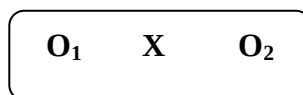


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Untuk mempermudah proses penelitian maka diperlukan sebuah desain penelitian sebagai pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan setiap langkah-langkah penelitian yang akan diambil agar proses penelitian berjalan sesuai dengan prosedur yang benar. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan untuk penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 110-111) “maka pada disain ini terdapat pretes,sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan”. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1
Desain Penelitian

Keterangan:

- O_1 : nilai *Pre-test* (sebelum diberi treatment)
 O_2 : nilai *Post-test* (setelah diberi treatment)

Dalam penelitian ini, penulis menjelaskan langkah-langkah penelitian sebagai berikut.

- Menentukan populasi dan sampel.
- Melakukan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan awal setiap peserta didik.
- Memberikan perlakuan atau *treatment handball like games*.
- Melakukan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui bagaimana kemampuan setelah diberikan perlakuan atau *treatment handball like games*.
- Menghitung perbedaan pengaruh sebelum dan setelah diberikan *treatment*
- Memakai pengujian hipotesis apakah perbedaan tersebut cukup berarti menerima hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini atau sebaliknya.

Dalam desain penelitian ini sampel diperoleh secara *purposive* penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dari populasi. Setelah sampel terkumpul kemudian dilakukan tes awal atau *pre-test*. Tes awal ini berfungsi untuk mengetahui tingkat kemampuan gerak dasar lempar tangkap siswa sebelum diberikan perlakuan. Sampel kemudian diberikan perlakuan atau *treatment* yaitu aktivitas *handball like games* selama 12 kali pertemuan (satu minggu dua kali). Setelah masa perlakuan berakhir maka dilakukan tes akhir (*post-test*). Setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul, maka data-data tersebut diolah.

B. Partisipan

Penelitian Eksperimen ini dilaksanakan di SDN Merdeka 5 yang beralamat di Jl. Merdeka, No 9 Kota Bandung. Alasan penentuan lokasi atau partisipan ini adalah peserta didik yang secara umum sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran penjas disekolah serta sarana dan prasarana mendukung untuk dilakukan penelitian ini.

SDN Merdeka 5 juga merupakan salah satu sekolah Unggul di Kota Bandung. Dan alasan utama dari peneliti memilih SD Merdeka 5 karena peneliti / penulis melaksanakan PPL disekolah tersebut, yang secara tidak langsung sudah mengetahui karakter siswa-siswanya di sekolah tersebut.

C. Populasi dan Sampel

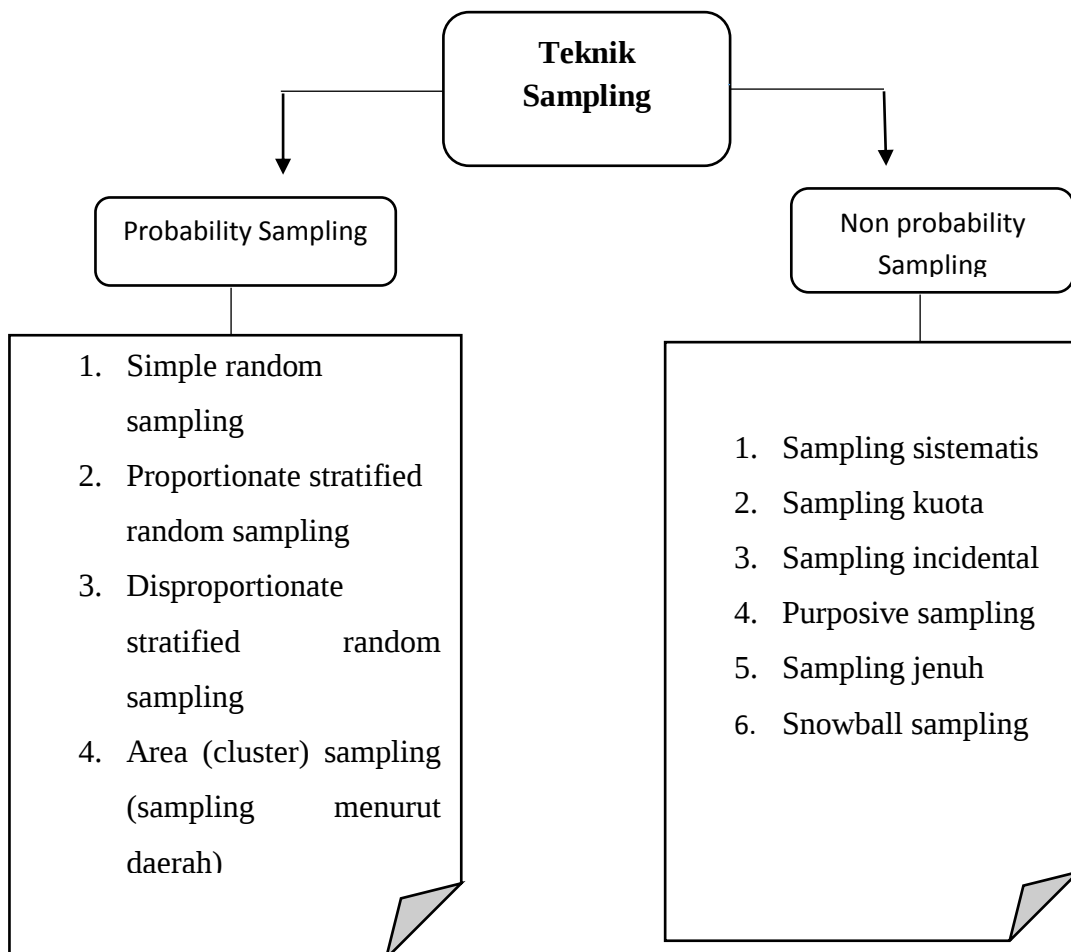
Populasi dalam suatu penelitian merupakan kumpulan individu atau objek yang merupakan sifat-sifat umum. Dalam hal ini Arikunto (2002, hlm. 102) menjelaskan bahwa: “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian sedangkan yang dimaksud sampel adalah meneliti sebagian dari populasi”. Sedangkan Sudjana (1989, hlm. 6) menjelaskan bahwa:

Totalitas semua nilai yang mungkin hasil menghitung ataupun pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.

Atas dasar pendapat para ahli diatas dapat digambarkan bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah totalitas sumber data secara keseluruhan subjek penelitian, oleh karena itu perlu ditetapkan secara akurat, sebab data yang terkumpul akan diolah dan dianalisa kemudian kesimpulannya digunakan untuk membuktikan kebenaran hipotesis. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar.

Sedangkan sampel merupakan bagian dari populasi menurut Arikunto (2002, hlm. 104) mengatakan bahwa: “Sampel adalah sebagian atau mewakili sebagian populasi yang diteliti”. Lebih lanjut Ibrahim dan Sudjana (2004, hlm. 85) menjelaskan bahwa: “Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki sifat yang sama dengan populasi”.

Teknik sampling menurut Sugiyono (2013, hlm. 119) “Teknik sampling pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu **Probability Sampling** dan **Nonprobability Sampling**. *Probability sampling* meliputi, *simple random*, *proportionate stratified random*, *disproportionate stratified random*, dan *area random*. *Non-probability sampling* meliputi, *sampling sistematis*, *sampling kuota*, *sampling aksidental*, *purposive sampling*, *sampling jenuh*, dan *snowball sampling*.



Gambar 3.2 macam-macam teknik sampling

Sumber Sugiyono (2013, hlm 119)

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Sampling Purposive*. Sugiono (2013, hlm. 120) mengemukakan bawa: “*sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Pada penelitian ini, peneliti memiliki berbagai macam pertimbangan dalam menentukan sampel. Jadi teknik pengambilan sampel yang dilakukannya yaitu dengan *sampling purposive*.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Merdeka 5 Tahun Ajaran 2016/2017. Adapun penelitian ini peneliti mengambil sampel dari kelas V C SD Merdeka 5 yang berjumlah 30 siswa. Selanjutnya dari 30 siswa tersebut, penulis melakukan pretest untuk mengetahui keadaan awal setiap siswa sebelum diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan yaitu *treatment handball like games*, setelah diberikan perlakuan kemudian diadakan test akhir atau posttest untuk mengetahui bagaimana pengaruh perlakuan yang telah diberikan.

D. Instrumen Penelitian

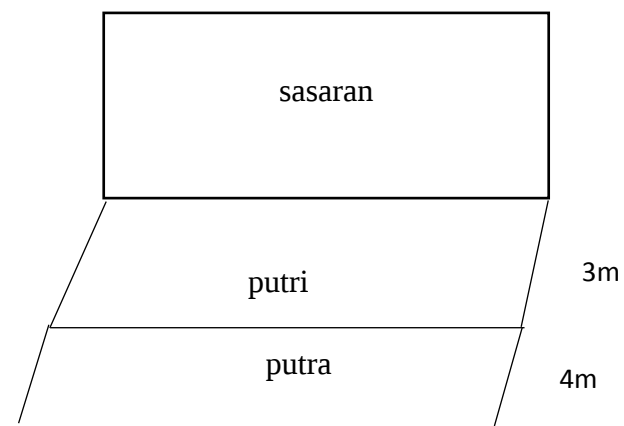
Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu berupa tes sebagai alat ukur untuk mengetahui hasil belajar siswa. Baik secara individu maupun kelompok setelah dilakukan tindakan. Tes adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur dan menilai yang berbentuk pemberian tugas oleh peneliti yang bertindak sebagai guru yang kemudian dilakukan dan dikerjakan oleh siswa.

Dalam penelitian eksperimen ini yang di ukur adalah keterampilan gerak dasar lempar tangkap dengan alat ukur berupa tes yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan dan kemajuan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mereka menempuh proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu.

Untuk mengetahui keterampilan gerak dasar lempar tangkap, peneliti menggunakan tes permainan bola tangan yang di jelaskan Nurhasan dan Hasanudin (2014, hlm. 251):

1. Keterampilan Lempar Tangkap Bola

Jarak untuk Putra = 4m dan Putri = 3



gambar 3.3

tes lempar tangkap

sumber (Nurhasan 2014, hlm. 251)

Pelaksanaan: Testee Berdiri di belakang garis batas lemparan, bola dipegang di depan dada. Setelah ada aba-aba, Testee harus melempar bola ke tembok dan kemudian menangkapnya kembali dan seterusnya selama 30 detik (boleh melempar dengan satu tangan ataupun dua tangan).

Catatan : disediakan 1 bola cadangan

Penilaian: skor satu diberikan apabila testee telah dapat menangkap bola dari setiap kali lemparan.

dinyatakan gagal bila :

1. Menginjak/ melewati garis batas lemparan pada waktu melempar
2. Bola tidak tertangkap.

Gita Dewi Mulyani, 2017

PENGARUH PENGAJARAN *HANDBALL LIKE GAMES* TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN GERAK DASAR LEMPAR TANGKAP DALAM PEMBELAJARAN PENJAS SEKOLAH DASAR

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

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam pembelajaran handball like games pada penelitian ini dilaksanakan sebagai berikut:

1. Tempat : Lapangan SDN Merdeka 5 Kota Bandung
2. Waktu : mulai 24 Oktober sampai 1 Desember 2016
3. Lama Pembelajaran : - Senin pkl 12.00 s.d 14.00 WIB
- Kamis pkl 07.00 s.d 09.00 WIB

Pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan sebanyak 12 kali pertemuan. Pembelajaran dilakukan dalam 2 kali dalam seminggu, yaitu hari senin dan kamis. Pembelajaran handball like games ini terdiri dari latihan pemanasan, inti, dan penutup. Adapun pembelajarannya sebagai berikut:

1. Pendahuluan (15 menit)

Sebelum melakukan pembelajaran siswa diinstruksikan untuk melakukan presensi terlebih dahulu kemudian melakukan pemanasan dengan bimbingan dari peneliti, yaitu melakukan peregangan statis dan melakukan pemanasan dengan permainan yang diberikan oleh peneliti.

2. Inti (60 menit)

Penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan program pembelajaran yang ditetapkan atau yang telah dituliskan dalam RPP yaitu berupa permainan handball like games.

3. Penutup (± 15 menit)

Setelah selesai melaksanakan pembelajaran dilakukan evaluasi kegiatan antara lain menjelaskan makna dan tujuan permainan handball like games. Setelah itu siswa diinstruksikan untuk melakukan pendinginan dengan bimbingan. Tahap ini ditekankan pada anggota tubuh yang telah melakukan aktivitas.

F. Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil pengukuran selanjutnya diolah dengan menggunakan cara-cara statistika, rumus-rumus yang digunakan untuk mengolah

data selanjutnya. Langkah-langkah pengolahan data tersebut ditempuh dengan prosedur sebagai berikut:

Data hasil penelitian akan dianalisis dengan menggunakan penghitungan *paired sample t-test* karena memiliki dua data dalam subyek yang sama, seperti yang dijelaskan dalam Derajat J dan Abduljabar B (2014, hlm. 148-149):

Uji ini dilakukan jika ingin menganalisis terhadap dua data yang berpasangan artinya ada dua kelompok data yang dimiliki oleh subyek yang sama.

Sebelum menentukan dengan menggunakan perhitungan *paired sample t-test*, peneliti harus terlebih dahulu mencari normalitas untuk melihat data yang diteliti tersebut normal atau tidak, dan setelah itu data yang diperoleh harus dilihat juga homogenitasnya. Setelah mendapatkan hasil dari normal dan homogenya kemudian peneliti bisa menghitung dengan menggunakan *paired sample t-test*.