

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Populasi dan Sampel

Data yang digunakan dalam penelitian (bahan penelitian), dapat berupa populasi (*universe*) atau sampel. Menurut Hasan (2002, hlm. 58), Populasi adalah totalitas dari semua objek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini sebagaimana yang dimaksud pada definisi di atas adalah siswa putra kelas VIII SMPN 1 Susukan.

Menurut Hasan (2002, hlm. 58), Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu, jelas, dan lengkap yang dianggap bisa mewakili populasi. Dalam suatu penelitian semua anggota populasi dapat dijadikan sebagai sumber data dan dapat pula hanya sebagian anggota populasi saja yang umumnya disebut sebagai sampel penelitian. Populasi putra kelas VIII SMPN 1 Susukan sebanyak 102 orang dari delapan kelas. Kemudian untuk menentukan ukuran sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin (1993) sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n : ukuran sampel

N : ukuran populasi

e : nilai kritis sebesar 10%

Dalam penelitian ini populasi siswa putra kelas VIII SMPN 1 Susukan sebanyak 102 siswa dan nilai kritis dalam pengambilan sampel ini sebesar 10% atau 0,1.

Pada penelitian ini, untuk pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* atau *judgmental sampling*. Penarikan sampel secara purposif merupakan cara penarikan sample yang dilakukan memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang ditetapkan peneliti. Dengan ketentuan, 1. Anak yang dijadikan sampel bukan atlet, 2. Untuk anak yang diteliti tidak boleh ada tambahan latihan di luar. 3. Membagi secara rata antara anak yang kemampuan motorik tinggi dengan yang tinggi dan begitu juga sebaliknya. Arikunto (2010, hlm. 46) menjelaskan mengenai sampel, menurutnya: ‘apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua hingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjek besar dapat diambil 10-15 persen atau lebih tergantung setidak-tidaknya dari : kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan biaya.’ Merujuk pada pernyataan tersebut maka jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak kurang dari 10 persen dari total populasi penelitian. Di bawah ini terdapat tabel pengambilan sampel dari tiap kelas.

Tabel 3.1
Penghitungan Pembagian Kelas Menggunakan rumus Slovin

No	Kelas	Jumlah Siswa	Presentase	Hasil
1	VIII A	14	$14/102 \times 40$	10
2	VIII B	12	$12/102 \times 40$	9
3	VIII C	14	$14/102 \times 40$	10
4	VIII D	13	$13/102 \times 40$	9
5	VIII E	13	$13/102 \times 40$	9
6	VIII F	12	$12/102 \times 40$	9
7	VIII G	12	$12/102 \times 40$	9
8	VIII H	12	$12/102 \times 40$	9
Jumlah		102		74

B. Metode dan Desain Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen anava faktorial 2 x 2. Metode ini dipakai berdasarkan pertimbangan bahwa sifat penelitian mengenai adanya pengaruh yang signifikan terhadap hubungan gaya mengajar dan kemampuan motorik terhadap hasil pembelajaran *lay up shoot* dalam permainan bolabasket. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 107) mengemukakan bahwa metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Desain*. Dengan menggunakan desain penelitian ini kelompok diberi tes awal untuk mengukur kondisi awal. Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan (X) dan pada kelompok kontrol atau pembandingan tidak diberi perlakuan sesudah selesai perlakuan kedua kelompok diberi tes lagi sebagai tes akhir.

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 112), desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Desain* dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.2 *Pretest-Posttest Control Group Desain*

Kelompok	<i>Pre tes</i>	Perlakuan	<i>Post tes</i>
Eksperimen	E1	X	E2
Kontrol	K1	-	K2

Keterangan:

- E1: Pre tes yang dilaksanakan pada kelas eksperimen
- K : Pre tes yang dilaksanakan pada kelas kontrol
- X : Perlakuan atau treatment berupa gaya mengajar pada pembelajaran lay up shoot
- E2: Post tes yang dilaksanakan pada kelas kontrol
- K2: Post tes yang dilaksanakan pada kelas eksperimen

C. Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (1998, hlm 99) variabel penelitian adalah objek penelitian, atau sesuatu yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Menambahkan menurut Sugiyono (2012, hlm. 60) mengemukakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa variabel diantaranya untuk variabel bebas adalah gaya mengajar, dan untuk kemampuan motorik adalah variabel intervening. Dalam hal ini Tuckman (Sugiyono 2012, hlm. 63) menyatakan “*An intervening variable is that factor that theoretically affect the observed phenomenon but cannot be seen, measure, or manipulate*”. Variabel intervening adalah variabel yang secara teoritis mempengaruhi hubungan antara variabel independen dengan dependen menjadi hubungan yang tidak langsung dan tidak dapat diamati dan diukur. Variabel ini merupakan variabel penyalur atau antara variabel independen dengan variabel dependen, sehingga variabel independen tidak langsung mempengaruhi berubahnya atau timbulnya variabel dependen, kemudian yang terakhir variabel terikat adalah hasil pembelajaran *lay up shoot* pada permainan bolabasket.

D. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrument penelitian. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 148) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.

Berdasarkan hasil analisis dan sintesis teoritis variable yang diditeliti pada penelitian ini maka instrument yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Barrow Motor Ability Tes untuk keberhasilan kemampuan motorik yang terdiri test standing broad jump, soft ball throw, zig zag run, wall pass, medicine ball put test dan 60 yard dash yang mempunyai Validitasnya 0,87 dan

reliabilitasnya 0,93 yang dikutip penulis dari (<http://yudhaganyonk.blogspot.com>).

Dan tes keterampilan *lay up shoot*. untuk instrumen tes keterampilan *lay up shoot* penulis mengambil rujukan dari buku *Basketball – Steps to Success* Hall Wissel (1994, hlm. 92). Prosedur pelaksanaannya adalah seorang pemain melakukan *lay up shoot* dengan kesempatan sebanyak lima kali. “*Success Goal = 5 consecutive one dribble layups made with each hand*” perolehan skor adalah berapa banyak bola yang masuk kedalam keranjang.

E. Rancangan dan Analisis Data

Analisis data penelitian ini diproses dengan menggunakan software program SPSS V.21 for windows dengan taraf signifikan $p \leq 0,05$ langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov ($p \geq 0,05$) untuk mengetahui rata-rata data sample berdistribusi normal atau tidak normal hasil uji normalitas ini untuk menentukan analisis berikutnya yaitu analisis parametrik bila data berdistribusi normal atau analisis non-parametrik bila data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas antara kelompok dengan menggunakan uji Levene-Test pada $p\text{-value} \geq 0,05$ untuk mengetahui data tersebut kelompok homogen atau tidak. Hasil uji ini untuk menentukan apakah analisis data menggunakan statisti parametrik atau non-parametrik.

3. Uji F Anova Factorial 2 arah

Untuk menjawab analisis hipotesis yang diajukan, digunakan uji analisis statistik uji- F Anova Factorial 2x2 (2 arah) dengan ($p \leq 0,05$).

F. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Susukan khususnya siswa putra kelas VIII. Lamanya penelitian kurang dari 8 minggu atau 16 kali pertemuan dengan frekuensi latihan 3 kali dalam 1 minggu. Adapun hari yang dipilih untuk melaksanakan latihan yaitu pada hari Senin, Kamis dan Sabtu pada pukul 15.00 WIB sampai 17.00 WIB. Kegiatan penelitian meliputi tes pendahuluan (*barrow motor ability*), pemberian perlakuan, dan tes akhir. Hal ini sesuai dengan pendapat Juliantine, dkk (2007, hlm. 35) mengatakan bahwa “Sebagai percobaan untuk mendapatkan hasil yang baik bisa pula dilaksanakan dalam frekuensi latihan 3 hari / minggu, sedangkan lamanya latihan paling sedikit 4-6 minggu”. Oleh sebab itu peneliti ini dilakukan selama 16 kali pertemuan.

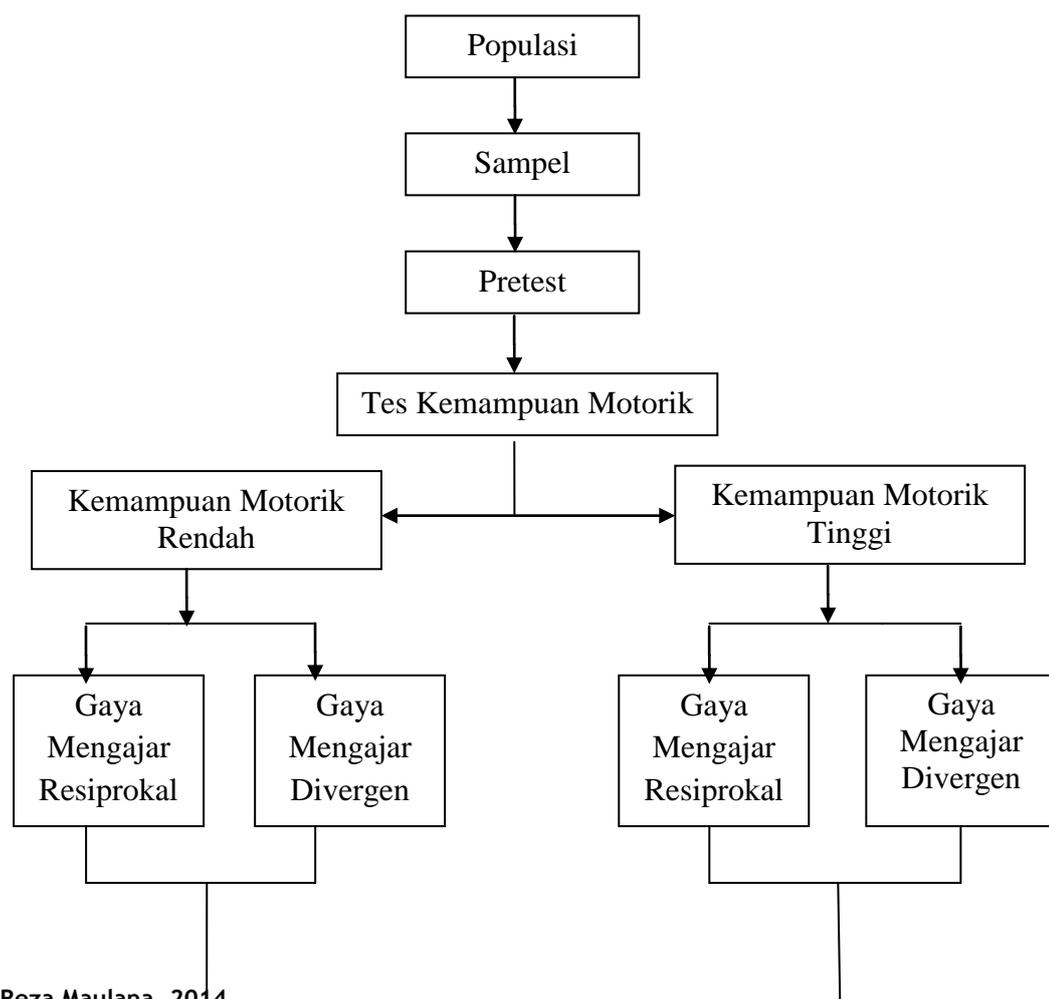
Tes pendahuluan dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan motorik dari setiap siswanya. Data ini dipakai sebagai dasar untuk membagi sampel menjadi kelompok-kelompok yang mempunyai kemampuan motorik tinggi dan kemampuan motorik rendah.

G. Langkah-langkah Penelitian

Berdasarkan desain penelitian di atas, maka penulis menentukan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

1. Menentukan populasi dan sampel
2. Melakukan pretes tes keterampilan *lay up shoot*
3. Melakukan tes *barrow ability* untuk membagi antara kemampuan motorik siswa yang tinggi atau rendah
4. Membagi 2 kelompok siswa kemampuan motorik tinggi dan rendah untuk mendapatkan perlakuan gaya mengajar resiprokal dan gaya mengajar divergen
5. Melakukan posttest tes keterampilan *lay up shoot*
6. Melakukan analisis data
7. Kesimpulan

Bagan. 3.3
Langkah-langkah Pelaksanaan Penelitian



Reza Maulana, 2014

Perbandingan Gaya Mengajar Dan Kemampuan Motorik Terhadap Hasil Keterampilan Lay Up Shoot Pada Permainan Bolabasket (Penelitian Eksperimen di SMPN 1 Susukan Kab. Cirebon)

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

