

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian pasti mutlak diperlukan metode yang akan digunakan. Karena dengan menggunakan metode, maka terdapat cara untuk menyelesaikan sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2009:3) “Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Artinya melalui penggunaan metode serta pemilihan sebuah metode yang tepat maka akan membantu jalannya sebuah penelitian. Beranjak dari sebuah permasalahan, rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2009:107) “Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.” Sedangkan menurut Arikunto (2006:3) mengatakan bahwa.

Metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Jadi metode eksperimen ini digunakan untuk mengungkap ada atau tidaknya pengaruh dari variabel-variabel yang telah dipilih untuk dijadikan penelitian. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan, bahwa metode eksperimen adalah jenis metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mencari pengaruh akan variabel-variabelnya.

Desain dalam penelitian ini akan menggunakan *True Eksperimental*. Menurut Sugiyono (2009:112) “*True eksperimental* adalah eksperimen yang betul-betul.” Karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalanya eksperimen. Karakteristik dalam desain ini adalah adanya sebuah kelompok kontrol. Menurut Sugiyono (2009:112) “dalam *true eksperimental* ada dua bentuk desain *true*

eksperimental yaitu : *Posttest Only Control Design* dan *Pretest-Posttest Control Group Design*.” Dan dalam hal ini peneliti menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2009:113) mengemukakan bahwa : “Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.” Caranya kelompok dibagi dua yaitu kelompok A dan kelompok B. masing-masing kelompok memiliki tujuan yang hendak dicapai oleh sang peneliti. Dari kedua kelompok tersebut, maka akan didapatkan sebuah data dan informasi yang akan dijadikan bahan untuk pengambilan kesimpulan.

Kelompok A (eksperimen), dan kelompok B (kontrol). Yang dimaksud kelompok eksperimen adalah sebuah kelompok yang diberikan perlakuan dari seorang peneliti untuk mengetahui akan pengaruh dari perlakuan tersebut. Sedangkan kelompok kontrol adalah sebuah kelompok yang tidak diberikan perlakuan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen. Yang bertujuan untuk mengetahui akan pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan (*treatment*). Dan *treatment* yang dimaksud peneliti adalah model pendekatan taktis. jadi peneliti ingin mengetahui pengaruh pendekatan taktis dan pendekatan tradisional (pendekatan teknik) terhadap hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bola basket.

B. Populasi, Sampel dan Waktu Penelitian

1. Populasi

Untuk memecahkan suatu permasalahan dalam penelitian, maka mutlak diperlukan adanya suatu data dan informasi dari obyek yang diteliti. Dan obyek penelitian itu adalah populasi, dari populasi ini peneliti akan mendapatkan sebuah data dan informasi. Menurut Sugiyono (2009:117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek / subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

ditarik kesimpulannya.” Sedangkan menurut Sudjana (2005:6) mengatakan bahwa:

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung atau pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.

Dari pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi adalah sekumpulan obyek yang akan diteliti, yang berlandaskan kesamaan sifat dan karakteristik sehingga dapat diperoleh data yang berfungsi untuk penarikan sebuah kesimpulan. Dan populasi yang ditunjukkan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMP Negeri 2 Arjawinangun Kabupaten Cirebon

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2009:118) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Sedangkan menurut Abduljabar dan Jajat (2012:14) berpendapat bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.” Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik sama dengan populasi yang akan dijadikan obyek penelitian. Dalam penarikan sampel untuk sebuah penelitian, sampel harus mewakili atau representatif. Karena dari sampel yang mewakili tersebut dapat diperoleh sebuah data dan informasi kebenaran dari jumlah total populasi. Dari pendapat diatas maka dapat diperoleh sebuah kesimpulan dari pengertian sampel. Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi yang memiliki sifat dan karakteristik sama dari populasi tersebut.

Teknik yang digunakan dalam teknik pengambilan sampel untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2009:124) mengemukakan bahwa “*purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.”

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Negeri 2 Arjawinangun. Banyaknya sampel

dalam penelitian ini adalah 30 siswa. Dan terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok A sebanyak 15 siswa, dan kelompok B sebanyak 15 siswa. Kelompok A adalah kelompok yang diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan model pendekatan taktis, dan kelompok B adalah kelompok kontrol (menggunakan model pendekatan tradisional / teknik).

Tabel 3.1
Sampel Penelitian

No	Nama Kelompok	Jumlah
1	Kelompok Eksperimen	15 siswa
2	Kelompok Kontrol	15 siswa
	Jumlah	30 siswa

3. Waktu Penelitian

Waktu penelitian berlangsung selama satu bulan lebih yakni antara pertengahan Desember sampai dengan awal bulan Februari 2012 dengan jumlah pertemuan sebanyak 16 kali.

C. Desain Penelitian dan Langkah - langkah Penelitian

1. Desain Penelitian

Untuk penelitian ini desain yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Tujuannya adalah untuk mempermudah langkah-langkah dalam penelitian. Desain ini juga merupakan hasil dari hipotesis dalam dalam penelitian ini. Pada desain *pretest-posttest control group design* merupakan desain yang membandingkan tes awal dan tes akhir. Menurut Sugiyono (2009:112) adapun bentuk desain untuk model ini adalah sebagai berikut :

Table 3.2
Pretest-posttest control group design

Kelompok	<i>Pre test</i>	<i>Treatmen / Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	A1	X	A2
Tradisional	B1	–	B2

Keterangan :

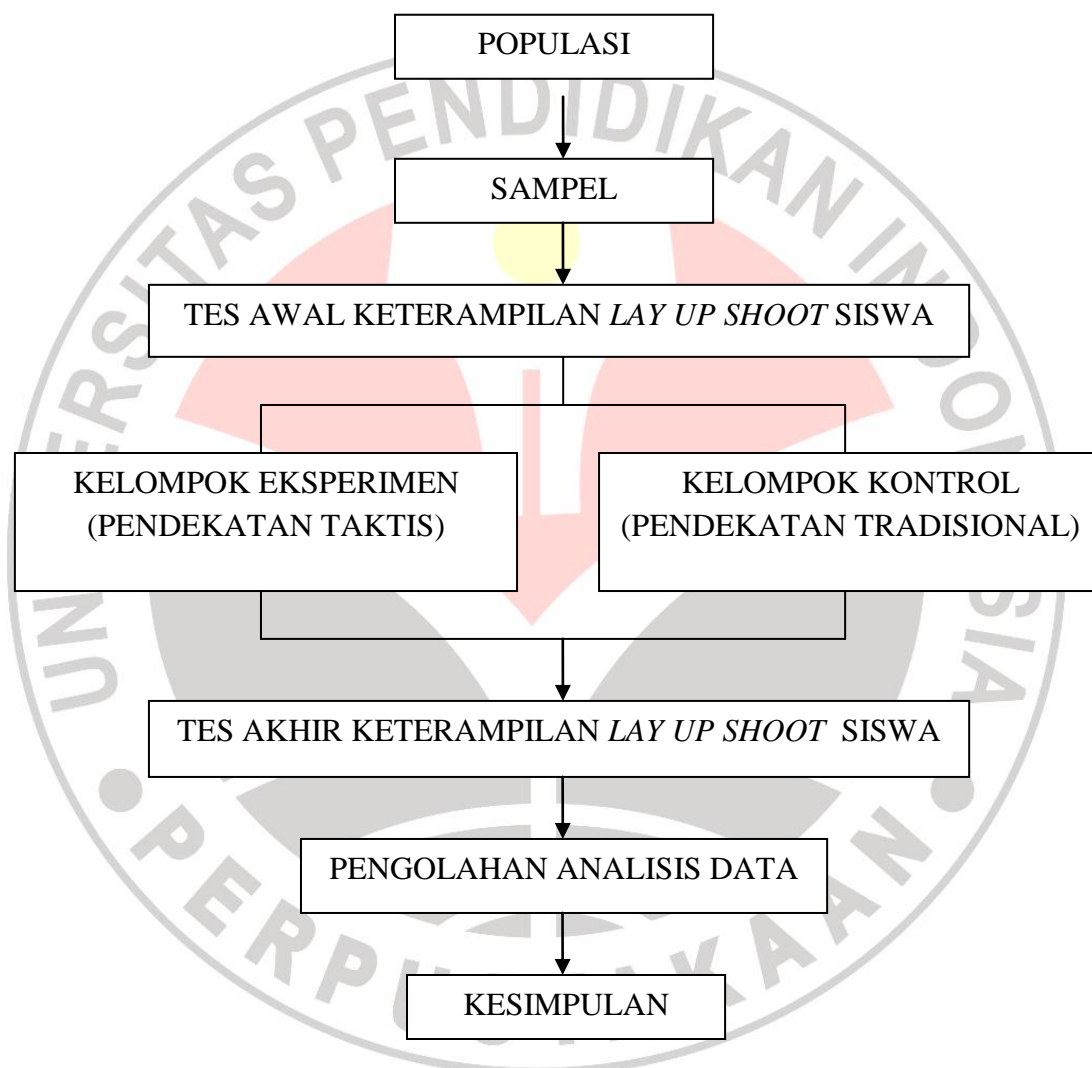
- A1 : pretest yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen
 A2 : Posttest yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen
 X : Treatmen / Perlakuan yang diberikan dikelompok eksperimen yaitu model pendekatan taktis
 B1 : Pretest yang dilaksanakan pada kelompok kontrol
 B2 : Posttest yang dilaksanakan pada kelompok control

2. Langkah - langkah Penelitian

Menurut Agustan (2011:45) “Tahap-tahap yang akan ditempuh dalam penelitian ini sesuai dengan metode eksperimen”. *pretest-posttest control group design* diantaranya yaitu :

- 1) menentukan populasi, 2) Menentukan Sampel. 3) Melaksanakan tes awal (*pretest*). 4) Memberikan perlakuan (*treatmen*). 5) Melaksanakan tes akhir (*Posttest*). 6) Menyusun data hasil pretest dan posttest. 7) Mengolah data. 8) Menganalisis data. 9) Menarik kesimpulan

Adapun dalam penelitian ini penulis menggambarkan langkah-langkah penelitiannya adalah sebagai berikut yang tertera pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian

D. Intrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan sebuah pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Meneliti dengan data yang sudah ada lebih tepat kalau dinamakan membuat laporan dari pada melakukan penelitian. hal ini sesuai dengan pendapat Emory dalam Sugiyono (2009:148) ia berpendapat bahwa ‘Skala yang paling rendah laporan juga dapat dinyatakan sebagai bentuk penelitian’.

Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan sebuah pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Menurut Nurhasan dan Hasanudin (2007:4) ia mengemukakan bahwa “Pengukuran adalah proses pengumpulan data atau informasi dari suatu obyek tertentu, dengan bantuan alat ukur.” Alat ukur dalam sebuah penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2009:148) mengungkapkan bahwa “Instumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.” Untuk memperoleh data yang akurat seorang peneliti harus menggunakan alat atau instrumen yang dapat membantu untuk mempermudah jalannya penelitian. Berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah mengenai keterampilan, maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan

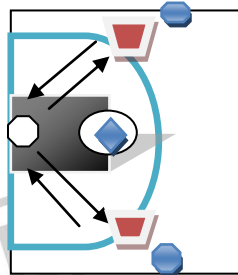
Menurut Arikunto (2006:150) “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.” Sedangkan menurut Suharsiwi dalam Nurhasan (2007:3) ‘Tes merupakan suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.’ Tes yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebuah tes keterampilan *lay up shoot* yang mana tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui sejauh mana keterampilan yang dimiliki oleh siswa dalam melakukan *lay up shoot* sehingga dirasa perlu untuk mencari data tentang kemampuan siswa.

Instrument tes yang digunakan dalam penelitian ini mengacu kepada tes *lay up shoot* basket permenit menurut Jackson Baumgartner dalam Lubay (2001:52) Yang memiliki tingkat validitas 0,78

Adapun rincian tesnya adalah sebagai berikut :






1. Tujuan : Mengukur keterampilan *lay up shoot* dalam permainan bolabasket
2. Alat : Alat tulis, dua buah kursi, meteran, bolabasket, stop wach dan lapangan bolabasket
3. Petugas Pelaksanaan :
 - a) Petugas pelaksanaa, dibantu oleh siswa SMP Negeri 2 Arjawinangun yang telah memahami tugas masing-masing yaitu seorang yang menghitung bola masuk, seorang yang mencatat hasil, dua orang yang membantu menangkap bola dan meletakan kembali ke kursi, serta seorang testor yang mengamati sah atau tidaknya testee dalam melakukan gerakan *lay up shoot*.
 - b) Pelaksanaan, testee berdiri dibelakang garis tembakan hukuman. Pada saat aba-aba “ya”, atau bunyi peluit testee mengambil bola dari kursi sebelah kanan. Di lanjutkan dengan gerakan *lay up shoot* kea rah ring basket. Setelah melakukan *lay up shoot*, testee menangkap bola tersebut lalu mengoper dengan gerakan *chest pass* pada temannya yang berada dibelakang kursi sebelah kanan. Setelah itu, testee mengambil bola dari kursi sebelah kiri. Di lanjutkan gerakan *lay up shoot* kea rah ring basket, lalu menangkap bola tersebut dan mengoper dengan gerakan *chest pass* pada temannya yang berada dibelakang kursi sebelah kiri. Testee berusaha memasukan bola sebanyak mungkin kedalam basket dalam waktu 1 menit.

c) Gambar Formasi Tes



Gambar 3.2 Formasi Tes *Lay up shoot* Menurut Jackson Baumgartner Dalam Lubay (2001:52)

Keterangan Gambar 3.2 :

-  : Kursi
-  : Arah gerakan *chest pass*
-  : Testee yang akan melakukan gerakan *lay up shoot*
-  : Siswa yang membantu pelaksanaan tes
-  : Arah Gerakan *lay up shoot*

4. Penskoran: Skor dihitung 1 jika gerakan tester dalam teknik *lay up shoot* dan bolanya masuk. Skor 0 diberi jika tester melanggar peraturan *travelling* dan melakukan gerakan *lay up shoot* yang salah. Jumlah bola yang masuk kedalam keranjang yang benar dijadikan penelitian.

Catatan:

- a) Tembakan dianggap berhasil jika bola masuk kedalam keranjang baik secara langsung ataupun dipantulkan terlebih dahulu ke papan.
- b) Apabila bola tidak masuk tidak mendapat skor atau 0
- c) Tidak sah apabila tester melanggar aturan *lay up shoot*
- d) Siswa memiliki 1 menit dalam melakukan *lay up shoot* dan nilai yang terbaik yang akan diambil.

Jadi dalam tes ini siswa diberikan waktu selama 1 menit untuk melakukan aksinya yaitu melakukan *lay up shoot* dengan tujuan utamanya memasukan bola sebanyak – banyaknya kedalam ring. Kriteria yang harus diambil oleh peneliti dalam melakukan penilaian adalah menghitung berapa bola yang masuk kedalam

ring tanpa melanggar aturan seperti *travelling*, dan lain sebagainya. Dan apabila tes telah berakhir maka tinggal menghitung nilai dari setiap siswa yang melakukan *lay up shoot* tersebut.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk tes keterampilan unjuk kerja atau praktek, yaitu melakukan gerakan *lay up shoot*. Tes akan dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu tes awal (*pretest*) dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang hasil belajar *lay up shoot* sebelum diberikan sebuah perlakuan (*treatment*). Dan yang kedua adalah tes akhir (*posttest*) dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar *lay up shoot* setelah diberikan serangkaian pembelajaran dengan menggunakan model pendekatan taktis (*treatment*).

E. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data yang diperoleh dari pengukuran selanjutnya diolah dengan menggunakan cara statistika, dengan menggunakan analisis IBM SPSS Version 20 untuk mengolah data tersebut.

1. Dengan menggunakan deskriptif statistika IBM SPSS Version 20
 - a. Mencari Rata – rata (*Mean*) (\bar{X})
 - b. Simpangan Baku (*Standar Deviasi*) (S)
 - c. Varians (S^2)
 - d. Jumlah (*Sum*) ($\sum X$)

2. Menguji normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data dari hasil pengukuran tersebut terdistribusi normal atau tidak. Cara menguji normalitas data ini dengan menggunakan uji Liliefors, (Abduljabar, 2012:102). Dan langkah-langkah penyelesaiannya adalah sebagai berikut

- a. Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus :

$$Z = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

X dan S masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel.

- b. Untuk setiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian peluang $F(Z_i) = (P Z \leq Z_i)$
- c. Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i , jika proporsi ditanyakan oleh $S(Z_i)$, maka

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } < Z}{n}$$

- d. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya
- e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dan sebutlah harga tersebut L_o
- f. Kriteria hipotesis adalah ditolak nol bahwa populasi berdistribusi normal jika L_o yang diperoleh dari data pengamatan melebihi L_{tabel} dari daftar. Dalam hal ini hipotesis diterima.

3. Uji homogenitas

Uji homogenitas dua variasi adalah variasi dari tes awal dan tes akhir baik kelompok eksperimen maupun kelompok control. Menguji homogenitas data setiap butir dengan rumus :

$$F = \frac{\text{Variansi Terbesar}}{\text{Variansi Terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah pihak kiri, hipotesis ditolak jika $F \leq F_{(1-\alpha)(v_1, v_2)}$ dimana nilai $F_{(1-\alpha)(v_1, v_2)}$ didapat daftar distribusi F dengan taraf nyata $(\alpha)=0,05$ dan $dk = V_1$ dan V_2 untuk nilai $V_1 = n-1$ dan $V_2 = n-2$. Jadi data setiap butir tes adalah homogeny apabila F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} .

4. Uji t

Uji t yang digunakan adalah uji kesamaan dua rata-rata (satu pihak). Menurut Nurhasan (2008:152) ia mengemukakan bahwa “ uji ini dipakai bila peneliti sudah menonjolkan salah satu kelompok eksperimen yang dibandingkan, oleh karena itu

dinamakan uji satu pihak.” Tahapan untuk pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Pasangan Hipotesis yang akan diuji adalah

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

2.
$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

3. Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis

Terima Hipotesis (H_0), jika : $t' < \frac{W_1 T_1 + W_2 T_2}{W_1 + W_2}$

Tolak Hipotesis (H_0), jika : $t' \geq \frac{W_1 T_1 + W_2 T_2}{W_1 + W_2}$

4. Batas kritis penerimaan dan penolakan hipotesis (H_0)

$$W_1 = \frac{s_1^2}{n_1} \text{ dan } t_1 = t_{0,95} \text{ (14)}$$

$$W_2 = \frac{s_2^2}{n_2} \text{ dan } t_1 = t_{0,95} \text{ (14)}$$

$$\frac{W_1 T_1 + W_2 T_2}{W_1 + W_2}$$

5. Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel}
6. Membuat kesimpulan dengan kalimat