

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah sesuatu yang sangat penting dalam sebuah penelitian, tanpa metode penelitian sebuah penelitian tidak akan berlangsung secara teratur. Di dalam metode penelitian mencakup lokasi, sampel dan populasi, desain penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan lain-lain. Menurut Sujarweni (2014, hlm. 5) “metode penelitian adalah cara ilmiah (rasional, empiris, dan sistematis) yang dilakukan oleh pelaku suatu disiplin ilmu untuk melakukan penelitian”. Pengertian mengenai metode penelitian tersebut disampaikan juga oleh Sugiyono (2015, hlm. 3) bahwa “secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Kesimpulan yang dapat diambil dari kedua definisi tersebut maka untuk memperoleh data yang akurat dibutuhkan suatu metode penelitian yang tepat sesuai dengan masalah yang ada dalam penelitian tersebut.

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut pendapat Sugiyono (2015, hlm. 107) “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap hal yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Alasan peneliti menggunakan metode eksperimen didasarkan pada penelitian penulis yang hendak mengungkap pengaruh dari Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan keterampilan bermain sepakbola siswa kelas V di SD Negeri 05 Kumbara Utama dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebagai hasil dari perlakuan/*treatment* yang telah diberikan selama proses pembelajaran. Untuk bahan perbandingannya, maka peneliti juga mengungkap pengaruh dari Pendekatan Teknik terhadap peningkatan keterampilan bermain sepakbola siswa kelas V di SD 05 Kumbara Utama.

B. Desain Penelitian

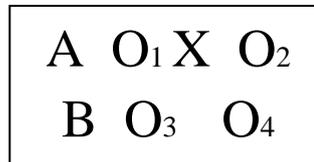
Dalam suatu penelitian dibutuhkan desain penelitian untuk dijadikan acuan dalam menyusun langkah-langkah penelitian. Desain penelitian dapat dikatakan sebagai rencana sistematis dengan bentuk kerangka yang dibuat untuk mencapai tujuan penelitian.

Menurut John W Creswell (2010, hlm 353) bahwa, “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”. Nur-Syahbana (2014, hlm. 44) menjelaskan bahwa desain penelitian adalah “Semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”. Desain penelitian harus disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan.

Penggunaan desain dalam penelitian ini adalah *pretest dan posttest* dengan kontrol *group desain*. Yakni dengan melakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal setiap siswa atau sampel dan melakukan tes akhir untuk mengetahui hasil dari perlakuan yang diberikan. Adapun langkah-langkah penelitian dan desain penelitian penulis deskripsikan dalam Gambar 3.1 yang digambarkan oleh Sugiyono (2015, hlm. 112-113) dan Gambar 3.1 sebagai berikut:

Gambar 3. 1

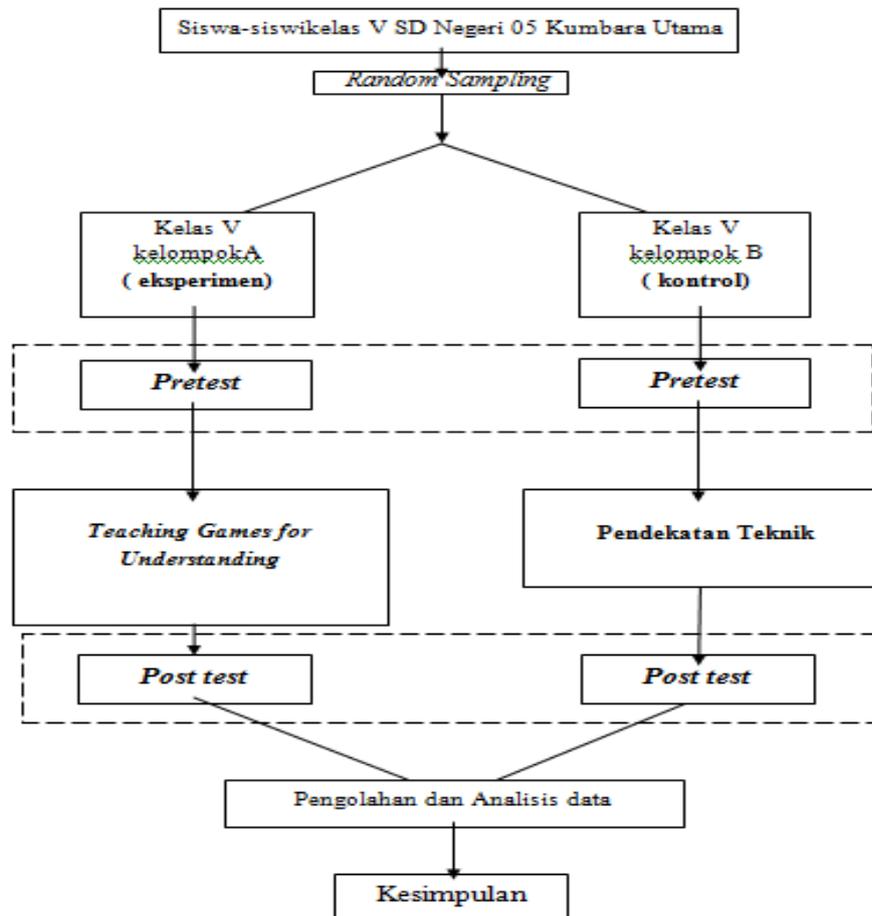
Desain Penelitian

Pretest-Post Test Control Group Design**Keterangan:**

A = Kelompok Eksperimen

B = Kelompok Kontrol

O₁ = Tes awal kelompok eksperimen untuk mengetahui data awal sebelum di berikan perlakuanO₂ = Tes akhir kelompok eksperimen sesudah di berikan perlakuanO₃ = Tes awal kelompok kontrol untuk mengetahui data awalO₄ = Tes akhir kelompok kontrolX = Perlakuan/*treatment*



Gambar 3. 2

Langkah-langkah penelitian

Penjelasan dari langkah-langkah yang peneliti gambarkan di atas ialah sebagai berikut :

1. Menentukan populasi dan sampel
2. Membagi sampel kedalam dua kelompok dengan menggunakan teknik *simple random sampling*
3. Melakukan tes awal
4. Melakukan *treatment* atau perlakuan kepada sampel
5. Melakukan tes akhir
6. Mengolah data
7. Melakukan pengujian hipotesis
8. Mengambil kesimpulan dari hasil data yang diperoleh oleh peneliti.

C. Lokasi Penelitian

Dalam menentukan lokasi penelitian sangatlah penting, karena dalam penyusunan pelaksanaan perencanaan dengan pengaturan waktu yang telah terencana, maka akan membantu kelancaran dalam proses penelitian. Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di SD Negeri 05 Kumbara Utama yang beralamat di Desa Kumbara Utama, Kecamatan Kerinci Kanan, Kabupaten Siak, Propinsi Riau.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi yang akan diteliti merupakan kumpulan seluruh objek atau subjek yang akan diteliti. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan menurut Sugiyono (2015, hlm. 117) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini, populasi yang diambil adalah siswa SD Negeri 05 Kumbara Utama, yang berjumlah sekitar 209 siswa.

2. Sampel

Apabila jumlah populasi besar maka peneliti membutuhkan waktu dan biaya yang besar maka dari itu digunakanlah sampel. Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai karakteristik mewakili populasi tersebut. Sebagaimana disampaikan Sugiyono (2015, hlm. 118) bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 120) *simple random sampling* adalah cara pengambilan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Berdasarkan pernyataan di atas maka sampel yang diambil adalah siswa

Alqindo Algozali Rohim, 2017
PENGARUH TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kelas V SD Negeri 05 Kumbara Utama yang berjumlah 34 siswa yang kemudian akan diundi secara random untuk menentukan mana kelompok yang akan menjadi kelompok eksperimen dan mana yang akan dijadikan kelompok kontrol.

Tabel 3. 1 Objek Penelitian

NO	KELAS	JUMLAH SISWA
1	V (kelompok eksperimen)	17
2	V (kelompok kontrol)	17

Kelas V kelompok eksperimen terdiri dari 17 siswa, merupakan kelas yang mendapat perlakuan atau kelas yang mendapatkan pembelajaran menggunakan Pendekatan *Teaching Games for Understanding*, sedangkan kelas V kelompok kontrol berjumlah 17 siswa, sebagai kelompok kontrol merupakan kelas yang menggunakan Pendekatan teknis.

E. Instrument Penelitian

1. Instrument Tes Penampilan Bermain Sepakbola

Instrumen yang digunakan peneliti adalah melalui tes keterampilan bermain sepakbola menggunakan instrumen yang telah ada yang dikutip Griffin, Mitchell, Oslin (1997) mengenai *Games Performance Assessment Instrument* (GPAI). Tes terdiri dari dua tes yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum kelas diberi perlakuan dan *Post-test* dilakukan setelah diberi perlakuan.

Penilaian penampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Metzler (2000) menjelaskan (Griffin, Mitchell, dan Oslin (1977) telah mengutip suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Aspek-aspek yang diobservasi dalam GPAI 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, melaksanakan jenis keterampilan yang

dipilihnya. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu :

1. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (*support*).
6. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Menurut Sucipto (2015, hlm. 84) “dalam pembelajaran sepakbola guru PJOK hanya beberapa komponen saja, seperti komponen *decision making*, *skill execution*, dan *support*. Sedangkan komponen yang lainnya dianggap cukup mewakili”. Sehingga untuk melakukan observasi cukup dengan ketiga komponen tersebut.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang digunakan peneliti dalam pengambilan data. Sugiyono (2015, hlm. 308) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Teknik yang digunakan di dalam mengumpulkan data tersebut ialah observasi. Menurut Nasution (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 310) “observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi”.

G. Analisis dan Pengolahan Data

Dalam analisis ini penulis memperoleh data setiap siswa yaitu dengan cara observasi, yakni dengan menggunakan *Games Performance Assessment Instrument* (GPAI) terhadap situasi bermain sepakbola sebenarnya yang dimainkan oleh siswa yang menjadi objek penelitian. Jika sudah semua data terkumpul maka langkah selanjutnya yaitu pengolahan data yang di dapat dari hasil observasi tersebut, berikut adalah cara pengolahan dan rumus statistik penghitungan data :

- 1) Mencari rata-rata

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

Keterangan:

- n = Jumlah Sampel
- $\sum x_i$ = Jumlah Nilai Data
- \bar{x} = Rata-Rata Hitungan

- 2) Mencari simpangan baku

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

Keterangan :

S = Simpangan baku yang dicari

n = Jumlah sampel

$\sum (x - \bar{x})^2$ = Jumlah kuadrat nilai data dikurangi rata-rata

3) Menguji homogenitas dua variansi. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{VariansTerbesar}}{\text{Variansterkecil}}$$

a. Menentukan F tabel dengan taraf nyata 0.05

b. Menentukan homogenitas dengan kriteria :

Apa bila F-hitung < dari F-tabel, maka kedua varians homogen

Apabila F-hitung > dari F-tabel, maka kedua varians tidak homogen

4) Menguji normalitas data menggunakan uji kenormalan Lilliefors.

Prosedur yang digunakan ialah sebagai berikut :

a. Pengamatan $X_1, X_2, X_3 \dots X_n$ dijadikan bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3 \dots, Z_n$ dengan menggunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{X_1 - \bar{x}}{s}$$

(\bar{x} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku dari sampel)

b. Untuk bilangan baku ini digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_1) = P(Z \leq Z_1)$.

c. Selanjutnya dihitung proporsi $Z_1, Z_2, Z_3 \dots Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_1 . Jika proporsi ini dinyatakan $S(Z_i)$, maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3 \dots Z_n \leq Z_i}{n}$$

d. Menghitung selisih $F(Z_1) - S(Z_1)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.

- e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut, harga terbesar adalah L_0 .
- f. Dengan nilai kritis L tersebut dengan L_0 untuk mengetahui ditolak atau diterima hipotesis, dengan kriterianya :
- Tolak hipotesis nol (H_0), jika $L_0 > L_\alpha =$ Tidak Normal.
- Terima hipotesis nol (H_0), jika $L_0 < L_\alpha =$ Normal

5) Pengujian signifikansi

Pengujian signifikansi untuk menggambarkan terdapat atau tidaknya pengaruh dan perbedaan kelompok pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dan pembelajaran Pendekatan Teknis terhadap peningkatan keterampilan bermain sepakbola siswa kelas V di SD Negeri 05 Kumbara Utama, menggunakan uji t dengan rumus :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- t = nilai t_{hitung} yang dicari
- \bar{x}_1 = Nilai Rata-Rata pembelajaran TGfU
- \bar{x}_2 = Nilai Rata-Rata pembelajaran pendekatan teknik
- n_1 = Banyak Subjek Pembelajaran TGfU
- n_2 = Banyak Subjek Pembelajaran pendekatan teknik
- S_1^2 = varians kelompok pembelajaran TGfU
- S_2^2 = varians kelompok pembelajaran pendekatan teknik

6) Pengujian Hipotesis

Untuk uji t kriteria pengujiannya adalah tolak hipotesis nol (H_0), jika $t > t_{1-\alpha}$. Hipotesis nol (H_0) diterima, jika $t < t_{1-\alpha}$, dengan peluang $(1 - \alpha)$ pada $(\alpha = 0,95)$ dan $(dk) = n_1 + n_2 - 2$ dari daftar distribusi t.

