

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Dan Desain Penelitian

Metode sangat diperlukan dalam setiap penelitian, penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 6) “Metode penelitian dapat diartikan sebagai “cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan”. Oleh karena itu, kedudukan dan fungsi metode sangat penting dalam pengumpulan dan analisis data”. Sesuai dengan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan suatu hal yang berkaitan dengan prosedur, alat, serta desain penelitian yang digunakan, sehingga menghasilkan penelitian yang benar-benar ilmiah atas permasalahan-permasalahan yang diteliti.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen menurut Sugiyono (2010, hlm. 107) adalah “Metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif”. Metode penelitian eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki sesuatu masalah sehingga diperoleh hasil. Jadi, dalam metode ini harus ada faktor yang dicobakan. Dalam hal ini, faktor yang dicobakan adalah variable bebas yaitu model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* untuk diketahui pengaruh atau dampaknya terhadap variable terikat yaitu keterampilan bermain dalam pembelajaran futsal.

B. Desain Penelitian

Untuk memperlancar proses penelitian maka diperlukan sebuah desain penelitian sebagai pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan setiap langkah-langkah peneliti yang akan diambil agar proses penelitian berjalan sesuai dengan prosedur

Jenriko Sihotang, 2016

PENGARUH MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

yang benar. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 110) mengungkapkan “*One group pretest-posttest design* adalah rancangan yang digunakan untuk satu kelompok, pertama-tama dilakukan pengukuran, lalu dikenakan perlakuan untuk jangka waktu tertentu, kemudian dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya”. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1 Desain Penelitian

O₁	X	O₂
----------------------	----------	----------------------

Keterangan :

- O₁** : *Pre-test* yaitu tes awal (melakukan observasi sebelum menggunakan model *TGfU*)
- X** : Perlakuan yaitu menggunakan model *TGfU* dalam pembelajaran futsal
- O₂** : *post-test* yaitu tes akhir, yaitu observasi setelah menggunakan model *TGfU* dalam pembelajaran futsal

C. Partisipan dan Tempat Penelitian

1. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 dan 5 SD Kasih Bangsa Holis, yang aktif mengikuti ekstrakurikuler futsal. Jumlah siswa yang aktif mengikuti ekstrakurikuler futsal adalah 15 orang.

2. Tempat

Lapangan Green Futsal, Taman Holis Indah, blok G no. 1

D. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Setiap penelitian membutuhkan data-data dan informasi dari sumber-sumber yang dapat dipercaya, khususnya dari objek penelitian yang nantinya dapat digunakan untuk menjawab masalah dan hipotesis penelitian. Biasanya dalam penelitian sumber informasi diperoleh dari populasi dan sampel, sama halnya dengan ungkapan Sugiyono (2010, hlm. 117) mengemukakan bahwa

Jenriko Sihotang, 2016

PENGARUH MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Dari pernyataan tersebut populasi dari penelitian ini adalah seluruh anggota ekstrakurikuler futsal di SD Kasih Bangsa Holis yang berjumlah 15 orang.

b. Sampel

Sampel yang baik adalah sampel yang representative mewakili populasi. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 118) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sedangkan menurut Arikunto (2002, hlm. 174) “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Untuk mengetahui seberapa besar jumlah anggota sampel yang digunakan sebagai sumber data tergantung pada tingkat kepercayaan yang dikehendaki. Arikunto (2002, hlm.109) menjelaskan bahwa “Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila jumlah populasi kurang dari 100 orang lebih baik diambil semuanya, sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi”.

Jadi, karena anggota populasi kurang dari 100 orang, maka penelitian ini merupakan penelitian populasi. Peneliti mengambil semua populasi untuk menjadikan sampel yakni sebanyak 15 orang, sampel diambil dari anggota aktif yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SD Kasih Bangsa Holis.

E. Instrumen Penelitian

Dalam suatu penelitian biasanya dibutuhkan suatu alat ukur yang dapat melihat atau menggambarkan perubahan atau kemajuan yang telah dicapai dari suatu penelitian. Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus mempersiapkan terlebih dahulu instrumen yang akan digunakan. Sugiyono (2010, hlm. 146) menjelaskan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang akan diamati”.

Untuk memperoleh data secara objektif, diperlukan instrument yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan teruji dengan baik. Instrument yang digunakan

dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Menurut Nasution (1988) dalam Sugiyono (2010, hlm. 310) mengemukakan:

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data itu dikumpulkan dan seiring dengan bantuan berbagai alat yang sangat canggih, sehingga benda-benda yang sangat kecil maupun yang sangat jauh dapat diobservasi dengan jelas.

Sedangkan Marshall (dalam Sugiyono 2010, hlm. 310) mengatakan bahwa *“Through observation, the researcher learn about behaviour and the meaning attached to those behavior”*. Artinya melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Jadi dari penjabaran dari para ahli tersebut peneliti menyimpulkan bahwa instrumen yang digunakan adalah lembar observasi.

Pada penelitian ini yang diteliti adalah keterampilan bermain peserta didik, penilaian keterampilan bermain peserta didik pada dasarnya dilakukan pada saat peserta didik melakukan kegiatan permainan yang diteliti. Oleh karena itu, dibutuhkan perencanaan dan format observasi yang cermat. Griffin dkk (dalam Gagah, G. 2015, hlm.56) *“telah menciptakan suatu instrumen penelitian yang diberi nama Game Performance Assesment Instrument (GPAI)”*. GPAI yang telah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB) yaitu membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan sewaktu permainan berlangsung.

Aspek-aspek yang diobservasi dalam IPPB 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, dan melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Adapun komponen instrument penilaian keterampilan bermain futsal, yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.1 Komponen Istrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB)

No	Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
----	-----------------------------	----------

1	Keputusan yang diambil (<i>making decision</i>)	Membuat pilihan yang sesuai dengan situasi bermain. Apa yang harus dilakukan pada situasi tersebut, pada situasi tersebut apakah <i>passing</i> , <i>shooting</i> atau <i>dribbling</i> yang tepat dilakukan pada situasi tersebut.
2	Melaksanakan keterampilan (<i>skill execution</i>)	Penampilan yang efisien dari macam keterampilan yang dipilihnya. Siswa melakukan operan kepada teman yang kosong atau yang lebih menguntungkan, mengontrol bola sesuai kebutuhan permainan, dan menghasilkan skor dari hasil tembakan ke gawang.
3	Memberi dukungan (<i>support</i>)	Memposisikan pergerakan pada posisi yang bebas dari penjagaan lawan saat menerima umpan dari teman
4	Menjaga gerak lawan (<i>guard</i>)	Menahan laju gerak lawan yang sedang menguasai bola. Menjaga pergerakan lawan yang melakukan pergerakan tanpa bola
5	Kembali ke pangkalan (<i>base</i>)	Pemain yang kembali ke posisi semula setelah melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
6	Menyesuaikan diri (<i>adjust</i>)	Pergerakan dari pemain, baik saat menyerang maupun bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi bermain

(Sumber : *Pengaruh Model Pembelajaran TGfU Terhadap Hasil Belajar Bola Tangan oleh Afrian Pratama, 2011*)

Keuntungan dari IPPB adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (observer) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan saat itu. Ketika menggunakan IPPB peneliti mengidentifikasi ketujuh komponen tersebut yang diaplikasikan ke permainannya dan menimbang satu atau banyak kriteria dalam setiap komponen yang mengidentifikasi keputusan dan penampilan taktis yang bagus.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil semua komponen bermain, kemudian mengobservasi setiap siswa dalam pelajaran permainan tersebut. Berikut komponen-komponen keterampilan bermain futsal yang telah dipilih oleh peneliti :

Tabel 3.2. Lembar Pengamatan Penampilan Bermain Futsal

KOMPONEN YANG DIAMBIL	KRITERIA	KETEPATAN		KEEFISIENAN	
		T	T	E	TE

Jenriko Sihotang, 2016

PENGARUH MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

KEPUTUSAN YANG DIAMBIL	a. Mengoper				
	b. Menembak				
	c. Menggiring				
MELAKSANKAN KETERAMPILAN	a. Operan				
	b. Kontrol bola				
	c. Tembakan masuk				
MEMBERIKAN DUKUNGAN	a. Pemain bergerak menyambut bola				
	b. Pemain bergerak membuka ruang, memanfaatkan panjang dan lebar lapangan				
MENJAGA GERAK LAWAN	a. Menghadang laju bola				
	b. Menjaga lawan yang melakukan pergerakan tanpa bola				
KEMBALI KE PANGKALAN	a. Kembali ke pangkalan setelah menyerang				
MENYESUAIKAN DIRI	a. Bergerak ketika menyerang				
	b. Bergerak ketika bertahan				

Keterangan :

T : Tepat

TT : Tidak Tepat

E : Efisien

TE : Tidak Efisien

Dengan menggunakan sistem perhitungan yang sederhana, pengamat bisa mengetahui kualitas penampilan bermain seseorang berdasarkan jumlah tindakan yang tepat dan tidak tepat. Berikut gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan untuk apsek yang dinilai :

1. Standar Mengambil Keputusan (SMK) = jumlah pengambilan keputusan yang tepat : jumlah pengambilan keputusan yang tidak tepat

Jenriko Sihotang, 2016

PENGARUH MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

2. Standar keterampilan (SK) = jumlah keterampilan yang efisien : jumlah keterampilan yang tidak efisien
3. Standar Memberi Dukungan (SMD) = jumlah pemberian dukungan yang tepat : jumlah pemberian dukungan yang tidak tepat
4. Standar menjaga gerak lawan (SMGL) = jumlah menjaga gerak lawan yang tepat : jumlah menjaga gerak lawan yang tidak tepat
5. Standar Kembali ke Pangkalan (SKP) = jumlah kembali kepangkalan yang tepat : jumlah kembali kepangkalan yang tidak tepat.
6. Standar Penyesuaian Diri (SPD) = jumlah penyesuaian diri yang tepat : jumlah penyesuaian diri yang tidak tepat
7. Penampilan Bermain = (SMK+SK+SMD+SKP+SPD+SMGL) : 6

F. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian dilakukan dalam beberapa langkah, yaitu:

1. Tes Awal (*pre test*)

Tujuan dari tes awal atau *pre test* ini adalah untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain futsal siswa sebelum diberikan perlakuan model *Teaching Games for Understanding*, dalam hal ini guru berperan sebagai observer dan mengisi lembar observasi sesuai apa yang terjadi di lapangan. Tes awal dilakukan pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 02 maret 2016

Jam : 12:30 – 14:30 WIB

2. Pelaksanaan Penelitian

Setelah melakukan tes awal, peneliti memberikan perlakuan (*treatment*), yaitu memberikan pembelajaran model *Teaching Games for Understanding* terhadap siswa. Pada tahap ini, jumlah pertemuan sebanyak 10 kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada :

Hari : Rabu dan Jumat

Tanggal : 2, 4, 11, 16, 18, 23 Maret dan 6, 13, 15, dan 20 April 2016

Jam : Rabu 12:30-14:30 WIB dan Jumat 11:00-12:00 WIB

3. Tes akhir atau *Post Test*

Jenriko Sihotang, 2016

PENGARUH MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

Setelah melakukan perlakuan atau melakukan pembelajaran permainan futsal dengan model *Teaching Games for Understanding* selama 10 kali pertemuan, pada tahap ini melakukan pengambilan data, hasil dari keterampilan bermain futsal siswa melalui observasi. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada :

Hari : Rabu
 Tanggal : 20 april 2016
 Jam : 12:30-14:30

4. Pengolahan Data

Pada tahap ini, semua data-data dari tes awal dan tes akhir diolah untuk dilihat perubahan perkembangan keterampilan bermain siswa.

5. Kesimpulan

Menyimpulkan hasil dari penelitian, apakah ada pengaruh perlakuan pembelajaran model *Teaching Games for Understanding* terhadap keterampilan bermain futsal siswa.

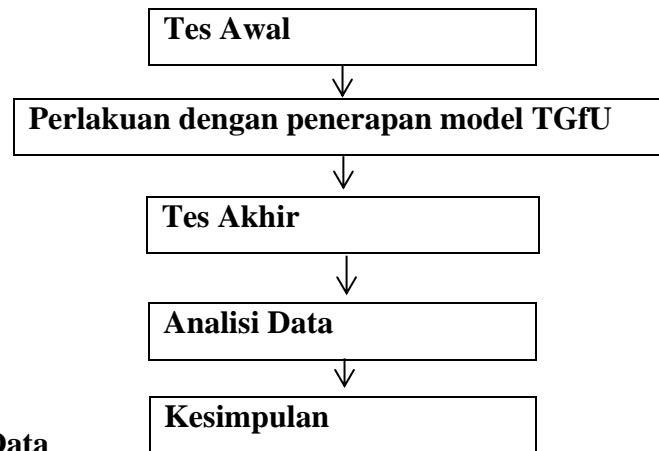
Berikut jadwal penelitian yang dilaksanakan :

Table 3.3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Hari, Tanggal dan Waktu	
		Rabu, jam 12:30-14:30	Jumat , 11:00-12:00
1	<i>Pre test</i>	02 Maret 2016	
2	<i>Treatment</i>	2 maret 16 maret 23 Maret 6 april 13 april 20 April	4 maret 11 maret 18 maret 15 april
3	<i>Post test</i>	20 April 2016	

Untuk memberikan kemudahan dalam melakukan penelitian, maka diperlukan adanya langkah-langkah kerja penelitian. Penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

Gambar 3.2 Langkah-langkah penelitian



G. Analisis Data

Dalam penelitian ini, data yang dianalisis berupa data kuantitatif. Data kuantitatif untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa pada tes awal dan tes akhir dalam permainan futsal. Setelah data dari tes awal dan tes akhir terkumpul, selanjutnya diolah dan dianalisis. Langkah-langkah pengolahan data tersebut adalah sebagai berikut :

1. Menghitung nilai rata-rata tes awal dan tes akhir menurut Abduljabar (2013, hlm. 111) dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} : nilai rata-rata

$\sum x_i$: jumlah skor

n : jumlah responden

2. Mencari simpangan baku menurut Abduljabar (2013, hlm. 122), sebagai berikut :

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

keterangan :

s : simpangan

x_i : jumlah skor

\bar{x} : nilai rata-rata

n : jumlah responden

3. Menguji Normalitas

Tujuan menguji normalitas adalah untuk mengetahui apakah dari hasil penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Metode untuk menguji normalitas dalam penelitian ini adalah metode Lilliefors, dengan langkah-langkah yang digunakan menurut Abduljabar (2013, hlm. 148) sebagai berikut :

- a. Membuat tabel penolong untuk mengurutkan data terkecil sampai terbesar, kemudian mencari rata-rata dan simpangan baku.
- b. Mencari Z skor dan tempatkan pada kolom Zi

$$z = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

Keterangan :

z : skor standar yang dicari

x : skor yang didapat

\bar{x} : rata-rata hitung

s : simpangan baku

- c. Mencari luas Z_i pada tabel Z
 - d. Pada kolom $F(Z_i)$, untuk luas daerah yang bertanda negatif maka $0,5 -$ luas daerah, sedangkan untuk luas daerah yang bertanda positif maka $0,5 +$ luas daerah
 - e. Pada kolom $S(Z_i)$ adalah urutan n dibagi jumlah n
 - f. Hasil pengurangan $F(Z_i) - S(Z_i)$ tempatkan pada kolom $F(Z_i) - S(Z_i)$
 - g. Mencari data atau nilai tertinggi, tanpa melihat (-) atau (+), sebagai nilai L_o
 - h. Membuat kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis
 - Jika $L_o \geq L_{tabel}$ tolak H_o dan H_i diterima artinya data tidak berdistribusi normal
 - Jika $L_o \leq L_{tabel}$ terima H_o artinya data berdistribusi normal
 - i. Mencari nilai L_{tabel} , membandingkan L_o dengan L_t
 - j. Membuat kesimpulan
4. Menguji homogenitas variansi

Menguji homogenitas variansi dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian ini homogen atau tidak. Uji homogenitas menurut Abduljabar (2013, hlm. 178) menggunakan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} \text{ atau } F = \frac{\text{variansi terbesar}}{\text{variansi terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah hipotesis ditolak jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, dimana F_{tabel} didapat dari daftar distribusi F dengan taraf nyata 0,05 dan derajat kebebasan $dk = V_1$ dan V_2 , dan nilai $V_1 = n_1 - 1$ dan $V_2 = n_2 - 1$, jadi data setiap butir tes adalah homogen bila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$

5. Menguji signifikansi

Maksudnya adalah untuk menguji kesamaan dua rata-rata antara faktor internal dan faktor eksternal. Untuk menguji dua rata-rata ini ditentukan oleh uji normalitas terlebih dahulu. Jika setelah uji normalitas ternyata berdistribusi normal, kemudian lakukan uji t untuk menguji kesamaan dua rata-rata.

Prosedur untuk uji t menurut menurut Abduljabar (2013, hlm. 166) menggunakan rumus sebagai berikut: adalah sebagai berikut :

a. Menghitung simpangan baku gabungan, dengan rumus :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 1}$$

Keterangan :

S^2 : simpangan baku gabungan

n_1 : banyaknya sampel kelompok 1

n_2 : banyaknya sampel kelompok 2

S_1^2 : variansi kelompok 1

S_2^2 : variansi kelompok 2

b. Mencari nilai t dengan rumus :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

t : nilai t yang dicari

\bar{x}_1 : nilai rata-rata kelompok 1

\bar{x}_2 : nilai rata-rata kelompok 2

n_1 : banyaknya sampel kelompok 1

n_2 : banyaknya sampel kelompok 2

S : simpangan baku gabungan

Membandingkan nilai T_{hitung} yang telah dicari dengan nilai T_{tabel} , dengan derajat kebebasan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dan taraf signifikansi 0,05. Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka data tersebut signifikan.