

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data penelitiannya, dengan menggunakan metode penelitian yang tepat diharapkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Suatu metode dikatakan efisien apabila penggunaan waktu, fasilitas, biaya dan tenaga dapat dilaksanakan sehemat mungkin namun dapat mencapai hasil yang maksimal. Selain itu, menurut Sugiyono (2014, hlm. 6):

Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 10) macam-macam metode penelitian berdasarkan tingkat kealamiahannya tempat penelitian diantaranya penelitian eksperimen, penelitian survey dan penelitian naturalistik. Berdasarkan jenis penelitian maka dapat dikemukakan bahwa, yang termasuk dalam metode kuantitatif adalah metode penelitian eksperimen dan survey. Metode yang penulis gunakan adalah metode eksperimen.

Menurut Siregar (2013, hlm. 5) penelitian eksperimen adalah penelitian dengan melakukan sebuah studi yang objektif, sistematis dan terkontrol untuk memprediksi atau mengontrol fenomena. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat, dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimental dan satu atau lebih kondisi eksperimen. Selain itu menurut Sukardi (2004, hlm. 182) penelitian eksperimen dilakukan dengan menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan kajian secara induktif yang berkaitan erat dengan permasalahan yang hendak dipecahkan.
2. Mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah.

3. Melakukan studi literatur dan beberapa sumber yang relevan, memformulasikan hipotesis-hipotesis penelitian, menentukan variabel, dan merumuskan definisi operasional dan definisi istilah titik.
4. Membuat rencana penelitian.
5. Melaksanakan eksperimen.
6. Mengumpulkan data kasar dan proses eksperimen.
7. Mengorganisasikan dan mendeskripsikan data sesuai dengan variabel yang telah ditentukan.
8. Menganalisis data dan melakukan tes signifikansi dengan teknik statistika yang relevan untuk menentukan tahap signifikansi hasilnya.
9. Menginterpretasikan hasil, perumusan kesimpulan, pembahasan, dan pembuatan laporan.

Berdasarkan uraian di atas penelitian dengan menggunakan metode eksperimen dalam pemecahan masalahnya yaitu dengan cara mengungkap .hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih melalui percobaan yang cermat.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi dalam penelitian sangat diperlukan untuk mendapatkan data dan informasi yang akan diteliti berdasarkan permasalahan dalam penelitian. Populasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *population* yang berarti jumlah penduduk. Dalam metode penelitian, populasi dipakai untuk menyebutkan sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Menurut Siregar (2013, hlm. 30) populasi penelitian merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya. Selain itu, pendapat Sugiyono (2014, hlm. 117) mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa MTS ASSA' ADAH Cicurug yang tergabung dalam ekstrakurikuler futsal.

## 2. Sampel

Dari jumlah populasi yang ada peneliti akan mengambil sampel sebagai objek yang akan diteliti. Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Berkaitan dengan ini Sugiyono (2014, hlm. 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, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili). Dalam proses penelitian ini, penulis mengambil sebagian dari populasi untuk dijadikan sampel. Tentang jumlah sampel penelitian penulis berpedoman kepada pendapat Arikunto (2006, hlm.134) sebagai berikut:

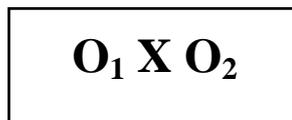
Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjek besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.

Sesuai dengan pendapat tersebut, maka penarikan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2012, hlm.120) “non probability sampling adalah teknik tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel”. Sedangkan *sampling purposive* adalah “teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Lebih jelasnya lagi *purposive sampling* atau sampel yang bertujuan adalah teknik pengambilan sampel didasarkan pada tujuan tertentu dengan memperhatikan ciri-ciri dan karakteristik populasi. *Purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Arikunto, 2010). Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar di MTs ASSA’ADAH Cicurug. Dengan penjelasan tersebut penulis menetapkan sampel sebanyak 30 orang. Jadi populasi dan sampel penelitian ini (usia 14-16 tahun) ekstrakurikuler futsal MTs ASSA’ADAH Cicurug sebanyak 30 orang.

### C. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rencana atau metode yang akan dilaksanakan pada saat penelitian. Menurut Sukardi (2004, hlm. 183) pengertian desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Namun desain penelitian secara sempit yang dikemukakan oleh Sukardi (2004, hlm. 184) diartikan sebagai penggambaran secara jelas tentang hubungan antarvariabel, pengumpulan data dan analisis data.

Dalam penelitian ini desain yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design. Mengenai desain penelitian ini, Sugiyono (2014, hlm. 110) menjelaskan bahwa pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1

one-group pretest-posttest design

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Nilai pretest

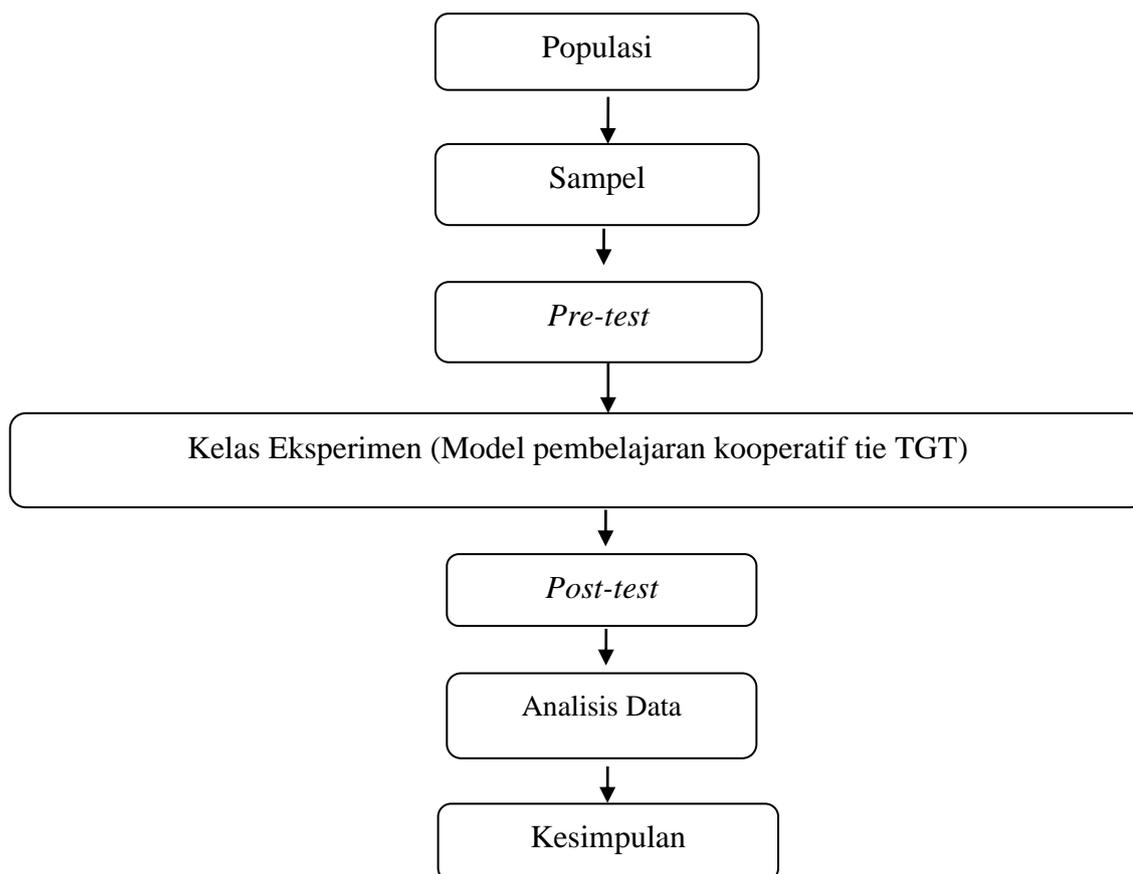
X = Perlakuan atau treatment (perlakuan atau pembelajaran menggunakan model TGT)

O<sub>2</sub> = Nilai posttest

Langkah awal dalam penelitian ini yaitu pemberian pretest terhadap kelas yang dipilih secara random untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki peserta didik tersebut. Selanjutnya setelah pemberian *pretest* diberikan perlakuan/*treatment* (X) terhadap kelas tersebut. Kemudian program perlakuan/*treatment* selesai diberikan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan tes akhir/*posttest* untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang telah diberikan treatment.

Untuk memberikan kemudahan maka diperlukan adanya langkah-langkah kerja penelitian. Penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

**Gambar 3.2**  
**Alur Penelitian**



Dari alur penelitian di atas sampel didapat secara acak dari populasi yang ada. Setelah sampel terkumpul maka langkah selanjutnya yaitu melakukan tes awal (*pre-test*) yang bertujuan untuk mengetahui keadaan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah data awal terkumpul maka kelas eksperimen diberikan treatment model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Setelah waktu dan program perlakuan sudah diberikan maka langkah selanjutnya yaitu melakukan tes akhir (*post-test*). Data-data yang sudah terkumpul, yaitu data *pre-test* dan *post-test* selanjutnya diolah dan akan didapat kesimpulan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament pada pembelajaran futsal.

Fachry Nurrojab, 2015

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN FUTSAL**

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

#### D. Definisi Operasional

Agar pada kajian dalam penelitian ini tidak terjadi kesalahpahaman, kerancuan makna, atau perbedaan persepsi, maka beberapa istilah perlu didefinisikan secara operasional. Istilah-istilah tersebut adalah :

##### 1. Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weill (dalam Rusman, 2012, hlm. 133) adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

##### 2. Pembelajaran Kooperatif

Abdulkhak (Rusman, 2012, hlm. 203) bahwa “pembelajaran *cooperative* dilaksanakan melalui *sharing* proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama diantara peserta belajar itu sendiri”.

##### 3. *Team Game Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (dalam Rusman, (2012, hlm. 225) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

##### 4. Hasil Belajar

Menurut Suprijono (dalam Thobroni, 2015, hlm.20) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Hasil belajar merupakan suatu evaluasi dalam proses pembelajaran termasuk dalam pembelajaran futsal.

##### 5. Futsal

Menurut Lhaksana (2011, hlm. 7) futsal adalah permainan yang sangat cepat dan dinamis. Futsal merupakan permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Sesuai dengan pengertian tersebut maka dari itu model pembelajaran yang

tepat digunakan dalam pembelaaran futsal adalah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

#### 6. *Passing*

Menurut Lhaksana (2011, hlm. 30) *passing* merupakan salah satu teknik dasar permainan futsal yang sangat dibutuhkan setiap pemain. Untuk menguasai keterampilan *passing* diperlukan penguasaan gerakan sehingga sasaran yang diinginkan tercapai.

#### 7. *Shooting*

Menurut Lhaksana (2011, hlm. 34) *shooting* merupakan teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain. Teknik ini merupakan cara untuk menciptakan gol. Ini disebabkan seluruh pemain memiliki kesempatan untuk menciptakan gol dan memenangkan permainan atau pertandingan.

### E. Instrument Penelitian

Untuk dapat mengumpulkan data dalam suatu penelitian diperlukan suatu alat yang disebut instrumen. Instrumen penelitian menurut Sukardi (2004, hlm. 75) mengatakan bahwa secara fungsional kegunaan instrument penelitian adalah untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan informasi di lapangan. Pendapat lain dari Sugiyono (2014, hlm. 305) bahwa instrumen dalam penelitian kuantitatif dapat berupa test, pedoman wawancara, pedoman observasi dan kuesioner. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen, yaitu:

#### 1. *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI)

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 taktis 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 3.1**  
**Pengamatan Penampilan Bermain**

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

**Tabel 3.2**  
**Format Penilaian GPAI**

No	Nama	Keputusan yang diambil			Melaksanakan Keterampilan			Memberikan Dukungan		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1
1										
2										
Dst										
Keterangan : 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang										
Sumber : Griffin, Mitchell, and Oslin (1997) dalam Metzler (2000)										

## F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun jadwal pelaksanaan eksperimen yang peneliti laksanakan adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan tes awal. Pelaksanaan tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa seelum dilakukan perlakuan (Treatment).  
Tes awal dilakukan di lapangan futsal Mts Assa'adah
2. Pelaksanaan eksperimen. Pelaksanaan perlakuan (Treatment) dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan. Dalam satu minggu di lakukan 3 kali pertemuan yaitu Senin, Rabu dan Kamis.
3. Pelaksanaan pembelajaran. Dalam pelaksanaan eksperimen atau perlakuan, pembelajaran yang dilakukan terbagi dalam 3 bagian yaitu pemanasan, kegiatan inti, dan penutup.
4. Pelaksanaan tes akhir. Pelaksanaan tes akhir dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah pemelajaran dilaksanakan perlakuan selama 12 pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Tipe Team Game Tournament* (TGT)

## G. Teknik Analisis Data

data yang diperoleh dari hasil pengukuran selanjutnya diolah dengan menggunakan cara-cara statistika agar diperoleh suatu akhir atau kesimpulan yang benar. Adapun rumus-rumus statistika yang digunakan untuk mengolah data teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji kesamaan rata-rata dengan uji t. langkah-langkah pengolahan data tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. Mencari nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ) dari setiap kelompok

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

Keterangan:

$\bar{x}$  = rata-rata suatu kelompok

n = jumlah sampel

$x_i$  = nilai data

$\sum x_i$  = jumlah sampel suatu kelompok

## 2. Mencari simpangan baku

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

Keterangan:

S = simpangan baku yang dicari

N = jumlah sampel

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

## 3. Uji kenormalan secara parametric dengan uji liliefors, dimana prosedur pengjiannya 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:

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

- b. Untuk bilangan baku digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian hitung  $F(Z_1) = P(Z \leq Z_1)$
- c. Selanjutnya dihitung proporsi  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$   $\sum Z_i$ . Jika proporsi ini dinyatakan  $S(Z_i)$ , maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \sum Z_i}{N}$$

- d. Menghitung selisih  $F(Z_1) - S(Z_1)$  kemudian tentukan harga mutlaknya.
- e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut ( $L_0$ )
- f. Untuk menolak atau menerima hipotesis, membandingkan  $L_0$  dengan nilai kritis  $L$  yang diambil dari daftar untuk taraf nyata  $\alpha$  yang dipilih. Apabila hipotesis nol ditolak jika  $L_0$  yang diperoleh lebih besar dari data pengamatan  $L$  dari daftar tabel, sedangkan dalam hal lainnya hipotesis nol diterima.

## 4. Pengujian signifikansi

Pengujian signifikansi menggambarkan bahwa terdapat pengaruh atau tidak suatu model pembelajaran terhadap objek penelitian, dengan sebagai berikut:

- **Hipotesis**

Uji signifikan pada hipotesis ini menggunakan uji kesamaan rata-rata dengan satu pihak atau uji t satu arah dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \mu_0}{S \sqrt{\frac{1}{n}}}$$

Melihat perolehan hasil dari  $t_{hitung}$ , dengan menggunakan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $n-1$ ; dan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05. Apabila  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, dan begitu sebaliknya.

Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t kesamaan rata-rata satu pihak; dengan hipotesis statistic sebagai berikut:

- **Hasil belajar keterampilan bermain**

$H_0$  :  $\mu_1 = 0$ , model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar pembelajaran futsal.

$H_a$  :  $\mu_1 > 0$ , model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar pembelajaran futsal.