

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang ditempuh untuk memperoleh data yang diinginkan dalam suatu penelitian. Sejalan dengan yang di ungkapkan oleh Sugiyono (2010:2) metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sedangkan menurut Arikunto (1997:151) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian.

Kaitannya dengan hal tersebut dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimental yaitu mencoba sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau *treatment*. Disampaikan oleh (Sugiyono, 2010) metode eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Arikunto (2007:207) memaparkan bahwa :

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksud untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab dan akibat.

Metode penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian yang menjawab pertanyaan jika kita melakukan sesuatu pada kondisi yang dikontrol maka apakah yang akan terjadi. Untuk mengetahui apakah ada perubahan atau tidak pada suatu keadaan yang dikontrol, maka kita memerlukan sebuah perlakuan (*treatment*) pada kondisi tersebut dan hal inilah yang dilakukan pada penelitian eksperimen.

Kondisi terkontrol disini adalah variabel kontrol yang akan menjadi standar dalam melihat apakah ada perubahan, maupun perbedaan yang terjadi akibat perbedaan perlakuan yang diberikan. Sedangkan pada manipulasi disini adalah perlakuan yang sengaja dilakukan dalam penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dari manipulasi adalah variabel independent dengan melibatkan kelompok-kelompok perlakuan yang kondisinya berbeda. Setelah peneliti menerapkan perlakuan eksperimen tersebut, maka peneliti harus mengamati untuk menentukan apakah hipotesis perubahan telah terjadi (observasi).

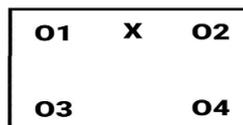
Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan kegiatan yang dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat dari suatu perlakuan atau *treatment* yang dikenakan pada subjek penelitian serta untuk menguji hipotesis sehingga dapat tercapainya apa yang akan diteliti oleh peneliti.

3.2 Desain Penelitian

Saat sebelum melakukan penelitian sangatlah penting untuk menentukan desain penelitian yang cocok untuk apa yang akan di teliti. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013, hlm 13) metode penelitian kuantitatif merupakan metode ilmiah atau *scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit atau empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis.

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penggunaan pada metode ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variable bebas terhadap variabel terikat setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi tes awal setelah peneliti mengetahui hasil dari tes awal tersebut, pada kelompok eksperimen diberikan *treatment* (perlakuan) dengan penambahan materi yaitu tentang permainan bermain futsal, sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan *treatment* (perlakuan) tentang permainan bermain futsal tersebut. Lalu, setelah pemberian *treatment* (perlakuan) selesai, kedua kelompok tersebut diberi tes di akhir dengan bertujuan untuk mengetahui apakah *treatment* yang telah diberikan tersebut memberikan pengaruh pada kerjasama. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan sudah termasuk dengan *pre-test & post-test*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*

Dijelaskan oleh Sugiyono (2013, hlm 116) bahwa *nonequivalent control group design* yaitu “desain yang hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dipilih secara acak.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Keterangan:

- X : *Treatment* (Perlakuan)
- O1 dan O3 : Kelompok Eksperimen (*Pretest – Posttest*)
- O2 dan O4 : Kelompok Kontrol (*Pretest – Posttest*)

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Disampaikan oleh Sugiyono (2010:80) populasi adalah wilayah yang generalisasi yang terdiri atas, obyek,subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi merupakan seluruh subjek atau objek yang akan diteliti, berkaitan dengan populasi Sugiyono (2013, hlm 117) menjelaskan bahwa:

Wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek, yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dari benda-benda alam yang lain.

Populasi tidak hanya sekedar subjek yang bersifat hidup, dalam hal ini adalah manusia, akan tetapi populasi mengandung unsur objek atau benda yang bersifat untuk hidup dalam hal ini, dan benda yang ada di sekitarnya. Dari pendapat ahli diperkuat, Sugiyono (2013, hlm. 117) menyatakan bahwa:

Populasi bukan hanya orang tetapi juga obyek dan benda-benda yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek-objek atau subyek yang dipelajari, ini meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek tersebut.

Dengan pendapat diatas , populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa Ekstrakurikuler Futsal di SMAN 12 Bandung berjumlah 50 siswa.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan suatu karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010:81). Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2013, hlm. 118) bahwa:

Sampel bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Untuk teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu teknik *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 120) “Dikemukakan *simple* (sederhana), karena pengembangan anggota sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan

strata yang ada dalam populasi itu”. Dengan dipilihnya *simple random sampling* karena populasi yang digunakan dianggap homogen untuk menentukan jumlah sampel.

Berdasarkan pendapat tersebut maka penulis menentukan pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 20 siswa yang dibagi menjadi 10 siswa untuk kelas eksperimen dan 10 siswa untuk kelas kontrol.

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di Lapangan SMA Negeri 12 Bandung dan GOR Futsal Atello Bandung yang berada di alamat Jalan Sekejati No.36, Sukapura Kiaracondong Kota Bandung dan Jalan Cingised No.38, Cisaranten Endah Arcamanik Kota Bandung. Waktu Penelitian dilaksanakan ketika jadwal ekstrakurikuler berlangsung pada tanggal 02 Mei 2024 selama 12 pertemuan hingga 30 Mei 2024.

3.5 Instrumen Penelitian

Untuk mendukung kebenaran pada hipotesis, diperlukan data atau fakta empirik. Data empirik bisa didapatkan dengan jalan pengetesan dan pengukuran terhadap apa yang akan diteliti. Pengetesan dan pengukuran menurut Nurhasan (2007, hlm 1) menjelaskan bahwa “tes dan pengukuran merupakan suatu alat yang digunakan dalam memperoleh data dari suatu obyek yang akan diukur, sedangkan pengukuran merupakan suatu proses untuk memperoleh data.

Instrumen penelitian merupakan alat pengukuran data. Menurut Arikunto (2006, hlm 149), menjelaskan tentang pengertian instrumen sebagai berikut: “instrumen penelitian adalah alat atau juga fasilitas yang digunakan pada penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik”.

Pada dasarnya instrumen pengumpulan data terbagi menjadi 2 macam, yaitu tes dan non tes. Kelompok tes dengan cara wawancara, kuisisioner atau angket, pedoman observasi, daftar cocok (checklist), skala sikap, skala penilaian dan sebagainya. Menurut Arikunto (2010, hlm 150) tes adalah “serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Terdapat dua syarat utama dalam suatu tes atau alat ukur lainnya yaitu harus valid (sah) dan reliabel (dapat percaya). Suatu tes yang dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur dengan apa yang hendak diukur atau benar-benar cocok untuk mengukur apa yang

hendak diukur, tes dikatakan realistis, apabila konsisten dari serangkaian pengukuran dari alat ukur yang sama (tes dengan tes ulang) akan memberikan hasil yang sama.

Instrumen penelitian sendiri sudah banyak tersedia dan sudah teruji validitas maupun reabilitasnya. Namun untuk mendapatkannya tidak mudah, itu harus dicari dan apakah instrumen tersebut bisa dibeli atau tidak.

3.5.1 Perlakuan (*treatment*)

Perlakuan (*treatment*) merupakan sekumpulan kondisi tertentu yang diberikan kepada setiap satuan percobaan, ini berfungsi untuk melihat pengaruh yang akan timbul oleh setiap kondisi dalam ruang lingkup rancangan yang akan dipakai. Pada penelitian kali ini siswa akan diberikan *treatment* mengenai permainan olahraga futsal yang menyerupai kepada permainan sesungguhnya.

3.5.2 Alat Pengumpulan Data

Jika instrumen penelitian lebih berkenaan ke dalam validitas dan realibilitas, maka alat pengumpulan data lebih berkenaan terhadap bagaimana cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Akan tetapi keduanya menjadi hal utama untuk mempengaruhi kualitas dari sebuah penelitian. Karena jika keduanya tidak digunakan secara tepat maka akan mengakibatkan ketidak akuratan pada hasil sebuah penelitian.

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 193) mengatakan bahwa “instrumen yang telah teruji validitas dan reabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya.

Dalam penelitian ini akan menggunakan penelitian secara observasi Menurut Hadi (dalam sugiyono, 2015, hlm. 203) “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Diantaranya adalah dua yang terpenting yaitu proses pengamatan dan ingatan”. Teknik observasi digunakan apabila peneliti akan meneliti tentang mengenai perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan respondem yang akan di amati yang berjumlah tidak besar.

Teknik observasi dibedakan menjadi dua jenis, seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015, hlm. 203) yaitu “proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* (observasi ikut berperan serta) dan *non participant observation* dari segi instrumental yang digunakan, maka observasi dapat dibedakan menjadi terstruktur dan tidak terstruktur. Dari beberapa jenis teknik

penggunaan observasi diatas, maka peneliti akan menggunakan *non observation* dengan instrumen menggunakan observasi terstruktur.

3.5.2 Tes Keterampilan Bermain Futsal

Dalam hal ini peneliti menggunakan prosedur penelitian salah satunya yaitu GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*). Menurut Griffin (dalam Sucipto 2015, hlm. 102) menyatakan bahwa “Telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*”. Dalam menggunakan suatu tes tentu ada ketentuan yang telah di uji validitas dan uji reliabilitas tes tersebut. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Iii & Penelitian, 2005), peneliti di dalamnya penelitiannya membuktikan bahwa tercantum uji validitas dan uji reliabilitas terhadap tes GPAI (*Games Performance Asessment Instrument*). Menggunakan uji validitas dengan jalan mengkorelasikan dari skor hasil tes dengan kriteria yang digunakan yaitu skor gabungan dengan rumus *korelasi product moment*. Kemudian dengan menggunakan uji reliabilitas yaitu dengan membagi dua hasil tes tersebut dengan cara memisahkan butir-butir tes. Dengan teknik tersebut akan diperoleh dua hasil tes terpisah yaitu kelompok hasil butir tes genap dan kelompok hasil butir tes ganjil. Dalam penguji uji validitas dan uji reliabilitas tersebut menghasilkan bahwa tes GPAI yang di uji validitas adalah valid dan uji reliabilitas tes GPAI memiliki derajat reliabilitas yang dapat diterapkan atau dapat diterima.

Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambar tentang tingkat keterampilan bermain siswa. Pengamatan yang tertuju untuk permainan bisa memanfaatkan tujuh komponen, yaitu:

1. *Base*: Pergerakan yang sesuai dari posisi awal (*home*) pemain yang kembali ke posisi semula setelah pemain tersebut melakukan gerakan keterampilan tertentu.
2. *Adjust* : Menyesuaikan diri untuk pergerakan seorang pemain disaat menyerang ataupun bertahan yang kemudian disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. *Decision Made* : Pengambilan keputusan, ini adalah untuk membuat keputusan yang tepat secara cepat tentang apa yang harus di lakukan.
4. *Skill execution* : Melakukan keterampilan tertentu setelah membuat keputusan.
5. *Support* : Memberikan dukungan, ini merupakan gerakan tanpa bola disaat akan menerima umpan atau melempar.

6. *Cover* : Pergerakan permainan bertahan untuk melapisi pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi lawan.
7. *Guard of mark* : Melakukan suatu pergerakan untuk menaham laju gerak lawan.

Berdasarkan bentuk tes membuat keputusan taktik, taktis dan pelaksanaan keterampilan GPAI tersebut, terdapat beberapa aspek yang akan di nilai. Setiap aspek diberikan bobot skor dengan menggunakan Skala Likert. Sugiyono (2014, hlm. 134) mengemukakan bahwa :

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok. Dalam penelitian 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 :

Tabel 3. 1 Kategori Pemberian Skor

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban
Sangat Baik (81 – 100)	5
Baik (61 – 80)	4
Cukup (41 – 60)	3
Kurang (21 – 40)	2
Sangat Kurang (0 – 20)	1

(Sumber : Sugiyono, 2014, hlm. 13)

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai Keterampilan Bermain															Jumlah
		Membuat keputusan (decision making)					Melaksanakan keterampilan tertentu (skill execution)					Memberikan dukungan (support)					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	

6.																	
7.																	
8.																	
9.																	
10.																	

Tabel 3. 2 Format observasi

Tabel 3. 3 Pengamatan Bermain Futsal

Komponen Keterampilan Bermain	Kriteria
Melakukan Keterampilan tertentu <i>(Skill Execution)</i>	<ul style="list-style-type: none"> (i) Siswa mengoper bola dengan tepat (ii) Siswa mengontrol bola (iii) Siswa menggiring bola ke pertahanan lawan (iv) Siswa melakukan tembakan ke arah gawang lawan
Membuat Keputusan <i>(Decision Making)</i>	<ul style="list-style-type: none"> (i) Siswa berusaha melakukan tembakan ke arah gawang (ii) Siswa berusaha mengoper bola kepada teman (iii) Siswa berusaha menggiring bola ke area pertahanan lawan (iv) Siswa berusaha mengoper bola ke teman, ketika teman akan melakukan tembakan ke arah gawang
Memberikan Dukungan <i>(Support)</i>	<ul style="list-style-type: none"> (i) Siswa berusaha bergerak mencari ruang kosong (ii) Siswa memberikan bola yang mudah untuk satu tim (iii) Siswa berusaha bergerak untuk menutup pertahanan (iv) Siswa berusaha membantu ketika melakukan serangan

3.6 Prosedur Penelitian

Adapun skenario penelitian akan digambarkan melalui prosedur penelitian yaitu sebagai berikut:

3.6.1 Tahap Persiapan

Menurut Ali dan Asrori (2014, hlm. 207) secara umum persiapan-persiapan penelitian meliputi tiga tahapan, yaitu:

- a) Peneliti mengidentifikasi dan juga merumuskan masalah yang ada di SMAN 12 Bandung tentang keterampilan siswa bermain futsal yang 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
- b) Studi Lapangan dengan melakukan observasi dalam kegiatan ekstrakurikuler latihan futsal untuk mengetahui kondisi atau permasalahan yang dialami siswa mengenai masalah keterampilan dalam bermain futsal
- c) Studi literatur dengan mempelajari berbagai artikel dari berbagai jurnal terkait atau dengan buku yang relevan mengenai masalah keterampilan bermain, terutama dalam keterampilan bermain futsal.
- d) Menentukan dan memilih subjek penelitian yang akan dijadikan sumber data. Subjek yang dimaksud dalam peneliti ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMAN 12 Bandung.
- e) Menyiapkan instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data tersebut. Peneliti memakai instrumen penelitian berupa *Game Performance Assessment Instrumen* (GPAI).

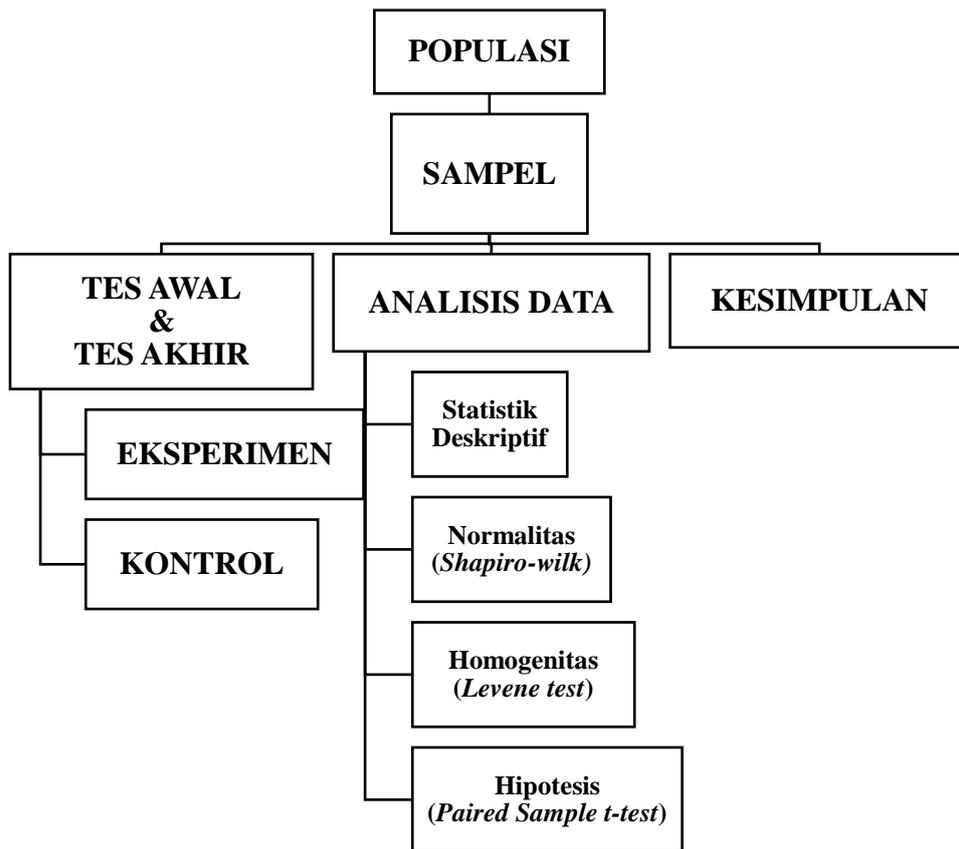
3.6.2 Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap penelitian peneliti akan memberikan *pres-test* kepada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal yang sesungguhnya, untuk mengetahui data awal. Setelah itu siswa yang termasuk ke dalam kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) model pendekatan taktis dan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan (*treatment*) model pendekatan taktis. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*), peneliti akan memberikan *post-test* kepada siswa siswi ekstrakurikuler untuk mengetahui data akhir serta perbedaan dari data awal dan data akhir. Di dalam proses pengambilan data akhir serta penelitian menggunakan alat bantu dokumentasi, untuk merekam permainan futsal, peneliti merekam atau foto pada kegiatan saat *pretest* dan *posttest* untuk bisa dilihat disaat pengambilan data menggunakan observasi penilaian *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI).

3.6.3 Tahap Akhir

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

Untuk lebih mudahnya prosedur penelitian dapat dilihat pada alur penelitian berikut ini:



Gambar 3. 2 Alur Penelitian