

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penerapan pembelajaran permainan *soccer like games* terhadap pengembangan perilaku sosial dengan latar penelitian tindakan kelas pada siswa SMPN 5 Bandung.

B. Tempat dan Waktu Penelitian (Latar Penelitian)

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 5 Bandung, Jl. Sumatra 40 Kota Bandung, waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu pada proses pembelajaran penjas siswa kelas VIII pada hari jum'at pukul 08.20 - 09.40 WIB.

C. Metode dan Disain Penelitian

Penggunaan metode yang tepat dalam suatu penelitian ilmiah sangat menentukan tercapainya tujuan pemecahan masalah dalam penelitian. Oleh karena itu diperlukan suatu metode tertentu agar data dapat terkumpul untuk keberhasilan penelitian. Mengenai jenis dan bentuk metode penelitian yang digunakan dalam sebuah penelitian biasanya disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian tersebut.

Penggunaan metode penelitian tergantung kepada permasalahan yang akan dibahas, dengan kata lain harus dilihat dari efektivitas, efisiensi, dan relevansinya metode penelitian tersebut. Suatu metode dikatakan efektif apabila selama pelaksanaan dapat terlihat adanya perubahan positif menuju tujuan yang

diharapkan, dan suatu metode dapat dikatakan efisien apabila penggunaan waktu, fasilitas, biaya dan tenaga dapat dilaksanakan sehemat mungkin serta dapat mencapai hasil yang maksimal. Metode dikatakan relevan apabila waktu penggunaan hasil pengolahan dengan tujuan yang hendak dicapai tidak terjadi penyimpangan.

Banyak metode yang dapat dipergunakan untuk berbagai penelitian, khususnya untuk Metode dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam Bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research* (CAR). Mengenai pengertian penelitian tindakan kelas ini Menurut Carr dan Kemmis (dalam Hardjodipuro, 1997), dikatakan bahwa:

Yang dimaksud dengan istilah PTK adalah suatu bentuk refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan (guru, siswa atau kepala sekolah) dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran (a) praktik-praktik sosial atau pendidikan yang dilakukan dilakukan sendiri, (b) pengertian mengenai praktik-praktik ini, dan (c) situasi-situasi (dan lembaga-lembaga) tempat praktik-praktik tersebut dilaksanakan.

Penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat untuk mengetahui penerapan model pendekatan bermain yaitu pembelajaran permainan soccer like games dapat mengembangkan perilaku sosial selama mengikuti pelajaran pendidikan jasmani di Sekolah.

Tujuan dari pada penelitian tindakan kelas adalah untuk memecahkan masalah-masalah pada pembelajaran tertentu dengan menggunakan metode

ilmiah. Selain itu penelitian dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki praktek pembelajaran yang seharusnya dilakukan guru, meningkatkan dan memperbaiki layanan pendidikan bagi guru dalam konteks pembelajaran, memperbaiki dan meningkatkan layanan profesional guru dalam menangani kegiatan belajar mengajar, memungkinkan terjadinya proses latihan selama penelitian tindakan kelas dilaksanakan.

Melalui penelitian tindakan kelas guru dapat meneliti sendiri kegiatan pembelajaran yang dilakukannya di dalam kelasnya. Dengan melihat unjuk kerjanya sendiri, kemudian direfleksikan lalu diperbaiki, guru pada akhirnya mendapatkan otonomi secara profesional. Konsep penting dalam pendidikan ialah selalu adanya upaya perbaikan dari waktu ke waktu pada proses pembelajaran. Perbaikan pembelajaran yang dapat dilakukan akibat dari adanya penelitian tindakan kelas akan memungkinkan bagi guru, sebagai peneliti dalam penelitian tindakan kelas, untuk meningkatkan profesionalismenya secara sistematis dan sistemik.

Ada beberapa alasan mengapa PTK merupakan suatu kebutuhan bagi guru untuk meningkatkan profesional seorang guru :

1. PTK sangat kondusif untuk membuat guru menjadi peka tanggap terhadap dinamika pembelajaran di kelasnya. Dia menjadi reflektif dan kritis terhadap apa yang dia lakukan dan muridnya.
2. PTK dapat meningkatkan kinerja guru sehingga menjadi profesional. Guru tidak lagi sebagai seorang praktis, yang sudah merasa puas terhadap apa

yang dikerjakan selama bertahun-tahun tanpa ada upaya perbaikan dan inovasi, namun juga sebagai peneliti di bidangnya.

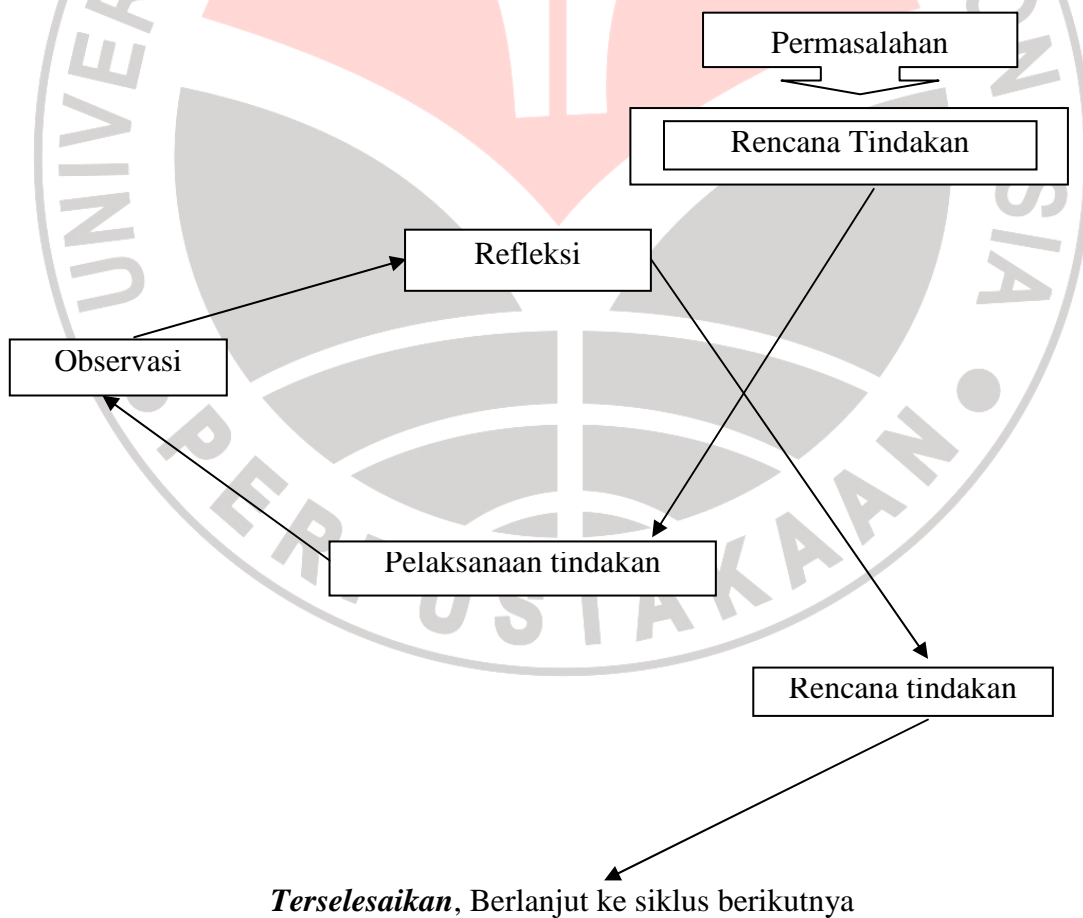
3. Dengan melaksanakan tahapan-tahapan dalam PTK, guru mampu memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu kajian yang dalam terhadap apa yang terhadap apa yang terjadi di kelasnya. Tindakan yang dilakukan guru semata-mata didasarkan pada masalah aktual dan faktual yang berkembang di kelasnya.
4. Pelaksanaan PTK tidak mengganggu tugas pokok seorang guru karena dia tidak perlu meninggalkan kelasnya. PTK merupakan suatu kegiatan penelitian yang terintegrasi dengan pelaksanaan proses pembelajaran.
5. Dengan melaksanakan PTK guru menjadi kreatif karena selalu dituntut untuk melakukan upaya-upaya inovasi sebagai implementasi dan adaptasi berbagai teori dan teknik pembelajaran serta bahan ajar yang dipakainya.
6. Penerapan PTK dalam pendidikan dan pembelajaran memiliki tujuan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas praktek pembelajaran secara berkesinambungan sehingga meningkatkan mutu hasil instruksional; mengembangkan keterampilan guru; meningkatkan relevansi; meningkatkan efisiensi pengelolaan instruksional serta menumbuhkan budaya meneliti pada komunitas guru.

Banyak manfaat yang dapat diraih dengan dilakukannya penelitian tindakan kelas. Manfaat itu antara lain dapat dilihat dan dikaji dalam beberapa komponen pendidikan atau pembelajaran di kelas. Kemanfaatan yang terkait dengan komponen pembelajaran antara lain mencakup:

1. Inovasi pembelajaran
2. Pengembangan kurikulum di tingkat sekolah dan tingkat kelas.
3. Peningkatan profesionalisme guru.

Penelitian tindakan kelas ini didesain menjadi dua siklus yang setiap siklusnya dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Berdasarkan hasil rencana maka disusun siklus 1 yang terdiri dari rencana tindakan 1, rencana tindakan 2. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, maka disusun siklus II yang terdiri dari rencana tindakan 1, dan rencana tindakan 2.

Untuk lebih jelasnya berikut ini dikemukakan desainnya:



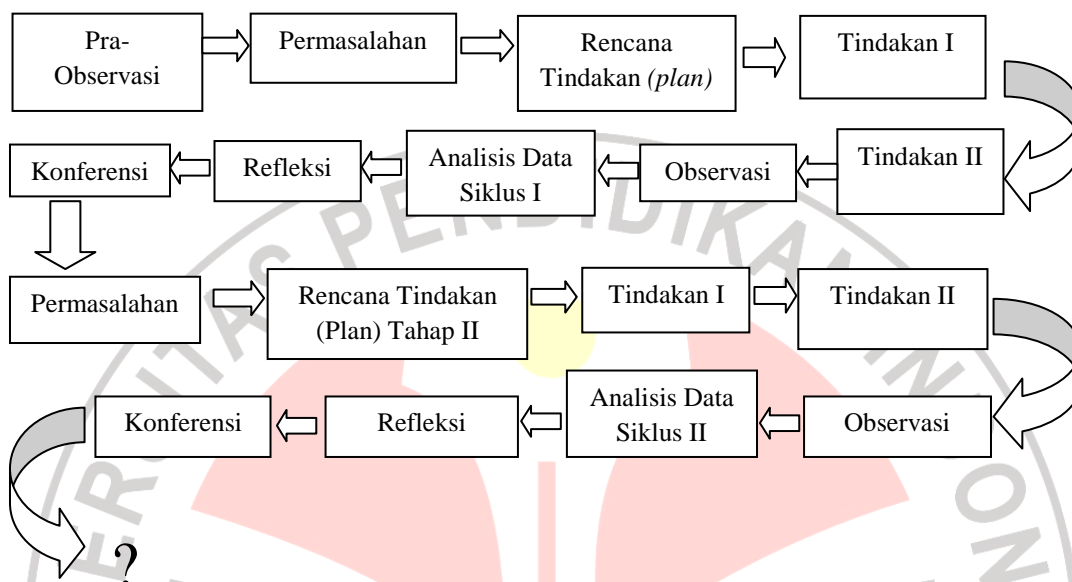
Gambar 3.1 Satu Siklus Pelaksanaan Tindakan dalam PTK (Sa'ud, 2006:6)

Dari bagan di atas, Rancangan ini berupa komponen-komponen dengan satu rangkaian yang terdiri empat komponen yaitu rencana tindakan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan/observasi (*observe*), dan refleksi (*reflective*). Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Untuk pelaksanaannya jumlah siklus sangat tergantung pada permasalahan yang dihadapi dan perlu dipecahkan.

Tahap pertama, rencana tindakan (*plan*); yaitu tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, dan melakukan upaya perubahan, terjadi perilaku dan sikap sebagai solusi. Tahap kedua, pelaksanaan tindakan (*action*); yaitu apa saja yang harus dilakukan oleh guru atau peneliti sebagai upaya perbaikan atau perubahan yang diinginkan. Tahap ketiga, pengamatan/Observasi (*observe*); yaitu mengamati atas hasil atau dampak dari tindakan-tindakan yang dilaksanakan oleh siswa. Tahap keempat, refleksi (*reflective*); yaitu tahap pengkajian, melihat dan mempertimbangkan atas hasil dan proses dari setiap tindakan. Berdasarkan hasil dari refleksi ini dilakukan revisi atau perbaikan terhadap rencana awal yang didiskusikan atau dilakukan konferensi dengan tiga observer lainnya.

Setiap tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini merupakan serangkaian tahapan yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Dalam masing-masing tahapan termuat proses penyempurnaan yang didasarkan atas hasil masing-masing proses. Pelaksanaan penelitian dimulai dengan dilakukannya suatu pra-perlakuan sebagai identifikasi masalah untuk membuat rencana dalam memasuki siklus pertama, selanjutnya diadakan tindakan dan observasi yang kemudian dilakukan refleksi sebagai gambaran untuk membuat rencana

selanjutnya. Adapun langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan oleh peneliti di lapangan digambarkan dengan alur di bawah ini:



Gambar 3.2
Alur Desain Penelitian menurut Taniredja et.al (2010:42)

D. Subyek/Partisipasi dan Kolaborator

Pada penelitian ini yang menjadi subyek populasi adalah seluruh siswa kelas VIII (delapan) SMP N 5 Bandung, sedangkan yang menjadi sampel penelitian ini adalah kelas VIII H dan siswa Kelas VIII I yaitu sebanyak 30 siswa, penelitian ini melibatkan dua kelas karena siswa dan siswi SMPN 5 Bandung dipisahkan dengan guru penjas yang disesuaikan dengan jenis kelamin daripada siswa. Alasan mengapa penulis memilih siswa SMP karena dilihat dari segi usia, siswa SMP termasuk ke dalam golongan anak remaja yang berkisar antara usia 12 sampai 16 tahun, menurut Makmun (1996) "masa remaja itu dibagi kedalam dua

tahapan, yaitu masa remaja awal 13-16 tahun dan masa remaja akhir 16-18 tahun.” Lebih lanjut lagi Albery (1957) yang dikutip Makmun (1996:90) menjelaskan bahwa:

Periode masa remaja itu kiranya dapat diidentifikasi secara umum sebagai suatu periode dalam perkembangan yang dijalani seseorang yang terbentang semenjak masa kanak-kanaknya sampai datangnya awal masa dewasa.

Selanjutnya Atkinson *et al.* (1987:233) mengemukakan bahwa;

....masa remaja harus menjadi periode “eksperimentasi peran” dimana orang muda dapat mengeksplorasi perilaku, minat, dan ideologi alternatif. Banyak keyakinan, peran, dan cara perilaku mungkin “dicoba,” dimodifikasi, atau dibuang sebagai upaya membentuk konsep diri yang terintegrasi. Idealnya, krisis identitas harus dipecahkan....

Pada penelitian ini terdapat beberapa orang yang menjadi kolaborator dalam pelaksanaan penelitian tindakan, yaitu:

1. Drs. Ahmad Nur Firmanullah yaitu Guru Pendidikan Jasmani SMPN 5 Bandung, membantu dalam mengumpulkan data dari siswa kelas VIII dengan observasi langsung pada proses pembelajaran penjas berlangsung.
2. Teman sejawat peneliti yaitu Lutfi Nur S,Pd, ikut serta dalam mengumpulkan data dari siswa dengan observasi langsung pada proses pembelajaran penjas berlangsung.
3. Enjang Risan, membantu dalam mengabadikan pelaksanaan penelitian pada proses pembelajaran permainan penjas berlangsung melalui foto dan video handycam.

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam penelitian

Peran dan posisi peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai partisipan aktif dan observer yang pasif dan peneliti hanya menawarkan alternatif pemecahan masalah. Peran peneliti dalam penelitian tindakan menurut Zuriyah (2003:68) terikat pada batasan:

....1) keterlibatan berarti partisipasi pemecahan masalah, bukan kompetisi memperoleh satuan formal atau informal dalam masyarakat; 2) membiarkan warga masyarakat memahami kekuatan sendiri untuk memecahkan masalah, dalam hal tidak timbul pemecahan, ilmuwan memberikan saran pemecahan masalah; 3) tetap berpegang pada etik penelitian, yang terlibat pemecahan masalah tetapi tidak memihak atau menguntungkan dirinya; 4) peneliti action research adalah pendorong motivasi pemecahan masalah, tetapi ia bukan pemimpin eksekutif masyarakat. Bila ia kemudian memimpin program perbaikan, ia bertindak sebagai pelaksana program perbaikan.

Dalam penelitian ini peneliti juga berusaha membuat rancangan penelitian dari mulai rencana penelitian yaitu membuat skenario pembelajaran berupa RPP dan menyiapkan perangkat penelitian seperti lembar observasi, lembar catatan lapangan dan alat dokumentasi seperti handycam/kamera digital. Tahap persiapan pelaksanaan kegiatan penelitian yaitu meliputi kegiatan izin penelitian terhadap sekolah dan guru kelas dalam penelitian serta melihat ketersediaan sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran. Mengontrol pelaksanaan kegiatan penelitian yaitu bagaimana peneliti bekerjasama dengan kolaborator melaksanakan kegiatan penelitian untuk mendapatkan informasi data yang akurat sesuai dengan fokus penelitian, hingga tahap refleksi penelitian dimana peneliti berperan sebagai pencatat informasi dan data penelitian.

F. Tahapan Intervensi dan Hasil yang Diharapkan

Tahap intervensi ini adalah tahap peneliti mengimplementasi konseptual intervensi tindakan berkaitan dengan penerapan pembelajaran permainan *soccer like games* terhadap perilaku sosial siswa, menciptakan skenario konsep pembelajaran permainan *soccer like games* guna meningkatkan perilaku sosial siswa yaitu kerjasama, sikap mandiri siswa, sikap inisiatif siswa, sikap menghormati aturan-aturan main yang berlaku, sikap ramah, sikap pemberani dsb.

Hasil yang diharapkan dalam penelitian tindakan ini adalah:

1. Dalam proses penerapan pembelajaran permainan *soccer like games* ini diharapkan dapat meningkatkan sikap/perilaku sosial siswa yaitu bagaimana siswa memiliki sifat pemberani, sifat mandiri, sifat inisiatif secara sosial, dapat diterima oleh orang lain, sifat ramah, sifat simpatik, sifat suka bersaing, sifat suka pamer atau menonjolkan diri, sifat suka membantu orang lain, sifat menghormati aturan-aturan main yang berlaku, menciptakan interaksi kelompok yang positif, memberi pertolongan yang konkret secara lisan dan perbuatan seperti memberi saran dan koreksian, berperilaku jujur, dan sifat kerjasama.
2. Pembelajaran permainan *soccer like games* ini diharapkan dapat menimbulkan antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran penjas karena pada prosesnya pembelajaran permainan *soccer like games* mendorong siswa berpartisipasi secara penuh dengan situasi permainan kelompok dan individu.

3. Terciptanya skenario pembelajaran permainan *soccer like games* yang secara efektif mengembangkan sikap/perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran penjas berlangsung.

G. Data dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang didapat adalah data kualitatif yaitu data perilaku sosial siswa SMPN 5 Bandung selama mengikuti pembelajaran permainan *soccer like games* yang terdiri dari:

- a. Data kualitatif dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran permainan *soccer like games*.
- b. Catatan harian atau catatan lapangan.
- c. Dokumentasi (foto/kamera/handycam).

2. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini yaitu adalah:

- a). Siswa kelas VIII SMPN 5 Bandung pada proses pembelajaran permainan *soccer like games*.
- b). Guru/peneliti dengan merencanakan pembelajaran dengan membuat skenario dan mengevaluasi hasil dari proses pembelajaran permainan *soccer like games* guna meningkatkan perilaku sosial siswa SMPN 5 Bandung.

H. Instrumen Pengumpul Data

Untuk memperoleh data yang akurat dalam sebuah penelitian tentunya diperlukan sebuah alat yang disebut instrument. Oleh karena itu alat atau instrumen dalam sebuah penelitian mutlak harus ada sebagai bahan untuk pemecahan masalah penelitian yang hendak diteliti. Instrumen pengumpul data yang digunakan penulis selama penelitian berlangsung adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Peneliti membuat lembar observasi yang bertujuan untuk melihat, mengamati dan mengetahui tentang perilaku sosial siswa yang digambarkan ketika pelaksanaan pembelajaran permainan *soccer like games*. Adapun kisi-kisi lembar observasi ini penulis mengacu kepada pendapat para ahli yang terdapat pada bagian Bab 2 tentang perilaku sosial menurut Ibrahim (2001: 6-11), yaitu perilaku yang menunjukkan: a). Kecenderungan perilaku peran b). Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial c). Kecenderungan perilaku ekspresif. Menurut Krech et. al. (1962:104-106) yaitu: (1) Kecenderungan Peranan (*Role Disposition*), (2) Kecenderungan Sosiometrik (*Sociometric Disposition*), (3) Ekspresi (*Expression Disposition*). Serta perilaku pro-sosial menurut M. Saputra (2007:50) dan Ibrahim (2001: 51). Berikut ini adalah kisi-kisi lembar observasi perilaku sosial siswa dalam pelaksanaan pembelajaran permainan *soccer like games* di bawah ini:

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Perilaku Sosial pada Pelaksanaan Observasi

Aspek yang diteliti	Indikator	Sub-Indikator
Perilaku Sosial	A) Kecenderungan Perilaku Peran	1) Sifat pemberani 2) Sifat inisiatif secara sosial 3) Sifat mandiri
	B) Kecenderungan Perilaku dalam Hubungan Sosial	1) Dapat diterima oleh orang lain 2) Sifat ramah dan tidak ramah 3) Sifat simpatik
	C) Kecenderungan Perilaku Ekspresif	1) Sifat suka bersaing (dalam hal positif) 2) Sifat suka pamer atau menonjolkan diri (dalam hal positif)
	D) Perilaku Pro-sosial	a. Suka membantu orang lain b. Menghormati aturan-aturan main yang berlaku c. Menciptakan interaksi kelompok yang positif d. Memberi pertolongan yang konkret secara lisan dan perbuatan seperti memberi saran dan koreksian e. Berperilaku jujur f. Kerjasama

Tabel 3.2
Penjelasan Sub-Indikator Perilaku Sosial

Penjelasan Sub-Indikator Perilaku Sosial
<p>a). Kecenderungan Perilaku Peran</p> <p>1) Sifat pemberani, biasanya dia suka mempertahankan dan membela haknya yaitu bagaimana didalam pembelajaran penjas siswa aktif berani untuk menyampaikan pendapatnya, berani tampil di depan, berani untuk hak-hak</p>

mendapat pengajaran dari gurunya, berani dalam mengedepankan kepentingan diri sendiri yaitu seperti berani berbicara dan berkomunikasi dengan guru tentang kesulitannya dalam pembelajaran, selama proses pembelajaran konsep passing intercepting permainan soccer like games yaitu bagaimana siswa punya keberanian untuk membuat keputusan untuk membawa bola (mendribble), mengoper (passing) atau menembak (shooting) bola.

2) Sifat inisiatif secara sosial, siswa memiliki inisiatif untuk berbaris, berdoa dan melakukan pemanasan, punya inisiatif untuk mengorganisasi temannya untuk belajar atau bermain siswa bergaul berbaur dengan siswa lainnya tanpa melihat latar belakangnya, selama proses pembelajaran konsep passing intercepting permainan soccer like games yaitu bagaimana siswa punya inisiatif untuk bergerak mencari ruang yang kosong.

3) Sifat mandiri, yaitu bagaimana siswa secara mandiri melakukan tugas-tugas dalam pembelajaran, siswa membuat rencana dalam mengikuti pembelajaran permainan seperti membuat strategi dan taktik dengan temannya, siswa melaksanakan tugas pembelajaran dengan cara-cara yang unik dan khas dan berbeda dengan orang lain seperti membuat peraturan sendiri, memperbesar lapangan sendiri selama proses pembelajaran permainan berlangsung.

b). Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial.

1) Dapat diterima oleh orang lain, mudah bergaul yaitu bagaimana siswa mampu berinteraksi dengan mudah dengan siswa lainnya walaupun dengan orang yang baru dikenalnya, dapat berbaur dengan yang lainnya yaitu siswa berbaur dengan siswa lainnya dalam proses pembelajaran walaupun dengan orang yang berbeda kelas, tidak ada konflik yang terjadi selama berinteraksi didalam proses pembelajaran permainan soccer like games.

2) Sifat ramah. Orang yang ramah biasanya periang, hangat, terbuka, mudah didekati orang, dan suka bersosialisasi.

3) Simpatik atau tidak simpatik. Orang yang memiliki sifat simpatik biasanya peduli terhadap perasaan dan keinginan orang lain, murah hati dan suka membela orang tertindas.

c. kecenderungan perilaku ekspresif.

1) Sifat suka bersaing. Orang yang suka bersaing biasanya menganggap hubungan sosial sebagai perlombaan, lawan adalah saingan yang harus dikalahkan, tidak main-main, tidak banyak bercanda, dan serius mengikuti pembelajaran permainan soccer like games.

2) Sifat menonjolkan diri, siswa berperilaku berlebihan untuk mencari perhatian orang lain, melakukan selebrasi ketika mencetak angka, banyak tertawa, dan memberikan tepuk tangan kepada temannya.

D. Perilaku Pro-Sosial

a. Suka membantu orang lain, yaitu bagaimana siswa saling membantu antar siswa selama pembelajaran.

b. Menghormati orang lain dan aturan-aturan main yang berlaku yaitu siswa menghormati peraturan dan mematuhi peraturan selama mengikuti pembelajaran

permainan soccer like games, disiplin, tepat waktu dan lain sebagainya.

c. Menciptakan interaksi kelompok yang positif yaitu bagaimana siswa berbaur bersama dalam kelompok dan menciptakan interaksi kelompok yang positif yaitu bagaimana siswa saling memberikan dukungan satu sama lainnya selama mengikuti pembelajaran permainan berlangsung seperti memberi semangat dan dukungan psikologis lainnya dan bagaimana siswa memberi perhatian kepada lingkungan sekitarnya seperti temannya, guru dan lapangan permainan.

d. Memberi pertolongan yang konkret secara lisan dan perbuatan seperti memberi saran dan koreksi yaitu bagaimana siswa memberikan saran dan koreksi kepada temannya yang melakukan kesalahan selama mengikuti pembelajaran permainan soccer like games, siswa memberikan suatu contoh melalui ucapan, perbuatan atau sikap kepada siswa yang tidak mengerti dalam menyelesaikan tugas gerak pembelajaran permainan soccer like games.

e. Berperilaku jujur, yaitu bagaimana siswa secara jujur mengakui kesalahannya selama mengikuti pembelajaran permainan soccer like games.

f. Kerjasama yaitu bagaimana siswa dapat bekerjasama dengan guru selama mengikuti pembelajaran permainan soccer like games, atau bekerjasama dengan siswa dalam situasi permainan soccer like games berlangsung.

2. Alat Perekam Data

Peneliti menyiapkan peralatan mekanis yang tujuannya untuk merekam data ketika peneliti sedang melaksanakan penelitian di lapangan yaitu dengan menggunakan *video recorder*.

3. Catatan Harian atau Lapangan

Membuat catatan harian atau lapangan, yaitu salah satu alat untuk mengumpulkan data dimana peneliti mencatat segala aspek pada proses pembelajaran permainan *soccer like games* sedang berlangsung.

4. Catatan Tambahan

Catatan tambahan ini adalah untuk mencatat kejadian-kejadian yang tak terduga yang terjadi didalam proses pembelajaran berlangsung.

I. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi pada setiap perlakuan dalam proses pembelajaran permainan *soccer likes games* berlangsung. Selain peneliti proses pengumpulan data dibantu oleh observer (mitra sejawat peneliti) selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pengumpulan data ini dilakukan melalui lembar observasi, catatan harian/lapangan dan hasil dokumentasi selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini dimaksudkan untuk membantu peneliti mengumpulkan data-data perilaku sosial siswa SMPN 5 Bandung selama pelaksanaan pembelajaran permainan *soccer like games* berlangsung. Petunjuk pengisian lembar ini tidak lepas dari aspek-aspek yang diteliti dari perilaku sosial siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan *soccer like games*, berikut ini adalah tugas dalam pelaksanaan observasi:

1. Mencatat semua perilaku sosial dan interaksi sosial siswa dengan lingkungan pembelajaran, guru dan sesama siswa selama mengikuti pembelajaran permainan *soccer like games* sesuai dengan alternative setiap perilaku sosial siswa yang telah disediakan dalam lembar observasi (terlampir).
2. Mencatat kekurangan/kelemahan serta hal-hal yang harus ditingkatkan guru penjas dalam menyajikan materi pembelajaran permainan *soccer like games* dan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Mencatat antusiasme siswa selama proses pembelajaran permainan *soccer like games* berlangsung, yaitu dimana siswa merasa senang, biasa

saja atau tidak senang mengikuti proses pembelajaran permainan soccer *like games* (lembar terlampir).

Setelah data-data terkumpul, kemudian data-data tersebut dipelajari dan ditelaah dengan seksama dan diteliti pada saat konferensi portofolio dengan observer yang lain, kemudian direfleksi melalui rencana perbaikan-perbaikan terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran berikutnya.

J. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Data dalam penelitian ini adalah data kualitatif, data kualitatif ini yaitu data yang tidak berbentuk satuan waktu maupun angka nominal yang diperoleh siswa pada proses pembelajaran permainan *soccer like games* berlangsung, Data tersebut meliputi sikap/tindakan/perilaku, perkataan dan antusiasme siswa yang diamati observer selama proses pembelajaran permainan soccer like games berlangsung. Setelah itu peneliti memasuki tahap validasi untuk memeriksa keabsahan data yang diperoleh melalui empat tahapan yang terdiri dari:

a). Tahap Triangulasi

Triangulasi maksudnya adalah rumusan hipotesa tersebut di validasi berdasarkan tiga sudut pandang mengakses data yang relevan dengan situasi pembelajaran (Nasution, 1996:115). Ketiga sudut pandang tersebut adalah:

1. Peneliti sebagai pengajar (introspeksi diri terhadap pembelajaran yang sedang dan telah diselenggarakan).

2. Siswa (menggakses reaksi terhadap apa saja dan bagaimana proses pembelajaran yang diberikan oleh peneliti sebagai pengajar yaitu terkait minat atau antusiasme siswa).
 3. Observer yaitu mitra peneliti (guru penjas dan teman sejawat) yang memberikan masukan terhadap proses pembelajaran yang disajikan oleh peneliti sebagai pengajar serta memberikan informasi data dari penelitian.
- b). *Member check* yaitu mengecek kebenaran dan kesahihan data temuan penelitian dengan mendiskusikannya dengan observer pada setiap akhir tindakan pembelajaran (Nasution,1996:114)
- c). *Audit trial* dikemukakan oleh Nasution (1996:120) yaitu, “mengecek kebenaran hasil penelitian dengan mengkonfirmasi pada bukti-bukti temuan yang telah diperiksa dan mengecek kesahihan pada sumber data hasil member check”.
- d). *Expert opinion* menurut (Nasution, 1996:116) adalah pengecekan terakhir terhadap kesahihan temuan penelitian dengan para pembimbing penelitian ini.

K. Analisis dan Intervensi Data

Analisis data merupakan kelanjutan dari tahap pengumpulan data dan pemeriksaan keabsahan data. Data pada penelitian ini adalah perilaku sosial dan antusiasme siswa SMPN 5 Bandung pada proses pembelajaran soccer like games, data jenis ini dapat dianalisis secara kualitatif.

Setelah data terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik kualitatif untuk memperoleh data yang sesuai dengan fokus masalah. Secara garis besar pemeriksaan data menurut Miles dan Hubberman (dalam Zuriah, 2003:102) dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Tahap pertama, adalah reduksi data, dimana peneliti mencoba memilahkan data yang relevan, penting, bermakna, dan data yang tidak berguna untuk menjelaskan tentang apa yang menjadi sasaran analisis. Langkah yang dilakukan adalah menyederhanakan dengan jalan membuat fokus, klasifikasi, dan abstraksi dat kasar menjadi data yang bermakna untuk dianalisis.
- b. Tahap kedua, adalah sajian deskriptif tentang apa yang ditemukan dalam analisis, sajian deskriptif dapat diwujudkan dalam narasi, visual gambar, tabular dan lain sebagainya yang akan lebih memudahkan pembaca mengikutinya, alur sajiannya harus sistematis dan logis.
- c. Tahap ketiga, adalah penyimpulan atas apa yang disajikan. Kesimpulan merupakan intisari dari analisis yang memberikan pernyataan tentang dampak dari penelitian tindakan yang dilakukan maupun efektivitas proses pembelajaran.