

## BAB III

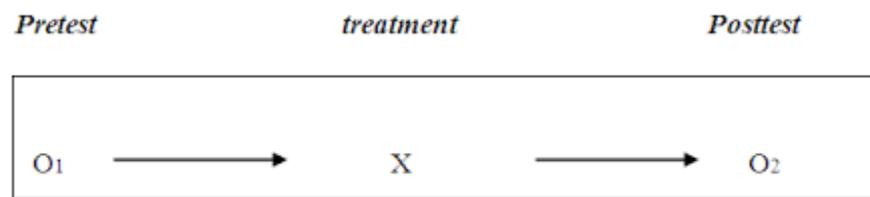
### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Dalam pelaksanaan sebuah penelitian, diperlukan suatu cara metode ilmiah untuk memperoleh sebuah data dan informasi. Metode ilmiah tersebut sangat diperlukan karena agar data yang dikumpulkan dapat dipertanggungjawabkan dan terbukti valid. Dalam penelitian ini, akan menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk meneliti sebuah kemungkinan sebab akibat dengan menggunakan satu atau beberapa perlakuan kepada sekelompok orang. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan terhadap variabel yang data-datanya belum ada sehingga perlu dilakukan pemberian treatment/perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian yang kemudian diamati/diukur dampaknya (Jaedun, 2011, hlm. 5). Penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencari hubungan sebab akibat antara variabel bebas dengan variabel terikat, dimana variabel bebas dikendalikan untuk menentukan pengaruh yang ditimbulkan pada variabel terikat (Ratminingsih, 2010, hlm. 31). Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perubahan yang ditimbulkan setelah perlakuan dari subyek penelitian.

Dalam penelitian eksperimen ini, terdapat 4 macam desain, yaitu: *True-Experimental*, *Pre-Experimental*, *Factorial-Experimental*, dan *Quasi-Experimental* (Sugiyono, 2007, hlm. 73). Untuk menggunakan desain tersebut, seorang peneliti harus mengetahui pokok-pokok permasalahannya terlebih dahulu, sehingga peneliti bisa menggunakan desain eksperimen ini sesuai dengan aspek masalah penelitian yang dihadapi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain Pre-Eksperimental (*One Group Pretest-Posttest Design*) karena desain ini dirasa cocok oleh peneliti dengan aspek penelitiannya.

Setelah menentukan desain penelitian, kemudian peneliti menentukan frekuensi *treatment* yang akan digunakan agar penelitian berjalan dengan maksimal. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, frekuensi latihan dilaksanakan 3 hari/minggu, sedangkan lamanya latihan paling sedikit 4-6 minggu (Yudiana dkk., 2012, hlm. 2). Oleh karena itu, perlakuan eksperimen dapat dilakukan paling sedikit 12-18 pertemuan. Dalam penelitian ini melakukan 12 kali pertemuan dan 2 kali pertemuan untuk *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 3.1 (One Group Pretest-Posttest Design)**

(Sumber: Sugiyono, 2013, hlm. 75)

Keterangan:

O<sub>1</sub>: Subyek sebelum mendapat perlakuan

X: Perlakuan/*treatment*

O<sub>2</sub>: Subyek setelah mendapat perlakuan

### 3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan atau peserta dari penelitian ini berjumlah 25 orang kelas V SDN 201 Sukaluyu Bandung. 25 orang tersebut nantinya akan diberikan perlakuan/*treatment* semua menggunakan model *TGFU*. Partisipan dalam penelitian ini menggunakan kelas V siswa sekolah dasar dikarenakan siswa kelas V sekolah dasar berumur 10-12 tahun. Usia 10-12 tahun adalah usia yang sesuai dengan karakteristik penelitian ini, karena anak-anak memiliki keterampilan manipulatif menyerupai kemampuan orang dewasa (Puspita dkk., 2018, hlm. 176). Dengan keterampilan manipulatif yang dimiliki anak usia 10-12 tahun, ini akan menunjang keberhasilan penelitian yang akan dilakukan.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Dalam sebuah penelitian, peneliti harus terlebih dahulu menentukan populasi yang akan dijadikan sumber data penelitian. Populasi adalah seluruh obyek yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan, peristiwa yang memiliki karakteristik tertentu (Erpina dkk., 2014, hlm. 6). Populasi adalah sekumpulan individu atau objek yang berada dalam satu wilayah dengan karakteristik khas yang menjadi titik perhatian dalam sebuah penelitian (Hernaeny, 2021, hlm. 35).

Dapat disimpulkan bahwa populasi adalah sekumpulan obyek yang terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuhan, dan sebagainya yang memiliki karakteristik tertentu sehingga menjadi titik perhatian dalam sebuah penelitian.

Populasi dari penelitian ini adalah siswa-siswi SDN 201 Sukaluyu Kota Bandung  
 Naufal Vieri Firrisqi, 2023  
**IMPLEMENTASI MODEL TGFU DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN INVASI DI SEKOLAH DASAR**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang berjumlah 164. Alasan peneliti memilih populasi tersebut dikarenakan saat program PPLSP, peneliti mengamati kelas tersebut kesusahan saat melakukan pembelajaran permainan invasi, dan saat ditanya pun jawabannya yaitu permainan invasi mudah saat dilihat dan membingungkan saat dipraktikkan. Selain dari susahnya pemahaman permainan invasi di kelas tersebut, alasan peneliti yang kedua yaitu kelas V sekolah dasar adalah kelas dengan usia yang tepat untuk dilakukan penelitian, dikarenakan usia 10-12 tahun, anak-anak mulai memiliki keterampilan manipulatif menyerupai kemampuan orang dewasa. Dengan berbagai alasan dan pertimbangan tersebut, peneliti memilih kelas V SDN Sukaluyu Bandung sebagai populasi untuk dijadikan penelitian.

### 3.3.2 Sampel

Dalam sebuah penelitian, tidak semua populasi akan dijadikan menjadi sumber penelitian, karena jika jumlah populasi terlalu besar, akan memakan waktu, biaya, tenaga yang berlebih. Maka dari itu, peneliti akan menggunakan sebagian sampel dari populasi tersebut. Sampel merupakan bagian yang diambil dari populasi, jumlah populasi akan diambil sebagian sampel untuk mewakili keseluruhan populasi (Marlius, 2017, hlm. 60). Sampel bisa dikatakan pula sebagai bagian atau wakil dari populasi yang mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan (Hera & Elvandari, 2021, hlm. 130). Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili karakteristik dari keseluruhan populasi.

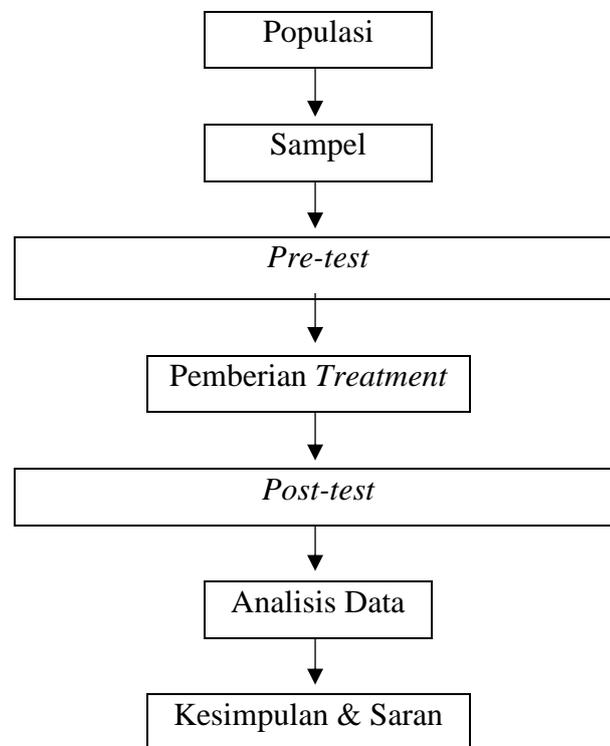
Pada penelitian ini, akan menggunakan teknik pengambilan *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017, hlm. 85). Selanjutnya, jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih (Arikunto, 2002, hlm. 112). Karena keterbatasan waktu, biaya, tenaga yang dimiliki peneliti, maka peneliti mengambil 15% dari jumlah populasi, yaitu 25 orang. Saat pembagian kelompok, peneliti membaginya dengan cara memilih secara acak, karena anggota sampel di mata peneliti adalah homogen.

### 3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah sebuah cara atau langkah-langkah dalam melakukan sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti membuat Langkah-

langkah yang sudah direncanakan dan akan dilakukan dalam penelitian ini. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Menentukan populasi dan sampel
2. Melakukan tes awal/*pre-test* permainan invasi
3. Pemberian perlakuan/*treatment* model *TGFU*
4. Melakukan tes akhir/*post-test* permainan invasi
5. Mengolah data
6. Melakukan pengujian hipotesis/analisis data
7. Menarik kesimpulan dan saran



**Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian**

(Sumber: Akbar, 2022, hlm. 17)

### 3.5 Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data dari sampel-sampel penelitian dibutuhkan alat ukur yang disebut instrumen. Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2017, hlm. 166). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Games*

*Performance Assessment Instrument (GPAI). Games Performance Assessment*  
 Naufal Vieri Ferrisqi, 2023  
**IMPLEMENTASI MODEL TGFU DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN INVASI DI SEKOLAH DASAR**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*Instrument (GPAI)* telah berkembang sebagai suatu alat kelengkapan penilaian untuk guru gunakan dan dibiasakan dalam berbagai variasi permainan. Kemudahan dalam menggunakan *GPAI* ini membuat guru bisa memakai berbagai jenis permainan dalam system klasifikasi (contoh: invasi, net, dan wall) atau klasifikasi invasi yang lebih spesifik yaitu (contoh: sepakbola, *handball*, basket). Terdapat beberapa komponen keterampilan *GPAI*, dan peneliti mengidentifikasi komponen keterampilan tersebut sehingga peneliti memilih 3 komponen yang sesuai dengan penelitian. Adapun tabel komponen *GPAI* sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Komponen *GPAI* (*Games Performance Assessment Instrument*)**

A. *Decision making* (pengambilan keputusan)

Indikator	+	-
Mengoper	Siswa mengoper bola pada teman yang sedang tidak dijaga lawan	Siswa mengoper bola pada teman yang sedang dijaga lawan
Menggiring	Siswa menggiring bola untuk melewati lawan	Siswa menggiring bola tetapi tidak berhasil melewati lawan
Menembak	Siswa menendang bola kearah gawang saat posisi penjaga gawang tidak tepat	siswa menendang bola kearah gawang saat penjaga gawang di dalam posisi yang tepat

B. *Skill execution* (pelaksanaan keterampilan)

Indikator	+	-
Mengoper	Siswa mampu mengoperkan bola dan dapat diterima oleh teman seregu	Siswa tidak mampu mengoperkan bola dan tidak dapat diterima oleh teman seregu
Menggiring	Siswa mampu melewati lawan saat menguasai bola	Siswa tidak mampu melewati lawan saat menguasai bola

Menembak	Siswa mampu mencetak gol ke gawang lawan	Siswa tidak mampu mencetak gol ke gawang lawan
----------	--	--

### C. Support (dukungan)

Indikator	+	-
Mencari <i>space</i> kosong	Siswa berusaha mencari ruang yang kosong	Siswa tidak berusaha mencari ruang yang kosong
Mencari posisi menembak	Siswa mampu mencari posisi untuk mencetak gol ke gawang lawan	Siswa tidak mampu mencari posisi untuk mencetak gol ke gawang lawan

(Sumber: Lubay, 2021, hlm. 52)

Dengan indikator keterampilan tersebut, peneliti dapat menentukan dan menilai penampilan dari subjek penelitian. Untuk menilai dan menjumlahkan data tersebut, diperlukan sebuah tabel penilaian bermain, agar data tersebut tersusun dengan rapi. Adapun tabel penilaian penampilan bermain sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Tabel Penilaian Penampilan Bermain**

No	Nama	Decision making (pengambilan keputusan)			Jumlah	Skill execution (pelaksanaan keterampilan)			Jumlah	Support (dukungan)		Jumlah	Jumlah
		Menyer	Mengambil	Membak		Menyer	Mengambil	Membak		Mencari	posisi		

		T	T	T	T	T	T		T	T	T	T	T		T	T	T	T		
			T		T		T			T		T				T		T		
1																				
2																				
3																				

(Sumber: Luby, 2021, hlm. 54)

Keterangan:

T: Tepat

TT: Tidak Tepat

### 3.6 Analisis Data

Selanjutnya jika data sudah diperoleh, maka peneliti melakukan pengolahan data/analisis data. Data yang masih mentah (raw data) perlu diolah sedemikian rupa sehingga menjadi informasi yang akhirnya dapat digunakan untuk menjawab tujuan penelitian (Hastono, 2006, hlm. 6). Untuk membantu analisis data, peneliti menggunakan aplikasi software SPSS versi 21 dengan menu uji Normalitas, uji *Paired T-test*. SPSS adalah aplikasi yang digunakan untuk melakukan analisis statistika tingkat lanjut, analisis data dengan algoritma *machine learning*, analisis string, serta analisis big data yang dapat digunakan untuk membangun platform data analisis (Zein dkk., 2019, hlm. 3).

#### 3.6.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas adalah apakah data empirik yang didapatkan di lapangan sesuai dengan distribusi teoritik tertentu, dan tujuannya mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak (Haniah, 2013, hlm. 3). Uji normalitas ini menggunakan metode *shapiro-wilk*. *Shapiro-wilk* merupakan metode uji normalitas yang penggunaannya terbatas untuk sampel kurang dari lima puluh agar menghasilkan keputusan yang akurat (Oktaviani & Notobroto, 2014, hlm. 134). Normalitas dalam penelitian ini ada pada taraf signifikan  $\alpha$  0,05 dengan penjelasan sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi  $>0,05$  maka data berdistribusi normal

Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal.

### 3.6.2 Uji *Paired T-test*

Uji-t berpasangan (*paired t-test*) adalah metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas/berpasangan (Montolalu & Langi, 2018, hlm. 45). Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan penilaian hasil sebelum diberi perlakuan dan hasil sesudah diberi perlakuan.

Rumus *Paired T-test* yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

(Sumber: Sugiyono, 2017, hlm. 197)

Keterangan:

$X_1$  : rata-rata sampel  $X_1$

$X_2$  : rata-rata sampel  $X_2$

$S_1$  : simpangan baku sampel  $X_1$

$S_2$  : simpangan baku sampel  $X_2$

$S_1^2$  : varians sampel  $X_1$

$S_2^2$  : varians sampel  $X_2$

$r$  : korelasi antara dua sampel

$H_0$ : tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian model *TGFU* terhadap penguasaan keterampilan permainan invasi.

$H_1$ : terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian model *TGFU* terhadap penguasaan keterampilan permainan invasi

Dasar pengambilan keputusan uji *Paired T-test*:

Jika signifikansi  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak

Jika signifikansi  $\geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima