

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Subjek/ Sampel Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi Penelitian merupakan tempat dimana seorang peneliti melakukan sebuah penelitiannya. Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian di Lapangan olahraga SMP Negeri 1 Susukan Lebak Jl. Pasawahan- Ciawi Asih Kabupaten Cirebon.

##### **2. Subjek Penelitian**

Dalam menyusun suatu penelitian hingga menganalisis data untuk mendapatkan gambaran sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan sumber data. Pada umumnya sumber data pada penelitian disebut populasi dan sampel.

###### **1) Populasi**

Populasi merupakan seluruh subjek atau objek yang akan diteliti, berkaitan dengan populasi Sugiyono (2013, hlm 117 ) menjelaskan bahwa

Wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek, yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dari benda-benda alam yang lain.

Populasi bukan hanya sekedar subjek yang bersifat hidup, dalam hal ini adalah manusia, namun populasi juga mengandung unsur objek atau benda yang bersifat tidak hidup dalam hal ini tempat, dan benda yang ada di sekitarnya. Hal itu diperkuat oleh pendapat ahli, menurut Sugiyono (2013, hlm. 117) menyatakan bahwa :

Populasi bukan hanya orang tetapi juga obyek dan benda-benda yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek-objek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Dalam penelitian ini, populasi yang diambil adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Susukan Lebak Kabupaten Cirebon.

## 2) Sampel

Berkenaan dengan sampel, Sugiyono (2013, hlm. 118) menjelaskan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Apabila sebuah populasi tergolong dalam kategori besar maka peneliti tidak akan memaksakan mempelajari seluruh populasi yang ada karena beberapa keterbatasan, misalnya waktu dan materi. Maka peneliti menggunakan sampel yang diambil dari populasi dengan syarat sampel tersebut harus mewakili dari populasi.

Sampel yang digunakan dalam penelitian sebanyak 30 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* menurut Sugiyono (2013, hlm. 124) menjelaskan bahwa “*Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Pertimbangan yang dimaksudkan contohnya sampel tidak pernah mempelajari sepakbola dari ekstrakurikuler maupun sekolah sepakbola secara mendalam.

Setelah dilakukan tes awal, untuk pembagian kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, peneliti mengurutkan tingkatan dari paling tinggi sampai paling rendah berdasarkan hasil tes awal dengan pembagian rangking yang seimbang.

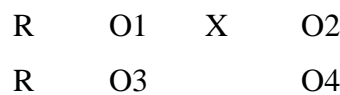
## B. Desain Penelitian

Penggunaan desain dalam setiap penelitian dimaksudkan untuk memudahkan dan menunjang penelitian supaya lebih terarah. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Mengenai desain penelitian ini, Sugiyono (2013, hlm. 113) menjelaskan :

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil *pre-test* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan.

Dengan desain penelitian ini kelompok diberi tes awal untuk mengukur kondisi awal. Selanjutnya dibagi dua kelompok menjadi kelompok yang diberi perlakuan (X) dan kelompok kontrol atau pembanding tetap diberikan materi pembelajaran konvensional atau yang telah ada sebelumnya. Setelah diberikan perlakuan kedua kelompok tersebut diberikan tes lagi sebagai bentuk tes akhir. Berdasarkan penjelasan di atas, subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang telah dipilih secara acak.

Lebih lanjut, Sugiyono (2013, hlm.112) menjelaskan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design* dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1.  
*pretest-posttest control group design*  
(Sugiyono, 2013:112)

Tabel 3.1  
Konstalasi *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
R <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>	X	E <sub>2</sub>
R <sub>2</sub>	K <sub>1</sub>		K <sub>2</sub>

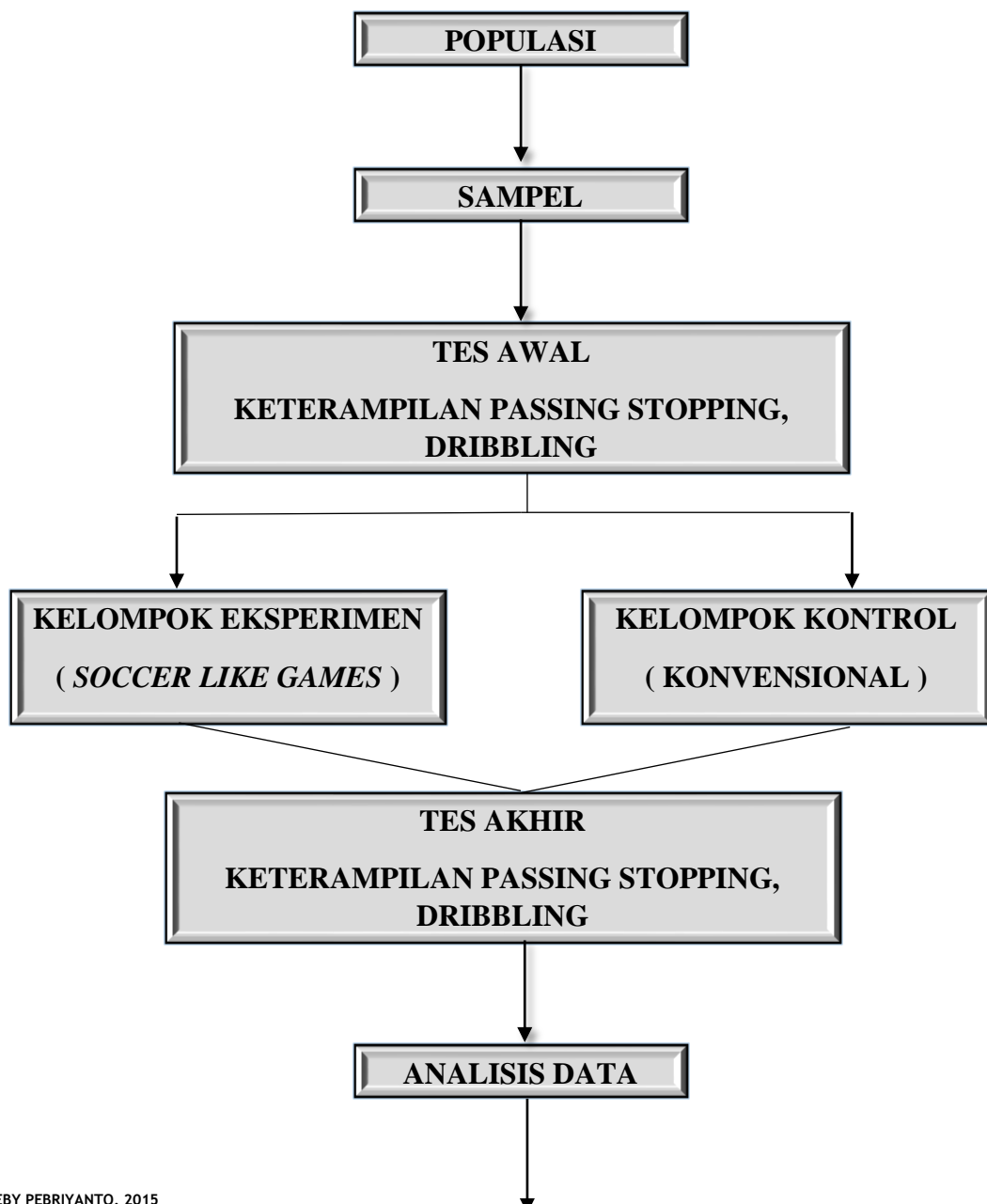
#### Keterangan

- R<sub>1</sub> : Kelompok Eksperimen
- R<sub>2</sub> : Kelompok Kontrol
- E<sub>1</sub> : Pretest yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen
- K<sub>1</sub> : Pretest yang dilaksanakan pada kelompok kontrol
- X : Perlakuan atau treatment *soccer like games* dalam pembelajaran

E<sub>2</sub> : Posttest yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen  
 K<sub>2</sub> : Posttest yang dilaksanakan pada kelompok kontrol

Untuk memberikan gambaran mengenai penelitian yang dilakukan maka diperlukan langkah-langkah penelitian sebagai rencana kerja. Dalam penelitian ini penulis menggambarkan langkah penelitian sebagai berikut :

Tabel 3.2  
 Bagan Langkah-langkah penelitian



## KESIMPULAN

Langkah-langkah dari prosedur diatas adalah :

1. Menetapkan sampel sebanyak 30 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Susukan Lebak Tahun 2014/2015
2. Melakukan tes awal pada sampel, sehingga didapatkan skor untuk menunjukkan keterampilan awal siswa.
3. Setelah diberikan tes awal, sampel dibagi menjadi dua kelompok yaitu 15 orang kelas eksperimen dan 15 orang kelas kontrol. Penentuannya berdasarkan peringkat tes awal yang dibagi menjadi dua kelompok.

Kelompok A (Eksperimen) dan Kelompok B (Kontrol)

Tabel 3.3  
Bagan Penentuan Kelompok

	A	B
Peringkat	1	2
	4	3
	5	6
	8	7
	9	10
	12	11
	13	14
	16	15
	17	18
	20	19
	21	Dst

4. Menetapkan perlakuan *soccer like games* kepada 15 orang kelas eksperimen.
5. Menetapkan pembelajaran konvensional kepada 15 orang kelas kontrol.
6. Pelaksanaan pembelajaran di lapangan olahraga SMP Negeri 1 Susukan Lebak.
7. Setelah sampel diberikan perlakuan, selanjutnya dilihat skor peningkatan keterampilan dasar sepakbola. Skor subjek tersebut dihitung rata-ratanya sehingga didapat skor rata-ratanya. Kemudian dihitung skor perolehan rata-ratanya. Dengan pendekatan statistika tertentu skor perolehan rata-rata dihitung dan dianalisis.

### C. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian juga cara untuk menempuh data, menganalisis dan menyimpan hasil penelitian. Penggunaan metode dalam pelaksanaan penelitian sangat penting, karena dalam menggunakan metode penelitian yang tepat diharapkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Jenis metode yang dipilih dalam penggunaan dalam pengumpulan data, tentu saja harus sesuai dengan sifat, karakteristik dan permasalahan penelitian yang dilakukan. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya metode penelitian dalam pengumpulan dan analisis data. Untuk menyelesaikan dan memecahkan masalah dalam penelitian digunakan suatu metode yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, tujuan yang hendak dicapai dan merupakan jalan bagi keberhasilan arah penelitian.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Berknaan dengan metode eksperimen, Sugiyono (2013, hlm.107) menjelaskan, “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimental yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau treatment. Di

samping itu penulis ingin mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang diselidiki atau diamati.

Tujuan dari metode eksperimen adalah untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat dari perlakuan tertentu terhadap kelompok uji coba, juga untuk mengetahui perbedaan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang diselidiki. Mengenai variabel, Sugiyono (2013, hlm.61) membagi kedalam dua macam variabel, yaitu :

1. *Variabel Independen* (bebas) atau yang sering disebut variabel stimulus, prediktor, antecedent, merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)
2. *Variabel Dependen* (terikat) sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Dalam penelitian faktor yang dicobakan dan merupakan variabel bebas adalah pembelajaran *soccer like games* untuk diketahui pengaruhnya terhadap peningkatan keterampilan dasar sepakbola yang bertindak sebagai variabel terikat. Penelitian ini dilakukan agar dapat memperoleh gambaran yang jelas sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

#### **D. Definisi Operasional**

Menurut Nazir (2005) memberikan pemaparannya mengenai Definisi operasional adalah “suatu definisi yang diberikan kepada variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti, atau menspesifikasikan kegiatan yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variabel tersebut”. Kemudian definisi operasional juga diperlukan untuk menghindari kekeliruan dalam memahami permasalahan, perlu adanya penjelasan mengenai istilah-istilah yang ada dalam variabel penelitian. Untuk menghindari kesalahan pengertian istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis menafsirkan penjelasan mengacu pada penafsiran pakar-pakar, istilah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pengaruh dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), “pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”.
2. Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Juliantine (2013, hlm.7) menjelaskan “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.
3. *Soccer like games* menurut Bahagia (2011, hlm. 58) menjelaskan “Pembelajaran *soccer like games* dapat diartikan permainan-permainan yang menyerupai permainan sepakbola artinya cara memainkan serta gerak yang dilakukannya sama seperti permainan sepakbola, pembedanya hanya terletak pada pendekatan permainan serta bentuk-bentuk pembelajaran, serta aturan dan perlengkapan yang dimodifikasi untuk keperluan pembelajaran”.
4. Sepakbola menurut Sucipto, dkk (2000,hlm. 7) “ Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya didaerah tendangan hukumannya.”
5. Keterampilan dasar sepakbola menurut Sukatamsi (1992, hlm. 19) bahwa “teknik dasar sepakbola adalah kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan yang tidak lepas sama sekali dari permainan sepakbola”.
6. Menendang Bola (*Passing*)  
Menurut Mielke (2007, hlm. 20) menyatakan bahwa, “*passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain”
7. Menghentikan Bola (*Stopping*)



Sucipto, dkk (2000, hlm. 23-25) mengatakan bahwa, “menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola”.

8. Menggiring bola (*Dribbling*)

Menurut Sucipto, dkk (2000, hlm. 28) menyatakan bahwa, “dribbling adalah menendang putus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang di pergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola.

### E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrumen. Menurut Arikunto (2006, hlm. 126) menjelaskan, bahwa “Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan metode”. Dalam pengumpulan data ini penulis menggunakan tes, sebagaimana yang dijelaskan oleh Nurhasan (2007, hlm. 3) bahwa tes adalah “Suatu alat ukur yang dapat digunakan untuk memperoleh data yang objektif tentang hasil belajar siswa”.

Data tersebut diperoleh pada awal eksperimen sebagai data awal dan pada akhir eksperimen sebagai data akhir. Tujuannya agar dapat mengetahui pengaruh hasil perlakuan dan perbedaannya yang merupakan tujuan akhir dari eksperimen. Tes yang pertama dilakukan adalah tes kemampuan *passing* dan *stopping* yang akan diberikan peneliti pada testee. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut :

1. Tujuan tes : Mengukur gerak kaki dalam menyepak dan menahan bola.
2. Alat yang digunakan :
  - a. Bola 2 buah
  - b. Stop watch
  - c. Bangku swedia 4 buah (papan ukuran 3m x 60 cm sebanyak 2 buah)

d. Kapur.

3. Petunjuk Pelaksanaan:

- a. Testee berdiri di belakang garis tembak yang berjarak 4 meter dari sasaran/papan, boleh dengan posisi kaki kanan siap menembak ataupun sebaliknya.
- b. Pada aba-aba “Ya”, testee mulai menyepak bola ke sasaran/papan dan menahannya kembali dengan kaki di belakang garis tembak yang akan menyepak bola berikutnya yang arahnya berlawanan dengan sepakan pertama.
- c. Lakukan kegiatan ini bergantian antara kaki kiri dan kanan selama 30 detik
- d. Apabila gagal ke luar dari daerah sepak, maka testee menggunakan bola cadangan yang telah disediakan.

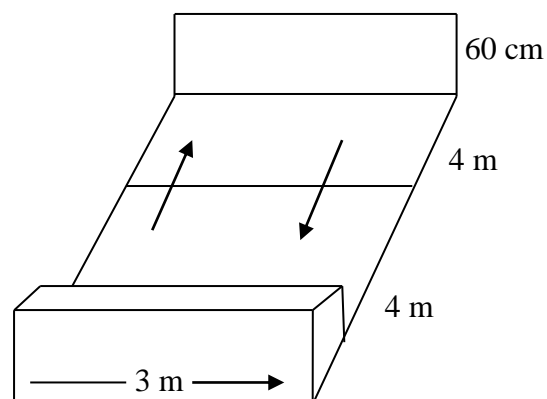
4. Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila :

- a. Bola ditahan dan disepak di depan garis sepak yang akan menyepak bola
- b. Hanya menahan dan menyepak bola dengan satu kaki.

5. Cara menskor :

Jumlah menyepak dan menangkis bola yang sah, selama 30 detik. Hitungan 1, diperoleh dari satu kali kegiatan menendang bola.

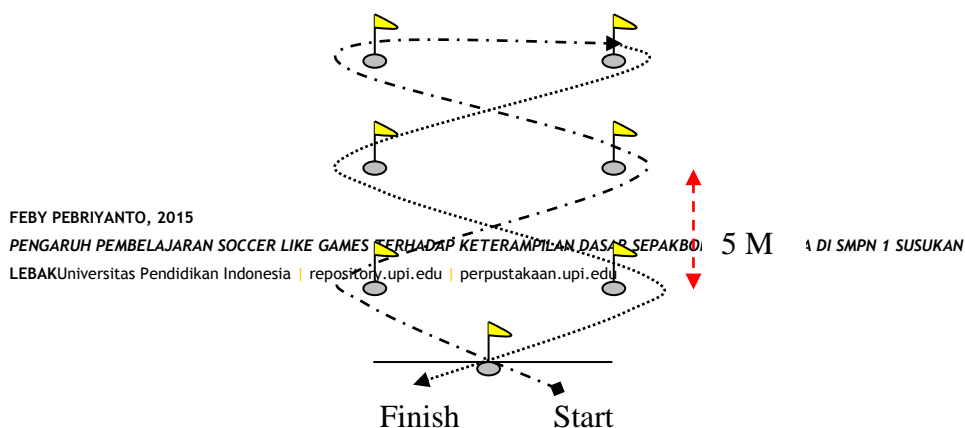
Untuk lebih jelasnya format penilaian passing-stopping penulis tampilkan ke dalam bentuk gambar sebagai berikut.



Gambar 3.1  
Diagram Lapangan Tes Sepak Tahan Bola  
(Nurhasan, 2007, hlm. 209)

Tes yang kedua dilakukan adalah tes menggiring bola (*dribbling*). Adapun tata cara pelaksanaan tes menggiring bola (*dribbling*) adalah sebagai berikut :

1. Tujuan untuk mengukur keterampilan, kelincahan, dan kecepatan kaki dalam menggiring bola.
2. Alat/Perlengkapan yang digunakan adalah bola, stopwatch, enam buah rintangan (patok/tongkat), tiang bendera, kapur, dan alat tulis.
3. Petunjuk pelaksanaan tes yaitu sebagai berikut :
  - a. Pada aba-aba siap naracoba berdiri di belakang garis star dengan bola dalam penguasaan kakinya.
  - b. Ketika ada peluit star naracoba mulai melakukan dribbling dengan melewati lintasan pada beberapa patok dengan mengikuti arah/tanda panah lintasan.
  - c. Apabila melakukan kesalahan naracoba harus secepat memperbaikinya atau mengejar bola kembali ke lintasan tes tanpa menyentuh bola dengan anggota badan lainnya selain kaki.
  - d. Melakukan dribel bola dengan kaki yang saling bergantian antara kanan dan kiri atau minimal salah satu kaki pernah menyentuh bola.
  - e. Gerakan menggiring dinyatakan salah apabila naracoba menggiring di luar lintasan tes yang telah di buat, menggiring hanya dengan satu kaki, dan menggunakan anggota badan lain selain kaki ketika menggiring bola.
4. Skor adalah waktu yang di tempuh oleh naracoba dalam menggiring bola dari mulai peluit star sampai garis finish.
5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram tes di bawah ini :



Gambar 3.2  
Diagram Lapangan Tes Menggiring Bola  
(Nurhasan 2007, hlm. 212)

## F. Analisis dan Pengelolaan Data

Setelah data dari tes terkumpul, maka tahap selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data yang telah ada dengan menggunakan rumus-rumus statistika. Seperti yang dikemukakan Sugiyono (2013 hlm. 207) bahwa “Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul”. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Langkah-langkah pengolahan data tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Menghitung rata-rata setiap kelompok sampel :

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  : Skor rata-rata yang dicari  
 $\sum X_i$  : Jumlah skor yang di dapat

$n$  : Jumlah responden

2) Menghitung simpangan baku :

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

Keterangan :

$S$  = Simpangan baku

$n$  = Jumlah sampel

$x$  = Rata-rata

$x_i$  = Skor sampel

3) Menguji normalitas data menggunakan uji kenormalan Lilliefors. Langkah yang digunakan menurut Abduljabar (2010, hlm. 256) 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 tepatkan pada kolom Zi. Dengan menggunakan rumus :

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan :

$Z_i$  = Z skor

$X_i$  = Skor sampel

$\bar{X}$  = Rata-rata

$S$  = Simpangan baku dari sampel

- 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 bertanda positif maka 0,5 + luas daerah.
- e. S(Zi) adalah urutan n dibagi jumlah n.
- f. Hasil pengurangan F(Zi) - S(Zi) ditempatkan pada kolom F(Zi)-S(Zi).

- g. Mencari data atau nilai tertinggi, tanpa melihat (-) atau (+) sebagai nilai  $L_0$ .
- h. Untuk menerima hipotesis, maka kita bandingkan nilai  $L_0$  ini dengan nilai kritis  $L$  untuk uji liliefors, dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dengan kriteria adalah tolak hipotesis  $H_0$  bahwa populasi berdistribusi normal, jika  $L_0$  yang diperoleh dari data pengamatan lebih kecil dari nilai  $L$  dari daftar nilai kritis uji liliefors, maka dalam hal ini hipotesis  $H_0$  diterima.
- 4) Menguji homogenitas. Rumus yang digunakan menurut Abduljabar (2010, hlm. 300) adalah sebagai berikut :

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah terima  $H_0$  jika  $F_{\text{hitung}}$  lebih kecil dari  $F_{\text{tabel}}$ .  
(data homogen)

$F_{\text{tabel}} = F_{\alpha}$  dengan dk  $(n_1 - 1; n_2 - 1)$  dan taraf nyata  $(\alpha) = 0,05$

- 5) Selanjutnya uji  $t$  untuk mengetahui tingkat perbedaan pengaruh dari kedua kelompok penelitian melalui pendekatan rumus :

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

Tetapi sebelum dilakukan uji  $t$  terlebih dahulu dicari variansi gabungan ( $S^2$ ) dengan rumus sebagai berikut :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

$t_{\text{hitung}}$  = Nilai  $t$  yang dicari  
 $\bar{X}_1$  = Rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil *post-test*  
 $\bar{X}_2$  = Rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil *pre-test*  
 $S$  = Simpangan baku gabungan

$n_1$	= Jumlah sampel kelompok 1
$S_1^2$	= Varians kelompok 1
$\bar{X}_1$	= Skor rata-rata tes awal
$\bar{X}_2$	= Skor rata-rata tes akhir
$S_2^2$	= Varians kelompok

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai  $T_{hitung}$  diatas dibandingkan dengan nilai dari tabel distribusi  $T_{tabel}$ . Cara penentuan nilai  $T_{tabel}$  didasarkan pada taraf signifikansi tertentu misal ( $\alpha = 0,005$ ) dan  $dk = n_1+n_2 -2$ . Kriteria pengujian hipotesis : Data Signifikan apabila  $T_{hitung} > T_{tabel}$ . Data tidak signifikan apabila  $T_{hitung} < T_{tabel}$