

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya seperti wawancara, observasi, maupun dokumentasi (Arikunto, 2002, hlm. 36).

Dalam metode penelitian terdapat beberapa metode yang digunakan diantaranya historis, deskriptif dan eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen sesuai dengan permasalahan yang akan dikaji. Menurut Margono (2005, hlm. 110) penelitian eksperimen yaitu menggunakan suatu program yang dirancang secara khusus guna membangkitkan data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar *passing* sepakbola siswa yang menggunakan metode *discovery learning* dan metode konvensional di MTS Al-Musyawahrah Lembang.

B. Desain Penelitian

Desain eksperimen dirancang sedemikian rupa guna meningkatkan validitas internal dengan memperhatikan faktor efisiensi, di samping kondisi yang menyangkut subjek dan pelaksanaan eksperimen. Dengan mengenal keunggulan dan keterbatasan suatu desain, tidak saja peneliti dapat memilih desain yang paling sesuai dengan kondisi subjeknya untuk mencapai validasi internal yang tinggi. Tetapi dapat pula lebih memahami keterbatasan kesimpulan hasil dan generalisasinya (Azwar, 2013, hlm. 117). Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Grup Design*:

Gambar 3.1 *Pretes-Postest Control Grup Design*

R	O ₁	X ₁	O ₂
R	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

O₁: *Pretes* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen (*discovery learning*)

X₁: Perlakuan atau *treatmen* (perlakuan yang menggunakan metode *discovery learning*)

O₂: *Pretes* yang dilaksanakan pada kelas kontrol (konvensional)

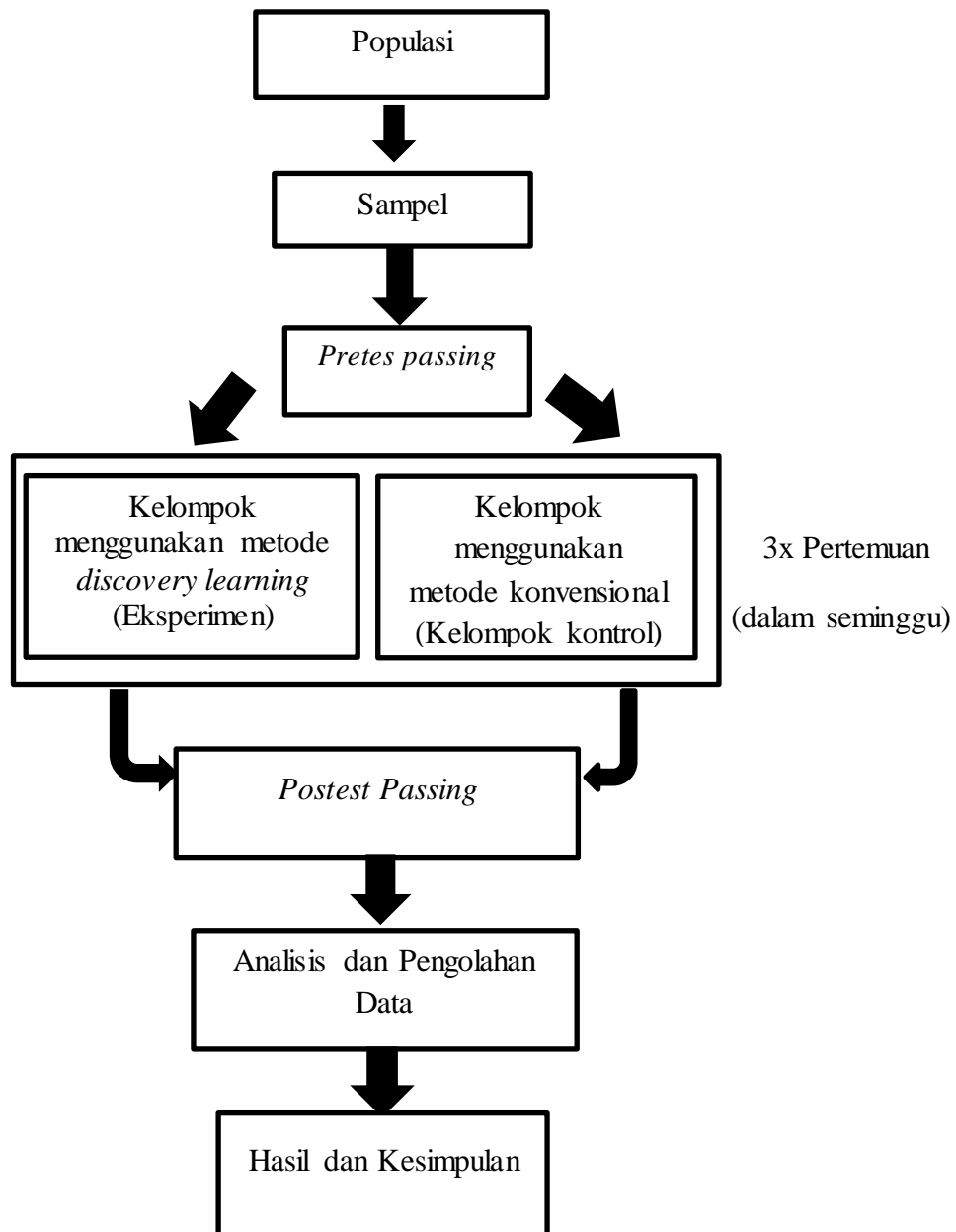
O₃: *Postest* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen (*discovery learning*)

X₂: Perlakuan atau *treatmen* (perlakuan yang menggunakan metode konvensional)

O₄: *Postest* yang dilaksanakan pada kelas kontrol (konvensional)

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretes* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretes* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$. Pada kelompok eksperimen melakukan pembelajaran *passing* (dengan metode *discovery learning* dan diberikan perlakuan) sedangkan kelompok kontrol melakukan pembelajaran *passing* juga (menggunakan metode konvensional). Setelah diberikan perlakuan dilakukan *postest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Berikut ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti terkait penelitian.

Bagan 3.1
Langkah-langkah Penelitian



Populasi yang diambil dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII MTS Al-Musyawah Lembang, terdiri dari 8 kelas dengan jumlah rata-rata masing-masing kelasnya 22 siswa. Jadi jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 176 siswa. Peneliti mengambil sampel dari 8 kelas, yang masing-masing setiap kelasnya diambil 2-3 orang siswa secara

acak. Kelas VIII A dan VIII B diambil masing-masing 2 orang, sedangkan kelas VIII C sampai dengan kelas VIII H diambil masing-masing 3 orang, sehingga dengan jumlah keseluruhan 22 orang siswa. Peneliti membagi dua kelompok tersebut untuk membandingkan kelompok siswa yang menggunakan metode *discovery learning* (kelompok eksperimen) yang terdiri dari 11 orang siswa, serta kelompok yang menggunakan metode konvensional (kelompok kontrol) terdiri dari 11 orang siswa.

Pengambilan data ini dilakukan selama 12 pertemuan, selama 3 minggu. Dalam penelitian ini peneliti melakukan 3 kali pertemuan dalam seminggu.

Pertemuan ke-1 peneliti memberikan *pretest* kepada kelompok eksperimen (*discovery learning*) dan kelompok kontrol (konvensional) melalui pendekatan bermain. Setelah dilakukan *pretest* selanjutnya siswa diberikan tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery learning*, dimulai dari pertemuan ke-2 sampai dengan pertemuan ke-11, selanjutnya pada pertemuan terakhir peneliti memberikan *posttest* pada kelompok siswa yang telah diberikan tindakan tersebut. Kemudian setelah *posttest* diberikan peneliti menganalisis hasilnya dan menyimpulkan hasil dari eksperimen tersebut.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi didefinisikan sebagai kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian (Azwar, 2013, hlm. 77). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII di MTS Al-Musyawahar Lembang yang terdiri dari 8 kelas dengan jumlah rata-rata masing-masing kelasnya 22 siswa. Jadi jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 176 siswa.

2. Sampel dan Teknik Sampling

Sampel adalah sebagian dari populasi (Azwar, 2013, hlm. 79). Adapun teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*. Yang dimaksud dengan *cluster random sampling* yaitu

pengambilan sampel yang dilakukan terhadap sampling unit (individu), dimana sampling unitnya berada dalam satu kelompok (*cluster*). Tiap unit (individu) di dalam kelompok yang terpilih akan diambil sebagai sampel (Sugiyono, 2010, hlm. 120).

Sampel diambil dari 8 kelas, yang masing-masing setiap kelasnya diambil 2-3 orang secara acak. Kelas VIII A dan B diambil masing-masing 2 orang, sedangkan kelas VIII C sampai dengan kelas VIII H diambil masing-masing 3 orang, sehingga dengan jumlah keseluruhan 22 orang siswa. Jumlah responden untuk masing-masing kelompok eksperimen (*discovery learning*) dan kelompok kontrol (konvensional) terdiri dari masing-masing 11 orang siswa.

Dalam penelitian ini sampel terdiri dari dua kelompok yang akan dibandingkan. Kelompok yang diambil adalah yang hasil belajarnya kurang dalam penjas, dan kelompok ini akan diberi perlakuan yang berbeda. Kelompok yang diberikan tindakan pembelajaran menggunakan metode konvensional disebut kelompok kontrol, sedangkan kelompok yang diberikan tindakan pembelajaran menggunakan metode *discovery learning* disebut kelompok eksperimen. Perbandingan bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar *passing* sepakbola siswa yang menggunakan metode *discovery learning* dan metode konvensional.

a. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 60) variabel merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian dapat dibedakan menjadi dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel penelitian yang diukur untuk mengetahui besarnya efek atau pengaruh variabel lain (Azwar 2013, hlm. 62). Sedangkan variabel bebas merupakan suatu variabel yang variasinya memengaruhi variabel lain (Azwar, 2013, hlm. 62). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

a) Variabel bebas:

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah:

- a. Metode pembelajaran *discovery learning*
- b. Metode pembelajaran konvensional

b) Variabel terikat:

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar *passing*.

D. Definisi Operasional

1) Metode *Discovery Learning*

Metode penemuan (*discovery learning*) merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif (Suryosubroto, 2009, hlm. 178). Dalam mengaplikasikan metode *discovery learning* dalam sebuah bahan ajar pada suatu bidang studi tertentu maka tidak semua materi pelajaran yang harus dipelajari siswa dipresentasikan dalam bentuk final, beberapa bagian harus dicari diidentifikasi oleh pelajar sendiri. Pelajar mencari informasi sendiri (Slameto, 2003, hlm. 24).

2) Metode Konvensional

Menurut Sudjana (2009, hlm. 13) bahwa “konvensional merupakan suatu cara penyampaian informasi dengan lisan kepada sejumlah pendengar”.

3) Hasil Belajar

Sudjana (2009, hlm. 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

4) Sepakbola

Sepakbola merupakan permainan beregu yang masing-masing regu terdiri dari 11 pemain. Biasanya permainan sepakbola dimainkan dalam dua babak (2 x 45 menit) dengan waktu istirahat 10 menit diantara dua babak tersebut (Suherman & Mulyana, 2013, hlm.7).

5) *Passing*

Definisi *passing* adalah proses mendorong bola dengan bagian kaki tertentu kepada kawan (Komarudin, 2011, hlm. 3). Menurut Hartono (2010, hlm. 14) *passing* merupakan teknik dasar menendang bola yang berperan penting dalam permainan sepakbola. Lebih lanjut Mielke (2007, hlm. 19) menyatakan bahwa *passing* merupakan seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lebih lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2006, hlm. 136). Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lebih lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2006, hlm. 136). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan bermain dengan menggunakan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*). Menurut Oslin (Memmert & Harvey 2008, hlm. 221) mengembangkan GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai.

a) Keterampilan Bermain

Penilaian keterampilan bermain siswa pada dasarnya yaitu membutuhkan kecermatan dalam observasi pada saat permainan berlangsung. Griffin, Mitchell, dan Oslin (Hoedaya, 2011, hlm. 112) telah membuat suatu instrumen penilaian yaitu *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) dengan tujuan untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan sewaktu permainan berlangsung. Aspek-aspek yang diobservasi dalam GPAI termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk

memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari GPAI adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (pengamat) dapat menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan saat itu.

Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu :

1. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (*support*).
6. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Adapun format data penilaian seperti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Pengamatan Penampilan Bermain

Tanggal :.....	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
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Operan terkendali • Bola operan mengenai sasaran
3. Memberikan dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola

Sumber: *The Game Performance Assesment Instrument (GPAI). Some Concerns and Solution For futher Development* (Mimmert & Harvey 2008, hlm. 221)

Tabel 3.2
Pedoman Penilaian
(Kisi-Kisi Lembar Observasi)
(Mimmert & Harvey, 2008)

1. Membuat keputusan (*decions making*)

Skala	Kriteria	Skor
Baik	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim Siswa berusaha menggiring bola ke arah area pertahanan lawan 	3
Cukup	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menendang ke arah gawang lawan Siswa tidak melakukan operan pada waktu menguntungkan tim 	2
Kurang	<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak melakukan tembakan ke arah gawang lawan ketika ada kesempatan menciptakan skor Siswa mengoper bola ketika tidak ada kesempatan 	1

2. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*)

Skala	Kriteria	Skor
Baik	<ul style="list-style-type: none"> Operan bola terkendali Bola operan mengenai sasaran satu tim 	3
Cukup	<ul style="list-style-type: none"> Operan bola tidak terkendali Bola operan mengenai sasaran tim lawan 	2
Kurang	<ul style="list-style-type: none"> Tidak melakukan operan Pemain tidak melakukan operan ketika tim menguntungkan 	1

3. Memberi dukungan (*support*)

Skala	Kriteria	Skor
Baik	<ul style="list-style-type: none"> Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola Pemain tengah berusaha membantu striker pada saat melakukan penyerangan 	3
Cukup	<ul style="list-style-type: none"> Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola Pemain tengah tidak membantu striker pada saat melakukan penyerangan 	2
Kurang	<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak bergerak mencari ruang kosong untuk 	1

	menerima operan • Siswa tidak bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan	
--	--	--

Tabel 3.3
Lembar Observasi
Keterampilan Bermain

Nama Observer:

No	Nama	Komponen Keterampilan Bermain									Jumlah
		Membuat keputusan (<i>decisions making</i>)			Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>skill execution</i>)			Member dukungan (<i>support</i>)			
		Baik	Cukup	Kurang	Baik	Cukup	Kurang	Baik	Cukup	Kurang	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1											
2											
3											
4											

Sumber: *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development* (Mermert & Harvey 2008)

Pada penelitian ini dengan berdasarkan silabus yang ada pada MTS Al-Musyawah Lembang pada materi sepakbola yang dilaksanakan selama 12 pertemuan dilakukan 3x dalam seminggu.

F. Metode Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2002, hlm. 100) metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan tes dan pengukuran, melakukan observasi serta dokumentasi.

G. Prosedur Penelitian

Untuk mendapatkan hasil atau perkembangan yang positif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* diperlukan prosedur pelaksanaan penelitian dalam jangka waktu tertentu. Mengenai lamanya latihan atau pembelajaran Harre (Harsono, 1988, hlm. 43) berpendapat bahwa “ *Macrocycle* adalah suatu siklus jangka panjang yang bisa memakan waktu 6 bulan, 1 tahun, sampai beberapa tahun, *mesocycle* lamanya antara 3 – 6 minggu, dan *microcycle* kurang dari 3 minggu, bisa satu atau 2 minggu”. Berdasarkan penjelasan di atas penulis menggunakan *mesocycle* sebagai lamanya latihan atau pembelajaran, karena metode ini tidak membutuhkan waktu yang lama karena di setiap sekolah mata pelajaran penjas dalam seminggu hanya satu kali pertemuan, oleh karena itu penulis dalam penelitian ini menambah jumlah pertemuan menjadi 3 kali pertemuan dalam seminggu.

1) Persiapan

Persiapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan observasi lapangan melalui pengamatan yang dilakukan dalam aktivitas pembelajaran penjas. Selanjutnya peneliti melakukan konsultasi dengan kepala sekolah MTS Al-Musyawahar lembang, untuk mendapatkan izin melakukan penelitian setelah mendapatkan izin dari pihak sekolah, peneliti melakukan konsultasi kepada guru penjas MTS Al-Musyawahar terkait dengan rencana program penelitian yang akan dilaksanakan, sehingga peneliti dan guru penjas akan sama persepsinya mengenai penelitian yang akan dilakukan.

2) Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di lapangan sepakbola MTS Al-Musyawahar Lembang pada tanggal 3 November sampai dengan 30 November 2015. Pembelajaran dilaksanakan pada hari senin, rabun dan jumat, sesuai dengan pendapat Juliantine dkk (2007, hlm. 35) Penelitian ini juga dilakukan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran. Setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran.

3) Pelaksanaan Penelitian

a. Kegiatan awal

Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada siswa menjelaskan tujuan dan teknik bermain sepakbola melalui pendekatan bermain dengan menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* dan konvensional, 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 metode *discovery learning* dan konvensional. Masing-masing kelompok diberikan tugasnya.

c. Kegiatan akhir

Tes akhir (*post test*) merupakan tes akhir yang dilakukan setelah dilakukannya perlakuan terhadap sample. Dengan melakukan tes akhir (*post test*), maka akan diketahui peningkatan yang dialami responden setelah dilakukannya perlakuan. Untuk mengetahui hasil apakah mengalami peningkatan atau tidak terhadap perlakuan yang telah dilakukan. Tes akhir (*post test*) merupakan tes akhir yang dilakukan setelah dilakukannya perlakuan terhadap sampel. Dengan melakukan tes akhir (*postest*), maka akan diketahui peningkatan yang dialami responden setelah dilakukannya perlakuan. Untuk mengetahui hasil apakah mengalami peningkatan atau tidak terhadap perlakuan yang telah dilakukan.

H. Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengolahan data dengan bantuan SPSS versi 22.0 $P \leq 0,05$. Teknik ini digunakan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar *passing* sepakbola siswa yang menggunakan metode *discovery learning* dan konvensional. Langkah selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data dengan statistik. Langkah-langkah pengolahan data tersebut ditempuh dengan menggunakan rumus yang dirujuk dari Abduljabar dan Darajat (2013, hlm. 178-179).

a. Menyajikan Statistik Deskriptif

Menyajikan statistik deskriptif nilai pretes, posttest, serta skor gain dari kelompok eksperimen (*discovery learning*) dan kelompok kontrol (konvensional) yang meliputi nilai rata-rata (*mean*), simpangan baku (*std. deviation*), nilai *maximum*, dan *minimum*.

b. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data merupakan hal yang sangat penting untuk mengetahui apakah data itu berdistribusi normal. Data yang berdistribusi normal tersebut dianggap dapat mewakili populasi. Setelah menghitung rata – rata dan simpangan baku dari hasil pengumpulan data, langkah selanjutnya menghitung normalitas data. Pengujian persyaratan analisis dilakukan untuk menguji hipotesis pertama, kedua dan ketiga yakni menguji normalitas dan homogenitas data mengenai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menguji normalitas dilakukan pada data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal atau tidak, sehingga penggunaan analisis statistik dapat ditentukan. Apabila data yang berdistribusi normal serta homogen maka untuk uji signifikansinya menggunakan statistik parametrik (data normal), sedangkan bila salah satu data berdistribusi atau lebih ada yang berdistribusi tidak normal atau tidak homogen, maka menggunakan statistik non parametrik (data tidak normal).

Pengujian normalitas (*Test of normality*) dilakukan dengan menggunakan *SPSS Statistics 22.0* metode *one sample kolmogorov smirnov*. Uji normalitas dengan metode ini memiliki tingkat normalitas lebih tinggi (Priyatno, 2014, hlm. 75-77).

Untuk membaca hasil *output* Priyatno (2014, hlm 77-78) menjelaskan bahwa “Interpretasi dari hasil output melihat nilai signifikansi (*asympt sig 2-tailed*). Jika nilai signifikansi $<0,05$, maka data tidak berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi $>0,05$, maka data berdistribusi normal”.

c. Uji Homogenitas Data

Setelah normalitas data diketahui maka langkah selanjutnya adalah menganalisis homogenitas data. Selanjutnya menguji homogenitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok tersebut berasal dari variansi yang sama atau tidak. Apabila kedua kelompok berasal dari variansi yang berbeda, maka kedua kelompok tersebut tidak bisa dibandingkan. Untuk menguji homogenitas menggunakan *Levene's Test*.

Untuk membaca hasil *output* Priyatno (2014, hlm 88) menjelaskan bahwa “Interpretasi dari hasil *output test of homogeneity of variances* dengan melihat nilai signifikansi (*asympt sig 2-tailed*). Kriteria pengujian jika nilai signifikansi $<0,05$, maka data tidak homogen dan jika nilai signifikansi $>0,05$, maka data homogen”.

d. Uji Hipotesis Statistik

Setelah sudah diketahui statistik deskriptif, uji normalitas dan uji homogenitas langkah selanjutnya uji hipotesis. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu “Metode *discovery learning* lebih baik dan signifikan dalam memberikan pengaruh terhadap hasil belajar *passing* sepakbola dibandingkan dengan metode konvensional”.

▪ Uji *Independent Samples Test*

Untuk menguji dan menjawab hipotesis penelitian ini menggunakan analisis statistik dengan *SPSS Statistics 22.0* yaitu *independent samples test*. Pedoman pengambilan keputusan untuk analisis data dari *output uji independent samples test*, dengan kriteria penilaian berdasarkan nilai signifikansi, yaitu: jika nilai signifikansi <0.05 , maka H_0 ditolak dan jika nilai signifikansi >0.05 , maka H_0 diterima.