

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono,2013:6). Selain itu, Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang paling produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat. Disamping itu penelitian eksperimen juga merupakan salah satu bentuk penelitian yang memerlukan syarat yang relatif lebih ketat jika dibandingkan dengan jenis penelitian lainnya. Hal ini karena sesuai dengan maksud peneliti yang menginginkan adanya kepastian untuk memperoleh informasi tentang variabel mana yang menyebabkan sesuatu terjadi dan variabel yang memperoleh akibat dari terjadinya perubahan dalam suatu kondisi eksperimen.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pemilihan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan teknik sampel yang sudah ditentukan. Setelah ditentukan, terpilihlah dua kelompok. Satu kelompok akan diberikan perlakuan pembelajaran bermain yaitu pembelajaran melalui konsep-konsep bermain dalam situasi yang disengaja. Pada kelompok ini diutamakan mengembangkan partisipasi dalam bermain sepakbola. Sementara kelompok ke dua dijadikan kelompok pembanding yang akan diberi perlakuan pembelajaran teknis, yang berisikan tentang pengajaran teknik-teknik dasar cabang olahraga, seperti pengajaran dribbling, passing, stoping, dan shooting. Perlakuan akan dilaksanakan selama 12x pertemuan, sebelumnya dilakukan *pretest* hasil belajar dan akhir perlakuan diberikan *posttest*.

Awal perlakuan akan diukur hasil belajar melalui angket tentang hasil belajar dan dilakukan juga pada akhir perlakuan. Program perlakuan terdiri dari dribbling, passing, stoping dan shooting. Data yang diperoleh akan dianalisis melalui t-test.

B. Lokasi Penelitian

Batasan pertama yang selalu muncul dalam kaitannya dengan metodologi penelitian adalah tempat/ lokasi penelitian. Yang dimaksud dengan tempat penelitian tidak lain adalah tempat dimana proses studi yang digunakan untuk memperoleh pemecahan masalah penelitian berlangsung (Sukardi,2003:53)

Lokasi dilaksanakannya penelitian ini adalah di Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Bandung. Dimana tempat yang lebih banyak digunakan untuk penelitian adalah lapang serbaguna Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Bandung.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Batasan penelitian yang mesti ada dan ditemui dalam setiap penelitian adalah batasan yang berkaitan dengan populasi penelitian. Populasi menurut Babbie (1983) dalam sukardi (2003:53) adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target hasil penelitian. Selain Babbie, Sugiyono (2013:117) menuturkan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Jadi, populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian.

Dari pemaparan diatas, populasi pada penelitian ini adalah siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Bandung khususnya kelas VII yang beralamat di Jalan Alun-Alun Utara No. 211 B Bandung.

2. Sampel

Chandrawan Satria, 2015

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DAN PENDEKATAN TEKNIS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

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

Sering kali terjadi bahwa peneliti tidak dapat melakukan studi terhadap semua anggota kelompok yang menjadi interes penelitian. Dan mereka hanya mampu mengambil sebagian dari jumlah populasi yang ada. sebagian dari jumlah populasi yang ada tersebut diambil datanya. Sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data tersebut disebut sampel atau cuplikan.

Menurut Sugiyono (2013:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk sampel sendiri yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *purposive sampling*. Secara teoritis penarikan sampel secara purposif merupakan cara penarikan sample yang dilakukan dengan cara memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang ditetapkan peneliti.

Untuk menentukan kelas atau kelompok yang akan dijadikan sampel, kriteria yang ditentukan peneliti adalah :

1. Siswa yang masih aktif mengikuti KBM disekolah ataupun anggota ekstrakurikuler.
2. Berjenis kelamin laki-laki dan perempuan.
3. Keterampilan setiap siswa disamaratakan.

Menurut penjelasan diatas, sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswa kelas VII B dan VII C di Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Bandung karena sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan oleh peneliti. Terdapat dua kelompok sampel yang diambil dalam penelitian ini, yaitu satu sampel kelompok eksperimen dan satu sampel kelompok kontrol.

Tabel 3.1

Sampel Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

KELAS	JUMLAH	JENIS KLAMIN		KATEGORI MAHIR	
		PUTRI	PUTRA	PUTRI	PUTRA

Chandrawan Satria, 2015

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DAN PENDEKATAN TEKNIS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

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

Eksperimen	36	20	16	-	3
Kontrol	36	21	15	-	2

Setelah proses penentuan, kelompok eksperimen yang akan mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran pendekatan bermain, yaitu kelas VII B sebanyak 36 orang, dan kelas kontrol yang akan mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran teknis, yaitu kelas VII C sebanyak 36 orang.

D. Desain Penelitian

Untuk memperlancar proses penelitian maka perlu dilakukan langkah-langkah yang akan peneliti lakukan dalam penelitian ini. Desain penelitian yang dibuat secara cermat akan memberikan gambaran yang lebih jelas pada kaitannya dengan penyusunan hipotesis dengan tindakan yang akan diambil dalam proses penelitian selanjutnya. Desain penelitian ini diharapkan bisa menjadi pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan setiap langkah-langkah penelitian yang akan diambil agar proses penelitian berjalan sesuai dengan prosedur yang benar. dalam rangka melakukan penelitian untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, desain penelitian yang digunakan adalah *Non Equivalent Pretest-Posttest Group Design*. Desain penelitiannya sebagai berikut:

R	O₁	X₁	O₂
R	O₃	X₂	O₄

- R = Responden
- O₁ = Kelompok Eksperimen (penerapan permainan) pretest
- O₂ = Kelompok Eksperimen (penerapan permainan) posttest
- O₃ = Kelompok kontrol pretest
- O₄ = Kelompok kontrol posttest
- X₁ = Pendekatan bermain
- X₂ = Pendekatan teknis

E. Program Perlakuan

Dalam penelitian, sampel yang terpilih telah dibagi menjadi dua kelompok yang akan diberikan perlakuan berbebeda. Kelompok yang terpilih sebagai

Chandrawan Satria, 2015

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DAN PENDEKATAN TEKNIS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

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

kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan model pembelajaran pendekatan bermain dan kelompok yang terpilih sebagai kelompok kontrol akan diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran pendekatan teknis.

Tabel 3.2
Program Perlakuan

Pendekatan Bermain	Pendekatan Teknis
<ul style="list-style-type: none"> • Materi pembelajaran berupa permainan • Pembelajarannya dapat merangsang kemampuan berpikir, memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang tepat sesuai situasi yang terjadi dalam permainan • Suasana pembelajaran menarik • Siswa bebas berekspresi sesuai konteks pembelajarannya • Pembelajarannya dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedepankan kemampuan siswa untuk menguasai suatu keterampilan maupun gerak dasar cabang olahraga • Materi yang di berikan menitikberatkan kepada penguasaan teknik dasar • Suasana pembelajarannya cenderung biasa saja • Materi diberikan secara berulang-ulang • Kegiatan belajar keterampilan yang dilaksanakan menggunakan pola peningkatan secara <i>step-by-step</i>

F. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Instrumen penelitian sendiri adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. (Sugiyono,2013:148)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajarsiswa terhadap model pembelajaran pendekatan bermain dan model pembelajaran konvensional yang diterapkan pada penelitian ini. Adapun instrument yang digunakan penulis untuk memperoleh data saat penelitian adalah Instrumen Skala dan tes.

1. Angket

Menurut Sugiyono (2013:199), “Kuisisioner (Angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Tujuan penyebaran angket ialah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dan responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan. Disamping itu, responden mengetahui informasi tertentu yang diminta. Angket dapat dibagi menurut sifat jawaban yang diinginkan, yaitu:

- 1) Angket Terbuka
 - 2) Angket Tertutup
 - 3) Angket kombinasi kedua macam itu dan cara menyampaikan atau administrasi angket itu
- (Nasution, 2009: 128-129).

Instrumen skala yang dibuat adalah tes skala hasil belajar yang akan dibagikan dan isi oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol saat peneliti belum menerapkan model pembelajaran pendekatan bermain dan model pembelajaran pendekatan teknik atau disebut juga dengan pretest dan setelah diberikan perlakuan yang disebut dengan posttest. Tes ini diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Pemberian skor tes skala ini, menggunakan skala likert.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Siswa

Variabel	Komponen	Sub Komponen	Butir Pernyataan
Hasil Belajar Purwanto	Kognitif (<i>cognitive</i>)	1. Tahu (<i>know</i>)	1. Saya mengetahui materi passing, stopping, shooting dan

Chandrawan Satria, 2015

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DAN PENDEKATAN TEKNIS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

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

(2011:46) hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.	Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.		dribling pada pembelajaran sepakbola yang telah disampaikan sebelumnya 2. Saya mengetahui kegunaan materi passing, stopping, shooting dan dribling pada pembelajaran sepakbola yang telah disampaikan sebelumnya 3. Saya mengetahui peraturan permainan sepakbola yang benar 4. saya mengetahui cara melakukan passing, stopping, shooting dan dribbling yang benar
		2. Memahami (<i>comprehension</i>)	5. Saya memahami materi passing, stopping, shooting dan dribling pada pembelajaran sepakbola yang telah disampaikan sebelumnya 6. Saya memahami kegunaan materi passing, stopping, shooting dan dribling pada pembelajaran sepakbola yang telah disampaikan sebelumnya 7. Saya memahami peraturan permainan sepakbola yang benar 8. saya memahami cara melakukan passing, stopping, shooting dan dribbling yang benar
		3. Aplikasi(<i>application</i>)	9. Saya mempraktikkan materi passing, stopping, shooting dan dribling pada pembelajaran sepakbola yang telah disampaikan sebelumnya 10. Saya mempraktikkan peraturan permainan sepakbola yang benar 11. saya mempraktikkan cara melakukan passing, stopping, shooting dan dribbling yang benar

	4. Analisis (<i>analyze</i>)	<p>12. Saya menganalisis materi passing, stopping, shooting dan dribling pada pembelajaran sepakbola yang telah disampaikan sebelumnya</p> <p>13. Saya menganalisis kegunaan materi passing, stopping, shooting dan dribling pada pembelajaran sepakbola yang telah disampaikan sebelumnya</p> <p>14. Saya menganalisis peraturan permainan sepakbola yang benar</p> <p>15. Saya menganalisis cara melakukan passing, stopping, shooting dan dribbling yang benar</p>
	5. Sintesa	<p>16. Saya menerapkan materi passing, stopping, shooting dan dribling pada pembelajaran sepakbola yang telah disampaikan pada saat permainan</p> <p>17. Saya menerapkan kegunaan materi passing, stopping, shooting dan dribling pada pembelajaran sepakbola yang telah disampaikan sebelumnya</p> <p>18. Saya menerapkan peraturan permainan sepakbola yang benar</p>
	6. Evaluasi(<i>evaluation</i>)	<p>19. Saya mengevaluasi materi passing, stopping, shooting dan dribling pada pembelajaran sepakbola yang telah disampaikan sebelumnya</p> <p>20. Saya mengevaluasi kegunaan materi passing, stopping, shooting dan dribling pada pembelajaran sepakbola yang telah disampaikan sebelumnya</p> <p>21. Saya mengevaluasi peraturan permainan sepakbola yang benar</p>

			22. Saya mengevaluasi cara melakukan passing, stopping, shooting dan dribbling yang benar
<p>Afektif (<i>afective</i>) Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi.</p>	1. Menerima (<i>receiving</i>)	23. Saya menerima materi passing, stopping, shooting dan dribbling pada pembelajaran sepakbola yang telah disampaikan sebelumnya dengan baik	24. Saya menerima materi mengenai kegunaan passing, stopping, shooting dan dribbling pada pembelajaran sepakbola yang telah disampaikan dengan baik
	2. Merespon (<i>responding</i>)	25. Saya menerima materi mengenai peraturan permainan sepakbola yang benar	26. saya menerima materi mengenai cara melakukan passing, stopping, shooting dan dribbling yang benar
	3. Menghargai (<i>valuing</i>)	27. Saya menjawab pertanyaan mengenai materi passing, stopping, shooting dan dribbling pada pembelajaran sepakbola	28. Saya menjawab pertanyaan mengenai kegunaan materi passing, stopping, shooting dan dribbling pada pembelajaran sepakbola yang telah disampaikan sebelumnya
	4. Bertanggung jawab (<i>responsibl</i>)	29. Saya menjawab pertanyaan mengenai peraturan permainan sepakbola yang benar	30. Saya berdiskusi dengan teman mengenai materi sepakbola yang kurang dipahami
			31. Saya mengerjakan tugas mengenai materi sepakbola apabila tugas tersebut sukar
			32. Saya bertanggung jawab ketika saya salah dalam mempraktikan materi yang telah diberikan

		e)	oleh guru 33. Saya peduli terhadap teman yang sudah saya langgar pada saat permainan sepakbola berlangsung
--	--	----	---

Pemberian skor untuk tes skala ini menggunakan skala Likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Maka dari itu pemberian skor tes skala ini dapat dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3.4
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-kadang	3	3
Jarang	2	4
Tidak Pernah	1	5

2. Tes Keterampilan

Dalam penelitian ini penulis bermaksud mengukur aspek psikomotor siswa, menurut Harrow (dalam Nurhasan, 2013, hlm. 181) menyebutkan pengukuran aspek psikomotor terdiri dari enam tingkatan, yaitu :

1. Gerakan reflex, merupakan semua gerakan yang tidak disadari.
2. Gerakan dasar fundamental, gerakan lokomotor (berjalan, lari, lompat, berguling & gerakan non lokomotor (lari di tempat, sit up, push up).
3. Kemampuan perseptual, kemampuan dalam mempersepsi suatu gerakan.
4. Kemampuan fisik, kemampuan yang berupa kekuatan, daya tahan, power.
5. Gerakan keterampilan, rangkaian gerak mulai dari gerakan sederhana sampai gerakan yang kompleks.
6. Komunikasi *non discursive.*, kumpulan yang meliputi berbagai kemampuan yang berkenaan dengan gerakan eksplosif dan *interpretive.*

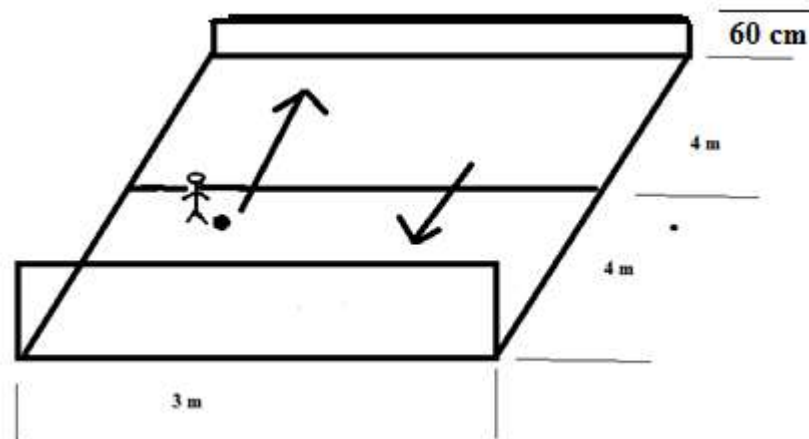
Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian perlu digunakan alat ukur atau tes. Alat pengumpul data yang penulis gunakan dalam penelitian ini

adalah tes hasil belajar dalam permainan sepakbola. Adapun pelaksanaan tes hasil belajar sepakbola menurut Nurhasan (2013:207) antara lain sebagai berikut:

A. Tes *passing* dan *stopping*

- a. Tujuan : mengukur keterampilan gerak kaki dalam menyepak bola dan ketepatan dalam mengoper sepakbola.
- b. Alat yang digunakan :
 - 1) Dua buah Bola sepak
 - 2) *Stopwatch*
 - 3) Peluit
 - 4) Bangku Swedia sebanyak empat buah (papan ukuran 3 m x 60 cm sebanyak dua buah)
 - 5) Kapur
- c. Petunjuk pelaksanaan :
 - 1) Testee berdiri dibelakang garis tembak yang berjarak empat meter dari papan sasaran, boleh dengan kaki kanan siap menembak ataupun sebaliknya.
 - 2) Pada saat peluit ditiup, testee mulai menyepak bola ke papan sasaran dan menahannya kembali di belakang garis dengan kaki yang akan menyepak bola berikutnya yang arahnya berlawanan dengan sepakan pertama.
 - 3) Waktu yang disediakan adalah 30 detik
 - 4) Apabila bola keluar dari daerah sepak, maka testee menggunakan bola cadangan yang telah disediakan.
- d. Gerakan dinyatakan gagal apabila
 - 1) Bola ditahan dan disepak di depan garis sepak yang akan menyepak bola.
 - 2) Hanya menahan dan menyepak bola dengan satu kaki saja.

Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut :



Gambar 3.1
Diagram lapangan tes mengoper bola

e. Cara menskor :

Jumlah menendang bola yang sah selama 30 detik

Hitungan 1, diperoleh dari satu kali kegiatan menendang bola.

Tes akhir dilakukan dengan bentuk yang sama seperti tes awal. Untuk tes akhir siswa melakukan teknik yang lebih baik lagi dari tes awal.

Sedangkan data yang diperoleh adalah hasil dari tes awal dan tes akhir *passing* adalah jumlah menendang bola yang sah selama 30 detik.

Hitungan satu diperoleh dari satu kali menendang bola dan menahan bola.

B. Tes Menggiring bola (*dribbling*)

a. Tujuan : Mengukur keterampilan, kelincahan, dan kecepatan kaki dalam memainkan bola.

b. Alat yang digunakan :

- Bola
- *Stopwatch*
- Enam buah rintangan (tongkat/lembing)
- Tiang bendera
- Kapur

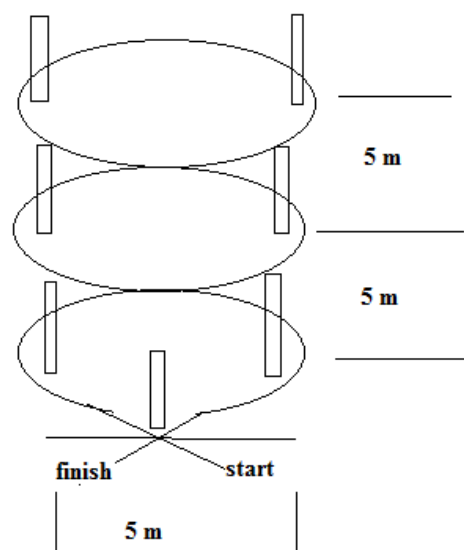
c. Petunjuk pelaksanaan :

- pada aba-aba “siap”, testee berdiri di belakang garis start dengan bola dalam penguasaan kakinya.
- Pada aba-aba ya, testee mulai menggiring bola ke arah kiri melewati rintangan pertama dan berikutnya menuju rintangan berikutnya sesuai dengan arah panah yang telah ditetapkan sampai ia melewati garis finish.
- Salah arah dalam menggiring bola ia harus memperbaikinya tanpa menggunakan anggota badan selain kaki dimana melakukan kesalahan selama itu pula stop watch tetap jalan
- Menggiring bola dilakukan oleh kaki kanan dan kiri secara bergantian, atau minimal salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan

d. Testee dinyatakan gagal bila:

- Testee menggiring bola hanya dengan menggunakan satu kaki saja
- Testee menggiring bola tidak sesuai arah panah
- Testee menggunakan anggota badan selain kaki pada saat menggiring bola

Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut



Chandrawan Satria, 2015

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DAN PENDEKATAN TEKNIS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

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

Gambar 3.2
Diagram lapangan tes menggiring bola

- C. Tes menembak/ menendang bola ke sasaran (*shooting*)
- a. Tujuan : mengukur keterampilan dan kecepatan gerak kaki dalam menyepak bola ke sasaran
 - b. Alat yang digunakan
 - Bola
 - *Stopwatch*
 - Gawang
 - Nomor-nomor
 - Tali
 - c. Petunjuk pelaksanaan
 - Testee berdiri di belakang bola yang diletakkan pada sebuah titik berjarak 16,5 meter di depan gawang/sasaran
 - Tidak ada aba-aba dari testee
 - Pada saat kaki testee menendang bola, maka stopwatch dijalankan dan berhenti saat bola mengenai sasaran
 - Testee diberi tiga kali kesempatan
 - d. Gerakan dinyatakan gagal bila
 - Bola keluar dari daerah sasaran
 - Menempatkan bola tidak pada jarak 16,5 meter dari sasaran
 - e. Cara menskor:

Jumlah skor dan waktu yang ditempuh bola pada sasaran dalam tiga kali kesempatan

Bila bola hasil tendangan mengenai tali pemisah skor pada sasaran, maka diambil skor terbesar dari kedua sasaran tersebut

Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut

7	5	3	1	3	5	7
78 cm	90 cm	103 cm	185 cm	103 cm	90 cm	78 cm

Gambar 3.3
Diagram lapangan tes menembak bola ke sasaran

G. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti melakukan persiapan kegiatan meliputi:

- a. penyusunan proposal penelitian.
- b. Mengkaji teori-teori yang berhubungan dengan model pembelajaran pendekatan bermain, model pembelajaran pendekatan teknis dan hasil belajar siswa.
- c. Observasi lokasi penelitian, sarana-prasarana yang diperlukan saat penelitian, dan alat bantu untuk menunjang pelaksanaan penelitian.
- d. Penentuan instrumen penelitian yang akan digunakan. Peneliti menggunakan skala yang sudah diketahui validitas dan reliabilitasnya.
- e. Melakukan perizinan penggunaan instrumen penelitian. Dan
- f. Perizinan mengadakan penelitian ditempat yang dituju.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan pelaksanaan kegiatan meliputi:

- a. Diskusi program penelitian dan jadwal penelitian kepada pihak sekolah yang diwakili oleh Wakasek Kurikulum dan Guru Pendidikan Jasmani di SMP Negeri 8 Bandung
- b. Melakukan pemilihan sampel untuk penelitian.

Chandrawan Satria, 2015

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DAN PENDEKATAN TEKNIS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

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

- c. siswa diberikan skala untuk diisi sejujur-jujurnya untuk pengambilan data awal atau pretest.
- d. Melaksanakan treatment kepada kelompok eksperimen dan kontrol, dimana kelompok eksperimen di treatment dengan model pembelajaran pendekatan bermain, dan kelompok kontrol dengan model pembelajaran pendekatan teknis. Selain penerapan model pembelajaran, peneliti juga membedakan panduan pengajaran dan panduan belajar kelompok belajar pendekatan bermain dengan pengajaran pendekatan teknis. Ini dapat dilihat pada tabel 3.5 dan 3.6

Tabel 3.5
Perbedaan Panduan Mengajar Kelompok Belajar Pendekatan Bermain Dengan Pengajaran Kelompok Pendekatan Teknis

PENGAJARAN PENDEKATAN BERMAIN	PENGAJARAN PENDEKATAN TEKNIS
<ul style="list-style-type: none"> • Guru menghilangkan kesan bahwa aktivitas jasmani merupakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada awal

Chandrawan Satria, 2015

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DAN PENDEKATAN TEKNIS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

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

kegiatan yang membuat lelah dengan menciptakan suasana yang menarik pada awal pembelajaran.	pembelajaran berlangsung.
<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan inti kegiatan dengan menggunakan pendekatan bermain 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan inti kegiatan dengan menggunakan pendekatan teknis.
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan materi berupa permainan 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan materi secara berulang-ulang (<i>drill</i>)
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengawasi dan membiarkan siswa bermain sekalipun ada yang sambil berteriak yang penting siswa senang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajarkan teknik dasar secara terpisah yang terdiri dari dribbling, passing, stoping dan shooting.
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari atau masing-masing kelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengevaluasi hasil belajar siswa menggunakan tes skil

Sesuai dengan tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain dan pendekatan teknis memiliki perbedaan yang signifikan baik dalam cara pengajarannya dimana model pendekatan bermain lebih menitik beratkan pada metode demonstrasi sedangkan model pendekatan teknis lebih menitikberatkan pada metode ceramah. Selain cara pengajaran, model pendekatan bermain banyak memodifikasi materi pembelajaran sedangkan materi yang disampaikan dalam model pendekatan teknis lebih kepada penekanan teknik.

PENGAJARAN PENDEKATAN BERMAIN	PENGAJARAN PENDEKATAN TEKNIS
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak tujuan pembelajaran, informasi yang diperlukan dan motivasi untuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak tujuan belajar, dan informasi yang diperlukan.

Chandrawan Satria, 2015

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DAN PENDEKATAN TEKNIS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

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

pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> Siswa belajar dengan materi dalam bentuk permainan. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa belajar dribbling, passing, stoping dan shooting secara terpisah.
<ul style="list-style-type: none"> Siswa bebas berekspresi namun tetap dalam konteks pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa belajar teknik dasar secara berulang-ulang (<i>drill</i>).
<ul style="list-style-type: none"> Siswa mempresentasikan hasil kerjanya dan mengevaluasinya bersama teman dan guru. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mempresentasikan hasil belajar mereka kepada guru, dan guru yang akan mengevaluasinya.

Tabel 3.6
Perbedaan Panduan Belajar Kelompok Pendekatan Bermain
Dengan Pengajaran Kelompok Pendekatan Teknis

- e. Setelah di treatment, anak diberikan skala yang sebelumnya telah diberikan untuk diisi kembali (*posttest*).
3. Tahap Penyusunan Laporan
- Pada tahap penyusunan laporan, peneliti melakukan kegiatan meliputi:
- a. semua data yang telah di peroleh dari hasil pretest dan posttest diolah dan dianalisis dengan stategi penelitian yang telah direncanakan sebelumnya kemudian diujikan.
 - b. Bahasan hasil analisis data penelitian.
 - c. Simpulan hasil penelitian sehingga dapat diketahui apa hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

H. Prosedur Pengolahan Data

1. Menghitung skor rata-rata

Menghitung skor rata-rata tes awal dan tes akhir masing-masing kelompok dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum xt}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = skor rata-rata

Xt = skor mentah

Chandrawan Satria, 2015

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DAN PENDEKATAN TEKNIS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

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

Σ = jumlah

n = banyaknya sampel

2. Menghitung Simpangan Baku

Menghitung simpangan baku dengan rumus sebagai berikut :

$$S = \sqrt{\frac{\Sigma(x-\bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

S = simpangan baku yang dicari

n = jumlah sampel

$\Sigma(x-\bar{x})^2$ = jumlah kuadrat nilai data dikurangi rata-rata

3. Uji Normalitas Data

Dalam pengujian normalitas data penelitian yaitu bertujuan mengetahui apakah data dari hasil pengukuran tersebut normal atau tidak normal. Dalam pengujiannya peneliti menggunakan uji normalitas Liliefors, yaitu peneliti menggunakan acuan dari langkah langkah pengujian normalitas yang dikemukakan oleh Abduljabar, dkk (2010 : 256-257), bahwa beberapa langkah dalam uji distribusi normal yaitu 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 Zi.
- c. Mencari luas Zi pada tabel Z.
- d. Pada kolom F(Zi), untuk luas daerah yang bertanda negatif maka 0,5 – luas daerah, sedangkan untuk luas daerah negatif maka 0,5 + luas daerah.
- e. S(Zi), adalah urutan n dibagi jumlah n.
- f. Hasil pengurangan F(Zi) – S (Zi) tempatkan pada kolom F(Zi) – S(Zi).
- g. Mencari data atau nilai yang tertinggi, tanpa melihat (-) atau (+), sebagai nilai Lo.
- h. Membuat kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis:
 - 1) Jika $L_0 \geq L_{tabel}$ tolak H_0 dan H_1 diterima artinya data tidak berdistribusi normal.
 - 2) Jika $L_0 \leq L_{tabel}$, terima H_0 artinya data berdistribusi normal.
- i. Mencari nilai L_{tabel} , membandingkan L_0 dengan L_t .
- j. Membuat kesimpulan.

Disini peneliti menggunakan bantuan SPSS v.20 untuk uji normalitas, dengan langkah-langkah :

- Inputkan data di SPSS
- Langkah pertama yaitu mencari nilai residual, caranya klik *Analyze >> Regression >> Linear*
- Pada kotak dialog *Linear Regression*, masukkan variabel Hasil Belajar ke kotak *Dependent*, kemudian masukkan variabel Pendekatan Bermain dan Pendekatan Teknis ke kotak *Independent (s)*.
- Klik tombol *Save*, selanjutnya akan terbuka kotak dialog '*Linear Regression : Save*'
- Pada *Residuals*, beri tanda centang pada '*Unstandardized*'. Kemudian klik tombol *Continue*. Akan kembali ke kotak dialog sebelumnya, klik tombol *OK*. Hiraukan hasil output SPSS, Anda buka input data di halaman *Data View*, disini akan bertambah satu variabel yaitu *residual (RES 1)*.
- Langkah selanjutnya melakukan uji normalitas residual, caranya klik *Analyze >> Non Parametric tests >> Legacy Dialogs >> 1-Sample K-S*.
- Selanjutnya akan terbuka kotak dialog '*One Sample Kolmogorov Smirnov Test*' seperti berikut:
- Masukkan variabel *Unstandardized Residual (RES 1)* ke kotak *Test Variable List*. Pada *Test Distribution*, pastikan terpilih *Normal*. Jika sudah klik tombol *OK*. Akan kembali ke kotak dialog sebelumnya. Klik *OK*.

4. Pengujian Uji Homogenitas Dua Variansi

Dalam pengujian homogen tidaknya data penelitian maka harus dilakukan pengujian kesamaan varians dua kelompok sampel normal dengan varians σ_1^2 dan σ_2^2 . Bentuk rumus uji dua pihaknya yaitu uji untuk pasangan hipotesis nol H_0 dan tandingannya H_1 :

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Chandrawan Satria, 2015

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DAN PENDEKATAN TEKNIS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

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

Dalam menghitung homogenitas, peneliti menggunakan rumus dan langkah-langkah sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{variansi besar}}{\text{variansi kecil}}$$

- a. Menentukan F dari table dengan taraf nyata 0,05.
- b. Menentukan uji homogenitasnya dengan kriteria:
 - 1) Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka kedua varian homogen.
 - 2) Apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka kedua varian tidak homogen.

Disini peneliti menggunakan bantuan SPSS v.20 untuk uji homogenitas, dengan langkah-langkah :

- Siapkan data yang akan diujikan, yaitu 2 sampel data
- Lalu buka program SPSS, lalu pilih *variabel view*, kemudian isi baris satu dengan nama misalkan PretesEks dan baris dua dengan nama PretesKontrol.
- Lalu kembali ke *data view*, lalu masukkan data sesuai dengan nilainya. Setelah data telah diisi maka kita lakukan analisis, pilih *Analyze* → *Compare Means* → *One Way ANOVA*
- Maka akan muncul tab *One Way ANOVA* lalu masukkan nilai PretesEks ke dalam *Dependent List*, dan PretesKontrol ke dalam *Factor List*.
- kemudian pilih *option*, lalu beri tanda ceklis pada *Homogeneity Of Variance Test*, lalu klik *continue*.
- Lalu pilih *OK*
- Dari hasil diatas, maka kita lihat tabel *test of homogeneity of Variances*. Kita lihat nilai signifikasinya (Sig.) menunjukkan hasil 0.231. Jika nilai Sig. lebih dari 0.05 maka dapat dipastikan bahwa data tersebut homogen. Karena $0.231 > 0.05$ maka hal ini menunjukkan bahwa 2 sampel data diatas homogen.

5. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara pretest dan posttest akibat pemberian perlakuan atau untuk mengetahui apakah

Chandrawan Satria, 2015

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DAN PENDEKATAN TEKNIS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

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

hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Uji hipotesis ini menggunakan t-test. Uji t-test dilakukan untuk dapat mengambil kesimpulan dalam penerimaan hipotesis penelitian, untuk pengujian tersebut dipergunakan rumus t-test dan menggunakan taraf signifikan 0,05 % karena penelitiannya termasuk pendidikan sosial. Rumus t-test dan langkah-langkah uji hipotesisnya sebagai berikut :

a. Ketentuan pemilihan rumus t-test menurut Sugiyono (2010 : 272-273), sebagai berikut:

- Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$), maka dapat digunakan rumus t-test baik untuk *separated*, maupun *pool varian*. Untuk melihat harga t-tabel digunakan $dk = n_1 + n_2 - 2$
- Bila $n_1 \neq n_2$, varians homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$), dapat digunakan rumus t-test *pooled varian*. Untuk melihat harga t-tabel digunakan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$
- Bila $n_1 = n_2$, varians tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$), dapat digunakan rumus t-test baik untuk *separated*, maupun *pool varian*. Untuk melihat harga t-tabel digunakan $dk = n_1 - 1$ atau $dk = n_2 - 1$. jadi dk bukan $n_1 + n_2 - 2$.
- Bila $n_1 \neq n_2$, varians tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$). Untuk ini digunakan t-test dengan *separated*. Harga t sebagai pengganti t-tabel dihitung dari selisih harga t-tabel dengan $dk (n_1 - 1)$ dan $dk (n_2 - 1)$ dibagi dua, dan kemudian ditambahkan dengan harga t yang terkecil.

b. Rumus t-test :

- Separated varians

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

- Polled varians

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Ket :

t = nilai yang dicari (t_{hitung})

\bar{X}_1 = rata-rata kelompok A

\bar{X}_2 = rata-rata kelompok B

n_1 = jumlah sampel kelompok A

n_2 = jumlah sampel kelompok B

S_1^2 = variansi kelompok A

S_2^2 = variansi kelompok B

c. Menentukan batas kritis penerimaan dan penolakan hipotesis:

Dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan dk ($n_1 + n_2 - 2$)

Untuk $\alpha = 0,05$ dan dk ($n_1 + n_2 - 2$) = 70, maka diperoleh nilai t sebesar 1,6669.

d. Kriteria pengujian hipotesis

Hipotesis yang diajukan diterima jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$.

Disini peneliti menggunakan bantuan SPSS v.20 untuk t test, dengan langkah-langkah :

- Buka lembar kerja baru pada program SPSS
- Klik variable view pada SPSS data editor
- Pada kolom name, ketik sebelum pada baris pertama dan sesudah pada baris kedua
- Pada kolom decimals, ketik 0
- Pada kolom label, ketik sebelum diet untuk baris pertama dan sesudah diet untuk baris kedua
- Abaikan kolom yang lainnya
- Klik data view, pada SPSS data editor
- Ketik datanya seperti data diatas sesuai dengan variabelnya

Chandrawan Satria, 2015

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DAN PENDEKATAN TEKNIS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

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

- Klik menu Analyze – Compare Means – Paired – Samples Test
- Klik variable sebelum diet, kemudian klik sesudah diet masukan ke kotak paired variable (s), maka pada paired variable (s) terlihat tanda sesudah...Sebelum
- Untuk option, gunakan tingkat kepercayaan 95% atau tingkat signifikansi 5%, klik continue
- Untuk mengakhiri klik OK.