

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian diperlukan sebuah metode agar sebuah penelitian dapat dilakukan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 107) “metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.” Sedangkan menurut Arikunto (2009, hlm. 207) mengatakan bahwa:

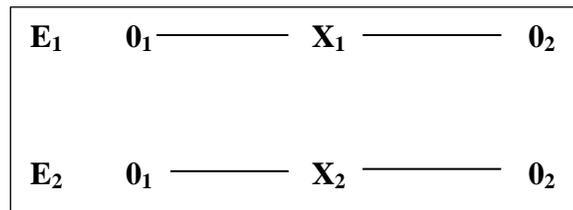
Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Jadi metode penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui hubungan atau perbandingan antara variable-variabel yang diteliti. Maka dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mencari pengaruh, hubungan, dan perbandingan dari variable-variabel yang diteliti.

#### B. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan gambaran atau garis besar penelitian yang akan dilakukan. Dengan adanya desain penelitian juga akan mempermudah penelitian nantinya. Desain penelitian eksperimen sendiri menurut Sugiyono (2013, hlm. 108) ada empat, yaitu : “*Pre-experimental design, true experimental design, factorial design dan quasi experimental design.*” Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain *true experimental design* yang berbentuk *pretest-posttest group design*. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 113) ”dalam desain *pretest-posttest group design* terhadap dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk

mengetahui keadaan awal adakah ada perbedaan kedua kelompok yang diteliti.” Adapun bentuk penelitian ini menurut Sugiyono (2013, hlm. 112) adalah sebagai berikut :

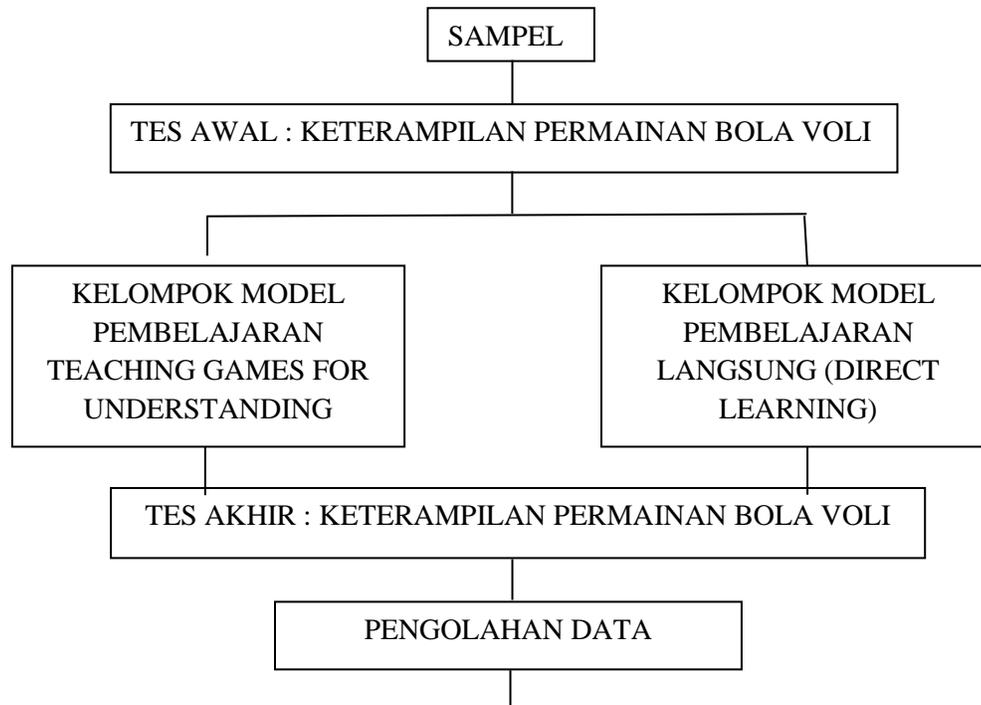


Gambar 3.1 *Pretest- Posttest Group Design*

#### Keterangan

- E<sub>1</sub> : Kelompok Eksperimen 1
- E<sub>2</sub> : Kelompok Eksperimen 2
- O<sub>1</sub> : Tes Awal kedua kelompok model pembelajaran
- X<sub>1</sub> : Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Langsung (direct learning)
- X<sub>2</sub> : Adalah Pembelajaran Denga Menggunakan Model Teaching Games For Understanding (TGUFU)
- O<sub>2</sub> : Tes Akhir kedua kelompok model pembelajaran

Adapun langkah-langkah penelitian penulis mendeskripsikan dalam bentuk sebagai berikut :



gambar 3.2

### C. Populasi

Populasi merupakan kumpulan dari keseluruhan pengukuran, objek, atau individu yang sedang dikaji. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 117) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Sedangkan menurut Sabar (dalam <https://sugithewae.wordpress.com/2012/11/13pengertian-populasi-dan-sampel-dalam-penelitian/,2012>):

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi populasi atau study sensus.

Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek atau benda-benda alam yang lain. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Arikunto (2009, hlm. 88) yakni “subjek penelitian merupakan benda, hal atau orang tempat data untuk variable penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan. “populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari saja, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Islam Al-Musyawahar Lembang dengan jumlah keseluruhan 49 siswa-siswi.

#### **D. Sampel**

Sampel merupakan jumlah kecil yang mewakili dari seluruh populasi. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 118) “sampel adalah bagian dari jumlah atau karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Maka dari itu sampel harus betul-betul mewakili populasi, karena dari sampel yang sudah dipilih dapat diperoleh data dan informasi dari seluruh total jumlah populasi, penentuan sampel dengan maksud untuk mengurangi populasi yang terlalu banyak jumlahnya. Mengenai berapa besarnya sampel tidak ada ketentuan yang jelas berapa jumlahnya yang akan diteliti yang diambil dari populasi, maka syarat utama dari sampel tersebut adalah mewakili dari populasi yang ada.

Berdasarkan pada penjelasan tersebut, maka jumlah sampel dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 24 siswa. Teknik pengambilan sampelnya adalah acak atau random sampling. Sugiyono (2014, hlm. 120) menjelaskan bahwa “Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu”. Jadi dalam penelitian ini penulis memilih siswa kelas X (sepuluh) untuk membandingkan antara kelompok model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) dengan kelompok Pembelajaran

langsung (*Direct Intruction*) sebanyak 24 orang dengan masing-masing kelompok terdiri dari 12 orang.

## E. Instrumen Penelitian

### 1. Tes keterampilan bermain bola voli

Tes keterampilan ini meliputi cara passing bola, cara mematikan bola di daerah lawan serta menjaga pertahanan daerahnya.

Adapun bentuk tes ketarmpilan bola voli menggunakan *Games Performance Assessment Instrumen (GPAI)*. Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997, dalam Hoedaya, 2001, hlm. 108) bahwa :

... *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*. Untuk selanjutnya GPAI akan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata prilaku penampilan sewaktu bermain.

**Tabel 3.1**

### **Format Tes Keterampilan Bermain Bola Voli**

**(Hasil dari modifikasi keterampilan bermain bola basket)**

Tanggal:	Kelompok:
Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil ( <i>Decision Making</i> )	Menempatkan diri pada posisi jatuhnya bola
2. Melaksanakan keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )	Tepat mengarahkan bola pada sasaran yang dituju
3. Memberikan dukungan ( <i>Support</i> )	Memberikan bola yang mudah untuk diterima oleh teman satu tim

No.	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan keterampilan		Memberikan dukungan	
		T	TT	E	TE	T	TE
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
...							

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

(Sumber: *Pendekatan keterampilan taktis dalam pembelajaran Bolabasket oleh Danu Hoedaya, 2001*)

Berikut rumus penghitungan 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 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 yang tidak tepat.
5. Penampilan Bermain = (SMK + SK + SMD) :3

## F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data penelitian diawali dengan memberikan tes awal (pretest) kepada kedua kelompok untuk mengetahui kondisi awal keterampilan

bola voli. Tes awal dilakukan dengan memberikan instrumen yang telah disesuaikan dengan variable penelitian ini yaitu *Games Performance Assessment Instrumen* (GPAI). (Metzler, 2000, hlm. 362) untuk pengujian keterampilan bola voli sampel.

Berikut ini penulis uraikan langkah dari teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian adalah:

1. Melakukan tes awal (*pretest*) Keterampilan Bola Voli kepada kedua kelompok sampel.
2. Memberikan perlakuan (*treatment*) pendekatan mengajar model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* kepada sampel kelas X yang termasuk pada kelompok model pembelajaran *Teaching Games For Understanding*. *Treatment* dilaksanakan sebanyak 12 kali pertemuan, dengan materi setia pertemuan berbeda-beda.
3. Memberikan perlakuan (*treatment*) pendekatan mengajar model pembelajaran Direct Intruccion kepada sampel kelas X yang termasuk pada kelompok model pembelajaran Direct Intruccion. *Treatment* dilaksanakan sebanyak 12 kali pertemuan, dengan materi yang berbeda-beda.
4. Pada akhir perlakuan dilakukan tes akhir untuk memperoleh data hasil selama pelaksanaan perlakuan (*treatment*)
5. Data yang diperoleh selanjutnya diolah dan dianalisis dengan menggunakan statistik

### **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian yang sudah terkumpul. Proses analisis dilakukan dengan program *SPSS (Statistical package for sosial science)* versi 22. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

## 1. Uji Prasyarat Analisis

### a. Uji Normalitas

Uji ini bertujuan untuk mengetahui penyebaran/distribusi data. Apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal uji hipotesis selanjutnya menggunakan *Uji-Parametric*, tetapi jika penyebaran data tidak berdistribusi normal uji hipotesis yang digunakan yaitu *Uji-NonParametric*. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan  $\rho$  value  $\geq 0,05$ .

### b. Uji Homogenitas

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari varians populasi yang homogen atau heterogen. Populasi dengan varians sama besar merupakan populasi homogen dan varians tidak sama besar menunjukkan populasi heterogen. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji *Levene's Test* dengan  $\rho$  value  $\geq 0,05$ .

## 2. Uji Hipotesis

Langkah terakhir dari analisis data yaitu menguji hipotesis dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang cukup jelas dan dapat dipercaya antara variabel independen dengan variabel dependen, yang pada akhirnya akan diambil suatu kesimpulan penerimaan atau penolakan dari pada hipotesis yang telah dirumuskan.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan perbandingan antara variabel X (model pembelajaran langsung (Direct Intruction) dan model pembelajran *Teaching Games For Understanding* (TGFU)) terhadap variabel Y (keterampilan bola voli), maka dibutuhkan hipotesis yang memenuhi syarat. Adapun hipotesa yang dapat diajukan yaitu:

- 1) Hipotesis 1, pengaruh model pembelajaran langsung (*Direct Intruction*) terhadap keterampilan bermain bola voli menggunakan *uji paired t-test* dengan  $\rho \text{ value} \leq 0,05$
- 2) Hipotesis 2, pengaruh model pembelajran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* terhadap keterampilan bermain bola voli menggunakan *uji paired t-test* dengan  $\rho \text{ value} \leq 0,05$ .
- 3) Hipotesis 3, perbedaan antara model Pembelajaran Langsung (*direct instruction*) dan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGFU)* terhadap keterampilan bermain bola voli menggunakan *uji t independent* dengan  $\rho \text{ value} \leq 0,05$ .