

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penentuan metode peneliti tentunya harus disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian, hal ini dilakukan untuk kepentingan perolehan dan analisis data. Seperti yang dikatakan Sugiyono (2014, hlm. 3) mengatakan bahwa “metode penelitian 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. Menurut Sugiyono (2014, 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 diamati oleh indra manusia, sehingga orang lain dapat mengetahui dan mengamati cara-cara yang digunakan. Sistematis adalah proses penelitian yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 107) bahwa “Metode penelitian dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

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 model pembelajaran *peer teaching* dan model pembelajaran inkuiri, variabel terikat hasil belajar permainan bolabasket. Berdasarkan hal tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa metode eksperimen merupakan metode untuk mencari perbandingan perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan kumpulan individu atau objek yang akan diteliti. Populasi Menurut Sugiyono (2014, hlm. 117) mengatakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang dipelajari, tetap meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu”. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa kelas XII SMAN 1 Beber Kabupaten Cirebon.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi, sampel menurut Sugiyono (2014, hlm. 118) mengatakan bahwa “sample adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 120) mengatakan bahwa “*simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan starta yang ada dalam populasi itu”. Untuk sample dalam penelitian ini yang diambil yaitu siswa kelas XI IPA 2 SMAN 1 Beber Kabupaten Cirebon sebanyak 40 peserta didik.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan gambaran atau garis besar dari penelitian yang akan dilakukan, sehingga peneliti tersebut dapat terarah. Untuk memperlancar 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 yang peneliti gunakan ialah *Pretest-Posttest Group Design*, menurut Sugiyono (2014, hlm. 112-113) mengatakan bahwa “dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen”. Alasan penulis menggunakan desain penelitian ini, karena desain ini digunakan untuk penelitian eksperimen serta terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen ini bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Dalam konsep desain ini

adanya *pretest* sebelum diberikannya perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, lalu hasil dari pretest tersebut menjadi penilaian awal dalam memberikan perlakuan hingga menuju tes akhir.

R1	Q1	X	O2
R2	O3	X	O4

Tabel 3.1 Desain Penelitian
(Sugiyono, 2014, hlm.112)

Keterangan:

Kelompok R1 : Kelompok Eksperimen dengan Model Pembelajaran Inkuiri.

Q1 : *Pretest* (Sebelum diberikan perlakuan)

X : Pemberian perlakuan

Q2 : Nilai *posttest* kelompok model pembelajaran inkuiri.
(Setelah diberikan perlakuan)

Kelompok R2 : Kelompok Eksperimen dengan Model Pembelajaran *Peer Teaching*.

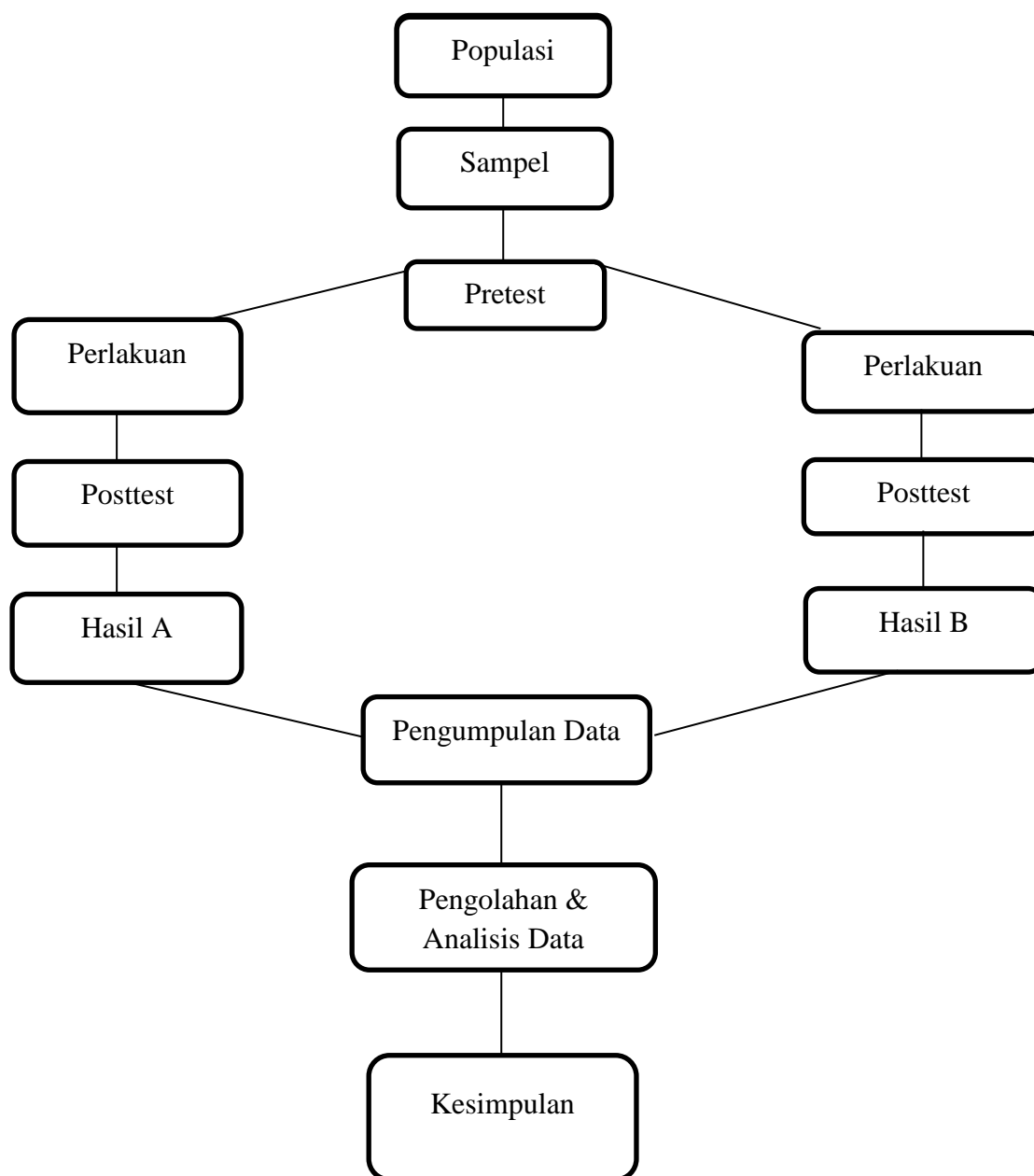
Q3 : *Pretest* (Sebelum diberikan perlakuan)

X : Pemberian perlakuan

Q : Nilai *posttest* kelompok model pembelajaran *peer teaching* (Setelah diberikan perlakuan)

D. Langkah-langkah Penelitian

Untuk memberikan kemudahan maka diperlukan adanya langkah-langkah kerja penelitian. Penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut.



Gambar 3.1
Skema Prosedur penelitian

Adapun prosedur dari rancangan penelitian tersebut di atas dari sebelum penelitian sampai akhir penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menentukan populasi.
2. Melakukan tes awal (*pretest*) untuk menentukan sampel.
3. Memberikan perlakuan atau *treatment* kepada kelompok eksperimen.
4. Melakukan tes akhir (*posttest*).

5. Menghitung perbedaan pengaruh sebelum dan setelah diberikan *treatment*.
6. Membuat kesimpulan yang didasari hasil pengolahan data.

E. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya penelitian adalah melakukan sebuah pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2014, hlm. 147) mengungkapkan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam”. Penelitian juga dijelaskan menurut Arikunto (2006, hlm. 149) bahwa “instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode”.

Berdasarkan pendapat di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa penelitian adalah suatu alat untuk mengukur fenomena alam dengan menggunakan suatu metode.

Untuk memperoleh data yang akurat seseorang peneliti harus menggunakan alat atau instrumen yang dapat membantu untuk mempermudah jalanya penelitian. Berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah mengenai hasil belajar siswa dalam pembelajaran permainan bolabasket.

Untuk mengumpulkan data, dalam penelitian ini menggunakan instrumen GPAI (*Game performance Assessment Instrument*). Menurut Griffin, dkk. (dalam Sucipto 2015, hlm. 102) mengemukakan bahwa

Telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrumen (GPAI)*. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk 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. Melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilih.

5. Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima unpan 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 gerakan 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 menjaga atau mengikuti gerakan lawan (*guard or mark*), melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*), dan membuat keputusan (*decision making*).

Bentuk tes membuat keputusan taktik dan pelaksanaan keterampilan melalui metode GPAI yaitu:

1. Menjaga atau Mengikuti Gerak Lawan (*Guard or Mark*)

Menjaga pemain dengan bola	Siswa melakukan pertahanan kompetitif kepada lawan dengan bola
Menjaga pemain tanpa bola	Siswa melakukan pertahanan aktif kepada lawan tanpa bola
Box out	Siswa melakukan <i>box out</i> kepada pemain yang dijaganya, baik dalam keadaan menguasai bola (<i>on ball</i>) atau dalam keadaan tidak menguasai bola (<i>off ball</i>)

2. Melakukan Keterampilan tertentu (*Skill Execution*)

Mengoper	Siswa mengoper bola kepada temannya secara tepat dan efektif
Menembak	Siswa dapat memasukan bola ke ring
Menggiring	Siswa dapat melewati lawan dengan menggiring bola

3. Membuat Keputusan (*Decision Making*)

Mengoper	Siswa mengoper bola kepada temannya yang tidak dalam penjagaan
Menembak	Siswa melakukan tembakan ke ring ketika tidak dalam penjagaan/posisi bebas
Menggiring	Siswa menggiring bola ketika dibutuhkan dalam situasi tersebut

Tabel 3.2
Bentuk Tes Keputusan

F. Lembaran Observasi

NO	NAMA	DECISION MAKING						GAM E P E R F O R M A N C E	SKILL EXECUTION						GAM E P E R F O R M A N C E	GUARD OR MARK						GAME P E R F O R M A N C E	GAME P E R F O R M A N C E		
		MENGO P E R		MENE M B A K		MEN G I R I N G			MENGO P E R		MEN E M B A K		MEN G I R I N G			MEN J A G A D E M E N G A N G A N B O L A		MEN J A G A T A N P A B O L A		B O X O U T					
		T	T	T	T	T	T		T	T	T	T	T	T		T	T	T	T	T	T			T	
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									

Tabel 3.2
Format penilaian hasil belajar

G. Teknik Pengumpulan dan Analisa Data

Untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang dirumuskan, maka langkah-langkah yang harus dilakukan adalah mengolah dan menganalisis data untuk menerima atau menolak hipotesis tersebut. Jadi setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolah data dan menganalisis data tersebut secara statistika. Untuk penghitungannya yaitu menggunakan aplikasi *Microsoft Excel 2010*. Kemudian yang akan dihitung adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas (Darajat, 2014)

Uji normalitas yang dilakukan adalah dengan menggunakan Uji Kenormalan Lilliefors, yaitu dengan cara:

a. Merumuskan hipotesis, yaitu:

H_0 : data berdistribusi normal (H_0 diterima; H_a ditolak jika $L_o < L_t$)

H_a : data tidak berdistribusi normal (H_a diterima ; H_0 ditolak jika $L_o > L_t$)

b. Menentukan taraf nyata, yaitu $\alpha=0.05$

- c. Mengurutkan data dari terkecil ke terbesar dengan menggunakan fungsi *sort ascending*
- d. Menghitung rata-rata (AVERAGE) dan simpangan baku (STDEV) dengan menggunakan rumus =AVERAGE(blok seluruh data) untuk rata-rata dan =STDEV (blok data) untuk simpangan baku
- e. Mencari z dengan menghitung angka baku dengan rumus nilai ke-i dikurangi mean kemudian dibagi simpangan baku.
- f. Menghitung probabilitas kumulatif normal $F(Z_i)$ dengan rumus =NORM.DIST(data1, data2, data3, TRUE)
- g. Menghitung probabilitas kumulatif empiris $S(X_i)$ dengan rumus =(COUNT(data)+1-COUNT(data))/COUNT(data)
- h. Kemudian hitung hasil dari $F(Z_i) - S(X_i)$ dengan rumus =ABS(F(Zi)-S(Xi) kemudian copy paste ke baris cell berikutnya
- i. Nilai L_o adalah nilai terbesar dari hasil $(F(Z_i)-S(X_i))$
- j. Setelah mendapat L_o , kemudian bandingkan dengan L_t

2. Uji Homogenitas (Uji F)

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan Uji F, yaitu dengan langkah-langkah mencari F sebagai berikut.

- a. Menghitung Varians dari data masing-masing kelompok dengan memasukan rumus =VAR(blok keseluruhan data salah satu kelompok)
- b. Setelah diketahui nilai variansi dari masing-masing kelompok, selanjutnya adalah mencari nilai F hitung yaitu dengan membagi varians kelompok A dengan kelompok B.
- c. Setelah diketahui nilai F hitung, maka bandingkan dengan F tabel dengan bertolak pada nilai dk ($dk=n-1$). Jika $F_h < F_t$, maka H_o diterima artinya data bersifat homogen. Jika $F_h > F_t$ maka H_a diterima artinya data tidak homogen.

3. Uji Perbandingan Selisih Gain Score

- a. Menghitung dan membandingkan gain score untuk melihat perbedaan antara dua model.

- b. Apabila data Homogen dan tidak berdistribusi normal, maka dilakukan penghitungan statistik non parametrik.