

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi, Populasi, Sampling, dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri Jatinangor yang berada di Kabupaten Sumedang.

2. Populasi Penelitian

Populasi penelitian ini adalah siswa SMA Negeri Jatinangor kelas X yang terdiri dari 10 kelas yaitu X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9, X10. Keseluruhan populasi dari semua kelas berjumlah 350 orang siswa. Secara praktis, alasan pengambilan populasi di kelas X yang berjumlah 350 orang merupakan populasi terakses. Maksun (2010, hlm. 257) memaparkan bahwa ‘Populasi terakses adalah populasi yang dapat dikenali batas-batas atau jumlah unitnya dan bersifat nyata. Maksun (2010, hlm. 257) juga memaparkan bahwa, “dalam proses penyampelan, sampel diambil dari populasi yang nyata”. Oleh sebab itu, kevalidan berlakunya kesimpulan hanya terkait dengan populasi yang nyata itu. Alasan menjadikan Sekolah SMA Negeri Jatinangor sebagai populasi, dikarenakan sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang ditunjuk sebagai pelaksana kurikulum 2013 pada tahun ajaran 2013/2014, sehingga tepat digunakan untuk menjadikannya sebagai populasi dalam penelitian ini.

3. Sampling

Langkah-langkah dalam menentukan sampel pada penelitian ini yaitu :

- 1) Tahap pertama, mengundi 2 kelas dari 10 kelas X sebagai populasi yang berjumlah 350, terdiri dari kelas X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9, X10.
- 2) Tahap ke dua, mengundi kembali dua kelas yang telah diundi pada tahap pertama untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 3) Setelah pengundian itu dilakukan secara random, maka didapat kelas X5 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X2 sebagai kelompok kontrol.

Pengambilan sampel seperti ini merupakan teknik *cluster random sampling*. Alasan menggunakan teknik *cluster random sampling* dalam pengambilan sampel adalah karena kondisi eksternal dan internal, menurut Maksun (2010, hlm. 276) memaparkan bahwa:

Kondisi eksternal adalah peraturan yang berlaku atau orang yang memiliki otoritas tidak mengizinkan. Adapun kondisi internal adalah apabila penyampelan dilakukan terhadap individu subjek maka suasana kealiamahan kelompok akan berubah, sedangkan suasana kealiamahan kelompok tersebut merupakan salah satu kajian dalam riset yang dilakukan.

Pembelajaran penjas yang dilaksanakan di SMA Negeri Jatinangor sudah terjadwal, sehingga Alasan pengambilan sample seperti yang telah disebutkan sebelumnya adalah karena kondisi eksternal dari pihak Kepala Sekolah SMAN Jatinangor yang mengizinkan untuk dilakukan penelitian pada kelas bukan pada individu. Apabila dilakukan pada individu, maka nanti akan mengganggu proses belajar mengajar mata pelajaran lain di SMAN Jatinangor, ini merupakan alasan faktor eksternal pada penelitian ini. Sedangkan suasana kealiamahan yang ada pada satu kelas yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat suasana kealiamahan kelompok pada kelas yang tidak akan berubah, ini merupakan alasan pada faktor internal dalam penelitian ini. Fraenkel dkk. (2012, hlm. 95) menegaskan bahwa :

Frequently, researchers cannot select a sample of individuals due to administrative or other restrictions. This is especially true in schools... Just as simple random sampling is more effective with larger numbers of individuals, cluster random sampling is more effective with larger number of clusters.

Maksun (2012, hlm. 57) juga menjelaskan bahwa “Dalam *cluster random sampling*, yang dipilih bukan individu melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster*. Misalnya propinsi, kabupaten/kota, kecamatan, dan sebagainya. Bisa juga dalam bentuk kelas dan sekolah.

4. Sampel Penelitian

Penentuan jumlah sampel berdasarkan pendapat Fraenkel dan Wallen (1993; dalam Maksum, 2012, hlm. 62) bahwa “Tidak ada ukuran yang pasti berapa jumlah sampel yang representatif itu”. Meskipun demikian mereka merekomendasikan sejumlah petunjuk sebagai berikut :

Tabel 3.1
Jumlah Sampel Representatif (Fraenkel dan Wallen, 2002)

Jenis Penelitian	Minimal Jumlah Sampel
Deskriptif/Survei	100 Subjek
Korelasional	50 Subjek
Eksperimen/kausal-komparatif	30 subjek atau 15 subjek dengan kontrol yang sangat ketat

(Sumber: Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian*. Unesa University Press: Surabaya)

Berdasarkan pendapat di atas, maka jumlah sampel pada masing-masing kelompok sangat representatif, karena jumlah siswa setiap kelasnya rata-rata 35 orang. Berdasarkan hasil pengundian sampel secara *cluster random sampling*, maka terdapat dua kelas yang terpilih menjadi sampel pada penelitian ini. Kelas yang menjadi kelompok eksperimen terdiri dari 30 siswa dan kelompok kontrol yang terdiri dari 30 siswa. Sehingga jumlah sampel keseluruhan pada penelitian ini sebanyak 60 siswa kelas X.

B. Metode Penelitian

Untuk lebih mempermudah penulis dalam melakukan penelitian ada baiknya penulis menentukan sebuah metode penelitian agar tidak terjadi kesalahan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian eksperimen dikarenakan metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang paling kuat yang dapat digunakan oleh peneliti. Metode yang digunakan untuk mencari jawaban terhadap pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap peningkatan keterampilan bermain. Dari banyak jenis penelitian yang dapat digunakan, metode ini merupakan cara terbaik untuk mengkaji hubungan

sebab-akibat diantara variabel-variabelnya. Menurut Sugiyono (2009, hlm. 72) “metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.”

C. Desain Penelitian

Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Randomize Pretest-Posttest Control Group Design* menurut Fraenkel dkk.(2012, hlm. 272). Pada desain ini kelompok treatment diberikan perlakuan berupa model pembelajaran inkuiri, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan oleh peneliti. Adapun gambaran mengenai desain tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

<i>Treatment group</i> R	O	X	O
<i>Control Group</i> R	O	C	O

Gambar 3.1

The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design
(Sumber: Fraenkel dkk.(2012). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York : McGraw Hill)

Keterangan : R = Random (Penentuan secara acak menggunakan teknik *cluster random sampling*)

O = Observasi atau pengukuran

X = Eksperimen (Model Pembelajaran Inkuiri Permainan Vobas)

C =Kontrol (Model Pembelajaran Konvensional)

Alasan mengambil metode eksperimen dengan desain *Randomize Pretest-Posttest Control Group Design* adalah peneliti ingin melihat sejauh mana hasil perlakuan dari kedua jenis perlakuan yaitu model pembelajaran inkuiri pada kelompok eksperimen terhadap peningkatan keterampilan bermain. Model pembelajaran konvensional yang digunakan pada kelompok control ialah *direct teaching*.

Penelitian ini dilaksanakan selama 4 minggu dari bulan april hingga mei dengan rincian 1 pertemuan untuk pengambilan data *pre-test*, 12 kali pertemuan yang dilaksanakan setiap 3 kali seminggu 1 pertemuan di jam pelajaran dan 2

pertemuan diluar jam pelajaran, data *post-test* diambil pada pertemuan ke-12. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian eksperimen menggunakan metode pembelajaran inkuiri dan konvensional kemampuan bermain dengan alur penelitian sebagai berikut :

1. Pre Test

Pre test dilakukan sebelum perlakuan diberikan yaitu pembelajaran penjas dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri dan konvensional pada materi permainan Vobas. Pre test dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan keterampilan bermain yang telah dimiliki oleh siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk mendapatkan data keterampilan bermain siswa melalui permainan Voli, Bola Basket, dan Sepakbola selama 5 menit yang direkam melalui *video tape* pada permainan Voli (6 vs 6), Bola Basket (5 vs 5), dan Sepakbola (5 vs 5), Selanjutnya dinilai menggunakan instrument GPAI. Setelah data diperoleh melalui instrument, kemudian data diolah dan diinterpretasikan ke dalam skor pre test masing-masing variabel.

2. Perlakuan

Perlakuan dilakukan pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran inkuiri dalam materi Vobas sedangkan pada kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan materi yang sama yaitu Vobas dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *direct teaching*. Perlakuan ini dilaksanakan dua kali setiap minggu pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penerapan model pembelajaran inkuiri pada pembelajaran penjas di sekolah merupakan *educational setting*. Materi Bola Besar pada silabus penjas SMA yaitu sebanyak 6 kali pertemuan setiap semester. Perlu ditekankan bahwa tuntutan pembelajaran penjas di sekolah bukanlah untuk membuat mereka menjadi mahir seperti atlet Bola Voli, Bola Basket, Sepakbola pada umumnya, sehingga penekanan tugas pembelajaran bagi siswa ialah bagaimana siswa mampu bermain secara efektif dan mampu bekerjasama dengan baik, sehingga mereka menggemari aktivitas jasmani. Penelitian ini dilaksanakan selama 12 pertemuan. Hasil penelitian Stephani (2014, hlm.99) menunjukkan bahwa “kelompok

pembelajaran inkuiri mengalami peningkatan keterampilan bermain secara signifikan dalam waktu 4 minggu dengan frekuensi pertemuan 1 kali dalam seminggu sesuai dengan *educational setting* pembelajaran bola besar di sekolah”. Lebih lanjut Harsono (1988, hlm. 194) mengungkapkan bahwa, “... sebaiknya dilakukan tiga kali dalam seminggu dan diselingi dengan satu hari istirahat untuk memberikan kesempatan bagi otot untuk berkembang dan mengadaptasikan diri pada hari istirahat tersebut”. Jadi peneliti mengambil kesimpulan untuk melakukan penelitian dalam satu minggu tiga kali pertemuan selama empat minggu, dan apabila dijumlahkan menjadi 12 kali pertemuan. Berikut merupakan program perlakuan yang diberikan dalam rangka meningkatkan kemampuan bermain melalui model pembelajaran inkuiri pada materi ajar Vobas yang dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan untuk program penelitian.

Tabel.3.2
Program Pelaksanaan Penelitian

Pertemuan	Pembelajaran Model Inkuiri Permainan VOBAS	Pembelajaran Model Konvensional Permainan VOBAS
1	Pretest	
2	<p>Melakukan teknik dasar <i>Passing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> <p>Explorasi : memecahkan permasalahan gerak/permainan vobas. Materi pembelajaran :</p> <p>Bola Voli : Passing atas</p> <p>Bola Basket : Chest Pass</p> <p>Sepakbola : Operan Datar</p> <p>melalui pertanyaan-pertanyaan serta memperagakan gerak dengan melibatkan unsur <i>element, pathway,</i> dan <i>directions.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan element gerak/permainan. • Bergerak dengan berbagai level gerak • Bergerak dengan arah gerak 	<p>Melakukan Teknik Dasar <i>Passing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> <p>- <i>Skill:</i> penjelasan teknik gerak Vobas. Materi pembelajaran : Bola Voli : Passing atas Bola Basket : Chest Pass Sepakbola : Operan Datar</p> <p>- <i>Drill:</i> siswa berlatih teknik gerak yang diajarkan.</p> <p>- <i>Games:</i> siswa mempraktikkan teknik gerak yang diajarkan dalam sebuah permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Penutup</i> <p>- Pendinginan (<i>Cooling Down</i>)</p> <p>- Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran</p> <p>-Berdoa</p>

	<p>yang berbeda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerapan gerak : perlombaan/pertandingan/permainan. • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) - Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dan akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. - Berdoa 	
3	<p style="text-align: center;">Melakukan teknik dasar <i>Passing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> Explorasi: memecahkan permasalahan gerak/permainan vobas. Materi Materi pembelajaran : Bola Voli : Passing bawah Bola Basket : Bounce pass Sepakbola : Operan lambung Memelalui pertanyaan-pertanyaan serta memperagakan gerak dengan melibatkan unsur <i>element, pathway, dan directions</i>. <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan element gerak/permainan - Bergerak dengan berbagai level gerak - Bergerak dengan arah gerak yang berbeda • Penerapan gerak : perlombaan/pertandingan/permainan • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) - Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dan akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. - Berdoa 	<p style="text-align: center;">Melakukan teknik dasar <i>Passing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Skill</i>: penjelasan teknik gerak Vobas. Materi pembelajaran : Bola Voli : Passing bawah Bola Basket : Bounce Pass Sepakbola : Operan Lambung - <i>Drill</i>: siswa berlatih teknik gerak yang diajarkan. - <i>Games</i>: siswa mempraktikkan teknik gerak yang diajarkan dalam sebuah permainan • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) - Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran - Berdoa

4	<p style="text-align: center;">Melakukan teknik dasar <i>Dribbling dan Servis</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> Explorasi: memecahkan permasalahan gerak/permainan vobas. Materi Materi pembelajaran : Bola Voli : Servis Bola Basket : Dribbling Sepakbola : Dribbling melalui pertanyaan-pertanyaan serta memperagakan gerak dengan melibatkan unsur <i>element, pathway, dan directions</i>. <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>element</i> gerak/permainan - Bergerak dengan berbagai level gerak - Bergerak dengan arah gerak yang berbeda • Penerapan gerak : perlombaan/pertandingan/permainan • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) - Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dan akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. - Berdoa 	<p style="text-align: center;">Melakukan teknik dasar <i>Dribbling dan Servis</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Skill</i>: penjelasan teknik gerak Vobas. Materi pembelajaran : Bola Voli : Servis Bola Basket : Dribbling Sepakbola : Dribbling - <i>Drill</i>: siswa berlatih teknik gerak yang diajarkan. - <i>Games</i>: siswa mempraktikkan teknik gerak yang diajarkan dalam sebuah permainan • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) - Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran - Berdoa
5	<p style="text-align: center;">Melakukan teknik dasar <i>Smash dan Shooting</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> Explorasi: memecahkan permasalahan gerak/permainan vobas. Materi pembelajaran : Bola Voli : Smash Bola Basket : Shooting Sepakbola : Shooting melalui pertanyaan-pertanyaan serta memperagakan gerak 	<p style="text-align: center;">Melakukan teknik dasar <i>Smash dan Shooting</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Skill</i>: penjelasan teknik gerak Vobas. Materi pembelajaran : Bola Voli : Smash Bola Basket : Shooting Sepakbola : Shooting - <i>Drill</i>: siswa berlatih teknik gerak yang diajarkan. - <i>Games</i>: siswa mempraktikkan teknik gerak yang diajarkan dalam

	<p>dengan melibatkan unsur element, pathway, dan directions.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan element gerak/permainan - Bergerak dengan berbagai level gerak - Bergerak dengan arah gerak yang berbeda <ul style="list-style-type: none"> • Penerapan gerak : perlombaan/pertandingan/permainan. • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) - Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dan akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. - Berdoa 	<p>sebuah permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) - Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran -Berdoa
6	<p>Melakukan Teknik dasar dribbling, Passing, dan servis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> Explorasi: memecahkan permasalahan gerak/permainan vobas. Materi pembelajaran : Bola Voli : Servis dan passing Bola Basket : Dribbling dan Passing Sepakbola : Dribbling dan Passing melalui pertanyaan-pertanyaan serta memperagakan gerak dengan melibatkan unsur <i>element, pathway, dan directions.</i> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan element gerak/permainan - Bergerak dengan berbagai level gerak - Bergerak dengan arah gerak yang berbeda. • Penerapan gerak : perlombaan/pertandingan/permainan 	<p>Melakukan Teknik dasar dribbling, Passing, dan servis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Skill</i>: penjelasan teknik gerak Vobas. Materi pembelajaran : Bola Voli : Servis dan Passing Bola Basket : Passing, dribbling, dan Shooting Sepakbola : Passing, dribbling, dan Shooting - <i>Drill</i>: siswa berlatih teknik gerak yang diajarkan. - <i>Games</i>: siswa mempraktikkan teknik gerak yang diajarkan dalam sebuah permainan • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) - Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran -Berdoa

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) - Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dan akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. - Berdoa 	
7	<p>Melakukan teknik dasar Set, Pivot, dan Menyundul Bola</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> Explorasi: memecahkan permasalahan gerak/permainan vobas. Materi pembelajaran : Bola Voli : Set Bola Basket : Pivot Sepakbola : Menyundul bola melalui pertanyaan-pertanyaan serta memperagakan gerak dengan melibatkan unsur <i>element, pathway, dan directions.</i> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan element gerak/permainan - Bergerak dengan berbagai level gerak - Bergerak dengan arah gerak yang berbeda • Penerapan gerak : perlombaan/pertandingan/permainan • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) - Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dan akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. - Berdoa 	<p>Melakukan Teknik dasar Set, Pivot, dan Menyundul bola.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> <ul style="list-style-type: none"> - Skill: penjelasan teknik gerak Vobas. Materi pembelajaran : Bola Voli : Set Bola Basket : Pivot Sepakbola : Menyundul Bola - Drill: siswa berlatih teknik gerak yang diajarkan. - Games: siswa mempraktikkan teknik gerak yang diajarkan dalam sebuah permainan • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) - Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran -Berdoa
8	<p>Melakukan Teknik dasar dribbling, Passing, Shooting dan servis/Smash.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> Explorasi: memecahkan 	<p>Melakukan teknik Dig pass, Lay-up Shoot, dan Shooting</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> <ul style="list-style-type: none"> - Skill: penjelasan teknik gerak Vobas. Materi pembelajaran :

	<p>permasalahan gerak/permainan vobas. Materi pembelajaran :</p> <p>Bola Voli : Servis, passing, dan Smash</p> <p>Bola Basket : Dribbling, Passing , dan Shooting</p> <p>Sepakbola : Dribbling, Passing ,dan Shooting</p> <p>melalui pertanyaan-pertanyaan serta memperagakan gerak dengan melibatkan unsur element, pathway, dan directions.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan element gerak/permainan - Bergerak dengan berbagai level gerak - Bergerak dengan arah gerak yang berbeda <ul style="list-style-type: none"> • Penerapan gerak : perlombaan/pertandingan/permainan • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) - Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dan akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. Berdoa 	<p>Bola Voli : Dig pass</p> <p>Bola Basket : Lay-up shoot</p> <p>Sepakbola : Shooting</p> <ul style="list-style-type: none"> - Drill: siswa berlatih teknik gerak yang diajarkan. - Games: siswa mempraktikan teknik gerak yang diajarkan dalam sebuah permainan <ul style="list-style-type: none"> • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) - Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran - Berdoa
9	<p>Melakukan Penyerangan Vobas</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> <p>Explorasi: memecahkan permasalahan Penyerangan permainan Vobas. melalui pertanyaan-pertanyaan serta memperagakan gerak dengan melibatkan unsur element, pathway, dan directions.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan element gerak/permainan - Bergerak dengan berbagai level gerak 	<p>Melakukan Penyerangan Vobas</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> <ul style="list-style-type: none"> - Skill: penjelasan teknik gerak Vobas. - Drill: siswa berlatih teknik gerak yang diajarkan. - Games: siswa mempraktikan teknik gerak yang diajarkan dalam sebuah permainan <ul style="list-style-type: none"> • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) - Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran Berdoa.

	<ul style="list-style-type: none"> - Bergerak dengan arah gerak yang berbeda • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) - Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dan akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya 	
10	<p style="text-align: center;">Melakukan Penyerangan Vobas</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> Explorasi: memecahkan permasalahan Penyerangan permainan Vobas. melalui pertanyaan-pertanyaan serta memperagakan gerak dengan melibatkan unsur element, pathway, dan directions. <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan element gerak/permainan - Bergerak dengan berbagai level gerak - Bergerak dengan arah gerak yang berbeda • Penerapan gerak : perlombaan/pertandingan/permainan • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) - Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dan akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya 	<p style="text-align: center;">Melakukan Penyerangan Vobas</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> <ul style="list-style-type: none"> - Skill: penjelasan teknik gerak Vobas. - Drill: siswa berlatih teknik gerak yang diajarkan. - Games: siswa mempraktikkan teknik gerak yang diajarkan dalam sebuah permainan • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) - Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran Berdoa.
11	<p style="text-align: center;">Melakukan Pertahanan Vobas</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> Explorasi: memecahkan permasalahan pertahanan permainan Vobas. melalui pertanyaan-pertanyaan 	<p style="text-align: center;">Melakukan Pertahanan d Vobas</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> • <i>Inti</i> <ul style="list-style-type: none"> - Skill: penjelasan teknik gerak Vobas. - Drill: siswa berlatih teknik gerak yang diajarkan.

	<p>serta memperagakan gerak dengan melibatkan unsur element, pathway, dan directions.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan element gerak/permainan - Bergerak dengan berbagai level gerak - Bergerak dengan arah gerak yang berbeda <ul style="list-style-type: none"> • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) <p>Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dan akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Games: siswa mempraktikkan teknik gerak yang diajarkan dalam sebuah permainan <ul style="list-style-type: none"> • <i>Penutup</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) - Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran -Berdoa
12	Posttest	

3. Post Test

Post-test dilakukan pada pertemuan ke-12 setelah program pembelajaran diberikan kepada siswa. Sampel kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberikan perlakuan setelah diberikan perlakuan. Kemudian melakukan permainan Voli, Bola Basket, dan Sepakbola selama 5 menit yang direkam melalui *video tape* pada permainan Voli (6 vs 6), Bola Basket (5 vs 5), dan Sepakbola (5 vs 5), dinilai dengan instrument GPAI untuk mengetahui Keterampilan Bermain. Selanjutnya data dianalisis untuk menguji hipotesis.

D. Instrumen Penelitian

Penilaian keterampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*. Oslin dkk.(1998, hlm. 240) menjelaskan bahwa:

The GPAI provides teachers and researchers with means of observing and coding performance behaviors. (e.g., making decisions, moving appropriately, and executing skills) there are linked to solving tactical problems. Observable components of game performance were formulated and reformulated until consensus was reached by all experts.

Aspek-aspek yang diobservasi dalam GPAI 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. Pengamatan dilakukan terhadap permainan berdurasi 5 menit pada permainan Bola Voli, Bola Basket, dan Sepakbola dengan menggunakan *videotape*. Oslin dkk.(1998, hlm. 240) menegaskan bahwa “*Measures of performance taken during game play provide a more accurate representation of a player’s or student’s ability*”. Keuntungan dari GPAI adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan saat itu. Adapun format data penilaian seperti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Games Performance Assessment Instrument (GPAI) untuk Cabang Olahraga Bola Voli

Tanggal :.....		GPAI		Kelompok:.....			
Komponen Penampilan Bermain		Kriteria					
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)		<ul style="list-style-type: none"> • Mengoper bola melewati Net • Mengoper bola untuk mengatur serangan. 					
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)		<ul style="list-style-type: none"> • Pasing bawah – Bola tidak jatuh ke tanah dan mampu dimainkan. • Passing atas – Bola tidak jatuh ke tanah dan mampu dimainkan dan Bola mencapai target (sasaran) 					
3. Memberikan dukungan (<i>Support</i>)		<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak untuk membuka atau mengejar untuk menyelamatkan bola. 					
No	Nama	Membuat Keputusan (<i>Decision Made</i>)		Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)		Dukungan (<i>Support</i>)	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							

Andri Kamnuron, 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DALAM MODIFIKASI PERMAINAN VOBAS TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BESAR DI SMA NEGERI JATINANGOR

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

Tabel 3.4
*Games Performance Assessment Instrument (GPAI) untuk Cabang Olahraga
 Bola Basket*

Tanggal :.....		GPAI		Kelompok:.....			
Komponen Penampilan Bermain		Kriteria					
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)		<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas • Pemain memilih untuk menembak pada saat yang tepat. 					
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)		<ul style="list-style-type: none"> • Dribbling - Mengontrol operan dan mendribbling bola. • Passing (mengoper) – Bola mencapai target (sasaran) • Shooting – Bola tetap dibawah ketinggian kepala dan mengenai sasaran. 					
3. Memberikan dukungan (<i>Support</i>)		<ul style="list-style-type: none"> • Pemain tampak mencoba untuk mendukung pembawa bola dengan berada di / berpindah ke posisi yang tepat untuk menerima umpan 					
No	Nama	Membuat Keputusan (<i>Decision Made</i>)		Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)		Dukungan (<i>Support</i>)	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							
dst							

Keterangan : T = Tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien
 (Sumber : Griffin, Linda dkk..(1997) *Teaching Sport Concepts and Skills, a Tactical Games Approach*. USA:Human Kinetics)

Tabel 3.5
Games Performance Assessment Instrument (GPAI) untuk Cabang Olahraga Sepakbola

Tanggal :.....		GPAI		Kelompok:.....			
Komponen Penampilan Bermain		Kriteria					
4. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)		<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas • Pemain memilih untuk menembak pada saat yang tepat. 					
5. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)		<ul style="list-style-type: none"> • Dribbling - Mengontrol operan dan mendribbling bola. • Passing (mengoper) – Bola mencapai target (sasaran) • Shooting – Bola tetap dibawah ketinggian kepala dan mengenai sasaran. 					
6. Memberikan dukungan (<i>Support</i>)		<ul style="list-style-type: none"> • Pemain tampak mencoba untuk mendukung pembawa bola dengan berada di / berpindah ke posisi yang tepat untuk menerima umpan 					
No	Nama	Membuat Keputusan (<i>Decision Made</i>)		Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)		Dukungan (<i>Support</i>)	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							
dst							

Keterangan : T = Tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien

(Sumber : Griffin, Linda dkk..(1997) *Teaching Sport Concepts and Skills, a Tactical Games Approach*. USA:Human Kinetics)

Pengamatan GPAI bisa dilakukan oleh seorang peneliti, guru, atau bahkan oleh rekan sepermainan (*peer observation*). Pengamatan menggunakan format *simple event recording (tally)*. Berikut gambaran mengenai rumus penghitungan 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. Proses Pengembangan Instrumen

1. Validitas Instrumen

Validitas instrument GPAI yang digunakan untuk mengukur keterampilan bermain Voli, Basket, Sepakbola pada penelitian ini telah ditetapkan melalui *face validity*, *content validity*, *construct validity*, dan *ecological validity* yang telah dilakukan saat instrument ini dibuat oleh Oslin dkk.(1998, hlm. 225). Validitas isi telah ditentukan melalui beberapa juri ahli Kehlinner (1986, dalam Oslin dkk.,1998, hlm. 225).

2. Reliabilitas Instrumen

Keterampilan bermain bolavoli, bolabasket, dan sepakbola diukur dengan menggunakan instrument GPAI, yang mana penilaian tidak dilakukan oleh peneliti melainkan oleh orang lain yang memiliki kompetensi di bidang olahraga Voli, Basket, Sepakbola.

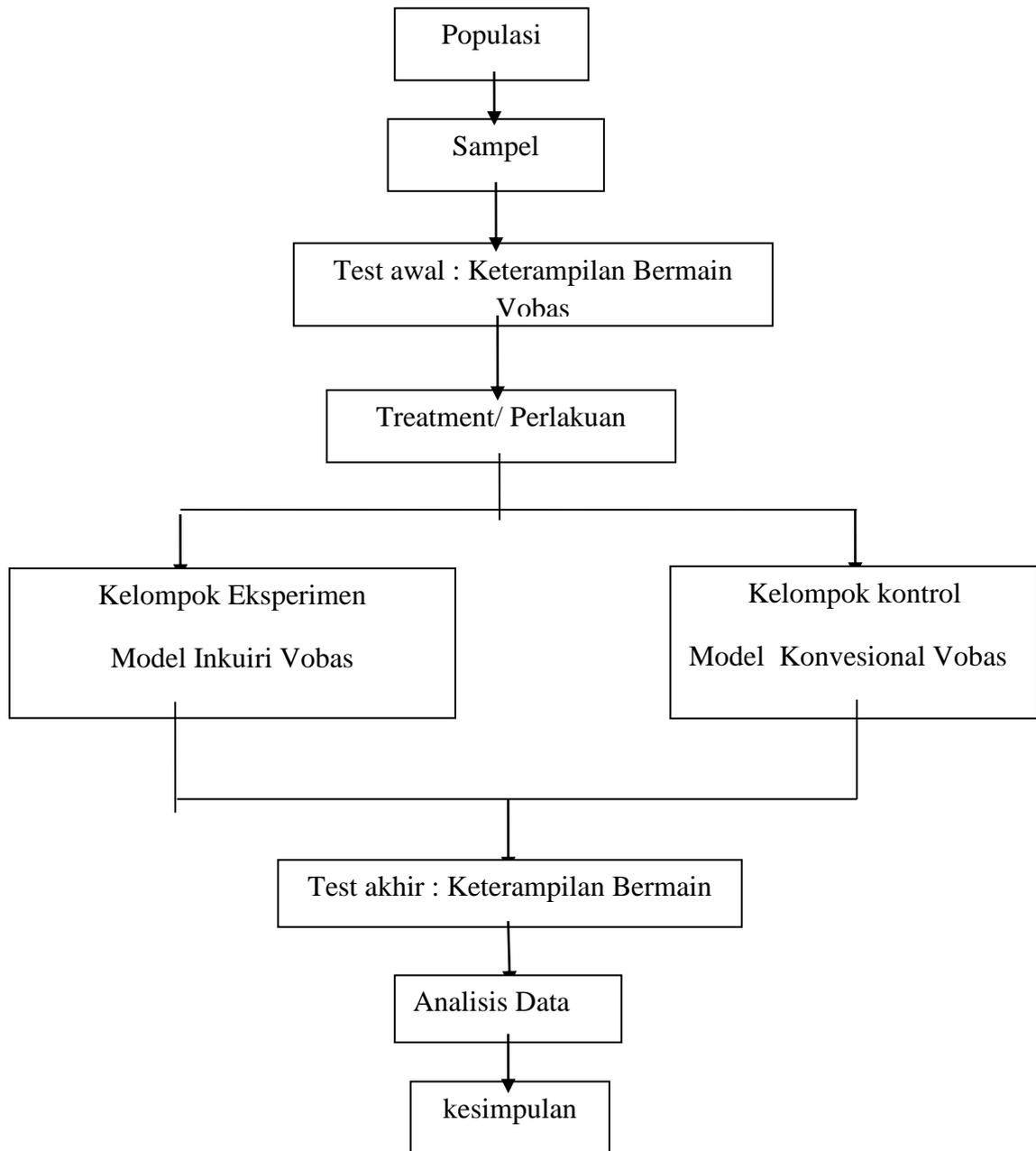
3. Uji Objektivitas Instrumen

Penilaian keterampilan bermain pada penelitian ini menggunakan instrument GPAI. Untuk menghindari subjektivitas peneliti terhadap hasil penelitian, maka penilaian dilakukan oleh orang lain yang memiliki kompetensi di bidang olahraga bola Voli, Bola basket, dan Sepakbola. Maka dari itu, perlu adanya tes objektivitas terhadap hasil keterampilan bermain Bola besar. Baumgartner & Jackson (1995, hlm. 132) mengungkapkan bahwa:

Objectivity or rater reliability, is an important characteristic of a test or measuring instrument. We can define objectivity as the close agreement between the scores assigned to each subject by two or more judges. Judges in this case could be judges in gymnastics or timers in a 100-yard dash. Objectivity depends on two related factors: (1) the clarity scoring system and (2) the degree to which the judge can assign scores accurately”.

F. Langkah-Langkah Penelitian

Adapun langkah – langkah penelitiannya dideskripsikan dalam bentuk Bagan 3.1.



Bagan 3.1.
Alur penelitian ilmiah

G. Definisi Operasional

Sebagai upaya untuk memfokuskan penelitian dan menghindari munculnya kesimpangsiuran dalam memahami judul tesis ini, diperlukan adanya rumusan definisi operasional yang jelas. Nazir (2005, hlm. 126) menyatakan :

Definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti, atau menspesifikasikan kegiatan ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variabel tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, definisi operasional merupakan definisi yang dibuat oleh peneliti terhadap variabel yang akan diteliti guna memberikan batasan yang tegas dan menjadi panduan atau kriteria untuk mengukur variabel tersebut. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Keterampilan bermain merupakan sebuah gabungan antara kemampuan motorik dan kemampuan kognitif seseorang. Secara singkat Schmidt & Wrisberg (2000, hlm. 7) menjelaskan bahwa sebuah keterampilan kognitif yang menandakan sebagian besar “mengetahui apa yang akan dilakukan”, sedangkan pada keterampilan motorik menekankan sebagian besar “melakukannya dengan benar”.
2. Metzler (1999, hlm. 314) menjelaskan bahwa : *“The inquiry modelis strongly based in the cognitive domain, even for physical education instruction. Students are prompted into some level of thinking by the problem given to them by the teacher, solve the problem cognitively and then fashion a movement answer”*. Model inquiry didasarkan pada domain kognitif, bahkan untuk instruksi pendidikan jasmani. Siswa diminta memecahkan masalah yang diberikan oleh guru, memecahkan masalah kognitif dan kemudian menjawab melalui gerakan.
3. Siedentop (dalam Suherman, 2009, hlm. 19) menjelaskan bahwa: *This does not suggest that teaching can or should be viewed as a mechanistic enterprise. Not does it suggest that there is no room in effective teaching for personal style, inventiveness, intuition. Effective teachers artistically orchestrate a set off highly developed skills to meet the specific demands of a learning setting*. Modifikasi secara umum dapat diartikan sebagai usaha untuk

mengubah atau menyesuaikan. Namun secara khusus modifikasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik, dan menarik tanpa menghilangkan unsur-unsur pokok dari apa yang dimodifikasi.

4. Kemenpora (2013, hlm. 7) menjelaskan bahwa: “Permainan VOBAS merupakan permainan yang menggabungkan ketiga gerak dasar dalam pembelajaran permainan bola besar, yaitu bola voli, bola basket dan sepak bola dalam suatu bentuk permainan.” Karena Vobas merupakan olahraga permainan hasil dari penggabungan, maka Vobas dapat dimainkan dalam satu lapangan yang dimodifikasi, dan didalamnya terdapat lapangan bola voli, bola basket dan sepak bola.

H. Proses Pengumpulan Data dan Analisis Data

1. Keterampilan Bermain

Setiap penelitian tentunya memerlukan sebuah instrument atau alat untuk mengumpulkan data hasil penelitian. Sehingga perlu adanya teknik pengumpulan data agar data yang dikumpulkan dapat dipercaya dan representatif. Berdasarkan desain penelitian *randomize pretest-posttest control group design* Fraenkel dkk.(2012, hlm. 272), maka pengumpulan data dilakukan pada awal eksperimen sebagai data awal dan pada akhir eksperimen sebagai data akhir. Adapun teknik pengumpulan data pada instrument Keterampilan Bermain bolavoli, bolabasket, dan sepakbola yaitu:

Oslin dkk.(1998, hlm.240) menyatakan bahwa *“To adequately assess player’s ability to provide support, a 3-versus3, 4-versus-4, or 5-versus-5 game would likely provide a more authentic or valid context in which to assess this component”*. Maka, langkah pelaksanaan pengambilan data keterampilan bermain ialah sebagai berikut:

- Peneliti menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk melaksanakan tes keterampilan bermain.
- Sampel dibagi menjadi 5 kelompok untuk kelompok bola basket dan sepakbola dan 4 kelompok untuk bola voli, setiap kelompok terdiri dari 5

orang untuk kelompok bola basket dan sepakbola dan 6 orang untuk kelompok bola voli.

- Peneliti menentukan urutan atau giliran bermain.
- Kedua kelompok memakai rompi yang berbeda warna serta diberikan nomor.
- Peneliti terlebih dahulu memotivasi siswa agar bermain dengan sportif dan mentaati peraturan dan keputusan wasit.
- Setiap permainan direkam melalui *video tape*.
- Permainan berlangsung selama 5 menit.

Permainan selesai dan langsung diganti kelompok berikutnya.

2. Analisis Data

Sugiyono (2010, hlm.147) menegaskan bahwa “ ...Bila peneliti ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi, maka teknik yang digunakan adalah *statistic inferensial*. Setelah data terkumpul selanjutnya melakukan pengolahan data dan analisis data. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis statistik, yang digunakan adalah uji t.

Analisis menggunakan SPSS 16 dengan urutan analisis data sebagai berikut:

1. Uji Normalitas menggunakan Kolmogorov Smirnov Test
2. Uji Homogenitas
3. Uji Hipotesis

I. Skenario Pembelajaran

Berikut adalah format skenario secara dari kedua model pembelajaran yang telah dilakukan yang akan disajikan pada Tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4

Format skenario secara umum model pembelajaran Konvensional dan inkuiri

Adegan	Vobas Model Pembelajaran Konvensional	Vobas Model Pembelajaran Inkuiri

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa • Pemanasan yang relevan dengan materi pembelajaran • Presensi • Apersepsi, motivasi dan penjelasan tentang tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa • Pemanasan yang relevan dengan materi pembelajaran • Presensi • Apersepsi, motivasi dan menstimulus siswa
Adegan	Vobas Model Pembelajaran Konvensional	Vobas Model Pembelajaran Inkuiri
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Skill: penjelasan teknik gerak yang akan dipelajari • Drill: siswa berlatih teknik gerak yang diajarkan. • Games: siswa mempraktikkan teknik gerak yang diajarkan dalam sebuah permainan 	<ul style="list-style-type: none"> • Explorasi: memecahkan permasalahan gerak/permainan melalui pertanyaan-pertanyaan serta memperagakan gerak dengan melibatkan unsur element, pathway, dan directions. <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan element gerak/permainan • Bergerak dengan berbagai level gerak • Bergerak dengan arah gerak yang berbeda • Penerapan gerak : perlombaan/pertandingan/pe rmainan.
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) • Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran • Berdoa 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) • Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dan akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. • Berdoa

(Sumber : Tesis Mesa S. Rahmawati .(2014) *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan keterampilan Bermain Bola Basket*. Bandung-tidak diterbitkan.)