

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu langkah yang di susun secara terencana agar mendapatkan hasil sesuai dengan tujuan penelitian secara ilmiah. Menurut Suharsimi, (2006) metode penelitian merupakan hal yang sangat penting dan mendasar dalam penelitian, karena menentukan kualitas dan berhasil atau tidaknya suatu penelitian yang di tentukan oleh peneliti dalam menentukan metode penelitian.

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian yang di lakukan oleh peneliti yaitu menerapkan suatu perlakuan untuk di uji coba kepada siswa sehingga mengetahui pengaruh dari hasil belajar siswa. Hal ini di jelaskan oleh Sugiyono, (2013) “ bahwa penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang di gunakan untuk mengetahui pengaruh dari sebuah perlakuan tertentu terhadap perlakuan yang lain, dengan keadaan dan lingkungan yang terkendali.” Dari penjelasan tersebut metode penelitian eksperimen merupakan suatu metode untuk mengetahui pengaruh dari perilaku atau suatu metode pembelajaran terhadap sesuatu yang lain, Seperti hasil belajar dan yang lainnya.

Dan pada penelitian ini peneliti menggunakan desain *One Grup Pretest-Posttest*. Menurut Maksun, (2006 hlm 40) “Yaitu penelitian eksperimen yang dilakukan pada suatu kelompok di pilih secara acak, dan tidak dilakukan tes ke stabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum di beri perlakuan. Keunggulan pada desain ini yaitu dilakukannya proses pretest dan posttest sehingga dapat dilihat secara pasti hasil dari perlakuan atau treatment yang di berikan”. Dari penjelasan tersebut dapat di simpulkan bahwa desain *One Grup Pretest-Posttest* merupakan desain eksperimen dengan menerapkannya dalam suatu kelompok, Dengan hasil yang dapat dilihat secara pasti karna menggunakan pretest dan Posttest. Adapun gambaran perlakuan *One Grup Pretest-Posttest* sebagai berikut:



Gambar 1.3 Desain Penelitian

(Sugiyono, 2010)

Keterangan:

O1 : Pretest kelompok permainan

X : perlakuan yang diberikan melalui modifikasi permainan sepak bola

O2 : Posttest kelompok eksperimen

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Made (2020) pendekatan kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan data dengan cara statistik atau cara lainnya dari suatu kuantifikasi (Pengukuran). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan data berupa angka, yang didapat dari tes yang sudah dilakukan.

3.2 Partisipan

Partisipan pada penelitian adalah Sekolah Menengah Atas yang beralamatkan di daerah kota Bandung Jl. Lengkong kecil, sasarannya yaitu siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas. Dan penelitian ini difokuskan pada penerapan modifikasi permainan sepak bola.

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan suatu hal penting yang ada dalam penelitian, Menurut Sugiyono, (2016) "Populasi merupakan bagian dari wilayah suatu kelompok, dimana suatu kelompok tersebut mempunyai kualitas dan karakteristik tersendiri dan terdiri dari subjek dan objek, yang dapat diteliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan". Dari penjelasan tersebut bahwa populasi merupakan kelompok atau sekumpulan orang yang mempunyai karakteristik sendiri, sehingga dapat diteliti dan ditarik kesimpulan.

Selanjutnya yaitu sampel, sampel merupakan bagian dari penelitian. Menurut Suharsimi, (2019). “Sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan di teliti”. Hal ini sejalan dengan Sugiyono, (2018) “karakteristik dan jumlah yang ada dalam penelitian termasuk dalam bagian populasi dan disebut sampel, sampel yang diambil dalam populasi tersebut harus benar benar mewakili populasi yang akan diteliti”. Penelitian ini memiliki sampel dari kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Bandung dengan jumlah 36 siswa dalam 1

KELAS XI MIPA 1
36 Siswa

kelasnya. Pada penelitian ini akan menggunakan tehnik *cluster random sampling* adanya kelompok kontrol dan kelompok eksperimen salah satu sekolah kelas XI yang berada di kota bandung dengan menggunakan “taraf signifikan 5%” (Sugiyono, 2016:128)

Teknik ini digunakan apabila subjek penelitian mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional. Jadi teknik proporsional random sampling adalah teknik pengambilan jumlah responden bila subjek penelitian mempunyai anggota atau unsur heterogen dan berstrata proporsional.

3.5 Instrumen Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan cara eksperimen, yang akan dilaksanakan 16 kali pertemuan. Penentuan 16 kali pertemuan ini di dasari oleh pendapat Juliatine, Dkk (2007 hlm 35) bahwa untuk melaksanakan percobaa yang intens dengan hasil yang baik maka percobaan dilaksanakan 3 hari/minggu. Sedangkan lamanya latihan 4-6 minggu. Dari pendapat tersebut peneliti akan melakukan pertemuan sebanyak 3 kali dalam seminggu yang dilaksanakan dalam 12 kali pertemuan atau 4 minggu.

Instrument penelitian merupakan alat yang akan digunakan dalam melakukan penelitian itu sendiri. Menurut Subroto, (2016) “instrument merupakan alat yang digunakan dalam suatu penelitian untuk

mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran dan mengumpulkan data”. dari penjelasan tersebut instrument penelitian merupakan alat yang dipakai dalam melakukan penelitian untuk mengumpulkan informasi, pengukuran dan mengumpulkan data.

dalam penelitian ini instrument yang dipakai yaitu *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI). Menurut Oslin (dalam Memmert & Harvey, 2008. hlm 221) “GPAI merupakan alat untuk mengukur pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai”. Dari penjelasan tersebut dapat di simpulkan bahwa GPAI dapat di pakai untuk mengukur suatu keterampilan, dapat di pakai dalam mengukur keterampilan dalam sebuah permainan, serta GPAI dapat di sesuaikan dengan keterampilan gerak dari materi pelajaran yang di berikan. Guru dapat bebas memilih tugas gerak mana yang akan di berikan kepada siswa sebagai bahan evaluasi pembelajaran yang akan di tingkatan. Gara melakukan penilaian pada saat pembelajaran berlangsung dan terpantau. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat di gunakan pada penilaian :

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar.
Penyesuaian (<i>Adjust</i>)	Pergerakan dari pemain, baik menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan oleh pemain.

M. Firmansyah sobarna, 2022

PENERAPAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN SEPAK BOLA SISWA KELAS XI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGRI 7 BANDUNG

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

Melindungi (<i>Cover</i>)	Menyediakan atau melindungi pemain yang sedang menggiring bola atau menguasai bola.
Memberi dukungan (<i>Support</i>)	Memposisikan pergerakan untuk menerima bola.
Menjaga/Menandai (<i>Guard/Mark</i>)	Bertahan dari lawan yang memiliki atau tidak memiliki bola.
Perlindungan (<i>Base</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang menguasai bola.

Sumber : Kisi Kisi Instrumen GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) (Sucipto, 2015 : 85)

Dari komponen penilaian tersebut peneliti mengambil beberapa kriteria yang akan di nilai pada saat di lapangan. Namun peneliti hanya menggunakan beberapa kriteria penilaian GPAI. Hal ini di karenakan dalam pembelajaran penjas, hanya tiga komponen yang di pakai untuk penilaian, yaitu *Decision marking*, *Skill excekution*, *Support*. Hal ini sejalan dengan pendapat Sucipto, (2015 hlm 84) “Dalam pembelajaran sepak bola hanya tiga komponen saja yang digunakan guru penjas sebagai aspek penilaian GPAI, seperti *Decision marking*, *Skill excekution*, *Support*. Komponen lainnya cukup terwakili”. Dari penjelasan tersebut dapat di simpulkan bahwa tiga komoponen GPAI sudah mewakili aspek penilaian dalam pembelajaran sepak bola untuk di gunakan oleh guru pendidikan jasmani. Berikut aspek penilaian yang akan di gunakan :

Komponen Penilaian Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keterampilan yang diambil (<i>Decision Marking</i>)	<i>Passing I</i> 1. Berusaha memberikan atau mengoper bola pada teman yang bebas.

M. Firmansyah sobarna, 2022

PENERAPAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN SEPAK BOLA SISWA KELAS XI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGRI 7 BANDUNG

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

	<p>2. Menghindari dari kawalan lawan saat menerima bola.</p> <p>3. Melakukan tendangan dengan tenang tidak terburu-buru.</p> <p><i>Dribbling II</i></p> <p>1. Menggiring bola yang cepat ke daerah kosong tanpa kawalan.</p> <p>2. Melihat pergerakan lawan pada saat menggiring bola.</p>
4. Melakukan keterampilan (Skill Execution)	<p><i>Passing I</i></p> <p>1. Siswa mengoper dengan tepat sasaran kepada teman.</p> <p>2. Bola yang di tendang tidak melambung keatas melainkan mendatar.</p> <p><i>Dribbling II</i></p> <p>1. Menggiring bola dengan tetap berada dalam penguasaan kaki siswa.</p> <p>2. Menggiring bola dengan cepat dan lincah.</p>
3. Memberi dukungan (Support)	<p>1. Siswa yang menerima operan bergerak mencari ruang yang kosong tanpa ada kawalan sehingga mempermudah siswa yang ingin menendang bola.</p>

Sumber : Aspek keterampilan sepak bola dalam penilaian GPAI (Game Performance Assessment Instrument) (Sucipto, 2015 : 84)

M. Firmansyah sobarna, 2022

PENERAPAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN SEPAK BOLA SISWA KELAS XI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGRI 7 BANDUNG

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

Setelah peneliti menentukan aspek komponen yang akan di nilai, selanjutnya peneliti membuat lembar observasi untuk mengukur atau mengamati komponen yang akan di amati atau di nilai pada saat permainan sepak bola dilakukan. Kriteria penilaian berdasarkan komponen gpai yang di pilih diatas sebagai berikut :

Tabel Penilaian GPAI

No	Nama	Aspek yang dinilai															Total	
		Keputusan yang diambil					Melakukan Keterampilan					Memberi dukungan						
		SE	E	CK	TE	STE	SE	E	CK	TE	STE	SE	E	CK	TE	STE		
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1		
1.																		
2.																		
3.																		

**Sumber : Griffin et al., (1997:2003) Game Performance Assesment
Instrument GPAI (dala, Trianda, 2016)**

KETERANGAN :

1. Berusaha mengoper bola keteman yang berdiri bebas.
2. Menghindari dari kawalan lawan saat menerima bola.
3. Melakukan tendangan dengan tenang tidak terburu buru.
4. Menggiring bola dengan cepat keruang yang kosong tanpa kawalan.
5. Melihat situasi pergerakan lawan saat ingin mendribbling bola kedepan.
6. Akurasi tendangan bola yang dioper siswa mengarah tepat sasaran.
7. Bola yang ditendang tidak melambung ke atas tetapi datar menyusuri tanah.
8. Menggiring bola dengan baik yaitu bola tetap dalam penguasaan kaki siswa
9. Menggiring bola dengan cepat dan lincah.

M. Firmansyah sobarna, 2022

PENERAPAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN SEPAK BOLA SISWA KELAS XI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGRI 7 BANDUNG

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

10. Siswa yang menerima operan bergerak mencari ruang yang kosong tanpa ada kawalan sehingga mempermudah siswa yang ingin menendang (passing) bola.

No	Penilaian	Keterangan
1.	5	Sangat Efektif
2.	4	Efektif
3.	3	Cukup Efektif
4.	2	Tidak Efektif
5.	1	Sangat Tidak Efektif

**Sumber : Griffin et al., (1997:2003) Game Performance Assesment
Instrument GPAI (dalam, Trianda, 2016)**

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah langkah yang di lakukan peneliti untuk melakukan sebuah penelitian. Adapun langkah penelitian ini sebagai berikut :

1. Tahap awal

Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan dan merumuskan masalah yang sesuai dan terjadi di lapangan. Serta mencari variabel dan mencari sumber lain yang sesuai agar mempermudah jalannya penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti menentukan populasi dan sampel yang akan di teliti. Peneliti melakukan wawancara dan pengambilan data tentang penerapan modifikasi pembelajaran terhadap hasil belajar sepak bola kepada siswa kelas XI SMAN 7 Bandung yang sudah

M. Firmansyah sobarna, 2022

PENERAPAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN SEPAK BOLA SISWA KELAS XI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGRI 7 BANDUNG

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

di bagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok yang diberikan *treatment* dan tidak di berikan *treatment*. tes penilaian ini menggunakan *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)* dan ada tiga aspek yang di nilai pada GPAI yaitu *Decision marking, Skill execution, Support*.

Pada tahap ini ada beberapa observer untuk menilai siswa yang melakukan permainan *small sided game*. Dalam penelitian ini peneliti meminta bantuan guru penjas yang ada disekolah untuk mengisi format penilaian keterampilan bermain (GPAI).

Langkahlangkah dalam proses penilaian dalam pelaksanaan observasi adalah sebagai berikut:

- a. Siswa yang menjadi sampel sebanyak 20 orang akan di bagi 4 tim, dan melakukan permainan sepak bola seperti biasa sebagai pretest dan bertanding selama 2x5 menit
 - b. Siswa di bagi menjadi beberapa tim dengan jumlah pemain 2 vs 1, 3 vs 2, 4 vs 3.
 - c. Setiap aspek dinilai oleh 3 observer
 - Observer 1 : M.Firmansyah s
 - Observer 2 : Retno Intansari S, Pd.
 - Observer 3 : Asep Hambali S, Pd.
3. Tahap Akhir

Pada tahap ini peneliti sudah mempunyai data penelitian yang sudah siap di analisis, pada analisis data ini ada beberapa tahap yaitu :

- a. Uji Normalitas
- b. Uji Homogenitas
- c. Uji Hipotesis
- d. Membuat kesimpulan serta membuktikan hipotesis di terima atau di tolak

3.7 Analisis data

M. Firmansyah sobarna, 2022

PENERAPAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN SEPAK BOLA SISWA KELAS XI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGRI 7 BANDUNG

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

Analisis data akan di lakukan sesudah mendapatkan data hasil penelitian. Dimana dalam penelitian ini analisis data yang di lakukan menggunakan deskriptif statistic dengan uji hipotesis serta pengolahan data menggunakan *Statistical Product for sosial science (SPSS) 25*. Menurut (Sugiyono, 2011 hlm 112) “Perhitungan statistic deskriptif merupakan perhitungan yang menggunakan statistic presentase, Perhitungan statistic deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan mean, modus, median, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar devisiasi, dan persentase”. Tahapan untuk melakukan deskriptif statistic dan uji hipotesis dapat di rincikan sebagai berikut :

3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan tahapan untuk mengetahui bahwa data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test. Menurut Ghazali (2011) uji normalitas kolmogrov-smirnov (dalam Lu’lu Ul Maknunah & Kadela Reka Nur Laili., 2019) “bila nilai $p > 0.05$ maka di ketahui data berdistribusi normal, apa bila nilai $p < 0.05$ maka di ketahui data berdistribusi tidak normal”.

3.7.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data penelitian homogen atau tidak. Dalam uji homogenitas data dapat di uji dengan menggunakan levene statistic. Menurut Widiyana, (2016) “Dalam pengujian ini data di nyatakan homogen apa bila nilai signifikan $p > 0.05$ menunjukkan data yang di uji homogen, dan sebaliknya apa bila data yang di uji $p < 0.05$ maka data tersebut tidak homogen”.

3.7.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan sebuah proses untuk melakukan evaluasi kekuatan bukti dari sampel, dan memberikan dasar untuk membuat keputusan terkait dengan populasinya. Pada penelitian ini uji hipotesis yang

di gunakan yaitu *paired sample test*. Menurut Widiyanto (2020) Paired Sample Test (dalam Wibawa, 2020) “paired sample t-test merupakan metode untuk mengkaji keefektifan perlakuan di tandai adanya perbedaan rata rata sebelum dan sesudah di berikan perlakuan dasar untuk pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak Hipotesis”. untuk menguji hipotesis sebagai berikut :

1. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan Probabilitas (Asymp. Sig) $< 0,05$, maka H_0 di tolak dan H_a di terima.
2. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan Probabilitas (Asymp. Sig) $> 0,05$, maka H_0 di terima dan H_a di tolak.