

BAB III

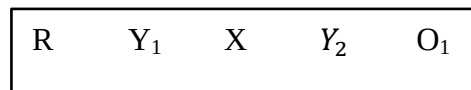
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian dan Langkah-langkah Penelitian

1. Desain Penelitian

Pemilihan desain pada penelitian eksperimen ini haruslah tepat dan sesuai dengan tuntutan-tuntutan variabel yang terkandung dalam penelitian dan hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini. Tujuannya untuk mempermudah langkah-langkah yang dilakukan dalam suatu pilihan.

Penggunaan desain dalam penelitian ini adalah ukuran dalam penelitian ini, tujuannya untuk mempermudah langkah-langkah yang dilakukan dalam suatu penelitian. Penggunaan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Group Design*. Desain tersebut merupakan modifikasi dari design true experimental, yaitu dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (variabel independen) terhadap hasil (variabel dependen). Paradigma design tersebut dapat digambarkan seperti berikut:



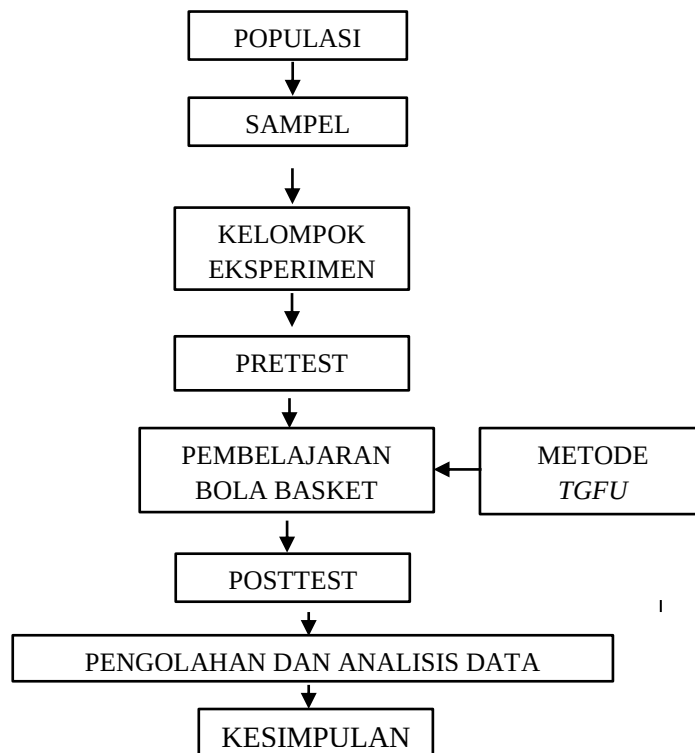
Gambar 3.1 *pretest and posttest group design* (Sugiyono, 2013, hlm. 113)

Keterangan:

- O₁ : Pengaruh perlakuan X terhadap kelompok eksperimen
- Y₁ : *pretest* pada kelas eksperimen
- Y₂ : *posttest* pada kelas eksperimen
- X : Perlakuan atau treatment (kooperatif) selama pembelajaran
- R : Kelompok random

Berdasarkan desain penelitian di atas, maka penulis dapat membuat langkah-langkah penelitiannya sebagai berikut.

2. Langkah-langkah Penelitian



Gambar 3.2 BAGAN LANGKAH-LANGKAH PENELITIAN

B. Partisipan

Partisipan dalam penelitian kali ini meliputi siswa kelas X dan XI dari SMAN 23 Bandung dengan usia berkisar antara 15-17 tahun. Dengan menggunakan teknik *random sampling* penulis memilih siswa tidak hanya yang memiliki keterampilan bermain bolabasket tetapi juga siswa yang tidak terampil melakukan permainan bolabasket. Seluruh partisipan dalam penelitian ini dianggap sebagai perwakilan dari suatu populasi yang memiliki karakteristik serupa. Dengan demikian penulis menetapkan siswa kelas X dan siswa kelas XI SMAN 23 Bandung sebagai partisipan dalam penelitian ini.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam sebuah penelitian merupakan kumpulan individu yang akan diteliti atau sebagian variabel-variabel yang akan diamati dalam suatu penelitian. Populasi dapat diartikan sebagai objek penelitian, menurut Sudjana, (2005, hlm. 6) Populasi adalah “Totalitas semua nilai yang mungkin hasil menghitung ataupun

pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas ingin dipelajari sifat-sifatnya”.

Menurut Arikunto (2006, hlm. 130) populasi adalah “keseluruhan objek penelitian”. Populasi merupakan jumlah atau data yang akan dijadikan objek penelitian. Sugiyono (2009, hlm. 80) menjelaskan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan objek yang akan diteliti, tidak hanya orang tetapi benda yang mempunyai kualitas dan dianggap memenuhi kriteria karakteristik untuk diteliti dan dipelajari dan objek penelitian yang di ambil untuk melaksanakan penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa kelas XI di SMAN 23 Bandung yang berjumlah 741 siswa, yang terdiri dari 341 laki-laki, dan 400 perempuan. Rata-rata usia siswa 15,5 tahun. Agar lebih jelas dapat dilihat pada tabel 3.1 yang menjelaskan jumlah siswa berdasarkan kelas dan jenis kelamin.

Tabel 3.1. POPULASI PENELITIAN

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jenis Kelamin	
			Laki-laki	Perempuan
1	X	390	190	200
2	XI	351	151	200
Jumlah		741	341	400

2. Sampel Penelitian

Karena terbatasnya waktu, dana, tenaga, peneliti membatasi subjek penelitian yang diambil yakni dengan melakukan penelitian sampel. Pengertian sampel menurut Arikunto (2006, hlm. 131) adalah “sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Teknik

pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *random* (acak)”.

Untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini penulis merujuk pada pendapat Arikunto (2006, hlm. 134) “untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya apabila subjeknya besar dapat diambil 10%-25% atau lebih”.

Dengan demikian, penulis menetapkan subjek penelitian sebanyak 80 orang yang terdiri dari 40 laki-laki dan 40 perempuan yang jumlah keseluruhan dibagi menjadi dua kelompok yakni 1 kelompok eksperimen dan 1 kelompok kontrol.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk memperoleh data. Menurut Arikunto (2002, hlm. 126) bahwa “instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan metode”. Artinya untuk memperoleh data hasil penelitian yang berupa peningkatan kerjasama dan kemampuan keterampilan bermain bolabasket, dengan menggunakan instrumen penilaian dengan penilaian observasi keterampilan bermain dan observasi kerjasama.

1. Format Lembar Observasi Keterampilan Bermain

Untuk mengukur keterampilan bermain siswa dalam bermain bolabasket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dari Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997, hlm. 223) *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI) yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi instrumen penilaian penampilan bermain (IPPB) tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih mengobservasi dan mendata perilaku penampilan bermain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan tujuh komponen tersebut yaitu:

- a. Kembali ke pangkalan (*home base*) maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
- b. Menyesuaikan diri (*adjust*) maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.

- c. Membuat keputusan (*decision making*) komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
- d. Melaksanakan permainan tertentu (*skill executive*) setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
- e. Memberi dukungan (*support*) dalam melakukan kegiatan berkelompok, siswa dapat mengamati kelemahan siswa lain dan mengisi kelemahan tersebut.
- f. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*) maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan.

No							
Nama							
Kembali ke pangkalan (Home Base)							
Menyesuaikan diri (Adjust)							
Membuat keputusan (Decision Making)							
Melaksanakan keterampilan tertentu (Skill Executive)							
Memberi dorongan (support)							
Menjaga atau mengikuti gerak lawan							

(Guard)								Tab el
----------	--	--	--	--	--	--	--	-------------------

3.2 Game Performance Assesment Instrument (GPAI)

Sumber : Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997, hlm. 223) *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)*

No	Penilaian	Keterangan
1	5	Sangat efektif
2	4	Efektif
3	3	Cukup efektif
4	2	Tidak efektif
5	1	Sangat tidak efektif

Tabel 3.3 Klasifikasi Penilaian

2. Lembar Observasi Kerjasama Siswa

Tabel 3.4 Lembar observasi kerjasama siswa

Sumber : Thema Harlitana (2014)

No.	nama	Saling membantu	Saling memberi	Saling memperbaiki	Saling menutupi kelemahan	Saling percaya
1						
2						
3						

Tabel 3.5 Klasifikasi Penilaian

No	Penilaian	Keterangan
1	5	Sangat efektif
2	4	Efektif
3	3	Cukup efektif
4	2	Tidak efektif
5	1	Sangat tidak efektif

E. Prosedur Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Mengenai metode eksperimen ini, Arikunto (1990, hlm. 272) menerangkan bahwa “penelitian eksperimen adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tindakannya dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik”. Secara teori tujuan dari perlakuan-perlakuan tertentu pada kelompok objek uji coba juga untuk mengetahui perbedaan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang diselidiki atau diamati. Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminir atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu (Arikunto, 2002, hlm. 4).

Pernyataan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian seperti ini adalah menguji sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari perlakuan. Kurangnya tingkat kerjasama siswa dan keterampilan bermain dalam aktivitas pembelajaran bolabasket, maka penulis akan menerapkan model *TGFU*. Dalam penelitian ini, yang diuji adalah keterampilan bermain dan kerjasama dalam pembelajaran permainan bolabasket melalui model *TGFU*.

Dari populasi dipilih sampel penelitian, sampel yang telah dipilih kemudian diberikan perlakuan atau *treatment* yaitu model *TGFU* selama 12 kali pertemuan. Pemberian *treatment* dilakukan 3 kali dalam seminggu. Hal ini didasarkan menurut Harre dalam Harsono (1988, hlm. 106) yang menyatakan bahwa:

Macro-cycle adalah suatu siklus latihan jangka panjang yang bisa memakan waktu 6 bulan, satu tahun, sampai beberapa tahun; *Meso-cycle* lamanya 3-6 minggu; dan untuk *micro-cycle* kurang dari 3 minggu, bisa 1 atau 2 minggu.

Selanjutnya Harsono (1988, hlm. 194) mengungkapkan bahwa “sebaiknya dilakukan sebanyak tiga kali dalam seminggu misalnya senin, rabu, jumat diselingi satu hari istirahat”. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih mengobservasi dan mendata perilaku objek yang diteliti sewaktu penelitian berlangsung.

F. Analisis dan Pengolahan Data

Pengujian hipotesis penelitian pada dasarnya ingin mengetahui pengaruh dari model *TGFU* terhadap kerjasama dan keterampilan bermain bolabasket serta melihat perbedaan pengaruh pembelajaran bolabasket yang menggunakan metode *TGFU* dengan yang tidak terhadap keterampilan bermain bolabasket dan kerjasama siswa. Data yang terkumpul dari hasil tes awal dan tes akhir diolah dengan bantuan program komputer SPSS for Windows dengan teknik analisis General Linear Model Univariate-Covariate. Langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Asumsi Statistik

Uji asumsi statistik meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bentuk distribusi data yang diperoleh sebagai syarat awal untuk pengujian parametrik selanjutnya. Uji normalitas ini juga dilakukan sebagai upaya untuk memenuhi syarat penarikan kesimpulan yang bersifat baku dan handal, untuk dapat digeneralisasikan. Yang merupakan tujuan penting dari uji normalitas adalah: a). apakah data sampel yang diambil dari populasi yang sama itu berdistribusi normal, dan b). apakah pengujian dilakukan dengan statistik parametrik atau nonparametrik (apabila distribusi normal maka menggunakan parametrik dan apabila tidak berdistribusi normal maka nonparametrik). Uji kenormalan itu dilakukan terhadap data pretest dan posttest menggunakan data gain score dengan uji Lilliefors Significance Correction. Sedangkan uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama.

2. Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh pada pembelajaran bolabasket menggunakan model *TGFU* terhadap perkembangan kerjasama siswa SMAN 23 Bandung.
2. Terdapat pengaruh pada pembelajaran bolabasket menggunakan model *TGFU* terhadap keterampilan bermain pada siswa SMAN 23 Bandung.

Teknik analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji T dan uji kesamaan dua rata-rata (uji satu pihak). Terlebih dahulu mencari persyaratan uji yaitu:

1. Menghitung skor rata-rata kelompok sampel dengan menggunakan rumus dari Sujana (2002, hlm. 67) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$: Skor rata-rata yang

$\sum X_i$: Jumlah skor yang di dapat

n : Jumlah responden

2. Simpangan Baku

Langkah-langkah penghitungan dengan rumus :

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

Keterangan :

S : Simpangan baku yang dicari

$\sum (X - \bar{X})^2$: Jumlah skor dikurangi rata-rata yang dikuadratkan

$n - 1$: Jumlah sampel dikurangi satu