

BAB III

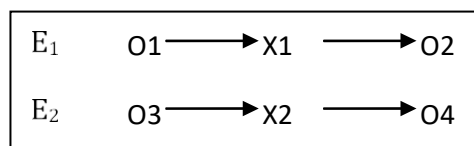
METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *quasi* eksperimen dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2021) bahwa Metode Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain *Two Group Pretest Posttest* yakni rancangan eksperimen yang dilakukan pada dua kelompok berbeda yang mendapatkan latihan yang berbeda. Menurut (Sugiyono, 2021), menyatakan bahwa: “Dalam desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen. Hasil eksperimen yang merupakan variable dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variable independen, hal ini terjadi karena tidak adanya variabel control dan sampel tidak dipilih secara random.” *Two Group Pretest-Posttest* terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, Maka mekanisme desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Gambar 3. 1 Desain Penelitian Two Group pretest-posttest group



Keterangan :

E₁ : adalah kelompok eksperimen 1 dengan menggunakan *tactical game model*

E₂ : adalah kelompok eksperimen 2 dengan menggunakan *cooperative leaning model* tipe TGT

X₁ : adalah *treatment* berupa *tactical game model*

X₂ : adalah *treatment* berupa *cooperative learning model* tipe TGT

O1 : dan O3 adalah tes awal atau observasi awal

O2 : dan O4 adalah tes akhir atau observasi akhir

1.2. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah sebanyak 30 siswa ekstrakurikuler futsal SMP NEGERI 66 Bandung. Dengan 30 siswa diberikan perlakuan, kriteria partisipan penelitian ini yaitu aktif mengikuti ekstrakurikuler futsal, dan partisipan siap melakukan perlakuan (treatment) model pembelajaran taktis dan kooperatif TGT dengan jadwal yang sudah di tentukan.

1.3. Populasi Dan Sampel

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2021) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya“, dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa 30 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal Di SMP NEGERI 66 Bandung.

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2021) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”, adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu teknik sample jenuh (*sampling sensus*), sample jenuh yaitu teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Penulis menggunakan sample jenuh karena jumlah populasi relatif kecil dan hanya terdapat 30 siswa saja pada setiap latihan ekstrakurikuler futsal berlangsung, penggunaan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal Di SMP NEGERI 66 Bandung.

1.4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cepat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah

Untuk mengetahui keberhasilan siswa dibutuhkan penilaian yaitu melalui tes, tes terdiri dari dua tes yaitu pretest dan posttest, pretest dilakukan sebelum diberi perlakuan dan posttest dilakukan setelah diberi perlakuan.(Arikunto, 2010)

Adapun tes yang akan dilakukan oleh peneliti untuk keterampilan bermain pada permainan futsal, peneliti menggunakan tes *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Griffin, Mitchell dan Oslin (1997) telah menciptakan suatu instrument penelitian yang diberi nama *Game Performance Assesment Intrument* (GPAI), aspek-aspek yang diobservasi dalam GPAI termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, dan melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya, keuntungan dari GPAI adalah sifatnya yang fleksibel, guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan saat itu, dalam penelitian ini teknik pengumpulan data penelitian yang dipilih peneliti untuk mengetahui keterampilan bermain siswa menggunakan instrument yang telah dikutip Oslin, (1998) mengenai GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) yaitu instrument penilaian keterampilan bermain yang bertujuan mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen tingkatan 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 tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau melempar.

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 gerak lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Dari ketujuh komponen tersebut peneliti membuat aspek komponen yang akan diamati pada permainan futsal seperti yang tercantum pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. 1 Aspek dan Kriteria Penilaian GPAI

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Memberi dukungan (<i>support</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berusaha mencari posisi yang tepat untuk mendapatkan operan dari temannya. 2. Siswa mencari ruang yang kosong untuk mendapatkan operan dari temannya. 3. Siswa membebaskan temannya dari penjagaan yang ketat baik yang sedang membawa bola maupun yang tidak membawa bola.
2. Membuat keputusan (<i>Decision Marking</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengoper: Berusaha mengoperbola ke temannya yang sedang tidak dalam penjagaan. 2. Menembak: Melakukan tembakan ke gawang ketika sedang tidak dalam penjagaan atau ruang bebas. 3. Menggiring: Siswa menggiring bola ke ruang bebas dari penjagaan lawan.
3. Melakukan keterampilan (<i>skill execution</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengoper: Siswa mengoper bola ke teman secara tepat dan efektif. 2. Menembak: Siswa dapat memakukan bola ke gawang lawan. 3. Menggiring: Siswa dapat melewati lawan dengan menggiring bola.

(Oslin, 1998)

Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada tiga aspek penilaian penampilan bermain siswa, yaitu memberi dukungan (*support*) (TEPAT atau TIDAK TEPAT), pengambilan keputusan (*decision making*) (TEPAT atau TIDAK TEPAT) dan melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*) (EFESIEN atau TIDAK

EFESIEN). Ketiga aspek tersebut diambil berdasarkan kriteria yang ada dalam keterampilan bermain futsal.

Setelah peneliti menentukan aspek komponen yang akan di amati selanjutnya peneliti dibuat menjadi lembar observasi untuk mengukur atau mengamati komponen-komponen yang dijadikan penilaian dalam permainan futsal tersebut. Formatnya adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Format Penilaian GPAI

No.	Nama	Aspek di Nilai						Jumlah	Nilai Akhir
		Support		Decision Making		Skill Execution			
		T	TT	T	TT	E	TE		
1.									
2.									
3.									
4.	Dst.								
		Rata-Rata							
		Simpangan Baku							

Keterangan : T = Tepat, TT = Tidak Tepat, E = Efektif, TE = Tidak Efektif

Format yang dipakai untuk menilai keterampilan bermain futsal, untuk penilaiannya memberi tanda ceklis “✓” pada masing-masing aspek yang disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan.

Berikut dapat dilihat pada table dibawah ini gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan permainan siswa sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Cara Penilaian GPAI

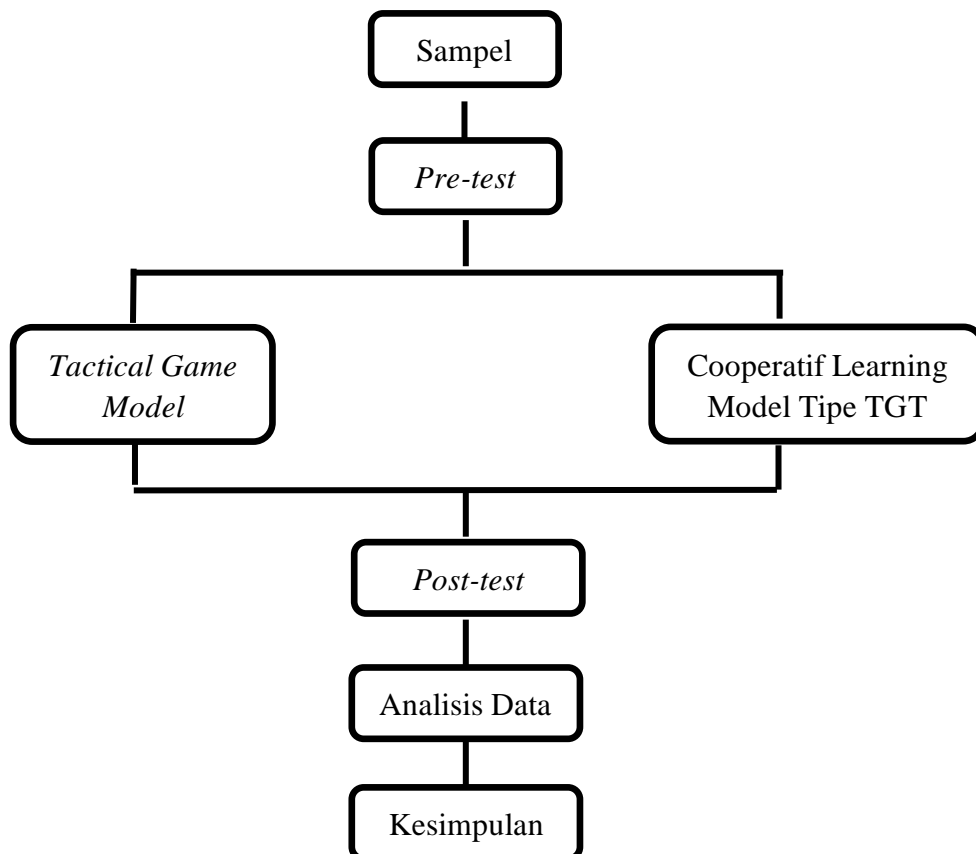
Indeks	Cara Penjumlahan
Keterlibatan dalam permainan	jumlah keputusan yang tepat / efisien + jumlah keputusan yang tidak tepat / tidak efisien dari tiga (3) komponen.
Standar Mengambil Keputusan (SMK)	jumlah keputusan yang tepat : jumlah keputusan yang tidak tepat
Standar Memberi Dukungan (SMD)	jumlah pemberi dukungan yang tepat : jumlah pemberi dukungan yang tidak tepat
Standar Keterampilan (SK)	jumlah Keterampilan yang efisien : jumlah keterampilan yang tidak efisien
Penampilan Permainan	$MD+SMK+SK] : 3$ (jumlah indeks yang digunakan)

3.5. Prosedur Penelitian

Untuk menganalisa dan mendapatkan kesimpulan yang jelas dalam penelitian ini, peneliti menyusun langkah-langkah penelitian guna mendapatkan data yang lebih akurat, berikut ini merupakan langkah dan teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian adalah:

1. Tahap *Pre-test*: dilakukan tes awal (*pretest*) keterampilan bermain futsal kepada kelompok sampel.
2. Tahap Pelaksanaan: memberikan perlakuan (*treatment*) *tactical game model* dan model kooperatif TGT kepada sampel siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 66 Bandung.
3. Tahap menentukan jumlah pertemuan dalam pemberian perlakuan atau *treatment*: peneliti menentukan pemberian perlakuan akan dilaksanakan sebanyak 12 kali pertemuan, dengan materi yang berbeda.
4. Tahap *Post-test*: dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain dalam permainan futsal setelah pemberian perlakuan.
5. Tahap analisis data: data yang diperoleh selanjutnya diolah dan dianalisa dengan menggunakan metode statistic

Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian



3.6. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada peserta ekstrakurikuler SMP Negeri 66 Bandung. Treatment *pre-test* dan *post-test* akan dilaksanakan di SMP Negeri 66 Bandung, kemudian waktu yang dibutuhkan untuk penelitian ini adalah 12 kali pertemuan, dengan rincian jadwal satu minggu 3 kali pertemuan yaitu pada hari selasa, kamis dan sabtu yang dimulai pada pukul 15.00 Wib – 17.00 Wib, kemudian dalam 12 kali pertemuan terdapat 2 kali tes untuk perlakuan, yaitu 1 untuk melakukan tes awal (*pre-test*) dan 1 untuk melakukan tes akhir (*post-test*).

3.7. Analisis Data

Pengumpulan data dicoba untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka menggapai tujuan riset, buat mendapatkan informasi riset dimulai dengan membagikan instrumen uji dini yang telah disesuaikan dengan variabel dalam riset ini memakai uji *Game Performance Assessment Instrument Components* (GPAI) buat pengujian keterampilan bermain futsal.

Metode analisis informasi ialah perihal yang tidak boleh dibiarkan kala melaksanakan suatu riset. Hasil riset hendak nampak kala penulis telah menuntaskan analisis data hasil dari observasi yang dilakukan. Pada data setiap kegiatan observasi dan pelaksanaan siklus memakai analisis kuantitatif karena data berupa angka. Proses analisis dilakukan dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Adapun untuk mengetahui nilai rata-rata dan keberhasilan pembelajaran ada beberapa tahapan, yaitu:

3.7.1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk*. Format pengujian dengan membandingkan nilai signifikansi (sig.) dengan derajat kebebasan $\alpha = 0,05$. Jika nilai signifikansi (sig.) $> 0,05$, maka dinyatakan normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi (sig.) $< 0,05$, maka dinyatakan tidak normal (Sugiyono, 2015).

3.7.2. Uji Homogenitas

Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data itu homogen atau tidak, mempunyai varians yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan

uji *levene statistic* pada data *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui bahwa kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Jika nilai $\text{sig.} > 0,05$ maka data dinyatakan homogen dan jika nilai $\text{sig.} < 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen (Sugiyono, 2015).

3.7.3. Uji Hipotesis

Dalam melakukan uji hipotesis perbandingan *tactical game model* dengan model kooperatif tipe TGT terhadap keterampilan bermain futsal, penelitian ini menggunakan uji beda rata-rata yaitu uji *T Paired Sample T-Test*, Uji *Independent T-Test* dengan syarat data berdistribusi normal dan homogen dengan tujuan untuk menguji perbedaan dari dua rata-rata. Dasar pengambilan keputusan yaitu sebagai berikut. 1) Jika probabilitas signifikansi $> 0,05$ maka H_1 diterima 2) Jika probabilitas signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan Uji *N-Gain Score* dengan tujuan untuk mengetahui perbandingan efektivitas penerapan *tactical game model* dengan model kooperatif tipe TGT terhadap keterampilan bermain futsal.

3.7.4. Uji *N-Gain Score*

Uji *N-Gain Score* dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu model pembelajaran (Oktavia et al., 2019). Maksud dari *gain score* yaitu selisih dari hasil *pre-test* dengan *post-test*. Pada penelitian ini peneliti akan melakukan uji *n-gain score* menggunakan *software SPSS* versi 25 untuk mengetahui efektivitas *tactical game model* dengan model kooperatif tipe TGT. Rumus *N-Gain* yang digunakan yaitu:

$$N - Gain = \frac{\text{Score Posttest} - \text{Score Pretest}}{\text{Score Ideal} - \text{Score Pretest}}$$

Gambar 3. 3 Rumus *N-Gain Score*

Adapun tabel gambaran dari kriteria dan tafsiran efektifitas indeks N-Gain yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kriteria Indeks *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Meltzler, (2002)

Tabel 3. 5 Kategori Tafsiran Efektifitas *N-Gain Score*

Persentase (%)	Tafsiran
$< 40\%$	Tidak Efektif
40%-55%	Kurang Efektif
56%-75%	Cukup Efektif
$> 75\%$	Efektif

Hake, (1999)