

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

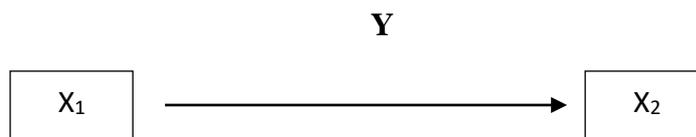
Metode eksperimen yang dilakukan untuk melihat akibat dari suatu perlakuan, peneliti sengaja membangkitkan timbulnya suatu kejadian kemudian diteliti bagaimana akibatnya. Dapat dikatakan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu eksperimen yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada atau tidak sebab-akibat dari variabel yang akan diteliti.

Adapun metode penelitian pada penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu atau quasi eksperimental design dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015 : 114) 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.

3.2 Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian, desain penelitian sangatlah penting dan sangat dibutuhkan karena desain penelitian bertujuan untuk memberikan arahan dan memberikan jalan agar tujuan penelitian dapat tercapai. Desain penelitian merupakan gambaran dari penelitian yang akan dilakukan agar penelitian tersebut dapat terarah. Dalam penelitian eksperimen terdapat beberapa macam desain penelitian. Penggunaan desain tersebut disesuaikan dengan aspek penelitian dan pokok masalah yang akan diungkapkan.

Adapun desain penelitian yang digunakan ialah Quasi Experimental Desain (eksperimen semu) dan desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

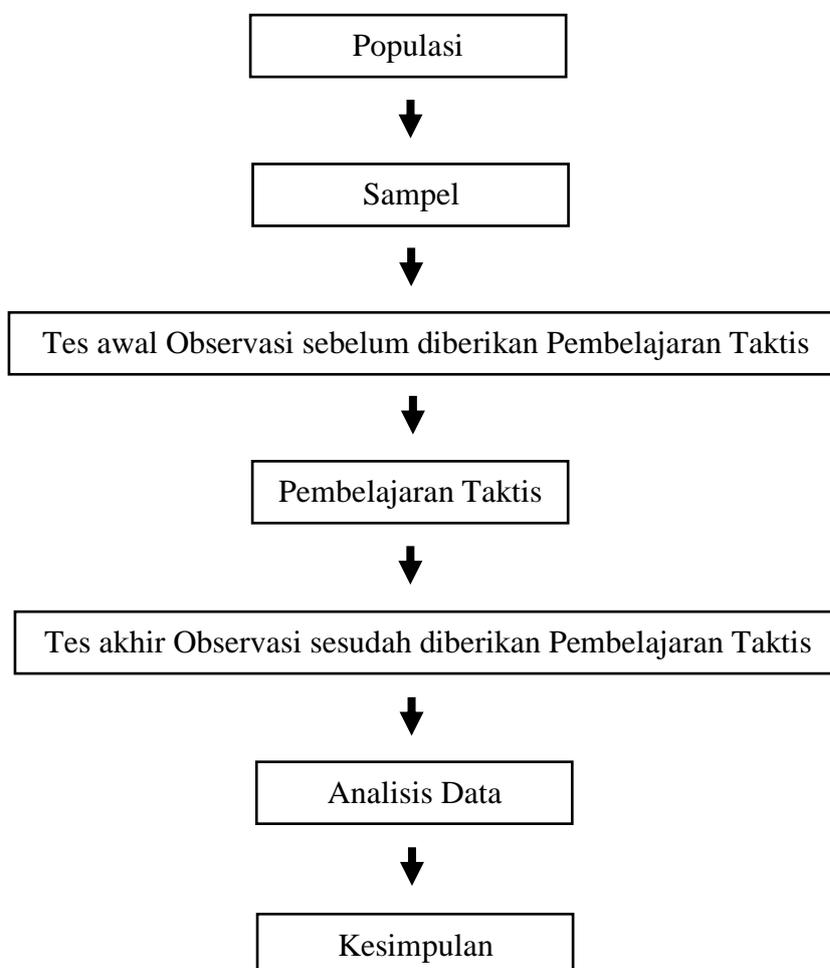
Keterangan:

X_1 = *Pre-test*, yaitu tes awal

Y = Perlakuan atau *treatment*

X_2 = *Post-test* yaitu tes akhir

langkah-langkah penelitian yang akan di laksanakan sebagai berikut :



Gambar 3. 2 Langkah-langkah Penelitian

3.2.1 Perlakuan (*treatment*)

Perlakuan atau sekumpulan kondisi tertentu yang diberikan kepada setiap satuan percobaan, yang mana berfungsi untuk melihat pengaruh yang ditimbulkan oleh setiap kondisi dalam ruang lingkup rancangan yang akan dipakai. Pada penelitian kali ini siswa akan diberikan perlakuan (*treatment*) mengenai pembelajaran teknik dasar permainan sepakbola yang di modifikasi. Berikut adalah skenario pemberian treatment pada siswa ketika proses pembelajaran untuk penelitian peneliti:

Tabel 3. 1

Skenario pelaksanaan perlakuan

Pertemuan	Waktu	Deskripsi Kegiatan	Lokasi
1	Senin 09-10-2023	<i>Pre-test</i> (Tes awal)	Lap. Batu Nunggal
2	Rabu 11-10-2023	(1 vs 1) Siswa ditugaskan untuk mencetak skor dengan cara menggiring bola melewati diantara cones lawan.	Lap. Futsal SMAN 8 Bandung
3	Sabtu 14-10-2023	(2 vs 1) Siswa dengan dua pemain ditugaskan untuk mencetak skor ke gawang kecil yang menggunakan cones dengan jarak dua meter dari gawang kecil. Sedangkan yang satu pemain ditugaskan	Lap. Futsal SMAN 8 Bandung

		mencetak skor ke gawang besar dengan jarak bebas.	
4	Senin 16-10-2023	(2 vs 2) Setiap tim ditugaskan untuk mencetak skor ke gawang kecil, setiap pemain maksimal menyentuh bola tiga sentuhan	Lap. Futsal SMAN 8 Bandung
5	Rabu 18-10-2023	(3 vs 1) Siswa dengan tiga pemain ditugaskan untuk mencetak skor ke gawang berukuran sedang dengan satu kali sentuhan. Sedangkan satu orang pemain mencetak skor dengan cara memasukan bola ke gawang kecil yang berjumlah tiga gawang kecil dengan bebas sentuhan.	Lap. Futsal SMAN 8 Bandung
6	Sabtu 21-10-2023	(3 vs 2) Siswa dengan tiga pemain ditugaskan untuk mencetak skor ke gawang sedang dengan cara menggiring bola	Lap. Futsal SMAN 8 Bandung

		dengan empat sentuhan. Sedangkan dua pemain ditugaskan untuk mencetak skor ke gawang besar dengan jarak 5 meter dari gawang dengan bebas sentuhan.	
7	Senin 23-10-2023	(3 vs 3) Setiap tim ditugaskan untuk mencetak skor ke gawang kecil, setiap pemain maksimal dua sentuhan.	Lap. Futsal SMAN 8 Bandung
8	Rabu 25-10-2023	(4 vs 3) Tim dengan siswa empat orang ditugaskan untuk mencetak skor ke arah gawang besar dengan cara pemain satu tim nya berada didalam gawang untuk menghentikan tendangan kearah gawang dari teman satu timnya. Sedangkan tim yang tiga pemain ditugaskan untuk mencetak skor ke	Lap. Futsal SMAN 8 Bandung

		gawang kecil dengan dua kali sentuhan.	
9	Sabtu 28-10-2023	(4 vs 4) Setiap tim ditugaskan untuk mencetak skor kearah gawang kecil dengan setiap siswa hanya boleh menyentuh bola dengan dua sentuhan.	Lap. Batu Nunggal
10	Senin 30-10-2023	(4 vs 5) Tim dengan 4 siswa ditugaskan untuk mencetak skor kearah gawang besar yang dijaga oleh salah satu tim yang memiliki 5 orang siswa. Sedangkan tim dengan 5 siswa ditugaskan mencetak skor kearah gawang kecil.	Lap. Futsal SMAN 8 Bandung
11	Rabu 01-11-2023	(5 vs 5) Setiap tim ditugaskan untuk bermain sepakbola yang dimodifikasi dengan menggunakan lapangan futsal dengan cara hanya boleh tiga	Lap. Futsal SMAN 8 Bandung

		sentuhan untuk di babak pertama dan bebas sentuhan di babak kedua.	
12	Sabtu 04-11-2023	<i>Posttest</i> (Tes akhir)	Lap. Rooftop Mini Soccer BTM

3.3 Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian

3.3.1 Lokasi

Lokasi penelitian adalah tempat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Peneliti mengambil lokasi di SMAN 8 Bandung yang beralamat Jl. Solontongan No.3, Turangga, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40264.

3.3.2 Populasi

Populasi adalah kumpulan dari keseluruhan pengukuran, objek, atau individu yang sedang dikaji. Populasi dapat diambil dalam menyelesaikan suatu masalah dalam penelitian. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek yang akan diambil datanya dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini ditetapkan bahwa populasi yang akan diambil yaitu siswa kelas XI yang mengikuti ekstrakurikuler sepak bola SMAN 8 Bandung yang berjumlah 20 siswa.

3.3.3 Sampel

Menurut Sugiyono (2015, hal. 63) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini digunakan teknik pengambilan sampling jenuh, istilah lain sampel jenuh adalah sensus, yaitu seluruh siswa kelas XI yang mengikuti ekstrakurikuler sepak bola di SMA Negeri 8 Bandung.

Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif

kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Adapun sampel yang di ambil pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI yang mengikuti ekstrakurikuler sepak bola di SMA Negeri 8 Bandung yang berjumlah 20 orang anggota semua populasi dijadikan sampel.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk memperoleh suatu data. Untuk memperoleh data yang akurat maka harus ada alat ukur yang baik. Menurut sugiyono (2014, hlm. 148), Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasa disebut instrumen penelitian. Jadi, instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sedangkan menurut Arikunto, (2010, hlm. 203) menyatakan bahwa Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah di olah.

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.

Penilaian keterampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Griffin, Mitchell, dan Oslin (Hoedaya 2001 : 108 dalam Aziz, 2022) telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment*

Instrument (GPAI). GPAI yang diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB.

Untuk memperoleh data mengenai keterampilan bermain sepakbola, dalam hal ini peneliti menggunakan prosedur penelitian yang diadaptasi dari GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*). Untuk mengobservasi penampilan bermain siswa, Griffin, Mitchell, dan Oslin telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang bernama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu:

1. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilih.
5. Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima unpan atau melempar.
6. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
7. Menjaga atau mengikuti gerakan lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan.

Ketika menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) untuk permainan yang lebih spesifik, penulis mengidentifikasi mana dari ketujuh komponen yang dapat diterapkan dalam permainan sepakbola dan menentukan satu atau lebih kriteria dari setiap komponen yang mengidentifikasi keputusan dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa yaitu, melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*), membuat keputusan (*decision making*), dan Memberi dukungan (*support*). Adapun format penilaian GPAI yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2

Pengamatan keterampilan bermain sepak bola

Komponen keterampilan bermain	Kriteria
Keputusan Yang Diambil (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berusaha melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim • Siswa berusaha menggiring bola ke arah pertahanan lawan • Siswa menendang bola kearah gawang lawan
Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan operan (<i>passing</i>) dan menguasai atau control bola dengan efektif • Siswa melakukan tendangan (<i>shooting</i>) yang efektif ke arah gawang • Siswa melakukan menggiring bola (<i>dribbling</i>) bola dengan efektif.
Memberikan dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berusaha membantu ketika melakukan penyerangan.

-
- Siswa bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima bola dari operan temannya
 - Siswa berusaha bergerak untuk menutup pertahanan
 - Siswa bergerak menempati posisi yang kosong atau bebas.
-

Tabel 3. 3

Format penilaian keterampilan bermain Sepakbola

No.	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan Dukungan		Jumlah	Nilai Akhir
		T1	TT1	E	TE	T2	TT2		
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									
11.									
12.									
13.									
14.									
15.									
Rata-rata									
Simpangan Baku									

Keterangan:

T1	=	Tepat	(Apabila siswa menampilkan kriteria dari komponen penampilan keputusan yang diambil)
TT1	=	Tidak Tepat	(Apabila siswa tidak menampilkan kriteria dari komponen penampilan keputusan yang diambil)
TE	=	Tidak Efisien	(Apabila siswa menampilkan kriteria dari komponen penampilan melaksanakan keterampilan)
E	=	Efisien	(Apabila siswa tidak menampilkan kriteria komponen penampilan melaksanakan keterampilan)
T2	=	Tepat	(Apabila siswa menampilkan kriteria dari komponen penampilan memberikan dukungan)
TT2	=	Tidak Tepat	(Apabila siswa tidak menampilkan kriteria dari komponen penampilan memberikan dukungan)

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. Index Memberi Dukungan (SPRT) adalah Jumlah keputusan yang dibuat dibagi dengan jumlah keputusan yang tepat ditambah jumlah keputusan yang tidak tepat, $SPRT = (A / (A + IA))$.
4. Keterlibatan dalam permainan (GI) : tambahkan bersama-sama semua respon yang menunjukkan keterlibatan dalam permainan. $GI = DM + SEI + SPRT$.

5. Kemampuan memainkan permainan (GP) : Kemampuan memainkan permainan dihitung dengan menambahkan nilai dari semua komponen yang dinilai dan membaginya dengan jumlah komponen yang dinilai, $GP = (DM+SEI+SPRT) / 3$.

3.5 Prosedur Penelitian

Frekuensi pada penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dalam seminggu sesuai dengan jadwal. Penelitian ini dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan termasuk *pre-test* dan *post-test*.

1. Tahap persiapan

Peneliti mengidentifikasi dan merumuskan masalah di SMA Negeri 8 Bandung tentang keterampilan bermain sepak bola siswa kelas XI yang mengikuti ekstrakurikuler sepak bola kemudian diikuti dengan studi pendahuluan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi terkait dengan masalah penelitian baik secara teoritis maupun praktis. Hal ini akan sangat berguna untuk menyusun kerangka berfikir atau bingkai kerja teoritis tentang pemecahan masalah. Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti adalah:

- a. Studi lapangan dengan melakukan observasi dalam kegiatan ekstrakurikuler sepak bola di SMAN 8 Bandung untuk mengetahui kondisi atau permasalahan yang dialami siswa mengenai masalah bermain sepakbola siswa kelas XI SMA Negeri 8 Bandung.
- b. Studi literatur dengan mempelajari berbagai artikel dari berbagai jurnal terkait atau buku yang relevan mengenai masalah penampilan bermain, terutama keterampilan bermain sepak bola.
- c. Menentukan dan memilih subjek penelitian yang akan dijadikan sumber data. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMA Negeri 8 Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler sepak bola.

- d. Menyiapkan instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data tersebut. Peneliti memakai instrumen penelitian berupa lembar observasi penilaian kognitif dan *Game Performance Assessment Instrumen* (GPAI) yang diadopsi dari teori Griffin.
2. Tahap pelaksanaan penelitian

Pada tahap pelaksanaan penelitian, peneliti memberikan pre-test kepada siswa kelas XI SMA Negeri 8 Bandung untuk keterampilan bermain sepak bola yang sesungguhnya, untuk mengetahui data awal. Setelah itu siswa diberikan perlakuan (*treatment*) model pendekatan taktis selama 10 pertemuan. Setelah selesai diberikan perlakuan (*treatment*), peneliti memberikan post-test kepada siswa kelas XI SMA Negeri 8 Bandung yang sudah dipilih menjadi sampel, untuk mengetahui data akhir serta perbedaan dari data awal (*pre-test*) dan data akhir (*post-test*).
 3. Tahap akhir

Pada tahap akhir peneliti melakukan analisis data pada instrumen yang telah diteliti, sehingga menghasilkan pembahasan dan kesimpulan yang digunakan dalam pembuatan laporan penelitian (skripsi).

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian disusun melalui teknik pengumpulan data yang meliputi sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

1. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang mengikuti ekstrakurikuler di SMAN 8 Bandung
2. Jenis data yang didapat adalah data kuantitatif yang terdiri dari hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran permainan sepak bola.
3. Teknik pengumpulan data hasil pembelajaran permainan sepak bola yang diambil peneliti adalah dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan tes GPAI (*Game Performance Assessment Instrumen*).

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 Pretest dan posttest setelah di berikan perlakuan (treatment) media video, setelah data terkumpul kemudian pengolahan data di bantuan dengan program SPSS 25 (Statistical Product and Service Solution). 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.

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

Zaidan Naufal Pratama, 2023

Implementasi Model Pendekatan Taktis Terhadap Pembelajaran Permainan Sepak Bola Pada Kelas XI Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Bandung

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

3.7.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah jawaban sementara suatu masalah atau hipotesis dapat diartikan sebagai kesimpulan sementara dari data yang diperoleh. Uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test* jika data setelah pengujian normalitas dan homogenitas datanya memiliki distribusi normal dan homogen.

Hipotesis :

Ho : Apabila nilai sig. $>0,05$,maka Ho diterima sedangkan Ha ditolak (tidak berpengaruh)

Ha : Apabila nilai sig. $<0,05$,maka Ha diterima sedangkan Ho ditolak (berpengaruh)

Kriteria Keputusan :

- a. P-Value $> 0,05$, Ho diterima
- b. P-Value $< 0,05$, Ho ditolak