

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan langkah-langkah bagaimana penelitian dilakukan sehingga masalah tersebut dapat diselesaikan. Menurut Sugiyono (2012:3) secara umum metode penelitian diartikan sebagai *cara ilmiah* untuk mendapatkan *data* dengan *tujuan* dan kegunaan tertentu. Terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, kegunaan tertentu. **Cara ilmiah** berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. **Rasional** berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. **Empiris** berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. **Sistematis** berarti proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Menurut Sugiyono (2012:6) Metode Penelitian Pendidikan dapat diartikan sebagai :

Cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Kaitannya dengan hal tersebut dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *eksperimen*. Disampaikan oleh Sugiyono (2012:107) metode *eksperimen* dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Berdasarkan uraian tersebut, spesifik penelitian *eksperimen* dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada permainan bola basket dengan menerapkan pendekatan bermain dalam pelaksanaannya.

B. Lokasi dan Desain Penelitian

1. Lokasi

Lokasi penelitian adalah tempat penelitian yang akan dilaksanakan peneliti yaitu di SMK Negeri 4 Bandung.

2. Desain Penelitian

Penelitian eksperimen mempunyai berbagai macam desain. Penggunaan desain tersebut, disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Atas dasar hal tersebut, maka penulis menggunakan pretest-posttest control group design sebagai desain penelitiannya.

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan atau treatment yaitu diberikan perlakuan sebanyak 16 pertemuan. Setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul maka data tersebut diolah dan dianalisis secara statistik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil perlakuan penelitian yang telah dilaksanakan. Selanjutnya untuk mengetahui hasil perlakuan dilakukan uji signifikan hasil perlakuan. Mekanisme penelitian pretest-posttest control group (sugiyono, 2012:112) digambarkan dalam table sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pretest Posttest Control Group Design

R	O₁	X	O₂
R	O₃	-	O₄

Keterangan :

R : kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

O₁ : pretest yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen

O₃ : pretest yang dilaksanakan pada kelompok kontrol

X : perlakuan (treatment) berupa pendekatan bermain

O₂ : posttest yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen

O₄ : posttest yang dilaksanakan pada kelompok kontrol

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

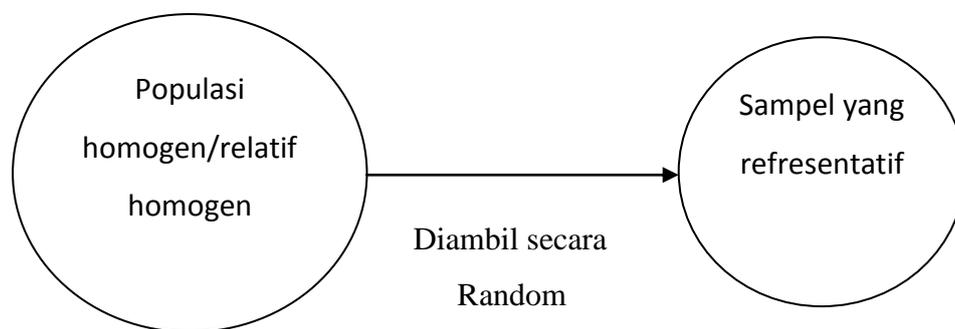
Menurut sugiyono (2012:297) populasi dapat diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Maka yang menjadi populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 4 Bandung.

2. Sampel

Menurut sugiyono (2012:297) sampel dapat diartikan sebagai sebagian dari populasi tersebut. Dalam menentukan sampel tersebut peneliti menggunakan teknik *simple random sampling*. Sugiyono (2010:82) menjelaskan mengenai *simple random sampling* sebagai berikut : dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan sampel anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti mengambil siswa kelas X sebagai sampel dengan jumlah 50 orang siswa SMKN 4 Bandung. Dalam menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dari 50 orang tersebut peneliti membagi menjadi dua kelompok masing-masing 25 orang.

Berikut penjelasan dalam gambar mengenai *simple random sampling* :



Gambar 3.1

Teknik *Simple Random Sampling* (Sugiyono, 2010:82)

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Instrument penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus mempunyai skala. Menurut Sugiyono (2012:147) meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam.

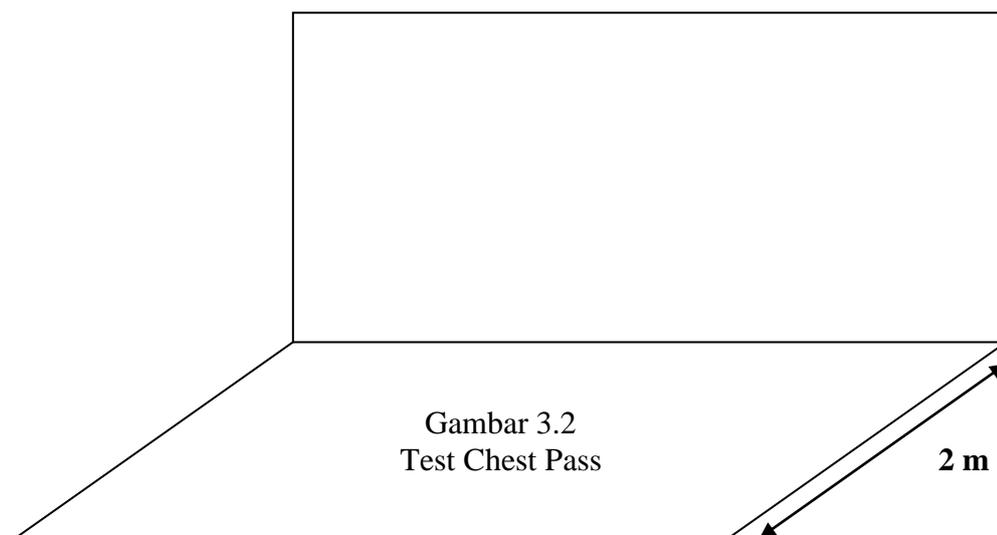
Berdasarkan hal tersebut, untuk memperoleh data hasil penelitian yang berupa hasil belajar siswa pada permainan bolabasket, digunakan instrumen penelitian berupa test. Dalam penelitian ini alat ukur test yang menjadi acuan penelitian adalah test chest pass pada permainan bolabasket.

1. Test Chest Pass

Pelaksanaan Test :

Subyek berdiri dibelakang garis dengan jarak lempar 2 meter dari dinding, sambil memegang bola. Ketika diberikan aba-aba, bola dilemparkan sebanyak mungkin ke dinding dan bola tidak boleh jatuh ke lantai selama 30 detik.

Penjelasan dalam gambar :



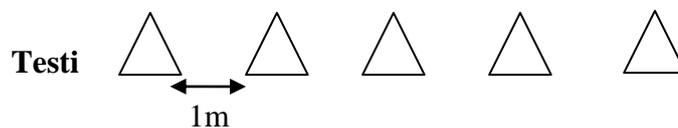
(Sumber : <http://randyarif.blogspot.com/?m=1>)

2. Test Dribbling

Pelaksanaan Test :

Subjek berdiri dibelakang rintangan sambil memegang bola basket, setelah aba-aba diberikan siswa melakukan dribbling melewati rintangan yang telah disediakan. Dribbling dilakukan selama 30 detik sebanyak mungkin melewati rintangan, point akan diperoleh apabila siswa telah melakukan dribbling dengan melewati rintangan lalu kembali ketempat awal setelah melakukan 1 putaran.

Penjelasan dalam gambar :



Gambar 3.3

Test Dribbling

(Sumber : <http://randyarif.blogspot.com/?m=1>)

3. Test Shooting

Pelaksanaan Test :

Dalam test ini siswa harus melakukan shooting sebanyak-banyaknya dalam waktu 30 detik. Point akan diperoleh dari berapa banyak siswa memasukan bola kedalam ring. (Sumber : mardikaraditya.blogspot.com/2013/06/makalah-tes-dan-pengukuran-bola-basket.html)

4. Pengujian Validitas dan Rehabilitas alat ukur test chest pass

Untuk memperoleh jawaban tentang pengaruh pendekatan bermain terhadap hasil belajar siswa pada permainan bola basket digunakan instrumen penelitian selanjutnya instrumen diuji terlebih dahulu. Uji instrumen tersebut bertujuan untuk menentukan valid atau tidaknya, serta reliabel dan tidaknya alat ukur tersebut. Pelaksanaan uji coba, penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

Ani Irmawaty, 2015

Pengaruh Pendekatan Taktis Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Gerak Dasar Bolabasket Di Smk Negeri 4 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- a. Menetapkan sumber yang akan digunakan dalam kegiatan uji coba. Sampel yang di uji cobakan adalah siswa kelas X SMKN 4 Bandung sebanyak 50 orang siswa. Jumlah tersebut disesuaikan dengan sampel yang akan dilaksanakan peneliti dalam pelaksanaan penelitian cara penentuan sampel dengan sistem acak atau *simple random sampling* (Sugiyono, 2012:297).
- b. Pelaksanaan uji coba, dilakukan pada bulan Desember 2014.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data yang telah terkumpul setelah proses penelitian dilaksanakan kemudian dianalisis melalui pendekatan statistik. Menurut Bambang dan Jajat (2010:11) statistik merupakan kumpulan fakta dalam bentuk angka atau bilangan yang disusun dalam bentuk tabel atau grafik yang dapat menggambarkan atau melukiskan adanya suatu persoalan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, langkah-langkah dalam pengolahan data penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghitung skor rata-rata menggunakan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = nilai rata-rata

X = skor yang diperoleh

N = jumlah sampel

\sum = jumlah

2. Menghitung simpangan baku :

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_1 - \bar{X})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

S = simpangan baku

X_1 = skor yang dicapai seseorang

\bar{X} = nilai rata-rata

n = banyaknya jumlah orang

3. Menghitung uji normalitas dengan pendekatan bermain. Ada beberapa langkah untuk menyelesaikan analisis uji distribusi normal, adapun langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut :
 - a. Membuat tabel penolong untuk mengurutkan data terkecil sampai terbesar, kemudian mencari rata-rata dan simpangan baku.
 - b. Mencari Z skor dan tempatkan pada kolom Z_i .
 - c. Mencari luas Z_i pada tabel Z.
 - d. Pada kolom F (Z_i), untuk luas yang bertanda negatif maka $0,5 -$ luas daerah, sedangkan untuk luas daerah negatif maka $0,5 +$ luas daerah.
 - e. $S(Z_i)$, adalah urutan n dibagi n .
 - f. Hasil pengurangan F (Z_i) tempatkan pada kolom $F(Z_i) - S(Z_i)$.
 - g. Mencari data / nilai yang tertinggi, tanpa melihat (-) atau (+), sebagai nilai L_0 .
 - h. Membuat kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis :
 - Jika $L_0 \geq L_{tabel}$ tolak H_0 dan H_1 diterima artinya data tidak berdistribusi normal.
 - Jika $L_0 \leq L_{tabel}$ tolak H_0 dan H_1 diterima artinya data berdistribusi normal.
 - i. Mencari nilai L_{tabel} , membandingkan L_0 dengan L_{tabel} .

Selanjutnya menguji homogenitas dengan Anava (Uji Bartlett). Rumus yang digunakan menurut Sudjana (1996:260) adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2
Rumus Anava (Uji Bartlett)

Sampel Kel	Dk	1/dk	Si	Log Si	Dk (log Si)
1	$n-1$	$1/n-1$	S	Log S	$n-1 (\log S)$
2	$n-1$	$1/n-1$	S	Log S	$n-1 (\log S)$
K	$n-1$	$1/n-1$	S	Log S	$n-1 (\log S)$
Jumlah	$\sum (n-1)$	$\sum 1/n-1$			$\sum (n-1)(\log S)$

Dari harga-harga tersebut di atas, maka tentukanlah :

- Variansi gabungan dari semua sampel (S) dengan formulasi rumus :

$$S^2 = \left\{ \frac{\sum(N-1)Si^2}{\sum(n-1)} \right\}$$

- $B = \log S \{ \sum(n-1) \}$
- $X = \{ (\ln.10) (B - \sum(n-1) \log Si^2) \}$; ln: 2,3026

- j. Membuat kesimpulan, Bambang dan Jajat (2010:256).