

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 11 Garut, yang terletak di Jalan Siliwangi No 22, Tarogong Garut. Alasan utama pemilihan lokasi penelitian di SMA Negeri 11 Garut berdasarkan atas penemuan masalah pada saat penulis melakukan observasi lapangan, melihat penggunaan model pembelajaran yang kurang berpengaruh terhadap hasil belajar *dribble* pada pembelajaran hoki di ekstrakurikuler.

2. Subjek Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan objek yang diteliti, pengertian populasi menurut Sugiono (2013, hlm. 117) adalah “Wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki berjumlah 20 orang siswa.

b. Sampel

Populasi yang ada pada suatu penelitian tidak semuanya diteliti hanya sebagian saja yang dianggap dapat diwakili populasi yang secara nyata diteliti dan ditarik kesimpulannya. Sebagian dari populasi ini lah yang dinamakan dengan sampel. Sugiono (2013, hlm. 118) menjelaskan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Mengenai teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik *sampling jenuh*. Sugiono (2013, hlm. 124) berpendapat mengenai *sampling jenuh* sebagai berikut: “Sampling Jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering digunakan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang . . .”.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka sampel dalam penelitian ini ditetapkan oleh penulis yaitu berjumlah 20 orang. Kemudian di bagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok A sebagai kelompok TGFU dan kelompok B sebagai kelompok Inkuiri.

B. Desain dan Langkah – langkah Penelitian

1. Desain Penelitian

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Postest Group Desain*. Dalam penelitian ini diambil dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen A dan kelompok eksperimen B. Untuk lebih jelasnya desain yang digunakan dapat digambarkan seperti berikut:

| | | | |
|-------|----------------|----------------|----------------|
| A | O ₁ | X ₁ | O ₂ |
| ————— | | | |
| B | O ₃ | X ₂ | O ₄ |

Gambar 3.1

Desain penelitian *Pretest-Postest Group Desain*

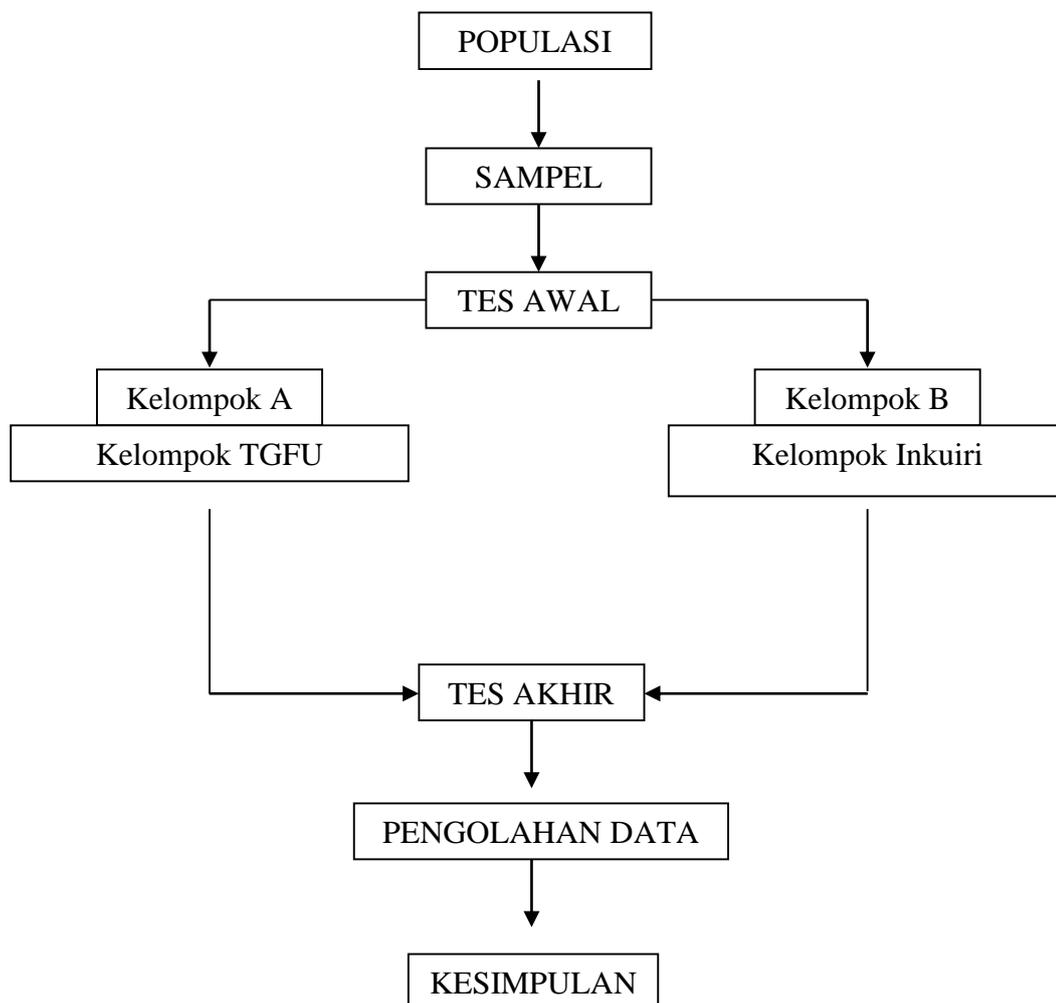
Keterangan :

- A : Sampel kelompok model TGFU
- B : Sampel kelompok model Inkuiri
- X₁ : Treatment kelompok model TGFU
- X₂ : Treatment kelompok model Inkuiri
- O₁ : *Pret-test* kelompok model TGFU
- O₃ : *Pret-test* kelompok model Inkuiri
- O₂ : *Post-test* kelompok model TGFU
- O₄ : *Post-test* kelompok model Inkuiri

2. Langkah – langkah Penelitian

Adapun langkah – langkah penelitian sebagai berikut:

1. Menetapkan populasi, yaitu: Siswa SMA Negeri 11 Garut yang mengikuti eskul hoki
2. Menetapkan sampel sebanyak 20 orang.
3. Melaksanakan pre-test (tes awal) dengan jenis pengetesan yang sama untuk mendapatkan data yang menunjukkan keterampilan awal sampel.
4. Menentukan anggota kelompok sesuai rangking dari pre-test. Anggota dari kelompok A merupakan nomor genap dari rangking pre-test dan anggota dari kelompok B merupakan nomor ganjil dari rangking pre-test.
5. Setelah menentukan anggota kelompok, setiap kelompok di beri perlakuan, kelompok A diberi perlakuan dengan model pembelajaran TGFU, dan kelompok B diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran Inkuiri.
6. Perlakuan dilaksanakan 12 kali pertemuan, setiap minggu tiga kali pertemuan, setiap pertemuan selama 90 menit.
7. Setelah perlakuan di berikan, diadakan post-test (tes akhir) untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran dan keterampilan awal terhadap hasil belajar *dribble* hoki.
8. Melakukan pengolahan data untuk membandingkan hasil tes awal dan tes akhir, kemudian menganalisis data.
9. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data dan membuat laporan penelitian agar lebih jelas, langkah - langkah penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.2 Langkah – Langkah Penelitian

C. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu bagian yang sangat penting dalam melaksanakan penelitian. Menurut Sugiono (2013, hlm. 3) bahwa “metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penggunaan metode eksperimen ini disesuaikan dengan tujuan penelitian yaitu ingin mengetahui hasil yang di uji cobakan, sehingga hubungan sebab akibat antara kelompok yang satu dengan yang lainnya akan menjawab masalah penelitian yang di ajukan. Seperti yang dikemukakan Arikunto (2010, hlm. 3) “Metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat

(hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja di timbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor – faktor yang mengganggu.

Metoda eksperimen merupakan metode penelitian yang di gunakan untuk mencari pengaruh Treatment (perlakuan tertentu). Metode eksperimen termasuk metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka – angka dan analisis menggunakan rumus – rumus statistika.

Dari penjelasan di atas dapat digambarkan bahwa penggunaan metode eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan untuk menyelidiki suatu hal atau masalah sehingga memperoleh hasil secara khusus penelitian eksperimen dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan pengaruh model pembelajaran TGFU dengan model pembelajaran Inkuiri terhadap hasil belajar *dribble* pada pembelajaran hoki.

D. Variabel Penelitian dan Devinisi Oprasional

1. Variabel Penelitian

a. Variabel Bebas (Independent Variabel)

Menurut Sugiono (2013, hlm. 61) variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini variabel bebas (X) adalah model pembelajaran TGFU dengan model pembelajaran Inkuiri.

b. Variabel Terikat (Dependen Variabel)

Menurut Sugiono (2013, hlm. 61) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini sebagai variabel terikat adalah hasil belajar *dribble* hoki (Y).

2. Definisi Oprasional

Penafsiran seseorang tentang suatu istilah sering berbeda-beda. Untuk menghindari kesalah pengertian penafsiran istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis menjelaskan definisi operasional tersebut sebagai berikut:

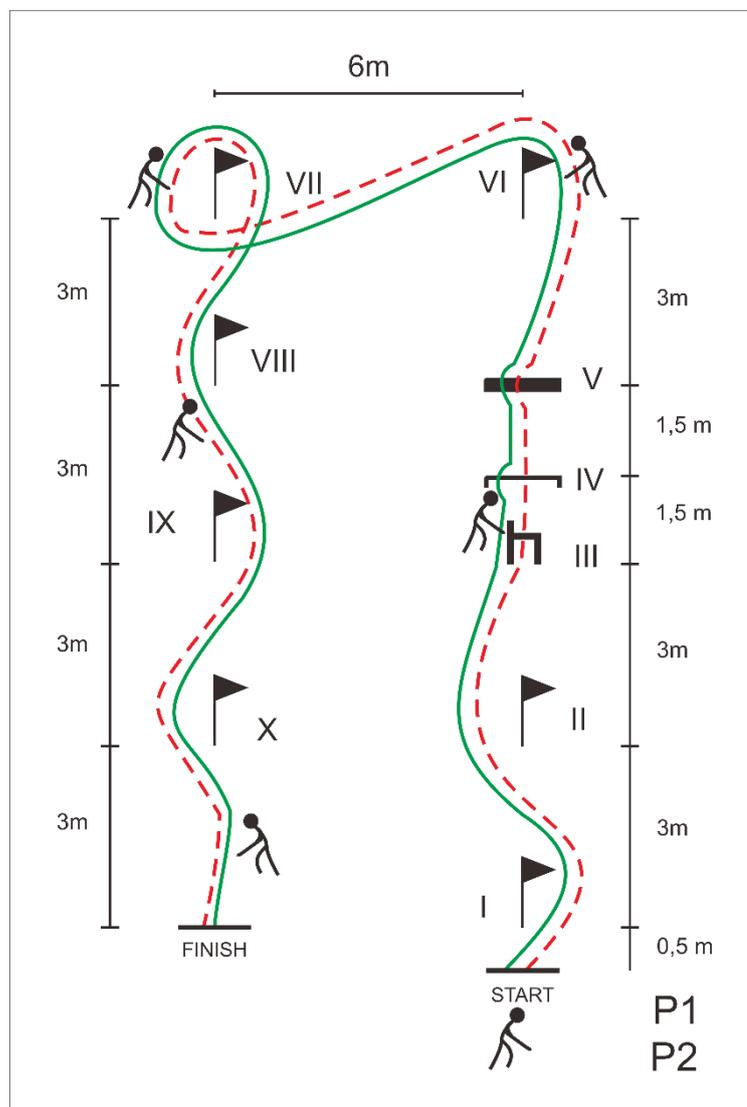
- 1) “*TGFU is learner- and game- centered approach*” (Griffin and Butler, 2005, hlm. 2) yang berarti TGFU adalah pendekatan yang berpusat pada siswa dan permainan.
- 2) Metzler (2000, hlm. 309) mengatakan “*Inquiry Teaching: Learner as Problem Solver*” yang berarti: “Pembelajaran Inkuiri: Siswa sebagai pemecah masalah”.
- 3) Hasil belajar *dribble* hoki dapat didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang dapat diukur mencakup pengetahuan dan keterampilan penguasaan bola yang terlihat dari meningkatnya proses otomatisasi gerak dasar menjadi gerak terampil, pemilihan respon untuk melakukan gerakan meningkat serta proses gerak yang dilakukan pada saat melakukan *dribble* hoki lebih efektif dan efisien.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini mendapatkan data diperlukan adanya alat ukur untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dan kemajuan-kemajuan yang telah dicapainya. Sebagaimana dikemukakan Nurhasan dan Hasanudin (2007, hlm. 1) bahwa: “Dalam proses pengukuran membutuhkan alat ukur, dengan alat ukur kita akan mendapatkan data yang merupakan hasil pengukuran”. Sasaran alat ukur atau instrumen ini ditujukan pada hasil belajar *dribble* hoki menggunakan model TGFU dengan model Inkuiri, penelitian membuat seperangkat instrumen penelitian, instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah tes *dribble* hoki FPOK. Ayi (2011, hlm. 52) mengatakan: “Tes tersebut memiliki validitas sebesar 0,84 dan reliabilitas sebesar 0,84. Yang diperoleh dari hasil perhitungan multiple korelasi dengan metode Werry Doolittle”. Adapun teknis pelaksanaan tes dribbling sebagai berikut:

- a. Tujuan: Untuk mengukur kecakapan dan keterampilan menggiring bola dan kelincahan mengubah arah lari.
- b. Alat/fasilitas:
 - 1) Bola 1 (satu) buah
 - 2) Stick hockey
 - 3) Stop watch

- 4) Rintangan 10 buah
 - 5) Formulir dan alat-alat tulis
- c. Pengetes/testor:
- 1) Starter merangkap timer satu orang
 - 2) Pencatat waktu merangkap pengawas satu orang
- d. Petunjuk pelaksanaan:
- 1) *Testee* (orang coba) berdiri di belakang garis start dengan memegang stik serta bola yang disimpan diatas garis start di titik tengah kaki rintangan.
 - 2) Setelah ada aba-aba ya dari petugas, orang coba segera menggiring bola melewati 10 rintangan dengan rute yang telah di tentukan.
 - 3) Pada rintangan I, bola harus dilewatkan dari sebelah kanan rintangan sedangkan *testee* harus lewat sebelah kiri rintangan.
 - 4) Pada rintangan II, *testee* dan bola harus lewat sebelah kiri rintangan
 - 5) Pada rintangan ke III, bola harus dilewatkan diantara kaki rintangan dan *testee* harus lewat sebelah kiri rintangan.
 - 6) Sebelum melewati rintangan IV, bola harus sempat disentuh/ditahan baru kemudian didorong melewati bawah rintangan dan *testee* melompati rintangan tersebut.
 - 7) Pada rintangan V, bola harus dilewatkan dengan cara mencukil/mengangkat bola sehingga bola naik dan dapat melewati rintangan tersebut. Untuk selanjutnya mengikuti arah panah sampai garis finish.
- e. Catatan;
- 1) *Testee* diberi duakali kesempatan untuk melakukan tes (waktu yang terbaik yang akan diambil sebagai data).
 - 2) Apabila *testee* melakukan kesalahan (salah jalan) harus diperbaiki dimana terjadinya kesalahan tersebut dan stopwatch harus tetap dihidupkan.
 - 3) Waktu yang dicatat adalah waktu yang di capai *testee* dari permulaan/start sampai bola dan *testee* melewati garis finish.
 - 4) Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.3 pada halaman berikut:



Gambar 3.3 Petunjuk Pelaksanaan Tes *Dribble* Hoki FPOK (Sumber: Surtini, 1993 dalam Hariyono, 2011, Hlm. 41)

Keterangan:

-  : *Testee* (orang coba).
 : Kursi.
 : Tiang bendera/ cones.
 : Bangku swedia/ papan yang permukaannya rata.
 : Bangku swedia/ papan yang memiliki kaki.
 : Arah jalannya *testee* (orang coba).
 : Arah jalannya bola.
 Angka I-X : Rintangan yang harus dilewati *testee*.
 P1 : Petugas yang mengatur waktu.
 P2 : Petugas yang mencatat hasil yang diperoleh *testee* (orang coba).

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data, maka perlu menentukan tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui tes, dengan cara mendata hasil pret-test dan post test. Arikunto (2010, hlm. 211) menyatakan bahwa “Suatu tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak di ukur”.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil Penelitian. Selanjutnya diolah dan dianalisis untuk menguji hipotesis penelitian ini. Tujuan analisis data ini adalah untuk menyederhanakan data ke dalam bentuk yang dapat dimengerti dan ditafsirkan.

1. Menghitung Rata-Rata (mean)

Menghitung skor rata-rata kelompok sampel menggunakan rumus sebagai berikut:

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

- \bar{X} = skor rata-rata yang dicari
 $\sum xi$ = jumlah nilai data (skor yang dicapai sampel)
 n = jumlah sampel

2. Simpangan Baku

Simpangan baku adalah suatu nilai yang menunjukkan tingkat (derajat) validitas kelompok atau ukuran standar penyimpangan standar rata – rata. Simbol simpangan baku populasi dan sampel.

$$S = \frac{\sum(x_1 - \bar{X})^2}{N-1}$$

Arti dari tanda-tanda dalam rumus tersebut adalah:

- S = Simpangan baku yang dicari
 n = Jumlah sampel
 $\sum(x_1 - \bar{X})^2$ = Jumlah kuadrat nilai data dikurangi rata-rata

3. Uji Normalitas

Penulis menggunakan uji normalitas ini adalah untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Hal ini penting diketahui berkaitan dengan ketepatan pemilihan uji statistik yang akan dipergunakan. Penulis menggunakan uji normalitas dengan metode *liliefors*. Langkah kerja uji normalitas dengan metode *liliefors* menurut Abduljabar, dkk. (2012, hlm. 102) sebagai berikut:

- 1) Membuat tabel penolong untuk mengatur data kecil sampai besar, kemudian mencari rata – rata dan simpangan baku.
- 2) Mencari Z skor pada tabel Z.
- 3) Mencari luas Zi pada tabel Z.
- 4) 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.
- 5) S(Zi), adalah urutan n dibagi jumlah n
- 6) Hasil pengurangan F(Zi) – S(Zi) tempatkan pada kolom F(Zi) – S(Zi).
- 7) Mencari data / nilai yang tertinggi, tanpa melihat (-) atau (+), sebagai nilai L₀.
- 8) Membuat kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis:
 - a. Jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$ tolak H₀ dan H₁ diterima artinya data tidak berdistribusi normal.
 - b. Jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$, tolak H₁ artinya data berdistribusi normal.
- 9) Mencari nilai L_{tabel}, membandingkan L₀ dengan L_t.
- 10) Membuat kesimpulan.

Untuk melakukan uji normalitas untuk kedua variabel tersebut dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2013 for Windows*.

4. Uji Homogenitas

Menghitung prosentase gambaran alternatif jawaban dengan menggunakan rumus:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Varians dari kelompok lebih besar

S_2^2 = Varians dari kelompok kecil

Kriteria penghitungan homogenitas adalah terima hipotesis jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} distribusi dengan derajat kebebasan = ($V_1 V_2$) dengan α 0,05.

5. Uji Signifikansi

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tiap-tiap model pembelajaran terhadap hasil belajar *dribble* hoki. Adapun pengujiannya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{B}}{S_B / \sqrt{n}}$$

Arti dari tanda-tanda dalam rumus tersebut adalah:

t = Nilai kritis untuk uji signifikansi beda

\bar{B} = Rata-rata beda

S_B = Simpangan baku beda

n = Jumlah sampel

Dengan kriteria pengujian adalah:

Terima H_0 $t_{hitung} < t_{tabel}$, dengan $t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dalam hal lain maka H_0 ditolak.

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan model TGFU dan Model Inkuiri memberikan pengaruh yang signifikan atau tidak.

6. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata

Uji perbedaan dua rata-rata digunakan untuk melihat perbedaan pengaruh pemberian treatment dalam pembelajaran. Adapun pengujiannya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{dengan } S = S_{gab} = \sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2}}$$

(Abduljabar, dkk 2012, hlm. 278)

Keterangan

S = Simpangan baku gabungan

n_1 = jumlah sampel kelompok 1

n_2 = jumlah sampel kelompok 2

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

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

Kriteria pengujian didapat dari daftar distribusi t dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dan peluang $\left(t_{1-\frac{1}{2}\alpha}\right)$. H_0 diterima jika $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ dan H_0 ditolak untuk nilai t lainnya.

Dengan menggunakan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) maka kriteria pengujiannya adalah:

- a) Jika nilai $t \geq 0,05$ maka H_1 diterima.
- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak