

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan dalam mencapai suatu tujuan penelitian untuk memudahkan penelitian dalam pengumpulan dan analisis data, penggunaan metode penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiono (2015, hlm. 3) bahwa “Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Jadi dapat dijelaskan bahwa metode sangat diperlukan untuk pengumpulan data penelitian agar tercapai suatu hal yang diinginkan dalam penelitian tersebut.

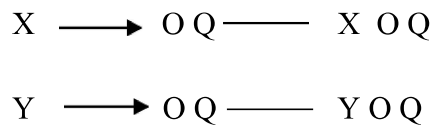
Terdapat beberapa metode yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan, salah satu metode yang digunakan dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 107) menyatakan bahwa “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.” Metode ini digunakan karena untuk mengetahui perubahan yang terjadi dalam suatu hal atau masalah yang diberikan perlakuan sehingga diperoleh suatu hasil. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berdasarkan hal tersebut penulis menyimpulkan bahwa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Dalam penelitian ini faktor yang diuji cobakan dan merupakan variabel bebas adalah pendekatan taktis, dan variabel terikatnya adalah keterampilan bermain hoki.

3.2 Desain Penelitian

Untuk memperlancar proses penelitian maka diperlukan sebuah desain penelitian sebagai pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan setiap langkah-langkah penelitian yang akan diambil agar proses penelitian berjalan sesuai dengan prosedur yang benar. Desain penelitian yang digunakan adalah *one grup pre tes post tes design*. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 110) menjelaskan bahwa “*one grup free-tes posttes design* merupakan desain yang terdapat *pre tes*

sebelum mendapat perlakuan dengan demikian hasil penelitian dapat di ketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum di beri perlakuan”.



Keterangan :

X : Gender laki-laki

Y : Gender perempuan

O : Pendekatan Taktis

Q : Pendekatan Teknis

X O Q : Hasil pembelajaran laki – laki dengan pendekatan taktis dan teknis.

Y O Q : Hasil pembelajaran perempuan dengan pendekatan taktis dan teknis.

Penelitian ini dilakukan di lapangan hoki SMA Negeri 27 Bandung. Waktu penelitian ini dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan dengan waktu pemberian *treatment* sebanyak 6 kali pertemuan.

3.3 Partisipan

Partisipan adalah orang-orang yang terlibat dalam penelitian, adapun penjelasan partisipan yang dimaksud adalah berkaitan dengan partisipan yang terlibat, karakteriistik yang terlibat dalam partisipan, dan dasar pertimbangan pemilihan partisipan. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti, merupakan partisipan sebagai penulis dan observer.
2. Siswa/Siswi SMA Negeri 27 Bandung, yang mengikuti ekstrakurikuler hoki, yang beralamat di jalan Jl. Utsman Bin Affan No. 1, Rancanumpang Kec. Gedebage, Kota Bandung sebagai populasi dan sampel.

3. Guru dan pelatih ekstrakurikuler hoki SMA Negeri 27 Bandung sebagai observer untuk membantu mengobservasi.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Dalam setiap penelitian dibutuhkan populasi yang digunakan sebagai sumber data untuk mencari pemecahan masalah yang diteliti untuk dapat ditarik kesimpulan. Hal ini juga dijelaskan oleh Sugiono (2015, hlm. 297) bahwa “Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat tersebut maka dalam penelitian ini penulis menetapkan populasi yang digunakan adalah siswa-siswi SMA Negeri 27 Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler hoki.

3.4.2 Sampel

Sugiyono (2014, hlm.118) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Untuk jumlah sampel dalam penelitian ini peneliti berpedoman kepada pendapat Arikunto (2010, hlm. 159) sebagai berikut: “ Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjek besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. (hlm. 134)”.

Sejalan dengan pendapat tersebut, maka penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling, dimana anggota populasi dijadikan sampel. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 124) menjelaskan bahwa “sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel.” Sampel pada penelitian ini adalah siswa/siswi SMA Negeri 27 Bandung. yang mengikuti ekstrakurikuler hoki, yang terdiri dari 30 orang siswa/siswi yang diambil secara keseluruhan.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang sangat penting dalam proses pengumpulan data dalam penelitian yang diamati. Menurut Arikunto (2006, hlm. 160) menjelaskan bahwa “Instrumen Penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.” Dengan demikian peneliti harus menggunakan instrumen penelitian untuk dapat memperoleh data dengan baik dan akurat.

Berdasarkan pokok permasalahan yang diangkat oleh peneliti yaitu tentang pengaruh pendekatan taktis terhadap hasil belajar bermain hoki, maka alat ukur atau instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah GPAI (*Game Performance Analisis Instrumen*). Menurut Griffin, dkk. (dalam Sucipto 2015, hlm. 102) mengemukakan bahwa dalam suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrumen (GPAI)* ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, 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. Melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilih.
5. Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau mengoper bola.

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 gerakan lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan agar tidak menguasai bola.

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

Tabel 3.1 Keputusan Dan Pelaksanaan Keterampilan GPAI

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

Adam Safutra, 2025

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS DAN TEKNIS TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN BERMAIN HOKI DALAM PERSPEKTIF GENDER

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

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

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

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

(Sumber : Sugiyono, 2014, hlm. 135)

Tabel 3.2 Format Penilaian Penampilan Bermain Hoki

No	Nama Siswa	Kembali Keposisi					Menyesuaikan Diri (Adjust)					Membuat Keputusan (Decision Making)					Melaksanakan Keterampilan Tertentu (Skill Execution)					Memberi Dukungan (Support)					Melapis Teman (Cover)					Menjaga atau Mengikuti Gerak Lawan (Guard/Mark)					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	
1.																																					
2.																																					
3.																																					
4.																																					
5.																																					
6.																																					
7.																																					
8.																																					
9.																																					
10.																																					
11.																																					
12.																																					
13.																																					
14.																																					
15.																																					

Penjelasan tabel, diperoleh nilai dilihat sebagai berikut:

Indikator 1. **Kembali ke posisi**

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang kembali ke posisi daerah pertahanan setelah melakukan penyerangan
Nilai 4	Siswa kembali ke posisi semula setelah melakukan keterampilan
Nilai 3	Siswa yang kembali pada posisinya setelah penyerangan gagal dilakukan
Nilai 2	Siswa yang sering tetap berada di daerah pertahanan setelah melakukan penyerangan

Adam Safutra, 2025

**PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS DAN TEKNIS TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN BERMAIN HOKI
DALAM PERSPEKTIF GENDER**

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

Nilai 1	Siswa yang sering tidak kembali ke daerah pertahanan dan diam tidak mencari ruang
---------	---

Indikator 2. Menyesuaikan Diri (*Adjust*)

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang sering membuka ruang gerak ketika dalam situasi menyerang
Nilai 4	Siswa yang bergerak menutup daerah pertahanan ketika dalam situasi bertahan
Nilai 3	Siswa yang sesekali bergerak tetapi tidak menyesuaikan diri ketika menyerang
Nilai 2	Siswa yang tidak pernah membuka ruang gerak ketika menyerang
Nilai 1	Siswa tidak pernah bergerak secara situasi ketika bertahan dan menyerang

Indikator 3. Membuat keputusan (*Decision Making*)

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang sering melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim
Nilai 4	Siswa yang berusaha menggiring bola ke arah area pertahanan lawan
Nilai 3	Siswa yang sesekali menendang ke arah 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*)

Nilai	Keterangan Penilaian
-------	----------------------

Adam Safutra, 2025

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS DAN TEKNIS TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN BERMAIN HOKI
DALAM PERSPEKTIF GENDER

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

Nilai 5	Siswa yang melaksanakan keterampilan passing dengan efektif
Nilai 4	Siswa yang melakukan tembakan (shooting) efektif mengenai sasaran
Nilai 3	Siswa yang berusaha menggiring bola kearah area pertahanan lawan
Nilai 2	Siswa yang melakukan operan (passing) tidak terkendali
Nilai 1	Siswa yang melakukan shooting jauh dari sasaran

Indikator 5. Memberi dukungan (*Support*)

Nilai	Keterangan Penilaian
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*)

Nilai	Keterangan Penilaian
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

Adam Safutra, 2025

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS DAN TEKNIS TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN BERMAIN HOKI DALAM PERSPEKTIF GENDER

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

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

3.6 Prosedur Pengolahan Data

3.6.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas merupakan proses pengujian data yang dilakukan dengan tujuan menilai data apakah berdistribusi normal atau tidak (Smodiningrat, 2007). Uji normalitas menggunakan uji kolmogorov Smirnov.

3.6.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data data penelitian homogen atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis ANOVA.

3.6.3 Uji ANOVA

Pengujian ANOVA atau uji anova satu faktor pada dasarnya bertujuan untuk membandingkan rata-rata yang terdapat pada variabel terikat di semua kelompok yang dibandingkan. Nilai masing-masing kelompok dilihat berdasarkan pada variabel bebas yang berskala kategori. Dasar pengambilan keputusan dalam analisis anova yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka rata-rata antar kelompok sama.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka rata-rata antar kelompok berbeda.