

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian menurut Creswell (2009, hlm. 15) merupakan bentuk pengumpulan, analisis, dan interpretasi data yang diusulkan oleh para peneliti untuk penelitian mereka, kemudian menurut Cohen et al. (2000) menyatakan bahwa metode penelitian adalah strategi, proses, atau teknik yang digunakan dalam pengumpulan data atau bukti untuk dianalisis guna mengungkap informasi baru atau menciptakan pemahaman yang lebih baik tentang suatu topik.

Menurut Creswell (2015) menyatakan penelitian kuantitatif adalah sarana untuk menguji teori-teori objektif dengan memeriksa hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini pada gilirannya dapat diukur biasanya dengan instrumen, sehingga data yang berbentuk angka dapat dianalisis dengan menggunakan prosedur statistik, kemudian metode *quasi-experimental* menurut Shadish et al. (2002) yaitu metode penelitian eksperimen yang tidak menempatkan subjek, baik kedalam kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol secara acak.

Metode penelitian harus disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian yang diinginkan, dengan demikian dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian *quasi-experimental* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui dampak model pembelajaran *kooperatif* tipe jigsaw terhadap penguatan perilaku respect melalui permainan futsal.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rangkaian prosedur dan metode yang dipakai untuk menganalisis dan menghimpun data untuk menentukan variabel yang akan menjadi topik penelitian. Ada tiga hal yang lazim digunakan pada rancangan Pre-Eksperimental, menurut Sugiyono. (2017: 74) yaitu:

- 1 Studi kasus bentuk tunggal (*one shot case study*).
- 2 Tes awal - tes akhir kelompok tunggal (*one group pretest posttest*)

3 Perbandingan kelompok statis (*static group comparison design*)

Yang digunakan dalam penelitian ini yaitu rancangan pre-eksperimental tes awal-tes akhir kelompok tunggal (*the one group pretest-posttest*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan teknik dasar permainan futsal.

Sehingga terdapat dua tes: O1 adalah tes awal, dan O2 adalah pasca tes. X digunakan sebagai lambang perlakuan pada rancangan, yaitu:

Tabel 3.1 desain penelitian one grup pretest-posttest design

<i>Pretest</i>	<i>Treatmen</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan:

O1 : *Pretest* sebelum diberi perlakuan

X : Keterampilan teknik dasar permainan futsal dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

O2 : *Posttest* setelah diberi perlakuan

3.3 Partisipan

Menurut Fadliyati (2019) bahwa partisipan adalah subyek yang dilibatkan didalam kegiatan mental dan emosi secara fisik sebagai peserta dalam memberikan respon terhadap kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar serta mendukung pencapaian tujuan dan bertanggung jawab atas keterlibatannya. Adapun partisipan yang terlibat didalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti merupakan partisipan sebagai penulis dan observer.
2. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal SMPN 26 Bandung sebagai populasi dan sampel.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Tobing, (2008) Populasi adalah sekelompok organisme yang mempunyai spesies sama (takson tertentu) serta hidup atau menempati kawasan tertentu pada waktu tertentu.

Dapat disimpulkan, bahwa populasi merupakan sekelompok yang mempunyai tempat atau kawasan tertentu yang ditempati. Dan peneliti ini yang dijadikan populasi adalah 20 siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMPN 26 Bandung.

3.4.2 Sampel

Menurut Creswell (2015) menjelaskan sampel adalah subkelompok dari populasi target yang direncanakan diteliti oleh peneliti untuk menggeneralisasikan tentang populasi target. Pada umumnya kita tidak bisa mengadakan penelitian kepada seluruh anggota dari suatu populasi karena terlalu banyak, yang bisa dilakukan adalah mengambil apa representatif dari suatu populasi kemudian diteliti, representatif dari populasi ini yang di maksud sampel.

Menurut Creswell (2015) Teknik sampling pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling*. *Probability sampling* adalah teknik pengambilan *sampling* yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel, teknik ini meliputi *simple random sampling*, *proportionate stratified random sampling*, *disproportionate stratified random sampling*, *area (cluster) sampling* (sampling menurut daerah). Sedangkan *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel, teknik ini meliputi *sampling sistematis*, *sampling kuota*, *sampling aksidental*, *purposive sampling*, *sampling jenuh*, dan *snowball sampling*.

Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik *purposive sample*. Menurut Etikan et al. (2016) *purposive sample*

yang juga disebut pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan, adalah pilihan yang disengaja dari seorang peserta karena kualitas yang dimiliki peserta, ini adalah teknik non-acak yang tidak memerlukan teori yang mendasari atau sejumlah peserta.

Dengan demikian, peneliti menentukan jumlah siswa yang akan menjadi sumber data yang telah ditentukan sebelumnya berdasarkan kriteria yang harus memenuhi kebutuhan penelitian.

a) Kriteria Inklusi

- Siswa yang aktif mengikuti ekstrakurikuler futsal SMP Negeri 26 Bandung
- Tidak memiliki riwayat penyakit yang beresiko
- Siswa laki – laki.

b) Kriteria Eksklusi

- Siswa yang tidak aktif atau jarang mengikuti latihan ekstrakurikuler futsal di SMP Negeri 26 Bandung
- Siswa yang memiliki riwayat penyakit yang beresiko
- Siswa perempuan

Maka dari itu, peneliti menentukan jumlah sampel penelitian dengan menggunakan *purposive sample*, dengan sampel penelitian sebanyak 20 orang siswa ekstrakurikuler di SMP Negeri 26 Bandung.

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam pengumpulan data dari suatu sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrumen dan teknik pengumpulan data. Seperti yang dikemukakan oleh Matondang (2009) Instrumen penelitian adalah suatu alat yang karena memenuhi persyaratan akademis maka dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu obyek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel.

Untuk mengetahui keberhasilan siswa peneliti membutuhkan penilaian yaitu dengan cara tes. Tes disini terdiri dari dua tes yaitu ada *pretest* lalu ada *posttest*, *pretest* ini dilakukan sebelum pengajar memulai suatu pembelajaran. Jika pengajar ingin mengetahui sejauh mana pengetahuan yang dimiliki oleh murid, maka pengajar bisa dengan mudah memilih topik mana yang harus dijelaskan lebih

mendalam, jika sebelumnya sudah membahas *pretest*, maka penjelasan mengenai *posttest* adalah kebalikannya. Seperti yang telah dijelaskan pengertian *pretest* dan *posttest* berbeda, karna *posttest* sering juga disebut sebagai tes evaluasi, dimana *posttest* merupakan rangkaian akhir dari pembelajaran yang telah dilakukan. Karena berada di akhir, biasanya *posttest* dilakukan sebagai penutup suatu materi yang diajarkan kepada murid.

Pada penilaian keterampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Lingkup observasinya terpusat pada para pemain yang tidak sedang menguasai bola. Oleh karena itu, dibutuhkan sekali perencanaan observasi yang cermat. Untuk mengumpulkan data, dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket perilaku *respect*

Angket perilaku *respect* siswa dibuat berdasarkan indikator perilaku *respect* yang dikemukakan oleh Mulyana (2012) Sedangkan untuk cara pemberian skornya menggunakan skala *respect* dengan lima pilihan jawaban. Jawaban tersebut adalah SL (selalu), SR (sering), KD (kadang-kadang), JR (jarang), TP (tidak pernah). Kelima alternatif jawaban tersebut merupakan modifikasi dari skala *respect*.

Berikut ini peneliti cantumkan kisi-kisi instrumen angket perilaku *respect* yang akan digunakan dalam penelitian pada Tabel 3.2 :

Tabel 3. 2 Variabel, Sub Variabel dan indikator respect Di kembangkan oleh:
(Mulyana 2012, hlm 132)

Variable	Sub Variabel	Indikator	Bentuk Pernyataan
<i>Respect</i> (Mulyana, 2012, p. 132)	Hormat terhadap diri	<ul style="list-style-type: none"> Bertutur kata dengan sopan Berperilaku santun rendah hati 	Pertanyaan mengenai sikap hormat terhadap diri sendiri.
	Hormat terhadap orang lain	<ul style="list-style-type: none"> Menghargai perbedaan Menunjukkan sikap simpati terhadap orang lain Menghargai atau peduli terhadap 	Pertanyaan sikap hormat terhadap orang lain dan memperlakukan orang lain semua dengan diri sendiri.

	kepemilikan orang lain	
Hormat terhadap lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> • Taat pada aturan dan tradisi dalam masyarakat atau dalam olahraga • Menghargai arti kemenangan dan kekalahan 	Pertanyaan mengenai kepedulian terhadap lingkungan sekitar

Tabel 3. 3 Sub Variabel :

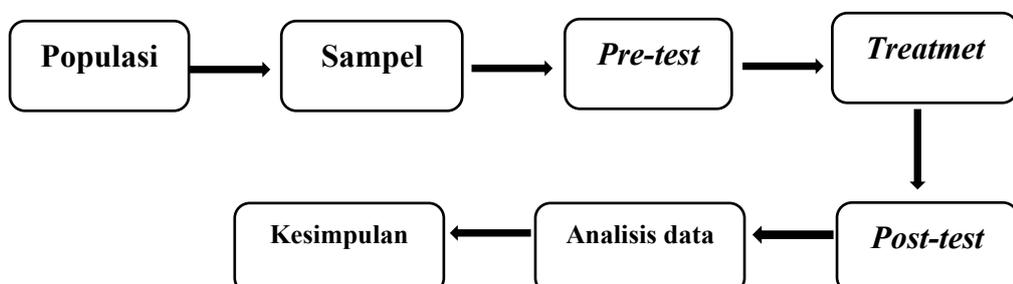
Variabel	Sub Variabel	Pertanyaan (+)	Pertanyaan (-)
<i>Respect</i>	Hormat terhadap diri sendiri	1,3,4,14,15,7,11,12,10,16	2,6,8,9,13
	Hormat terhadap orang lain	17,18,20,21,00,29,33,23,26,27,28,32,35	19,25,36,37,24,30,31,34
	Hormat terhadap lingkungan	38,39,43,41,44	40,42,45,46

Tabel 3. 4 Skala Likert Penilaian

Pernyataan	Item	
	Favorable	Unfavorable
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-kadang	3	3
Jarang	2	4
Pernah	1	5

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang diterapkan dalam gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

Uraian metodologi penelitian pada bagan diatas adalah sebagai berikut: penentuan popilasi dan sampel lalu malakukan uji *Pre-test* (tes awal) dan setelah di *treatmen* (perlakuan) dilakukanya *Post-test* (tes akhir) penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan rincian 12 kali pertemuan 2 kali pertemuan dilakukan untuk tes awal dan tes akhir 10 pertemuan dilakukan untuk diberikan perlakuan atau yang disebut *treatment*, setelah mendapat hasil, hasil lalu diolah lalu langkah terakhir diberikan kesimpulan tentang penelitian.

Adapun rangkaian bentuk treatment yang diberikan dan telah dirancang sesuai dengan masalah yang disorot dalam penelitian ini.

Tabel 3.5 Treatment

Day	Materi Latihan	Tempat
Day 1	Pretest membagikan angket Respect	SMP Negeri 26 Bandung
Day 2	Bentuk Permainan 3 vs 2 (3 Menyerang vs 2 Bertahan)	SMP Negeri 26 Bandung
Day 3	Bentuk Permainan 3 vs 2 (3 Menyerang vs 2 Bertahan)	SMP Negeri 26 Bandung
Day 4	Bentuk Permainan 4 vs 2 (4 Menyerang vs 2 Bertahan)	SMP Negeri 26 Bandung
Day 5	Bentuk Permainan 4 vs 2 (4 Menyerang vs 2 Bertahan)	SMP Negeri 26 Bandung
Day 6	Bentuk Permainan 4 vs 3 (4 Menyerang vs 3 Bertahan)	SMP Negeri 26 Bandung
Day 7	Bentuk Permainan 4 vs 3 (4 Menyerang vs 3 Bertahan)	SMP Negeri 26 Bandung
Day 8	Bentuk Permainan 4 vs 4 (4 Menyerang vs 4 Bertahan)	SMP Negeri 26 Bandung
Day 9	Bentuk Permainan 4 vs 4 (4 Menyerang vs 4 Bertahan)	SMP Negeri 26 Bandung

Day 10	Bentuk Permainan 3 vs 3 (3 Menyerang vs 3 Bertahan)	SMP Negeri 26 Bandung
Day 11	Bentuk Permainan 3 vs 3 (3 Menyerang vs 3 Bertahan)	SMP Negeri 26 Bandung
Day 12	Posttest Angket Respect	SMP Negeri 26 Bandung

3.7 Analisis Data

Data diolah dan dianalisis dengan menggunakan rumus-rumus statistik yang sesuai, agar dapat menguji hipotesis dan memberikan kesimpulan yang tepat. Adapun langkah-langkah yang ditempuh penulis adalah sebagai berikut:

3.7.1 Test Angket *Respect*

3.7.1.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Mundir (dalam Gaol Y. L, 2022, p. 39).

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari instrumen kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data. Cara yang digunakan adalah dengan analisis item, dimana setiap nilai yang ada pada setiap butir pertanyaan dikorelasikan dengan total nilai seluruh butir pertanyaan untuk suatu variabel dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum_{i=1}^n x_i y_i - \sum_{i=1}^n x_i \sum_{i=1}^n y_i}{\sqrt{\left(n \sum_{i=1}^n x_i^2 - \left(\sum_{i=1}^n x_i \right)^2 \right) \left(n \sum_{i=1}^n y_i^2 - \left(\sum_{i=1}^n y_i \right)^2 \right)}}$$

Gambar 3.2 Uji Validitas Korelasi *Product Moment*

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi item total

y : Skor Item

Abdullah Irsyad Shiddiq, 2023

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE (JIGSAW) TERHADAP PENGUATAN PERILAKU RESPECT MELALUI PERMAINAN FUTSAL EKSTRAKURIKULER FUTSAL SMPN 26 BANDUNG

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

x : Skor Total

n : Jumlah Responden

Priatno, 2008 (dalam Gaol Y. L, 2022, p. 39)

Pengujian validitas dengan menggunakan syarat minimum untuk dianggap valid adalah nilai r hitung $>$ nilai r tabel Sugiyon (Gaol Y. L, 2022, p. 39).

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi Exel. Uji validitas ini dilakukan terhadap pembentukan sikap toleransi. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat Mundir (Gaol Y. L, 2022).

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas pearson adalah Jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka item pernyataan dalam kuesioner berkorelasi signifikan terhadap skor total (artinya item kuesioner dinyatakan valid). Begitupun sebaliknya, jika r hitung $<$ r tabel, maka item pernyataan dalam kuesioner tidak berkorelasi terhadap skor total (artinya item kuesioner dinyatakan tidak valid). Berdasarkan r -tabel, untuk 20 responden taraf signifikannya yaitu, 0,444. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas

Item	R-Hitung	R-Tabel	Keterangan
Item 1	0,463	0,444	Valid
Item 2	0,299	0,444	Tidak Valid
Item 3	0,458	0,444	Valid
Item 4	0,684	0,444	Valid
Item 5	0,608	0,444	Valid
Item 6	0,548	0,444	Valid
Item 7	0,581	0,444	Valid
Item 8	0,710	0,444	Valid
Item 9	0,402	0,444	Tidak Valid
Item 10	0,454	0,444	Valid
Item 11	0,305	0,444	Tidak Valid
Item 12	0,809	0,444	Valid
Item 13	0,509	0,444	Valid
Item 14	0,701	0,444	Valid
Item 15	0,306	0,444	Tidak Valid
Item 16	0,195	0,444	Tidak Valid

Abdullah Irsyad Shiddiq, 2023

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE (JIGSAW) TERHADAP PENGUATAN PERILAKU RESPECT MELALUI PERMAINAN FUTSAL EKSTRAKURIKULER FUTSAL SMPN 26 BANDUNG

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

Item 17	0,538	0,444	Valid
Item 18	0,522	0,444	Tidak Valid
Item 19	0,735	0,444	Valid
Item 20	0,458	0,444	Valid
Item 21	0,242	0,444	Tidak Valid
Item 22	0,455	0,444	Valid
Item 23	0,514	0,444	Valid
Item 24	0,764	0,444	Valid
Item 25	0,589	0,444	Valid
Item 26	0,536	0,444	Valid
Item 27	0,522	0,444	Valid
Item 28	0,103	0,444	Tidak Valid
Item 29	0,517	0,444	Valid
Item 30	0,491	0,444	Valid
Item 31	0,206	0,444	Tidak Valid
Item 32	0,511	0,444	Valid
Item 33	0,449	0,444	Valid
Item 34	0,594	0,444	Valid
Item 35	0,521	0,444	Valid
Item 36	0,524	0,444	Valid
Item 37	0,484	0,444	Valid
Item 38	0,268	0,444	Tidak Valid
Item 39	0,049	0,444	Tidak Valid
Item 40	0,485	0,444	Valid
Item 41	0,216	0,444	Tidak Valid
Item 42	0,525	0,444	Valid
Item 43	0,022	0,444	Tidak Valid
Item 44	0,045	0,444	Valid
Item 45	0,558	0,444	Valid
Item 46	0,519	0,444	Valid

Hasil analisis validitas item peningkatan perilaku *respect* menunjukkan sebanyak 33 butir pernyataan valid dan sebanyak 13 butir pernyataan tidak valid.

3.7.1.2 Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menunjukkan derajat ketepatan atau kekonsistenan suatu alat ukur dalam mengukur gejala yang sama. Semakin kecil kesalahan, semakin reliabel alat ukur tersebut, begitupun sebaliknya. Teknik-teknik pengukuran reliabilitas yang dapat digunakan yaitu: Test and retest, Spearman Brown, K-R 20, K-R 21, Cronbach (Abdullah, 2015, p. 261).

Pengambilan keputusan instrumen menggunakan kategori koefisien reliabilitas (Guildford, 1956, p. 145) adalah sebagai berikut:

1. $0,80 \leq r_{11} < 1,00$ reliabilitas sangat tinggi
2. $0,60 \leq r_{11} < 0,80$ reliabilitas tinggi
3. $0,40 \leq r_{11} < 0,60$ reliabilitas sedang
4. $0,20 \leq r_{11} < 0,40$ reliabilitas rendah.
5. $r_{11} < 0,20$ reliabilitas sangat rendah (tidak reliable).

Adapun perhitungan uji reliabilitas Cronbach's Alpha menggunakan Exel, sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
650	0.894

3.7.2 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah bagian dari ilmu statistik 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 minimal, maksimal, rata-rata (*mean*), simpangan baku (*standard deviation*) dan selisih. *Standard deviation* (simpangan baku) adalah suatu nilai yang menunjukkan tingkat (derajat) variasi kelompok atau ukuran standarpenyimpangan 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.

3.7.2.1 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).

3.7.2.2 Uji Paired Sample T Test

Dalam melakukan uji hipotesis peningkatan perilaku *respect* siswa, penelitian ini menggunakan uji beda rata-rata yaitu uji -t (paired sample t-test) dengan syarat data berdistribusi normal dan homogen dengan tujuan untuk menguji signifikansi perbedaan dari dua rata-rata. Dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut. 1) Jika probabilitas signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima 2) Jika probabilitas signifikansi $< 0,05$ maka H_a ditolak.

3.7.2.3 Uji N Gain Score

Uji *N-Gain Score* dilakukan untuk mengetahui efektifitas 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 efektifitas model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap penguatan perilaku *respect* Rumus *N-Gain* yang digunakan yaitu :

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

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

Tabel 3.7 Kriteria Indeks N-Gain

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

Tabel 3.8 Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain Score

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

(Hake, 1999)