yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
*Format penilaian GPAI*

sumber : Memmert dan Harvey (2008)

Name	Decision Made		Skill execution		Support	
	A	IA	E	IE	A	IA
Matthew	xxxxxxx	X	Xxxxxxx	X	xxxxxxxxx	Xxxx
Bryant					xxx	Xxx

Key : A = *appropriate*

IA = *inappropriate*

E = *Efficient*

IE = *inefficient*

x = *which student was viewed making a tactical performance*

*Following are examples of possible performance measure :*

1. *Game involvement = Number of appropriate decisions + number of inappropriate decisions + number of efficient skill execution + number of inefficient skill execution + number of appropriate supporting movements.*
2. *Decision-making index (DMI) = Number of appropriate decisions made / (Number of appropriate decisions made + number of inappropriate decisions made).*
3. *Skill execution index (SEI) = number of efficient skill execution / (number of efficient skill execution + number of inefficient skill execution)*
4. *Support index (SI) = number of appropriate supporting movements / (number of appropriate supporting movements + number of inappropriate supporting movements)*
5. *Game Performance = (DMI + SEI + SI) / 3(number of index used) (Mammert and Harvey, 2008, hlm 225)*

Peneliti membuat kriteria penilaian sebagai acuan untuk menilai hasil belajar siswa dalam permainan menggunakan tiga komponen penilaian. Berikut tiga komponen kriteria penilaian permainan siswa yaitu:

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Penilaian**

No.	Komponen	Keterangan
1.	<i>Decision Making</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengoper: Siswa mengoper bola kepada temannya yang tidak dalam penjagaan.</li> <li>- Menembak: Siswa melakukan tembakan ke ring ketika tidak dalam penjagaan/posisi bebas.</li> <li>- Menggiring: Siswa menggiring bola ketika dibutuhkan dalam situasi tersebut.</li> </ul>
2.	<i>Skill Execution</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengoper: Siswa mengoper bola kepada temannya secara tepat dan dapat diterima dengan baik.</li> <li>- Menembak: Siswa dapat memasukan bola ke ring.</li> <li>- Menggiring: Siswa dapat melewati lawan dengan menggiring bola.</li> </ul>
3.	<i>Support</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa berusaha mencari posisi yang tepat untuk mendapatkan operan dari temannya.</li> <li>- Siswa melakukan pergerakan untuk membuat ruang kosong agar mendapatkan operan dari temannya.</li> <li>- Siswa membebaskan temannya dari penjagaan yang ketat baik yang sedang membawa bola maupun yang tidak membawa bola.</li> </ul>

*Sample Unit for the Tactical Games Model*

*Content area : Team handball (novice level)*

*Grade level : Tenth*

*Students : 28, nearly equal numbers of boys and girls no students have previous experience*

*Length of unit : 12 class periods*

*Length of classes : About 50 minutes for Instruction*

*Facilities : 3 marked team handball courts with goals*

*Equipment : Handballs, cones, pinnies*

*Media : Instructional video from U.S team handball Association.*

**Tabel 3.3**

**Content listing and schedule**

Sumber : (Griffin, Mitchel, & Oslin, 1997).

<b>Lesson</b>	<b>Tactical Problems</b>	<b>Learning Activities</b>
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identification of the game classification</li> <li>2. Major tactics and skills</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. View the U.S Team Handball (TH) instructional video               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. What other games are similar to TH?</li> <li>b. What are the similarities?</li> <li>c. What game class does TH belong in? Why?</li> <li>d. What are the characteristics of those games?</li> </ol> </li> <li>2. Students are placed into the small groups. Each group makes up a list of what they think are the major tactics and skills needed for TH. Groups share their lists and the teacher</li> </ol>

Lesson	Tactical Problems	Learning Activities
		writes each tactic and skill on the board.
2	Throwing and catching while moving.	<p>Game form :</p> <p>Modified fast break situation, no goalie</p> <p>Skill drill :</p> <p>Partners pass and catch while moving in a circular pattern.</p> <p>Return to game form.</p>
3	Goalie defending againts a fast break	<p>Game form :</p> <p>Modified fast break situation, with goalie</p> <p>Skill drill :</p> <p>One-on-one shooting with goalie defending</p> <p>Return to fame form.</p>
4	Goalie defenfing againts a set offense	<p>Game form :</p> <p>Three vs Three, half court, with goalie</p> <p>Skill dill :</p> <p>Offensive players stand on 6-meter line and shoot at goal, one at a time, in random order. Some make high shots, some make low shots.</p> <p>Return to game form.</p>
5 – 6	Shooting on goal	<p>Game form :</p> <p>Thre vs three, half court, no goalie. Offense must shoot within 10 seconds.</p> <p>Skill drills :</p> <p>Practice set shots and jumpshots to a goal/target.</p>

Lesson	Tactical Problems	Learning Activities
		<p>No defenfers and no goalie.</p> <p>Alternate between game form and skill drills.</p>
7	Defensive positioning	<p>Game form :</p> <p>Three vs three, hlaf court “keep-away.” No shots.</p> <p>Defensive players move to position as the ball is passed around.</p> <p>Skill drills :</p> <p>“Mirror” drill to develop footwork</p> <p>Stance and slide practice</p> <p>Return to game form.</p>
8	Offensivr attack taactics : set offense	<p>Game form :</p> <p>Three vs three. Half court, with goalie</p> <p>Skill drills :</p> <p>Demonstration and slow motion practice of :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Give and go</li> <li>▪ Pick and roll</li> <li>▪ Screens</li> </ul> <p>(Teacher relates these to similar tactics in basketball – ones that many students know.)</p> <p>Return to game form. The offensive team “hudles” on each possession to device a set play. No “playground ball” allowed!</p>
9	Offensive tactics : fast break	<p>Game form :</p> <p>Three vs three, full court. No transitions. The offensive team takes the ball form its own goal and must shoot within 8 seconds.</p>

Lesson	Tactical Problems	Learning Activities
		Decision development :  Teacher videotapes the game form, and uses each possession as a “teaching moment” to explain tactics for fast breaks.  Return to game form.
10	Off-the-ball movement (set offense and fast breaks)	Game form 1 :  Three vs three, half court. Teacher uses verbal guides to get off-the-ball players to move into correct positions in the course of action. Play is stopped at “teaching moments” that focus on off-the-ball positioning.  Game form 2 :  Three vs three, full court. Teacher uses verbal guides to get off-the-ball players to move into correct positions in the course of action. Play is stopped at “teaching moments” that focus on off-the-ball positioning.
11 – 12	Full-game play	Students play full court with full teams. The teacher monitors with the team handball version of the Game Performance Assessment Instrument

#### Unit Sampel untuk Model Permainan Taktis

Area konten : Bola Tangan Tim ( level pemula )

Tingkat Kelas : Sepuluh

Siswa : 28, jumlah anak laki-laki dan perempuan yang hampir sama tidak ada siswa yang memiliki pengalaman sebelumnya

Banyak kelas : 12 kelas

Durasi Kelas : Sekitar 50 menit untuk Intruksi

Fasilitas : 3 lapangan Bola Tangan tim yang ditandai dengan gol.

Peralatan : Bola tangan, cones, pinnies

Media : Video Intruksi dari asosiasi Bola Tangan Tim AS.

**Tabel 3.4**  
**Daftar dan jadwal konten**

Sumber : (Griffin, Mitchel, & Oslin, 1997).

Pelajaran	Masalah Taktis	Kegiatan Pembelajaran
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifikasi klasifikasi game</li> <li>2. Taktik dan keterampilan Utama</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lihat video instruksi Handball(TH)Tim AS Video Instruksional               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Game lain apa yang mirip dengan TH?</li> <li>b. Apa saja persamaannya?</li> <li>c. TH termasuk dalam kelas game apa? mengapa?</li> <li>d. Apa karakteristik dari game game tersebut?</li> </ol> </li> <li>2. Siswa ditempatkan kedalam kelompok kecil membuat daftar apa yang menurut mereka taktik utama dan keterampilan yang dibutuhkan untuk TH. Kelompok berbagi daftar mereka dan guru menulis setiap taktik dan keterampilan di papan tulis.</li> </ol>
2	Melempar dan menangkap sambil bergerak	Bentuk permainan :  Situasi istirahat cepat yang di modifikasi, tidak ada kiper  Latihan keterampilan :

Pelajaran	Masalah Taktis	Kegiatan Pembelajaran
		<p>Pasangan mengoper dan menangkap sambil bergerak dalam pola melingkar.</p> <p>Kembali ke bentuk permainan.</p>
3	Kiper bertahan melawan serangan cepat	<p>Bentuk permainan :</p> <p>Situasi istirahat cepat dimodifikasi</p> <p>Latihan keterampilan :</p> <p>Tembakan satu lawan satu dengan dengan penjaga gawang.</p> <p>Kembali ke bentuk permainan.</p>
4	Penjaga gawang yang bertahan melawan serangan bola mati	<p>Bentuk permainan :</p> <p>Tiga lawan tiga, setengah lapang, dengan kiper.</p> <p>Latihan keterampilan :</p> <p>Pemain menyerang berdiri di garis 6 meter dan menembak kearah gawang, satu persatu, dalam urutan acak. Beberapa membuat tembakan tinggi, beberapa membuat tembakan rendah.</p> <p>Kembali ke bentuk permainan.</p>
5-6	Menembak ke gawang	<p>Bentuk permainan :</p> <p>Tiga lawan tiga, setengah lapang, tidak ada kiper, pelanggaran harus menembak dalam 10 detik.</p> <p>Latihan keterampilan :</p> <p>Berlatih mengatur tembakan dan melompati tembakan ke gawang/ target.</p> <p>Tidak ada bek dan tidak ada kiper.</p> <p>Bergantian antara bentuk permainan dan latihan keterampilan.</p>

Pelajaran	Masalah Taktis	Kegiatan Pembelajaran
7	Posisi bertahan	<p>Bentuk permainan :</p> <p>Tiga lawan tiga, setengah lapang “jaga jarak”. Tidak ada tembakan.</p> <p>Pemain bertahan pindah ke posisi saat bola dioper.</p> <p>Latihan keterampilan :</p> <p>Latihan cermin untuk mengembangkan sikap gerak kaki dan latihan samping.</p> <p>Kembali ke bentuk permainan.</p>
8	Taktik serangan menyerang :	<p>Bentuk permainan :</p> <p>Tiga lawan tiga, setengah lapang, dengan kiper.</p> <p>Latihan keterampilan :</p> <p>Demonstrasi dan latihan gerak lambat :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi passing ke rekan satu tim, kemudian pergi.</li> <li>• Menutupi jalan lawan sehingga temannya bebas bergerak lalu memutar tubuh supaya dapat mendapatkan bola dari teman yang di pick.</li> <li>• Meloloskan teman</li> </ul> <p>( Guru menghubungkan ini dengan taktik serupa dalam bola basket yang diketahui banyak siswa ).</p> <p>Kembali ke bentuk permainan. Tim penyerang “berkerumun” di setiap kepemilikan untuk menyusun permainan yang ditetapkan.</p> <p>Tidak ada “bola bermain” yang diizinkan!</p>

Pelajaran	Masalah Taktis	Kegiatan Pembelajaran
9	Taktik menyerang : serangan cepat	<p>Bentuk permainan :</p> <p>Tiga lawan tiga, satu lapang, tidak ada transisi. Tim penyerang mengambil bola dari gawangnya sendiri dan harus menembak dalam waktu 8 detik.</p> <p>Pengembangan keputusan :</p> <p>Guru merekam bentuk permainan dengan video dan menggunakan setiap kepemilikan sebagai “momen mengajar” untuk menjelaskan taktik penyerangan cepat.</p> <p>Kembali ke bentuk permainan.</p>
10	Gerakan tanpa bola ( menyerang dan serangan )	<p>Bentuk permainan 1 :</p> <p>Tiga lawan tiga, setengah lapang. Guru menggunakan panduan verbal untuk menurunkan pemain bola agar bergerak ke posisi yang benar dalam tindakan. Permainan dihentikan pada “momen mengajar” yang berfokus pada posisi tanpa bola.</p> <p>Bentuk permainan 2 :</p> <p>Tiga lawan tiga, satu lapang. Guru menggunakan panduan verbal untuk menurunkan pemain bola agar bergerak ke posisi yang benar dalam tindakan. Permainan dihentikan pada “momen mengajar” yang berfokus pada posisi tanpa bola.</p>

Pelajaran	Masalah Taktis	Kegiatan Pembelajaran
11-12	Bermain game penuh	Siswa bermain lapangan penuh dengan satu tim. Guru memantau dengan versi bola tangan tim dari instrument penilaian kinerja permainan.

#### Adegan Pembelajaran

Masalah Taktis : Posisi bertahan untuk Tim Handball

Konsep Taktis : Sikap Bertahan

Posisi relatif terhadap bola dan pemain menyerang yang dijaga

Perlengkapan : Bola Tangan

Pinnies

Fasilitas : 3 lapangan bola tangan, dibagi menjadi dua bagian ( 6 area bermain)

**Tabel 3.5**

Sumber : (Griffin, Mitchel, & Oslin, 1997).

Segmen Pelajaran	Waktu	Deskripsi
Bentuk permainan	25 menit	Jaga jarak :  Siswa ditempatkan dalam tiga tim tanpa kiper. Dua tim di setiap lapangan dengan pinnies yang berbeda warna. Pemain bertahan memosisikan diri mereka di dalam garis 6 meter dengan jarak yang kira-kira sama dengan pelari lingkaran, sayap kiri, dan sayap kanan.  Tujuan permainan ini adalah agar pemain menyerang

Segmen Pelajaran	Waktu	Deskripsi
		membuat operan sebanyak mungkin dalam 30 detik tanpa menjatuhkan bola atau membiarkan pertahanan untuk mencegatnya. Pertahanan mencoba untuk membatasi jumlah operan yang dibuat dalam 40 detik dan mencoba untuk mencegat semua operan.
Mengajar untuk pemahaman	10 menit	<p>Guru menghentikan permainan menjauhkan diri dan mengajukan pertanyaan.</p> <p>Untuk Menyerang :</p> <p>Apakah anda lebih sukses dengan operan pendek dan tajam atau dengan pukulan?</p> <p>Apakah anda harus bergerak untuk membuka diri? Jika demikian, bagaimana anda melakukannya?</p> <p>Untuk Bertahan :</p> <p>Bagaimana kamu memposisikan dirimu?</p> <p>Apa yang terjadi jika anda menjadi terlalu agresif?</p> <p>Guru kemudian menjelaskan prinsip-prinsip posisi bertahan untuk TH, termasuk kuda-kuda, meluncur, antisipasi, dan waktu.</p>
Latihan untuk pengembangan keterampilan	40 menit	<p>Praktek 1 : Berdiri dan meluncur</p> <p>Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan sikap bertahan yang tepat di depan kelas. Guru menjelaskan bahwa langkah pertama untuk keluar</p>

Segmen Pelajaran	Waktu	Deskripsi
		<p>dari pendirian adalah penting-harus cepat dan tegas.</p> <p>Siswa mengambil posisi mereka sementara guru bergerak untuk memberikan umpan balik.</p> <p>Atas isyarat guru, siswa berlatih membuat langkah pertama yang benar dengan cepat ke segala arah.</p> <p>Praktek 2 : Cermin</p> <p>Siswa semua menghadapi guru dan mengambil sikap bertahan yang benar. Guru menunjuk ke suatu arah, dan siswa meluncur-langkah dengan cepat kearah itu. Guru mengubah arah dengan cepat dan sering.</p>
Kembali ke bentuk permainan	10 menit	Siswa bermain “Jaga jarak” lagi.
Ulasan dan penutupan	5 menit	Guru meninjau konsep-konsep utama yang termasuk dalam posisi bertahan untuk TH

Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan adalah data sekunder karena data yang didapat bukan hasil dari peneliti itu sendiri melainkan data tersebut didapat dari penelitian yang telah diteliti sebelumnya oleh peneliti-peneliti terdahulu. Hal ini sejalan dengan Sugiyono (2016, hlm. 137) yang menyatakan bahwa “data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak lain atau tidak secara langsung”. Data sekunder bisa kita dapatkan dalam buku, jurnal karya ilmiah, artikel, skrip, tesis, disertasi, dan lainnya. Terdapat kelebihan dalam menggunakan data sekunder yakni peneliti dapat menghemat waktu penelitian karena data yang di dapat lebih cepat dan mudah. Namun dibalik kelebihan pasti ada kekurangan,

dalam penelitian ini terkadang sumber yang kita cari dan kita dapatkan kurang cocok dengan tujuan penelitian kita. Teknik pengumpulan data sekunder digunakan untuk memperkuat penemuan dan melengkapi informasi yang telah dikumpulkan.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dalam metode Deskriptif ada beberapa teknik pengumpulan data yang dapat digunakan seperti studi pustaka, wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan tehnik dokumentasi untuk memenuhi kebutuhan data. Herdiansyah (2010, hlm. 143) menyatakan “bahwa metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain oleh subjek”. Lebih lagi menurut Sugiyono (2015, hlm. 329) “dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian”. Dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah.

### 3.4 Prosedur Penelitian

Pada Bagian ini diuraikan mengenai tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian. Adapun dalam tatanan praktisnya, penulis membagi tahapan ini kedalam tiga tahapan, yaitu tahapan persiapan, penelitian, dan penulisan laporan penelitian.

#### 1. Persiapan Penelitian

Tahapan ini memaparkan tahapan awal yang dilakukan oleh penulis. Pada tahapan ini ada beberapa langkah yang dilakukan oleh penulis, di antaranya :

##### a. Penentuan dan pengajuan tema penelitian

Tahapan ini merupakan langkah awal penulis dalam melakukan penelitian. Pada tahapan ini, penulis mengajukan rancangan tema penelitian kepada Tim Pertimbangan Penulisan Skripsi (TPPS) Program Studi Pendidikan

Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR), Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan (FPOK), Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Hal ini merupakan salah satu prosedur baku yang harus ditempuh sebelum memasuki proses penelitian. Adapun tema yang pertama kali diangkat oleh penulis adalah tentang Implementasi Pendekatan taktis dalam Pembelajaran Aktivitas Permainan Bola Basket. Namun pada prosesnya, judul ini mengalami perubahan, yang mana judul ini dirubah menjadi Studi Literatur Implementasi Pendekatan taktis dalam Pembelajaran Aktivitas Permainan Bola Basket.

b. Penyusunan Rancangan Penelitian

Pada dasarnya rancangan penelitian yang berbentuk proposal ini, berisi tentang kerangka dasar yang menjadi acuan bagian penulis dalam melaksanakan penelitian dan melakukan laporan penelitian. Di dalam proposal penelitian terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan daftar pustaka.

Proposal yang sudah selesai selanjutnya diajukan kepada TPPS untuk kemudian disetujui. Setelah diajukan dan disetujui proposal, kemudian mendapatkan beberapa masukan dari dosen diantaranya Drs. H. Toto Subroto, M. Pd. dan Dr. Yunyun Yudiana. M.Pd. yang mana masukan tersebut untuk memudahkan peneliti untuk menyelesaikan skripsi di pandemi covid 19, sehingga judulnya Studi Literatur Implementasi Pendekatan taktis dalam Pembelajaran Aktivitas Permainan Bola Basket.

Setelah mendapatkan persetujuan, selanjutnya keluarlah Surat Keputusan (SK) penunjukan dosen pembimbing oleh Ketua Jurusan dan TPPS yang dikeluarkan pada tanggal 28 April 2020, untuk pembimbing yang dimaksudkan adalah Drs. H. Toto Subroto, M. Pd. dan Dr. Yunyun Yudiana. M.Pd.

c. Konsultasi (Bimbingan)

Untuk kesempurnaan penulisan skripsi, penulis dibimbing oleh dosen pembimbing yang telah disebutkan di atas yaitu oleh Drs. H. Toto Subroto, M. Pd. dan Dr. Yunnyun Yudiana. M.Pd.sebagai pembimbing II. Proses bimbingan dilaksanakan melalui kesepakatan bersama antara dosen pembimbing dan penulis. Kesepakatan ini berupa penentuan jadwal agar bimbingan dapat terlaksana dengan baik. Penentuan jadwal ini dibagi sesuai dengan jumlah mahasiswa yang dibimbing oleh dosen pembimbing yang sama.

Bimbingan secara rutin terlaksana dengan baik setiap bimbingan dilakukan di kampus dan di Koni. Setiap hasil penelitian dan penulisan yang telah penulis sesuaikan diajukan pada saat melakukan bimbingan untuk mendapat masukan dan saran dari dosen pembimbing. Setiap saran dan masukan yang diberikan oleh dosen pembimbing direkam dalam handphone. Secara umum bimbingan terhadap skripsi ini dilakukan secara bertahap atau per-bab. Untuk kemudian dilakukan revisi jika memang masih terdapat kekurangan atau langsung dilanjutkan pada bab berikutnya, sesuai dengan saran dari dosen pembimbing.

### 3.5 Analisis Data

Menurut Sholihah & Shanti (2017, hlm.3) teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 tahapan, yakni: “Pertama, *organize* yaitu mengorganisasikan literatur-literatur yang digunakan. Dalam tahap ini penulis mencari ide, tujuan dan simpulan dari beberapa literatur. Penulis membaca abstrak, metode, pembahasan dan simpulan dalam jurnal kemudian mengelompokkan sesuai dengan kategori yang sudah ditetapkan. Kedua, *synthesize* yaitu ketarkaitan antar literatur yang dapat diringkas menjadi satu kesatuan. Ketiga, *identify* yaitu literatur yang diidentifikasi isu-isu yang dikontroversinya. Isu kontroversi yang dimaksud adalah isu yang dapat dijadikan tulisan yang menarik untuk dibaca”.

Berdasarkan tiga tahapan diatas penulis akan mencari ide, tujuan dan kesimpulan dari sumber referensi seperti buku, dan jurnal yang telah melakukan penelitian mengenai aktivitas pembelajaran bola basket, setelah penulis mendapatkan sumber referensi untuk dianalisis, setelah penulis membaca dan memahami dari sumber referensi yang sudah dianalisis, penulis akan menghubungkan atau mengkaitkan sumber referensi atau literatur menjadi kedalam

suatu kesimpulan mengenai aktivitas pembelajaran bola basket berdasarkan literatur yang telah dianalisa, tahap terakhir setelah mendapatkan kesimpulan penulis akan mengangkat isu atau hasil temuan kedalam sebuah tulisan yang menarik mengenai aktivitas pembelajaran bola basket.