

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

Jadwal yang terencana dengan baik dan matang sangat menentukan terhadap kelancaran dan kelangsungan pelaksanaan penelitian. Untuk memperoleh data yang diharapkan sesuai dengan permasalahan penelitian. Pembelajaran dalam penelitian ini akan dilaksanakan sebagai berikut:

1. Tempat atau lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lapangan futsal yang berada di SMA Pasundan 3 Bandung

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Setiap penelitian membutuhkan data-data dan informasi dari sumber-sumber yang dapat dipercaya, khususnya dari objek penelitian yang nantinya dapat digunakan untuk menjawab masalah dan hipotesis penelitian. Biasanya dalam penelitian sumber informasi diperoleh dari populasi dan sampel, sama halnya dengan ungkapan Sugiyono (2011, hlm. 119) mengemukakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Dari pernyataan tersebut populasi dari penelitian ini adalah seluruh anggota ekstrakurikuler futsal di SMA Pasundan 3 Bandung yang berjumlah 16 orang

b. Sampel

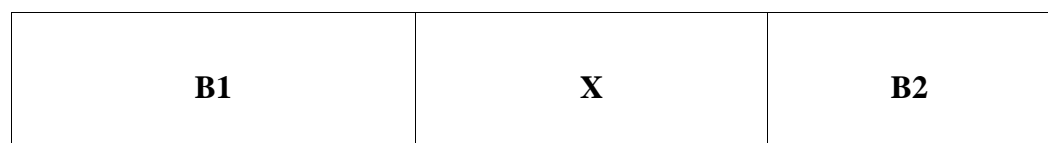
Sampel yang baik adalah sampel yang representative mewakili populasi. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 120) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sedangkan menurut Arikunto (2010, hlm. 174) “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Untuk mengetahui seberapa besar jumlah anggota sampel yang digunakan sebagai sumber data tergantung pada tingkat

kepercayaan yang dikehendaki. Arikunto (2002, hlm.109 dalam Ari Wahyu) menjelaskan bahwa “Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila jumlah populasi kurang dari 100 orang lebih baik diambil semuanya, sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi”.

Jadi, karena anggota populasi kurang dari 100 orang, maka penelitian ini merupakan penelitian populasi. Peneliti mengambil semua populasi untuk menjadikan sampel yakni sebanyak 16 orang, sampel diambil dari anggota aktif yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Pasundan 3 Bandung.

B. Desain Penelitian

Untuk memperlancar proses penelitian maka diperlukan sebuah desain penelitian sebagai pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan setiap langkah-langkah peneliti yang akan diambil agar proses penelitian berjalan sesuai dengan prosedur yang benar. Mengenai defenisi desain penelitian Nasution (2004, hlm. 40) menyatakan bahwa “Desain penelitian merupakan suatu rencana tentang cara mengumpulkan data sesuai dengan tujuan penelitian”. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Menurut Akuritno (2002, hlm. 78) mengungkapkan “*One group pretest-posttest design* adalah penelitian yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum eksperimen (*pre-test*) dan sesudah eksperimen (*post-test*) dengan satu kelompok subjek”. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

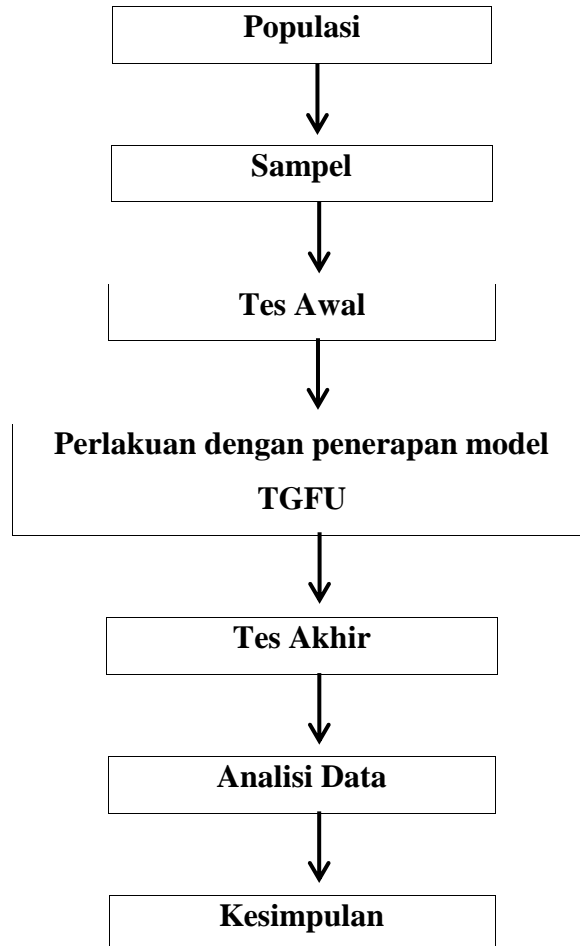


Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan :

- B1 : *Pre-test* yaitu tes awal (melakukan observasi sebelum menggunakan model TGfU)
- X : Perlakuan yaitu menggunakan model TGfU dalam pembelajaran futsal
- B2 : *post-test* yaitu tes akhir, yaitu observasi setelah menggunakan model TGfU dalam pembelajaran futsal

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



Gambar 3.2 Langkah-langkah penelitian

C. Metode Penelitian

Metode sangat diperlukan dalam setiap penelitian, penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian. Menurut Arikunto (2009, hlm. 160) “Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Oleh karena itu, kedudukan dan fungsi metode sangat penting dalam pengumpulan dan analisis data”. Sesuai dengan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan suatu hal yang berkaitan dengan prosedur, alat, serta desain

penelitian yang digunakan, sehingga menghasilkan penelitian yang benar-benar ilmiah atas permasalahan-permasalahan yang diteliti.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen menurut Sugiyono (2010, hlm. 109) adalah “Metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif”. Metode penelitian eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki sesuatu masalah sehingga diperoleh hasil. Jadi, dalam metode ini harus ada faktor yang dicobakan. Dalam hal ini, faktor yang dicobakan adalah variable bebas yaitu model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* untuk diketahui pengaruh atau dampaknya terhadap variable terikat yaitu keterampilan bermain dalam pembelajaran futsal.

D. Instrumen Penelitian

Dalam suatu penelitian biasanya dibutuhkan suatu alat ukur yang dapat melihat atau menggambarkan perubahan atau kemajuan yang telah dicapai dari suatu penelitian. Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus mempersiapkan terlebih dahulu instrumen yang akan digunakan. Sugiyono (2010, hlm. 146) menjelaskan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang akan diamati”.

Untuk memperoleh data secara objektif, diperlukan instrument yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan teruji dengan baik. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Menurut Nasution (dalam Sugiyono 2010, hlm. 310) mengemukakan:

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data itu dikumpulkan dan seiring dengan bantuan berbagai alat yang sangat canggih, sehingga benda-benda yang sangat kecil maupun yang sangat jauh dapat diobservasi dengan jelas.

Sedangkan Marshall (dalam Sugiyono 2010, hlm. 310) mengatakan bahwa “*Through observation, the researcher learn about behaviour and the meaning attached to those behavior*”. Artinya melalui observasi, peneliti belajar tentang

perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Jadi dari penjabaran dari para ahli tersebut peneliti menyimpulkan bahwa instrumen yang digunakan adalah lembar observasi.

Pada penelitian ini yang diteliti adalah keterampilan bermain peserta didik, penilaian keterampilan bermain peserta didik pada dasarnya dilakukan pada saat peserta didik melakukan kegiatan permainan yang diteliti. Oleh karena itu, dibutuhkan perencanaan dan format observasi yang cermat. Griffin, Mitchell dan Oslin (dalam Nugraha 2011, hlm.67) “telah menciptakan suatu instrumen penelitian yang diberi nama *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI)”. GPAI yang telah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB) yaitu membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan sewaktu permainan berlangsung.

Aspek-aspek yang diobservasi dalam IPPB 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, dan melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Adapun lembar observasi (pengamatan) penampilan bermain futsal, yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.3 Komponen Istrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB)

| Komponen | Kriteria |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A. Home base | Pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerak keterampilan tertentu, baik pada saat bertahan atau menyerang |
| B. Adjust | Pergerakan seorang pemain yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, baik pada saat menyerang atau bertahan |
| C. Decision making | Keputusan yang diambil pemain dalam situasi - situasi permainan, baik pada saat menyerang maupun bertahan |

| | |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| D. Skill execution | Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melakukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang digunakan |
| E. Support | Memberikan dukungan kepada teman seregunya baik pada saat bertahan maupun menyerang |
| F. Cover | Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola |
| G. Guard or mark | Menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola |

(Sumber : *Sucipto, 2015*)

Keuntungan dari IPPB adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (observer) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan saat itu. Ketika menggunakan IPPB peneliti mengidentifikasi ketujuh komponen tersebut yang diaplikasikan ke permainannya dan menimbang satu atau banyak kriteria dalam setiap komponen yang mengidentifikasi keputusan dan penampilan taktis yang bagus.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil semua komponen bermain, kemudian mengobservasi setiap siswa dalam pelajaran permainan tersebut. Berikut komponen yang telah dipilih oleh peneliti :

Tabel 3.4. Lembar Pengamatan Penampilan Bermain Futsal

| No | Nama | A | | B | | C | | D | | E | | F | | G | | Σ |
|----|------|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|----------|
| | | T | TT | T | TT | T | TT | E | TE | T | TT | T | TT | T | TT | |
| 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | | | | | | |

Keterangan :

A. Home base

Σ = Jumlah

B. Adjust

T = Tepat

C. Decision making

TT = Tidak Tepat

D. Skill execution

E = Efisien

E. Suport

TE = Tidak Efisien

F. Cover

G. Guar of mark

Dengan menggunakan sistem perhitungan yang sederhana, pengamat bisa mengetahui kualitas penampilan bermain seseorang berdasarkan jumlah tindakan yang tepat dan tidak tepat. Berikut gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan untuk aspek yang dinilai :

1.1 Keterlibatan dalam permainan = jumlah keputusan yang tepat/efisien + jumlah keputusan yang tidak tepat/efisien dari ke 7 komponen

1.2 Standar A = jumlah mengambil keputusan tepat : jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.

1.3 Standar B = jumlah mengambil keputusan tepat : jumlah mengambil keputusan tidak tepat

1.4 Standar C = jumlah mengambil keputusan tepat : jumlah mengambil keputusan tidak tepat

1.5 Standar D = jumlah mengambil keputusan efisien : jumlah mengambil keputusan tidak efisien

1.6 Standar E = jumlah mengambil keputusan tepat : jumlah mengambil keputusan tidak tepat

1.7 Standar F = jumlah mengambil keputusan tepat : jumlah mengambil keputusan tidak tepat

1.8 Standar G = jumlah mengambil keputusan tepat : jumlah mengambil keputusan tidak tepat

$$2. \text{ Penampilan Bermain} = \frac{(A+B+C+D+E+F+G)}{7}$$

E. Tehnik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal yang mempengaruhi kualitas data suatu penelitian, yaitu kualitas instrument dan kualitas pengambilan data. Kualitas instrumen berkaitan dengan validitas dan reabilitas instrumen, sedangkan kualitas pengambilan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan dalam pengambilan data. Oleh karena itu, instrumen yang telah teruji validitas dan reabilitasnya juga belum tentu menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya.

Terdapat berbagai cara untuk mengumpulkan data penelitian, sugiyono (2013, hlm. 193) menjelaskan “Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara”. Dilihat dari segi cara atau tehnik pengumpulan data, dapat dilakukan dengan wawancara, angket dan observasi. Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan observasi langsung. Tes adalah instrument atau alat yang berfungsi untuk mengumpulkan data yang berupa pengetahuan atau ketetampilan yang dimiliki siswa. Mengenai tes, Suntoda (2013, dalam Gumelar 2015, hlm. 64) menjelaskan “Tes adalah suatu alat atau instrument yang digunakan untuk memperoleh informasi atau data tentang seseorang atau objek tertentu”.

Sedangkan observasi adalah suatu cara mengumpulkan data, dimana peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian.

Adapun jadwal pengumpulan data eksperimen yang penulis laksanakan adalah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan tes awal.

Dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Tes awal dilakukan di lapangan futsal SMA Pasundan 3 Bandung.

2. Pelaksanaan eksperimen.

Melaksanakan perlakuan yang telah direncanakan sebelumnya, dalam hal ini perlakuannya adalah pembelajaran futsal dengan menggunakan model TGFU. Pelaksanaan pembelajaran program eksperimen ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu pembukaan, pembelajaran inti dan penutupan. Adapun uraian pembelajarannya adalah sebagai berikut :

- a. Pembukaan (15 menit) yaitu melakukan pengecekan kehadiran siswa, berdoa dan pemanasan
- b. Inti (90 menit) pada kegiatan inti ini melakukan pembelajaran dengan memberi materi-materi pembelajaran yang sudah disediakan dan melakukan permainan futsal semestinya
- c. Penutupan (15 menit) pendinginan, refleksi tentang pembelajaran yang sudah dilaksanakan dan doa penutup.

3. Pelaksanaan tes akhir.

Pelaksanaan tes akhir dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan.

F. Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan rumus yang sesuai merupakan lanjutan dari pengumpulan data. Data yang diperoleh akan menentukan apakah hipotesis yang ditetapkan dalam penelitian itu diterima atau ditolak.

1. Uji Pra-Syarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas Distribusi bertujuan untuk menguji hipotesis berdistribusi normal atau tidak. Normal atau tidaknya distribusi dapat dilakukan dengan menggunakan persamaan *Chi-Square*. Data hasil tes pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol perlu diuji kenormalan distribusinya. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung rentang skor (r) $r = \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}$
2. Menentukan banyak kelas interval (k) $K = 1 + 3,3 \log N$
3. Menentukan panjang kelas interval (p)

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}}$$

4. Menghitung mean (rata-rata X)

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

5. Menghitung simpangan baku (SD)

$$SD = \frac{\sqrt{n \sum (F_i X_i^2) - (\sum F_i X_i)^2}}{n(n-1)}$$

6. Menghitung harga baku (Z)

$$Z = \frac{(bk-x)}{SD}$$

7. Menghitung luas daerah tiap-tiap interval

Untuk luas daerah dilakuakn dengan mencari selisih dari kedua batas daerah setelah batas daerah ditentukan dengan menggunakan tabel luas daerah di bawah lengkung normal standar dari 0 ke z.

8. Menghitung frekwensi ekspektasi

$$E_i = N \times l$$

9. Menghitung Chi Kuadrat (χ^2)

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

10. Menghitung tabel uji normalitas **Tabel 3.5**

Tabel Uji Normalitas

| No | Kelas Interva l | f_i | B K | | Z hitung | | Z tabel | | l | E_i | x^2 |
|----|-----------------------|-------|--------|---|-------------|---|---------|---|---|-------|-------|
| | | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | | | |
| | | | | | | | | | | | |

11. Membandingkan nilai x^2 hitung yang didapat dengan nilai x^2 tabel pada derajat kebebasan $dk = k - 3$ dan taraf kepercayaan 95%

12. Kriteria pengujian: Jika x^2 hitung $<$ x^2 tabel maka disimpulkan data berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah langkah terakhir dari analisis data dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (mempengaruhi) terhadap variabel dependen (dipengaruhi) menggunakan uji-Z. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah *Teaching Games for Understanding* dan variabel dependen adalah keterampilan bermain yang kemudian akan diambil kesimpulan penerimaan atau penolakan hipotesis yang telah dirumuskan, sebagai berikut:

H_0 : Pengaruh pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* tidak berpengaruh terhadap keterampilan bermain futsal.

H_1 : Pengaruh pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* berpengaruh terhadap keterampilan bermain futsal.