

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian diperlukan sebuah metode yang tepat agar sebuah penelitian dapat dilakukan dan dapat memecahkan masalah yang diteliti. Seperti yang dikatakan Sugiyono (2010, hlm. 3) mengatakan bahwa “metode penelitian dapat diartikan sebagai *cara ilmiah* untuk mendapatkan *data* dengan *tujuan* dan *kegunaan* tertentu.” Oleh karena itu dalam menggunakan suatu model penelitian tergantung pada penelitian yang hendak dicapai apakah sesuai dengan ciri-ciri keilmuan atau tidak. Sugiyono (2010, hlm. 3) menyatakan ciri-ciri keilmuan sebagai berikut, yaitu “rasional, empiris, dan sistematis.” Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indra manusia, sehingga orang lain dapat mengetahui dan mengamati cara-cara yang digunakan. Sistematis adalah proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian eksperimen karena dalam proses penelitian, peneliti memberikan *treatment* atau perlakuan. Seperti yang diungkapkan Sugiyono (2010, hlm. 107) metode penelitian eksperimen adalah “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.”

Dengan demikian metode penelitian eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan untuk tujuan untuk menyelidiki suatu hal atau masalah sehingga diperoleh hasil.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2010, hlm. 117) mengatakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian

ditarik kesimpulannya.” Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswi yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMAN 9 Bandung.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2010, hlm. 118) mengatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Cara pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu teknik sampling jenuh. Menurut Riduwan (2011, hlm. 21) sampling jenuh adalah “teknik pengambilan sampel apabila semua populasi digunakan sebagai sampel dan dikenal juga dengan istilah sensus. Sampling jenuh dilakukan bila populasinya kurang dari 30 orang.” Dalam penelitian ini jumlah sampel yang diteliti sejumlah 15 orang siswi yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler permainan bolabasket di SMAN 9 Bandung.

C. Desain Penelitian

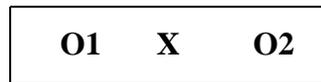
Desain penelitian merupakan gambaran atau garis besar dari penelitian yang akan dilakukan, sehingga penelitian tersebut dapat terarah. Desain penelitian juga dapat mempermudah penelitian nantinya. Menurut Nazir (2011, hlm. 84) mengatakan bahwa “desain dari penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.” desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design*. Menurut Sukmadinata (2012, hlm. 208) “dalam model desain penelitian ini, kelompok tidak diambil secara acak atau pasangan, juga tidak ada kelompok pembandingan, tetapi diberi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan.”

Menurut Gall, Gall dan Burg (dalam Setyosari, 2012, hlm. 174) mengatakan bahwa “rancangan penelitian *one-group pretest-posttest design* meliputi tiga langkah yaitu: (1) pelaksanaan prates untuk mengukur variabel terikat; (2) pelaksanaan perlakuan atau eksperimen; dan (3) pelaksanaan pascates untuk mengukur hasil atau dampak terhadap variabel terikat.”

Setelah sampel terkumpul kemudian diadakan tes awal atau *pre-test* yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar bermain bolabasket siswa sebelum diberikan *treatment*. Selanjutnya dibagi kelompok untuk diberi perlakuan

(X). Setelah diberikan perlakuan ketiga kelompok tersebut diberikan tes lagi sebagai bentuk tes akhir atau *post-test*.

Menurut Sugiyono (2010, hlm. 111) menjelaskan desain penelitian *one group pretest-posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Tabel 3.1

One Group Pretest-posttest design

(Sugiyono, 2010, hlm. 111)

Keterangan:

O_1 : Kelompok eksperimen A (*pre-test*)

X : *Treatment*

O_2 : Kelompok eksperimen A (*post-test*)

D. Langkah-Langkah Penelitian



Masayu Rizka R, 2017

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM - GAMES - TOURNAMENT (TGT)
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR BERMAIN BOLABASKET**

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



Kesimpulan

E. Perlakuan (*Treatment*)

Pada penelitian ini, peneliti membagi sampel ke dalam tiga kelompok yang masing-masing kelompoknya terdiri dari lima (5) siswa, dengan menggunakan Teknik *Random Selection dan Random Assigment*. *Random Selection* adalah pemilihan secara acak individu-individu sesuai dengan posisi dalam permainan bolabasket di dalam kelompok, sedangkan *Random Assigment* adalah penentuan secara acak individu-individu untuk menjadi anggota suatu kelompok. Perlakuan (*treatment*) yang diberikan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team-games-tournament (TGT)* dalam pembelajaran permainan bolabasket, diaplikasikan dalam lapangan dengan waktu 45 menit di setiap pertemuannya.

F. Instrumen Penelitian

Dalam melakukan penelitian, untuk mendapatkan data sesuai dengan yang dibutuhkan peneliti maka diperlukan alat ukur atau instrument. Sugiyono (2010, hlm. 148) mengakatan bahwa:

Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrument penelitian. Jadi instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen penilaian berupa tes keterampilan bermain bolabasket siswa dengan menggunakan *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)*. Menurut Metzler (2000, hlm. 362) menyatakan “*The Game Performance Assessment Instrument (GPAI) is a generic template that can be adapted to many types of games to assess students tactical knowledge.*” Maksud dari pernyataan diatas yaitu “*GPAI* adalah templet khusus yang dapat diadaptasi ke dalam berbagai tipe permainan untuk menilai

pengetahuan taktis para siswa.” Tujuannya untuk membantu guru untuk menilai penampilan bermain siswa sewaktu permainan berlangsung.

Griffin, Mitchell, dan Oslin dalam Sucipto (2015, hlm. 102) telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*. 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*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau melempar.
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.

Dalam penelitian ini, terdapat tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa, yaitu melaksanakan keterampilan (*skill execution*), pengambilan keputusan (*decision making*), dan memberi dukungan (*support*). Berikut penjabaran dalam bentuk tabel berikut:

Table 3.2

Game Performance Assesment Instrument For Invasion Game			
Class -----	Evaluator -----	Team -----	Game -----
Observation Date :			
Scoring Key :			

Masayu Rizka R, 2017

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM - GAMES - TOURNAMENT (TGT)
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR BERMAIN BOLABASKET**

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

<p>5 : Very effective performance (always)</p> <p>4 : Effective Performance (usually)</p> <p>3 : Moderately effective performance (sometimes)</p> <p>2 : Week Performance (rarely)</p> <p>1 : Very week performance (never)</p> <p>Components and criteria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skill execution – students pass the ball accurately, reaching the intended receiver • Decision making – students make appropriate choices when passing • Support – students attempt to move into position to receive a pass from a teammate 																	
No.	Nama	Aspek Yang Dinilai Keterampilan Bermain															Jumlah
		Membuat Keputusan (<i>decision making</i>)					Melaksanakan keterampilan (<i>skill execution</i>)					Memberikan Dukungan (<i>support</i>)					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	
Dst																	
.																	

Penilaian Keterampilan Bermain GPAI

Sumber : Mitchell, dkk (2013, hlm. 50)

G. Cara Penilaian

Observer melihat subjek bermain bolabasket. Jika siswa A dalam kelompoknya melakukan operan ke temannya sebanyak 35x dan operan yang tepat sebanyak 30x, maka dia mendapatkan nilai 30, begitupun dengan siswa B sampai siswa E melakukan operan dan mendapatkan nilai masing-masing. Setelah siswa A sampai E mendapatkan nilai, nilai siswa yang terbesar akan dikurangi nilai siswa yang terkecil lalu dibagi 5 sesuai dengan skor penilaian. Hasil perhitungan tersebut dijadikan rentang untuk mendapatkan skor 1-5.

Masayu Rizka R, 2017

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM - GAMES - TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR BERMAIN BOLABASKET

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

Tabel 3.3
Penilaian Acuan Norma

Batas daerah dalam Kurve	Nilai	Kategori
M + 1.2 S atau lebih	A	Sangat Baik
Antara M + 0.6 S dan M + 1.2 S	B	Baik
Antara M - 0.6 S dan M + 0.6 S	C	Cukup
Antara M - 1.2 S dan M - 0.6 S	D	Kurang
Kurang dari M - 0.6 S	E	Sangat Kurang

H. Analisis Data

Peneliti menggunakan rumus statistik untuk menghitung atau mengolah hasil tes. Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pengolahan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menghitung nilai rata-rata dari kelompok sampel yang telah di standarisasikan dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata

X = Skor yang didapat

n = banyaknya data

\sum = “sigma” yang berarti jumlah

Sumber: Darajat dan Abduljabar (2014, hlm. 89)

2. Simpangan baku (*Standar Deviation*) (s)

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

Keterangan:

S = Simpangan baku yang dicari

n = Banyaknya sampel

x = Nilai yang didapat

\bar{x} = Nilai rata-rata

Sumber: Darajat & Abduljabar (2014, hlm. 99)

3. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data dari hasil pengukuran tersebut normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam

Masayu Rizka R, 2017

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM - GAMES - TOURNAMENT (TGT)
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR BERMAIN BOLABASKET**

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

penelitian ini adalah uji kolmogorov-smirnov. Uji ini biasa digunakan untuk melihat normalitas distribusi data dalam sampel kecil. Dalam uji ini nilai Z hitung yang diperoleh dibandingkan dengan Z tabel. Untuk mendapatkan Z hitung dapat dilakukan dengan cara melihat selisih antara $|F(z_i) - S(z_i)|$. Dalam menguji normalitas disusun langkah-langkah sebagai berikut:

- Data 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 $\frac{x_i - \bar{x}}{s}$ (dengan \bar{x} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku)
- Untuk setiap bilangan baku ini dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P(z \leq z_i)$.
- Selanjutnya dihitung proporsi $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_i . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$ maka:

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

- Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya.
- Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut, misal harga tersebut Z_0 .

Untuk menerima atau menolak hipotesis nol (H_0), dilakukan dengan cara membandingkan Z_0 ini dengan nilai kritis Z yang terdapat dalam tabel untuk taraf nyata yang dipilih.

4. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk mengetahui homogen tidaknya data dari dua varians atau beberapa variansi kelompok sampel. Adapun rumus menggunakan uji homogenitas sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Sumber: Cholil dan Hidayah (2013, hlm. 125)

Adapun mencari varians dengan rumus sebagai berikut:

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

Sumber: Sudjana (2005, hlm. 94)

5. Uji Hipotesis (Uji Kesamaan Dua Rata-rata Skor Berpasangan)

Setelah diketahui data berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan metode statistika parametrik. Uji hipotesis ini menggunakan uji kesamaan dua rata-rata skor berpasangan atau *paired t test*. Menurut Cholil dan Hidayah (2013, hlm. 154) mengatakan bahwa “uji ini digunakan apabila skor yang kita bandingkan berpasangan (sampel yang digunakan sama dan menggunakan tes yang sama) seperti contoh digunakannya tes awal dan tes akhir pada sebuah eksperimen atau sering juga dikatakan uji beda.” Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$t = \frac{\delta}{SD\delta/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

- δ = rata-rata *gain* (selisih *pretest* dan *posttest*)
- $SD\delta$ = Standar deviasi dari δ (selisih *pretest* dan *posttest*)
- n = banyaknya sampel
- DF = $n-1$

Sumber : Allan G. Bluman (2001, hlm. 435)

Cholil dan Hidayah (2013, hlm. 154)