

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian sangat diperlukan sebuah metode agar penelitian dapat berjalan dengan baik. Seperti menurut Sugiyono (2011, hlm. 2) “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Maka dari itu peneliti harus memilih secara cermat metode yang akan digunakan dalam penelitiannya. Metode merupakan suatu cara untuk mencapai tujuan, sedangkan tujuan dari penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara-cara tertentu sesuai dengan prosedur penelitian.

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen untuk mendeskripsikan pembelajaran pendidikan jasmani yang ada di sekolah. Sugiyono (2014, hlm. 107) menjelaskan tentang metode eksperimen “Metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat.

Secara teori tujuan dari eksperimen adalah untuk menyelidiki ada atau tidaknya hubungan sebab akibat dari perlakuan-perlakuan pada kelompok obyek uji coba. Dalam penelitian ini perlakuan yang diberikan adalah aktivitas permainan tradisional gobak sodor. Guna untuk melihat seberapa besar hubungan dan pengaruh terhadap kerjasama siswa laki-laki dan perempuan. Adapun desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pretest-Posttest one Group Design*. Pada desain ini terdapat pretest berupa angket, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Siswa diberikan pretest berupa angket, kemudian diberikan

perlakuan permainan gobak sodor, dan yang terakhir siswa akan dibeikan posttest berupa angket.

Penelitian ini terdiri dari satu variable bebas dan variable terikat. Variable bebas adalah variable yang mempengaruhi dan sebagai penyebab factor dalam penelitian. Sedangkan variable terikat adalah variable yang dipengaruhi. Sebagaimana dapat kita lihat dalam desain penelitian dibawah ini.

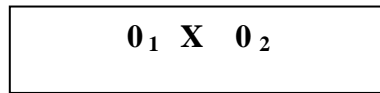
3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan suatu rencana atau metode yang akan dilaksanakan pada saat penelitian. Menurut John W Creswell (2010, hlm. 353) “desain penelitian adalah rencana dan prosedur penelitian yang mencakup semua keputusan mulai dari asumsi yang luas hingga metode paling mendetail mengenai proses pengumpulan dan analisis data”.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Eksperimental Desain*. Alasan peneliti menggunakan metode ini karena menyesuaikan dengan bentuk penelitian yang bertujuan untuk meneliti suatu peristiwa atau gejala kemudian mencari hubungan dan pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Kemudian rancangan desain penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu desain yang terdapat *pretest* sebelum diberikan *treatment* (perlakuan). Dengan desain ini penelitian akan lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Desain penelitian ini diawali dengan pengambilan populasi dan sampel kemudian diberikan tes awal berupa angket kerjasama. setelah melakukan tes awal sampel diberikan *treatment* (perlakuan) berupa permaiana tradisional gobak sodor yang diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah. Setelah masa perlakuan berakhir maka dilakukan tes akhir berupa angket kerjasama. setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul maka dilanjutkan dengan mengolah dan menganalisis data tersebut dengan statistic. Hal ini dilakukan untuk mengetahui

hubungan dan pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap kerjasama siswa. Mekanisme tersebut digambarkan dalam gambar sebagai berikut:



Gambar 3.1
Desain Penelitian

Sumber (sugiyono, 2011, hlm. 74) One Group Pretest-Posttest Design

Keterangan :

X : Treatment atau perlakuan

O_1 : Test Awal

O_2 : Test Akhir

3.3 Populasi dan Sampel

Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah pertama (SMP). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX. Melihat besarnya jumlah populasi maka peneliti akan mengambil satu kelas dari populasi tersebut untuk dijadikan sampel penelitian sesuai dengan penjelasan Sugiyono (2012, hlm. 118) “mengenai besaran sampel yang diambil, bahwa apabila `populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada dalam populasi. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populsi itu”. Dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah sebanyak satu kelas secara acak yang berjumlah 23 siswa,

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik sampling *nonprobability* teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik sampel ini meliputi *sampling sistematis, kuota, aksidental, purposive, jenuh, dan snowball*. Dalam penelitian ini peneliti akan

Fahmi Hidayat, 2017

PENGARUH PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP KERJASAMA SISWA

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

menggunakan teknik *sampling purposive*. Sugiyono (2009, hlm. 85) “sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Misalnya apabila akan melakukan penelitian tentang kualitas kerjasama maka sampel sumber datanya adalah kelas yang kerjasamanya dianggap bagus. Peneliti menggunakan teknik ini dikarenakan teknik ini menghemat biaya dan waktu.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel merupakan objek atau hal yang sangat penting dalam suatu penelitian. Variabel yang ada didalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah permainan tradisional gobak sodor. Sedangkan variabel terikatnya adalah kerjasama siswa.

3.5 Instrumen Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, untuk menguji hipotesis yang dirumuskan, akan diperlukan instrument pengumpulan data. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan untuk mengetahui kerjasama siswa adalah melalui kuesioner (angket) sebagai tehnik utama. Dan untuk melengkapi data yang diharapkan, maka peneliti akan melakukan observasi langsung ke lapangan serta melakukan studi dokumentasi. Sugiyono (2012, hlm. 199) menjelaskan bahwa “teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket pada umumnya digunakan untuk meminta keterangan tentang fakta, pendapat, pengetahuan, sikap dan perilaku responden dalam suatu peristiwa. Sedangkan angket yang digunakan adalah angket tertutup yaitu sebuah angket dengan pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan yang dilengkapi dengan dengan jawabannya dan tinggal dipilih oleh responden. Sugiyono (2012, hlm. 201) menjelaskan bahwa “angket tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan

responden untuk memilih salah satu alternative jawaban dari setiap pertanyaan yang tersedia”. Mengenai alternative jawaban angket tersebut penulisan menggunakan skala sikap yaitu *skala Likert*. Sugiyono (2012, hlm. 134) “*skala likert* digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut sebagai variabel bebas. Dengan *skala Likert*, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang berupa pertanyaan atau pernyataan. Jawaban dari setiap instrument yang menggunakan *skala likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negative. Dari uraian tersebut maka penulis dapat mengkatagorikan penyekoran dari setiap jawaban sebagai berikut :

Tabel 3.1

KISI-KISI INSTRUMEN KERJASAMA

Definisi Konsep	Definisi Operasional	Indikator
<p>1. Suherman (2001, hlm. 86) menyebutkan unsur penting dalam kerjasama yaitu :</p> <p>a. Mengikuti aturan</p> <p>b. Membantu teman yang belum bisa</p> <p>c. Ingin semua bermain dan berhasil</p> <p>d. Memotivasi orang lain</p> <p>e. Bekerja keras menerapkan skill</p> <p>f. Hormat terhadap orang</p>	<p>Kerjasama adalah adalah suatu kegiatan yang dilakukan lebih dari satu orang dan mempunyai maksud dan tujuan tertentu dikelola secara terorganisir</p>	<p>1. Mau mengikuti aturan</p> <p>2. Saling membantu</p> <p>3. Memberikan motivasi ke yang lain</p> <p>4. Hormat kepada yang lain</p> <p>5. Ingin semua bermain</p> <p>6. Bekerjasama meraih tujuan</p> <p>7. Mampu menerima pendapat orang lain</p> <p>8. Bermain secara</p>

<p>lain</p> <p>g. Mengendalikan temperamen</p> <p>h. Memperhatikan orang lain</p> <p>i. Kerjasama meraih tujuan</p> <p>j. Menerima pendapat orang lain</p> <p>k. Bermain secara terkendali</p> <p>2. Santosa (1992, hlm.29-30) mengatakan bahwa kerjasama adalah suatu bentuk interaksisosial dimana tujuan kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan kelompok yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga seorang individu hanya dapat tujuan mencapai tujuan bila individu lain juga mencapai tujuan.</p> <p>3. Soekanto (2014, hlm. 21) kerjasama adalah</p>		<p>terkendali</p>
--	--	-------------------

<p>suatu usaha bersama antara orang perorang atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan yang sama.</p> <p>4. Nazsir (2013, hlm. 19) kerjasama merupakan kegiatan sosial dalam usaha untuk mencapai tujuan bersama dengan cara melakukan komunikasi yang baik dan efektif serta saling tolong menolong baik individu maupun kelompok</p> <p>5. Davis (2006, hlm 1) berpendapat bahwa kerjasama adalah keterlibatan mental atau emosional orang didalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk memberikan kontribusi dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan</p>		
---	--	--

kelompok.		
-----------	--	--

Tabel 3.2
Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif jawaban	Skor Alternatif jawaban	
	Positif	Negatif
a. Sangat setuju	5	1
b. Setuju	4	2
c. Ragu-ragu	3	3
d. Tidak setuju	2	4
e. Sangat tidak setuju	1	5

Uji coba angket dilakukan oleh peneliti terdahulu di SMPN 2 Lembang kelas IX dengan jumlah responden sebanyak 23 orang siswa. Berdasarkan analisis hasil uji coba didapat 69 butir soal valid dan 13 butir soal dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.3
Hasil Analisis Validitas Item Soal

Jenis Instrumen	No. Item Tidak Valid	No. Item Valid
Kemampuan Kerjasama Siswa	5,21,23,27,30,34,35,43, 59,63,66,71,77	1,2,3,4,6,7,8,9,10,11,12,13,14, 15,16,17,18,19,20,22,24,25,26, 28,29,31,32,33,36,37,38,39,40, 41,42,44,45,46,47,48,49,50,51, 52,53,54,55,56,57,58,60,61,62, 64,65,67,68,69,70,72,73,74,75, 76,78,79,80,81,82

Tolak ukur untuk menginterpretasikan koefisien reliabilitas menggunakan kategori yang dikemukakan oleh Guilford (Suherman, 2003, hlm 139).

Tabel 3.4
Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Validitas	Derajat Reliabilitas
$0,90 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,70 < r_{11} \leq 0,90$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,70$	Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Tabel 3.5
Hasil Analisis Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas r_{11}	Interpretasi
0,95	Sangat Tinggi

Dan diperoleh koefisien reliabilitas 0,95 jadi berdasarkan koefisien reliabilitas yang diperoleh instrumen tes memiliki reliabilitas sangat tinggi.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2014, hlm. 308) menyatakan bahwa “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Dalam teknik pengumpulan data ada bermacam-macam teknik, yaitu melalui kuesioner (angket), dokumentasi, observasi. Ketiga teknik pengumpulan data tersebut diharapkan dapat saling melengkapi, sehingga diperoleh suatu informasi yang diharapkan sesuai dengan tujuan pada penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data kuesioner (angket). Dikarenakan dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan menciptakan kondisi yang cukup baik, sehingga responden dengan sukarela akan memberikan data objektif dan cepat. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai kerjasama dalam permainan gobak sodor. Angket dibagikan kepada siswa diawal penelitian dan diakhir penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan aplikasi spss.

3.7 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini terdiri atas empat tahap kegiatan yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, analisis data, dan pembuatan kesimpulan.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan pada penelitian ini terdiri dari :

- a. Menyusun proposal penelitian
- b. Mengadakan seminar proposal
- c. Persetujuan bahan ajar dan instrument penelitian oleh dosen pembimbing
- d. Melakukan perizinan tempat untuk penelitian

Fahmi Hidayat, 2017

PENGARUH PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP KERJASAMA SISWA

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

e. Menentukan dan memilih sampel dari populasi yang telah ditentukan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Melaksanakan pretest dengan menggunakan angket untuk mengetahui kemampuan awal kerjasama siswa.
- b. Memberikan perlakuan permainan gobak sodor terhadap siswa.
- c. Melaksanakan posttest dengan menggunakan angket untuk mengetahui kemampuan akhir kerjasama.

3. Tahap Analisis Data

Pada penelitian ini tahap analisis data terdiri dari

- a. Mengumpulkan hasil data kuantitatif.
- b. Mengolah dan menganalisis hasil data yang diperoleh dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian.

4. Tahap pembuantan kesimpulan

Pada tahap ini peneliti membuat kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan dan memberikan saran agar bisa mamfaat bagi siswa dan guru pendidikan jasmani.

3.8 Tempat dan Waktu Pelaksanaan

1. Tempat Penelitian : SMPN 2 Pamulihan Sumedang
2. Waktu Penelitian : 29 Agustus – 30 September 2016
3. Intensitas Pertemuan : 3 kali dalam seminggu
4. Jumlah Pertemuan : 14 kali pertemuan

Penelitian ini dilakukan 3 kali dalam seminggu, sesuai dengan pendapat juliantine. Dkk (2007, hlm. 35) mengatakan bahwa “sebagai percobaan untuk mendapatkan hasil yang baik bisa pula dilaksanakan dalam frekuensi 3 hari/minggu. Sedangkan lamanya latihan paling sedikit 4-6 minggu”. Oleh karena itu peneliti melakukan pertemuan sebanyak 3 kali dalam seminggu dan penelitian ini dilakukan sebanyak 14 kali pertemuan didalam dan diluar jam pelajaran.

3.9 Analisis Data

Proses analisis data dapat dilakukan setelah data hasil dari penelitian diperoleh. Analisis data ini dilakukan berdasarkan metode statistika. Agar dapat diperoleh kesimpulan yang benar, setelah data dari tes awal dan tes akhir terkumpul. Data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa data kuantitatif. Data yang terkumpul selanjutnya akan dilakukan proses pengolahan dan analisis terhadap data-data tersebut untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis data digunakan untuk mengetahui bahwa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki rata-rata yang sama. Dengan kata lain, Untuk mengetahui bahwa kemampuan awalnya sama atau tidak jauh berbeda. Untuk mempermudah dalam pengolahan data, semua pengujian statistik dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *software SPSS*

3.9.1 Analisis Data Indeks Gain

Data indeks dianalisis untuk mengetahui peningkatan kemampuan kerjasama siswa setelah memperoleh perlakuan yang telah diberikan yaitu perlakuan dengan menggunakan gobak sodor. Gain di hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Gain} = \text{skor posttest} - \text{pretest}$$

Indeks gain adalah gain yang ternormalisasi yang dihitung dengan menggunakan rumus menurut Metlzer (Wulandari, 2010, hlm. 22) sebagai berikut :

$$\text{Indeks Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{pretest}}$$

Kemudian diinterpretasikan berdasarkan klaborasi menurut Hake (Wulandari, 2012, hlm. 22) seperti pada table berikut :

Tabel 3.6

Kriteria Indeks Gain

Indeks Gain (g)	Kriteria
$g > 0,70$	Tinggi

$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$g \leq 0,30$	Rendah