

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Suatu penelitian membutuhkan suatu metode yang sesuai untuk dapat membantu mengungkapkan 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 dalam penelitian ini adalah metode *eksperimen*. 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 terkendali". Sedangkan 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 suatu penelitian dengan tujuan untuk menentukan apakah ada atau tidak hubungan sebab akibat dari variabel-variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dan model pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain bolabasket.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan bagian yang penting keberadaannya. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 80) 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, jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dari benda-benda alam yang lain.

Dalam penelitian ini, populasi yang diambil adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMK N 1 Kadipaten.

2. Sampel

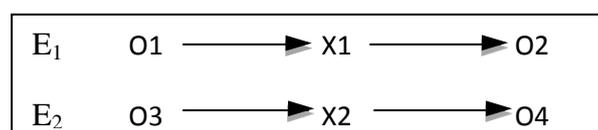
Sampel menurut Sugiyono (2012, hlm. 118) adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel adalah dengan sampel jenuh yang didasarkan pada pembelajaran bolabasket yang sudah diterima oleh siswa yang akan menjadi sampel dalam penelitian, sehingga pembelajaran akan lebih efektif.”

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 orang siswa siswa perempuan yang sudah menerima pembelajaran bolabasket di SMK N 1 Kadipaten. Sampel dibagi menjadi 10 orang untuk kelompok pembelajaran model kooperatif tipe TGT dan 10 orang lagi untuk kelompok pembelajaran pendekatan taktis, dengan cara menempatkan secara silang dimulai dari siswi yang mempunyai kecerdasan dan pengalaman basket yang baik. Contoh : Siswi peringkat 1 tidak mungkin 1 tim dengan siswi peringkat 2, dan begitu seterusnya.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan 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.”

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest group design* menurut Sugiyono (2012, hlm. 112). Dalam desain penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas dan dua variabel terikat. Mengenai desain penelitian ini, Arikunto (2006, hlm. 79), meng gambarkannya dalam pola sebagai berikut:



Gambar 3.1
pretest-posttest group design

Keterangan :

E₁ adalah kelompok eksperimen A

E₂ adalah kelompok eksperimen B

X1 adalah treatment berupa model pembelajaran kooperatif tipe TGT

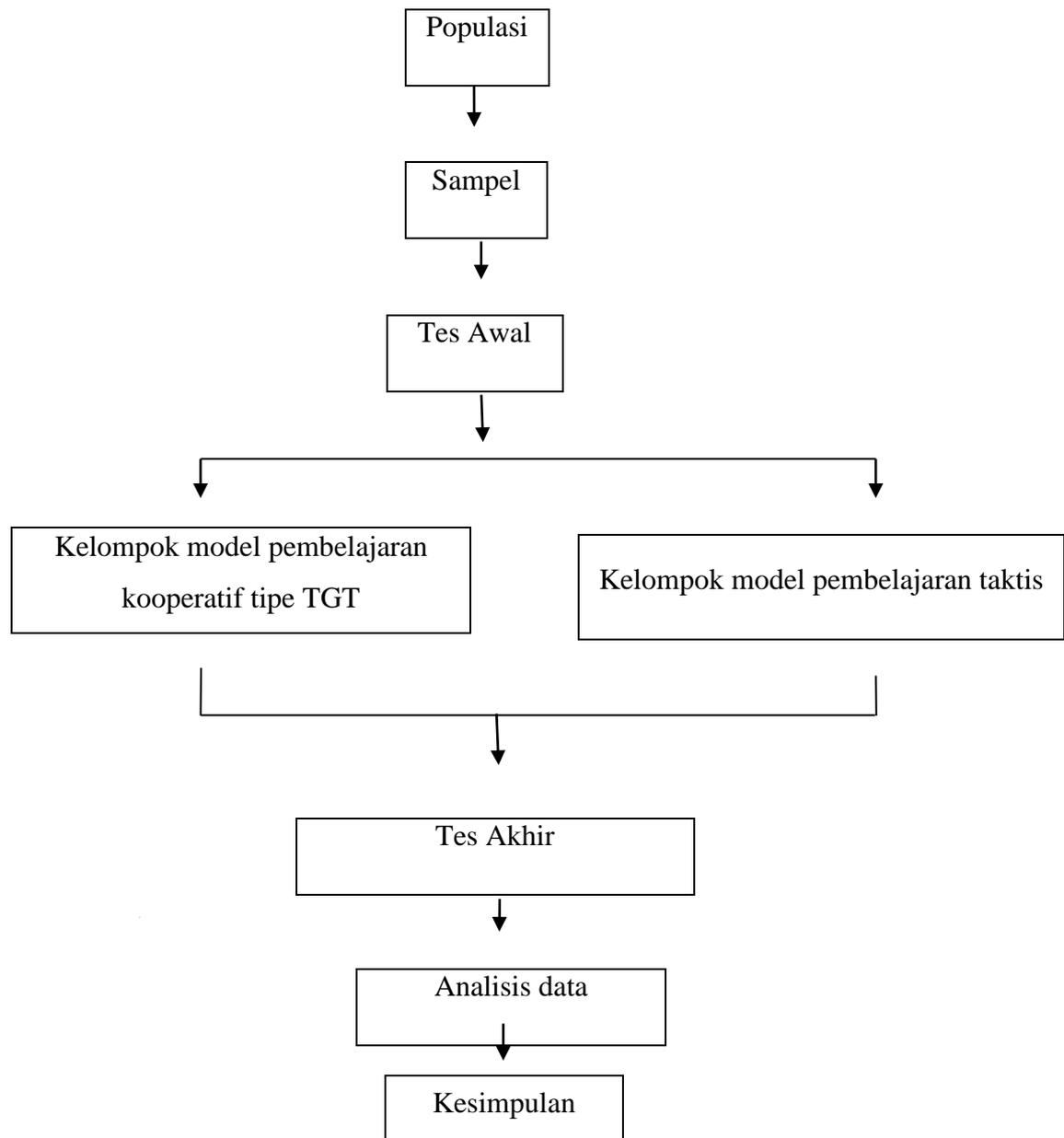
X2 adalah treatment berupa model pembelajaran taktis

O1, dan O3 adalah tes awal atau observasi awal

O2, dan O4 adalah tes akhir atau observasi akhir

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Group Desain* maka hanya terdiri dari satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Dalam penelitian yang menggunakan *Pretest-Posttest Group Desain* ini dilakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian diberi perlakuan atau *treatment*, setelah diberi perlakuan selanjutnya dilakukan tes akhir. Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan dan analisis data yang hasilnya digunakan sebagai dasar atau landasan dalam menetapkan kesimpulan penelitian.

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



Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian

C. Definisi Operasional

Jika dilihat dari sudut pandang penafsiran seseorang terhadap suatu istilah itu berbeda-beda. Untuk menghindari kesalahan pengertian tentang istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan dan menjabarkan satu-persatu istilah tersebut, diantaranya sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran

Model dimakanakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal. Ssesuatu yang nyata dan

dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif (Meyer, W.J: 1935 hlm 2)

2. Model Kooperatif tipe TGT

Menurut Slavin (dalam Isjoni: 200 hlm. 12), pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.

1. Model Pendekatan Taktis

Menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997 dalam Metzler: 2000), aktifitas simulasi (atau bentuk-bentuk permainan) perlu mencerminkan keutuhan permainan dan mengunggah situasi untuk terfokus pada pengembangan keterampilan taktikal. Makna mencerminkan yang dimaksud adalah bentuk-bentuk permainan dalam simulasi adalah suatu situasi yang realistis yang akan dihadapi siswa dalam bentuk permainan yang sebenarnya.

2. Permainan Bolabasket

Bola basket adalah suatu permainan menggunakan bola besar yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri 5 orang pemain. Jenis permainan ini bertujuan untuk mencari nilai / angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke basket lawan dan mencegah lawan memasukkan bola ke keranjang kita untuk mendapatkan nilai dengan aturan-aturan tertentu (bola, lapangan, pemain, kostum, peraturan permainan, quarter / babak). Dalam memainkan bola pemain dapat mendorong bola, memukul bola dengan telapak tangan terbuka, melemparkan atau menggiring bola ke segala arah penjurus dalam lapangan.

GPAI adalah templet yang dikhususkan dan diadaptasikan ke dalam berbagai tipe permainan untuk menilai kerjasama para siswa. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada tiga aspek penampilan pada setiap komponen:

- a) *Decision made* keputusan yang dibuat (tepat atau tidak tepat)
- b) *Skill execution* kemampuan mengeksekusi (efektif atau tidak efektif)
- c) *Support* dukungan (tepat atau tidak tepat).

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk mengukur data. Menurut Arikunto (1993 : 121) “Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan suatu metode”. Untuk mengumpulkan data, dalam penelitian ini menggunakan instrumen penilaian keterampilan bermain bolabasket dengan menggunakan GPAI(*GamePerformance Assessment Instrument*). (Metzler, 2000: 363)

GPAI adalah templet yang dikhususkan dan diadaptasikan ke dalam berbagai tipe permainan untuk menilai kerjasama para siswa. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada tiga aspek penampilan pada setiap komponen:

1. *Decision made* keputusan yang dibuat (tepat atau tidak tepat)
2. *Skill execution* kemampuan mengeksekusi (efektif atau tidak efektif)
3. *Support* dukungan (tepat atau tidak tepat).

Bentuk tes membuat keputusan taktik dan pelaksanaan keterampilan melalui metode GPAI (Metzler, 2000, hlm. 362) adalah:

Tabel 3.1 Aspek Penilaian Permainan Bolabasket

Aspek	Di rumuskan sebagai berikut :
Decision made/ Pengambilan keputusan	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa berusaha melakukan operan dengan tepat ke temannya b. Siswa berusaha menerima operan dengan tepat c. Siswa membiarkan bola bila keluar lapangan
Skill execution/Kemampuan mengeksekusi	<ul style="list-style-type: none"> a. Penempatan posisi pada saat membawabola. b. Penempatan bola pada waktu menembak bola. c. Melihat posisi teman yang lebih menguntungkan untuk menembak bola.

Aspek	Di rumuskan sebagai berikut :
Support/Dukungan	a. Pergerakan siswa tanpa bola b. Pergerakan siswa dengan bola c. Membuka ruang bagi rekan d. Melakukan penjagaan kepada teman yang tidak satu tim.

Di halaman berikut adalah format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain bolabasket. Tanda (X) menunjukkan siswa tengah membuat keterampilan bermainnya, yang dicantumkan pada ketiga aspek penilaian. Dalam penilaian permainan bolabasket, penulis menentukan bahwa dalam penelitian ini dalam satu game hitungannya adalah 7 poin.

Tabel 3.2 Contoh Penilaian Permainan Bolabasket

Nama	Aspek/Komponen penampilan bermain					
	Decision made/Pengambilan keputusan		Skill execution/ Kemampuan		Support/Dukungan	
	A	IA	E	IE	A	IA

Keterangan:

A = Appropriate (Tepat),

IA = Inappropriate (Tidak Tepat)

E = Efficient (Efisien)

IE = Inefficient (Tidak Efisien)

Berikut cara menghitung penampilan permainan siswa, seperti yang dapat dilihat di tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 3.3 Cara Menghitung Penampilan Permainan Siswa

Index	Cara Menjumlahkan
Keterlibatan Dalam Permainan(KP)	Jumlah keputusan tepat + jumlah keputusan tidak tepat + jumlah kemampuan eksekusi yang efisien + jumlah kemampuan eksekusi yang tidak efisien + jumlah per gerakan dukungan yang tepat.
Index Pengambilan Keputusan(DM)	Jumlah keputusan tepat yang dibuat ÷ jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat
Index Kemampuan Mengeksekusi (SE)	Jumlah kemampuan mengeksekusi efisien ÷ jumlah kemampuan eksekusi tidak efisien
Index Dukungan (S)	Jumlah pergerakan dukungan yang tepat ÷ Jumlah pergerakan dukungan yang tidak tepat
Penampilan Bermain (PB)	$[DM + SE + S] \div 3$ (jumlah index yang digunakan)

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah berupa eksperimen yang terdiri dari tes awal, pelaksanaan proses pembelajaran bolabasket dan diakhiri dengan melakukan tes akhir.

a. Pelaksanaan tes awal dan tes akhir

Pelaksanaan tes awal pada hari Senin tanggal 5 Januari 2015 pukul 15.00-17.00 WIB, bertempat di lapangan bolabasket SMK N 1 Kadipaten, Kabupaten Majalengka. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket. Sebelum melakukan tes, sampel diberikan

Iqbal Nur Hamzah, 2015

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) DENGAN MODEL PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET PADA EKSTRAKURIKULER BOLABASKET DI SMK NEGERI 1 KADIPATEN

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

penjelasan bahkan diberikan contoh terlebih dahulu agar siswa mengetahui tentang apa saja yang akan dinilai dalam permainan bolabasket ini sehingga siswa dapat melaksanakan intruksinya dengan baik.

Pelaksanaan pembelajaran dimulai pada pukul 15.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB sesuai dengan jadwal kegiatan pembelajaran dan ekstrakurikuler. Proses pembelajaran berlangsung selama enam minggu dengan jumlah pertemuan sebanyak 12 kali pertemuan. Dalam satu minggu terdapat 3 kali pertemuan, yaitu pada hari Senin, Rabu, dan Jum'at. Jumlah pertemuan latihan 3 kali seminggu ini telah diungkapkan oleh Harsono (1988, hlm. 194) yang mengemukakan bahwa "...latihan sebaiknya dilakukan tiga kali dalam seminggu misalnya Senin, Rabu, Jum'at, dan diselingi dengan satu hari istirahat".

Setelah pembelajaran dilakukan selama 10 pertemuan, maka dilakukan tes akhir yang pelaksanaannya diadakan pada tanggal 4 Februari 2015. Pelaksanaan tes akhir dilakukan pada jam 15.00-17.00 WIB seperti pada saat melakukan tes awal. Tujuan tes akhir adalah untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan yang berbeda dalam melakukan permainan bolabasket.

F. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t. Satu pihak untuk melakukan uji tersebut, terlebih dahulu mencari persyaratan uji yaitu:

1. Menghitung skor rata-rata kelompok sampel dengan menggunakan rumus dari Sujana (2002, hlm. 67) sebagai berikut:

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

Keterangan :

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

2. Simpangan Baku

Langkah-langkah penghitungan dengan rumus :

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

Iqbal Nur Hamzah, 2015

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) DENGAN MODEL PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET PADA EKSTRAKURIKULER BOLABASKET DI SMK NEGERI 1 KADIPATEN

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

Keterangan :

S : Simpangan baku yang dicari

$\sum(X - \bar{X})^2$: Jumlah skor dikurangi rata-rata yang dikuadratkan

$n - 1$: Jumlah sampel dikurangi satu

3. Pengujian Homogenitas

Rumus yang digunakan untuk menghitung homogenitas menurut Sudjana (2002, hlm. 250) adalah sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

- Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis :

Tolak hipotesis (H_0) jika $F > F_{\alpha}$, dalam hal lain H_0 diterima.

- Batas kritis penolakan dan penerimaan hipotesis :

dk pembilang = $n-1 = 10-1=9$

dk penyebut = $n-1 = 10-1=9$

Dengan $\alpha = 0,05$.

4. Uji Normalitas Data

Data Normalitas digunakan melalui pendekatan uji lillifors (LO). Langkah-langkah pengujian normalitas dengan pendekatan uji lilifors adalah sebagai berikut :

a. Menyusun data hasil pengamatan, yang dimulai dari nilai pengamatan yang paling kecil sampai nilai pengamatan yang paling besar (X_i).

b. Tentukan rata-rata (mean) dan simpangan baku.

1. Nilai Rata-rata (Mean)

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

2. Simpangan baku (S)

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

c. Untuk semua nilai pengamatan dijadikan angka baku Z dengan pendekatan Z skor yaitu :

$$Z = \frac{x-\bar{x}}{s}$$

d. Untuk tiap baku angka tersebut dengan bantuan tabel distribusi normal baku (tabel distribusi Z). kemudian hitung peluang dari masing-masing

Iqbal Nur Hamzah, 2015

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) DENGAN MODEL PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET PADA EKSTRAKURIKULER BOLABASKET DI SMK NEGERI 1 KADIPATEN

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

- nilai Z (Fzi) dengan ketentuan : jika nilai Z negative, maka dalam menentukan Fzi-nya adalah 0,5 – luas distribusi Z pada tabel.
- e. Menentukan proporsi masing-masing nilai Z (Szi) dengan cara melihat kedudukan nilai Z pada nomor urut sampel yang kemudian dibagi dengan banyaknya sampel.
 - f. Hitung selisih antara $F(z_i) - S(z_i)$ dan tentukan harga mutlaknya.
 - g. Apabila harga mutlak yang paling besar diantara harga mutlak dari seluruh sampel yang ada dan berilah symbol L_o .
 - h. Dengan bantuan tabel nilai kritis L untuk uji lilifors, maka tentukan nilai L.
 - i. Bandingkan nilai L tersebut dengan nilai L_o untuk mengetahui diterima atau ditolak hipotesisnya, dengan kriteria :
 - Terima H_o jika $L_o < L_\alpha = \text{Normal}$
 - Tolak H_o jika $L_o > L_\alpha = \text{Tidak Normal}$
5. Bila data hasil pengujian berdistribusi normal, maka langkah pengujiannya menggunakan uji t dengan rumus:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{1/n_1 + 1/n_2}}$$

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

Kriteria pengujiannya adalah :diterima hipotesis H_0 , jika $t < t_{1-\alpha}$, dimana $t_{1-\alpha}$ di dapat dari daftar distribusi dengan dk $= (n_1+n_2-2)$ dan peluang $(1-\alpha)$. Untuk harga-harga t lainnya di tolak.

Keterangan :

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

Dengan kriteria pengujian adalah tolak hipotesis, jika $t \geq \alpha$. Untuk harga lainnya H_0 diterima, distribusi t dengan tingkat kepercayaan 0,95 dan derajat kebebasan $(dk) = (n_1 + n_2 - 2)$.