

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Pre-eksperimen design (nondesign) menurut Sugiyono (2017, p. 74) Pre-eksperimen designs desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuknya variabel dependen (terikat) jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi independen (bebas). Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara acak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017, p 7) 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”.

Dalam penelitian ini, akan menggunakan metode penelitian eksperimen, yaitu peneliti akan berlangsung selama 12 pertemuan atau selama 4 minggu Treatment atau perlakuan dilakukan dan 2 kali pertemuan untuk melakukan tes, yaitu pertemuan awal untuk melakukan tes (*Pre-test*) dan pertemuan akhir untuk melakukan tes akhir (*Post-test*). Kemudian perlakuan pendekatan taktis terhadap kecerdasan kinestetik pada keterampilan permainan sepak bola sebanyak 10 kali pertemuan.

Desain penelitian adalah rangkaian prosedur dan metode yang dipakai untuk menganalisis dan menghimpun data untuk menentukan variabel yang akan menjadi topik penelitian. yaitu: *One group Pretest-Posttest design*. Yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes awal-tes akhir (*One group Pretest-Posttest design*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini bertujuan

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



Gambar 3. 1
Desain penelitian *One group pretest-posttest design*

Keterangan :

O₁ = Tes awal (*pretest*) yang diberikan sebelum kegiatan pembelajaran.

X = Treatment perlakuan pembelajaran dengan metode pembelajaran pendekatan taktis.

O₂ = Tes akhir (*posttest*) yang diberikan sesudah kegiatan pembelajaran.

3.2 Partisipan

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap implementasi penerapan pendekatan taktis terhadap kecerdasan kinestetik dan keterampilan Bermain sepakbola, pada penelitian ini partisipan yang digunakan adalah seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2017, p. 215) Populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga Obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada Obyek/Subyek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh Obyek/Subyek.

Dengan demikian bahwa populasi merupakan sekelompok yang mempunyai tempat atau kawasan tertentu yang tempati dan peneliti ini yang dijadikan populasi

Zaidan Rizqullah, 2023

Implementasi Pendekatan Taktis Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik dan Keterampilan Aktivitas Permainan Sepakbola Pada Siswa di SMPN 44 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu.

adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Sepakbola di SMPN 44 Bandung.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari dari populasi. Jadi sampel adalah sebagian dari keseluruhan objek yang akan diteliti atau dievaluasi yang memiliki karakteristik tertentu dari sebuah populasi. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Sugiyono (2017) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi sampel merupakan sebagian dari keseluruhan objek yang akan diteliti dan juga merupakan kelompok dan karakteristik tertentu yang dimiliki oleh populasi. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu *sampling Jenuh*. (Sugiyono, 2017, p. 85) *Sampling jenuh* adalah “teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang”.

Penelitian ini bertempat di SMPN 44 Bandung, pengguna sampel dalam penelitian ini yaitu siswa putra yang mengikuti kegiatan Ektrakurikuler sepakbola dengan jumlah siswa 28 Orang.

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 GPAI (*Games Performance Assessment Instrumen*)

Dalam mengumpulkan data dari suatu sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrumen dan teknik pengumpulan data. Menurut Arikunto (2009) mengemukakan bahwa “instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis”.

Untuk melakukan tes keterampilan bermain sepakbola, peneliti menggunakan instrumen *Games Performance Assessment Instrumen* (GPAI). Menurut (Oslin et al., 1998) telah menciptakan suatu instrument penelitian yang diberi nama *Game Performance Assesment Intrument* (GPAI). Untuk selanjutnya, GPAI diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Intrumen Penilaian Penampilan.

Zaidan Rizqullah, 2023

Implementasi Pendekatan Taktis Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik dan Keterampilan Aktivitas Permainan Sepakbola Pada Siswa di SMPN 44 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu.

Bermain singkat IPPB (penilaian penampilan bermain) Tujuannya untuk membatu para guru mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Sementara Mitchellm, Griffin dan Oslin (dalam Sucipto, 2019) menjelaskan bahwa ukuran kerja GPAI meliputi : (a) keterlibatan game, (b) Indeks Pengambilan Keputusan (DMI), (c) Indeks Eksekusi Skill (SEI), (d) Indeks Dukungan (SI), dan (e) Kinerja *Game* untuk *unit game* invansi. Kemudian Mitchellm, Griffin dan Oslin (dalam Sucipto, 2019) menguraikan rumus untuk menghitung rumusan kinerja pemain selama pengamatan sistematis adalah sebagai berikut : Index Pengambilan Keputusan atau *Decision Making Index* (DMI)= Jumlah keputusan yang tepat/efisien dibagi jumlah keputusan yang tidak tepat/efisien.

Ada tujuh komponen yang diamati oleh GPAI untuk mendapatkan penilaian tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut yaitu:

1. *Home Base* Pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu, baik pada saat bertahan atau menyerang.
2. *Adjust* Pergerakan seorang pemain yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, baik pada saat menyerang atau bertahan
3. *Decision Making* Keputusan yang diambil pemain dalam situasi-situasi permainan, baik pada saat menyerang atau bertahan.
4. *Skill Execution* Setelah membuat keputusan , barulahseorang pemain melakukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang digunakannya.
5. *Support* Memeberikan dukungan kepada teman seregunya baik pada saat bertahan maupun menyerang.
6. *Cover* Gerakan ini dilakukan untuk melapisi pertahanan di belakang teman yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak kearah lawan yang menguasai bola.
7. *Guard Of Mark* Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Zaidan Rizqullah, 2023

Implementasi Pendekatan Taktis Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik dan Keterampilan Aktivitas Permainan Sepakbola Pada Siswa di SMPN 44 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu.

Dari ketujuh komponen diatas peneliti hanya befokus kepada tiga aspekkomponen yang akan diamati pada permainan sepakbola seperti yang tercantum dibawah ini:

Tabel 3. 1
Aspek yang diambil dari GPAI

Aspek	Kriteria
Memberi dukungan (<i>Support</i>)	Pemain berusaha semangat kepada temanya yang melakukan kesalahan. Pemain melakukan dukungan dengan membuka ruang kosong tanpa kawalan agar mudah menerima bola.
Membuat keputusan (<i>Descision Making</i>)	Pemain berusaha mengoper bola kepada temanya yang berdiri bebas. Pemain berusaha menggiring bola keruangan yang kosong. Pemain berusaha melakukan tendangan ke arah gawang dalam posisi bebas.
Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>Skill Execution</i>)	Pemain berusaha mengoper bola kepada temanya dengan tepat tidak kemana saja. Pemain mampu menggiring bola ke arah pertahanan lawan dengan lincah. Pemain mampun melakukan tendangan ke arah gawang dengan satu sentuhan. Pemain mampu mengstop bola lalu diarahkan kepada temanya.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada tiga aspek penampilan bermain pada setiap komponen, yaitu: pengambilan keputusan (*Descision Making*) (TEPAT atau TIDAK TEPAT), melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*) (EFESIEN atau TIDAK EFESIEN), dan memberi dukungan (*Support*) (TEPAT

Zaidan Rizqullah, 2023

Implementasi Pendekatan Taktis Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik dan Keterampilan Aktivitas Permainan Sepakbola Pada Siswa di SMPN 44 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu.

atau TIDAK TEPAT). Kemudian mengobservasi setiap siswa dalam pelajaran permainan tersebut dan merekam kesesuaian atau ketidaksesuaian dan efisien atau tidak efisiennya suatu kejadian dari pengetahuan dan penampilan taktis pada komponen tertentu.

Setelah peneliti menentukan aspek komponen yang akan diamati selanjutnya peneliti dibuat lembar observasi untuk mengukur atau mengamati komponen-komponen yang dijadikan penilaian dalam permainan sepak bola tersebut. Berikut adalah formatnya :

Tabel 3. 2
Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keterampilan GPAI 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									
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.

Zaidan Rizqullah, 2023

Implementasi Pendekatan Taktis Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik dan Keterampilan Aktivitas Permainan Sepakbola Pada Siswa di SMPN 44 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu.

3.4.2 Angket Kecerdasan Kinestetik

Angket merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pernyataan atau pertanyaan yang harus dijawab oleh subyek penelitian. Instrumen untuk mengetahui tingkat kecerdasan kinestetik siswa peneliti mengadopsi instrumen penelitian yang dikembangkan oleh Nurhkoliq (2016) yaitu “pengembangan kisi-kisi instrumen kecerdasan kinestetik yang meliputi 6 indikator dan 24 butir pertanyaan dan peneliti memodifikasi beberapa butir pertanyaan”.

Metode kuisioner atau yang digunakan oleh peneliti ini merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan butir pertanyaan tertulis kepada responden yang berisi tentang pertanyaan terkait kecerdasan kinestetik.

Adapun kisi-kisi dari angket tersebut dituliskan didalam tabel seperti berikut:

Tabel 3. 3
Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Kinestetik

Variabel	Indikator	No.item
Kecerdasan Kinestetik (Y)	Menonjol dalam kemampuan olahraga	1,2,3,4
	Tidak bisa berdiam dengan lama	5,6,7,8
	Senang dengan pada aktivitas mengandalkan gerak	9,10,11,12
	Memiliki kemampuan tubuh tidak kaku	13,14,15,16
	Terampil dalam kerajinan tangan	17,18,19,20
	Memiliki kemampuan tubuh yang terkoordinasi	21,22,23,24

Sumber Nurhkoliq (2016)

Indikator-indikator yang telah dirumuskan ke dalam kisi-kisi tersebut di atas selanjutnya dijadikan bahan angket kemudian disusun butir-butir pertanyaan. Butir-butir pertanyaan tersebut dibuat dalam bentuk pernyataan-pernyataan dengan kemungkinan jawaban yang tersedia. Skala yang digunakan dalam angket ini adalah Zaidan Rizqullah, 2023

Implementasi Pendekatan Taktis Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik dan Keterampilan Aktivitas Permainan Sepakbola Pada Siswa di SMPN 44 Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu.

skala likert yang telah dimodifikasi. Menurut Sugiyono (2010) bahwa “skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan prespsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Dengan skala likert , maka variabel yang akan diukur dituliskan menjadi indikator variabel. Kemudia indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun butir-butir instrumen yang berupa pertanyaan dan pernyataan. Berikut digambarkan rentang skala likert yang digunakan dalam penelitian ini.

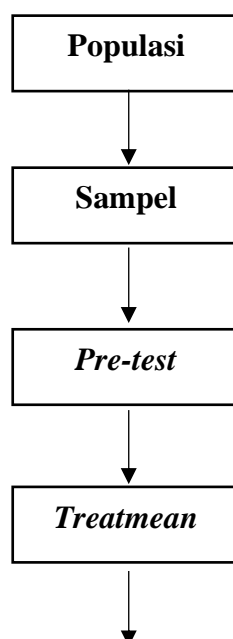
Tabel 3. 4
Kategori pemberian skor alternatif jawaban

Alternatif jawaban dan skor					
Pernyataan	Sangat Sesuai (SS)	Sesuai (S)	Kurang Sesuai (KS)	Tidak Sesuai (TS)	Sangat tidak sesuai
Positif (+)	5	4	3	2	1
Negativ (-)	1	2	3	4	5

Sumber : Nurhkoliq (2016)

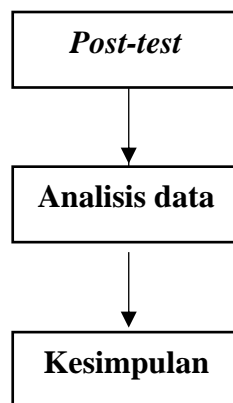
3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang diterapkan seperti dalam gambar bagian 3.2 dibawah ini:



Zaidan Rizqullah, 2023

Implementasi Pendekatan Taktis Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik dan Keterampilan Aktivitas Permainan Sepakbola Pada Siswa di SMPN 44 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu.



Gambar 3. 2
Prosedur penelitian

Uraian metodologi penelitian pada bagan diatas adalah sebagai berikut: penentuan populasi dan sampel lalu melakukan uji *Pre-test* (diawal) dan setelah di *treatment* (perlakuan) dilakukannya *post-test* (tes akhir) penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan rincian 12 kali pertemuan 2 kali pertemuan dilakukakan untuk tes awal dan tes akhir 10 pertemuan dilakukan untuk diberikanya perlakuan atau *treatmeant*, setelah mendapat hasil, hasil diolah lalu langkah terakhir diberi kesimpulan tentang penelitian.

3.6 Analisi 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:

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan pendekatan uji Liliefors Negara et al (2019, p. 124) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_i, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus:

$$Z = \frac{X_1 - X}{s}$$

- b. Untuk tiap bilangan ini, menggunakan daftar distribusi normal baku.
- c. Kemudian dihitung $F(Z_i) = P(Z < Z_i)$.

Zaidan Rizqullah, 2023

Implementasi Pendekatan Taktis Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik dan Keterampilan Aktivitas Permainan Sepakbola Pada Siswa di SMPN 44 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu.

- d. Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(Z_i)$.
- e. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya.
- f. Ambil angka terbesar dan harga-harga mutlak tersebut selanjutnya harga tersebut dinyatakan dengan harga L_0 .
- g. Untuk menerima hipotesis, maka kita bandingkan nilai L_0 ini dengan nilai kritis L untuk uji liliefors, dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan kriteria adalah
1. Terima H_0 jika $L_0 < L\alpha = \text{Normal}$
Berdistribusi normal, jika L_0 yang diperoleh dari data pengamatan lebih kecil dari nilai $L\alpha$ dari daftar nilai kritis uji liliefors, maka dalam hal ini hipotesis H_0 diterima.
 2. Tolak H_0 Jika $L_0 > L\alpha = \text{Tidak Normal}$
Berdistribusi tidak normal, jika L_0 yang diperoleh dari data pengamatan lebih besar dari nilai $L\alpha$ dari daftar nilai kritis uji liliefors, maka dalam hal ini hipotesis H_0 ditolak.
- h. Bila data hasil pengujian berdistribusi normal, maka langkah pengujiannya menggunakan uji t atau uji signifikansi kesamaan dua rata-rata dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{B}}{\frac{SB}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t = Nilai t hitung yang dicari

B = Rata-rata nilai beda

SB = Simpangan baku

n = Jumlah sampel

3.6.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian homogen atau tidak. Dalam uji homogenitas data dapat dilakukan dengan pengujian menggunakan levene statistic dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Maka jika hasil

Zaidan Rizqullah, 2023

Implementasi Pendekatan Taktis Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik dan Keterampilan Aktivitas Permainan Sepakbola Pada Siswa di SMPN 44 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu.

nilai sig. > 0.05 data tidak homogen dan jika nilai sig. < 0.05 data homogen (Negara et al., 2019).

3.6.3 Uji Hipotesis

Dalam melakukan uji hipotesis pengaruh dan perbedaan kecerdasan emosional dan keterampilan bermain sepakbola, 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_0 ditolak.