

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan gambaran atau garis besar dari penelitian yang akan dilakukan. Sehingga dengan menggunakan desain penelitian dapat membantu penelitian berjalan dengan mudah dan terarah. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Pre-experimental Design yaitu One-Group Pretest-Posttest Design. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 110) menyatakan bahwa "maka pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan." Kemudian Sugiyono (2014, hlm. 111) menjelaskan desain one-group pretest-posttest dalam gambar sebagai berikut :

Gambar 3.1

#### *One-Group Pretest-Posttest Design*

O1 X O2

Keterangan :

O1: nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O2: nilai posttest (sesudah diberi perlakuan)

X : Perlakuan

Sebelum diberikan perlakuan, dilakukan pretest terlebih dahulu kepada kelompok eksperimen. Pretest dilakukan dengan cara memberikan tes penampilan bermain bolabasket 3 x 3 selama 10 menit. Hal ini bertujuan untuk melihat kemampuan permainan bolabasket yang dimiliki siswa. Setelah itu diberikan perlakuan berupa penerapan model Teaching Games for Understanding (TGU) kepada kelompok eksperimen. Posttest diberikan ketika perlakuan selesai dengan

M Fachtur Prayoga, 2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU)  
TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DAN HASIL BELAJAR BOLABASKET PADA SISWA SMP  
NEGERI 3 LEMBANG**

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

tujuan untuk melihat perbedaan penampilan bermain bolabasket siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

### **3.2 Populasi**

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2018) mengatakan bahwa "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya." Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler permainan bolabasket di SMP Negeri 3 Lembang.

### **3.3 Sampel**

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2018) mengatakan bahwa "sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut." Cara penarikan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan teknik sampling jenuh.

Sugiyono (Sugiyono, 2016) mengungkapkan bahwa "sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel." Sampel dalam penelitian ini adalah tim bolabasket putra yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket yang berjumlah 12 orang siswa di SMP Negeri 3 Lembang.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Dalam sebuah penelitian, untuk mendapatkan data sesuai yang dibutuhkan peneliti maka diperlukan alat ukur atau instrumen. Sugiyono (2014, hlm. 148) mengatakan bahwa :

Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah Game Performance Assesment Instrument (GPAI). Menurut Metzler (2002, hlm. 423) mengungkapkan bahwa "The Game Performance Assesment Instrument

**M Fachtur Prayoga, 2024**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU)  
TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DAN HASIL BELAJAR BOLABASKET PADA SISWA SMP  
NEGERI 3 LEMBANG**

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

(GPAI) is a generic template that can be adapted to many types of games in order to assess student's tactical knowledge." Maksud ungkapan diatas yaitu "GPAI adalah templet umum yang bisa diadaptasi ke dalam berbagai tipe permainan untuk menilai pengetahuan taktis yang dimiliki siswa." Selain itu, GPAI bertujuan untuk membantu guru dalam memberikan penilaian penampilan bermain siswa pada saat permainan berlangsung.

(Oslin et al., 1998) telah menciptakan suatu instrumen penelitian yang diberi nama Game Performance Assesment Instrument (GPAI). Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa, 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. Melaksanakan keterampilan (skill execution). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (support). Setiap pemain yang berusaha mendukung teman seregunya yang sedang melaksanakan keterampilan tertentu.
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 lawan (guard or mark). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Kemudian Mitchell dkk (2013, hlm. 50) menjelaskan GPAI dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Penilaian Penampilan Bermain GPAI**

Game Performance			
Assesment Instrument For Invasion Games			
Class _____	Evaluator _____	Team _____	Game _____
(b) _____	(c) _____	(d) _____	(a) _____
Scoring Key			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 = very effective performance (always)</li> <li>• 4 = effective performance (usually)</li> <li>• 3 = moderately effective performance (sometimes)</li> <li>• 2 = weak performance (rarely)</li> <li>• 1 = very weak performance (never)</li> </ul>			
Components and criteria			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skill execution - students pass the ball accurately, reaching the intended receiver.</li> <li>• Decision making - students make appropriate choices when passing i.e., passing to unguarded teammates to set up a scoring opportunity).</li> <li>• Support - students attempt to move into position to receive a pass from teammate (i.e., forward toward the goal).</li> </ul>			

Peneliti membuat kriteria penilaian sebagai acuan untuk menilai hasil belajar siswa dalam permainan menggunakan empat komponen penilaian. Berikut empat komponen kriteria penilaian permainan siswa yaitu:

**Tabel 3.2**  
**Empat Komponen Kriteria Penilaian**

NO	KOMPONEN	
1	Decision Making	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengoper: Siswa mengoper bola kepada temannya yang tidak dalam penjagaan.</li> <li>▪ Menembak: Siswa melakukan tembakan ke ring ketika tidak dalam penjagaan/posisi bebas.</li> <li>▪ Menggiring: Siswa menggiring bola ketika dibutuhkan dalam situasi tersebut.</li> </ul>
2	Skill Execution	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengoper: Siswa mengoper bola kepada temannya secara tepat dan elektif.</li> <li>▪ Menembak: Siswa dapat memasukan bola ke ring.</li> <li>▪ Menggiring: Siswa dapat melewati lawan dengan menggiring bola.</li> </ul>
3	Support	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa berusaha mencari posisi yang tepat untuk mendapatkan operan dari temannya.</li> <li>▪ Siswa mencari ruang yang kosong untuk mendapatkan operan dari temannya.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa membebaskan temannya dari penjagaan yang ketat baik yang sedang membawa bola maupun yang tidak membawa bola.</li> </ul>
--	--	--

Dalam penelitian ini, peneliti menambahkan satu komponen penilaian yaitu menjaga atau mengikuti lawan (guard or mark). Peneliti berfokus menggunakan empat aspek dari 7 komponen penilaian penampilan bermain bolabasket siswa.

Empat aspek tersebut yaitu membuat keputusan (decision making), melaksanakan keterampilan (skill execution), memberi dukungan (support) dan menjaga atau mengikuti gerak lawan (guard or mark). Berikut tabel empat komponen penilaian penampilan bermain :

**Tabel 3.3**

**Tabel Empat Penilaian Penampilan Bermain**

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.									

M Fachtur Prayoga, 2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DAN HASIL BELAJAR BOLABASKET PADA SISWA SMP NEGERI 3 LEMBANG**

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

9.									
10									
11.									
12.									
13.									
14									
15.									
16.									
17.									
18.									
19.									
20.									
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)

Kemudian Mitchell dkk (2013, hlm. 52) mengungkapkan "*do not include inappropriate guarding (or marking), supporting, adjusting, and covering because an inappropriate response in these components indicates that the player was not involved in the game.*" Maksud dari ungkapan tersebut yaitu "tidak perlu memasukkan ketidaktepatan menjaga atau mengikuti lawan, mendukung, menyesuaikan, dan melapis teman karena sebuah respon yang tidak tepat di komponen tersebut mengindikasikan pemain tersebut tidak terlibat dalam permainan." Selanjutnya, Mitchell Akk (2013, hlm. 52) menjelaskan :

*Following are examples of possible performance measure :*

- *Game involvement = Number of appropriate decisions + number of inappropriate decisions + number of efficient skill execution + number of inefficient skill execution + number of appropriate supporting movements.*
- *Decision-making index (DMI) = Number of appropriate decisions made / (Number of appropriate decisions made + number of inappropriate decisions made).*
- *Skill execution index (SEI) = number of efficient skill execution / (number of efficient skill execution + number of inefficient skill execution).*
- *Support index (SI) = number of appropriate supporting movements / (number of appropriate supporting movements + number of inappropriate supporting movements).*
- *Game Performance = (DMI + SEI + SI) / 3.*

### **3.5 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian merupakan penjelasan dari tahapan-tahapan dalam penelitian yang dilakukan. Secara umum terdapat tiga tahap penelitian, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Setiap tahapan terdiri atas beberapa tahapan kegiatan, seperti pada uraian berikut ini :

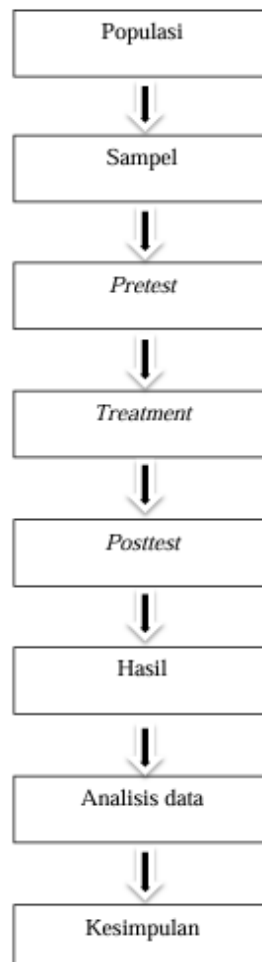
M Fachtur Prayoga, 2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DAN HASIL BELAJAR BOLABASKET PADA SISWA SMP NEGERI 3 LEMBANG**

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



1. Tahap persiapan
  - a. Pengajuan judul pada dosen pembimbing, penyusunan proposal, dan seminar proposal penelitian.
  - b. Pengajuan surat izin penelitian ke dan dari Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Kemudian diserahkan ke pihak SMP Negeri 3 Lembang.
  - c. Melakukan observasi pendahuluan ke lokasi penelitian SMP Negeri 3 Lembang.
2. Tahap pelaksanaan
3. Tahap pelaporan
  - a. Melakukan pengolahan data yang sudah terkumpul dan melakukan



analisis data.

- b. Membuat interpretasi, membuat kesimpulan data dan rekomendasi dari hasil penelitian.
- c. Menyusun naskah skripsi secara lengkap.

### 3.6 Analisis Data

Untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian, data yang dihasilkan selanjutnya dianalisis dan diinterpretasikan. Teknik pengolahan data pada penelitian ini menggunakan Software SPSS versi 25.

#### 1. Uji Normalitas

Penulis menggunakan uji normalitas KOLMOGOROV-SMIRNOV. Penulis menggunakan pengujian dengan menggunakan software SPSS. Uji normalitas merupakan teknik untuk mengetahui apakah data yang digunakan oleh 27 penulis apakah data yang digunakan normal (Abduljabar & Darajat, 2013)

#### 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 25. Uji ini juga sebagai syarat untuk uji independent sample t - test.

#### 3. Uji N Gain Score

Uji prasyarat mencakup uji Normalitas, uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan Uji Gain Ternormalisasi (N-Gain) yaitu dilakukan untuk mengetahui perubahan perilaku dari pre-test dan post-test. Gain ternormalisasi merupakan perbandingan skor gain aktual dengan skor gain maksimum. (Abduljabar & Darajat, 2013)

Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	
Persentase (%)	Tafsiran

< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

#### 4. Uji Independent sample t-Test

Penulis menggunakan uji independent sample t-test dilakukan untuk melihat perbedaan rata-rata (mean) antara dua populasi hasil pre test dan post test pada kelompok eksperimen dan kelompok control menggunakan SPSS 25. apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam keterampilan bermain bola voli di Sman 1 Majalengka (Abduljabar & Darajat, 2013).

M Fachtur Prayoga, 2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DAN HASIL BELAJAR BOLABASKET PADA SISWA SMP NEGERI 3 LEMBANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)