BAB III

METODE PENELITIAN

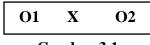
A. Metode Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2014, hlm.3). Tujuan penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara tertentu sesuai dengan prosedur penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sugiyono (2014, hlm.107) menyatakan bahwa "metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali". Metode ini digunakan atas pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimental yaitu mencoba suatu program untuk membedakan pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau treatment, dalam hal ini yaitu pengaruh Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar bermain bolabasket.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen yang sesuai dengan variabel-variabel terkandung di dalam tujuan penelitian yang akan digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut 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."

Dalam desain ini kelompok sampel dilakukan terlebih dahulu *pretest* dan setelah itu sampel diberikan *treatment*. Setelah *treatment* diberikan, sampel langsung melaksanakan *posttest* untuk melihat seberapa besar pengaruh yang diberikan dari hasil *treatment*.



Gambar 3.1

One-Group Pretest-Posttest Design

(Sugiyono, 2014, hlm. 111)

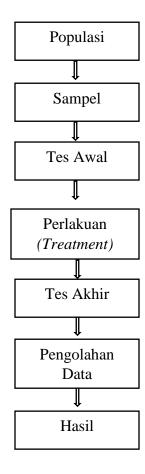
Keterangan

O1 : Tes awal kelompok eksperimen

O2 : Test akhir kelompok eksperimen

X : Perlakuan (treatment)

Alur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2

Kerangka Penelitian

C. Populasi dan Sampel

Populasi

Setiap penelitian yang dilaksanakan oleh seorang peneliti terlebih dahulu perlu menentukan populasi yang dapat dijadikan sebagai sumber daya untuk keperluan penelitiannya. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket di SMAN 18 Garut.

Sampel

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 118) menyatakan bahwa : "sampel adalah bagian dari jumlah da karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut." Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Sampling jenuh (total sampel). Menurut Sugiyono (2014, hlm. 124) mengemukakan : "Sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi diguakan sebagai sampel". Penelitian ini merujuk pada pendapat Arikunto (2010, hlm. 134) "untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya apabila subjeknya besar dapat diambil 10%-25% atau lebih." Maka dalam penelitian ini jumlah sampel yang diteliti adalah 15 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket di SMAN 18 Garut.

D. Instrumen Penelitian

Penelitian pada prinsipnya adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam (Sugiyono, 2014, hlm.147). Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dari sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrumen, karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik (Sugiyono, 2014, hlm.148).

Instrument penelitian ini menggunakan *The Game Performance Assessment 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.

Komponen-komponen yang ada didalam GPAI meliputi *base, adjust, decision making, skill execution, support, cover,* dan *guard/mark*. Keterangan komponen-komponen tersebut tercantum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.1 Komponen GPAI

No	Komponen	Deskripsi
1	Base	Pemain kembali ke daerah bertahan ketika bola lepas
		dari penguasaan tim.
2	Adjust	Pergerakan pemain mencari ruang yang baik selama
		permainan
3	Decision Making	Membuat keputusan yang tepat tentang apa yang harus
		dilakukan ketika sedang dalam permainan
4	Skill execution	Peragaan keterampilan yang dipilih secara efisien
5	Support	Memberi dukungan yang tepat kepada tim ketika
		menyerang dengan cara menentukan posisi yang baik
		untuk menerima umpan
6	Cover	Memberikan penjagaan, dukungan, atau back up kepada
		teman untuk merebut bola
7	Guard/mark	Menjaga lawan yang melakukan serangan baik yang
		memegang bola maupun yang tidak

Kriteria tiap kompoen yang ada di GPAI ini tidak diambil semuanya. Karena peneliti hanya memfokuskan kepada tiga komponen saja, yaitu *Skill execution, Decision Making*, dan *Support*. Dibawah ini adalah kriteria yang akan diobservasi oleh peneliti melalui permainan yang akan dilaksanakan.

Tabel 3.2 Lembar Observasi

Game Performance Assesment Instrument

	Aspek Yang Dinilai Keterampilan Bermain																
No	Nama	Membuat			Melaksanakan				Memberikan				Jumlah				
		keputusan				keterampilan				dukungan							
		(decision making)			(skill execution)					(support)							
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
Dst																	

Sumber: Griffin, Mitchell, dan Oslin 1997 dalam (Metzler 2000, hlm. 362)

Kriteria penilaian:

Membuat Keputusan (Decision Making)

Nilai	Keterangan Penilaian
5	Siswa yang sering melakukan operan pada waktu yang tepat
4	Siswa yang berusaha menggiring bola ke arah area pertahanan lawan
3	Siswa yang melakukan shooting ke arah ring lawan
2	Siswa yang tidak melakukan operan pada waktu yang tepat
1	Siswa yang tidak melakukan tembakan ke arah ring lawan ketika ada
	kesesmpatan

Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution)

Nilai Keterangan Penilaian					
5	Siswa yang melakukan keterampilan operan dengan efektif				
4	Siswa yang melakukan operan dan dengan mudah diterima oleh				

	temannya
3	Siswa yang berusaha melakukan dribbling dengan efektif
2	Siswa yang melakukan passing tidak efektif
1	Siswa yang melakukan shooting jauh dari sasaran

Memberi Dukungan (Support)

Nilai	Keterangan Penilaian
5	Siswa yang sering bergerak mencari ruang kosong untuk menerima
	operan
4	Siswa yang bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan
	penyerangan
3	Siswa yang bergerak untuk melakukan dukungan untuk bertahan
2	Siswa yang sesekali tidak bergerak mencari ruang kosong untuk
	menerima operan
1	Siswa yang tidak mau bergerak untuk melakukan penyerangan atau
	pertahanan

E. Prosedur Penelitian

1. Pengambilan Data Pretest

Langkah-langkah yang digunakan untuk mengambil data *pretest* adalah sebagai berikut:

- a. Subjek penelitian dibagi menjadi 3 kelompok yaitu kelompok A, B, dan C
- b. Tiap kelompok akan bermain bolabasket selama 5 menit.
- c. Setiap permainan diambil videonya menggunakan kamera.
- d. Proses observasi untuk pengambilan data dilakukan dengan cara melihat video.

2. Pemberian Treatment

Pelaksanaan *treatment* dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Teaching* games for understanding dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah dibuat di Lampiran 2.

3. Pengambilan Data Posttest

Langkah-langkah pengambilan data *posttest* dilakukan dengan cara yang sama dengan pengambilan data *pretest*, tapi waktu pelaksanaannya berbeda.

F. Analisis Data

Data yang diperoleh selanjutnya diolah dengan menggunakan cara-cara statistika agar diperoleh suatu akhir atau kesimpulan yang benar. Adapun rumus-rumus statistika yang digunakan untuk mengolah data adalah sebagai berikut :

 Mencari nilai rata-rata dari setiap variabel dengan menggunakan rumus dari Abduljabar dan Darajat (2013, hlm. 111) sebagai berikut :

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

Keterangan:

 \bar{X} : Nilai rata-rata

X : Skor yang didapat

n : Banyaknya data / jumlah sampel

Σ : Menyatakan jumlah

2. Mencari simpangan baku dari masing-masing variabel dengan menggunakan rumus Abduljabar dan Darajat (2013, hlm. 122) sebagai berikut :

$$S = \frac{\sum (X_i - \bar{X})}{n - 1}$$

Keterangan:

S: Nilai simpangan baku

 X_i : Nilai

 \bar{X} : Nilai rata-rata

n: Banyaknya data / jumlah sampel

Σ : Menyatakan jumlah

 $\sum (X - \overline{X})^2$: jumlah kuadrat nilai data dikurangi rata-rata

3. Menguji Normalitas

Tujuan menguji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data dari hasil penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Metode untuk menguji normalitas dalam penelitian ini adalah metode Lilliefors, dengan langkah - langkah menurut pendapat Abduljabar dan Darajat (2013, hlm. 148) sebagai berikut:

- a. Membuat tabel penolong untuk mengurutkan data terkecil sampai terbesar, kemudian mencari rata-rata dan simpangan baku.
- b. Mencari Z skor dan tempatkan pada kolom Z_i dengan rumus :

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{s}$$

 $(\bar{X}$ dan s merupakan rata-rata dan simpangan baku dari sampel).

Mencari luas Z_i pada table Z dalam Abduljabar dan Darajat (2013, hlm. 230)

- c. Pada kolom $F(Z_i)$, untuk luas daerah yang bertanda negatif maka 0.5 luas daerah, sedangkan untuk luas daerah negatif maka 0.5 + luas daerah.
- d. $S(Z_i)$, adalah urutan n dibagi jumlah n.
- e. Hasil pengurangan $F(Z_i)$ $S(Z_i)$ tempatkan pada kolom $F(Z_i)$ $S(Z_i)$.
- f. Mencari data / nilai yang tertinggi, tanpa melihat (-) atau (+), sebagai nilai L_0 .
- g. Membuat kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis:
 - 1) Jika $L_0 \ge L_{tabel}$ tolak H_0 dan H_1 diterima artinya data tidak berdistribusi normal.
 - 2) Jika $L_0 \le L_{tabel}$, terima H_0 artinya data berdistribusi normal.
- h. Mencari nilai L_{tabel} , membandingkan L_0 dengan L_t . Membuat kesimpulan.

4. Menguji homogenitas variansi

Menguji homogenitas variansi dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian ini homogen atau tidak. Uji homogenitas menggunkan rumus dari Abduljabar dan Darajat (2013, hlm. 178) sebagai berikut :

$$F = \frac{Varian\ terbesar}{Varian\ terkecil}$$

Varians didapat dari simpangan baku yang dikuadratkan. Untuk kriteria pengujian adalah : terima hipotesis jika F_{hitung} < dari F_{tabel} distribusi dengan derajat kebebasan = (dk pembiulang, dk penyebut) dk = n-1, dengan α = 0,05.

5. Menguji Signifikansi

Maksudnya adalah untuk menguji kesamaan dua rata-rata antara faktor internal dan faktor eksternal. Untuk menguji kesamaan dua rata-rata ini ditentukan oleh uji normalitas terlebih dahulu. Jika setelah uji normalitas ternyata berdistribusi normal, kemudian dilakukan uji t untuk menguji kesamaan dua rata-rata.

Prosedur untuk uji t adalah sebagai berikut :

a. Mencari Rata-rata dihitung dengan rumus:

$$\overline{D} = \frac{\sum D}{N}$$

b. Varian dihitung dengan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^{n} (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

c. Simpangan baku dengan rumus:

$$S\overline{D} = \frac{SD}{\sqrt{N}}$$

d. T hitung didapatkan dengan cara memasukan pada rumus berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\overline{D}}{S\overline{D}}$$

e. Membandingkan nilai thitung yang telah dicari dengan nilai ttabel, dengan derajat kebebasan dk=(n-2) dan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai T hitung > T tabel maka data tersebut signifikan.