

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian menurut Arikunto (2010) adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitian. Kemudian menurut Sugiyono (2015) menyatakan bahwa metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Metode penelitian harus disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian yang dilaksanakan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian *quasi-eksperimen*. Menurut (Levy & Ellis, 2011) *quasi experiment* adalah jenis penelitian eksperimen dimana peneliti memiliki pengaruh dan kendali terbatas atas pemilihan subjek penelitian, dalam kata lain peneliti tidak memiliki kuasa untuk menetapkan populasi secara acak atau dipastikan sampel yang dipilih sudah dipastikan homogen.

Penelitian juga tidak luput dari proses pengumpulan data, dan proses pengolahan data, data-data tersebut dapat dituangkan dalam bentuk angka (kuantitatif) dan dapat disajikan dalam bentuk deskripsi keadaan atau gambar (kualitatif). Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif karena data-data yang dituangkan angka. Menurut Creswell (2009, hlm. 49) pendekatan kuantitatif digunakan peneliti menguji suatu teori sebagai pertanyaan dalam penelitian tersebut dan ditungkan dalam bentuk angka.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian bertujuan untuk membantu peneliti agar penelitian yang dijalankan dapat terlaksana secara sistematis dan tersusun dengan baik. Desain penelitian yaitu menghubungkan antara variabel dependen dan variabel independent. Pada penelitian eksperimen ada beberapa desain penelitian yang dapat digunakan, penggunaan desain penelitian disesuaikan dengan pokok masalah yang akan diteliti serta aspek dari penelitian tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design* yakni suatu desain penelitian yang hanya

membandingkan hasil tes awal dengan hasil tes akhir setelah pemberian perlakuan kepada sampel. Menurut (Fraenkel (2012, hlm. 269) subjek penelitian diukur dan diamati tidak hanya setelah diberi perlakuan (*treatment*) tetapi juga sebelum diberi perlakuan, dan menurut Creswell (2009, hlm. 160) rancangan penelitian ini mencakup pengukuran sebelum diberi perlakuan dan tes akhir setelah diberi perlakuan.

Tabel 3. 1 Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Pretest	Treatment	Posttest
P ₁	X	P ₂
Q ₁		Q ₂

(Fraenkel, 2012)

Keterangan :

P₁ : Tes awal keterampilan bermain (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan

Q₁ : Test awal motivasi sebelum diberi perlakuan

P₂ : Test akhir keterampilan bermain

Q₂ : Test akhir motivasi

X : Perlakuan dengan menggunakan pendekatan taktis

3.3 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Proses penelitian tidak lepas dari kegiatan pengumpulan data dan menganalisa suatu data sehingga memerlukan suatu populasi untuk diteliti, dalam penelitian populasi merupakan hal yang sangat penting karena merupakan subjek dari penelitian tersebut. Menurut Darajat (2019, hlm. 16) populasi merupakan sekumpulan objek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti yang akan dipelajari dan kemudian ditarik menjadi sebuah kesimpulan. Dari pernyataan tersebut bahwa yang dapat dijadikan populasi dalam suatu penelitian bukan hanya orang saja, tetapi segala hal yang dijadikan objek dari suatu penelitian dapat dikatakan populasi. Populasi juga bukan hanya jumlah yang ada pada subjek atau objek dari penelitian, tetapi meliputi seluruh karakter yang dimiliki oleh subjek atau objek dari penelitian tersebut.

Menurut Creswell (2015) populasi merupakan sekelompok individu yang memiliki ciri-ciri yang sama. Penentuan populasi dari suatu penelitian harus dimulai dari penentuan secara jelas, populasi yang dijadikan sasaran pada penelitian yang akan dilakukan disebut dengan populasi sasaran. Populasi sasaran dapat dikatakan sebagai populasi yang akan menjadi cakupan dari

kesimpulan penelitian tersebut. Jadi jika suatu penelitian menghasilkan suatu kesimpulan dari proses penelitian maka menurut etika dari penelitian kesimpulan tersebut hanya berlaku untuk populasi sasaran yang dijadikan subjek pada penelitian tersebut. Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan diatas maka peneliti menentukan populasi dalam penelitian adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMP Negeri 1 Kutawaringin sebanyak 30 orang siswa.

3.2.2 Sampel

Menurut Creswell (2015) sampel merupakan subkelompok dari populasi target yang direncanakan diteliti oleh peneliti untuk menggeneralisasikan tentang populasi target. Pengambilan sampel (*sampling*) dilakukan secara berbeda tergantung dari tujuan penelitian itu sendiri.

Dalam penelitian ini teknik pemilihan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*. Menurut Donna (2009) simple random sampling memiliki pengertian bahwa setiap anggota populasi memiliki yang sama dan independent untuk dipilih. Peneliti dapat memilih secara acak dengan memberikan nomor kepada populasi dan memilih secara acak atau memilih secara acak melalui computer. Menurut tabel Krencie (dalam Darajat, 2019) penentuan jumlah sampel dari populasi yang berjumlah 30 orang dengan tarap kesalahn 0,05 maka peneliti menentukan jumlah sampel 28 orang.

3.4 Definisi Oprasional Variabel

Menurut Sugiono (2015) definisi oprasional variabel merupakan suatu atribut, nilai, atau nilai dari suatu objek atau kegiatan yang mempunyai yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan. Peneliti menggunakan definisi oprasional variabel supaya menjadi petunjuk dalam penelitian yang dilakukan.

Menurut Asnaldi (2018) motivasi dapat diartikan sebagai faktor psikis yang memiliki sifat non-intelektual, memiliki peranan yang khas dalam penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk melakukan suatu kegiatan termasuk kegiatan olahraga. Maka dari itu motivasi memiliki peranan penting agar siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menyenangkan.

Menurut Subroto dalam Nurlathifah (2017) Keterampilan bermain tidak hanya terbatas dalam pelaksanaan keterampilan gerak dan teknik, namun juga komponen-komponen lain seperti membuat keputusan, memberikan dukungan terhadap pemain lain, membatasi ruang gerak lawan, mengatur posisi untuk mengembangkan permainan.

Menurut Subroto dalam Iskandar (2018) menjelaskan bahwa pendekatan taktis adalah pendekatan taktis mengajarkan permainan yang menekankan pada penguasaan keterampilan teknik dasar dalam situasi permainan sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan taktik permainan dan teknik permainan secara bersamaan.

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam proses pengumpulan data dari suatu sampel penelitian diperlukan alat ukur yang biasa disebut instrumen dan teknik pengumpulan data. Menurut Arikunto (2010) bahwa instrumen penelitian adalah Alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis.

Adapun instrumen yang di gunakan dalam penelitian adalah *game performance assessment instrument* (GPAI) untuk mengukur keterampilan bermain dalam permainan futsal yang dikembangkan oleh Mitchell (1997), kemudian untuk mengukur tingkat motivasi berolahraga mengadaptasi dari *Sport Motivation Scale-II* yang dikembangkan oleh Pelletier (2013)

3.4.1 *Game Performance Assesment Instrumen* (GPAI)

Mitchell et al., (1997) telah menciptakan suatu *instrument* untuk mengukur keterampilan bermain dalam olahraga permainan, salah satunya adalah untuk tes keterampilan bermain futsal untuk selanjutnya GPAI diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB), tujuannya untuk membantu para guru untuk melakukan observasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung.

Secara umum dalam seluruh olahraga permainan terdapat tujuh komponen yang diamati dalam GPAI untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa, ketujuh komponen tersebut meliputi :

(1) Kembali ke pangkalan (*home base*); (2) menyesuaikan diri (*adjust*); (3) membuat keputusan (*decision making*); (4) melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*); (5) memberi dukungan (*support*); (6) melapis teman (*cover*); (7) menjaga lawan atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*).

Kembali ke pangkalan (*home base*) maksudnya seorang pemain yang telah melakukan suatu pergerakan atau keterampilan tertentu harus Kembali ke posisi semula. Menyesuaikan diri (*adjust*) memiliki maksudnya adalah pergerakan seorang pemain pada saat bertahan ataupun menyerang harus disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan. Membuat keputusan (*decision making*) komponen ini harus dilakukan seorang pemain dalam situasi permainan bagaimanapun, misal dalam situasi menyerang pemain tersebut memiliki bola maka harus menentukan keputusan terbaik apakah memberikan operan kepada rekan satu tim atau melakukan tembakan langsung ke gawang lawan, dan keputusan pemain yang tidak memiliki bola pergerakan terbaik harus ditentukan. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*) setelah membuat keputusan pemain harus melakukan keterampilan apa yang harus dilakukannya. Memberi dukungan (*support*) merupakan gerakan tanpa bola pada posisi melempar atau menerima umpan. Melapis teman (*covering*) gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan dibelakang rekan satu tim yang sedang berusaha menghadang pergerakan lawan atau sedang bergerak kearah lawan yang sedang menguasai bola. Menjaga dan mengikuti pergerakan lawan (*guard or mark*), maksudnya adalah menahan laju lawan baik yang sedang menguasai bola ataupun tidak menguasai bola.

Dari tujuh komponen yang dijelaskan diatas peneliti membuat komponen yang akan diamati pada permainan futsal seperti yang ada dalam tabel berikut :

Tabel 3. 2 Komponen yang diambil dari GPAI

Komponen	Kriterian
Memberi dukungan (<i>Support</i>)	Pemain berusaha memberi semangat kepada teman yang melakukan kesalahan. Pemain melakukan dukungan dengan membuka ruang

	tanpa kawalan agar mudah menerima operan bola.
Membuat Keputusan (<i>Decision Making</i>)	Pemain berusaha memberikan passing bola kepada teman yang berdiri bebas. Pemain berusaha menggiring bola ke ruang yang kosong. Pemain mampu melakukan tendangan ke arah gawang dengan tidak terburu-buru.
Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>Skill execution</i>)	Pemain melakukan akurasi operan satu sentuhan dengan rekannya. Pemain melakukan operan dengan mendatar kebawah tidak melambung. Pemain mampu menggiring bola dengan cepat dan lincah. Pemain mampu melakukan tendangan satu sentuhan ke arah gawang.

(Mitchell,1997)

Dalam penelitian ini penulis berfokus pada tiga aspek yang diamati dalam keterampilan bermain siswa, yaitu memberi dukungan (*support*) dengan penilaian tepat atau tidak tepat, pengambilan keputusan (*decision making*) dengan penilaian tepat tidak tepat dan melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*) dengan penilaian efisien dan tidak efisien. Ketiga keterampilan tersebut diambil berdasarkan kriteria yang ada dalam keterampilan bermain futsal.

Setelah penulis menentukan aspek komponen yang akan diamati dalam menilai keterampilan bermain, selanjutnya penulis membuat lembar observasi untuk mengukur dan mengamati komponen-komponen yang dijadikan dalam penilain keterampilan bermain futsal. Dituangkan dalam tabel berikut :

Tabel 3. 3 Lembar Observasi GPAI

No	Nama	Keterampilan yang dinilai						Jumlah	Nilai Akhir
		<i>Support</i>		<i>Decision Making</i>		<i>Skill Execution</i>			
		T	TT	T	TT	E	TE		
1									
2									
3									
4									
5									
Dst.									

Keterangan :

T= Tepat, TT=Tidak Tepat, E=Efisien, TE=Tidak Efisien

Berikut ini merupakan rumus perhitungan yang digunakan dalam mengukur keterampilan bermain sebagai berikut :

1. Keterlibatan Dalam Permainan (*Game involvement*)

Jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah pelaksanaan keterampilan yang tidak efisien + jumlah penyesuaian yang tepat.

2. *Decision-making index* (DMI)

$$\frac{\text{Jumlah Keputusan Tepat}}{\text{Jumlah keputusan tidak tepat}}$$

3. *Skill execution index* (SEI)

$$\frac{\text{Jumlah Eksekusi Skill Efisien}}{\text{Jumlah Eksekusi Skill Tidak Efisien}}$$

4. *Support Index* (SI)

$$\frac{\text{Jumlah gerakan supporting tepat}}{\text{Jumlah gerakan supporting tidak tepat}}$$

5. Keterampilan Bermain

$$\frac{DMI + SEI + SI}{3}$$

3.4.2 Motivasi

Untuk memperoleh data tentang motivasi siswa dalam berolahraga, peneliti mengadaptasi instrument *Sport Motivation Scale II (SMS II)* dalam jurnal *Psychology of Sport and Exercise 14* dengan judul artikel *Validation of the revised sport motivation scale (SMS-II)* yang dikembangkan oleh Pelletier, Rocchi, Vallerand, Deci, Ryan (2013). Instrumen ini terdiri dari 18 skala item, yang dimuat dalam enam faktor yang mewakili *amotivatived, external, introjected, identified, integrated, and intrinsic regulation*, yang diujikan validitas terhadap 200 orang responden dan 18 item tersebut sudah valid.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket *Sport Motivation Scale II (SMS II)*

No	Komponen	Nomor Butir
1	Intrinsik	1, 7, 13
2	Integrated	2, 8, 14
3	Identified	3, 9, 15
4	Introjected	4, 10, 16

5	External	5, 11, 17
6	Amotivated	6*, 12, 18*

Catatan : * untuk butir soal negatif

Tabel 3. 5Kategori Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5
Tidak Setuju (TS)	2	4
Ragu-Ragu (R)	3	3
Setuju (S)	4	2
Sangat Setuju (SS)	5	1

Likers (1932)

3.6 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada peserta ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Kutawaringin Kabupaten Bandung. Treatment *pre-test* dan *post-test* akan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kutawaringin Jl. Raya Soreang-Cipatik No. 24 RT. 02/05 Desa Pamekaran Kec. Soreang Kab. Bandung 40912. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama 12 pertemuan (Cañabate, Mart, Rodr, & Colomer, 2018) dengan 4 kali pertemuan perminggunya,

3.7 Prosedur Penelitian

3.6.1 Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti menyusun konsep rancangan penelitian, mengkaji literatur aspek-aspek social capital. Peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

1. Melakukan observasi terhadap ekstrakurikuler futsal SMP Negeri 1 Kutawaringin.
2. Menentukan lapangan yang akan digunakan tempat penelitian.
3. Mengurus perizinan ke pihak yang bersangkutan.
4. Menentukan populasi dan sampel.
5. Menentukan jadwal kunjungan untuk meminta ijin serta memberikan pemahaman maksud dan tujuan penelitian.
6. Penyusunan dan penyesuaian instrumen penelitian.
7. Membuat program latihan menggunakan pendekatan taktis pada pembelajaran futsal.

3.6.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut :

1. Penyebaran instrumen motivasi dan melakukan observasi keterampilan bermain atau *pre-test* kepada kelompok yang dijadikan sampel.
2. Memberikan treatment program latihandengan pendekatan taktis selama 12 pertemuan kepada kelompok sampel.
3. Penyebaran instrumen motivasi dan melakukan observasi keterampilan bermain atau *post-tess* kepada kelompok yang dijadikan sampel.

3.6.3 Tahap Pelaporan

Pada tahap ini merupakan proses pengumpulan dan analisis data hasil penelitian. Peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut :

1. Melakukan pengumpulan data.
2. Membuat tabel data sesuai dengan jawaban untuk setiap komponen motivasi berolahraga dan keterampilan bermain.
3. Melakukan analisis data penelitian.
4. Penyajian data dalam bentuk tabel atau grafik untuk menggambarkan hasil penelitian.
5. Melakukan pengujian hipotesis penelitian.

3.8 Teknik Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian, untuk memperoleh data penelitian diawali dengan memberikan intrumen tes awal yang sudah disesuaikan dengan variabel dalam penelitian ini menggunakan tes *Game Performance Assessment Instrument Components* (GPAI) untuk pengujian hasil belajar permainan futsal.

Teknik analisis data merupakan hal yang tidak boleh dilupakan ketika melakukan sebuah penelitian. Hasil penelitian akan terlihat ketika penulis sudah menyelesaikan analisis data atau mengolah data-data yang telah didapatkan sebelumnya melalui instrumen seperti angket dan observasi. Dilakukan lah beberapa pengujian yaitu:

1. Uji Normalitas

Penulis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Penulis menggunakan pengujian dengan menggunakan software SPSS. Menurut Darajat & Abduljabar (2014) uji normalitas merupakan teknik untuk mengetahui apakah data yang

digunakan oleh penulis tersebut data tersebar dengan normal. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Klik Analyze > Descriptive Statistics > Explore...
- b. Masukkan variabel yang dilakukan pengujian normalitas pada jendela Explore
- c. Klik Plots.. pada jendela Explore dan centang Normality plot with tests
- d. Klik Continue lalu klik OK
- e. Hasil pengujian ditampilkan pada jendela output

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).

2. Uji N Gain Score

Uji prasyarat mencakup uji Normalitas, uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan Uji Gain Ternormalisasi (N-Gain) yaitu dilakukan untuk mengetahui perubahan perilaku dari pre-test dan post-test. Menurut J. Darajat & Abduljabar, (2014) gain ternormalisasi merupakan perbandingan skor gain aktual dengan skor gain maksimum. Dengan rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$N - Gain (g) = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

Ada pula tabel gambaran dari kriteria dan tafsiran efektifitas indeks *N-Gain* menurut (Meltzer 2002), adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 6 Kriteria Indeks *N-gain*

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

Tabel 3. 7 Kategori Tafsiran Efektifitas *N-gain Score*

Presentase (%)	Tafsiran
$< 40\%$	Tidak Efektif
40%-55%	Kurang Efektif
56%-75%	Cukup Efektif
$> 76\%$	Efektif

(Hake, 1999)

3. Uji t Paired Sample t-test

Dalam melakukan uji hipotesis pengaruh modek pembelajaran inquiry berbasis video terhadap hasil belajar bermain futsal, penelitian ini menggunakan uji beda rata-rata yaitu uji t *Paired Sample T-Test* dengan syarat data berdistribusi norman dan homogen dengan tujuan untuk menguji perbedaan dari dua rata-rata. Dasar pengambilan keputusan yaitu sebagai berikut.

1) Jika prohabilitas signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima

2) Jika prohabilitas signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Kolom pertama menunjukkan pengujian pasangan, pada contoh pada baris 1 berisi data Pair 1, jika kita melakukan pengujian dengan banyak pasangan maka baris yang dihasilkan akan lebih banyak.
2. Mean menunjukkan rata-rata perbedaan nilai dari 2 variabel yang diuji yang merupakan selisih mean test awal dan test akhir.
3. Std. Deviation menunjukkan standar deviasi dari skor perbedaan.
4. Std. Error Mean menunjukkan standar error dari perbedaan nilai digunakan dalam menghitung statistik uji dan interval kepercayaan (Lower dan Upper bound).
5. t menunjukkan statistik uji (dilambangkan dengan t) untuk uji berpasangan (paired test)
6. df menunjukkan derajat kebebasan dari pengujian.
7. sig (2-tailed) menunjukkan p-value atau signifikansi hasil pengujian yang bersesuaian dengan statistik uji (t) dan derajat kebebasan (df).