

BAB III

METODE PENELITIAN

Desain penelitian merupakan suatu komponen yang sangat penting dalam melakukan suatu penelitian karena desain penelitian merupakan pegangan dari penulis untuk membatasi dan juga memfokuskan penelitian yang akan dilakukan agar hasil yang diperoleh tercapai. Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre post test group design* menurut (Sugiyono) dalam desain penelitian ini terdiri dua variabel. Yang menggambarkan pola sebagai berikut:

Tabel 3. 1
Pretest-Posttest Group Design

Kelompok	Test Awal	Perlakuan	Test Akhir
Ekperiment 1 (E ₁)	O ₁	X ₁	O ₂
Ekperiment 2 (E ₂)	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan :

- E₁ : Kelompok pengajaran dengan menggunakan model kooperatif
- E₂ : Kelompok pengajaran dengan menggunakan model *peer-teaching*
- O₁ : Tes awal pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif
- O₃ : Tes awal pembelajaran dengan menggunakan model *peer-teaching*
- X₁ : perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model kooperatif
- X₂ : perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *peer-teaching*
- O₂ : Tes akhir pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif
- O₄ : Tes akhir pembelajaran dengan menggunakan model *peer-teaching*

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 26 Garut dan terhitung mulai bulan April sampai Mei 2023.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah suatu kesatuan individu atau subyek pada wilayah dan waktu dengan kualitas tertentu yang akan diamati atau diteliti (Supardi, 1993). Dalam mencari sumber data maka penelitian perlu dilakukan penentuan populasi dan sampel, karena di setiap penelitian memerlukan sejumlah objek yang teliti.

Sugiyono, (2013) menjelaskan “populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Oleh karena itu, untuk mempermudah peneliti dalam memberikan instrumen penelitian, maka populasi yang dipilih adalah siswa SMA Negeri 26 Garut yang mengikuti ekstrakurikuler hoki.

3.2.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari suatu populasi. Sampel penelitian adalah bagian dari populasi yang dijadikan subyek penelitian sebagai "wakil" dari para anggota populasi. Sebagaimana karakteristik populasi, sampel yang mewakili populasi adalah sampel yang benar-benar terpilih sesuai dengan karakteristik populasi itu.

Menurut Sugiyono (2015, hal. 63) mengemukakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Untuk teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini digunakan teknik pengambilan sampling jenuh, istilah lain sampel jenuh adalah sensus, yaitu seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler di SMA Negeri 26 Garut.

Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Adapun sampel yang di ambil pada penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler di SMA Negeri 26 Garut yang berjumlah 20 orang anggota semua populasi dijadikan sampel.

Teknik pengambilan sampel dalam pembagian kelompok penelitian model kooperatif dan model pembelajaran *peer teaching* ini adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 124) menyatakan “*purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Purposive sampling atau sampel yang bertujuan adalah teknik pengambilan sampel didasarkan pada tujuan tertentu dengan memperhatikan ciri-ciri dan karakteristik. *Purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau

daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Arikunto, 2006, hlm. 139). Untuk menentukan pembagian kelompok penenilitan menggunakan *sampling purposive*, didapatkan melalui hasil nilai *pretest* dari setiap siswa untuk kelompok *peer teaching* pada saat melakukan *pretest* siswa yang lebih menonjol dalam penguasaan keterampilannya dipilih menjadi sampel pada kelompok *peer teaching* agar bisa menjadi tutor teman sebayanya lalu sisanya menjadi kelompok penelitian kooperatif.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan poin penting dalam suatu penelitian yang berfungsi memperoleh data yang diteliti. Menurut (Winarto, 2018, hlm. 135) instrumen penelitian adalah “alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Tes dan pengukuran.

Untuk memberikan kemudahan dalam penelitian, diperlukan langkah-langkah penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan sesuai dengan apa yang telah ditetapkan sebelumnya. Setelah diberikan *pre-test* kemudian kelompok eksperimen diberi *treatment* 14 kali pertemuan, seperti yang dinyatakan oleh Juliantine T, (2007) bahwa “Sebagai percobaan untuk mendapatkan hasil yang baik pula dilaksanakan dalam frekuensi latihan 3 hari/minggu. Sedangkan lamanya latihan paling sedikit 4-6 minggu.” Didukung oleh pernyataan Satriya dalam (Anugrarista, 2013) mengemukakan bahwa dalam latihan mingguan bisa saja latihan satu minggu 3 hari atau 4 hari mungkin juga 5 hari Oleh karena itu, perlakuan eksperimen dilakukan sebanyak 14 pertemuan selama 4 minggu dengan frekuensi 1 minggu 3 kali pertemuan sudah termasuk *pre-test* dan *post-test*.

Maka dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data yang baik, peneliti menggunakan alat ukur atau instrumen penelitian GPAI (*Game Performance Analisis Instrumen*) yang bertujuan untuk mengetahui penguasaan keterampilan bermain hoki. Sedangkan untuk mendapatkan mengukur pengembangan kerjasama siswa berupa lembar observasi menggunakan skala

pengukur berupa *Skala Likert*, digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

3.3.1 Instrumen Penelitian Penguasaan Keterampilan Bermain

Berdasarkan pokok permasalahan yang diangkat oleh peneliti untuk mengukur keterampilan bermain siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki, maka dari itu dalam mendapatkan data yang baik peneliti menggunakan alat ukur atau instrumen penelitian GPAI (*Game Performance Analisis Instrumen*), Yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPBB). Karena GPAI merupakan salah satu alat ukur yang sesuai penggunaannya untuk menilai penguasaan keterampilan siswa yang melakukan aktivitas cabang olahraga permainan.

Menurut Griffin, dkk. (dalam Sucipto 2015, hlm. 102) mengemukakan bahwa ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, 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. Melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilih.
5. Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima unpan atau melempar.
6. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha

Muhamad Algi Farras Fauzi, 2023

PERBANDINGAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN PEER TEACHING TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN HOKI DAN PENGEMBANGAN KERJASAMA

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

menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.

7. Menjaga atau mengikuti gerakan lawan (*guard or mark*).

Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan.

Dalam menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) untuk permainan yang lebih spesifik, ada tiga aspek yang menjadi fokus utama dalam menilai keterampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat). Adapun format penilaian GPAI yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2
Kisi-kisi Keterampilan Bermain Hoki

Komponen Penampilan	Kriteria
1. Keputusan yang Diambil (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Passing</i> : Pemain berusaha mengoper bola pada waktu yang tepat. - <i>Dribbling</i> : Pemain berusaha melewati lawan dengan waktu yang tepat. - <i>Shooting</i> : Menembak bola ke gawang dengan waktu yang tepat.
2. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Passing</i> : Operan bola tepat ke arah temannya. - <i>Dribbling</i> : Kecepatan bola sesuai dengan jarak temannya. - Berhasil melewati lawan dengan <i>dribble</i>. - <i>Shooting</i> : Melakukan tembakan dan menciptakan gol.
3. Memberikan Dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain bergerak dengan bebas dan menempati posisi untuk menerima operan bola dari temannya.

Selanjutnya pada tabel 3.2 berikut ini penulis akan menampilkan Lembar Observasi Penilaian Keterampilan Bermain Hoki yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.3
Format Penilaian Keterampilan Bermain Hoki

No.	NAMA	Keputusan yang diambil				Memberikan Dukungan		Jumlah	Nilai Akhir
		T1	TT1	E	TE	T2	TT2		
1									
2									
3									
Dst.									
		Rata-Rata							
		Simpangan Baku							

Keterangan :

- T1 = Tepat : Apabila siswa menampilkan kriteria dari komponen penampilan Keputusan yang Diambil
- TT1 = Tidak Tepat : Apabila siswa tidak menampilkan kriteria dari komponen penampilan Keputusan yang Diambil
- E = Efisien : Apabila siswa menampilkan kriteria dari komponen Penampilan Melaksanakan Keterampilan
- TE = Tidak Efisien : Apabila siswa tidak menampilkan kriteria Komponen penampilan Melaksanakan Keterampilan
- T2 = Tepat : Apabila siswa menampilkan kriteria dari komponen Penampilan Memberikan Dukungan
- TT2 = Tidak Tepat : Apabila siswa tidak menampilkan kriteria dari komponen penampilan Memberikan Dukungan

Berikut merupakan gambaran mengenai rumus menghitung untuk tiga macam kualitas penampilan aspek yang dinilai:

1. Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah tindakan dalam memberikan dukungan yang tepat.
2. Standar Mengambil Keputusan (SMK) + Jumlah mengambil keputusan yang tepat : (jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat + jumlah keputusan)
3. Standar Keterampilan (SK) + Jumlah keterampilan yang efisien : (jumlah keterampilan yang tidak efisien + jumlah keputusan yang dibuat)
4. Standar Memberi Dukungan (SMD) = Jumlah pemberi dukungan yang tepat : (Jumlah pemberi dukungan yang tidak tepat + Jumlah keputusan yang dibuat)

Muhamad Algi Farras Fauzi, 2023

PERBANDINGAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN PEER TEACHING TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN HOKI DAN PENGEMBANGAN KERJASAMA

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

5. Penampilan Bermain = (SMK + SK + SMD) : 3

Dari semua angka-angka penilaian tersebut, semuanya saling berkaitan dan tidak terdapat skor maksimum.

3.3.2 Instrumen Penelitian Perkembangan Kerjasama

Instrumen yang digunakan untuk mengukur pengembangan kerjasama ini diukur melalui lembar observasi. Lembar observasi menurut Sugiyono (2013, hlm. 203) adalah “sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik pengumpulan data wawancara dan kuesioner”. Penggunaan lembar observasi dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan bahwa dengan menggunakan lembar observasi peneliti dapat terlibat secara langsung dengan responden yang diamati atau yang digunakan untuk sumber data penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa lembar observasi adalah pengumpulan data yang diamati secara langsung oleh peneliti. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini terbentuk melalui kisi-kisi instrumen penelitian yang terdiri dari komponen atau variabel yang dijabarkan melalui sub komponen, indikator dan kriteria. Responden dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga hoki di SMA Negeri 26 Garut.

Tabel 3. 4
lembar observasi kerjasama (Adang Suherman, hlm,86)

Sub Komponen	Indikator	Kriteria			
		4	3	2	1
Lembar Observasi Kerjasama (Adang Suherman, hlm,86)	1.Mengikuti aturan				
	2.Membantu teman yang belum bisa				
	3.Ingin semua teman bermain dan berhasil				
	4.Memotivasi orang lain				
	5.Bekerja keras menerapkan <i>skill</i>				
	6.Hormat terhadap orang lain				
	7.Mengendalikan temperamen				
	8.Memperhatikan perasaan orang lain				
	9.Kerjasama meraih tujuan				
	10.Menerima pendapat orang lain				
	11.Bermain secara terkendali				

Muhamad Algi Farras Fauzi, 2023

PERBANDINGAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN PEER TEACHING TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN HOKI DAN PENGEMBANGAN KERJASAMA

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

Tabel 3. 5
Kisi-kisi Penilaian Kerjasama

Sub Komponen	Indikator	Deskripsi Tingkah Laku	Penilaian
Kerjasama menurut (Adang Suherman, hlm,86)	1. Mengikuti aturan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hadir dalam pembelajaran hoki. 2. Mengikuti pembelajaran hoki hingga usai. 3. Melaksanakan tugas gerak sesuai dengan intruksi yang diberikan. 	<p>Nilai 4: Apabila siswa menampilkan tiga deskripsi tingkah laku.</p> <p>Nilai 3: Apabila siswa menampilkan dua deskripsi tingkah laku.</p> <p>Nilai 2: Apabila siswa menampilkan satu deskripsi tingkah laku.</p> <p>Nilai 1: Apabila siswa tidak menampilkan deskripsi tingkah laku.</p>
	2. Membantu teman yang belum bisa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak teman untuk mengulang bersama-sama tugas gerak yang belum dikuasai. 2. Membantu teman yang mengalami kesulitan dalam melaksanakan tugas gerak. 3. Membantu menyiapkan perlengkapan pembelajaran hoki. 	<p>Nilai 4: Apabila siswa menampilkan tiga deskripsi tingkah laku.</p> <p>Nilai 3: Apabila siswa menampilkan dua deskripsi tingkah laku.</p> <p>Nilai 2: Apabila siswa menampilkan satu deskripsi tingkah laku.</p> <p>Nilai 1: Apabila siswa tidak menampilkan deskripsi tingkah laku.</p>
	3. Ingin semua teman bermain dan berhasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak memilih teman ketika bermain hoki. 2. Memberikan motivasi / 	<p>Nilai 4: Apabila siswa menampilkan tiga deskripsi tingkah laku.</p>

Muhamad Algi Farras Fauzi, 2023

PERBANDINGAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN PEER TEACHING TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN HOKI DAN PENGEMBANGAN KERJASAMA

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

		semangat kepada orang lain 3. Berbagi kesempatan dengan teman satu tim ketika bermain.	Nilai 3: Apabila siswa menampilkan dua deskripsi tingkah laku. Nilai 2: Apabila siswa menampilkan satu deskripsi tingkah laku. Nilai 1: Apabila siswa tidak menampilkan deskripsi tingkah laku.
	4. Memotivasi orang lain	1. Memberikan penghargaan ketika teman melakukan tugas gerak yang lebih bagus. 2. Menghargai keberhasilan orang lain. 3. Memberikan perhatian dengan tindakan atau ucapan.	Nilai 4: Apabila siswa menampilkan tiga deskripsi tingkah laku. Nilai 3: Apabila siswa menampilkan dua deskripsi tingkah laku. Nilai 2: Apabila siswa menampilkan satu deskripsi tingkah laku. Nilai 1: Apabila siswa tidak menampilkan deskripsi tingkah laku.
	5. Bekerja keras menerapkan <i>skill</i>	1. Bersungguh-sungguh ketika bermain hoki. 2. Tidak mudah menyerah dalam tugas gerak. 3. Selalu semangat dalam situasi apa pun.	Nilai 4: Apabila siswa menampilkan tiga deskripsi tingkah laku. Nilai 3: Apabila siswa menampilkan dua deskripsi tingkah laku. Nilai 2: Apabila siswa menampilkan satu deskripsi tingkah laku. Nilai 1: Apabila siswa tidak menampilkan

			deskripsi tingkah laku.
	6. Hormat terhadap orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan instruksi yang diberikan. 2. Tidak berkata kasar (memaki) ketika lawan melakukan pelanggaran saat bermain hoki. 3. Senantiasa menghargai pendapat orang lain. 	<p>Nilai 4: Apabila siswa menampilkan tiga deskripsi tingkah laku.</p> <p>Nilai 3: Apabila siswa menampilkan dua deskripsi tingkah laku.</p> <p>Nilai 2: Apabila siswa menampilkan satu deskripsi tingkah laku.</p> <p>Nilai 1: Apabila siswa tidak menampilkan deskripsi tingkah laku.</p>
	7. Mengendalikan tempramen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak arogan ketika bermain hoki. 2. Tidak menciptakan keributan dengan teman maupun lawan ketika bermain hoki. 3. Selalu memberikan semangat / motivasi ketika situasi tim terancam 	<p>Nilai 4: Apabila siswa menampilkan tiga deskripsi tingkah laku.</p> <p>Nilai 3: Apabila siswa menampilkan dua deskripsi tingkah laku.</p> <p>Nilai 2: Apabila siswa menampilkan satu deskripsi tingkah laku.</p> <p>Nilai 1: Apabila siswa tidak menampilkan deskripsi tingkah laku.</p>
	8. Memperhatikan perasaan orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima pendapat atau masuk dari teman atau lawan bermain. 2. Menghargai kemampuan orang lain. 	<p>Nilai 4: Apabila siswa menampilkan tiga deskripsi tingkah laku.</p> <p>Nilai 3: Apabila siswa menampilkan dua deskripsi tingkah laku.</p> <p>Nilai 2: Apabila siswa menampilkan</p>

Muhamad Algi Farras Fauzi, 2023

PERBANDINGAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN PEER TEACHING TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN HOKI DAN PENGEMBANGAN KERJASAMA

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

		3. Tidak egois ketika bermain.	satu deskripsi tingkah laku. Nilai 1: Apabila siswa tidak menampilkan deskripsi tingkah laku.
	9. Kerjasama meraih tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertanggung jawab terhadap kepentingan bersama. 2. Mengutamakan kepentingan bersama dalam satu tim. 3. Tidak mendominasi alat-alat pembelajaran yang digunakan. 	Nilai 4: Apabila siswa menampilkan tiga deskripsi tingkah laku. Nilai 3: Apabila siswa menampilkan dua deskripsi tingkah laku. Nilai 2: Apabila siswa menampilkan satu deskripsi tingkah laku. Nilai 1: Apabila siswa tidak menampilkan deskripsi tingkah laku.
	10. Menerima pendapat orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempertimbangkan saran dari siapa pun ketika itu baik 2. Tidak tersinggung ketika mendapat kritik atau saran dari orang lain. 3. Mendengarkan masukan dari orang lain. 	Nilai 4: Apabila siswa menampilkan tiga deskripsi tingkah laku. Nilai 3: Apabila siswa menampilkan dua deskripsi tingkah laku. Nilai 2: Apabila siswa menampilkan satu deskripsi tingkah laku. Nilai 1: Apabila siswa tidak menampilkan deskripsi tingkah laku.
	11. Bermain secara terkendali	1. Tidak emosi ketika bermain hoki.	Nilai 4: Apabila siswa menampilkan tiga deskripsi tingkah laku.

		2. Percaya kepada teman saat bermain hoki. 3. Bermain dengan tenang.	Nilai 3: Apabila siswa menampilkan dua deskripsi tingkah laku. Nilai 2: Apabila siswa menampilkan satu deskripsi tingkah laku. Nilai 1: Apabila siswa tidak menampilkan deskripsi tingkah laku.
--	--	---	--

Setelah kisi-kisi dibuat dan dijabarkan ke dalam beberapa sub indikator, *observer* mengisi bobot nilai 1 – 4 pada kolom-kolom nilai yang terdapat dalam lembar observasi. Pengamatan yang dilakukan sesuai dengan keadaan sebenarnya yang terjadi di lapangan.

Kategori penilaian yang digunakan adalah *skala likert*. peneliti menggunakan *skala likert* sebagai kategori penilaian dalam lembar observasi dalam mengukur nilai kerjasama siswa. Peneliti menggunakan bobot nilai 1 – 4 untuk memberi penilaian terhadap masing-masing indikator yang dinilai, yaitu:

Tabel 3. 6
Kategori Penilaian dengan Menggunakan Skala Likert

Sangat Baik	: 4
Baik	: 3
Tidak Baik	: 2
Sangat Tidak Baik	: 1

3.4 Prosedur Penelitian

Untuk memudahkan peneliti dalam penelitiannya, diperlukan adanya langkah-langkah dalam melakukan penelitian agar penelitian dapat dilaksanakan sesuai dengan apa yang telah disesuaikan sebelumnya. Peneliti melakukan penelitian di tempat yang sudah ditentukan yaitu SMA Negeri 26 Garut. Prosedur penelitian adalah langkah-langkah atau tahapan yang dilakukan peneliti untuk memperoleh informasi sebagai cara untuk pemecahan masalah penelitian. Langkah-langkah atau tahapan yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan informasi adalah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan peneliti rencanakan yaitu, mencari masalah penelitian, menentukan populasi penelitian, menentukan sampel penelitian, hingga merumuskan teori yang berhubungan dengan masalah.

Muhamad Algi Farras Fauzi, 2023

PERBANDINGAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN PEER TEACHING TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN HOKI DAN PENGEMBANGAN KERJASAMA

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

2. Tahap Persiapan

Tahap ini terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu mengurus perizinan penelitian, berkunjung ke tempat latihan siswa ekstrakurikuler hoki SMA Negeri 26 Garut untuk melakukan observasi mengenai keadaan ekstrakurikuler hoki SMA Negeri 26 Garut.

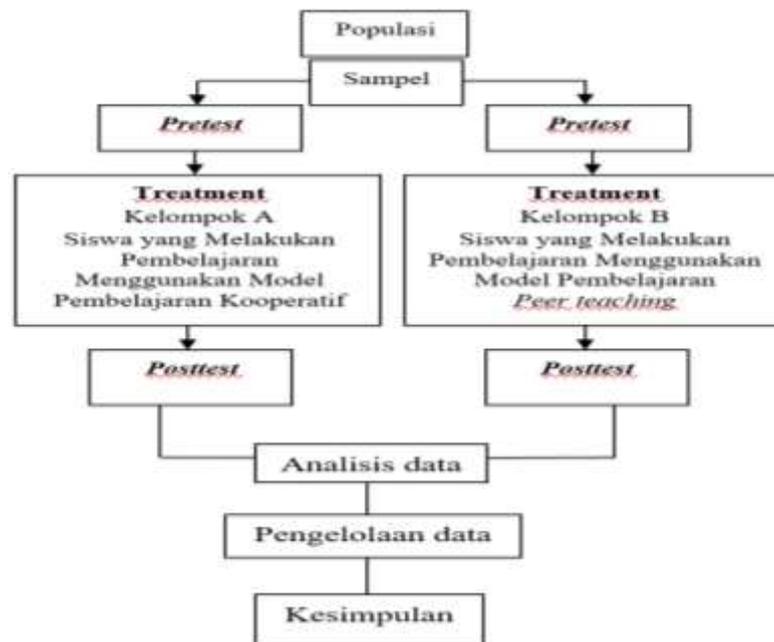
3. Tahap Pelaksanaan

Di tahap ini, diawali dengan melakukan *pre-test* terhadap subjek penelitian dengan menggunakan instrumen tes keterampilan bermain hoki dan lembar observasi tentang pengembangan kerjasama. Pada tahap selanjutnya, dilakukan pembelajaran mengenai materi yang akan diberikan selama 14 kali pertemuan atau perlakuan yang bersangkutan dengan penelitian program perlakuan terlampir, kegiatan akhir yaitu *post-test*. Semua kegiatan tersebut dilakukan guna memperoleh data kuantitatif.

4. Tahap Pengolahan Data

Tahap ini dilakukan ketika semua data-data sudah terkumpul. Data yang terkumpul kemudian diolah dan dianalisis. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis guna mengetahui hipotesis yang dibuat tersebut ditolak atau diterima. Dengan demikian, hasil dari penelitian ditafsirkan serta dapat ditarik kesimpulan.

Adapun langkah-langkah penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Langkah-langkah Penelitian

Dari bagan di atas dapat dijelaskan bahwa:

1. Langkah pertama, menentukan populasi yaitu siswa di SMA Negeri 26 Garut,
2. Menentukan sampel yaitu siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki,
3. Selanjutnya melakukan tes awal (*pre-test*),
4. Kemudian peneliti melakukan *treatment* kepada kelompok A Siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif dan kepada kelompok B Siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *peer teaching*,
5. Lalu, melakukan tes akhir (*post-test*) sesuai dengan instrumen yang telah dipilih,
6. Setelah mendapatkan hasil tes akhir, langkah selanjutnya adalah pengolahan data dan analisis data.
7. Kemudian yang terakhir membuat kesimpulan yang didasarkan dari pengolahan data tersebut.

Dalam penelitian ini, telah terpilih sampel untuk diberikan perlakuan (*treatment*), sampel eksperimen akan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran *peer teaching*.

3.6 Observer

3.6.1 Observer 1

Nama : Muhamad Algi Farras Fauzi
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Keahlian : Bermain hoki

3.6.2 Observer 2

Nama : Cecep Rachman, S.Pd
 Pekerjaan : Guru olahraga SMA Negeri 26 Garut
 Keahlian : Pelatih Hoki
 Unit kerja : SMA Negeri 26 Garut

3.6.3 Observer 3

Nama : Maspupah Adawiyah
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Keahlian : Pelatih Hoki
 Unit kerja : SMA Negeri 26 Garut

Muhamad Algi Farras Fauzi, 2023

PERBANDINGAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN PEER TEACHING TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN HOKI DAN PENGEMBANGAN KERJASAMA

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

3.7 Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mencari makna dari sebuah data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Data mentah yang diperoleh melalui proses *pre-test* dan *post-test* tidak berarti jika tidak di analisis oleh peneliti. Artinya dengan menggunakan analisis data, penelitian dapat mencari kebenaran dari hipotesis penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian yang sudah terkumpul. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25.0 IBM for window.

3.7.1 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah bagian dari ilmu statistika yang hanya mengolah, menyajikan data tanpa mengambil keputusan untuk populasi, dan analisis deskriptif merupakan bentuk analisis data penelitian untuk menguji hasil penelitian berdasarkan satu sampel. Jenis statistik deskriptif yang diteliti yaitu rata-rata (*mean*) dan simpangan baku. *Standar deviation* (simpangan baku) adalah suatu nilai yang menunjukkan tingkat (derajat) variasi kelompok atau ukuran standar penyimpanan reratanya”. Tujuan analisis deskriptif ini untuk membuat gambaran secara sistematis data yang faktual dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antar fenomena yang diselidiki atau diteliti.

3.7.2 Uji Normalitas

Uji *Normalitas* dilakukan untuk mengetahui bentuk distribusi data yang diperoleh sebagai syarat awal dalam sebuah pengujian. Ada beberapa tes utama dalam uji normalitas yaitu, *Uji Kolmorov- Smirnov*, *Uji Liliefors*, dan *Uji Shapiro-wilk*. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas *shapiro-wilk* karena ukuran sampel dari penelitian ini kurang dari 50 sampel. Dalam melakukan interpretasi hasil pengujian normalitas menggunakan cara melihat nilai signifikansi (*sig.*) atau probabilitas (*p-value*) pada tabel *Test of Normality* bagian *Shapiro Wilk* kemudian dibandingkan dengan taraf signifikansi alpha (α) 0.005.

Tabel 3. 7

Kriteria Keputusan Uji Normalitas

Kriteria	Keputusan
Jika nilai <i>Sig.</i> Atau <i>P-value</i> > 0.005.	Data berdistribusi normal.
Jika nilai <i>Sig.</i> Atau <i>P-value</i> < 0.005.	Data tidak berdistribusi normal.

Muhamad Algi Farras Fauzi, 2023

PERBANDINGAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN PEER TEACHING TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN HOKI DAN PENGEMBANGAN KERJASAMA

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

3.7.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui data penelitian memiliki varians yang sama atau homogen. Pada penelitian ini menggunakan uji homogenitas *Levene Statistic* dengan menggunakan SPSS versi 25.

Tabel 3. 8
Kriteria Keputusan Uji Homogenitas

Kriteria	Keputusan
Jika nilai <i>Sig.</i> Atau <i>P-value</i> > 0.005.	Varians dari dua atau lebih adalah homogen.
Jika nilai <i>Sig.</i> Atau <i>P-value</i> < 0.005.	Varians dari dua atau lebih adalah tidak homogen.

3.7.4 Uji Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *paired samples t-test* dan *independent samples t-test*.

1. Isi data
2. Klik pada menu yaitu *Analyze > Compare Means, Paired sampel T-Test* dan *Independent samples T-Test*.
3. Masukkan dua variabel di kotak kiri > klik tanda panah ke kanan.
4. Tentukan nilai confidence interval atau derajat kepercayaan. Biasanya adalah 95% yang berarti tingkat kesalahan penelitian adalah 5% atau 0,05.
5. Klik lanjutkan.
6. Maka data akan muncul

Kriteria pengujiannya yaitu $\alpha = 0,05$, jika nilai P-value (sig) < 0,05 maka H₀ ditolak dan jika nilai P-value (sig) > 0,05 maka H₀ diterima. Perhitungan beda rata-rata dilakukan dengan menggunakan bantuan program *SPSS (Statistikal Product and Service Solution) versi 25.0 IBM for window*