

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian sangat berhubungan erat dengan tahapan, teknik, alat, serta desain penelitian yang digunakan. Desain penelitian yang digunakan harus cocok dengan pendekatan penelitian yang dipilih. Prosedur, teknik, serta alat yang digunakan dalam penelitian harus cocok dengan metode penelitian yang ditetapkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas sebagai cara untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan baru, memecahkan masalah-masalah yang muncul dalam pembelajaran sebelumnya melalui penerapan-penerapan di kelas guna mencapai hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Dalam penelitian tindakan kelas tidak terbatas pada ruang kelas saja, melainkan dimana saja guru mengajar. *Action Research* juga berarti penelitian yang bersifat partisipatif dan kolaboratif, yaitu penelitian yang dilakukan oleh orang yang berkepentingan seperti peneliti dan diamati oleh rekan-rekannya.

Menurut McNiff (1992, hlm. 1 yang dikutip oleh Supriadi 2009, hlm/ 102) menjelaskan bahwa “PTK mendorong sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar dan sebagainya.” Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mendorong guru untuk berani bertindak dan berfikir kritis dalam mengembangkan teori dan rasional bagi mereka sendiri, dan bertanggung jawab terhadap pelaksanaan tugasnya secara profesional.

3.2 Desain Penelitian

3.2.1 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”.

3.2.2 Prosedur Penelitian

Rencana pembelajaran dalam suatu penelitian tindakan haruslah tersusun dengan memperhitungkan segala sesuatu yang mungkin bisa terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Seperti yang diungkapkan oleh Kunandar (20012, 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 sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut:

3.2.2.1 Perencanaan

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

- a. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan konsep didaktik dalam bentuk tugas gerak yang sistematis dalam keterampilan bermain permainan sepakbola.
- b. Membuat lembar observasi yaitu:
 - 1) 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.
 - 2) 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.

- a. Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpul data yang berkenaan dengan aspek-aspek kegiatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
- b. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran keterampilan bermain dalam permainan sepakbola.

3.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai pengajar yang terjun langsung untuk melaksanakan penerapan konsep didaktik dalam permainan tim sepakbola Pro Duta FC melalui model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a. Peneliti menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang sistematis dan bentuk keterampilan bermain dalam permainan sepakbola.
- b. Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.
- c. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

3.2.2.3 Observasi

- d. Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (kepala pelatih dan asisten pelatih Tim Pro Duta FC atau teman sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

3.2.2.4 Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (penjelasan) terhadap 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 permainan sepakbola. 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:

Siklus I:

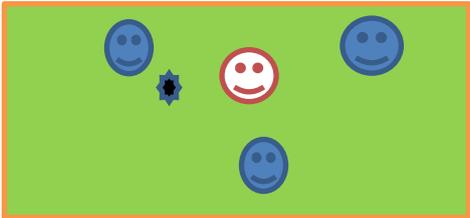
a. Perencanaan

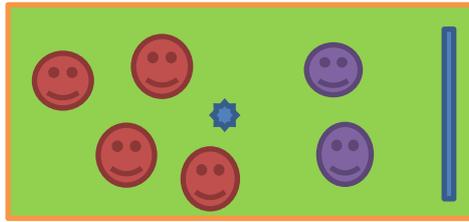
Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bola besar yang dikemas dalam bentuk permainan yaitu permainan keterampilan bermain. Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-8 orang per kelompok. Setiap kelompok harus ada yang menjadi kucing yang bertugas merebut bola, dan yang lainnya menjadi tikus yang bertugas menguasai bola dengan mengoper kepada teman dengan melakukan gerakan passing dan jangan sampai direbut si kucing. Pada siklus I tindakan ke-1 tugas gerakannya adalah dengan gerak dasar passing bola 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 luas lapangan permainan lalu intensitas dalam melakukan gerakan keterampilan bermain dinaikan baik itu lebar lapangan permainan, kecepatan ataupun jumlah kelompok.

b. Pelaksanaan Tindakan

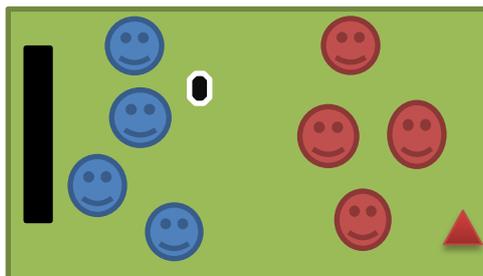
Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke-1 dan ke-2.

Siklus	Rencana Program	Langkah-langkah
<p>Pertemuan pertama</p>	<p>Permainan pertama Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 3 vs 1 Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 orang per kelompok yaitu 3 tikus dan 1 kucing. 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 gerakan <i>passing</i>.</p>  <p>Permainan kedua Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 4 vs 2 Siswa terbagi menjadi 2 tim, tim A yang bermain 2 orang dan tim B dengan 2 orang. Tim A bertugas menguasai bola dengan mengoper kepada teman sebanyak 8 kali sentuhan dengan gerak dasar <i>passing</i> lalu memasukan bola ke gawang, sedang tim B cukup langsung membuang bola menjadi tim bertahan.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diberikan dalam sebuah pelatihan sepakbola, lalu memberikan motivasi pada peserta didik dalam memulai kegiatan. 2. Menyajikan informasi tentang materi pembelajaran yang akan diberikan. 3. Mengorganisasikan peserta didik ke dalam beberapa kelompok untuk melakukan berbagai tugas gerak. 4. Membimbing peserta didik dalam melakukan tugas gerak yang telah diberikan sebelumnya. 5. Melakukan evaluasi 6. Memberikan penghargaan dan pujian sebagai tanda apresiasi.



Permainan ketiga

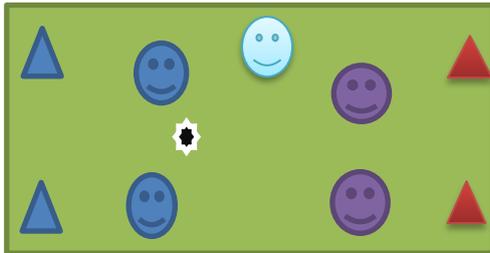
Menerapkan gerak spesifik *passing* dan *dribbling* dalam permainan 4 vs 4. Siswa terbagi menjadi 2 tim, tim A yang bermain 4 orang dan tim B 4 orang. Tim A bertugas menguasai bola dengan mengoper kepada teman sebanyak 10 kali operan dengan gerak dasar *passing* lalu mencetak poin dengan menendang bola kearah gawang yang berbentuk kons, sedangkan tim B juga tugasnya sama dengan Tim A dengan *passing* sebanyak 10 kali lalu menendang bola kearah gawang.



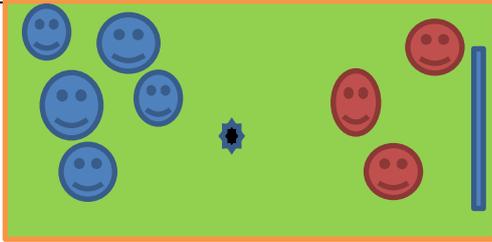
Permainan keempat

Menerapkan gerak spesifik *passing* dan *dribbling* dalam permainan 2 vs 3. Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 5 orang per kelompok, yakni Tim A terdiri dari 2 orang dan tim B berisi 2 orang, dan 1 orang menjadi netral. Pemain netral

	<p>bertugas hanya boleh mengoper bola kepada tim yang menguasai bola, pemain netral tidak diperbolehkan mencetak gol hanya tim saja yang boleh mencetak skor dengan menendang bola melewati cones.</p>	
--	--	--



<p>Pertemuan kedua</p>	<p>Permainan pertama</p> <p>Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 5 vs 3. Siswa terbagi menjadi 2 tim, tim A terdiri dari 5 orang dan tim B 2 orang. Tim B yang berisi 3 orang bertugas bertahan menjaga gawang, sedangkan tim A sebagai tim penyerang yang bertugas untuk menguasai bola dan memasukan bola ke gawang. Tim penyerang dan tim bertahan masing-masing harus melakukan tugasnya, tim A harus memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang tim B, dan tim B hanya bertahan menjaga gawang dari serangan im A dan membuang bola.</p>
------------------------	--



Permainan kedua

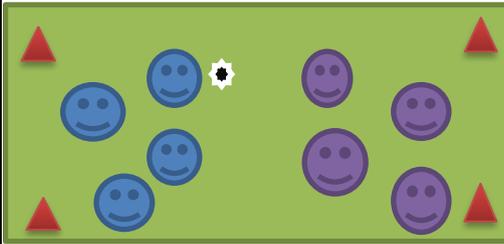
Menerapkan gerak spesifik *passing* dan *dribbling* dalam permainan 2 vs 2, Siswa terbagi menjadi beberapa tim yang setiap tim terdiri dari 2 orang. Tim dibagi menjadi tim merah dan tim kuning, kedua tim melakukan game saling menyerang dan berusaha untuk berlomba memasukan bola ke dalam gawang dan tim yang memasukan bola sampai 4 gol itulah tim yang dinyatakan menang.



Permainan ketiga

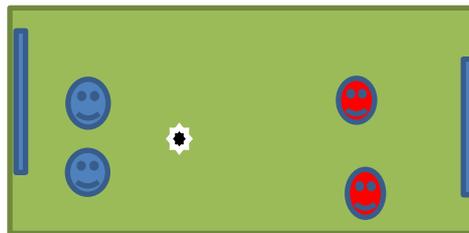
Menerapkan gerak spesifik *passing* dan *dribbling* dalam permainan 4 vs 4, Siswa terbagi menjadi beberapa tim yang setiap tim terdiri dari 4 orang. Tim dibagi menjadi tim A dan tim B, kedua tim melakukan game saling menyerang dan berusaha untuk berlomba menendang bola melewati cones lawan dan tim yang banyak melewati kons sebanyak 5 kali itulah tim yang

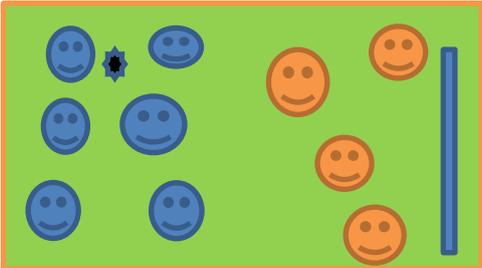
dinyatakan menang.

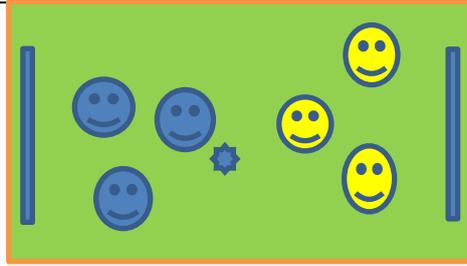


Permainan keempat

Menerapkan gerak spesifik *passing* dan *dribbling* 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 mencetak gol sebanyak 3 kali maka tim tersebut yang dinyatakan menang.



<p>Pertemuan ketiga</p>	<p>Permainan pertama</p> <p>Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 6 vs 4, Siswa terbagi menjadi beberapa tim yang dibagi menjadi tim penyerang dengan 6 orang dan tim bertahan berisi 4 orang. Tim penyerang harus memasukan gol sebanyak 10 kali dari 20 percobaan sedangkan tim bertahan hanya bertahan menjaga gawang dan membuang bola.</p>  <p>Permainan kedua</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 sebanyak 6 gol itulah tim yang dinyatakan menang.</p>
-------------------------	---



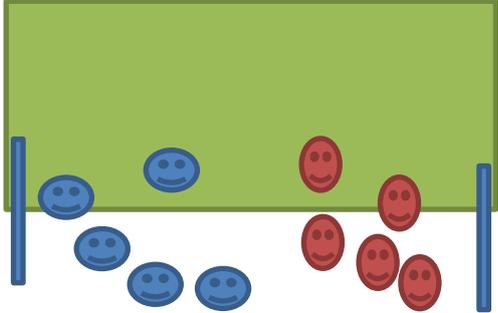
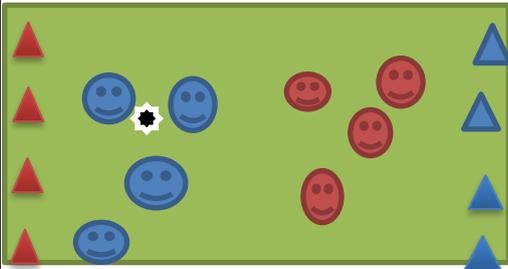
Permainan ketiga

Menerapkan gerak spesifik *passing* dan *dribbling* dalam permainan 3 vs 3, Siswa terbagi menjadi beberapa tim yang setiap tim terdiri dari 3 orang. Tim dibagi menjadi tim kuning dan tim biru, kedua tim melakukan game saling menyerang dan berusaha untuk berlomba memasukan bola ke dalam gawang, setiap tim harus melakukan proses operan sebanyak maksimal 8 kali operan sebelum memasukan bola ke gawang dan tim yang memasukan bola se-banyak 6 gol, itulah tim yang dinyatakan sebagai pemenang.

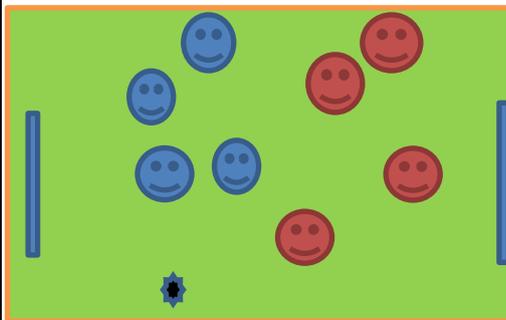


Permainan keempat

Menerapkan gerak spesifik *passing* dan *dribbling* dalam permainan 5 vs 5, Siswa terbagi menjadi beberapa tim yang setiap tim terdiri dari 5 orang. Tim dibagi menjadi tim A dan tim B, kedua tim melakukan game saling menyerang dan berusaha untuk

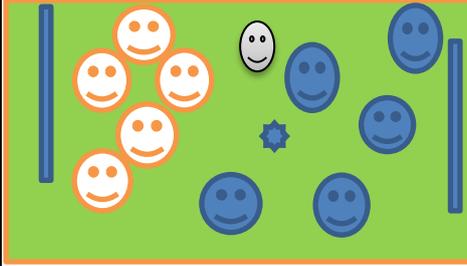
	<p>berlomba menendang bola ke arah gawang banyak, yang mencetak gol sebanyak 5 kali dinyatakan sebagai pemenang</p> 
<p>Pertemuan keempat</p>	<p>Permainan pertama</p> <p>Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan 4 vs 4 Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 8 orang per kelompok, tim A berisi 4 dan tim B berisi 4 orang juga. Terdapat 2 gawang yang dimiliki tiap tim nya, masing-masing tim harus menjaga gawang mereka serta harus memasukan bola ke gawang musuhnya tersebut dengan gerak <i>passing</i>, tim yang mencetak 5 gol dinyatakan menjadi pemenangnya.</p>  <p>Permainan kedua</p> <p>Menerapkan gerak spesifik <i>passing</i></p>

dan *dribbling* dalam permainan 4 vs 4, Siswa terbagi menjadi beberapa tim yang setiap tim terdiri dari 4 orang. Tim dibagi menjadi tim biru dan tim merah, kedua tim melakukan game saling menyerang dan berusaha untuk berlomba memasukan bola ke dalam gawang lawan, yang memasukan bola se-banyak 6 kali, itulah tim yang dinyatakan menang.



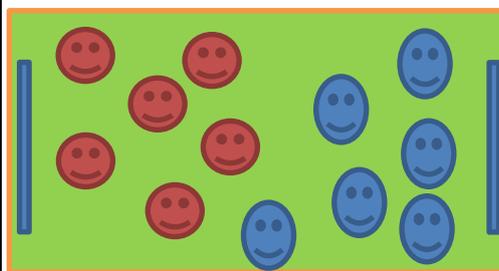
Permainan ketiga

Menerapkan gerak spesifik *passing* dan *dribbling* dalam permainan 6vs5, Siswa terbagi menjadi beberapa tim yang setiap tim terdiri dari 5 orang. Tim dibagi menjadi 2, satu orang menjadi netral yang tugasnya membantu tim yang menguasai bola, kedua tim melakukan game saling menyerang dan berusaha untuk berlomba memasukan bola ke dalam gawang dengan ukuran gawang yang sesungguhnya dengan menggunakan kiper.



Permainan keempat

Menerapkan gerak spesifik *passing* dan *dribbling* dalam permainan 6 vs 6, Siswa terbagi menjadi beberapa tim yang setiap tim terdiri dari 6 orang. Tim dibagi menjadi tim biru dan tim merah, kedua tim melakukan game saling menyerang dan berusaha untuk berlomba memasukan bola ke dalam gawang lawan, yang memasukan bola se-banyak 6 kali, itulah tim yang dinyatakan menang.



3.3 Populasi

3.3.1 Populasi

Sugiyono (2015, hlm. 117) menjelaskan 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 tim sepakbola Pro Duta FC yang berjumlah 16 orang. Dengan jumlah populasi tersebut, maka sekaligus dijadikan sebagai subjek dalam penelitian ini

3.3.2 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 tim sepakbola Pro Duta FC.

3.3.3 Pretest

Pretest dilakukan sebelum perlakuan (penerapan konsep didaktik dalam tim sepakbola). *Pretest* dilakukan untuk melihat sejauh mana peningkatan keterampilan bermain siswa dalam permainan sepakbola dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Untuk mendapatkan data adanya peningkatan atau tidak keterampilan bermain, peneliti menggunakan tes keterampilan bermain. Setelah data diperoleh melalui instrument keterampilan bermain, kemudian data diolah dan diinterpretasikan ke dalam skor *pre test* masing-masing variabel

3.3.4 Posttest

Setelah melalau treatment dengan waktu yang ditentukan, langkah selanjutnya adalah melakukan *posttest*. Pelaksanaan *posttest* ini yaitu untuk mengukur perubahan dalam keterampilan bermain siswa dengan menggunakan tes kerampilan bermain sepakbola dengan model pembelajaran kooperatif. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data akhir dari penelitian tindakan kelas.

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan saat latihan Tim Pro Duta FC yang disesuaikan dengan jadwal latihan permainan sepakbola di tim tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di

lingkungan Pro Duta FC. Peneliti mengambil tempat atau lokasi penelitian di tempat latihan tim Pro Duta FC dengan alasan atau pertimbangan antara lain:

- 1) Dalam pelaksanaan latihan di tim sepakbola Pro Duta FC kurangnya penguasaan terhadap keterampilan bermain dalam permainan sepakbola dan kurang efektif dan efisiennya pembagian waktu dalam latihan berlangsung.
- 2) Selain itu peneliti pernah sebagai pemain di Tim Pro Duta FC ini.
- 3) Selama bermain disini peneliti telah mengamati dan kemudian menemukan banyak persoalan yang terjadi dalam proses pembelajaran permainan sepakbola di tim ini.

3.4.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian PTK ini adalah para pemain tim sepakbola Pro Duta FC. Para pemain di Tim ini berasal dari latar belakang keluarga, ras dan agama yang berbedabeda.

3.4.2 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 Tim Sepakbola Pro Duta FC
2. Variabel proses dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran model kooperatif dalam permainan sepakbola.
3. Variabel output dari penelitian ini adalah peningkatan penguasaan keterampilan bermain.

3.5 Instrumen Penelitian

4. Instrumen utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Arikunto (2002, hlm. 134) “instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah”. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan bermain melalui permainan sepakbola dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan.

Menurut Oslin (1998) dalam Memmert dan Harvey (2008, hlm. 221) mengembangkan GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai.

Dari pendapat diatas jelas bahwa instrumen GPAI dapat disesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. Guru bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan. Guru melakukan penilaian tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian.

Tabel 3.1
Komponen GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang diambil (<i>Decision Marking</i>)	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill execution</i>)	Penambilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar.
Penyesuaian (<i>Adjust</i>)	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Melindungi (<i>Cover</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.
Memberi dukungna (<i>Support</i>)	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola.
Menjaga/menandai (<i>Guard/mark</i>)	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
Perlindungan (<i>Base</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.

Sumber: Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997 : 2003) *Game Performance*

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam pembelajaran permainan sepakbola untuk mengembangkan keterampilan bermain pada saat menguasai bola, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil *Decision Marking* (sesuai, tidak sesuai), melaksanakan keterampilan/ *Skill Execution* (efektif, tidak efektif) dan memberi dukungan/ *support* (sesuai, tidak sesuai). Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola melalui model pembelajaran kooperatif dan mencatat sesuai atau ketidaksesuaian dan efisien atau tidak efisiennya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen- komponen tertentu.

Alasan, dalam pembelajaran sepakbola, guru pendidikan jasmani hanya mengambil beberapa komponen saja, seperti komponen *Decision marking*, *Skill Execution*, *Support*. Sedangkan komponen yang lainnya dianggap terwakili.

Tabel 3.2

Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keterampilan yang diambil (<i>Decision making</i>)	<p><i>Passing I</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berusaha mengoper bola keteman yang berdiri bebas. 2. Menghindari dari kawalan lawan saat menerima bola. 3. Melakukan tendangan dengan tenang tidak terburu-buru. <p><i>Dribbling II</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggiring bola dengan cepat keruang yang kosong tanpa kawalan. 2. Melihat situasi pergerakan lawan saat ingin mendribbling bola kedepan.
2. Melakukan keterampilan (<i>Skill execution</i>)	<p><i>Passing I</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akurasi tendangan yang dioper siswa mengarah tepat sasaran. 2. Bola yang ditendang tidak melambung ke atas tetapi datar menyusuri tanah.

	<p><i>Dribbling II</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggiring bola dengan tetap berada dalam penguasaan kaki siswa. 2. Menggiring bola dengan cepat dan lincah.
3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa yang menerima operan bergerak mencari ruang yang kosong tanpa ada kawalan sehingga mempermudah siswa yang ingin menendang bola.

Berikut ini format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan gerak dasar passing dan dribbling dalam permainan sepakbola :

Tabel 3.3
Format Penilaian GPAI

No	Nama	DM					SE				S	JML
		a	b	c	D	e	f	g	H	i		
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												

Sumber: Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997 : 2003) *Game Performance Assesment Instrument GPAI* (dalam, Trianda. 2016)

KETERANGAN:

- A. Berusaha mengoper bola keteman yang berdiri bebas.
- B. Menghindari dari kawalan lawan saat menerima bola.
- C. Melakukan tendangan dengan tenang tidak terburu buru.
- D. Menggiring bola dengan cepat keruang yang kosong tanpa kawalan.
- E. Melihat situasi pergerakan lawan saat ingin mendribbling bola kedepan.
- F. Akurasi tendangan bola yang dioper siswa mengarah tepat sasaran.
- G. Bola yang ditendang tidak melambung ke atas tetapi datar menyusuri tanah.
- H. Menggiring bola dengan baik yaitu bola tetap dalam penguasaan kaki siswa
- I. Menggiring bola dengan cepat dan lincah.
- J. Siswa yang menerima operan bergerak mencari ruang yang kosong tanpa ada kawalan sehingga mempermudah siswa yang ingin menendang (passing) bola.

Tabel 3.4
Penilaian GPAI

No	Nama	Penilaian	Keterangan
1.		5	Sangat efektif
2.		4	Efektif
3.		3	Cukup efektif
4.		2	Tidak efektif
5.		1	Sangat tidak efektif

Sumber: Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997 : 2003) *Game Performance Assesment Instrument GPAI* (dalam, Trianda. 2016)

a) Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto–foto ketika proses pembelajaran berlangsung, absensi siswa untuk mengetahui nama dan jumlah anak.

b) Catatan data lapangan

Membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak dalam pembelajaran, dan lain-lain dicatat oleh observer yang dicatat dalam catatan lapangan.

3.3.5.2 Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena data berupa angka dan 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. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan:

Mencari nilai rata-rata (\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$ = Jumlah skor (x)

N = Banyaknya subjek

X = Skor setiap subjek

Ket :

P = Persen

F = Jumlah Nilai yang diperoleh

N = Jumlah Siswa

K = Jumlah Skor Maksimal

\sum = Jumlah

100% = Bilangan Tetap

Penulis menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek motorik, yaitu keterampilan bermain gerak spesifik *passing*, dan *dribbling* dalam pembelajaran permainan sepakbola.