

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah cara atau jalan yang ditempuh untuk mencapai tujuan. Tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan data suatu permasalahan yang akan dipecahkan melalui cara tertentu yang sesuai dengan prosedur penelitiannya. Seperti yang dikemukakan Sugiyono (2013, hlm.3) bahwa: “Metode penelitian secara umum diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.”

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu. Metode ini digunakan atas pertimbangan bahwa penelitian eksperimen semu yaitu metode yang menuntut satu kali perlakuan dimana guru bermaksud mengujikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam proses pembelajaran sepak takraw. Metode penelitian eksperimen semu merupakan rangkaian kegiatan percobaan yang ada perlakuan (*treatment*) dengan tujuan menyelidiki suatu hal atau masalah sehingga diperoleh hasil. Jadi dalam metode eksperimen semu harus ada perlakuan (*treatment*) yang dicobakan, dalam hal ini variabel bebasnya adalah Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan variabel terikatnya adalah keterampilan *passing* sepak sila pada permainan sepak takraw.

B. Lokasi, Populasi dan Sampel

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan penulis di SMA Negeri 23 Bandung. Alasan utama pemilihan lokasi di SMA Negeri 23 Bandung di dasarkan atas

lokasi yang cukup dekat dengan tempat tinggal penulis, sehingga mempermudah jarak ke tempat penelitian.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dimaksud untuk memperkuat serta memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Subjek yang digunakan penelitian ini adalah siswa kelas XI-IPS yang mengikuti proses pembelajaran permainan sepak takraw sebagai kelas eksperimen.

3. Populasi

Populasi adalah seluruh obyek yang akan diteliti, sebagaimana yang dikemukakan Sugiyono (2013, hlm. 117) bahwa : “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Oleh karena itu perlu ditetapkan secara akurat, sebab data yang terkumpul akan di olah dan di analisis kemudian kesimpulannya digunakan untuk membuktikan kebenaran hipotesis. Dalam penelitian ini populasi yang diteliti adalah siswa kelas XI-IPS di SMA Negeri 23 Bandung yang mengikuti proses pembelajaran permainan sepak takraw.

4. Sampel

Penelitian terhadap populasi dengan jumlah yang besar namun terkendala waktu, biaya, dan sebagainya, maka dapat dilakukan pengambilan sampel. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013, hlm. 118) bahwa :

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik, yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Sehubungan dengan teknik pengambilan sampel Arikunto (2002, hlm. 112) menjelaskan tentang : “Apabila populasinya kurang dari 100 maka lebih baik di ambil semua sehingga merupakan penelitian populasi, sedangkan jika populasinya besar maka di ambil 10% dan 15% atau 20% dan 25% atau lebih.”

Berdasarkan pernyataan tersebut dikarenakan dalam penelitian ini jumlah populasi lebih dari 100 yang merupakan jumlah populasi besar, teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. Maka peneliti mengambil sampel sebanyak 25% dari jumlah populasi 160 siswa yaitu sebanyak 40 siswa kelas XI-IPS yang mengikuti pembelajaran permainan sepak takraw di SMA Negeri 23 Bandung.

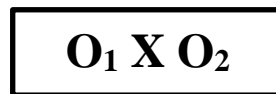
3.1. Tabel Jumlah Sample Penelitian

Kelas	Populasi	Sample
XI – IPS 1	40 siswa	10 siswa
XI – IPS 2	40 siswa	10 siswa
XI – IPS 3	40 siswa	10 siswa
XI – IPS 4	40 siswa	10 siswa
JUMLAH	160 siswa	40 siswa

5. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* desain ini menggunakan satu kelompok subyek yang terlebih dahulu diberi pretes/tes awal untuk mengukur kondisi awal (O_1), selanjutnya diberi perlakuan (X), dan kemudian dilakukan posttest/tes akhir (O_2). Seperti yang digambarkan Sugiyono (2013, hlm. 111) sebagai berikut :

Gambar 3.2.



One-Group Pretest Posttest Design

Sugiyono (2013, hlm.111)

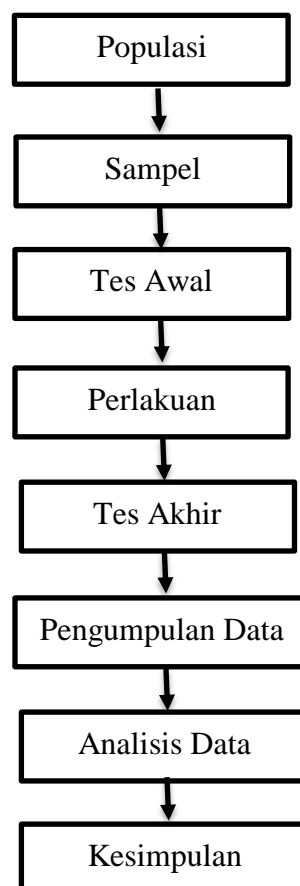
Keterangan :

X = perlakuan / *treatment*

O₁ = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Berdasarkan desain penelitian di atas, dapat dibuat langkah-langkah penelitian sebagai berikut :



Gambar 3.3. Langkah-langkah penelitian

6. Instrumen Penelitian

Kualitas data ditentukan oleh kualitas pengumpulan data atau alat ukurnya. Untuk mengumpulkan data-data dalam penelitian yang diperlukan, penulis menggunakan alat ukur sebagai media atau alat pengumpulan data. Menurut Suntoda dkk (2013, hlm. 1) mengemukakan bahwa : “Tes merupakan suatu alat yang digunakan dalam memperoleh data dari suatu obyek yang akan di ukur, sedangkan pengukuran merupakan suatu proses untuk memperoleh data.”

Sebelum mengetahui instrumen penelitian, untuk mengumpulkan dan mengukur data, format penilaian hasil penelitian, serta prosedur pelaksanaan tes. Peneliti harus membuat program pembelajaran dahulu selama penelitian berlangsung agar penelitian berjalan dahulu selama penelitian berlangsung agar penelitian berjalan dengan baik, terencana sehingga dapat meningkatkan hasil belajar bermain sepak takraw. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di tabel berikut :

Tabel 3.4. Program Pembelajaran

Pertemuan	Pendahuluan	Pembelajaran inti	Penutup	Alokasi Waktu
1	Sebelum melakukan pemanasan siswa berbaris, berdoa dan berhitung jumlah mereka. Siswa melakukan pemanasan statis dan dinamis, dilanjutkan dengan jogging 2 keliling lapangan sepak takraw.	Tes awal, siswa melakukan tes gerak dasar sepak takraw yaitu tes sepak sila selama 1 menit. membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar.	Pendinginan Perwakilan dari siswa membereskan kembali, menghitung kembali jumlah mereka yang mengikuti pembelajaran, dan berdoa.	2x45 menit

	Dilanjutkan dengan pemanasan permainan yang melatih konsentrasi siswa, yaitu dengan permainan kucing kejar tikus dan tikus hinggap.			
2	Sebelum melakukan pemanasan siswa berbaris, berdoa dan berhitung jumlah mereka. Siswa melakukan pemanasan statis dan dinamis. Siswa melakukan pemanasan dengan ucing-ucingan dengan cara menyepak sila dan tangkap bola. melakukan menyepak sila tangkap bola dengan posisi gerakan saat menyepak dan	Melakukan teknik dasar sepak sila dengan menggunakan bola dan menerapkannya ke dalam permainan dengan aturan dan tingkat kesulitan yang di modifikasi. Melakukan teknik passing sepak sila secara berkelompok dengan berpasangan 2 orang dengan kelompok yang sama. Dengan 1	Pendinginan Perwakilan dari siswa membereskan kembali, menghitung kembali jumlah mereka yang mengikuti pembelajaran, dan berdoa.	2 x 45 menit

	bola di tangkap tidak boleh lepas secara bergantian di dalam kelompoknya.	orang menjatuhkan bola dari atas dan menangkap hasil sepakan passin temannya dan 1 orang melakukan perkenaan passing sepak sila dengan kaki bagian dalam.		
3	Sebelum melakukan pemanasan siswa berbaris, berdoa dan berhitung jumlah mereka. Siswa melakukan pemanasan statis dan dinamis. Siswa melakukan pemanasan dengan ucing-ucingan, dengan 2 orang sebagai satu kelompok yang menjadi kucing yang berusaha menangkap tikus, dan sisanya menjadi tikus,	Melakukan teknik dasar sepak sila, dan menerapkannya ke dalam permainan dengan aturan dan tingkat kesulitan yang di modifikasi. Melakukan teknik passing sepak sila secara berkelompok dengan berpasangan 2 orang dengan kelompok yang sama. Dengan 1 orang menjatuhkan bola	Pendinginan Perwakilan dari siswa membereskan kembali, menghitung kembali jumlah mereka yang mengikuti pembelajaran, dan berdoa.	2 x 45 menit

	dengan peraturan cara menangkap tikus dengan cara yang 2 orang tadi menyepak bola berusaha kenakan kepada tikus dengan cara kerjasama dan menyepak bola dengan cara sepaksila, jika tikus sudah terkena bola oleh kucing, maka yang tadinya jadi tikus sekarang menjadi kucing, begitu seterusnya sampai dengan tikus itu habis.	dari atas dan menangkap hasil sepakan passing temannya dan 1 orang melakukan perkenaan passing sepak sila dengan kaki bagian dalam.		
4	Sebelum melakukan pemanasan siswa berbaris, berdoa dan berhitung jumlah mereka. Siswa melakukan pemanasan statis dan dinamis.	Kompetisi antar kelompok, dengan melakukan sepak sila sebanyak-banyaknya selama 1 menit per satu orang anggotanya. Jumlah skor per kelompok akan	Pendinginan Perwakilan dari siswa membereskan kembali, menghitung kembali jumlah mereka yang mengikuti pembelajaran, dan berdoa.	2 x 45 menit

		menjadi skor akhir dan kelompok dengan skor tertinggi akan menjadi pemenangnya.		
5	Sebelum melakukan pemanasan siswa berbaris, berdoa dan berhitung jumlah mereka. Siswa melakukan pemanasan statis dan dinamis.	Tes akhir, siswa melakukan tes gerak dasar sepak takraw yaitu tes keterampilan sepak sila selama 1 menit.	Pendinginan Perwakilan dari siswa membereskan kembali, menghitung kembali jumlah mereka yang mengikuti pembelajaran, dan berdoa.	2x45 menit

Adapun program pembelajaran sudah dibuat dengan baik, maka langkah selanjutnya peneliti harus menentukan instrumen penelitian yang sesuai dengan program pembelajaran tersebut. Bahwa yang akan dilihat dari program pembelajaran tersebut adalah hasil belajar dalam bentuk keterampilan bermain. Dengan demikian untuk mengumpulkan dan mengukur data dalam penelitian yang akan diteliti dapat menggunakan instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 148) mengemukakan bahwa : “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang

digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.”

Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap keterampilan passing sepak sila dalam pembelajaran sepak takraw, penulis menggunakan instrumen penelitian pengetahuan tentang teknik keterampilan sepak sila dan instrumen penelitian berupa tes kecabangan olahraga khususnya cabang olahraga sepak takraw. Diantaranya tes keterampilan sepak sila. Cara pelaksanaan tes seperti yang dikemukakan Husni Thamrin, dkk (1995, hal 65) bahwa: “Adapun bentuk instrumen yaitu tes sepaksila meniming bola takraw menggunakan kaki bagian dalam selama 1 menit. Angka yang dicatat adalah angka terbaik dari 3 kali kesempatan yang diberikan.”

Tabel 3.5 Norma Penilaian Keterampilan Sepaksila:

Kategori	Kode	Skor baku
Baik sekali	A	68 ke atas
Baik	B	56-68
Sedang	C	44-56
Kurang	D	32-43
Kurang sekali	E	31 e bawah

7. Teknik Analisis Data

Penulis menggunakan rumus statistik untuk menghitung atau mengolah hasil tes. Data yang diperoleh dari hasil pengetesan masih merupakan skor-skor mentah, belum diolah. Supaya skor-skor itu mempunyai arti, maka data tersebut harus diolah secara statistik agar menimbulkan kebenaran untuk menjawab persoalan-persoalan atau yang diajukan dalam penelitian.

Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pengolahan data tersebut adalah sebagai berikut :

1. Menghitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus dari Darajat dan Abduljabar (2014, hlm. 89) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

- \bar{x} : Nilai rata-rata yang dicari
 xi : Jumlah skor yang di dapat
 n : Banyak sampel
 \sum : “Sigma” yang berarti jumlah

2. Menghitung simpangan baku dengan menggunakan rumus dari Darajat dan Abduljabar (2014, hlm. 99) sebagai berikut:

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

Keterangan

- S : Simpangan baku yang dicari
 n : Banyak sampel
 x : Skor yang di capai seseorang
 \bar{x} : Nilai rata-rata
 \sum : “Sigma” yang berarti jumlah

3. Menguji normalitas data menggunakan SPSS. Dengan langkah :
 - a. Menu Analyze ➡ Descriptive Statistics ➡ Explorer.
 - b. Pengisian Sub-menu :
 - Dependent list, masukan variabel
 - Factor list, masukan jika ada 2 atau lebih variabel. Kalau tidak ada diabaikan saja.

- Klik statistics
 - Tanda centang pada menu descriptive sudah dipilih, untuk keseragaman menu yang lain tidak usah di centang. Kemudian tekan continue.
 - Kemudian klik menu plots. Muncul kotak dialog plots.
 - Pada boxplot pilih none artinya tidak akan dibuat boxplot.
 - Pada descriptive, tidak ada yang dipilih atau stem and left di deselect (klik mouse pada kotak sebelah kiri hingga tidak ada tanda apapun)
 - Aktifkan pilihan normality plots with tests.
 - Pada kotak spread vs level vs levene test, digunakan jika data lebih dari dua kelompok data atau 2 variabel yang akan diuji. Pilih power estimation untuk menguji kesamaan varians.
 - Tekan continue untuk kembali ke kotak dialog sebelumnya.
 - Pada bagian display (lihat pada bagian pertama pengisian), pilih Both yang berarti akan dianalisis statistics dan plots.
 - Tekan oke jika pengisian sudah selesai dan akan muncul output
 - Output yang muncul ada dua macam yaitu Kolmogorov-smirnov dan Shapiro-wilk.
4. Menguji homogenitas dengan menggunakan SPSS. Dengan langkah-langkah :
- a. Buka file data uji homogenitas
 - b. Dari menu utama SPSS, pilih menu Analyze, kemudian pilih submenu Compare Means-One Way Anova
 - c. Dependen List, klik variabel, kemudian klik tanda > bagian yang atas.
 - d. Factor List, klik variabel metode. Kemudian klik tanda > bagian yang bawah
 - e. Klik Opsions
 - f. Klik Homogeneity of variance, kemudian klik continue

- g. Klik oke untuk mengakhiri perintah, sehingga menghasilkan output.

5. Menguji Hipotesis, menggunakan SPSS. Dengan langkah-langkah :

a. Pemasukan data :

- Dari menu utama file, pilih menu new, lalu klik pada data, kemudian klik pada *sheet tab* variable view.
- Pengisian variabel pre-test, pada kotak name, sesuai kasus, ketik pre-test,
- Pengisian variabel post-test, pada kotak name, sesuai kasus, ketik post-test,
- Abaikan bagian yang lain, tekan CTRL-T untuk ke data view.

b. Mengisi data:

Untuk mengisi data, dari tampilan variable view, tekan CTRL-T untuk berpindah editor ke data view, hingga tampak dua nama variabel tersebut. Hati-hati dalam menginput data, bila data pecahan pastikan pengoprasian dengan tanda titik atau dengan tanda koma.

c. Pengolahan data dengan SPSS

- nu Analyze → Compare Means → Paired Samples T Test, sehingga tampak seperti pada layar.
- Paired variable (s) atau variable yang akan diuji, karena yang akan diuji adalah data pre-test dan post-test.
- Untuk menu option atau pilihan yang lain, maka klik.
- Untuk pengisian confident interval atau tingkat kepercayaan, untuk penelitian pada olahraga bisa menggunakan tingkat signifikansi 5% atau tingkat kepercayaan 95%. Lalu tekan continue sehingga keluar hasil output.
-