

### BAB III METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif yaitu data yang berbentuk skor (Fraenkel & wallen, 2012). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *two group pretest posttest design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2.

Langkah selanjutnya setelah pretest adalah diberikannya perlakuan atau *treatment* bagi kelompok eksperimen 1 menggunakan Pendekatan Teknik dan kelompok eksperimen 2 menggunakan *Handball like games*. Setelah program perlakuan atau *treatment* selesai diberikan kepada kelompok eksperimen, maka Langkah selanjutnya adalah melakukan tes akhir atau *posttest* untuk kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 .

Menurut (sugiyono, 2013) desain penelitian *two group pretest posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	Pre-test	Perlakuan/treatment	Post-test
Eksperimen 1	O1	X 1	O2
Eksperimen 2	O3	X 2	O4

*Tabel 3. 1 Two group Pretest-posttest design*

Keterangan :

R1 ; kelompok eksperimen 1 (Pendekatan Teknik)

R2 : kelompok eksperimen 2 (*handball like games*)

O1 : pre-test yang dilakukan pada kelompok eksperimen 1

O3 : pre-test yang dilakukan pada kelompok eksperimen 2

X1 : perlakuan atau treatment dengan Pendekatan Teknik

X2 : perlakuan atau treatment dengan *Handball like games*

O2 : post-test yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen 1

O4 : post-test yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen 2

### **3.2 Partisipan**

Partisipan adalah individu yang terlibat dalam penelitian dapat berkisar dari Menyediakan data hingga memulai dan merancang penelitian (Fraenkel & wallen, 2012). Partipisan dalam penelitian ini sebanyak 28 siswa Kelas 4 dari SDN TENJOLAYA 03.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

Populasi adalah kelompok yang lebih besar yang diharapkan untuk mendapatkan hasil dalam sebuah penelitian (Fraenkel & wallen, 2012). Populasi dalam penelitian adalah siswa Sekolah Dasar kelas 4 yang berjumlah 28 orang. dalam populasi ini akan dijadikan sampel sesuai Teknik sampling yang digunakan penelitian.

Sampel didalam sebuah penelitian adalah kelompok yang mana informasi diperoleh (Fraenkel & wallen, 2012). Sampel dalam penelitian ini sebanyak 28 orang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan. Sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik *random sampling*. Teknik *random sampling* menurut (sugiyono, 2013 ) menjelaskan bahwa : Teknik simple ranom sampling karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian, instrument penelitian merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk memperoleh suatu data. Untuk memperoleh data yang akurat maka harus ada alat ukur yang baik. Instrument yang digunakan pada penelitian ini menggunakan GPAI (Game Performance Assesment Instrument), karena peneliti ingin mengetahui data dari hasil pembelajaran handball like games dengan hasil pembelajaran pendekatan Teknik.

Griffin, Mitchell, dan Oslin ( dalam Sucipto 2014) telah menciptakan suatu instrument penelitian yang diberinama Game Performance Assesment Instrumen (GPAI). GPAI merupakan instrumen penelitian yang dilaksanakan dengan cara mengamati perilaku kinerja yang terkait dengan penyelesaian masalah taktis.

Shopia sri Ayumi, 2024

**PERBANDINGAN PENERAPAN PENDEKATAN TEKNIK DAN HANDBALL LIKE GAMES TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN**

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

### **1. Tes Membuat Keputusan Pendekatan Bermain dan Pelaksanaan Keterampilan.**

Dalam tes permainan *handball* ada beberapa tes keterampilan bermain handball salah satunya yaitu *Games Performance Assessment Instrument Components (GPAI)*. Menurut Metzler (2000, hlm. 362) menyatakan “*The Game Performance Assessment Instrument (GPAI) is a generic template that can be adapted to many types of games to assess students tactical knowledge.*” Maksud dari pernyataan diatas yaitu “GPAI adalah templet khusus yang dapat diadaptasi ke dalam berbagai tipe permainan untuk menilai pengetahuan taktis para siswa.” GPAI merupakan instrumen penelitian yang dilaksanakan dengan cara mengamati perilaku kinerja yang terkait dengan penyelesaian masalah taktis.

Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang penampilan bermain siswa pengamatan untuk cabang olahraga permainan menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin dalam Sucipto (2014, hlm. 83) adalah sebagai berikut:

1. Base : Pergerakan yang sesuai dari posisi awal (home) atau pemulihan (recovery) dari pemain diantara upaya keterampilan.
2. Adjust (Kesesuaian): Gerakan pemain, baik ofensif atau defensif, seperti yang dipersyaratkan oleh alur permainan.
3. Decision Made (Pengambilan Keputusan): Membuat pilihan yang tepat tentang apa yang harus dilakukan dengan bola saat permainan sedang berlangsung.
4. Skill execution (Pelaksanaan Keterampilan): Efisiensi Kinerja dari keterampilan yang dipilih.
5. Support (dukungan): Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan (atau melempar).
6. Cover : Pergerakan pemain untuk bertahan untuk mendukung pemain lainnya yang bergerak dengan bola atau menuju bola.
7. Guard/mark (Penjagaan): Bertahan dari lawan yang mungkin atau mungkin tidak menguasai bola.

Bentuk tes membuat keputusan dan pelaksanaan keterampilan GPAI sesuai apa yang disebutkan Sucipto (2014, hlm. 85) adalah:

Indikator	Sub indikator
1. Kembali keposisi ( <i>home base</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa kembali keposisi bertahan setelah melakukan penyerang</li> <li>• Siswa kembali ke posisi semula setelah melakukan keterampilan</li> </ul>
2. Menyesuaikan diri ( <i>adjust</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bergerak ketika menyerang sesuai situasi permainan</li> <li>• Siswa bergerak ketika bertahan sesuai permainan</li> </ul>
3. Pengambilan Keputusan ( <i>Decision Making</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berusaha mengoper bola pada waktu yang menguntungkan tim</li> <li>• Siswa berusaha menggiring bola untuk menghindari lawan</li> <li>• Siswa berusaha menendangbola kearah gawang</li> </ul>
4. Pelaksanaan Keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Operan (<i>passing</i>) bola terkendali</li> <li>• Bola operan mengenai sasaran satu tim</li> <li>• Melakukan control bola yang efektif</li> <li>• Melakukan menggiring (<i>dribbling</i>) dengan efektif</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan tembakan (shooting) yang efektif kearah gawang</li> </ul>
5. Dukungan (Support)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa memberikan bola yang mudah untuk teman satu tim</li> <li>• Siswa berusaha membantu ketika melakukan penyerangan</li> <li>• Siswa berusaha bergerak untuk menutup pertahanan</li> </ul>
6. Melapis teman (cover)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berusaha melapis teman satu tim ketika temannya tidak berada di posisi awal</li> <li>• Siswa berusaha melapis temannya ketika teman satu tim berhasil menyerang daerah lawan</li> </ul>
7. Penjagaan (Guard/mark)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berusaha menjaga gerak lawan ketika lawan menyerang</li> <li>• Siswa berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola</li> <li>• Siswa berusaha menghadang tembakan lawan</li> </ul>

Berdasarkan bentuk tes membuat keputusan taktik dan pelaksanaan keterampilan GPAI tersebut, terdapat beberapa aspek yang akan di nilai. Setiap aspek diberikan

Shopia sri Ayumi, 2024

**PERBANDINGAN PENERAPAN PENDEKATAN TEKNIK DAN HANDBALL LIKE GAMES TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN**

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

bobot skor dengan menggunakan skala likert. Sugiono (2014, hlm. 134) mengemukakan bahwa:

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Kategori penyekoran adalah sebagai berikut:

### Kategori Pemberian Skor

(Sumber : Sugiyono, 2013, hlm. 135)

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Contoh format catatan penilaian untuk mengetahui penampilan bermain siswa yaitu:

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai Keterampilan Bermain																																			
		Kembali ke Posisi					Menyesuaikan Diri (Adjust)					Membuat Keputusan (Decision Making)					Melaksanakan Keterampilan tertentu (Skill Execution)					Memberi Dukungan (Support)					Melapis Teman (Cover)					Menjaga atau Mengikuti Gerak Lawan (Guard atau					Jumlah
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5						
1																																					
2																																					
3																																					
4																																					
5																																					
6																																					
7																																					
8																																					

Shopia sri Ayumi, 2024

**PERBANDINGAN PENERAPAN PENDEKATAN TEKNIK DAN HANDBALL LIKE GAMES TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN**

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



**Indikator 3. Membuat keputusan (*Decision Making*)**

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan Penilaian</b>
Nilai 5	Siswa yang sering melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim
Nilai 4	Siswa yang berusaha menggiring bola kearah area pertahanan lawan
Nilai 3	Siswa yang sesekali menendang kearah gawang lawan
Nilai 2	Siswa yang tidak melakukan operan pada waktu menguntungkan Tim
Nilai 1	Siswa yang tidak melakukan tembakan ke arah gawang lawan ketika ada kesempatan skor

**Indikator 4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*Skill Execution*)**

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan Penilaian</b>
Nilai 5	Siswa yang melaksanakan keterampilan passing dengan efektif
Nilai 4	Siswa yang melakukan tembakan ( <i>shooting</i> ) efektif mengenai sasaran
Nilai 3	Siswa yang berusaha menggiring bola kearah area pertahanan Lawan
Nilai 2	Siswa yang melakukan operan ( <i>passing</i> ) tidak terkendali
Nilai 1	Siswa yang melakukan <i>shooting</i> jauh dari sasaran



Indikator 5. **Memberi dukungan (Support)**

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan Penilaian</b>
Nilai 5	Siswa yang sering bergerak mencari ruang untuk menerima operan bola
Nilai 4	Siswa yang bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan Penyerangan
Nilai 3	Siswa yang bergerak untuk melakukan dukungan ketika bertahan
Nilai 2	Siswa yang sesekali siswa tidak bergerak mencari ruang kosong untuk menerima operan
Nilai 1	Siswa tidak mau bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan

Indikator 6. **Melapis teman (Cover)**

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan Penilaian</b>
Nilai 5	Siswa yang berusaha melapis temannya ketika temannya menghalangi laju serangan lawan
Nilai 4	Siswa yang berusaha melapis temannya ketika temannya berhasil dilewati oleh lawan
Nilai 3	Siswa yang berada dekat dengan temannya ketika menghadang laju lawan
Nilai 2	Siswa yang berada jauh dari temannya ketika temannya menjaga laju lawan
Nilai 1	Siswa yang selalu tidak pernah melapis temannya ketika menyerang daerah lawan atau diserang lawan.

Indikator 7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*Guard atau Mark*)

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang berusaha menjaga gerak lawan yang menguasai bola ketika lawan menyerang
Nilai 4	Siswa yang berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola ketika lawan menyerang
Nilai 3	Siswa yang berusaha memutus operan lawan ketika menyerang
Nilai 2	Siswa yang sekali melakukan posisi bertahan
Nilai 1	Siswa yang tidak merebut bola dan membiarkan lawan menyerang dengan bebas

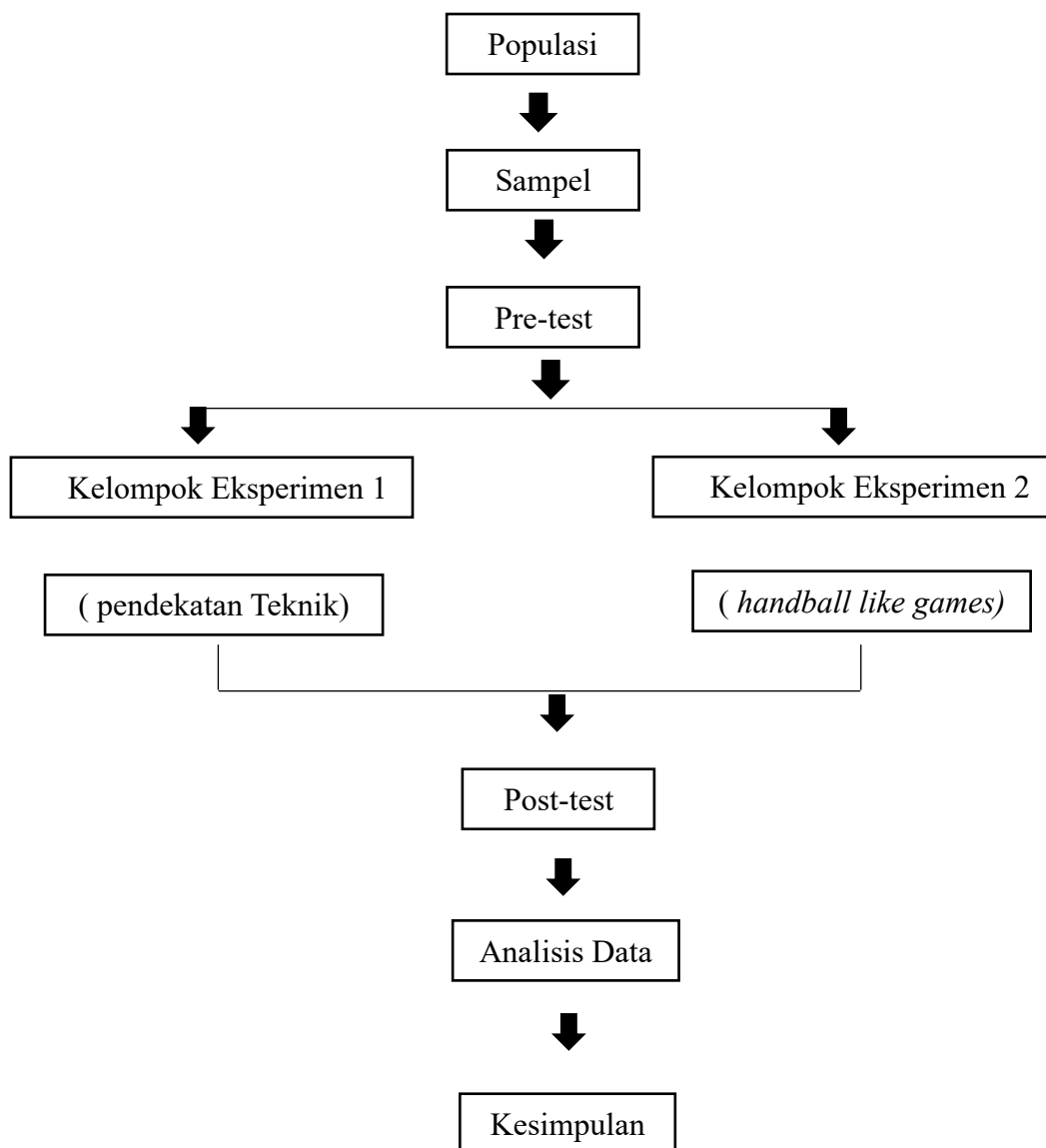
### 3.5 Prosedur Penelitian

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Untuk memperoleh data penelitian diawali dengan memberikan instrumen tes awal yang sudah disesuaikan dengan variabel dalam penelitian ini menggunakan tes Game Performance Assessment Instrument Components (GPAI) untuk pengujian hasil pembelajaran *handball like games* dengan hasil pembelajaran pendekatan teknis.

Berikut ini merupakan langkah dan teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian adalah:

- 1) Menentukan populasi yaitu siswa kelas 4 SDN TENJOLAYA 03
- 2) Menentukan sampel yaitu siswa kelas 4 SDN TENJOLAYA 03 berjumlah 28 orang
- 3) Melakukan tes awal (pretest) keterampilan antara *handball like games* dan pendekatan teknis
- 4) Memberikan perlakuan (treatment) pendekatan teknik kepada kelompok eksperimen kelas 4 yang berjumlah 14 siswa,

- 5) Melakukan treatment handball like games kepada kelompok kontrol kelas 4 yang berjumlah 14 siswa.
- 6) dilaksanakan sebanyak 12 kali pertemuan, dengan materi yang berbeda pada setiap pertemuannya.
- 7) Pada akhir perlakuan dilakukan tes akhir untuk memperoleh data hasil pelaksanaan perlakuan (posttest).
- 8) Data yang diperoleh selanjutnya diolah dan dianalisis dengan menggunakan statistic hasil.





### 3.6 Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Paired sample T-test untuk melihat apakah penerapan pendekatan teknik dan *handball like games* memiliki perbandingan terhadap hasil belajar permainan. Dalam pengolahan data dibantu menggunakan Statistical Product for Social Science (SPSS) seri 23. Adapun Langkah-langkah pengolahan tersebut yaitu melalui uji asumsi statistic, merupakan tahapan pengolahan data melalui rumus-rumus statistic dengan tujuan akhir menjawab rumusan masalah penelitian. Langkah yang pertama menggunakan statistika deksriptif yang lebih berhubungan dengan pengumpulan dan peringkasan data, serta penyajian hasil peringkasan data tersebut menggunakan analisis uji Shapiro Wilk untuk melihat apakah data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. kemudian hipotesis dengan uji Paired Sampel T-test Dengan tujuan untuk menguji perbedaan dari dua variable dan N-Gain score untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu perlakuan (treatment).