

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Penelitian adalah salah satu cara dalam mencari suatu kebenaran melalui cara-cara ilmiah atau metode ilmiah. Dalam suatu penelitian diperlukan suatu metode agar penelitian berjalan dengan baik. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2013, hlm 1) bahwa “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Untuk itu perlu dipilih secara cermat metode yang akan dipakai dalam suatu penelitian. Metode merupakan suatu cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan, sedangkan tujuan dari penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara-cara tertentu sesuai dengan prosedur 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*.

Secara teori, tujuan dari eksperimen adalah untuk menyelidiki ada atau tidaknya hubungan sebab akibat dari perlakuan-perlakuan tertentu pada kelompok objek uji coba, juga untuk mengetahui perbedaan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang diteliti. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel bebas dan satu variabel terikat, Sugiyono (2013, hlm 61) menjelaskan mengenai variabel penelitian yaitu:

1. Variabel independen (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).
2. Variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu menguji perbandingan pembelajaran futsal melalui pendekatan bermain dengan menggunakan bola plastik dan bola

standar terhadap kemampuan *passing* di SMA Negeri 1 Cicalengka, maka metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen *true-experimental designs*. Sugiyono (2012, hlm. 106) menyatakan bahwa, “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap hal yang lain dalam kondisi yang terkendali. Sesuai dengan masalah yang dikaji oleh peneliti maka dari itu peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen sebagai metodenya.”

## **B. Lokasi dan Subjek Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Cicalengka yang berada di Jalan H. Darham No. 44 Telp. (022) 7949249 Cicalengka Kab. Bandung. Alasan utama pemilihan lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Cicalengka didasarkan atas penemuan masalah pada saat penulis melakukan observasi lapangan, yang melihat kurangnya keaktifan siswa, model pembelajaran yang monoton dan kurangnya unsur unsur permainan pada saat pembelajaran futsal.

### **2. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dimaksudkan untuk memperkuat serta memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa laki laki kelas X, dan XI yang mengikuti ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Cicalengka Tahun Ajaran 2014/2015.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah seluruh objek atau subjek yang akan diteliti, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2012, hlm. 119) 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 suatu kesimpulan.”

Sesuai dengan pendapat tersebut peneliti menyimpulkan bahwa populasi bukan hanya manusia sebagai makhluk hidup melainkan dapat juga berupa benda-benda mati yang ada di alam dunia ini, dan populasi bukan hanya sekedar objek atau subjek saja, tetapi meliputi seluruh karakteristik sifat, perilaku, keadaan dan lain-lain yang dimiliki oleh objek atau subjek tersebut. Dalam penelitian ini populasi yang diteliti adalah siswa SMA Negeri 1 Cicalengka yang mengikuti Ekstrakurikuler futsal

## 2. 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.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*, menurut Sugiyono (2012, hlm 120) *simple random sampling* yaitu “teknik penentuan sampel yang dilakukan secara acak”. Alasan mengapa peneliti menggunakan teknik *simple random sampling* dalam penelitian ini, karena anggota populasi dianggap homogen.

## D. Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian dibutuhkan desain penelitian untuk dijadikan acuan dalam langkah-langkah penelitian. Mengenai desain penelitian Nasution mengatakan (2004, hlm. 40) bahwa, ”Desain penelitian merupakan suatu rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data sesuai dengan tujuan penelitian”. Penggunaan desain penelitian ini disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Penggunaan desain dalam penelitian ini adalah *pretest -posttest control group Design*.

Desain tersebut disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Sugiyono (2012, hlm. 112) menjelaskan dalam pola sebagai berikut :

### Tabel

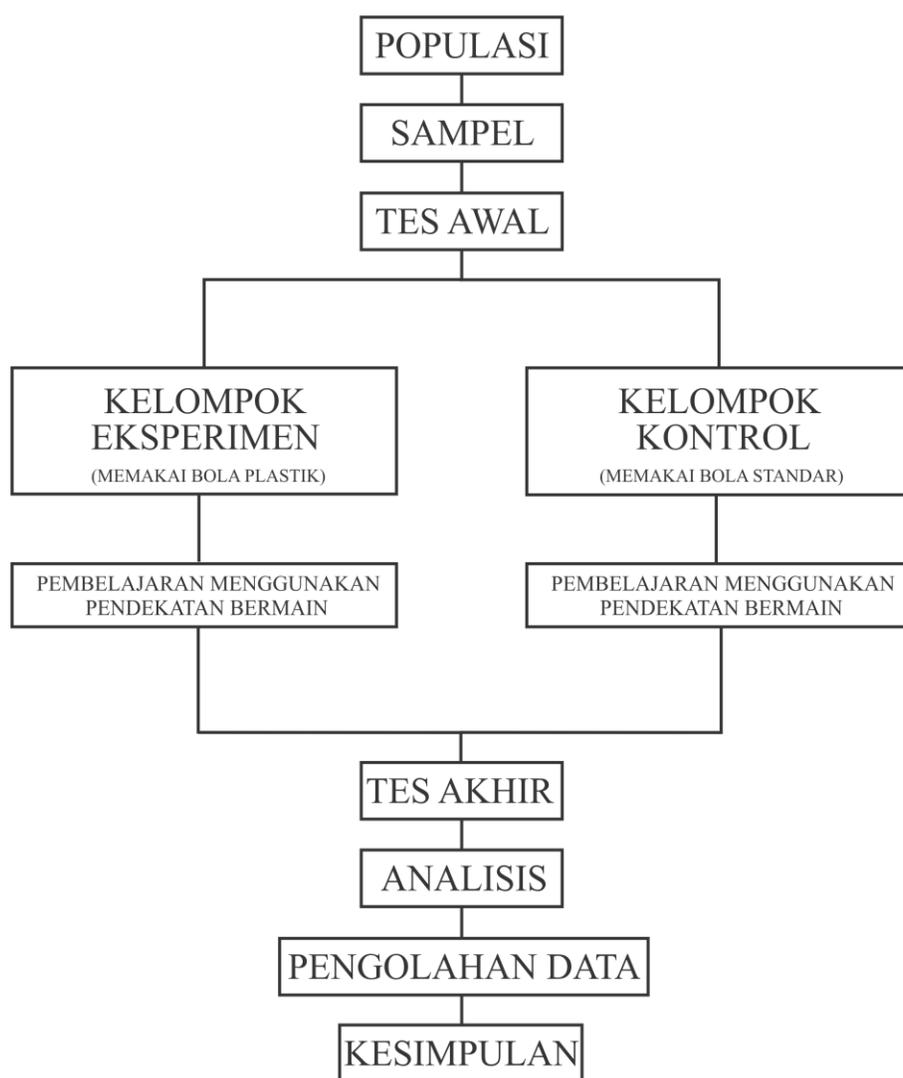
**Gambar 3.1 : Desain Penelitian, (Sumber sugiyono 2012, hlm 110 )**

<b>E</b>	<b>R1</b>	<i>O<sup>1</sup></i>	<i>X<sub>1</sub></i>	<i>O<sup>2</sup></i>
<b>K</b>	<b>R2</b>	<i>O<sup>3</sup></i>	<i>X<sub>2</sub></i>	<i>O<sup>4</sup></i>

#### Keterangan :

- R1 : Kelompok bola plastik melalui pendekatan bermain
- R2 : Kelompok bola standar melalui pendekatan bermain
- O<sup>1</sup>* : *Pre-Test* kelompok bola plastik melalui pendekatan bermain
- O<sup>3</sup>* : *Pre-Test* kelompok bola standar melalui pendekatan bermain
- X<sub>1</sub>* : *Treatment* kelompok bola plastik melalui pendekatan bermain
- X<sub>2</sub>* : *Treatment* kelompok bola standar melalui pendekatan bermain
- O<sup>2</sup>* : *Posttest* kelompok bola plastik melalui pendekatan bermain
- O<sup>4</sup>* : *Posttest* kelompok bola standar melalui pendekatan bermain

Adapun langkah-langkah yang penulis deskripsikan dengan bentuk sebagai berikut :



**Gambar 3.2.** Alur penelitian

### E. Definisi Operasional

Arif Budiman, 2015

*PERBANDINGAN PEMBELAJARAN FUTSAL MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN ALAT BOLA PLASTIK DAN BOLA STANDAR TERHADAP KEMAMPUAN PASSING DI SMAN 1 CICALENGKA*

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

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati. Suatu konsep mengenai variabel yang sama dapat saja memiliki definisi operasional yang lebih dari satu dan berbeda-beda antara penelitian yang satu dengan yang lainnya. Jadi, suatu definisi operasional haruslah memiliki sebuah keunikan. Menurut Nazir (2005, hlm. 126) 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, antara lain :

1. Menurut Justinus Lhaksana dan ishak (2008:3) mengemukakan “futsal memiliki keunggulan, yaitu lapangan tidak luas, dimainkan oleh lima pemain (termasuk kiper), dan memakai bola ringan”.peraturan permainan futsal relative sama dengan sepakbola sehingga mudah dipelajari. Terlebih lagi futsal dapat dimainkan kapan saja, baik pagi, siang, atau malam hari, tanpa terganggu kondisi cuaca karena dapat dilakukan di dalam ruangan.
2. Pendekatan bermain merupakan suatu cara yang diterapkan seorang guru dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk bermain atau permainan. Wahjoedi (1999, hlm 121) menyatakan, “Pendekatan bermain adalah latihan yang diberikan dalam bentuk atau situasi bermain”. Menurut Beltasar Tarigan (2001, hlm 17) bahwa, :”Pengajaran melalui pendekatan bermain adalah meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan situasi dalam permainan sesungguhnya”. Menurut Depdiknas (2004, hlm 28) “Pendekatan permainan bertujuan untuk mengajarkan permainan agar anak memahami manfaat teknik permainan tertentu dengan cara mengenalkan situasi permainan tertentu terlebih dahulu kepada anak”. Sedangkan Benny A. Pribadi (2009, hlm 43-44) berpendapat:

Metode pembelajaran bermain bersifat kompetitif dan mengarahkan siswa untuk dapat mencapai prestasi atau hasil belajar tertentu. Permainan harus menyenangkan dan member pengalaman belajar baru bagi siswa. Pada

umumnya dalam metode pembelajaran bermain ada pihak yang menang ada pihak yang kalah. Pihak yang menang akan mendapat *rewar*, sedangkan pihak yang kalah perlu berlatih lebih keras untuk memenangkan permainan.

3. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi, Sadiman (2002, hlm 6). Menurut Yoyo Bahagia (2009) menjelaskan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik”.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Dalam mengumpulkan data dari suatu sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrumen dan teknik pengumpulan data. Setiap teknik atau metode pengumpulan data menggunakan instrumen pengumpulan data yang berbeda-beda. Dalam suatu penelitian, data diperlukan untuk menjawab masalah penelitian atau menguji hipotesis yang sudah dirumuskan. Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2006, hlm. 160) mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Dalam konteks penelitian, instrumen diartikan sebagai alat untuk mengumpulkan data mengenai variabel-variabel penelitian untuk kebutuhan penelitian. Pada dasarnya, instrumen pengumpulan data terbagi dua macam, yaitu tes dan non tes. Kelompok tes, misalnya tes bakat, tes prestasi belajar, tes integrasi, sedangkan non tes, misalnya pedoman wawancara, kuisioner atau angket, pedoman observasi, daftar cocok (checklist), skala sikap, skala penilaian, dan sebagainya.

Menurut Arikunto (2006, hlm. 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”.

Tes atau suatu alat ukur lainnya harus dapat memenuhi dua syarat utama, tes tersebut haruslah valid (sah) dan reliabel (dapat dipercaya). Suatu tes dikatakan valid, apabila tes tersebut dapat mengukur dengan apa yang hendak diukur atau benar-benar cocok untuk mengukur apa yang hendak diukur, tes dikatakan reliabel apabila konsistensi dari serangkaian pengukuran dari alat ukur yang sama (tes dengan tes ulang) akan memberikan hasil yang sama. Sebagaimana dijelaskan oleh nurhasan (2007, hlm. 42) mengemukakan bahwa reliabilitas atau keterandalan menggambarkan derajat keajegan, atau konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat ukur atau tes dikatakan reliabel jika alat ukur itu menghasilkan suatu gambaran yang benar-benar dapat dipercaya dan dapat diandalkan untuk membuahkan hasil pengukuran yang sesungguhnya.

Oleh sebab itu, validitas dan reliabilitas suatu alat ukur merupakan syarat mutlak dalam pmenentukan penggunaan alat ukur untuk pengukuran dan pengetesan dalam penelitian. Alat ukur yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan bermain sepakbola Griffin, Mitchell Olsin.(1997, hlm. 219 ).

Instrumen yang digunakan peneliti adalah melalui tes keterampilan bermain futsal menggunakan instrumen yang telah ada yang dikutip Griffin,Mitchell Olsin.(1997) mengenai GPAI ( *GAME PERFORMANCE ASSESSMENT INSTRUMENT* ). Tes terdiri dari dua tes yaitu *pre test* dan *post tes*. *Pre test* dilakukan sebelum kelas diberi perlakuan dan *post tes* dilakukan setelah diberi perlakuan. Instrumen terlampir.

### **G. Pelaksanaan Pengumpulan Data**

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran pendidikan jasmani dilapangan di SMA Negeri 1 Cicalengka , yang dilaksanakan selama 16 Pertemuan dilakukan 3 kali dalam seminggu, dan penelitian ini mengacu kepada kurikulum yang telah ada di sekolah. Pelaksanaan pengumpulan data dilakukan dengan observasi dengan menggunakan observasi terstruktur menurut Sugiyono (2013, hlm. 205) observasi terstruktur adalah “observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang

akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Dalam melakukan pengamatannya peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya”.

Sebagaimana dijelaskan oleh pendapat harsono (dalam Ryan 2012, hlm. 61) “sebaiknya latihan dilakukan 3 kali dalam seminggu”. Kemudian mengacu pada Bompa (dalam Iwa 2013, hlm. 36) menyatakan “*During this time athleties should trening 3-5 time for week depending or their of development in athietes*”.

Mengenai hal tersebut, pembelajaran dilaksanakan pada hari Rabu, Jum’at dan minggu dilaksanakan pada pukul 14.00 WIB sampai dengan pukul 15.30 WIB. Pembelajaran yang dilaksanakan dibagi menjadi 2 tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan, yang akan dijelaskan sebagai berikut :

#### 1. Tahap persiapan

Guru dan peneliti menyiapkan/menyusun skenario pembelajaran dan siswa diinstruksikan untuk memahami skenario pembelajaran tersebut sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar berlangsung.

#### 2. Tahap pelaksanaan

##### a. Kegiatan awal

Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada siswa serta menjelaskan tujuan dan teknik bermain dalam pelaksanaan pembelajaran *pendekatan bermain* serta memberikan penjelasan tentang inti tujuan dari permainan tersebut.

##### b. Kegiatan inti

Dalam kegiatan ini guru membagi siswa dalam dua kelompok dimana terdapat kelompok yang menggunakan bola plastik dan menggunakan bola standar. Masing-masing kelompok sudah diberi tugasnya masing-masing. Untuk lebih jelasnya mengenai program pembelajaran futsal dapat dilihat pada Lampiran 1.

##### c. Kegiatan akhir

Guru memberikan kesimpulan secara keseluruhan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan masukan mengenai pembelajaran yang dilakukan.

Jadwal dan program penelitian terlampir.

## H. Teknik Pengolahan Data.

Untuk mendapatkan hasil yang objektif dalam suatu tes, harus dihindarkan kesalahan-kesalahan dalam pelaksanaan tes tersebut. Tujuan dari prosedur tes dan pengukuran ini untuk memudahkan dalam melakukan tes, sehingga pelaksanaan dan hasilnya dapat sesuai dengan yang diharapkan.

Setelah data dari tes awal dan tes akhir terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data dengan statistik. Langkah-langkah pengolahan data tersebut ditempuh dengan menggunakan rumus yang dirujuk dari Sudjana (dalam Iwa 2013:38-40)

1. Menghitung skor rata-rata kelompok sampel dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

$\bar{X}$  = skor rata-rata yang dicari

$\sum xi$  = jumlah nilai data

$n$  = jumlah sampel

2. Menghitung simpangan baku dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

$S$  = simpangan baku yang dicari

$n$  = jumlah sampel

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

3. Menguji normalitas data menggunakan uji kenormalan lilifors.

$$Z_1 = \frac{X^1 - X}{s}$$

- x dan S merupakan rata-rata simpangan baku dari sampel.
- Untuk bilangan baku ini digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang  $F(Z_1) = P(Z \leq Z_1)$
- Selanjutnya menggunakan porsi hitung  $z_1, z_2, \dots, z_n \sum z_i$ . Jika proporsi ini dinyatakan  $S(Z_i)$ , maka :
 
$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \sum z_i}{n}$$
- Menghitung selisih  $F(Z_i) - S(Z_i)$  kemudian tentukan harga mutlakanya.
- Ambil harga paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Untuk menolak atau menerima hipotesis, bandingkan  $L_0$  dengan nilai kritis  $L$  yang diambil dari daftar untuk taraf nyata  $\alpha$  yang dipilih.

Kriteria adalah : tolak hipotesis jika  $L_0$  diperoleh dari data pengamatan melebihi  $L$  dari daftar tabel. Dalam hal lainnya nol diterima.

4. Menguji homogenitas

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah : terima hipotesis jika  $f$  hitung lebih kecil dari  $f$  tabel distribusi dengan derajat kebebasan =  $(v_1, v_2)$  dengan taraf nyata  $(\alpha) = 0.01$

5. Uji hipotesis satu pihak

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 - (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_1}}}$$

Keterangan

S = simpangan baku

$n_1$  = jumlah sampel kelompok 1

$n_2$  = jumlah sampel kelompok 2

$X_1$  = rata-rata kelompok 1

$X_2$  = rata-rata kelompok 2

## I. Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Adapun prosedur analisis data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah kesamaan dua rata-rata satu pihak atau uji t arah (Sudjana, 1992:242) yang lebih didahulukan satu pihak atau uji persyaratan analisis. Uji persyaratan analisis yang digunakan adalah uji normalitas populasi dengan uji liliefors Sudjana (1992:249) dan uji homogenitas populasi dengan uji kesamaan dua variasi (sudjana, 1992:249) semua pengujian.