

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian diperlukan suatu metode atau cara yang ditempuh untuk memperoleh data. Metode adalah langkah-langkah yang diambil untuk memudahkan penelitian. Setiap penelitian terlebih dahulu harus memutuskan metode apa yang akan digunakan dalam penelitian tersebut. Hal ini dilakukan karena metode merupakan cara yang akan menentukan berhasil atau tidaknya tujuan yang akan dicapai. Surakhmad (1998:131) menjelaskan bahwa :

Metode merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya untuk menguji serangkaian hipotesa, dengan mempergunakan teknik serta alat-alat tertentu. Cara itu dipergunakan setelah penyelidik memperhitungkan kewajarannya ditinjau dari tujuan penyelidikan serta dari situasi penyelidikan.

Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2011:109) adalah sebagai berikut:

Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif.

Selanjutnya Sugiyono (2011:11) mengemukakan bahwa, “ Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol (laboratorium).”

Metode penelitian eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki suatu masalah sehingga diperoleh hasil. Jadi dalam metode ini harus ada faktor yang dicobakan adalah variabel bebas yaitu model pembelajaran pendekatan taktis untuk diketahui pengaruh atau dampaknya terhadap variabel terikat yaitu pembentukan kreatifitas siswa dalam bermain bolatangan dan hasil belajar keterampilan bermain bola tangan.

Dalam penelitian ini sampel diberikan tes awal (*pretest*) menggunakan lembar observasi untuk diketahui kondisi sejauh mana kreatifitas siswa dan keterampilan

dalam bermain bolatangan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Setelah data awal terkumpul maka selanjutnya diberikan *treatment* melalui model pembelajaran pendekatan taktis sebanyak 16 kali pertemuan selama 1 bulan, setelah itu diberikan tes akhir (*posttest*) menggunakan lembar observasi tentang tentang kreatifitas siswa dan keterampilan bermain bola tangan. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui pengaruh atau dampak yang ditimbulkan oleh model pembelajaran pendekatan taktis terhadap pembentukan kreatifitas siswa dalam bermain bola tangan dan keterampilan dasar bermain bola tangan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Arikunto (2010:173), populasi yaitu “keseluruhan subjek penelitian”. Populasi merupakan jumlah data yang akan dijadikan objek penelitian. Sugiyono (2007:80) menjelaskan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam lain. Populasi juga bukan hanya sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Berdasarkan pendapat dua ahli diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud populasi adalah keseluruhan subjek dan sumber data yang sudah ditetapkan untuk dipelajarisisifat-sifatnya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran bola tangan di SMA Negeri 3 Kuningan yang berjumlah 20 orang.

2. Sampel

Karena keterbatasan waktu, dana, tenaga, peneliti membatasi subjek peneletian yang akan diteliti yakni dengan melakukan penelitian sampel. Pengertian sampel menurut Sugiyono (2007:82), “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakterisitik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Setelah mengetahui populasi yang akan diteliti, langkah selanjutnya adalah menentukan sampel dari populasi tersebut. Sugiyono (2012:118) mengatakan bahwa sampel adalah:

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi.

Dalam proses penelitian ini, penulis mengambil sebagian dari populasi untuk dijadikan sampel. Tentang jumlah sampel penelitian penulis berpedoman kepada pendapat Arikunto (2006:134) sebagai berikut:

untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjek besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.

Sejalan dengan pendapat tersebut, maka penarikan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan teknik *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2012:120) “non probability sampling adalah teknik tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel”. Sedangkan *sampling purposive* adalah “teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu” dengan kriteria yaitu siswa yang rajin mengikuti ekstrakurikuler, yang terdiri dari siswa SMA Negeri 3 Kuningan yang mengikuti pembelajaran bola tangan dengan jumlah 20 orang.

C. Desain dan Langkah Penelitian

Desain penelitian sangat dibutuhkan dalam suatu penelitian, hal ini mempunyai tujuan untuk memberikan arah dan jalan terhadap keberhasilan suatu penelitian. Nasution (2004:40) menyatakan bahwa: “Desain penelitian merupakan suatu rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data sesuai dengan tujuan penelitian”. Untuk memetukan suatu desain penelitian biasanya disesuaikan dengan metode yang akan digunakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sedangkan desain yang digunakan dalam

penelitian ini adalah *Pre-test and Post-test Group Design*. Adapun bentuk dari desain ini dapat dilihat pada **Tabel 3.1**

Tabel 3.1
One Group Pretest and Posttest Group Design

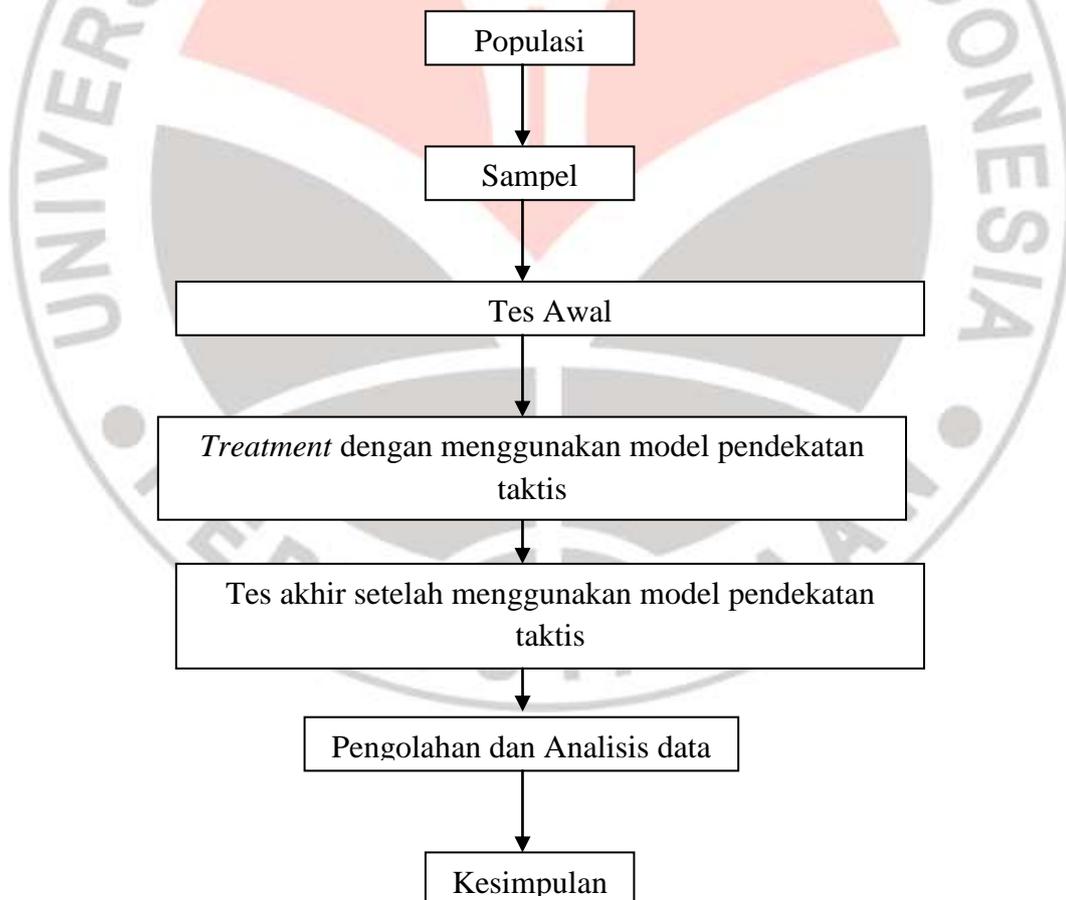
O1	X	O2
----	---	----

(Sumber : Sugiyono (2011:10))

Keterangan :

- O1 : *Pretest*, yaitu tes awal
 X : Perlakuan atau treatment (Perlakuan atau pembelajaran menggunakan model pendekatan taktis)
 O2 : *Posttest*, yaitu tes akhir (Observasi setelah perlakuan dengan menggunakan model pendekatan taktis)

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian

Indra Lesmana, 2013

Implementasi Pendekatan Taktis Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Tangan Dan Keterampilan Kreatifitas

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

D. Instrumen Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus mempersiapkan terlebih dahulu instrumen yang akan digunakan. Sugiyono (2010:146) menjelaskan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Untuk memperoleh data secara objektif, diperlukan instrumen yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan terefleksi dengan baik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi.

Sedangkan untuk mengukur keterampilan bermain siswa dalam bermain bolatangan instrumen yang digunakan adalah mengacu pada Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) Instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB). Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku pemain sewaktu permainan berlangsung.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan langkah-langkah untuk memperoleh data sebagai berikut:

1. Membuat dan menyusun kisi-kisi lembar observasi,
2. Membuat dan menyusun skala penilaian dari lembar observasi.

Dari tabel kisi-kisi lembar observasi tersebut, terdapat beberapa aspek yang akan di nilai. Setiap aspek diberikan bobot skor dengan menggunakan skala likert. Sugiono (2012:133) mengemukakan:

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Kategori penyekoran atau kriteria pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kategori Pemberian Skor

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sumber: Sugiyono, 2012:135)

Ket : Pedoman dan Kisi-Kisi Observasi terlampir

E. Pelaksanaan Pengumpulan Data

Adapun jadwal pelaksanaan eksperimen yang penulis laksanakan adalah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan tes awal. Pelaksanaan tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan perlakuan (*Treatment*). Tes awal tersebut dilakukan di lapangan olahraga SMA Negeri 3 Kuningan.
2. Pelaksanaan eksperimen. Pelaksanaan perlakuan (*treatment*) dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan. Dalam satu minggu dilakukan 3 kali pertemuan, yaitu hari Selasa, Kamis dan Sabtu.
3. Pelaksanaan Pembelajaran. Dalam pelaksanaan eksperimen atau perlakuan, pembelajaran yang dilakukan terbagi dalam tiga bagian, yaitu pemanasan, kegiatan inti, dan penutup. Adapun uraian pembelajarannya adalah sebagai berikut :
 - a. Pemanasan (15 menit)
 - b. Pembelajaran inti (60 menit)
 - c. Penutup (15menit)

4. Pelaksanaan tes akhir. Pelaksanaan tes akhir dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah pembelajaran dilaksanakan perlakuan selama 16 pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran pendekatan taktis

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil pengukuran selanjutnya diolah dengan menggunakan cara-cara statistika agar diperoleh suatu akhir atau kesimpulan yang benar. Adapun rumus-rumus statistika yang digunakan untuk mengolah data teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji kesamaan rata-rata dengan uji t. Langkah-langkah pengolahan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mencari nilai rata-rata (\bar{x}) dari setiap kelompok

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

Keterangan:

\bar{x} : rata-rata suatu kelompok

n : jumlah sampel

x_i : nilai data

$\sum x_i$: jumlah sampel suatu kelompok

2. Mencari Simpangan Baku

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

Keterangan:

S : simpangan baku yang dicari

n : jumlah sampel

$\sum (x_i - \bar{x})^2$: jumlah kuadrat nilai data dikurangi rata-rata

3. Uji kenormalan secara parametrik dengan uji *liliefors*, dimana prosedur pengujiannya adalah sebagai berikut:

- a. Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

- b. Untuk bilangan baku digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung $F(Z_1) = P(Z < Z_1)$
- c. Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n $\sum Z_i$. Jika proporsi ini dinyatakan $S(Z_i)$, maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \sum Z_i}{N}$$

- d. Menghitung selisih $F(Z_1) - S(Z_1)$ kemudian tentukan harga mutlaknya
- e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut (L_0)
- f. Untuk menolak atau menerima hipotesis, membandingkan L_0 dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar untuk taraf nyata α yang dipilih. Apabila hipotesis nol ditolak jika L_0 yang diperoleh lebih besar dari data pengamatan L dari daftar tabel, sedangkan dalam hal lainnya hipotesis nol diterima.

4. Menguji homogenitas

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Dimana :

S_1^2 = Varians dari kelompok lebih besar

S_2^2 = Varians dari kelompok kecil

Kriteria pengujian homogenitas adalah terima hipotesis jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} distribusi dengan derajat kebebasan = $(V_1.V_2)$ dengan $\alpha = 0,05$

5. Pengujian Signifikan

Pengujian signifikansi menggambarkan bahwa terdapat pengaruh atau tidak suatu model pembelajaran terhadap objek penelitian, dengan sebagai berikut:

- **Hipotesis**

Uji signifikan pada hipotesis ini menggunakan uji kesamaan rata-rata dengan satu pihak atau uji t satu arah dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1}{S \sqrt{\frac{1}{n}}}$$

Melihat perolehan hasil dari t_{hitung} , dengan menggunakan derajat kebebasan (dk) = $n-2$; dan taraf signifikansi (α) = 0,05. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, dan begitu pula sebaliknya.

Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t kesamaan rata-rata 1 pihak, dengan hipotesis statistik sebagai berikut:

1. Pembentukan Kreatifitas:

H_0 : $\mu_1 = 0$, Model pembelajaran pendekatan taktis tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan kreatifitas siswa dalam bermain bola tangan.

H_a : $\mu_1 > 0$, Model pembelajaran pendekatan taktis memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan kreatifitas siswa dalam bermain bola tangan.

2. Hasil belajar keterampilan bermain

H_0 : $\mu_1 = 0$, Model pembelajaran pendekatan taktis tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar keterampilan bermain bola tangan.

H_a : $\mu_1 > 0$, Model pembelajaran pendekatan taktis memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar keterampilan bermain bola tangan.

3. Gabungan pembentukan kreatifitas dan hasil belajar keterampilan bermain bola tangan

$H_0 : \mu_1 = 0$, Model pembelajaran pendekatan taktis tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan kreatifitas dan hasil belajar keterampilan bermain bola tangan.

$H_a : \mu_1 > 0$, Model pembelajaran pendidikan taktis memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan kreatifitas dan hasil belajar keterampilan bermain bola tangan.

