

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pendalaman ini didasarkan pada strategi desain pra-eksperimental melalui pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2020) metode penelitian kuantitatif didasarkan pada filosofi positivis, yang tujuannya adalah menganalisis populasi atau sampel tertentu. Untuk melakukan ini, informasi dikumpulkan dengan memakai berbagai alat penelitian dan data dievaluasi secara kuantitatif atau statistik untuk pengujian hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya.

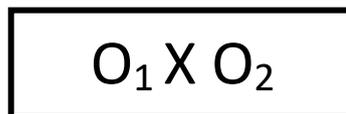
Setiap penelitian memerlukan suatu desain yang menjadi pedoman langkah-langkah yang harus diikuti, dan dalam hal ini memakai desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam kerangka penelitian ini, peserta didik mengerjakan tes awal (pretest) yang terdiri dari angket untuk mengevaluasi keterampilan sosialnya, serta tes bermain futsal dalam ruangan untuk memperoleh data penampilan mereka sebelum menerapkan perlakuan. Hasil yang diperoleh dari pengujian awal ini akan digunakan untuk membandingkan perbedaan yang timbul setelah intervensi.

Setelah mengevaluasi hasil pre-test, siswa diajar dengan gaya pembelajaran kooperatif Student Team Achievement Division (STAD). Metode ini digunakan dalam jangka waktu 12 sesi juliantine dalam (Desanti, 2017) karena menekankan pentingnya memperhitungkan tingkat kelelahan fisiologis ketika menentukan durasi latihan. Sesi latihan yang terjadi dalam jangka waktu lama di setiap sesinya belum tentu menghasilkan peningkatan keterampilan atau kemampuan atlet. Hal ini didukung M. Satojo dalam (Dwi Hatmisari Ambarukmi, 2017) Agenda latihan yang dilaksanakan empat kali seminggu selama enam minggu menunjukkan efektivitas yang tinggi. Namun, untuk periode latihan yang lebih lama, yaitu enam minggu atau lebih, pelatih cenderung mengurangi frekuensinya menjadi tiga kali seminggu untuk menghindari kelelahan kronis.

Penulis menyimpulkan bahwa pelaksanaan latihan tiga kali seminggu, sebanyak 12 sesi, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan tes

akhir (posttest). Langkah ini dirancang untuk mengevaluasi dampak model STAD terhadap keterampilan sosial siswa serta keterampilan bermain futsal. Contoh gambar desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*:

Gambar 3.1 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*



Keterangan :

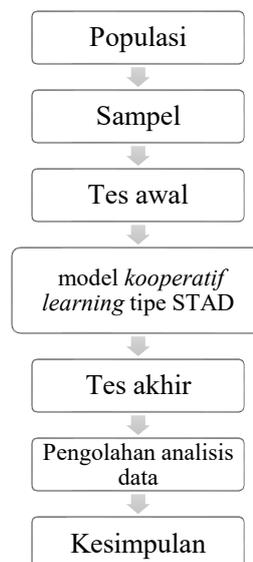
O₁ = nilai *Pretest* (sebelum dilakukan *treatment*)

O₂ = nilai *Posttest* (setelah dilakukan *treatment*)

X = *Treatment* (dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *learning tipe Student Team Achievement Division*)

Adapun tahapan penelitian yang disusun melalui bentuk gambar yakni:

Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian



3.2 Populasi dan Sampel

Populasi mencakup keseluruhan sasaran atau topik yang akan diselidiki. Sugiyono (2020) menjelaskan sehingga populasi sebagai suatu kawasan umum yang termasuk dari sasaran atau bidang yang mempunyai sifat dan ciri khas tertentu yang dipilih oleh peneli untuk diambil kesimpulan berdasarkan hal tersebut. Jika seorang peneliti ingin menganalisis seluruh unsur yang ada di lapangan

MUHAMAD RIZKY, 2025

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL SISWA (STUDI EKSPERIMEN PADA ESTRAKULIKULER FUTSAL DI SMA NEGERI 2 BOGOR)

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

penelitiannya, maka disebut penelitian populasi. Dari sudut pandang tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa populasi tidak hanya terdiri dari manusia, tetapi juga benda mati. Populasi mencakup semua sifat, perilaku, kondisi, dan sifat-sifat lain yang dimiliki oleh masing-masing sasaran atau topik tertentu. Penelitian ini meneliti 20 siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Bogor.

Mengenai sampel, Sugiyono (2020) menerangkan bahwa mewakili sebagian dari jumlah dan ciri khas populasi. Jika populasinya besar, mungkin sulit bagi peneliti untuk dipelajari seluruh populasi karena minimnya sumber daya material, waktu, dan personel. Oleh karena itu, mereka mempunyai pilihan untuk memilih sampel sepanjang sampel tersebut mewakili populasi. Pada penelitian ini pakai teknik sampling jenuh yang termaksud seluruh bagian populasi dianggap sebagai sampel karena populasinya relatif sedikit (kurang dari 30 orang) dan terdiri dari peserta didik putra SMA Negeri 2 Bogor yang ikut serta dalam penelitian ini. futsal -Berpatisipasi dalam acara ekstrakurikuler. Total ada 20 orang yang dilibatkan.

3.3 Teknik Pengumpulan data

Pada dasarnya penelitian mempelajari fenomena sosial dan alam. Untuk memperoleh informasi mengenai variabel penelitian diperlukan instrumen penelitian. Alat-alat ini berfungsi sebagai alat yang tepat untuk pengumpulan data dan mencapai wawasan tentang variabel penelitian tertentu serta populasi dan sampel yang terkait. Sugiyono (2020) menerangkan bahwa “instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial atau alam yang diamati.”

Agar informasi yang dikumpulkan bersifat netral, penting untuk memilih alat yang tepat dan mencerminkan topik yang diselidiki secara akurat. Pada penelitian ini instrumen yang dipakai yakni angket melalui skala likert dan tes permainan futsal.

Keterampilan sosial dicatat dengan menggunakan kuesioner. Menurut Sugiyono (2020), kuesioner digambarkan sebagai “suatu metode pengumpulan data

dimana partisipan diberikan serangkaian pertanyaan tertulis untuk dijawab”. sekaligus dapat digunakan untuk membuat proses penelitian menjadi lebih efisien.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Keterampilan Sosial
Sumber : Gressham dan Elliot dalam (Desanti, 2017)

Variabel	Sub variabel	Indikator sosial	Nomor soal	
			+	-
Keterampilan Sosial	1. Kerja sama	1. Menolong orang lain	16, 37	23, 8
		2. Berbagi materi	34, 28	11, 2
		3. mengikuti aturan dan intruksi	3, 40	13, 30
	2. Ketegasan	1. Meminta keterangan kepada orang lain	4, 12	20, 9
		2. Perkenalkan diri	1, 21	33, 5
		3. Bereaksi terhadap tindakan orang lain	19, 35	14, 20
	3. Empati	1. Menunjukkan kepedulian	6, 15	39, 22
		2. Menghargai perasaan dan cara pandang orang lain.	31, 24	18, 26
	4. Control diri	1. Merespon usikan dengan tidak berlebihan	25,7	38, 27
		2. Siap bergiliran dan mau berkorban	10, 36	32, 17

Kuisisioner yang akan dipakai pada penelitian ini merupakan kuisisioner tertutup yang berfokus pada keterampilan sosial mencakup *cooperation*, *assertion*, *responsibility*, *emphaty* dan *self-control* atau biasa disingkat sebagai *CARES*

(Gressham, Elliot). Merujuk dari SSRC (*Social Skill Rating Scales*), yang diperuntukan untuk menguji keterampilan sosial siswa.

Skala penilaian yang dipakai dalam tinjauan kuesioner penelitian ini didasarkan pada skala Likert. Setiap pertanyaan menawarkan lima pilihan jawaban, bervariasi dari positif hingga negatif. Alternatif jawaban setiap kategorinya yaitu: “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Belum memutuskan”, “Tidak Setuju” dan “Sangat Tidak Setuju”. Kategori point-point untuk setiap pertanyaan item tes, dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Skor Alternatif jawaban

Alternatif Jawaban	Point Pertanyaan	
	+	-
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Berlandaskan dari keterangan sebelumnya, dapat dikatakan bahwa pertanyaan atau survei adalah kumpulan pertanyaan yang dibuat oleh peneliti untuk dijawab oleh para partisipan. Dalam penelitian ini partisipannya yakni peserta didik putra yang terdaftar pada aktivitas ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Bogor. Penulis membuat pertanyaan survei mengikuti pedoman Sugiyono (2020), antara lain sebagai berikut:

1. Isi dan tujuan setiap kategori hendaknya menyesuaikan dalam skala penilaian, dan jumlah pertanyaan harus cukup untuk menangkap variabel-variabel yang diteliti.
2. Bahasanya harus sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta.
3. Pertanyaannya bisa terbuka atau tertutup.
4. Pertanyaan harus dirumuskan dengan jelas sehingga responden tidak kesulitan menjawabnya.

5. Pertanyaan dilarang membahas topik yang mungkin sudah dilupakan oleh responden.
6. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dilarang mengarahkan responden untuk memberikan jawaban yang sekedar baik atau buruk.
7. Panjang pertanyaan juga harus diperhitungkan.
8. Urutan pertanyaan harus berpindah dari aspek awam ke aspek yang lebih spesifik.
9. Untuk memperoleh data yang valid dan reliabel, perlu diterapkan prinsip-prinsip pengukuran.
10. Tampilan luar kuesioner juga penting.

Games Performance Assesment Instrument (GPAI) kini digunakan untuk menilai keterampilan bermain futsal siswa. Metzler dalam (Desanti, 2017) menjelaskan: “GPAI adalah template khusus yang disesuaikan dengan jenis permainan yang berbeda untuk menilai pengetahuan taktis siswa. Alat ini dirancang untuk memudahkan guru menilai kinerja siswa selama bermain.”

Griffin, Mitchell, dan Oslin dalam Sucipto (2015, hlm. 102) telah dibuat suatu instrumen penilaian yang dinamakan *Games Performance Assesment Instrument* (GPAI). Untuk mendapatkan kesan tentang tingkat kinerja siswa, tujuh komponen penting diamati. Komponen-komponen ini yaitu:

1. .Kembali ke pangkalan (*home base*). Personel kembali ke posisi awal setelah mempraktikkan gerakan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (*adjust*). Gerakan para pemain saat menyerang atau bertahan dilakukan dengan cara yang disesuaikan dengan kondisi permainan masing-masing.
3. Membuat keputusan (*decision making*). Proses yang dipraktikkan personel dalam setiap kondisi permainan.
4. Melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah keputusan dibuat, personel mengesekusi keahlian yang sesuai dengan tepat.
5. Membantu melalui dukungan (*support*).

6. Melindungi teman (*cover*). Langkah ini bertujuan untuk melindungi rekan satu tim yang mencoba memblokir serangan lawan.
7. Menjaga atau melacak gerak lawan (*guard or mark*). Membatasi pergerakan lawan, terlepas menguasai bola maupun yang tidak.

Dalam penelitian ini, analisis akademis para siswa difokuskan pada tiga faktor, yaitu: melaksanakan keterampilan (*skill execution*), pengambilan keputusan (*decision making*), dan memberi dukungan (*support*). Berikut penjabaran dalam bentuk tabel Indikator penilaian Keterampilan Bermain GPAI:

Tabel 3.3 GPAI Desanti (2017, hlm. 41)

<p><i>Game Performance Assesment Instrument For Invasion Game</i></p> <p><i>Class ----- Evaluator ----- Team ----- Game-----</i></p> <p><i>Observation Date :</i></p> <p><i>Scoring Key :</i></p> <p><i>5 : Very effective performance (always)</i></p> <p><i>4 : Effective performance (usually)</i></p> <p><i>3 : Moderately efective performance</i></p> <p><i>2 : Week Performance (rerely)</i></p> <p><i>1 : Very week performance (never)</i></p> <p><i>Components and criteria</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Skill excetution – student pass the ball accurately, reaching the intended receiver</i> • <i>Decision making – student make appropriate choices when passing</i> • <i>Support – student attempt to move into position to receive a pass from a teammate</i>
--

No	Nama	Aspek Yang Dinilai Keterampilan Bermain															Jumlah	
		Membuat Keputusan (<i>decision making</i>)					Melaksanakan Keterampilan (<i>skill execution</i>)					Memberi Dukungan (<i>support</i>)						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1.																		
2.																		
3.																		
4.																		
5.																		
6.																		

3.3.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum digunakan sebagai alat pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari kuesioner yang telah disusun perlu di uji coba untuk memenuhi kriteria sebagai alat pengumpulan data yang baik. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 21 Februari 2025 di Estrakulikuler Futsal SMAN 1 Kota Bogor yang berjumlah 30 siswa karena mempunyai karakteristik yang sama dengan subjek penelitian. Dari 40 butir pertanyaan terdapat 19 butir pertanyaan yang tidak valid dan sebanyak 21 butir pertanyaan yang valid. Menurut Fatayah dkk (2022, hlm. 50) mengukur tes (Butir soal) merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian yang bertujuan untuk mengukur ketuntasan belajar. Penelitian dengan instrumen yang tidak valid dan tidak reliabel akan sangat mempengaruhi hasil penelitian sehingga sebelum memakai instrumen tersebut dalam suatu penelitian diperlukan uji validitas dan reliabilitas dengan tujuan agar dapat diketahui valid dan tidaknya suatu instrumen butir soal dan juga dapat diketahui reliabilitas dari butir soal serta agar hasil penelitian tidak terkontaminasi dengan faktor lain.

Menurut Fatayah dkk (2022, hlm. 51) Sebuah butir soal dapat dikatakan valid apabila mempunyai dukungan yang besar terhadap skor. Dengan kata lain butir soal memiliki validitas yang tinggi jika skor pada butir soal mempunyai kesejajaran dengan skor total. Validitas butir-butir soal ini dianalisis dengan

MUHAMAD RIZKY, 2025

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL SISWA (STUDI EKSPERIMEN PADA ESTRAKULIKULER FUTSAL DI SMA NEGERI 2 BOGOR)

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

persamaan korelasi product moment pearson pada persamaan, sedangkan Menurut Fatayah dkk (2022, hlm. 52) reliabilitas berhubungan dengan keandalan dan kejelasan hasil. Butir soal akan memiliki tingkat keandalan yang tinggi, apabila tes memberikan hasil yang korelatif tetap (ajeg). Reliabilitas butir soal dihitung dengan menggunakan program SPSS 30.0 dengan cara analisis Alpha Cronbach dan menggunakan persamaan (3) dan (4), Menurut Fatayah dkk (2022, hlm. 52) Instrumen dikatakan reliabel apabila Cronbach's Alpha > 0,600. berikut instrumen penelitian setelah dilakukan uji coba:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Keterampilan Sosial Sesudah Uji Validitas

Variabel	Sub variabel	Indikator sosial	Nomor soal	
			+	-
Keterampilan Sosial	1. Kerja sama	1. Menolong orang lain	16	23, 8
		2. Berbagi materi		11
		3. mengikuti aturan dan intruksi		13, 30
	2. ketegasan	1. Meminta keterangan kepada orang lain	12	20, 9
		2. Perkenalkan diri		3
		3. Bereaksi terhadap tindakan orang lain	19	14, 20
	3. Empati	1. Menunjukkan kepedulian		39, 22
		2. Menghargai perasaan dan cara pandang orang lain.	31	18, 26
	4. Control diri	1. Merespon usikan dengan tidak berlebihan		38, 27
		2. Siap bergiliran dan mau berkorban		32, 17

Tabel 3.5 Uji Reliabelitas

KRITERIA PENGUJIAN		
Nilai Acuan	Nilai Cronbach's Alpha	Kesimpulan
0,6	0,825	RELIABEL

3.4 Prosedur Analisis Data

Selepas data dari kuesioner dan hasil observasi keterampilan bermain futsal terkumpul, langkah berikutnya merupakan mengolah dan menganalisis data. Melalui penelitian ini, proses tersebut dilakukan memakai Microsoft Excel 2019 dan perangkat lunak statistik IBM SPSS versi 30.

3.4.1 Analisis dan pengolahan angket

Setelah melakukan tes dan mengumpulkan data yang valid, langkah selanjutnya yaitu menyebarkan angket yang telah divalidasi kepada siswa yang disurvei. melalui analisis ini, penulis mengumpulkan informasi dari setiap siswa melalui observasi langsung terhadap situasi permainan futsal yang dilakukan subjek. Sesudah semua data terkumpul, maka data observasi diolah. Hal ini dilakukan dengan memakai metode dan rumus statistik tertentu untuk perhitungannya dengan dibantu *software* SPSS 30.0 *for windows* , yang terlihat seperti ini:

1. Menghitung Rata-Rata dan Simpangan Baku
 - a) Menghitung nilai rata-rata dari setiap data dengan rumus *average* pada Ms. Excel 2019.
 - b) Menghitung nilai rata – rata dari setiap kelompok dengan bantuan *software* SPSS 30.0 *for windows*.
 - c) Menghitung simpangan baku dari setiap kelompok data dengan bantuan *software* SPSS 30.0 *for windows*.

3.4.2 Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapat dari hasil pengamatan berdistribusi normal atau tidak dan juga untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan selanjutnya. Menguji normalitas menggunakan rumus *Shapiro Wilk Test* dengan bantuan *software* SPSS 30.0 *for windows* dengan $\alpha = 0,05$. Langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat hasil angket dengan bentuk angka di Ms. Excel 2019.
- b. Membuat data hasil angket di SPSS 30.0 *for windows* pada *sheet variable view*.
- c. Masukan hasil angket di SPSS 30.0 *for windows* pada *sheet data view*.
- d. Klik *analyze*, setelah itu pilih *descriptive statistic*, setelah itu pilih *explore*.
- e. Masukan *variable view 1 ke dependent list*, setelah itu masukan juga *variable view 2 ke factor list*, lalu klik *plots*.
- f. Klik *ceklis* pada pilihan *normal plots with test*, lalu klik *continue*.
- g. Klik *ok*.

Dasar pengambilan keputusan apabila:

- a. Jika nilai signifikansi > 0.05 , maka distribusi data normal
- b. Jika nilai signifikansi < 0.05 , maka distribusi data tidak normal

3.4.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapat dari hasil pengamatan homogen atau tidak. Uji homogenitas didapatkan dengan melakukan Uji F dibantu *software* SPSS 30.0 *for windows* dengan $\alpha = 0,05$. Langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat hasil angket dengan bentuk angka di Ms. Excel 2019.
- b. Membuat data hasil angket di SPSS 30.0 *for windows* pada *sheet variable view*.
- c. Masukan hasil angket di SPSS 30.0 *for windows* pada *sheet data view*.
- d. Klik *analyze*, setelah itu pilih *compare means*, setelah itu pilih dan klik *one-way anova*.
- e. Pada kolom *One-Way Anova* pilih *variable dependent* dan pindahkan ke kolom *dependent list*. Setelah itu pilih *variable factor* dan pindahkan ke kolom *factor*.
- f. Klik *options*, setelah itu klik *ceklis* pada pilihan *homogeneity of variance tests*.
- g. Klik *continue* setelah itu *ok*.

Dasar pengambilan keputusan apabila:

- a. Jika nilai signifikansi > 0.05 , maka distribusi data adalah homogen
- b. Jika nilai signifikansi < 0.05 , maka distribusi data adalah tidak homogen.

3.4.4 Pengujian Signifikan

Lalu data hasil test normal dan homogen, maka tahapan berikut yaitu uji signifikan pada hipotesis memakai uji kesamaan dua rata-rata (uji t) melalui rumus: Prosedur uji t adalah sebagai berikut :

- a. Membuat hasil angket dengan bentuk angka di Ms. Excel 2019.
- b. Membuat data hasil angket di SPSS 30.0 *for windows* pada *sheet variable view*.
- c. Masukkan hasil angket di SPSS 30.0 *for windows* pada *sheet data view*.
- d. Klik *analyze*, setelah itu pilih *paired-samples T test*, setelah itu pindahkan setiap *variable view* nya ke *variable 1* dan *variable 2*.
- e. Lalu klik *ok*.

Dasar pengambilan keputusan apabila:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 , maka terdapat perbedaan yang signifikan.
- b. jika nilai Sig. (2-tailed) > 0.05 , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.