

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

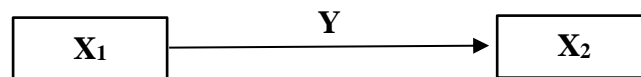
Menurut Sugiyono (2013). Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Sementara Menurut Darmadi (2013), Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Dari hasil pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data yang memiliki tujuan kegunaan tertentu.

Adapun metode penelitian pada penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu atau (*quasi eksperimental design*) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2009) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Menurut Sugiyono (2015) menyatakan bahwa eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain dan menguji hipotesis hubungan sebab-akibat.

Tujuan dari penggunaan metode ini adalah untuk mengetahui suatu pengaruh variabel terhadap variabel lain. Adapun variabel yang dimaksudkan diatas dalam penelitian ini ditunjukkan terhadap variabel bebas yaitu penerapan model Pendekatan Taktis untuk diketahui pengaruhnya terhadap Variabel terikat yaitu penguasaan bola.

Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-experimental one group Pre-test Post-test design*, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian *one group pre test and post test design* ini diukur

dengan menggunakan *Pre-test* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *Post-test* yang dilakukan setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Adapun gambar *Pre-test and Post- test Group Design* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Keterangan:

X₁ : *Pre-test*, yaitu tes awal (observasi dilakukan sebelum pembelajaran taktis)

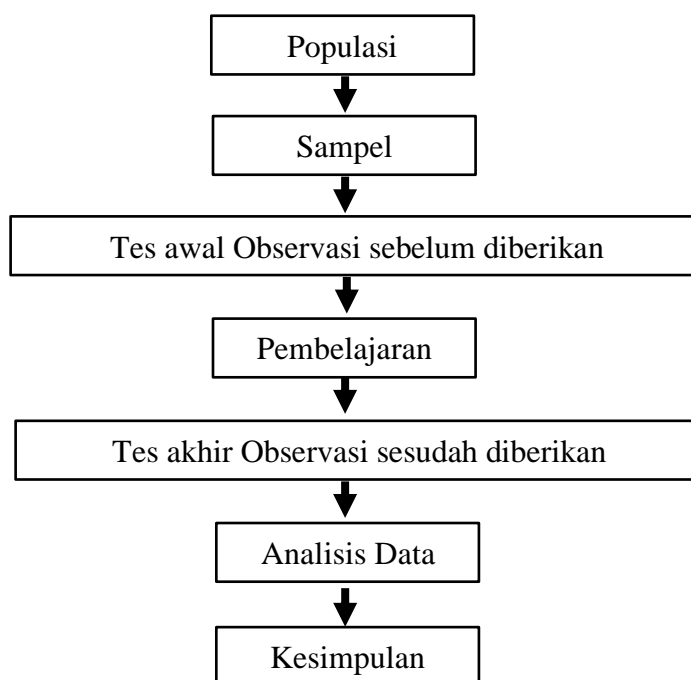
Y : Perlakuan atau Treatment (model pendekatan taktis)

X₂ : *Post-test*, yaitu tes akhir (observasi dilakukan sesudah pembelajaran taktis)

Sumber: (Nasution, 2004)

Desain penelitian merupakan rancangan penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan proses penelitian. Desain penelitian bertujuan untuk memberi pegangan yang jelas dan terstruktur kepada peneliti dalam melakukan penelitiannya. Nasution (2009) juga menyatakan bahwa desain penelitian merupakan rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis serta serasi dengan tujuan penelitian.

Selain desain penelitian, peneliti juga menambahkan langkah-langkah penelitian yang akan dilaksanakan sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Langkah-langkah Penelitian

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada siswa ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Nagreg yang terletak di Jl. Gamblung No. KM.38, Kendan, Kec. Nagreg, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40397.

Adapun waktu perlakuan eksperimen ini dilaksanakan selama 12 kali pertemuan, dengan frekuensi tiga kali pertemuan dalam seminggu yaitu hari senin, rabu, dan jum'at. Terhitung dari bulan Juli sampai Agustus untuk mendapatkan pengolahan data penelitian. Untuk frekuensi pertemuan mengacu kepada pendapat Harsono (1988: 194) “sebaiknya latihan dilakukan tiga kali dalam seminggu”. Sedangkan untuk waktu perlakuan eksperimen yang dilaksanakan dalam 12 kali pertemuan mengacu kepada pendapat Sarwono (1999) dalam (Gantara, 2013) bahwa “frekuensi jumlah waktu ulangan latihan yang baik adalah dilakukan 5-6 per sesi latihan atau 2-4 kali per minggu”. Jika latihan dilakukan 5 sesi x 2 kali per minggu = 10 kali pertemuan (minimal), 5 sesi x 3 kali per minggu = 15 kali pertemuan (sedang), 5 sesi x 4 kali per minggu = 20 kali pertemuan (maksimal). Berdasarkan ungkapan tersebut, penulis menentukan jumlah observasi sebanyak 12 kali pertemuan dengan didasarkan pada tujuan penelitian yaitu untuk melihat

pengaruh pendekatan taktis terhadap penguasaan bola futsal. Penguasaan bola yang harus dikuasai oleh siswa terdiri dari cara melakukan *passing*, *stopping*, dan *dribbling*.

Tabel 3. 1 Skenario Penelitian

Pertemuan	Materi	Bentuk Latihan
1	<i>Pre-test</i>	<i>Pre-test</i>
2	Penguasaan bola	Permainan rondo (4 vs 1) dan (5 vs 1)
3	Penguasaan bola	Permainan (2 vs 1) dan (2 vs 2)
4	Mencetak goal	Permainan (4 vs 2) dan (3 vs 2)
5	Mencetak goal	Permainan (3 vs 2) dan (4 vs 2)
6	Mencetak goal	Permainan (5 vs 2) dan (5 vs 3)
7	Penguasaan bola	Permainan rondo (7 vs 2) dan (6 vs 2)
8	Mencetak goal	Permainan (4 vs 3) dan (4 vs 4)
9	Penguasaan bola	Permainan (5 vs 3) dan (5 vs 4)
10	Penguasaan bola	Permainan (4 vs 3) dan (4 vs 2)
11	Penguasaan bola	Permainan (5 vs 5)
12	<i>Post-test</i>	<i>Post-test</i>

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Untuk memecahkan suatu permasalahan dalam penelitian, maka mutlak diperlukan adanya suatu data dan informasi dari objek yang diteliti. Dan objek penelitian itu adalah populasi, dari populasi ini peneliti akan mendapatkan sebuah data dan informasi. Menurut Sudjana (2005) mengatakan bahwa Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung atau pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya. Menurut Sugiyono (2009) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.”

Dari pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi adalah sekumpulan objek yang akan diteliti, yang berlandaskan kesamaan sifat dan karakteristik sehingga dapat diperoleh data yang berfungsi untuk penarikan

sebuah kesimpulan. Sementara Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi yang memiliki sifat dan karakteristik sama dari populasi tersebut. Pada penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh siswa yang mengikuti Ekstrakurikuler Futsal di SMAN 1 Nagreg dengan jumlah 20 siswa.

3.3.2 Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu teknik *nonprobability Sampling* bentuk Sampling jenuh "Sampling Jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2013). Peneliti mengambil sampel siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal karena penelitian ini berhubungan dengan futsal.

3.4 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa "instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati". Sedangkan Arikunto (2006) berpendapat bahwa "instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya". Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yaitu berupa observasi penampilan bermain siswa menggunakan instrumen GPAI.

Menurut Mitchell, Griffin, dan Oslin (1998) mengusulkan penggunaan Game Performance Assessment Instrument (GPAI) sebagai sarana untuk menilai kemampuan memainkan permainan dalam olahraga. GPAI adalah instrumen penelitian yang dilaksanakan dengan cara mengamati perilaku kinerja yang terkait dengan penyelesaian masalah taktis. Komponen yang diamati dari kemampuan bermain pada awalnya dikembangkan melalui konsultasi dengan guru dan pelatih yang memiliki keahlian mendalam dari setiap kategori permainan.

Menurut Oslin dkk. Mengembangkan GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai (Mimmert & Harvey, 2008).

Sementara Mitchell, 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 invans. Untuk mengobservasi penampilan bermain siswa, Griffin, Mitchell, dan Oslin (1998) telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang bernama *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* yang terdiri dari tujuh komponen yaitu:

1) Kembali ke pangkalan (*home base*)

Merupakan suatu gerakan dimana seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.

2) Menyesuaikan diri (*adjust*)

Pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.

3) Membuat keputusan (*decision making*)

Merupakan suatu tindakan yang akan dilakukan dimana pemain harus bisa membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan selama dalam situasi permainan.

4) Melaksanakan keterampilan (*skill execution*)

Merupakan suatu gerakan dimana pemain melaksanakan keterampilan yang efisien terhadap suatu teknik tertentu.

5) Memberi dukungan (*support*)

Merupakan suatu gerakan dimana pemain harus bisa menempatkan posisinya pada saat menjadi seorang penerima bola untuk membantu teman yang menguasai bola

6) Melapisi teman (*cover*)

Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola

7) Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*)

Pemain harus bisa melakukan posisi bertahan terhadap lawan yang sedang menguasai bola atau tidak memiliki bola.

Namun instrumen GPAI sifatnya fleksibel, guru pendidikan jasmani dapat menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati. Idealnya guru pendidikan jasmani perlu menggunakan ketujuh penilaian diatas untuk melihat penampilan bermain siswa secara menyeluruh. Namun, komponen seperti membuat keputusan (*decision making*), melaksanakan (*skill execution*), dan memberi

dukungan (*support*) sudah cukup untuk mewakili komponen lainnya untuk melihat penampilan bermain siswa.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tiga komponen yang disesuaikan dengan kebutuhan, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dan kriteria-kriteria yang harus dilakukan peserta didik. Dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil (*Decision Making*) dan melaksanakan (*Skill Execution*). Jadi dalam menilai penampilan bermain siswa peneliti menggunakan tiga komponen, yaitu:

1) Membuat keputusan (*decision making*)

Merupakan suatu tindakan yang akan dilakukan dimana pemain harus bisa membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan selama dalam situasi permainan.

2) Melaksanakan keterampilan (*skill execution*)

Merupakan suatu gerakan dimana pemain melaksanakan keterampilan yang efisien terhadap suatu teknik tertentu.

Tabel 3. 2 Komponen GPAI yang diambil

Komponen	Kriteria
Membuat Keputusan (<i>decision making</i>)	• Pemain mampu melakukan penguasaan bola agar tidak terebut oleh lawan
Melaksanakan Keterampilan (<i>skill execution</i>)	• Pemain dapat melakukan <i>passing</i> , <i>dribbling</i> , dan <i>stopping</i> dengan timing yang tepat, untuk tetap menjaga penguasaan bola tim

Setelah tester mengamati pemain yang telah melaksanakan komponen dan kriteria-kriteria tersebut, kemudian tester menilai dan mencatat terhadap keterampilan yang dilaksanakan pemain berdasarkan komponen-komponen tertentu. Berikut ini format GPAI yang digunakan untuk menilai penguasaan bola :

Tabel 3. 3 Format penilaian penguasaan bola

No	DM			SEI			Jumlah	Nilai Akhir
	T	TT	Jumlah	E	TE	Jumlah		
1								
2								
3								
4								
5								
6								
Dst.								

Keterangan:

DM : Membuat Keputusan (*decision making*)

SEI : Melaksanakan Keterampilan (*skill execution*)

T : Tepat (Apabila siswa menampilkan kriteria dari komponen penampilan Membuat Keputusan)

TT : Tidak Tepat (Apabila siswa tidak menampilkan kriteria dari komponen penampilan Membuat Keputusan)

E : Efisien (Apabila siswa menampilkan kriteria dari komponen penampilan Melaksanakan Keterampilan)

TE : Tidak Efisien Tidak Efisien (Apabila siswa tidak menampilkan kriteria komponen penampilan Melaksanakan Keterampilan)

GI : Keterlibatan dalam permainan

GP : Kemampuan memainkan permainan.

Pada tabel diatas, setiap pemain dicatat atau diberi tanda berapa kali melakukan tindakan yang tepat (T), tidak tepat (TT), efisien (E), dan tidak efisien (TE) dalam setiap kriteria yang ada. Dengan menggunakan sistem perhitungan yang sederhana, pengamat bisa mengetahui kualitas penampilan bermain seseorang berdasarkan jumlah tindakan yang tepat, tidak tepat, efisien, dan tidak efisien. Berikut akan diberikan gambaran mengenai rumus penghitungan kualitas penampilan untuk aspek yang dinilai.

1. Index pengambilan keputusan (DM) adalah Jumlah keputusan yang di buat dibagi dengan jumlah keputusan yang tepat ditambah jumlah keputusan yang tidak tepat, $DM = (A / (A + IA))$.

2. Index pelaksanaan keterampilan (SEI) adalah jumlah eksekusi keterampilan yang efisien dibagi dengan jumlah eksekusi keterampilan yang efisien ditambah jumlah eksekusi keterampilan yang tidak efisien, $SEI = (E / (E + IE))$.
3. Keterlibatan dalam permainan (GI): tambahkan bersama-sama semua respon yang menunjukkan keterlibatan dalam permainan. $GI = DM + SEI$.
4. Kemampuan memainkan permainan (GP): Kemampuan memainkan permainan dihitung dengan menambahkan nilai dari semua komponen yang dinilai dan membaginya dengan jumlah komponen yang dinilai, $GP = (DM + SEI) / 2$.

Untuk pelaksanaan observasi peneliti menginstruksikan siswa untuk bermain futsal yang sudah dibagi kelompoknya, yaitu sampel sebanyak 20 orang yang mengikuti ekstrakurikuler futsal, observer menjumlahkan nilai dari setiap komponen untuk dilihat total nilai bermain futsal siswa. langkah-langkah dalam proses penilaian dan pelaksanaan observasi adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang menjadi sampel sebanyak 20 orang akan dibagi menjadi 4 regu setiap regu terdiri dari 5 orang
2. Setiap regu yang terdiri dari 5 orang akan bertanding selama 2 kali 10 menit. Setiap aspek dinilai oleh tester berdasarkan kriteria penilaian yang telah dibuat.
3. Untuk menunjang penilaian peneliti menggunakan rekaman video sebagai antisipasi kesalahan dari tester

3.5 Prosedur Penelitian

Frekuensi pada penelitian ini dilakukan sebanyak 3x pertemuan dalam seminggu. Penelitian ini dilakukan sebanyak 12x pertemuan termasuk *Pre-test* dan *Post-test*. Menurut Sarwono dan Ismaryati (1999) dalam (Gantara, 2013) frekuensi jumlah ulangan latihan minimal 10 kali dan maksimal 20 kali.

Adapun prosedur dari rancangan penelitian tersebut diatas dari sebelum penelitian sampai akhir penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) Tahap I
 - a). Merumuskan masalah dan tujuan penelitian

- b). Menentukan sekolah yang akan dijadikan sebagai daerah pelaksanaan penelitian
 - c). Menghubungi pihak sekolah serta menghubungi pengajar mata pelajaran bersangkutan
 - d). Membuat surat izin penelitian
 - e). Menentukan sampel penelitian
 - f). Menyiapkan program pembelajaran yang akan diberikan
- 2) Tahap II
- a). Memberikan berupa *Pre-test* pada sampel penelitian untuk menentukan kondisi awal
 - b). Memberikan perlakuan (*Treatment*) pada sampel penelitian, yaitu dengan memberikan pembelajaran pendekatan taktis 3x pertemuan dalam seminggu
 - c). Memberikan *Post-test* pada sampel penelitian untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah dari perlakuan yang diberikan.
- 3) Tahap III
- a). Mengolah dan menganalisis data hasil *Post-test*.
 - b). Menganalisis hasil penelitian
 - c). Menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data untuk menjawab perseteruan penelitian.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang meliputi: sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data

1. Sumber data yang menjadi data dalam penelitian kali ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler Futsal.
2. Jenis data yang didapat adalah data kuantitatif yang terdiri hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
3. Teknik pengumpulan data dari hasil belajar yang diambil dengan: memberikan *Pre-test* dan *Post-test* kepada siswa, data tentang situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

3.6.1 Observer

1. Observer 1

Nama : Syahid Badar Al-fath

Pekerjaan : Peneliti

Keahlian : Bermain Futsal

2. Observer 2

Nama : Dede Ridwan M.Pd

Pekerjaan : Guru Pendidikan Jasmani SMA Negeri 1 Nagreg

Keahlian : Pelatih Futsal

Unit Kerja : SMA Negeri 1 Nagreg

3. Observer 3

Nama : Ibnu Lukman Hakim Dekanara S.Pd

Pekerjaan : Guru Pendidikan Jasmani SMA Negeri 1 Nagreg

Keahlian : Pelatih Futsal

Unit Kerja : SMA Negeri 1 Nagreg

3.7 Teknik Analisis Data

Data merupakan bagian terpenting dalam penelitian, karena apabila tidak ada data, penelitian tidak akan mendapatkan hasil. Seperti yang dikatakan (Sugiyono, 2015). Dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian yaitu kualitas instrumen, dan kualitas pengumpulan data. Kualitas pengumpulan data dilihat ketika peneliti menggunakan cara-cara yang baik dalam memperoleh data.

Dalam pengolahan data pada penelitian ini mengumpulkan data *Pre-test* dan *Post-test* setelah diberikan perlakuan (*treatment*), setelah data terkumpul kemudian pengolahan data di bantuan dengan program SPSS 25 (*Statistical Product and Service Solution*). Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

3.7.1 Uji Normalitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan antara dua kelompok data berpasangan yang dimiliki oleh subjek yang sama. Dengan kata lain ingin mengetahui hasil data *Pre-test* dan *Post-test*.

$$t = \frac{\sum di}{\sqrt{\frac{N \sum d^2 - (\sum di)^2}{N - 1}}}$$

Keterangan:

t : Nilai t

d : Selisih nilai *pre-test* dan *post-test*

N : Banyaknya sampel pengukuran

3.7.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian homogen atau tidak. Dan data homogen adalah syarat (tidak mutlak) untuk melakukan uji t-test.

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

3.7.3 Pengujian Hipotesis

One Sample t-Test atau Uji-t satu sampel prosedur pengujian untuk sampel tunggal dengan mekanisme kerja yaitu rata-rata suatu variabel tunggal dibandingkan dengan suatu nilai konstanta tertentu. Sampel berpasangan dapat diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami 2 perlakuan atau pengukuran yang berbeda, yaitu pengukuran sebelum dan sesudah dilakukan sebuah treatment.

Syarat jenis uji ini adalah:

- a. data berdistribusi normal
- b. kedua kelompok data adalah dependen (saling berhubungan/berpasangan)
- c. jenis data yang digunakan adalah numeric dan kategorik (dua kelompok).