

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian adalah salah satu cara dalam mencari sesuatu kebenaran melalui cara-cara ilmiah atau metode ilmiah. metode ilmiah itu, berarti kegiatan penelitian yang didasarkan pada ciri-ciri keilmuan. Sugiyono (2010:2) menyatakan ciri-ciri keilmuan sebagai berikut, yaitu rasional, empiris dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara itu dapat di amati oleh indra manusia, sehingga orang lain dapat mengetahui dan mengamati cara-cara yang di gunakan. Sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Sudjana (2005:52) mengungkapkan bahwa, “metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan- pandangan fisiologis dan ideologis , pertanyaan isu-isu yang di hadapi”. Karena kegiatan tersebut di lakukan setiap melaksanakan penelitian, maka beberapa ahli menyebutnya sebagai tradisi penelitian (research tradition).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimental yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau treatment. Hal ini sejalan dengan permasalahan yang di alami peneliti, sehingga sangat cocok mengenai pemilihan metode ini.

Menurut Sugiyono (2009:72) “metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.”

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti ingin memperjelas terkait penelitian yang akan dilakukan peneliti antara lain:

bahwa proses penelitian yang dilakukan sesuai waktu yang ditentukan secara penuh dikontrol dan perlakuannya di atur oleh peneliti. Sehingga para siswa yang diteliti, selang waktu yang ditentukan dalam penelitian berada dibawah intruksi peneliti tersebut.

- a. Peneliti menentukan sampel dari suatu populasi sesuai dengan yang dibutuhkan terkait permasalahan yang ingin diteliti dengan menggunakan purposive sampling sebanyak 40 orang. Kemudian dibagi ke dalam dua kelompok pembelajaran melalui model kooperatif dan kompetitif sehingga menjadi 20 siswa setiap kelompok.
- b. Sebelum melakukan perlakuan peneliti melakukan tes keterampilan bolabasket (tes awal) untuk melihat sejauh mana kemampuan awal yang dimiliki para siswanya. Setelah itu, kedua kelompok tersebut diberikan perlakuan selama kurang lebih dua bulan terkait proses pembelajaran melalui model kooperatif dan kompetitif.
- c. Setelah selesai melakukan perlakuan pembelajaran sesuai yang telah ditentukan, peneliti melakukan tes keterampilan bolabasket kembali (tes akhir) untuk melihat sejauh mana perkembangan atau peningkatan para siswa terkait dengan pengaruh dari kedua model pembelajaran tersebut.

Selain itu, dijelaskan pula dalam penelitian ini terdapat variabel-variabel yang terlibat, yakni model pembelajaran kooperatif dan kompetitif merupakan variabel bebas, sedangkan hasil belajar keterampilan bolabasket merupakan variabel terikat.

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi dan sampel merupakan bagian yang penting dari sebuah penelitian. Ketelitian dalam menentukan sampel dari sejumlah populasi sangat menentukan hasil penelitian yang dilakukan.

Enjang Risan Solehudin, 2013

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kompetitif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bolabasket (Studi Eksperimen Pada Siswa Putra di SMP Negeri 1 Cimanggung Kab. Sumedang)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Populasi merupakan individu atau objek yang memiliki sifat-sifat umum. Dari populasi dapat diambil sejumlah data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah yang diteliti. Sugiyono (2010:80) menjelaskan sebagai berikut:

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

Populasi yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas VIII SMP Negeri 1 Cimanggung yang berjumlah 140 siswa.

2. Sampel

Dalam melakukan penelitian, seorang peneliti memerlukan subyek yang akan diteliti, subyek tersebut berupa populasi dan sampel. Populasi merupakan keseluruhan subyek dalam penelitian sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah populasi yang ada atau metode pengambilan sampel menggunakan *Purposive sampling*. Mengenai hal ini, Arikunto (2002:117), menjelaskan bahwa: “*Purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil subyek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu”. Alasan pengambilan teknik *purposive sampling* dalam penelitian ini adalah karena sesuai pertimbangan yang telah dilakukan oleh peneliti terkait dengan kemudahan dan permasalahan yang ada.

Sedangkan mengenai aturan yang pasti harus berapa jumlah sampel yang diambil, sesuai dengan yang dikatakan Arikunto (2006:134) bahwa:

Kebanyakan peneliti beranggapan bahwa semakin banyak sampel, atau semakin besar persentase sampel dari populasi, hasil penelitian akan semakin baik. Anggapan ini benar, tetapi tidak selalu demikian. Hal ini tergantung dari sifat-sifat atau ciri-ciri yang dikandung oleh subyek penelitian dalam populasi. Selanjutnya sifat-sifat atau ciri-ciri tersebut bertalian erat dengan homogenitas subyek dalam populasi.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa banyaknya sampel yang digunakan dalam penelitian tidak selalu menghasilkan penelitian yang baik karena hal tersebut tergantung dari sifat-sifat dan ciri-ciri yang terdapat pada subyek penelitian dalam populasi.

Adapun pernyataan lain yang diungkapkan Arikunto (1996:120), tentang penentuan sampel penelitian.

Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung setidaknya-tidaknya dari kemampuan peneliti dilihat dari segi waktu, tenaga dan dana.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut, maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 40 siswa, dengan rincian 20 siswa kelompok yang diajar melalui model pembelajaran kooperatif dan 20 siswa yang diajar melalui model pembelajaran kompetitif. Di samping itu, populasi yang diambil untuk dijadikan sampel adalah siswa SMP yang usianya sekitar 12-15 tahun, yang bisa dikatakan homogen karakteristiknya. Adapun disini akan digambarkan mengenai karakteristik sampel yang akan diteliti, dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1.
Karakteristik Sampel

No	Nama	Usia	Kemampuan			Kebugaran Jasmani		
			Dasar	Pemula	Mahir	Rendah	Cukup	Tinggi
1	AA SUHERLAN	14		√			√	
2	ABDUL ZAFAR	14		√			√	
3	AGI JUNAEDI	14	√				√	
4	AGUNG MAULANA	14		√			√	
5	AGUNG SUKMANA	13	√				√	
6	ALDI	14	√				√	
7	ARI	13	√			√		
8	DAUD	14		√			√	
9	DENI	14	√				√	
10	DIDIT	14	√				√	
11	FADILLA	14	√				√	
12	GENALDI	14		√			√	
13	GHASYARI	14		√			√	
14	HERYONI	13	√				√	
15	M. IKBAL	14	√			√		
16	REYNALDI	14	√			√		
17	RIZKI SUBAGJA	13	√			√		
18	DIMAS	14	√			√		
19	M. RAMDANI	14	√			√		
20	RIZAL RUKMANA	14	√			√		
21	AHMAD	14	√			√		
22	ALDI MUHAMAD	14	√			√		
23	ARI SANTO	14	√			√		
24	ASEP SOFYAN	14	√			√		
25	CAHYA PRIBADI	14	√			√		
26	CAHYADI	14	√			√		
27	DANDI J	14	√			√		
28	DENIS H	14	√			√		

Enjang Risan Solehudin, 2013

Pembedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kompetitif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bolabasket (Studi Eksperimen Pada Siswa Putra di SMP Negeri 1 Cimanggung Kab. Sumedang)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

29	DIAN MARDIYANA	14	√			√		
30	FAHRI IBNU	14	√			√		
31	GILANG	15		√			√	
32	ISMAIL	14		√			√	
33	MAMAT	15		√			√	
34	M. IMADUDIN	14		√			√	
35	M. NUR	14	√				√	
36	SONI JULIAN	14	√				√	
37	YANYAN H	14	√			√		
38	YOGA SUPRIADI	14	√				√	
39	IMAM FADILLAH	14	√				√	
40	NOVA FAUZAN	14	√				√	

Data di atas penulis ambil berdasarkan pengamatan di lapangan, terkait dengan karakteristik para siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Cimanggung.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis dan sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Sudjana (1992:7) menjelaskan sebagai berikut:

Desain penelitian adalah suatu rancangan percobaan (dengan tiap langkah tindakan yang betul-betul teridentifikasi) sedemikian rupa sehingga informasi yang berhubungan atau diperlukan untuk persoalan yang sedang diselidiki dapat dikumpulkan.

Desain penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi dan sebagai penyebab salah satu faktor dalam penelitian. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi.

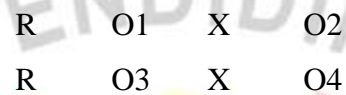
Enjang Risan Solehudin, 2013

Pembedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kompetitif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bolabasket (Studi Eksperimen Pada Siswa Putra di SMP Negeri 1 Cimanggung Kab. Sumedang)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Desain penelitian yang akan penulis gunakan adalah *nonequivalent control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok tidak dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, (Sugiyono, 2010:116).

Desain penelitian ini dapat peneliti gambarkan, sebagai berikut:



Gambar 3.2
(Desain penelitian)

Keterangan:

R1 : Model pembelajaran kooperatif

R2 : Model pembelajaran kompetitif

O13 : Tes awal

X : Perlakuan/ proses pembelajaran

O24 : Tes akhir

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau tes yang digunakan untuk mengumpulkan data. Untuk keterampilan bolabasket, tes yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tes dengan tingkat r validitasnya 0,89 yang diperoleh dan hasil penghitungan multiple korelasi dengan metode Werry-Doelittle, dalam Nurhasan (2001: 184-187) yaitu tes melempar dan menangkap bola, tes menembakkan bola ke dalam keranjang, tes menggiring bola. Tes keterampilan bolabasket ini dapat digunakan untuk:

- Mengklasifikasikan keterampilan para siswa.
- Menentukan kemajuan hasil belajar siswa.

Enjang Risan Solehudin, 2013

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kompetitif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bolabasket (Studi Eksperimen Pada Siswa Putra di SMP Negeri 1 Cimanggung Kab. Sumedang)

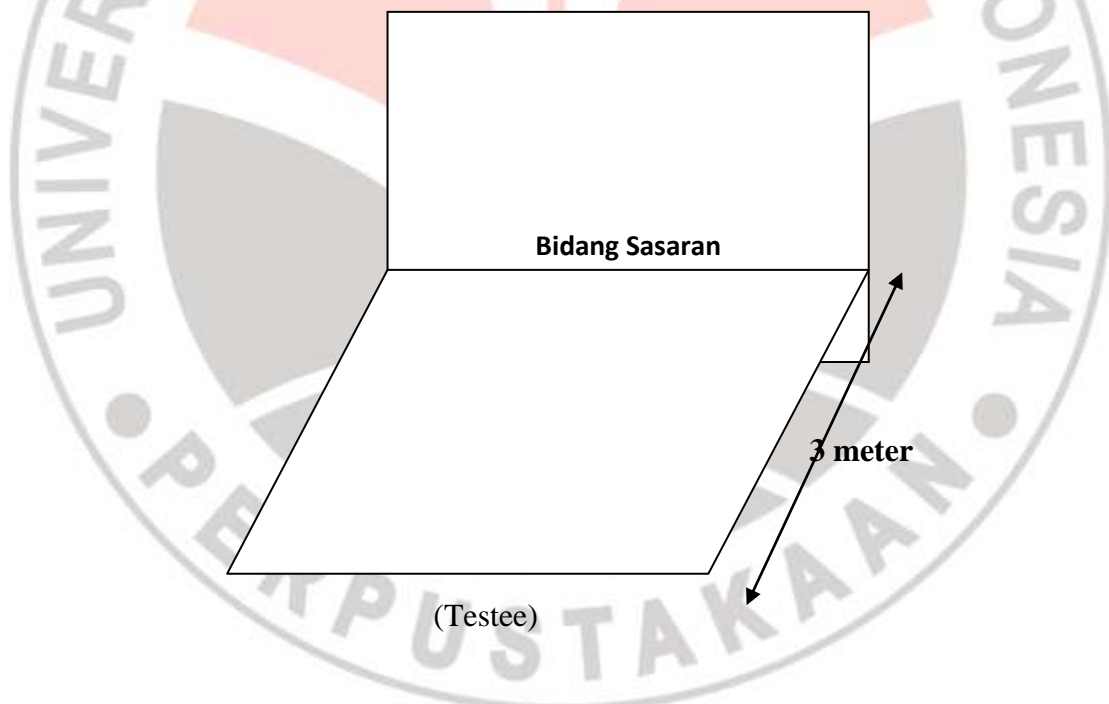
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Mengetahui hasil belajar siswa dan untuk memberikan nilai keterampilan serta siswa dalam cabang olahraga bolabasket.

Untuk lebih jelasnya, mengenai tes keterampilan bolabasket sebagai berikut:

a. Tes melempar dan menangkap bola

Orang coba dengan bola di tangan, berdiri di belakang garis yang jauhnya 3 meter dari tembok. Setelah aba-aba “ya”, testee berusaha melemparkan bola dalam waktu 30 detik. Selama melakukan tes, testee tidak boleh menginjak atau melewati garis. Apabila pada waktu melakukan lemparan, salah satu atau kedua kaki testee menginjak atau melewati garis, maka lemparan tersebut dianggap tidak sah dan tidak diberi angka. Lemparan dihitung sejak bola lepas dari kedua tangan.



Gambar 3.3

Diagram Lapangan Tes Melempar dan Menangkap Bola

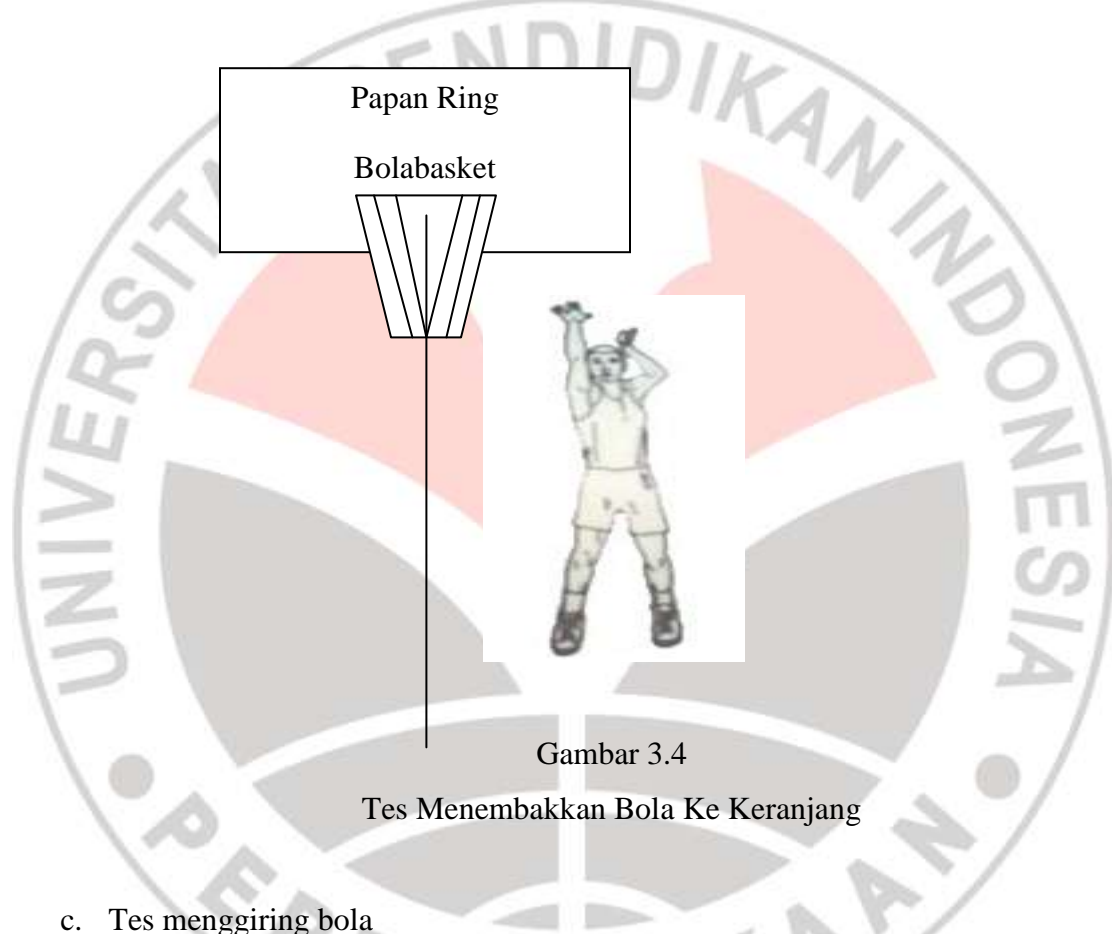
b. Tes menembakkan bola ke keranjang basket

Enjang Risan Solehudin, 2013

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kompetitif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bolabasket (Studi Eksperimen Pada Siswa Putra di SMP Negeri 1 Cimanggung Kab. Sumedang)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Orang coba dengan bola di depan dada, berdiri disembarang tempat di bawah basket. Setelah aba-aba “ya”, testee berusaha memasukkan bola tersebut sebanyak mungkin ke dalam basket dalam waktu 30 detik. Sebelum masuk ke dalam keranjang basket, bola harus terlebih dahulu menyentuh papan basket. Hanya bola yang sah masuk diberi skor.



Gambar 3.4

Tes Menembakkan Bola Ke Keranjang

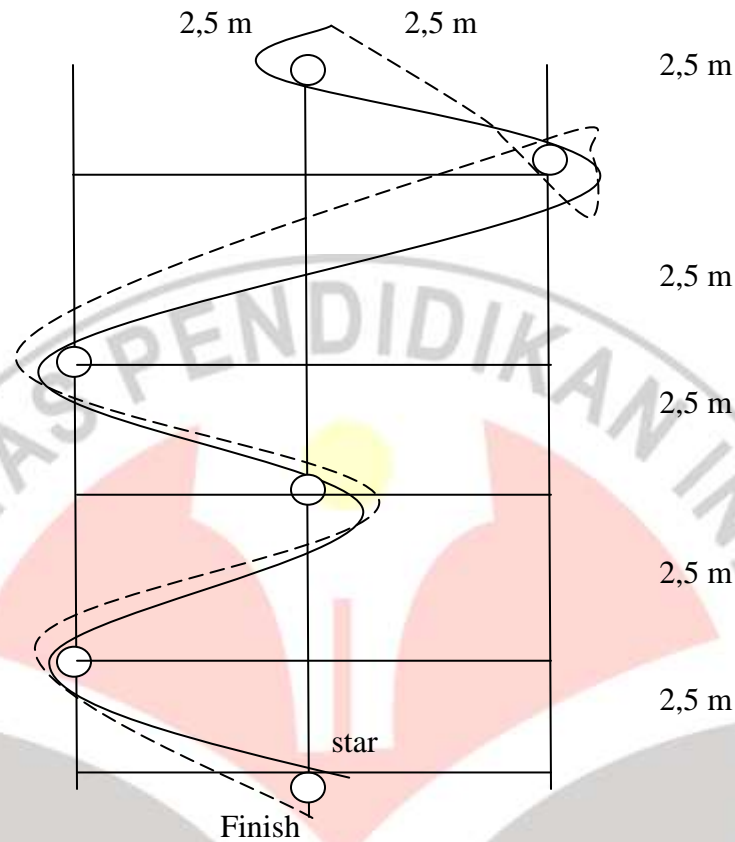
c. Tes menggiring bola

Sebelum melakukan tes, testee berdiri dengan bola di belakang garis start. Setelah aba-aba “ya”, testee menggiring bola melalui enam rintangan sebanyak mungkin. Apabila setelah testee mencapai titik start kembali waktu 30 detik belum selesai, maka testee melanjutkan menggiring bola dengan rute seperti semula. Skor ditentukan oleh jumlah rintangan yang mampu dilalui testee. Apabila testee melakukan salah menggiring atau melalui rute yang salah, maka tes harus diulangi.

Enjang Risan Solehudin, 2013

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kompetitif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bolabasket (Studi Eksperimen Pada Siswa Putra di SMP Negeri 1 Cimanggung Kab. Sumedang)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.5
Tes Menggiring Bola

Keterangan:

- Jarak antara rintangan ke rintangan 2,5 meter (baik ke depan maupun ke samping)

Untuk mendapatkan keyakinan bahwa skor pembelajaran model pendekatan taktis dan teknis merupakan hasil perlakuan yang dapat digeneralisasikan ke populasi yang ada, maka dilakukan pengontrolan terhadap berbagai kemungkinan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian, yaitu: validitas internal dan validitas eksternal penelitian.

Enjang Risan Solehudin, 2013

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kompetitif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bolabasket (Studi Eksperimen Pada Siswa Putra di SMP Negeri 1 Cimanggung Kab. Sumedang)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perustakaan.upi.edu

1. Validitas Internal

Pengontrolan validitas internal adalah pengendalian terhadap variabel–variabel luar yang dapat menimbulkan interpretasi lain. Variabel–variabel yang dikontrol meliputi :

a. Pengaruh sejarah

Selama mengikuti aktivitas latihan atau belajar, sampel tidak diperbolehkan mengikuti aktivitas latihan diluar jadwal eksperimen. Hal ini dilakukan agar kualitas penelitian ini tetap terjaga hingga waktu yang telah ditentukan.

b. Pengaruh pertumbuhan, perkembangan, dan kematangan

Untuk menghindari adanya proses pertumbuhan, perkembangan, dan kematangan, perlakuan diberikan dalam waktu tidak terlalu lama, yaitu selama 16 pertemuan, (dua bulan).

c. Pengaruh instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, harus tetap, tidak ada perubahan sedikit pun di dalam pelaksanaannya, artinya setiap tester mendapat hak yang sama dalam setiap tes yang dilakukannya. Yakni tes ini terdiri dari tiga butir tes, yaitu 1) tes melempar bola, 2) tes memasukkan bola ke keranjang basket, 3) tes menggiring bola. Tes ini mempunyai r validitas sebesar 0,89 yang diperoleh dari hasil penghitungan korelasi majemuk dengan metode Werry-Doolittle. Tes keterampilan ini dapat digunakan untuk, 1) mengklasifikasikan keterampilan para siswa, 2) menentukan kemajuan hasil belajar, 3) mengetahui hasil belajar siswa dan untuk memberikan nilai keterampilan dari siswa dalam pembelajaran olahraga bola basket.

d. Pengaruh pemilihan subjek

Dikontrol dengan penempatan subjek yang memiliki tingkat kebugaran jasmani yang kurang lebih sama, subjek dibagi dua kelompok eksperimen dengan *simple random sampling* terhadap kedua kelompok eksperimen.

e. Pengaruh kehilangan peserta instrumen

Dikontrol dengan terus-menerus memotivasi dan memonitor kehadiran sampel melalui daftar hadir yang ketat sejak dari awal sampai akhir eksperimen.

f. Pengaruh perlakuan

Dikontrol dengan memberikan perlakuan yang sama kepada kelompok eksperimen.

2. Validitas Eksternal

Pengontrolan validitas eksternal adalah pengendalian terhadap beberapa faktor agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan. Pengontrolan tersebut meliputi:

a. Validitas populasi

Bertujuan agar karakteristik sampel dapat mewakili populasi, sampel diambil secara acak atau random. Dikontrol dengan mengambil sampel siswa dengan tingkat belajarnya yang sama; juga mesti memberikan hak yang sama kepada setiap sampel dalam penerimaan perlakuan penelitian.

b. Validitas ekologi

Dikontrol dengan : (1) seluruh program belajar disusun dan dijadwalkan dengan jelas, misalnya tidak mengubah jadwal yang telah ditetapkan; (2) digunakan satu buah lapangan olahraga yang cukup memadai; (3) tidak memberitahukan kepada siswa bahwa mereka sedang dijadikan subyek penelitian untuk menghindari pengaruh reaktif akibat proses penelitian tersebut.

Pengontrolan validitas internal dan eksternal diharapkan, agar penelitian ini benar-benar merupakan akibat pengaruh dari perlakuan penelitian sehingga dapat berlaku umum terhadap populasi.

E. Langkah-langkah Penelitian

Dalam penelitian penulis menentukan langkah-langkah penelitian dengan maksud untuk memperoleh data yang lebih akurat serta tidak adanya ketimpangan dalam penelitian. Adapun langkah-langkah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Persiapan yang meliputi:
 - 1) Memepersiapkan rancangan desain proposal penelitian.
 - 2) Melakukan pengamatan dan wawancara untuk memperoleh data yang akan dijadikan sampel penelitian.
 - 3) Mengumpulkan dokumen-dokumen yang diperlukan terkait dengan variabel penelitian.
- b) Penentuan metode, populasi, sampel dan desain penelitian.
- c) Penyusunan instrument penelitian.
 - 1) Mempersiapkan tes untuk memperoleh data terkait dengan penelitian yang diteliti.
- d) Melakukan pengumpulan data
- e) Menganalisis data dengan menggunakan teknik analisis data yang tepat dan menguji hipotesis penelitiannya.
- f) Mendeskripsikan hasil penelitian dalam bentuk laporan penelitian sebagai karya ilmiah.
- g) Membuat kesimpulan hasil penelitian.

F. Prosedur Pengolahan dan Analisis Data

Setelah uji coba, penulis melakukan pengumpulan data dan selanjutnya melakukan pengolahan data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung Rata-rata dan Simpangan Baku

- a. Mencari nilai rata-rata (\bar{X})

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

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata yang dicari

X = Skor mentah

N = Jumlah sampel

Σ = jumlah

- b. Mencari simpangan baku dari setiap kelompok data dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

S = simpangan baku yang dicari

Σ = jumlah

X = nilai data mentah

\bar{X} = nilai rata-rata yang dicari

n = jumlah sampel

2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data ini bertujuan mengetahui apakah data dari hasil pengukuran normal atau tidak. Uji normalitas data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah uji normalitas Liliefors, Nurhasan, dkk (2008:118-120) dengan cara sebagai berikut:

- a. Menyusun data hasil pengamatan, yang dimulai dari pengamatan paling kecil hingga paling besar.

Enjang Risan Solehudin, 2013

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kompetitif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bolabasket (Studi Eksperimen Pada Siswa Putra di SMP Negeri 1 Cimanggung Kab. Sumedang)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Untuk semua nilai pengamatan dijadikan angka baku Z dengan pendekatan Z -skor.

Pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus:

$$Z = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

- c. Untuk tiap bilangan baku ini, dengan menggunakan tabel daftar distribusi normal baku (tabel distribusi Z).

Kemudian hitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$

- d. Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_1 . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(Z_1)$, maka:

$$S(Z_1) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_1}{n}$$

- e. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$. Kemudian tentukan harga mutlaknya.
- f. Ambil harga mutlak yang paling besar diantara harga mutlak selisih tersebut dan berilah symbol L_0 .
- g. Dengan bantuan nilai kritis L untuk Uji Liliefors, maka tentukan nilai L .
- h. Bandingkan nilai L tersebut dengan L_0 untuk mengetahui diterima atau ditolak hipotesisnya, dengan kriteria:
- Terima H_0 jika $L_0 < L_\alpha = \text{Normal}$.
 - Tolak H_0 jika $L_0 > L_\alpha = \text{Tidak normal}$.

3. Pengujian Uji Homogenitas Dua Variansi

Rumus yang digunakan untuk menghitung homogenitas menurut Nurhasan, dkk (2008:125-126) adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Variansi besar}}{\text{Variansi kecil}}$$

- a. Menentukan F dari table dengan taraf nyata 0,05.

Enjang Risan Solehudin, 2013

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kompetitif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bolabasket (Studi Eksperimen Pada Siswa Putra di SMP Negeri 1 Cimanggung Kab. Sumedang)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

b. Menentukan uji homogenitasnya dengan kriteria:

- Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka kedua varian homogen.
- Apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka kedua varian tidak homogen.

4. Menguji Kesamaan Dua Rata-rata (Dua Pihak)

Perhitungan ini menggunakan uji kesamaan dua rata-rata (dua pihak).

Nurhasan, dkk (2008:152-155) dengan rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = nilai yang dicari (t_{hitung})

X_1 = rata-rata kelompok A

X_2 = rata-rata kelompok B

S = simpangan baku gabungan

n_1 = jumlah sampel kelompok A

n_2 = jumlah sampel kelompok B

S_1^2 = variansi kelompok A

S_2^2 = variansi kelompok B

Dengan kriteria sebagai berikut:

a. Pengujian nilai kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis:

- Terima hipotesis jika $t (1 - \frac{1}{2} \alpha) < t < t (1 - \frac{1}{2} \alpha)$
- Tolak hipotesis jika $t (1 - \frac{1}{2} \alpha) > t > t (1 - \frac{1}{2} \alpha)$

b. Menentukan batas kritis penerimaan dan penolakan hipotesis:

Dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan dk ($n_1 + n_2 - 2$)

Untuk $\alpha = 0,05$ dan dk ($n_1 + n_2 - 2$) = 38, maka diperoleh nilai t sebesar 1,70.

Enjang Risan Solehudin, 2013

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kompetitif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bolabasket (Studi Eksperimen Pada Siswa Putra di SMP Negeri 1 Cimanggung Kab. Sumedang)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

G. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Cimanggung, di Kabupaten Sumedang. Penelitian dilaksanakan di lapang bolabasket SMP Negeri 1 Cimanggung. Waktu penelitian dilaksanakan sekitar dua bulan. Frekuensi pertemuan tiga kali seminggu, hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Harsono (1988: 194) bahwa sebaiknya proses pembelajaran atau latihan dilakukan seminggu tiga kali diselingi dengan satu kali istirahat.” jumlah pertemuan perlakuannya adalah 18 kali, tes awal keterampilan satu kali, tes akhir keterampilan satu kali, dan setiap pertemuan perlakuan waktunya adalah 2 x 40 menit (80 menit). Untuk lebih jelasnya mengenai program dan jadwal pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Tes Awal dan Akhir Keterampilan Bolabasket

Hari/ waktu : Sabtu, pukul 07.30 WIB – Selesai.

Tempat : Lapang Bolabasket SMP Negeri 1 Cimanggung.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Lama : 2 bulan (18 pertemuan)

Hari : Selasa, Kamis dan Sabtu

Waktu : Pukul 14.00 – 15.20 WIB

Tempat : Lapangan Bolabasket SMP Negeri 1 Cimanggung.

3. Model Pembelajaran Kompetitif

Lama : 1 bulan (18 pertemuan)

Hari : Selasa, Kamis dan Sabtu

Waktu : Pukul 16.00 – 17.20 WIB

Tempat : Lapangan Bolabasket SMP Negeri 1 Cimanggung

Tabel 3.2
Program pembelajaran bolabasket model pembelajaran kooperatif dan Kompetitif

Model Pembelajaran Kooperatif		Model Pembelajaran Kompetitif	
Pertemuan	Materi/ Fokus Pembelajaran	Pertemuan	Materi/ Fokus Pembelajaran
1	- Tes awal (keterampilan Shoting)	1	- Tes awal (keterampilan Shoting)
2 – 4	- Melakukan dribling dan mempertahankan penguasaan bola.	2 – 4	- Menggiring bola dengan cepat dalam permainan.
5 – 7	- Melakukan berbagai macam operan.	5 – 7	- Melakukan berbagai macam operan.
8 – 10	- Melakukan berbagai macam tembakan daerah dekat dengan keranjang.	8 – 10	- Menembak bola pada wilayah free throw area
11 – 13	- Melakukan berbagai macam shoting di daerah jauh dengan keranjang.	11 – 13	- Melempar dan menangkap bola secara cepat
14 – 16	- Melakukan dribling, operan dan shoting.	14 – 16	- Melakukan lay up dalam permainan
17 – 19	- Melakukan aktivitas permainan.	17 – 19	- Melakukan aktivitas permainan.
20	- Tes akhir (keterampilan shoting)	20	- Tes akhir (keterampilan shoting)

Enjang Risan Solehudin, 2013

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kompetitif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bolabasket (Studi Eksperimen Pada Siswa Putra di SMP Negeri 1 Cimanggung Kab. Sumedang)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Adapun contoh skenario proses pembelajaran dari model kooperatif dan kompetitif, dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.3.
Skenario Proses Belajar Mengajar Model Pembelajaran Kooperatif dan Kompetitif

<p>Metode Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Model Pembelajaran Kooperatif - Metode: Penjelasan, Latihan, Tugas, Tanya jawab. - Sasaran: Siswa dapat melakukan dribbling bola dengan cepat. 	<p>Metode Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Model Pembelajaran Kompetitif - Metode: Penjelasan, Penugasan, Latihan, Tugas, Tanya Jawab. - Sasaran: Siswa dapat melakukan operan dada secara tepat. -
<p>a. Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berbaris, berdoa, apersepsi. - Menjelaskan tujuan pembelajaran. - Aktivitas pemanasan. <p>b. Inti Penyajian</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa diberikan informasi mengenai dribbling di dalam permainan bolabasket. ✓ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dimana pada setiap kelompok terdapat satu atau lebih siswa yang dianggap memiliki keterampilan lebih. ✓ Setiap kelompok diberikan kebebasan untuk menciptakan suatu aktivitas latihan/ permainan yang dikehendaknya dalam bentuk permainan 3 vs 2 yang materi di dalamnya terdapat aspek dribbling dan penguasaan bola. ✓ Siswa melakukan permainan yang 	<p>a. Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibariskan menjadi 4 saf, berdo'a bersama dan dipresensi serta penjelasan materi yang akan dipraktekkan secara singkat dilanjutkan pemanasan (<i>warming up</i>) <p>b. Inti Penyajian</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Setelah pendahuluan pembelajaran maka setiap kelompok terdiri atas 6 orang siswa, yg di tempatkan pada 5 titik sesuai dengan pembagian tugas. ✓ Yang melakukan dribbling pertama berdiri pada garis star, setelah peluit berbunyi siswa yg berada di garis depan harus mendribbling bola dengan melewati 6 rintangan dari rute yang ada, rute tersebut ada yg lurus ada yg zig-zag. ✓ Begitupun siswa yang lain, harus siap menerima bola dari pemain yang berada di belakangnya. Semua ini dilakukan secara estafet.

Enjang Risan Solehudin, 2013

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kompetitif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bolabasket (Studi Eksperimen Pada Siswa Putra di SMP Negeri 1 Cimanggung Kab. Sumedang)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<p>telah mereka buat sebagai latihan dasar dalam bentuk permainan 3 vs 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Setiap kelompok mempresentasikan permainan 3 vs 2 yang telah mereka buat. ✓ Siswa dikumpulkan dan guru mengkoreksi gerakan yang salah serta memberikan masukan-masukan. ✓ Siswa kembali melakukan gerakan dasar bolabasket dalam bentuk permainan 3 vs 2 dengan gerakan yang lebih baik. <p>Ket: pembagian kelompok sesuai situasi dan kondisi kelas tersebut.</p> <p>c. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendinginan, evaluasi, diskusi, Tanya jawab dan berdoa. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Setiap kelompok harus berusaha menggiring bola pada rute yang harus di lewati dengan secepat mungkin dan finisi nya di lakukan oleh siswa yang terakhir melakukan dribling yang berada di titik ke 5. Setiap kelompok harus berusaha mencapai finish. ✓ Semua ini di lakukan secara kompetisi, tim yang menang melawan yang menang dan yang kalah melawan yang kalah. <p>c. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik dibariskan, evaluasi atau koreksi kegiatan yang telah dilaksanakan. ➤ Informasi-informasi, berdoa.
---	---