

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Design Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk meneliti kemungkinan sebab akibat dengan menggunakan satu atau lebih kondisi perlakuan kepada siswa.

Menurut Sugiyono (2018, hlm. 72) bahwa “Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Terdapat banyak jenis metode penelitian dimana proses pemilihannya disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai dari penelitian itu sendiri, dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode True- experimental dengan Pretest-Posttest Control Group Design. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok control.

(Dorak et al., 2018) (Creswell, 2003). Pelatihan sepakbola dilaksanakan dengan dua metode pengajaran yang berbeda (Model Pengajaran Langsung dan Model Pendekatan Permainan Taktis) selama 3 jam / minggu untuk jangka waktu 12 minggu dan total 36 jam kelas. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2013, 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.” Dalam penelitian eksperimen ini peneliti akan memberikan treatment yang berlangsung selama 12 kali pertemuan atau selama ± 6 minggu. Hal ini berdasarkan teori. Menurut Harre (2008) yang dikutip oleh Harsono (1998, hlm. 106) menyatakan bahwa “*Macro-cycle* adalah suatu siklus latihan jangka panjang yang bisa memakan waktu 6 bulan, satu tahun, sampai beberapa tahun; *meso-cycle* lamanya 3-6 minggu; dan untuk *micro-cycle* kurang dari 3 minggu, bisa 1 atau 2 minggu.”

Tabel 3. 1 *Design Pretest-Posttest Control Group*

O1	X	O2
O3	X	O4

(Sugiyono, 2017. Hlm 76)

Keterangan:

- O1 : Tes awal atau *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan) kelompok eksperimen
- X : Pemberian perlakuan (*treatment*)
- O2 : Tes akhir atau *posttest* (setelah diberi perlakuan) kelompok eksperimen
- O3 : Tes awal atau *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan) kelompok control
- X : Pemberian perlakuan (*treatment*)
- O4 : Tes akhir atau *posttest* (setelah diberi perlakuan) kelompok control

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A,B,C, dan D yang berjumlah 97 siswa. Pihak yang terlibat secara umum dalam penelitian ini adalah guru penjas, teman-teman seangkatan yang membantu dalam penelitian, serta masyarakat SDN 150 Gatot Subroto.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan kumpulan individu atau objek untuk diteliti. Populasi menurut Sugiyono (2018, hlm. 80) bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi, terdiri atas objek/subjek untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa kelas V A,B,C dan D yang berjumlah 97 SDN 150 Gatot Subroto. Arikunto (2014, hlm. 174) mengemukakan “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Penelitian ini memakai teknik sampling purposive, menurut Arikunto (2014, hlm. 183) sampel purposive bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan

Asep Purnama, 2019

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS DAN PENDEKATAN TEKNIS DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA

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

tertentu. Mengapa teknik sampling ini dipakai karena dalam pembelajaran sepakbola di sekolah dasar dipelajari oleh kelas atas (4, 5, dan 6), peneliti menetapkan kelas 5 sebagai sampel karena kelas 6 akan difokuskan untuk menghadapi UN. Dari jumlah populasi 97 orang, peneliti menentukan sampel dari populasi tertentu dengan taraf kesalahan 5% berikut penjelasannya:

Jumlah populasi 97 siswa yang terdiri dari kelas V A berjumlah 24 siswa, kelas V B berjumlah 24 siswa, kelas V C berjumlah 24 siswa, dan kelas V D berjumlah 25 siswa. Dengan menggunakan rumus taraf kesalahan maka diperoleh sampel dari tiap kelasnya sebagai berikut:

- Kelas VA = 19 siswa
- Kelas VB = 19 siswa
- Kelas VC = 19 siswa
- Kelas VD = 19 siswa

Berikut cara perhitungannya:

- $VA = 24/100 \times 78 = 18,72 = 19$
- $VB = 24/100 \times 78 = 18,72 = 19$
- $VC = 24/100 \times 78 = 18,72 = 19$
- $VD = 25/100 \times 78 = 19,5 = 19$

Berdasarkan perhitungan di atas didapatkan sampel berjumlah 76 siswa dari populasi yang berjumlah 97 siswa.

3.4 Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian dibutuhkan alat ukur yang disebut instrumen. Menurut Sugiyono (2018, hlm. 102) menjelaskan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)*.

a. Instrumen penilaian

Menurut Oslin, dkk (1998) mengembangkan GPAI “untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai”.

Masih menurut Oslin dkk. (dalam Metzler, 2000) mengemukakan :

Developed the Game Performance Assesment Instrument (GPAI) specifically for use with the Tactical Games model. Described earlier in this chapter, the GPAI is essentially a performance scoring system that a teacher can use to observe and assess various components of games performance to determine if students are making and executing tactical decisions during game play. Mengembangkan GPAI khusus untuk digunakan dengan model permainan taktis. GPAI pada dasarnya adalah sistem penilaian kinerja yang dapat digunakan seorang guru untuk mengamati dan menilai berbagai komponen kinerja permainan untuk menentukan apakah siswa tersebut membuat dan melaksanakan keputusan taktis selama permainan. (hlm. 428)

Dari pendapat di atas, bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan serta bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan selanjutnya. Berikut ini adalah komponen-komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian:

Tabel 3. 2 Komponen GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang diambil (<i>Decision Marking</i>)	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar.
Penyesuaian (<i>Adjust</i>)	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Melindungi (<i>Cover</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.
Memberikan Dukungan (<i>Support</i>)	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola.
Menjaga/ Menandai (<i>Guard/ Mark</i>)	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
Perlindungan (<i>Base</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.

(sumber: *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Instructional Models for Physical Education*, menurut Griffin dkk (dalam Metzler, 2000, hlm.362)

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam permainan bola besar untuk mengembangkan pemahaman siswa dalam bermain, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/ *Decision Marking* (sesuai, tidak efektif) dan memberi dukungan/ *Support* (sesuai, tidak sesuai). Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran bola besar dan mencatat sesuai atau ketidaksesuaian dan efisien atau tidak efisiennya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu.

Tabel 3. 3 Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (Decision Marking)	• Siswa mengoper bola dengan akurat dan menjangkau penerima yang dituju
	• Siswa mengarahkan bola tepat di ruang kosong lawan
2. Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution)	• Akurasi passing bola yang dioper siswa mengarah tepat sasaran.
	• Siswa mengambil keputusan tepat ketika mengoper bola
3. Memberi dukungan (Support)	• Siswa berusaha memberi operan secepat mungkin kepada temannya
	• Siswa menempati posisi yang tepat

Berikut ini format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan :

Tabel 3. 4 Format Penilaian GPAI

No	Nama	Aspek yang Dinilai					
		Membuat Keputusan (<i>Decision Making</i>)		Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Excecuton</i>)		Memberi Dukungan (<i>Support</i>)	
		A	IA	E	IE	A	IA
1							
2							
3							
Dst							

Keterangan :

A = Sesuai E = Efisien

IA = Tidak sesuai IE = Tidak Efisien

Penilaian performance : (keputusan yang diambil (*DMI*) + melaksanakan keterampilan (*SEI*) + penyesuaian (*AI*) : 3 (jumlah komponen yang digunakan)

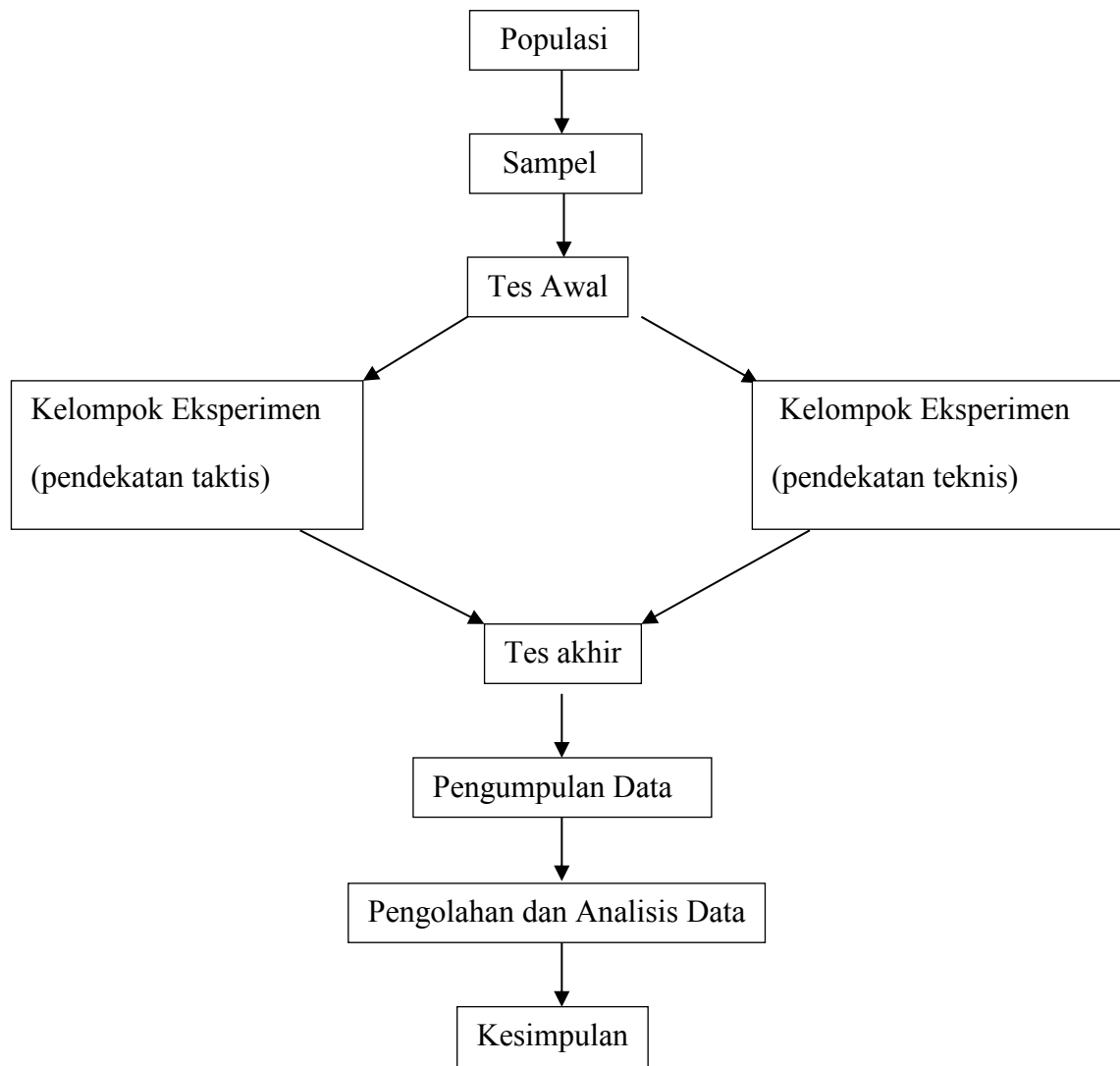
Nilai Akhir : $\frac{\text{Nilai Performance Siswa}}{10} \times 100$

a. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto–foto dan video ketika proses pembelajaran berlangsung, absensi siswa untuk mengetahui nama dan jumlah anak.

3.5 Prosedur penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Langkah-langkah penelitian

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2018) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh. Dia mengatakan bahwa:

Proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan di pelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. (hlm. 244)

Dalam penelitian ini peneliti memakai uji normalitas dan uji perbedaan dua rata-rata (*uji wilcoxon*). Penjelasannya akan dipaparkan sebagai berikut:

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang menjadi syarat untuk menentukan uji jenis statistik yang dilakukan dalam analisis selanjutnya dalam analisis data tersebut. Penghitungan uji normalitas ini dibantu dengan menggunakan *SPSS 22.00 for windows* melalui (*Shapiro-Wilk*). Kriteria pengujian dengan tarap signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah H_0 diterima apabila $Sig. \geq 0,05$ dan H_0 ditolak apabila $Sig. < 0,05$. Hipotesis yang akan diuji ialah sebagai berikut.

H_0 = data berasal dari sampel yang distribusi normal.

H_1 = data berasal dari sampel yang distribusi tidak normal.

3.6.2 Uji Perbedaan Dua Rata-rata (*Uji Wilcoxon*)

Analisis data uji perbedaan dua rata-rata yang digunakan yaitu uji *Wilcoxon* atau yang disebut Uji-W, karena data *pretest* yang diperoleh dari kelompok kontrol tidak normal. Jika data tidak berdistribusi normal, maka uji statistiknya menggunakan uji non-parametrik *Wilcoxon* (Uji-W) dengan menggunakan bantuan program *SPSS 24.00 for windows*.

Kriteria pengujiannya adalah H_0 ditolak jika $sig \leq 0,05$ dan H_0 diterima jika $sig > 0,05$ karena taraf signifikansinya adalah 5% ($\alpha = 0,05$).

H_0 = tidak terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan taktis dan pendekatan teknis dalam permainan sepakbola.

H_1 = terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan taktis dan pendekatan teknis dalam permainan sepakbola.

Kriteria pengujiannya adalah H_0 ditolak jika nilai *P-value* (*Sig.2-tailed*) lebih kecil dari ($\alpha= 0,05$). Perhitungan uji perbedaan rata-rata *Wilcoxon* (Uji-W) dengan menggunakan bantuan program *SPSS 24.00 for windows*.