

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode dalam suatu penelitian merupakan salah satu cara yang ditempuh untuk mencapai suatu tujuan, sedangkan tujuan dalam sebuah penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan mengumpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara tertentu sesuai dengan prosedur penelitian yang dilakukan. Dalam suatu penelitian terdapat beberapa metode yang biasa dipergunakan diantaranya adalah metode penelitian eksperimen.

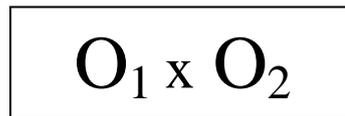
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimental yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau treatment. Disamping itu penulis ingin mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang diselidiki atau diamati. Mengenai metode eksperimen ini Surakhmad (1982:149), menjelaskan sebagai berikut :“Arti kata yang luas, bereksperimen ialah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat sesuatu hasil. Hasil itu akan menegaskan bagaimanakah kedudukan perhubungan kausal antara variabel-variabel yang diselidiki.”

Metode penelitian eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki sesuatu hal atau masalah sehingga diperoleh hasil. Jadi dalam metode eksperimen harus ada faktor yang dicobakan, dalam hal ini faktor yang dicobakan dan merupakan variabel bebas adalah media audiovisual terhadap keterampilan bermain futsal siswa.

B. Desain Penelitian

Agar mempermudah langkah – langkah yang harus dilakukan dalam suatu penelitian, diperlukan suatu alur penelitian yang dijadikan pegangan

agar peneliti tidak keluar dari ketentuan yang sudah ditetapkan sehingga tujuan atau hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pre-test Post-test Design* menurut Sugiyono (2015, hlm. 111) dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1

One Group Pre-test Post-test Design

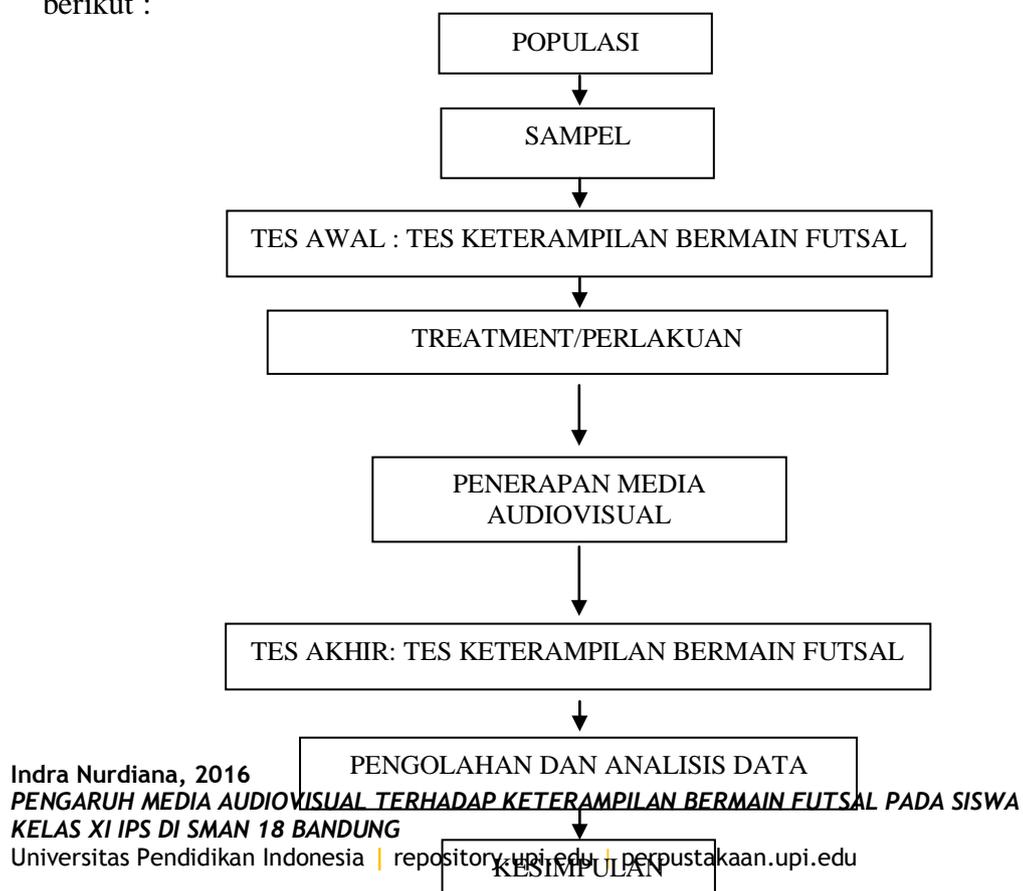
Sumber : Sugiyono (2015, hlm. 111)

Keterangan :

O_1 = Nilai *Pretest* sebelum diberikan perlakuan

O_2 = Nilai *Posttest* setelah diberikan perlakuan

Adapun langkah-langkah penelitiannya penulis deskripsikan sebagai berikut :



Bagan 3.2 : Alur Penelitian

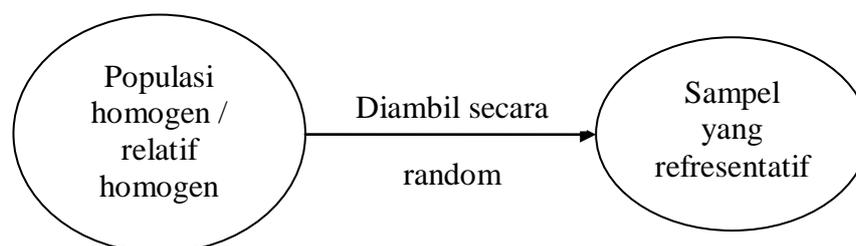
C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diselidiki, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2015, hlm. 117) yang mengemukakan bahwa: “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Populasi pada penelitian ini adalah Siswa kelas XI IPS SMA Negeri 18 Bandung.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *probability sampling*. Ada beberapa jenis teknik penarikan sampel. Yang akan penulis gunakan adalah teknik penarikan sampel secara acak atau *simple random sampling*. (Sugiyono, 2010 hlm 120). “Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu”. Berikut penjelasan dalam gambar mengenai *simple random sampling* :



Gambar 3.3. *Simple Random Sampling*
(Sumber: Sugiyono, 2010:120)

Peneliti mengambil sampel dengan cara diundi dari populasi sebanyak 70 siswa menjadi 20 siswa, karena penelitian ini menggunakan metode eksperimen maka secara tidak langsung menuntut siswa yang menjadi sampel untuk selalu hadir dalam mengikuti kegiatan yang telah diagendakan peneliti dalam kegiatan pemberian *treatment*.

Kehadiran sampel pada setiap kegiatan pemberian *treatment*, tentu akan berdampak pada hasil akhir yang didapat siswa, apakah setelah mengikuti serangkaian kegiatan yang berupa pemberian *treatment*, kemudian diuji cobakan saat tes akhir apakah sampel mengalami peningkatan atau tetap seperti semula.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan peneliti adalah melalui tes keterampilan bermain futsal menggunakan instrumen yang telah ada yang dikutip Griffin, Mitchell Oslin. (1997) mengenai GPAI (*games performance assessment instrument*). Tes terdiri dari dua tes yaitu *pre test* dan *post tes*. *Pre test* dilakukan sebelum kelas diberi perlakuan dan *post tes* dilakukan setelah diberi perlakuan.

Penilaian penampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. (Griffin, Mitchell, dan Oslin (1977) dalam Metzler (2000) yang dikutip dan diterjemahkan oleh penulis), telah menciptakan 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. Selanjutnya, GPAI diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain atau disingkat IPBB. Aspek-aspek yang diobservasi dalam IPBB 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.

Tabel 3.1
Kisi-kisi lembar observer
Pengamatan keterampilan Bermain

Variabel	indikator	Sub indikator	penilaian	
			T/E	TT/TE

Variabel	indikator	Sub indikator	penilaian	
			T/E	TT/TE
<p>Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama <i>Game Performance Assesment Instrument(GPAI)</i> untuk selanjutnya, GPAI akan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa.</p> <p>Setelah penulis membaca dan mengkaji dari buku tersebut bahwa penulis bisa mengambil tiga kriteria dari ketujuh komponen tersebut, seperti contoh di (gambar 10.3 dalam</p>	<p>1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)</p>	<p>a. Pemain berusaha mengoper bola pada waktu yang menguntungkan tim</p> <p>b. Pemain berusaha menggiring bola untuk menghindari lawan</p> <p>c. Pemain berusaha menendang bola ke arah gawang.</p> <p>d. Pemain berusaha Mengontrol bola pada situasi yang tepat</p>		
	<p>2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)</p>	<p>a. Operan bola terkendali</p> <p>b. Bola operan mengenai sasaran</p> <p>c. Pemain berusaha menyerang area pertahanan lawan</p> <p>d. Pemain belakang mempertahankan daerah pertahanan dari serangan lawan.</p>		

Variabel	indikator	Sub indikator	penilaian	
			T/E	TT/TE
buku Griffin, Mitchell, and Oslin (1997) dalam Metzler (2000) yang penulis terjemahkan), yang nantinya akan penulis terapkan sebagai bahan instrument penelitian.	3. Memberikan dukungan (<i>Support</i>)	a. Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima bola b. Pemain tengah berusaha membantu striker pada saat melakukan penyerangan.		

Tabel 3.2
Pedoman Penilaian
(Kisi-Kisi Lembar Observasi)

1. Membuat keputusan (*decisions making*)

Skala	Kriteria	Skor
Baik	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim • Siswa berusaha menggiring bola ke arah area pertahanan lawan 	3

Skala	Kriteria	Skor
Cukup	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menendang ke arah gawang lawan Siswa tidak melakukan operan pada waktu menguntungkan tim 	2
Kurang	<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak melakukan tembakan ke arah gawang lawan ketika ada kesempatan menciptakan skor Siswa mengoper bola ketika tidak ada kesempatan 	1

2. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill executive*)

Skala	Kriteria	Skor
Baik	<ul style="list-style-type: none"> Operan bola terkendali Bola operan mengenai sasaran satu tim 	3
Cukup	<ul style="list-style-type: none"> Operan bola tidak terkendali Bola operan mengenai sasaran tim lawan 	2
Skala	Kriteria	Skor
Kurang	<ul style="list-style-type: none"> Tidak melakukan operan Pemain tidak melakukan operan ketika tim menguntungkan 	1

3. Member dukungan (*support*)

Skala	Kriteria	Skor
Baik	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola • Pemain tengah berusaha membantu striker pada saat melakukan penyerangan 	3
Cukup	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola • Pemain tengah tidak membantu striker pada saat melakukan penyerangan 	2
Kurang	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa tidak bergerak mencari ruang kosong untuk menerima operan • Siswa tidak bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan 	1

Tabel 3.3
Lembar Observasi
Keterampilan Bermain

Nama Observer :

Indra Nurdiana, 2016
PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL PADA SISWA KELAS XI IPS DI SMAN 18 BANDUNG
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Komponen Keterampilan Bermain											
No	Nama	Membuat keputusan (<i>decisions making</i>)			Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>skill executive</i>)			Member dukungan (<i>support</i>)			Jumlah
		Baik	Cukup	Kurang	Baik	Cukup	Kurang	Baik	Cukup	Kurang	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											

E. Prosedur Pengolahan Data

Setelah data dari tes awal dan tes akhir terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut secara statistik. Langkah-langkah pengolahan data tersebut, ditempuh dengan prosedur sebagai berikut :

1. Menghitung rata-rata tiap variable penelitian dengan rumus

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

AL PADA SISWA

Keterangan :

X = skor rata-rata yang dicarai

X1 = Jumlah skor mentah

n = Banyaknya sampel

2. Menghitung nilai simpangan baku dengan pendekatan rumus :

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

Keterangan :

S = Simpangan baku yang dicari

n = Jumlah sampel

X1 = Jumlah skor mentah

X = skor rata-rata

3. Menguji homogenitas. Rumus yang digunakan menurut Sudjana (1989:250) adalah :

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah: terima hipotesis jika F-hitung lebih kecil dari F-tabel distribusi dengan derajat kebebasan = (V₁;V₂) dengan taraf nyata (α) = 0,05.

4. Uji normalitas

Dalam menguji normalitas disusun langkah-langkah sebagai berikut :

a. Pengamatan X₁, X₂, ..., X_n dijadikan bilangan baku Z₁, Z₂, ..., Z_n dengan menggunakan rumus :

$$Z = \frac{X_1 - X}{S}$$

- b. Untuk tiap bilangan ini, menggunakan daftar distribusi normal baku,
 - c. kemudian dihitung $F(Z_i) = P(Z < Z_i)$.
 - d. Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(Z_i)$.
 - e. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya.
 - f. Ambil angka terbesar dari harga-harga mutlak tersebut selanjutnya harga tersebut dinyatakan dengan harga L_o .
 - g. Untuk menerima hipotesis, maka kita bandingkan nilai L_o ini dengan nilai kritis L untuk uji liliefors, dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan criteria adalah tolak hipotesisi H_o bahwa populasi berdistribusi normal, jika L_o yang diperoleh dari data pengamatan lebih kecil dari nilai L dari daftar nilai kritis uji liliefors, maka dalam hal ini hipotesisi H_o diterima.
5. Bila data hasil pengujian berdistribusi normal, maka langkah pengujiannya menggunakan uji t dengan rumus:

$$t = \frac{B}{\frac{SB}{\sqrt{N}}}$$

Keterangan :

- T = Nilai t hitung yang di cari
 B = Rata-rata nilai beda
 SB = Simpangan baku
 N = Jumlah sampel