

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode penelitian dan Desain Penelitian

Dalam Penelitian ini menggunakan penelitian *eksperimen*. Menurut Sugiyono (2007: 72) menambahkan bahwa penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Berdasarkan uraian tersebut, spesifik penelitian *eksperimen* dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas dan kebugaran jasmani siswa pada pembelajaran jasmani dengan menerapkan model pembelajaran *teaching game for understanding (TGFU)* dalam pelaksanaannya. Penelitian eksperimen mempunyai berbagai macam desain.

Penggunaan desain tersebut, disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan alam menyusun proses penelitian diperlukan langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk dapat melaksanakan dan memperlancar dalam penelitian. Desain Penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu *one group pretest posttest design* merupakan Desain penelitian yang menyangkut suatu kelompok yang dimana sebelum dilakukannya perlakuan oleh guru, siswa diberikan tes terlebih dahulu dinamakan pretest dan sebaliknya jika sudah diberi perlakuan oleh guru lalu di lakukan tes kembali dinamakan posttest.

Selanjutnya hasil dari perlakuan dapat diketahui secara lebih tepat, karena terlihat dapat dibandingkan keadaanya sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Desain *one group pretest posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut :

Table 1 desain Penelitian

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2

Keterangan :

O1 : tes awal keterampilan bermain bola voli (Pretest)

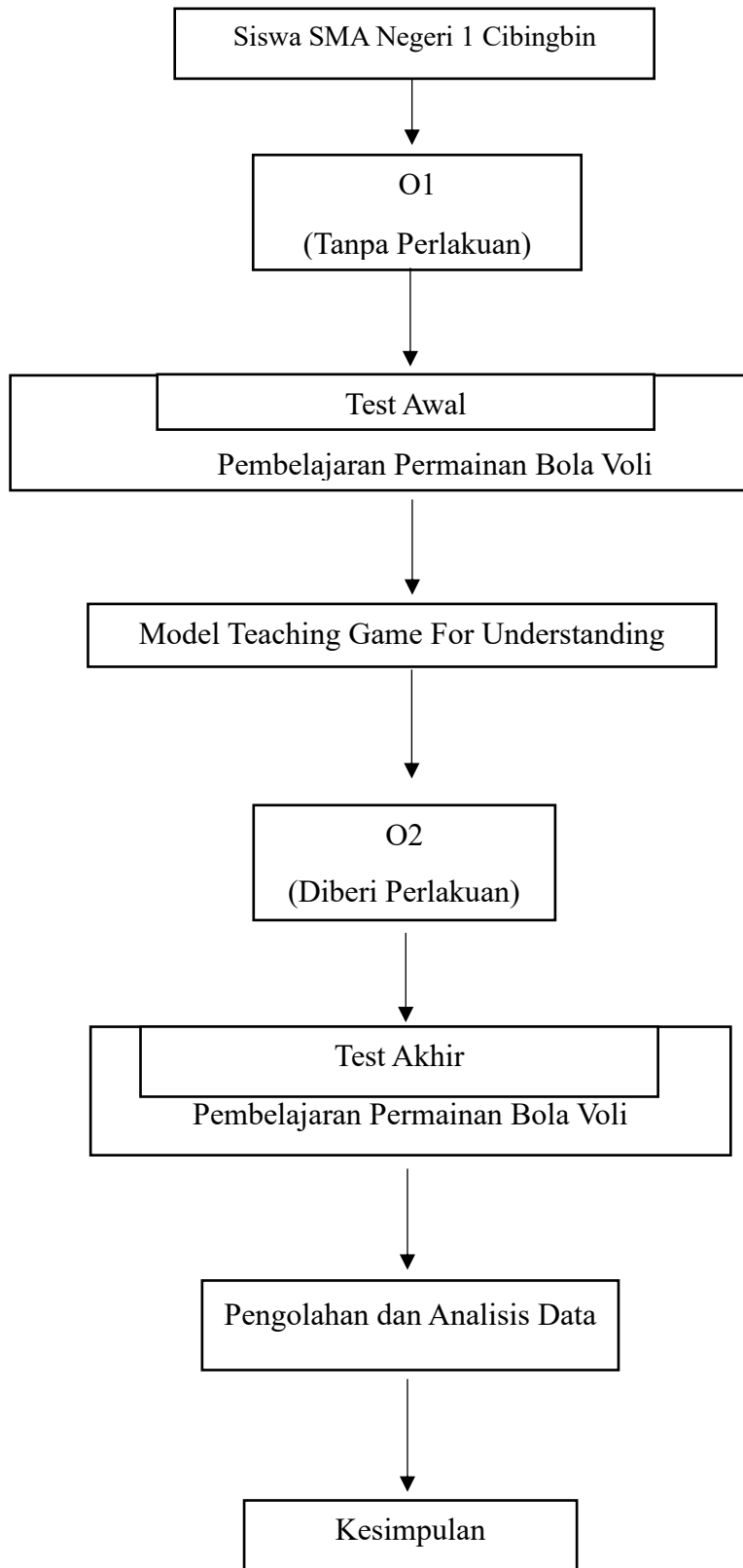
X : treatment/perlakuan model teaching game for understanding dalam permainan bola voli

O2 : tes akhir keterampilan bermain bola voli (posttest)

Dalam desain penelitian ini diawali dengan tahap yang pertama dengan mengambil sampel dari populasi selanjutnya dilakukan tes awal yang dilakukan tanpa perlakuan terlebih dahulu. Jika tes awal sudah terdapat hasilnya, maka yang dilakukan selanjutnya yaitu memberikan perlakuan, dengan penerapan model teaching game for understanding (TGUFU) dalam Pendidikan jasmani permainan bola voli. Tes awal dan tes akhir sudah dilaksanakan, maka hasil yang telah ada akan diolah dan dianalisis secara statistik. Dilakukannya pengolahan data agar dapat diketahui pengaruh implemementasi model teaching game for understanding dalam Pendidikan jasmani bermain bola voli.

Berikut langkah-langkah penelitian yang akan penulis teliti, dideskripsikan dalam gambar antara lain :

Gambar 1 Langkah - langkah penelitian



3.2 Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah subjek yang penulis teliti yaitu peserta didik kelas XI Sman 1 Cibingbin sebanyak 36 siswa sebagai populasinya, dengan remaja rata-rata umur 15-16 tahun. Partisipan yang ada dalam penelitian ini bukan merupakan peserta didik yang aktif dalam bermain bola voli dan merupakan atas dasar pertimbangan dengan guru penjas disekolah tersebut. Berdasarkan guru penjas Sman 1 Cibingbin, peserta didik belum mempunyai kemampuan yang optimal dalam bermain bola voli dikarenakan ada berbagai hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran bermain bola voli salah satunya kurang pemahanan akan materi permainan bola voli itu sendiri dan keterbatasan waktu kegiatan belajar mengajar sehingga sangat minim ketika difokuskan untuk pembelajaran bermain bola voli.

3.3 Populasi

Populasi dari penelitian merupakan siswa kelas XI dari salah satu kelas di Sman 1 Cibingbin yang berjumlah 36 siswa. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas XI Sman 1 Cibingbin yang berjumlah 385 siswa dari 11 kelas yang terdiri dari 5 kelas siswa Ipa dan 6 kelas siswa Ips yang masing-masing kelasnya berjumlah 35 siswa.

3.4 Sampel

Sampel merupakan bagian kecil dari suatu populasi yang akan diteliti oleh penulis (Iii & Penelitian, 2008) Adapun pendapat lain menurut (Sugiyono, 2016) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik tertentu. Serupa dengan yang dikatakan oleh (Ayuanita & Suntoda, 2017) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Untuk pengambilan sampel penelitian ini penulis memakai teknik *Random sampling*.

Menurut (Sumargo, 2020) Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling random yaitu Merupakan teknik atau cara pengambilan sampel yang memakai kaidah peluang dalam

penentuan elemen sampelnya. Bisa dikatakan, teknik ini diambil secara random atau acak. Umumnya, teknik random sampling memberikan peluang kepada semua anggota populasi agar menjadi spesimen terpilih, dalam penelitian ini jumlah sampel yaitu 36 orang siswa dengan jenis kelamin 22 wanita dan 14 laki-laki, dipilih dengan salah satu kelas yaitu kelas 11 A.

3.5 Instrument penelitian

Dalam penelitian Instrumen adalah pengukuran terhadap fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara khusus dari semua fenomena dikatakan variabel penelitian (Erland et al., 2018). Instrumen yang digunakan untuk dapat mencapai data hasil pada Implementasi model discovery learning terhadap hasil belajar keterampilan bermain bola voli adalah GPAI (*Games Performance Assesment Instrument*) sebagai alat untuk pengumpulan data.

Peneliti juga menggunakan instrument sebagai alat bantu dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data adalah “Game Perfomance Assesment Instrument (GPAI)” (Memmert & Harvey, 2010). Instrumen ini digunakan untuk mengukur keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran keterampilan bermain voli (Karisman, 2020). GPAI merupakan alat ukur untuk menilai dalam keterampilan bermain siswa yang dapat memperlihatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dalam situasi permainan dalam keadaan permainan yang sebenarnya.

Menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin (Hoedaya 2001 : 108) “GPAI dapat mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman model dengan menerapkan keterampilan yang sesuai”, dalam (Memmert & Harvey, 2008). Guru dapat menentukan tugas gerak yang akan diberikan penilaian yang akan dijadikan evaluasi pembelajaran yang dapat ditingkatkan selanjutnya dan guru melakukan penilaian pada saat pembelajaran berlangsung

Berikut adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penelitian:

Table 2 Komponen instrumen GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang diambil (<i>Decision Marking</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 dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Melindungi (<i>Cover</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.
Memberikan Dukungan (<i>Support</i>)	Memposisikan pergerakan bola pada Posisi menerima ketika teman memiliki bola.
Menjaga/ Menandai (<i>Guard/ Mark</i>)	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
Perlindungan (<i>Base</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.

(sumber: *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Instructional Models for Physical Education*, menurut Griffin dkk (dalam Metzler, 2005, hlm.362)

Pada komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diimplementasikan kedalam permainan bola besar untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam keterampilan bermain, pada situasi ini peneliti focus pada tiga aspek penampilan dari sebagian komponen yaitu pengambilan keputusan (tepat atau

tidak tepat), Melaksanakan Keterampilan (efisien atau tidak efisien) ,dan Memberikan Dukungan (tepat atau tidak tepat). Karna peneliti ini menggunakan tes GPAI yang mengacu pada instrument penelitian yang digunakan dalam (Yudiana, 2015).

Table 3 aspek yang diambil dari sebagian Komponen

Komponen penampilan Bermain	Kriteria Tepat/Efisien	Kriteria Tidak Tepat/efisien
Pengambilan keputusan (Decision Making)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menggunakan keterampilan yang tepat pada saat yang tepat (passing bawah pada sentuhan pertama; passing atas pada sentuhan kedua dan spike pada sentuhan ketiga) 	<ul style="list-style-type: none"> Jika urutan keterampilan tidak sesuai dengan ketentuan passing bawah pada sentuhan pertama; passing atas pada sentuhan kedua dan spike pada sentuhan ketiga.
Pelaksanaan Keterampilan (skill Execution)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengumpan bola secara akurat (bola mencapai target yang diinginkan) ketika menjadi penerima (receiver) dan menyajikan bola dilapangan (pengumpan) Spike (menyerang) menenmpatkan bola pada lapangan lawan pada 	<ul style="list-style-type: none"> Pemain bertahan (receiver) memantulkan bola hasil passing bawah jauh dari jangkauan pengumpan (target posisi 3) Pengumpan menyajikan bola jauh dari jangkauan spiker (penyerang)

	posisi yang sulit untuk dijangkau lawan.	<ul style="list-style-type: none"> Spiker menempatkan bola dilapangan lawan pada posisi yang mudah dijangkau lawan.
Dukungan (Support)	<ul style="list-style-type: none"> Dalam situasi menyerang pemain belakang mengcover spiker yang berusaha melewati bola ke daerah lawan dan bersiap menerima kembali bola jika bola hasil spike mampu dibendung lawan Dalam posisi bertahan. Ketika bola berada disisi lawan pemain yang berada pada daerah serangan tetap berada dalam posisi mengawasi pergerakan spiker lawan dan bersiap untuk membendung serangan lawan. Para pemain yang berada pada posisi bertahan dalam sikap rendah dna siap menerima bola yang dikembalikan oleh lawan. 	<ul style="list-style-type: none"> Dalam situasi menyerang. Pemain belakang tidak siap menerima bola hasil pantulan spike yang mampu dibendung lawan. Dalam posisi bertahan ketika bola berada disisi lawan pemain yang berada pada daerah serangan tidak mampu membendung serangan lawan. Para pemain yang berada pada posisi bertahan tidak dalam sikap rendah dan tidak siap menerima bola yang dikembalikan oleh lawan.

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil implementasi yang digunakan untuk memperoleh data hasil penelitian ini adalah GPAI. Berikut ini format GPAI untuk menilai keterampilan.

Table 4 Format Penilaian GPAI

No	Nama	Aspek yang Dinilai					
		Membuat Keputusan (Decision Making)		Melaksanakan Keterampilan (Skill Exceecution)		Memberi Dukungan (Support)	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							
3							
4							
Ds t							

Keterangan : T = Tepat E = Efisien

TT = Tidak Tepat TE = Tidak Efisien

Penilaian performance : (keputusan yang diambil (DMI) + melaksanakan Keterampilan (SEI)+penyesuaian (SI) :3(jumlahkomponen yang digunakan)

Nilai Akhir : $\frac{\text{Nilai Performa siswa}}{3} \times 100$

3.6 Prosedur Penelitian

Selanjutnya ada hal-hal yang berkaitan pada tahap penelitian ini adanya empat tahapan kegiatan diantaranya, tahap persiapan, pelaksanaan, analisis data, dan pembuatan kesimpulan.

1. Tahap persiapan pada penelitian diantaranya terdiri dari:
 - a. Menyusun proposal penelitian
 - b. Melaksanakan seminar proposal
 - c. Persetujuan bahan ajar dan instrumen penelitian yang akan digunakan oleh dosen pembimbing
 - d. Melakukan perizinan tempat untuk penelitian
 - e. Menentukan sampel dari populasi yang telah ditentukan.
2. Tahap Pelaksanaan Pada pelaksanaan penelitian dilaksanakan dengan tahapan diantaranya:
 - a. Melakukan pretest dengan tes untuk mengetahui kemampuan awal pada masalah taktik bermain bola voli.
 - b. Memberikan perlakuan permainan bola voli kepada siswa.
 - c. Melakukan posttest dengan menggunakan tes untuk mengetahui kemampuan akhir pada masalah taktik bermain bola voli.
3. Tahap Analisis Data Pada proses tahap analisis data terdiri dari:
 - a. Mengumpulkan hasil data kuantitatif penelitian.
 - b. Mengolah dan menganalisis hasil data yang sudah diperoleh dengan tujuan agar menjawab rumusan masalah dalam penelitian.
4. Tahap pembuatan kesimpulan Untuk tahap ini peneliti membuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan memberikan saran untuk bisa bermanfaat bagi siswa dan guru dalam pembelajaran Pendidikan jasmani.

3.7 Tempat penelitian

Pelaksanaan penelitian mengenai penerapan pendekatan TGFU terhadap keterampilan bermain bola voli dilaksanakan pada:

- a. Tempat penelitian : SMAN 1 CINGBIN
- b. Alamat penelitian : Jl. SUKAMAJU NO. 34A, sukamaju , kecamatan Cibingbin , Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat.

- c. No Telepon Instansi : (0232) 8891615
- d. Waktu Penelitian : 22 April 2024 – 12 Mei 2024
- e. Intensitas Pertemuan : 3 kali dalam seminggu
- f. Jumlah Pertemuan : 12 kali pertemuan Pelaksanaan akan dilakukan 3 kali dalam seminggu, sebanding dengan pendapat Juliantine, dkk (2007, hlm. 35) berpendapat bahwa “Seumpama percobaan untuk meraih hasil yang baik bisa dilaksanakan dalam waktu latihan 3 hari/seminggu, sedangkan lamanya pada latihan paling sedikit 4-6 minggu.”Maka dari itu peneliti melakukan pertemuan sebanyak 3 kali dalam satu minggu, penelitian ini dilaksanakan dalam 12 kali pertemuan.

3.8 Analisis Data

Teknik analisis data merupakan hal yang tidak boleh dilupakan ketika melakukan sebuah penelitian. Hasil penelitian akan terlihat ketika penulis sudah menyelesaikan analisis data atau mengolah data-data yang telah didapatkan sebelumnya melalui instrument seperti angket dan observasi. Dilakukan lah beberapa pengujian yaitu:

- a. Analisis deskriptif
- b. Uji prasyarat

1) Uji Normalitas

Penulis menggunakan uji normalitas SHAPIRO – WILK . Penulis menggunakan pengujian dengan menggunakan software SPSS. Uji normalitas merupakan teknik untuk mengetahui apakah data yang digunakan oleh penulis apakah data yang digunakan normal. (Darajat dan Abduljabar, 2014 hlm.126)

2) Uji Homogenitas

Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data itu homogen atau tidak, mempunyai varians yang sama atau tidak. Penulis melakukan uji homogenitas menggunakan uji levene pada data *pre test dan post test* untuk mengetahui bahwa kelompok data berasal dari

populasi yang memiliki varians sama (*homogen*) menggunakan software SPSS 23.

3) Uji Mann-Witney

Uji mann witney merupakan salah satu uji statistic beda yang mempunya ciri sample bersifat independent. Sample independent artinya satu pengukuran variable tidak langsung terkait dengan pengukuran variable satunya. Selain sample independent uji mann witney digunakan jika skala data berbentuk ordinal. Bentuk ordinal salah satu disebabkan karena system perhitungan pada uji mann witney menggunakan rangking. Karena system perhitungannya menggunakan rangking maka skala data yang tepat untuk uji mann witney adalah ordinal.

Uji statistic mann witney digunakan karena uji statistic parametric yang lebih tajam seperti t test tidak dapat digunakan karena berbagai alasan antara lain distribusi data tidak normal dan variansi data tidak sama. Salah satu sifat data ordinal antara lain data yang memiliki jenjang. Karena adanya jenjang maka skala data untuk uji mann witney adalah skala data ordinal (Mufarrikoh, 2024).