

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian diperlukan suatu metode atau cara yang ditempuh untuk memperoleh data. Metode adalah langkah-langkah yang diambil untuk memudahkan penelitian. Setiap penelitian terlebih dahulu harus memutuskan metode apa yang akan digunakan dalam penelitian tersebut. Hal ini dilakukan karena metode merupakan cara yang akan menentukan berhasil atau tidaknya tujuan yang akan dicapai. Surakhmad (1998:131) menjelaskan bahwa :

Metode merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya untuk menguji serangkaian hipotesa, dengan mempergunakan teknik serta alat-alat tertentu. Cara itu dipergunakan setelah penyelidik memperhitungkan kewajarannya ditinjau dari tujuan penyelidikan serta dari situasi penyelidikan.

Sementara itu Sudjana (2005:52) mengungkapkan bahwa “Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi.” Karena kegiatan tersebut dilakukan setiap melaksanakan penelitian, maka beberapa ahli menyebutnya sebagai tradisi penelitian (*research traditions*).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan suatu hal yang berkaitan dengan prosedur, alat, serta desain penelitian yang digunakan, sehingga dihasilkan penelitian yang benar-benar ilmiah atas permasalahan-permasalahan penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian harus sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, guna menentukan keberhasilan penelitian tersebut. Hal ini mengandung arti bahwa metode yang digunakan dalam suatu penelitian sangat penting dalam pengumpulan data penelitian dan analisis data penelitian. Disamping itu, penggunaan metode tergantung kepada permasalahan yang akan dibahas, dengan kata lain penggunaan suatu metode harus dilihat dari

efektifitasnya, efisiensinya, dan relevansinya metode tersebut. Suatu metode dikatakan efektif apabila selama pelaksanaan dapat terlihat adanya perubahan positif menuju tujuan yang diharapkan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2011:109) adalah sebagai berikut:

Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif.

Selanjutnya Sugiyono (2011:11) mengemukakan bahwa, “Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol (laboratorium).”

Metode penelitian eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki suatu masalah sehingga diperoleh hasil. Jadi dalam metode ini harus ada faktor yang dicobakan adalah variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk diketahui pengaruh atau dampaknya terhadap variabel terikat yaitu pembentukan kerjasama siswa dalam bermain futsal dan hasil belajar keterampilan bermain futsal.

Dalam penelitian ini sampel diberikan tes awal (*pretest*) menggunakan lembar observasi untuk diketahui kondisi sejauh mana kerjasama siswa dan keterampilan dasar bermain futsal sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Setelah data awal terkumpul maka selanjutnya diberikan *treatment* melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) sebanyak 16 kali pertemuan selama 1,5 bulan, setelah itu diberikan tes akhir (*posttest*) menggunakan lembar observasi tentang kerjasama siswa dan keterampilan dasar bermain futsal. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui pengaruh atau dampak yang ditimbulkan oleh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap pembentukan kerjasama siswa dalam bermain futsal dan keterampilan dasar bermain futsal.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Setiap penelitian pasti membutuhkan suatu data dan sumber yang terpercaya untuk menjawab permasalahan dalam penelitian dan untuk mengajab hipotesis. Sugiyono (2012:117) mengatakan populasi adalah:

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

Sedangkan Arikunto (2010 :172) menjelaskan bahwa yang dimaksud populasi adalah : "keseluruhan subjek penelitian"

Berdasarkan pendapat dua ahli diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud populasi adalah keseluruhan subjek dan sumber data yang sudah ditetapkan untuk dipelajari sifat-sifatnya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Majalengka yang berjumlah 50 orang.

2. Sampel

Setelah mengetahui populasi yang akan diteliti, langkah selanjutnya adalah menentukan sampel dari populasi tersebut. Sugiyono (2012:118) mengatakan bahwa sampel adalah:

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi.

Dalam proses penelitian ini, penulis mengambil sebagian dari populasi untuk dijadikan sampel. Tentang jumlah sampel penelitian penulis berpedoman kepada pendapat Arikunto (2006:134) 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.

Sejalan dengan pendapat tersebut, maka penarikan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan teknik *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2012:120) “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” dengan kriteria yaitu siswa yang rajin mengikuti ekstrakurikuler, yang terdiri dari siswa SMAN 2 Majalengka yang mengikuti pembelajaran futsal dengan jumlah 30 orang.

C. Desain dan Langkah Penelitian

Desain penelitian sangat dibutuhkan dalam suatu penelitian, hal ini mempunyai tujuan untuk memberikan arah dan jalan terhadap keberhasilan suatu penelitian. Nasution (2004:40) menyatakan bahwa: ”Desain penelitian merupakan suatu rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data sesuai dengan tujuan penelitian”. Untuk memetukan suatu desain penelitian biasanya disesuaikan dengan metode yang akan digunakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sedangkan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-test and Post-test Group Design*. Adapun bentuk dari desain ini dapat dilihat pada **Tabel 3.1**

Tabel 3.1
One Group Pretest and Posttest Group Design

O1	X	O2
----	---	----

(Sumber : Sugiyono (2001:10))

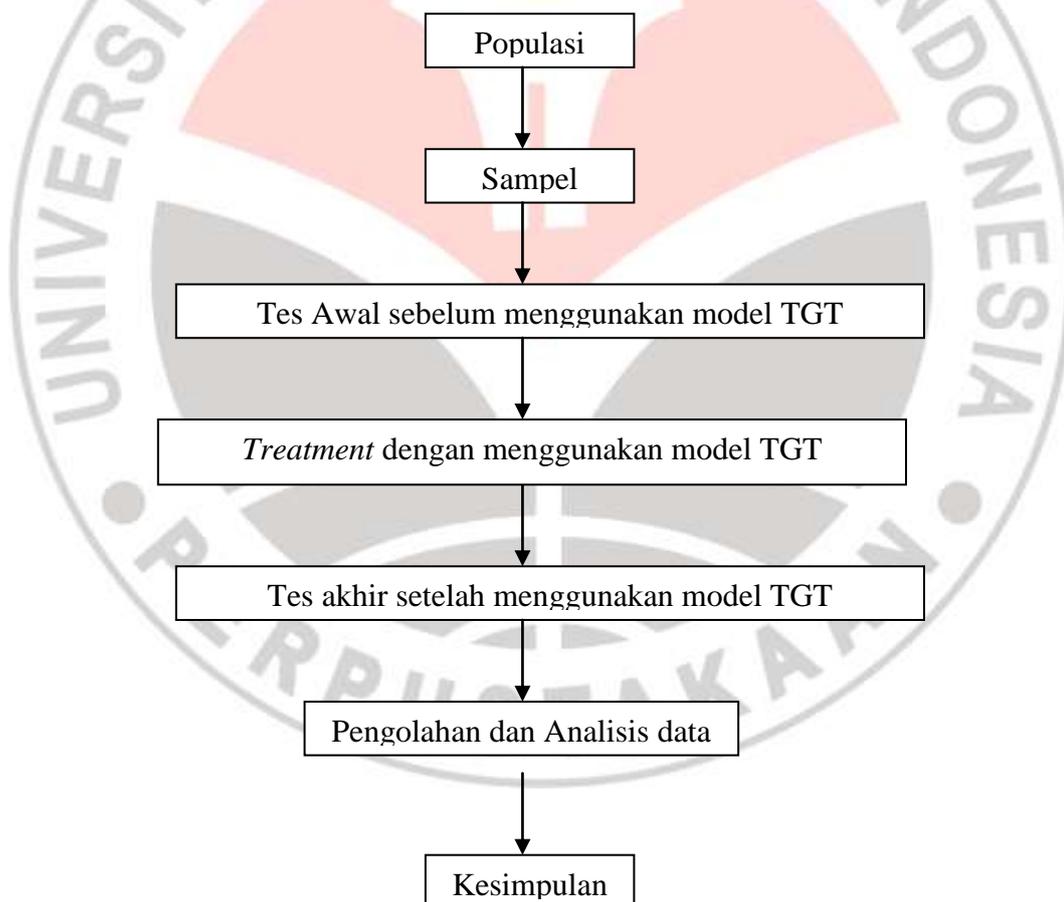
Keterangan :

O1 : *Pretest*, yaitu tes awal

X : Perlakuan atau treatment (Perlakuan atau pembelajaran menggunakan model TGT)

O2 : *Posttest*, yaitu tes akhir (Observasi setelah perlakuan dengan menggunakan model TGT)

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



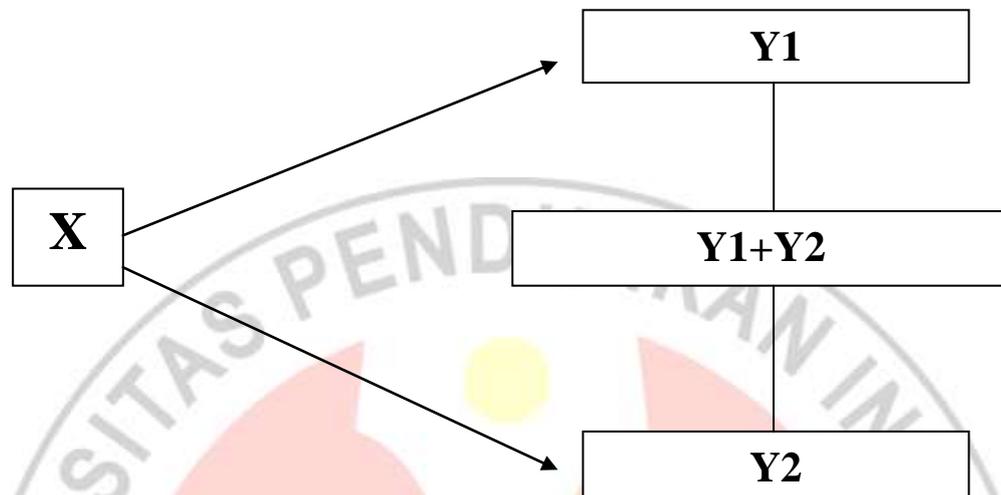
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian

Engkos Koswara, 2013

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Pembentukan Kerjasama Dan Hasil Belajar Keterampilan Bermain Futsal Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

D. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian yang dipakai adalah paradigma ganda dengan dua variabel dependen.



Gambar 3.2 Paradigma Penelitian

Keterangan :

X = Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT)

Y1 = Pembentukan Kerjasama

Y2 = Hasil belajar keterampilan bermain

Y1+Y2 = Gabungan pembentukan kerjasama dengan hasil belajar keterampilan bermain

E. Instrumen Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus mempersiapkan terlebih dahulu instrumen yang akan digunakan. Sugiyono (2010:146) menjelaskan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Untuk memperoleh data secara objektif, diperlukan instrumen yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan terrefleksi dengan baik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi.

Engkos Koswara, 2013

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Pembentukan Kerjasama Dan Hasil Belajar Keterampilan Bermain Futsal
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lembar observasi yang digunakan untuk mengukur kerjasama siswa dalam bermain futsal, Adapun yang diobservasi adalah kerjasama siswa dalam bermain futsal, untuk indikator dari kerjasama penulis mengacu dari berbagai gabungan pendapat yang dikemukakan beberapa ahli, diantaranya Soekanto (2012:66), menjelaskan bahwa:

kerjasama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut.

Sedangkan, Suherman (2001:86) menyebutkan unsur penting dalam kerjasama adalah:

- 1) Mengikuti aturan
- 2) Membantu teman yang belum bisa
- 3) Ingin semua teman bermain dan berhasil
- 4) Memotivasi orang lain
- 5) Bekerjakeras menerapkan *skill*
- 6) Hormat terhadap orang lain
- 7) Mengendalikan tempramen
- 8) Memperhatikan perasaan orang lain
- 9) Kerjasama meraih tujuan
- 10) Menerima pendapat orang lain
- 11) Bermain secara terkendali

Sementara itu Joe Landsberger (2009) dalam situs <http://www.studyygs.net/melayumanado/cooplearn.htm> menjelaskan bahwa:

Kerjasama adalah proses beregu (berkelompok) di mana anggota-anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil mufakat. Kerjasama adalah saling mempengaruhi sebagai anggota tim, anda:

- 1) Membangun dan membagi suatu tujuan yang lumrah
- 2) Sumbangkan pemahamanmu tentang permasalahan: pertanyaan, wawasan, dan pemecahan
- 3) Tanggap terhadap dan belajar memahami, pertanyaan lain, wawasan dan penyelesaian

- 4) Setiap anggota memperkuat yang lain untuk berbicara dan berpartisipasi, dan menentukan kontribusi (sumbangan) mereka
- 5) Bertanggung jawab terhadap orang lain, dan mereka bertanggung jawab pada anda
- 6) Bergantung pada yang lain, dan mereka bergantung pada anda.

Selanjutnya H. Kusnadi (2009) dalam situs <http://id.shoovng.com/1943506-pengertian-kerja-sama> menjelaskan bahwa "Kerjasama adalah dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kepada suatu target atau tujuan tertentu". Tujuan yang dicapai tersebut merupakan tujuan bersama atau kelompok untuk kepentingan bersama.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, maka diambil kesimpulan bahwa indikator kerjasama siswa adalah:

1. Mengikuti aturan
2. Membantu teman yang belum bisa
3. Memotivasi orang lain
4. Hormat pada orang lain
5. Menerima pendapat orang lain
6. Mengendalikan tempramen
7. Memperhatikan perasaan orang lain
8. Kerjasama meraih tujuan

Sedangkan untuk mengukur keterampilan bermain siswa dalam bermain futsal instrumen yang digunakan adalah mengacu pada Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) Instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB). Tujuannya unuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku pemain sewaktu permainan berlangsung.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan langkah-langkah untuk memperoleh data sebagai berikut:

1. Membuat dan menyusun kisi-kisi lembar observasi,

2. Membuat dan menyusun skala penilaian dari lembar observasi.

Dari tabel kisi-kisi lembar observasi tersebut, terdapat beberapa aspek yang akan di nilai. Setiap aspek diberikan bobot skor dengan menggunakan skala likert. Sugiono (2012:133) mengemukakan:

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Kategori penyekoran atau kriteria pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kategori Pemberian Skor

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sumber: Sugiyono, 2012:135)

Ket : Pedoman dan Kisi-Kisi Observasi terlampir

F. Pelaksanaan Pengumpulan Data

Adapun jadwal pelaksanaan eksperimen yang penulis laksanakan adalah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan tes awal. Pelaksanaan tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan perlakuan (*Treatment*). Tes awal tersebut dilakukan di lapangan futsal SMAN 2 Majalengka.

2. Pelaksanaan eksperimen. Pelaksanaan perlakuan (treatment) dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan. Dalam satu minggu dilakukan 3 kali pertemuan, yaitu hari Senin, Rabu dan Jumat.
3. Pelaksanaan Pembelajaran. Dalam pelaksanaan eksperimen atau perlakuan, pembelajaran yang dilakukan terbagi dalam tiga bagian, yaitu pemanasan, kegiatan inti, dan penutup. Adapun uraian pembelajarannya adalah sebagai berikut :

- 1) Pemanasan (10 menit)

Pemanasan dilakukan dengan pemanasan statis maupun dinamis mengelilingi lapangan 3 kali keliling, dan bentuk pemanasan dinamis lainnya.

- 2) Pembelajaran inti (40 menit)

Pada kegiatan inti pembelajaran dilakukan sesuai program pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti, yaitu :

- a. Menggiring bola dengan cepat dalam permainan secara berkelompok melewati rute yang ditentukan dengan kerjasama team, disiplin, kerja keras dan kejujuran.
- b. Melakukan *passing* dalam permainan dengan peraturan yang dimodifikasi, kerjasama, saling menghargai, menjunjung tinggi sportifitas, disiplin, kerja keras, tanggung jawab dan percaya diri.
- c. Melakukan *shooting* dengan tepat ke arah sasaran melalui peraturan yang dimodifikasi, kerjasama, saling menghargai, menjunjung tinggi sportifitas, disiplin, kerja keras tanggung jawab dan percaya diri.
- d. Melakukan aktifitas permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi, bekerjasama, saling menghargai, menjunjung tinggi sportifitas disiplin kerja keras dan percaya diri
- e. Melakukan aktifitas permainan dan olahraga dengan peraturan yang sebenarnya, bekerjasama, saling menghargai, menjunjung tinggi sportifitas disiplin kerja keras dan percaya diri

- 3) Penutup (10 menit)

Penutup dilakukan setelah melakukan pembelajaran inti dengan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian siswa melakukan pendinginan sesuai arahan peneliti.

4. Pelaksanaan tes akhir. Pelaksanaan tes akhir dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah pembelajaran dilaksanakan perlakuan selama 16 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

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

Keterangan:

S : simpangan baku yang dicari

n : jumlah sampel

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

3. Uji kenormalan secara parametrik dengan uji *liliefors*, dimana prosedur pengujiannya 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 dihitung $F(Z_1) = P(Z, Z_1)$
- 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 α 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. Menguji homogenitas

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Dimana :

S_1^2 = Varians dari kelompok lebih besar

S_2^2 = Varians dari kelompok kecil

Kriteria pengujian homogenitas adalah terima hipotesis jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} distribusi dengan derajat kebebasan = (V_1, V_2) dengan $\alpha = 0,05$

5. Pengujian Signifikan

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 dengan rumus:

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

Melihat perolehan hasil dari t_{hitung} , dengan menggunakan derajat kebebasan $(dk) = n-2$; dan taraf signifikansi $(\alpha) = 0,05$. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, dan begitu pula sebaliknya.

Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t kesamaan rata-rata 1 pihak, dengan hipotesis statistik sebagai berikut:

1. Pembentukan Kerjasama:

$H_0 : \mu_1 = 0$, Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan kerjasama siswa dalam bermain futsal.

$H_a : \mu_1 > 0$, Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan kerjasama siswa dalam bermain futsal.

2. 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 keterampilan bermain futsal.

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

3. Gabungan pembentukan kerjasama dan hasil belajar keterampilan bermain futsal

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

$H_a : \mu_1 > 0$, Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan kerjasama dan hasil belajar keterampilan bermain futsal.

