

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1) Lokasi Penelitian

Hal yang menjadi perhatian pada setiap pelaksanaan kegiatan penelitian adalah data, melalui data akan dapat dinyatakan keberadaan dan hasil penelitian, namun data hanya berada dan menempel pada sumbernya dalam hal ini di istilahkan sebagai populasi dan sampel. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dengan uraian tersebut, maka populasi adalah keseluruhan individu atau obyek yang ingin diteliti. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki dan siswa perempuan kelas VIII di MTS Almusyawarah Lembang.

Lokasi penelitian adalah tempat yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Lokasi penelitian ini dilakukan di lapangan sepakbola bentang.

2) Populasi

Populasi adalah seluruh objek atau subjek yang akan diteliti, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2012, hlm. 117) menjelaskan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Sedangkan Sudjana (2005, hlm. 6) menjelaskan bahwa “Totalitas semua nilai yang mungkin hasil menghitung ataupun pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya”.

Atas dasar pendapat para ahli diatas dapat digambarkan bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah totalitas sumber data secara keseluruhan subjek penelitian, oleh karena itu perlu ditetapkan secara akurat, sebab data yang terkumpul akan diolah dan dianalisa kemudian kesimpulannya digunakan untuk membuktikan kebenaran hipotesis. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas

VIII di MTS Almusyawarah Lembang yang berjumlah 120 orang, dengan jumlah siswa laki-laki 64 orang dan jumlah siswa perempuan 56 orang.

3) Sampel

Mengenai Sampel Sugiyono (2012, hlm. 117) menjelaskan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Bila sebuah populasi tergolong kedalam kategori besar maka seorang peneliti secara kasar tidak akan memaksakan mempelajari seluruh populasi yang ada, karena dibenturkan oleh beberapa keterbatasan, misalnya keterbatasan dari materi, waktu serta sumber daya manusia. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu dengan catatan sampel tersebut harus bersifat benar-benar mewakili dari populasi tersebut.

Sampel untuk penelitian ditentukan menggunakan teknik *simple random sampling* (sampel acak). Adapun penjelasan mengenai *simple random sampling* (sampel acak) menurut Sugiyono (2012, hlm. 120) adalah “dikatakan sampel (sederhana), karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.” Untuk menentukan ukuran jumlah sampel Arikunto (2006, hlm. 134) mengemukakan bahwa :

Apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi, jika jumlah subjeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung setidaknya-tidaknya dari kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana.

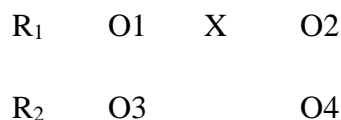
Berdasarkan pendapat tersebut maka penulis menentukan pengambilan sampel sebesar 25% dari jumlah populasi yang ada. Jadi jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 30 siswa dengan menggunakan teknik *simple random sampling* yang kemudian dibagi menjadi 15 orang untuk kelompok pendekatan bermain dan 15 orang lagi untuk kelompok kontrol.

B. Desain Penelitian

Untuk memperlancar proses penelitian maka diperlukan sebuah desain penelitian sebagai pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan setiap langkah-langkah penelitian yang akan diambil agar proses penelitian berjalan sesuai dengan prosedur yang benar. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini digunakan untuk penelitian eksperimen. Dengan

menggunakan desain penelitian ini kelompok diberi tes awal/*pre-test* untuk mengukur kondisi awal. Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan/*treatment* (X) dan pada kelompok kontrol atau pembanding tidak diberi perlakuan/*treatment*. Setelah selesai perlakuan/*treatment* kedua kelompok diberi tes lagi sebagai tes akhir/*post-test*. Dari penjelasan tersebut peneliti menempatkan subjek penelitian ke dalam dua kelompok kelas yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

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



Gambar : 3.1 Desain Penelitian

Keterangan :

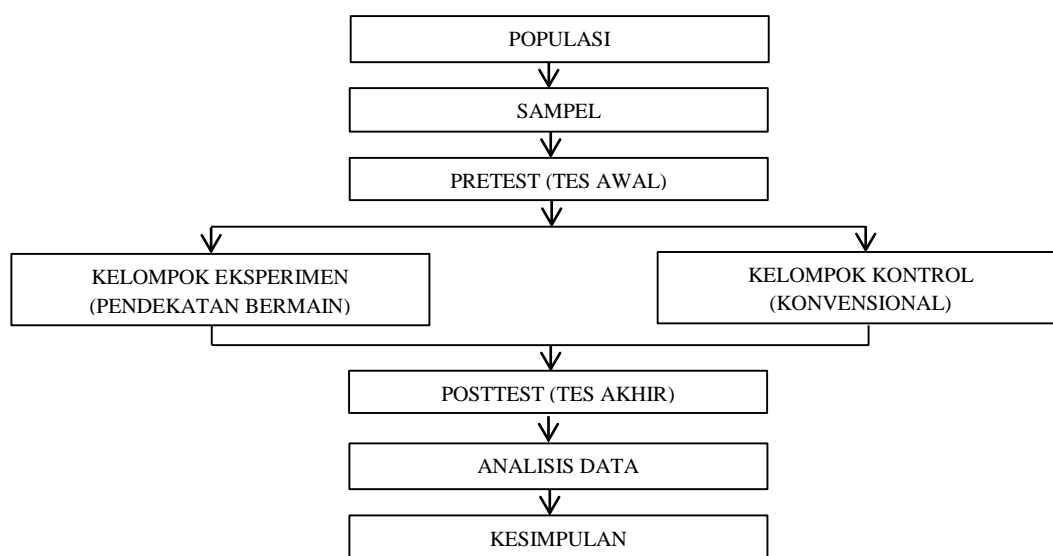
- R₁ : Kelompok eksperimen
- R₂ : Kelompok kontrol
- O₁ : *Pre-test* yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen
- O₃ : *Pre-test* yang dilaksanakan pada kelompok kontrol
- X : Perlakuan atau *treatment* pendekatan bermain dalam pembelajaran sepakbola
- O₂ : *Post-test* yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen
- O₄ : *Post-test* yang dilaksanakan pada kelompok kontrol

Berdasarkan desain di atas, penelitian ini dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan penerapan pendekatan bermain dan kelompok kontrol dengan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan kurikulum 2013 jumlah pertemuan untuk bola besar yaitu 15 jam pelajaran, satu pertemuan terdiri dari 3 jam pelajaran jadi 15 jam pelajaran sama dengan 5x pertemuan. Bola besar terdiri dari beberapa materi pembelajaran diantaranya sepak bola, bola basket dan bola voli. Pembagian jumlah waktu dan materi pembelajaran untuk setiap semester dapat ditentukan oleh guru penjas disekolah. Disekolah tempat peneliti melakukan penelitian, materi ajar sepak bola

jarang dilakukan dalam pembelajaran penjas. Maka dari itu peneliti mengajukan penelitian untuk materi sepak bola sebanyak 3 kali pertemuan sedangkan 2 kali pertemuan dapat dilakukan untuk materi ajar bola besar lainnya.

Untuk memberikan gambaran mengenai langkah penelitian yang dilakukan maka diperlukan langkah penelitian sebagai rencana kerja. Dengan adanya gambaran langkah penelitian maka akan mempermudah kita untuk memulai langkah dari sebuah penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggambarkan langkah penelitian sebagai berikut :



Gambar 3.2
Langkah-langkah Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menjelaskan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

- 1) Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di MTS Almusyawarah Lembang yang berjumlah 120 orang, dengan jumlah siswa laki-laki 64 orang dan jumlah siswa perempuan 56 orang.
- 2) Menetapkan sampel sebanyak 30 orang siswa kelas VIII MTS Almusyawarah Lembang dengan menggunakan teknik *simple random sampling*.
- 3) Melakukan tes awal (*pre-test*) pada sampel, sehingga didapat skor yang menunjukkan kemampuan awal siswa.

- 4) Sampel dibagi dua kelompok, yaitu 15 orang kelompok eksperimen dan 15 orang kelompok kontrol. Penentuannya berdasarkan peringkat/rangking dari 1-30 yang dibagi menjadi dua kelompok, dalam menentukan mana yang merupakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol penulis menentukannya dengan cara mengundi menggunakan koin. Hasilnya seperti yang terdapat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.1

Bagan Prosedur Penentuan Kelompok

A (kelompok eksperimen) dan B (kelompok kontrol)

	A	B
Peringkat	1	2
	4	3
	5	6
	8	7
	Dsb	10

- 5) Menetapkan perlakuan penerapan pendekatan bermain kepada 15 orang sampel kelompok eksperimen.
- 6) Menetapkan pembelajaran konvensional kepada 15 orang sampel kelompok kontrol.
- 7) Pelaksanaan pembelajaran berlangsung selama 3 minggu (seminggu satu kali).
- 8) Melakukan tes akhir (*post-test*) hasil belajar keterampilan bermain sepakbola terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- 9) Setelah sampel tersebut diberikan perlakuan selama 3 kali pertemuan, selanjutnya dilihat skor peningkatan hasil pembelajaran bermain sepakbola tersebut. Skor subjek tersebut dihitung rata-ratanya sehingga diperoleh skor rata-ratanya. Kemudian dihitung skor perolehan rata-ratanya. Dengan pendekatan statistika tertentu skor perolehan rata-rata dihitung dan dianalisis maknanya.

C. Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian membutuhkan suatu metode yang sesuai untuk dapat membantu memecahkan suatu permasalahan yang akan diteliti, karena metode penelitian mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pelaksanaan pengumpulan dan analisis data. Menurut Arikunto (2006, hlm. 151) yaitu: “metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian”.

Metode yang digunakan penulis untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa penelitian eksperimen yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau suatu perlakuan atau *treatment*. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 107) yang dimaksud dengan metode penelitian eksperimen adalah, “sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Seperti yang juga diungkapkan oleh Arikunto (2007), hlm. 207) menjelaskan sebagai berikut:

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Penelitian eksperimen merupakan penelitian dengan tujuan untuk menentukan apakah ada atau tidak hubungan sebab akibat dari variable-variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti ada tidaknya pengaruh penerapan pendekatan bermain terhadap hasil pembelajaran bermain sepakbola.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian, instrumen penelitian diperlukan sebagai alat untuk mengumpulkan data. Instrumen merupakan sebuah alat ukur yang digunakan untuk memperoleh informasi. Instrumen itu harus dapat diandalkan (reliabel) dan sah (valid). Reliabel artinya bahwa alat ukur tersebut dapat digunakan dalam berbagai kondisi dan hasilnya tetap sama (terandal). Sedangkan valid artinya alat ukur tersebut cocok dan tepat sesuai dengan fungsinya. Seperti yang dikatakan oleh

Sugiyono (2012, hlm. 148) bahwa “Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian.”

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes penampilan bermain dengan menggunakan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*). Tujuannya yaitu untuk memperoleh data hasil penelitian yang berupa peningkatan hasil pembelajaran bermain sepakbola. Di bawah ini merupakan tes yang akan digunakan dalam penelitian :

1) Tes Bermain Sepakbola

Penilaian penampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Griffin, Mitchell, dan Oslin (1977) dalam Metzler (2000) telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu :

1. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (*support*).
6. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.

7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Selanjutnya, GPAI diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain atau disingkat IPBB. Aspek-aspek yang diobservasi dalam IPBB termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari IPBB adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang akan diberikan pada saat itu.

Dalam penelitian ini, terdapat tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat). Adapun penjabarannya terdapat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 3.2

Pengamatan Penampilan Bermain

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemain berusaha mengoper bola pada waktu yang menguntungkan tim ▪ Pemain berusaha menggiring bola untuk menghindari lawan ▪ Pemain berusaha menendang bola ke arah gawang.
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Operan bola terkendali ▪ Bola operan mengenai sasaran ▪ Pemain berusaha menyerang area pertahanan lawan ▪ Pemain belakang mempertahankan daerah pertahanan dari serangan lawan.
3. Memberikan dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima bola ▪ Pemain tengah berusaha membantu striker pada saat melakukan penyerangan.
Sumber : (Imam Fauzi Rahman Malik, 2013)	

Tabel 3.3

Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan Dukungan	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							
Dst							
Keterangan : T = Tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien							
Sumber : Griffin, Mitchell, and Oslin (1997) dalam Metzler (2000)							

Berikut gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan untuk lima macam aspek yang dinilai :

1. Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan yang tepat + Jumlah keputusan yang tidak tepat + Jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + Jumlah pelaksanaan keterampilan yang tidak efisien + Jumlah tindakan dalam memberikan dukungan yang tepat.
2. Standar Mengambil Keputusan (SMK) = Jumlah mengambil keputusan tepat : Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
3. Standar Keterampilan (SK) = Jumlah keterampilan yang efisien : jumlah keterampilan yang tidak efisien.
4. Standar Memberikan Dukungan (SMD) = Jumlah pemberian dukungan yang tepat : Jumlah pemberian dukungan yang tidak tepat.
5. Penampilan bermain = (SMK + SK + SMD) : 3

E. Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka tahap selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data yang telah ada menggunakan program SPSS versi 20. Langkah-langkah pengolahan data tersebut adalah sebagai berikut:

1) Uji Prasyarat Analisis:

a) Uji normalitas

Uji ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov pada $p\text{-value} \geq 0,05$, uji ini bertujuan untuk melihat apakah data tersebut mempunyai penyebaran yang normal atau tidak. Jika tidak normal maka uji selanjutnya menggunakan uji nonparametrik, sebaliknya jika normal uji selanjutnya menggunakan uji parametrik.

b) Uji Homogenitas

Uji ini menggunakan uji Levene's Test pada $p\text{-value} \geq 0,05$. Uji ini bertujuan untuk melihat apakah keseluruhan data mempunyai data yang heterogen atau homogen. digunakan untuk mengetahui bahwa variansi data tersebut homogen atau heterogen.

2) Uji Hipotesis

Uji ini menggunakan uji t tidak berpasangan (t independent pada $p\text{-value} \leq 0,05$). Uji ini menganalisis kedua kelompok (kelompok bermain dengan kelompok kontrol) dalam hal ini melihat dan menganalisis peningkatan hasil belajar bermain sepakbola.