

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah siswi kelas X di SMK 45 Lembang yang berjumlah 215 orang. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Simple random sampling*. Dikatakan *simple* atau sederhana karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Dari semua populasi ini tidak semuanya dijadikan sampel, mengingat terbatasnya waktu, tenaga, dan biaya. Oleh karena itu dalam penelitian sampel, penulis tetapkan melalui sampel yang representatif objek penelitian.

Kelompok sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 orang, yang terbagi menjadi 20 orang untuk kelompok yang menggunakan model pendekatan taktis, dan 20 orang untuk kelompok yang menggunakan model pendekatan tradisional, pengambilan sampel berdasarkan pada rumus Federer dalam Hasruddin (2006:4) sebagai berikut:

Rumus Federer :

$$(r-1)(t-1) \geq 15$$

Gambar.3.1

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan peneliti adalah desain eksperiment, *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Muhamad Willy Antonio, 2013

R	O₁	X	O₂
R	O₃		O₄

Perbandingan Model Pendekatan Taktis dan Pendekatan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Permainan Kasti

Gambar.3.2

Keterangan :

R: Kelompok yang dipilih secara random

O₁: Hasil awal pembelajaran permainan kasti dengan menggunakan model pendekatan taktis

O₂: Hasil akhir pembelajaran permainan kasti dengan menggunakan model pendekatan taktis.

X: Treatment

O₃: Hasil awal pembelajaran permainan kasti

O₄: Hasil akhir pembelajaran permainan kasti

3.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian eksperimen, metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Metode eksperimen merupakan bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai khas tersendiri, terutama dengan adanya kelompok kontrol.

3.4 Definisi Oprasional

3.4.1. Model Pendekatan Taktis

Model pendekatan taktis merupakan model yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengekspresikan diri melalui tugas-tugas belajar yang menyerupai permainan yang sesungguhnya yang penekanannya pada pengembangan pengetahuan taktikal yang memfasilitasi aplikasi keterampilan dalam permainan.

3.4.2. Model Pendekatan Tradisional

Metode pendekatan tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara

Muhamad Willy Antonio, 2013

Perbandingan Model Pendekatan Taktis Dan Pendekatan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Permainan Kasti

guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan.

3.4.3. Hasil Belajar

Menurut Hudgins (Rahyubi, 2012:5) hasil belajar adalah: “belajar dapat didefinisikan sebagai suatu perubahan dalam tingkah laku, yang mengakibatkan adanya pengalaman.”

Berdasarkan pernyataan diatas, jadi belajar merupakan proses perubahan dari suatu keadaan ke keadaan berikutnya yang berdasarkan dari pengalaman yang telah dialami.

3.5.4. Permainan Kasti

Permainan kasti merupakan permainan yang dimainkan di lapangan dengan ukuran lapang permainan 30 x 60 m, dengan ruang pemukul dan ruang bebas menjadi 30 x 53m dan ukuran terkecil 30 x 45 m, dengan ruang pemukul dan ruang bebas menjadi 30 x 50 m untuk ukuran anak-anak, dan terdapat alat-alat permainan seperti kayu pemukul, bola yang berdiameter 19-20 cm dan beratnya antara 70-80 gram dengan lama permainan 2 x 20 menit, terdapat regu terdiri atas 12 orang, terdapat peraturan dan wasit.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Instrumen Penelitian Psikomotor/Keterampilan

Instrumen penelitian menurut Sugiyono (2009:102), “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social

Muhamad Willy Antonio, 2013

Perbandingan Model Pendekatan Taktis Dan Pendekatan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Permainan Kasti

yang diamati.” Keberhasilan penelitian banyak ditentukan oleh instrumen yang digunakan, sebab data yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah), berikut instrumen yang digunakan penulis untuk penelitian ini:

Tabel 3.1
Instrumen Keterampilan Kasti

No.	Jenis Keterampilan Kasti	Nilai Performa		
		Baik (3)	Sedang (2)	Buruk (1)
1.	Keterampilan mencapai tiang hinggap dan mencetak poin			
2.	Keterampilan mematikan lawan			
3.	Keterampilan melambungkan bola ke pemukul			
4.	Keterampilan menangkap bola			
5.	Keterampilan memukul bola			

Berdasarkan Table 3.1 apabila siswa mempunyai keterampilan yang baik maka akan mendapat skor 3; sedangkan apabila siswa mempunyai keterampilan sedang maka mendapat skor 2; dan apabila siswa mempunyai keterampilan buruk maka siswa mendapat skor 1, berikut ini merupakan kriteria dari setiap keterampilan:

3.5.1.1. Keterampilan mencapai tiang hinggap dan mencetak poin:

Baik (3): apabila siswa atau pelari dapat berlari langsung ke tiang hinggap kemudian berlari kembali ke ruang bebas dan mencetak poin tanpa dapat dimatikan lawan.

Muhamad Willy Antonio, 2013

Perbandingan Model Pendekatan Taktis Dan Pendekatan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Permainan Kasti

Sedang (2): apabila siswa atau pelari dapat berlari dari saat dia sudah memukul dan dapat berlari sampai ke tiang hinggap tanpa dapat dimatikan oleh lawan.

Buruk (1): apabila siswa atau pelari setelah memukul kemudian dia berlari hanya sampai pada tiang pertolongan atau dimatikan oleh lawan.

3.5.1.2. Keterampilan mematikan lawan:

Baik (3): apabila siswa atau penjaga berhasil mematikan lawan dengan cara dilempar tepat kesasaran (lawan).

Sedang (2): apabila siswa atau penjaga sudah berhasil mengenai lawan dengan cara melemparkan ke arah lawan, akan tetapi mengenai bagian tubuh yang dilarang atau memantul dahulu ketanah sehingga membuat lemparan itu tidak sah.

Buruk (1): apabila siswa atau penjaga sudah bermaksud mematikan lawan dengan melemparkan bola ke pelari akan tetapi hasilnya tidak terkena sama sekali.

3.5.1.3. Keterampilan melambungkan bola ke pemukul:

Baik (3): apabila siswa dapat melambungkan bola sesuai dengan jarak pukulan yang ditunjuk oleh pemukul.

Sedang (2): apabila siswa atau pemain dapat melambungkan bola akan tetapi kurang dekat dengan jarak pukul yang ditunjuk oleh pemukul.

Buruk (1): apabila siswa atau pemain tidak dapat memenuhi lambungan bola untuk pemukul.

3.5.1.4. Keterampilan menangkap bola:

Baik (3): apabila bola berhasil tertangkap dengan baik oleh siswa.

Sedang (2): apabila bola kurang berhasil menangkap bola (bola terjatuh kembali atau terlepas kembali dari tangan siswa).

Muhamad Willy Antonio, 2013

Perbandingan Model Pendekatan Taktis Dan Pendekatan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Permainan Kasti

Buruk (1): apabila siswa tersebut sama sekali tidak dapat menangkap bola.

3.5.1.5. Keterampilan memukul bola:

Baik (3): apabila hasil pukulan siswa dapat menyulitkan lawan atau tidak dapat diantisipasi dengan baik oleh regu penjaga.

Sedang (2): apabila hasil pukulan siswa dapat langsung diantisipasi oleh lawan dan menyebabkan regunya kalah (terjadi pertukaran).

Buruk (1): apabila pukulan siswa atau pemukul Lukas (kayu pemukul tidak mengenai bola) atau dalam tiga kali kesempatan memukul tidak ada satupun bola yang terpukul (sesuai dengan peraturan).

3.6. Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Tabel 3.2
Pengujian Validitas Instrumen

	Keterampilan mencapai tiang hinggap dan mencetak poin	Keterampilan mematikan lawan	Keterampilan melambungkan bola ke pemukul	Keterampilan menangkap bola	Keterampilan memukul bola
Uji Validitas Instrumen Pertama	0,362	0,615	0,556	0,524	0,306
Uji Validitas Instrumen Kedua	0,403	0,520	0,583	0,697	0,468
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

Sebagaimana dari tabel diatas merupakan tes validitas instrumen yang hasilnya instrumen tersebut valid sebagaimana yang diungkapkan Sugiyono (2009:126) menyatakan bahwa “bila korelasi tiap faktor tersebut positif dan besarnya 0,300 keatas maka faktor tersebut merupakan konstruk yang kuat. Jadi dapat disimpulkan bahwa instrument tersebut memiliki validitas konstruksi yang baik.”

Muhamad Willy Antonio, 2013

Perbandingan Model Pendekatan Taktis Dan Pendekatan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Permainan Kasti

Berdasarkan pendapat Sugiyono tersebut maka hasil dari penghitungan pada table diatas menjelaskan bahwa instrument permainan kasti yang didalamnya terdapat keterampilan mencapai tiang hinggap dan mencetak poin, keterampilan mematikan lawan, keterampilan melambungkan bola ke pemukul, keterampilan menangkap bola, dan keterampilan memukul bola yang telah diujicobakan kepada 34 orang sebagai sampel dapat dinyatakan valid. Karena masing-masing item keterampilannya setelah dikorelasikan dengan jumlah total menghasilkan koefesien korelasi diatas atau sama dengan 0,300 yang berarti instrument tersebut memiliki validitas konstruksi yang baik.

Tabel 3.3

Pengujian Reliabilitas Instrumen

Korelasi Keterampilan dalam Permainan Kasti					
No.	Keterampilan mencapai tiang hinggap dan mencetak poin	Keterampilan mematikan lawan	Keterampilan melambungkan bola ke pemukul	Keterampilan menangkap bola	Keterampilan memukul bola
1	0,362	0,615	0,556	0,524	0,306
2	0,403	0,520	0,583	0,697	0,468
Keterangan	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan secara eksternal dengan menggunakan teknik *test-retest*, dilakukan dengan cara mencoba instrumen dua kali pada subjek yang sama dan instrumen yang sama namun dengan waktu yang berbeda. Reliabilitas diukur dari koefesien korelasi antara percobaan pertama dengan percobaan kedua. Hasil dari koefesien korelasi kedua percobaan tersebut positif dan signifikan maka instrument tersebut dapat dinyatakan reliabel.

Muhamad Willy Antonio, 2013

Perbandingan Model Pendekatan Taktis Dan Pendekatan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Permainan Kasti

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis pakai yaitu dengan observasi, dan wawancara terstruktur, sebagaimana yang diungkapkan Sutrisno hadi (dalam Sugiyono 2009:145), bahwa :’observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.’ Selanjutnya Sugiyono (2009:145) menambahkan: “teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.” Lebih lanjut sugiyono (2009:138) menjelaskan bahwa: “wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh.”

Dari paparan diatas dapat kita pahami bahwa teknik penelitian dengan menggunakan observasi dapat dilakukan apabila objek yang kita teliti tidak terlalu besar dan dapat dilakukan pada objek-objek yang terlihat,dan teknik pengumpulan data dengan wawancara terstruktur dilakukan apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan didapat, dalam penelitian ini, peneliti dibantu oleh dua orang observer yang bertugas mengamati responden sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

3.8. Analisis Data

Dalam analisis data menggunakan softwer SPSS.V:20 pada P-value $\leq 0,05$, berikut langkah-langkah dalam menganalisis data:

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengkaji data normal atau tidak, jika normal maka dilanjutkan dengan metode analisis statistik parametrik, jika data
 Muhamad Willy Antonio, 2013

Perbandingan Model Pendekatan Taktis Dan Pendekatan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Permainan Kasti

tersebut tidak normal maka dilanjutkan dengan analisis statistik non parametrik, dalam hal ini digunakan uji Shapiro-Wilk ($p\text{-value} \geq 0.05$).

3.6.2 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk menguji data tersebut apakah homogen atau tidak, uji menggunakan Levene Test pada $p\text{-value} \geq 0,05$

3.6.3 Uji Hipotesis

3.6.3.1. Hipotesis pertama menggunakan uji t berpasangan pada $p\text{-value} \leq 0,05$, uji terhadap model pembelajaran taktis terhadap hasil belajar permainan kasti.

3.6.3.2. Hipotesis kedua menggunakan uji t berpasangan pada $p\text{-value} \leq 0,05$, uji terhadap model pembelajaran taktis lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar permainan kasti dibanding model pendekatan tradisional.

3.6.3.3 Hipotesis ketiga menggunakan uji t tidak berpasangan pada $P\text{-value} \leq 0,05$, uji digunakan untuk menganalisis perbedaan pengaruh antara model pendekatan taktis dan tradisional terhadap hasil belajar permainan kasti.

Muhamad Willy Antonio, 2013

Perbandingan Model Pendekatan Taktis Dan Pendekatan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Permainan Kasti