

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2015), metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Menurut Creswell (2014), tujuan penelitian kuantitatif meliputi variabel-variabel dalam penelitian dan hubungan antarvariabel tersebut, para partisipan, dan lokasi penelitian. Penggunaan variabel-variabel secara kuantitatif adalah untuk menghubungkan variabel-variabel tersebut, seperti yang biasa dijumpai dalam penelitian survei, atau untuk membandingkan sampel atau kelompok tertentu dalam kaitannya dengan hasil penelitian seperti yang biasa ditemukan dalam penelitian eksperimen.

Metode penelitian perlu disesuaikan dengan masalah dan tujuan dari penelitian. Peneliti menggunakan metode eksperimen yaitu eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Jenis penelitian eksperimen semu yang digunakan adalah *The Static-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Suryadi et al. (2020), *The Static-Group Pretest-Posttest Design* merupakan penelitian yang melibatkan kelompok eksperimen atau penerima perlakuan dan kelompok kontrol kemudian dilakukan pengukuran terhadap dua kelompok tersebut saat sebelum perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

**Tabel 3.1**  
***The Static-Group Pretest-Posttest Design***

O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>	Kelompok Eksperimen
O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>	Kelompok Kontrol

*Sumber:* (Suryadi et al., 2020)

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pretest* yang dilakukan pada kelompok eksperimen

X<sub>1</sub> : Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen

- O<sub>2</sub> : *Posttest* yang dilakukan pada kelompok eksperimen  
 O<sub>3</sub> : *Pretest* yang dilakukan pada kelompok kontrol  
 X<sub>2</sub> : Perlakuan yang diberikan pada kelompok kontrol  
 O<sub>4</sub> : *Posttest* yang dilakukan pada kelompok kontrol

Untuk meningkatkan objektivitas, penelitian dilakukan dengan melibatkan orang lain yang melakukan penilaian pretest posttest. Penguji lain yang ikut terlibat dalam penilaian tersebut, tidak mengetahui mana yang kelompok kontrol dan mana yang kelompok eksperimen atau dengan kata lain *blinded*.

### 3.2. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Riadi, (2016), populasi atau *universe* adalah sebuah wilayah atau tempat objek/subjek yang diteliti, baik orang, benda, kejadian, nilai maupun yang hal-hal lain yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu untuk mendapatkan sebuah informasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal SMK Inovasi Mandiri yang berjumlah 24 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *sampling* jenuh di mana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel.

### 3.3. Instrumen Penelitian

Penilaian hasil belajar bermain futsal siswa dilakukan melalui dua tes yaitu *pretest* yakni sebelum diberi perlakuan dan *posttest* yakni setelah diberi perlakuan. Peneliti menggunakan tes *Game Performance Assesment Instrument* atau GPAI. Mitchell dalam Memmert & Harvey (2008) terdapat tujuh komponen dalam GPAI yaitu:

1. *Base*, pergerakan yang sesuai ke posisi awal (*home*).
2. *Adjust*, pergerakan sebagaimana diharuskan dalam alur permainan.
3. *Decision making*, membuat keputusan yang tepat tentang apa yang harus dilakukan dengan bola selama pertandingan.
4. *Skill execution*, eksekusi yang efisien dari keterampilan yang dipilih.
5. *Support*, memberikan dukungan tepat untuk rekan satu tim yang memegang bola dengan berada dalam posisi menerima umpan.
6. *Cover*, memberikan perlindungan pertahanan, bantuan, atau cadangan yang sesuai serta mendukung pemain satu tim yang sedang bergerak dengan bola.

7. *Guard/mark*, penjagaan terhadap lawan yang memiliki kemungkinan untuk menguasai bola ataupun tidak menguasai bola.

Guru, pelatih atau peneliti dapat memilih satu atau beberapa komponen untuk memberikan penilaian pada individu dalam suatu permainan (Memmert & Harvey, 2008). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lima aspek komponen dan kriteria penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3. 2**  
**Aspek dan Kriteria Penilaian GPAI**

<b>Komponen</b>	<b>Kriteria Tepat/Efisien</b>	<b>Kriteria Tidak Tepat/Tidak Efisien</b>
<i>Base</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa kembali keposisi bertahan setelah melakukan penyerang</li> <li>2. Siswa kembali ke posisi semula setelah melakukan keterampilan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa tidak kembali keposisi bertahan setelah melakukan penyerang</li> <li>2. Siswa tidak kembali ke posisi semula setelah melakukan keterampilan</li> </ol>
<i>Decision Making</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa berusaha mengoper bola pada waktu yang menguntungkan tim</li> <li>2. Siswa berusaha menggiring bola untuk menghindari lawan</li> <li>3. Siswa berusaha menendang bola kearah gawang</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa tidak mampu mengoper bola pada waktu yang menguntungkan tim</li> <li>2. Siswa tidak mampu menggiring bola untuk menghindari lawan</li> <li>3. Siswa tidak mampu menendang bola kearah gawang</li> </ol>
<i>Skill Execution</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Operan (passing) bola terkendali</li> <li>2. Bola operan mengenai sasaran satu tim</li> <li>3. Melakukan control bola yang efektif</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Operan (passing) bola tidak terkendali</li> <li>2. Bola operan tidak mengenai sasaran satu tim</li> <li>3. Melakukan control bola yang tidak efektif</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Melakukan menggiring (dribbling) dengan efektif</li> <li>5. Melakukan tembakan (shooting) yang efektif kearah gawang</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Melakukan menggiring (dribbling) tidak efektif</li> <li>5. Melakukan tembakan (shooting) tidak tepat kearah gawang</li> </ol>
<i>Support</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memberikan bola yang mudah untuk teman satu tim</li> <li>2. Siswa berusaha membantu ketika melakukan penyerangan</li> <li>3. Siswa berusaha bergerak untuk menutup pertahanan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memberikan bola yang sulit/keras untuk teman satu tim</li> <li>2. Siswa tidak membantu ketika melakukan penyerangan</li> <li>3. Siswa tidak bergerak untuk menutup pertahanan</li> </ol>
<i>Cover</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa berusaha melapis teman satu tim ketika temannya tidak berada di posisi awal</li> <li>2. Siswa berusaha melapis temannya ketika teman satu tim berhasil menyerang daerah lawan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa tidak melapis teman satu tim ketika temannya tidak berada di posisi awal</li> <li>2. Siswa tidak melapis temannya ketika teman satu tim berhasil menyerang daerah lawan</li> </ol>

*Sumber: Memmert & Harvey, (2008)*

Format penilaian setelah mengamati komponen yang dijadikan penilaian dalam permainan futsal bersumber pada GPAI sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Format Penilaian GPAI**

Permainan ke: .....											vs		.....	
Hari, Tanggal:														
Pukul:														
Tempat:														
No	Nama	Base (B)		Decision Making (DM)		Skill Execution (SE)		Support (S)		Cover (C)				
		E	IE	A	IA	E	IE	A	IA	E	IE			
1.														
Indeks		BI = E/(E+IE)		DMI = A/(A+IA)		SEI = E/(E+IE)		SI = A/(A+IA)		CI = E/(E+IE)				
Game Performance (GP)		GP = (BI + DMI + SEI + SI + CI) / 5												
Game Involvement (GI)		GI = E + IE + A + IA												

Sumber: Memmert & Harvey, (2008)

Keterangan:

- A (*Appropriate*) : Membuat keputusan yang tepat  
 IA (*Inappropriate*) : Membuat keputusan yang tidak tepat  
 E (*Effective*) : Melakukan keterampilan yang tepat  
 IE (*Ineffective*) : Melakukan keterampilan yang tidak tepat

### 3.4. Prosedur Penelitian

Peneliti menyusun langkah-langkah atau prosedur penelitian sebagai berikut:

1. Siswa yang menjadi sampel dibagi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Kedua kelompok sampel diberikan *pretest* atau tes awal.
3. Setelah mendapatkan hasil *pretest*, kedua kelompok diberikan perlakuan selama 8 kali pertemuan dengan materi berbeda. Satu kelompok menggunakan media visual berupa video rekaman aktivitas belajar siswa dan satu kelompok menggunakan media visual berupa video youtube.
4. Setelah melalui 8 kali pertemuan yang diberikan perlakuan, kedua kelompok diberikan *posttest* atau tes akhir.
5. Data *pretest* dan *posttest* yang telah didapatkan kemudian diolah dan dianalisa menggunakan metode statistik.

### 3.5. Analisis Data

Menurut Sugiyono (2015), analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Adapun kegiatan dalam analisis data terdiri dari mengelompokkan data menyajikan data, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan menguji hipotesis yang telah diajukan.

Pengujian hipotesis dapat dilakukan setelah data yang dimiliki diuji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu. Dasar dilakukannya pengujian normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data, jika normal maka estimasi yang kuat untuk pengambilan kesimpulan (Abdurahman et al., 2017). Peneliti menggunakan SPSS *Version 25.0* yang menggunakan *One-Sample Kolmogorov Smirnov Test* dengan *Liliefors Significance Correction* agar mempermudah dalam perhitungan pengujian normalitas. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini juga menggunakan SPSS *Version 25.0*. Pengujian homogenitas mengasumsikan bahwa skor setiap variabel memiliki varians yang homogen (Abdurahman et al., 2017).

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Analyze Compare Mean Paired Sample T-Test* pada *pretest* dan *posttest* dengan bantuan SPSS *Version 25* dan *Independent Sample T-Test*. Adapun hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

- H<sub>0</sub> : Tidak terdapat perbedaan penggunaan media visual berupa Video Rekaman Aktivitas Belajar Siswa dan Video Youtube Terhadap hasil belajar bermain futsal di SMK Inovasi Mandiri
- H<sub>1</sub> : Terdapat perbedaan penggunaan media visual berupa Video Rekaman Aktivitas Belajar Siswa dan Video Youtube terhadap hasil belajar bermain futsal di SMK Inovasi Mandiri