

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian sangat diperlukan sebuah metode agar penelitian dapat berjalan dengan baik. Penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah serta tujuan penelitian tersebut. Oleh sebab itu, metode penelitian sangat penting dalam pelaksanaan, pengumpulan dan analisis data. Metode penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 107), menjelaskan bahwa “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Dari pemaparan yang telah dijelaskan di atas dapat memberi bayangan bagi peneliti untuk menggunakan penelitian eksperimen, yaitu karena secara keseluruhan dilihat dari artinya dalam proses penelitian ini sesuai dengan yang dikaji oleh peneliti, dan peneliti ingin mengetahui apakah terdapat akibat yang dapat disebabkan oleh suatu perlakuan, yang nantinya bertujuan untuk mencari tahu pengaruh model *problem based learning* terhadap keterampilan bermain sepakbola di SMP Negeri 1 Lembang, Kabupaten Bandung Barat.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Dalam suatu penelitian beberapa hal penting yang perlu diperhatikan yaitu mengenai obyek penelitian dan populasi. Menurut Abduljabar dan Darajat (2014, hlm. 16), “Populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan”. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 117), “mengenai pengertian populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek

atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemampuan ditarik kesimpulan”.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipahami, dipelajari, dan selanjutnya dibuat menjadi sebuah kesimpulan yang sesuai dengan masalah penelitian. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Lembang Kabupaten Bandung Barat tahun ajaran 2017/2018.

3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang dipilih. Dalam penelitian ini sampel yang peneliti akan gunakan yakni *sampling purposive*, merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu untuk dipilih menjadi sampel. “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi” (Abduljabar dan Darajat, 2014, hlm. 17). Sementara Sugiyono (2015, hlm. 118), “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Sampel penelitian yang digunakan adalah siswa ekstrakurikuler sepakbola di SMPN 1 Lembang Kabupaten Bandung Barat tahun ajaran 2017/2018 berjumlah 30 orang yang diantaranya 15 orang kelompok eksperimen dengan pembelajaran model *problem based learning* dan 15 orang kelompok kontrol dengan pembelajaran dilaksanakan sebagaimana mestinya.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman peneliti agar proses dan langkah-langkah penelitian dapat berjalan sesuai dengan prosedur yang benar dan mencapai kepada tujuan yang diharapkan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Sugiyono (2015, hlm. 112), “bahwa dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol”.

Dalam desain penelitian yang menjelaskan mengenai jenis variabel lainnya peneliti harus cermat dalam menentukan secara jelas yang mana variabel bebas (*independent variable*) dan mana variabel terikatnya (*dependent variable*). Desain penelitiannya sebagai berikut :

R	O₁	X	O₂
	O₃	X	O₄

Gambar 3.1 :
Desain Penelitian *Pretest-Posttest Group Design*
(Sugiyono, 2015, hlm.112)

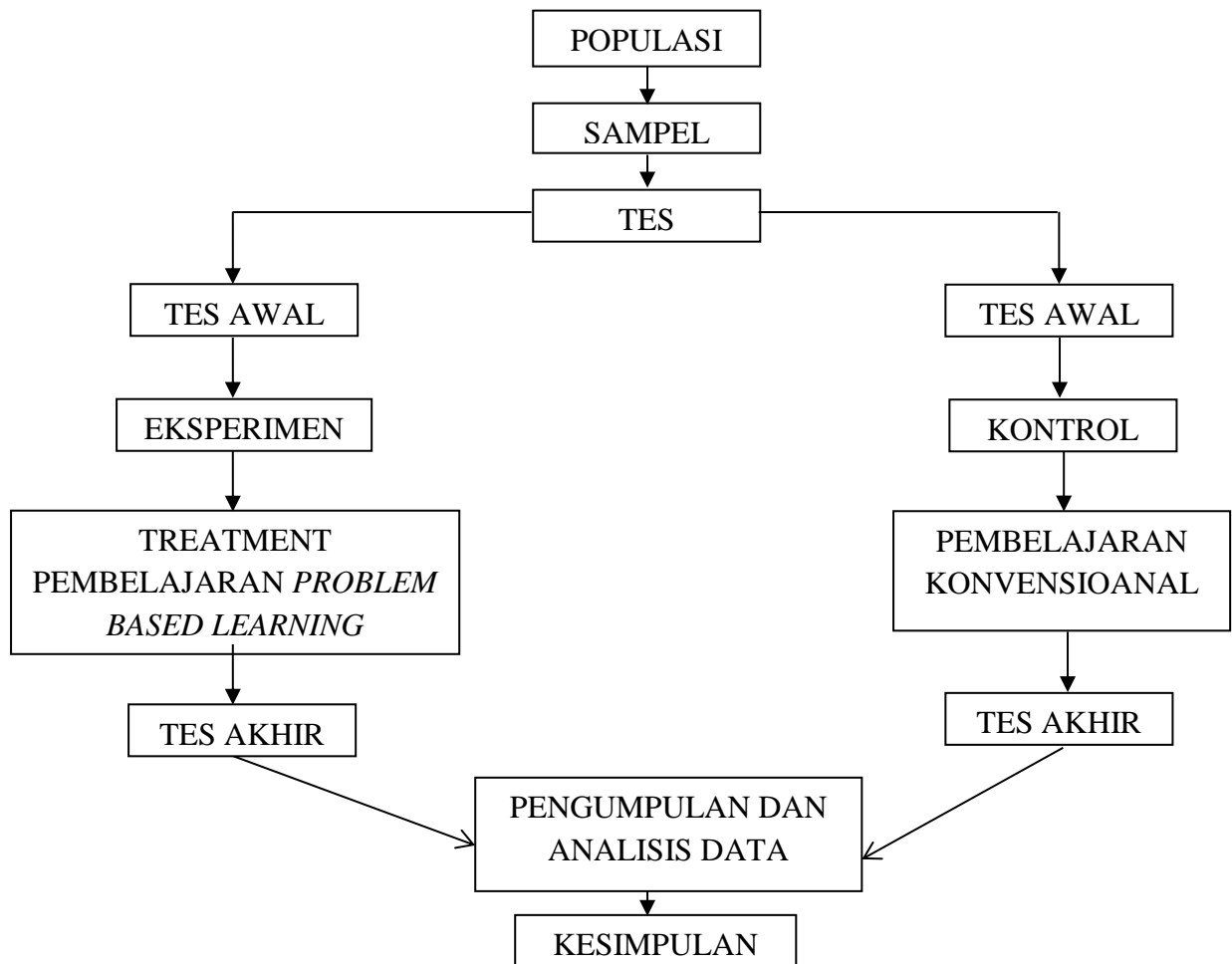
Keterangan :

- R** : kelompok peserta didik yang akan dibagi dua menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- O₁** : nilai *pretest* kelompok eksperimen model *Problem Based Learning*
- O₂** : nilai *posttest* kelompok eksperimen model *Problem Based Learning*
- O₃** : nilai *pretest* kelompok kontrol
- O₄** : nilai *posttest* kelompok kontrol
- X** : perlakuan model *Problem Based Learning* pada kelompok eksperimen dan perlakuan pada kelompok kontrol

Adapun prosedur dari rancangan penelitian tersebut diatas adalah sebagai berikut:

1. Menentukan sampel dari populasi
2. Melakukan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kondisi awal.
3. Dibagi menjadi dua kelompok dan diberi perlakuan antara lain, kelompok eksperimen (melalui proses pembelajaran *problem based learning*) dan kelompok kontrol (melalui proses pembelajaran konvensional).
4. Melakukan tes akhir.

Dalam penelitian ini terdapat konsep mengenai langkah-langkah penelitian yang menjelaskan alur mengenai penelitian yang akan dilakukan, berikut konsep langkah-langkah penelitian:



Gambar 3.2 :
Langkah-Langkah Penelitian

Muhamad Yuza Noertasaq, 2018

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA DI SMP NEGERI 1 LEMBANG

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

3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Berkaitan dengan sampel dalam sebuah penelitian harus representatif maka dalam proses penentuan sampel harus ada teknik sampling untuk melakukan penelitian mengambil data dengan akurat. Untuk teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *sampling purposive*. Seperti yang jelaskan oleh Sugiyono (2015, hlm. 124) bahwa: “*sampling purposive*” merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel, (Sugiyono, 2015, hlm. 120). Sampel yang menjadi sumber data, orang yang mampu dan bisa melakukan permainan sepakbola. Dalam pengambilan sampel kepada siswa ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Lembang ada beberapa tahap cara pengambilan sampel yaitu: ada 30 jumlah siswa ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Lembang, lalu melakukan teknik pengambilan sampel dengan cara *sampling purposive* dan terbentuklah 15 orang kelompok eksperimen dengan pembelajaran model *problem based learning* dan 15 orang kelompok kontrol dengan pembelajaran dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Tabel. 3.1
Karakteristik Sampel

Sampel	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
	Model <i>Problem Based Learning</i>	Pembelajaran Tradisional
Laki-laki	15	15
Usia	12-14	12-14

3.5 Program Perlakuan

Program perlakuan adalah suatu rancangan yang dibuat oleh peneliti untuk diberikan kepada sampel saat proses penelitian. Program perlakuan yang dimaksud yaitu berupa langkah-langkah guru dalam memberikan *treatment* terhadap sampel penelitian selain materi yang akan diberikan. Langkah-langkah tersebut berupa apa yang harus guru lakukan terhadap peserta didik, dan apa yang harus peserta didik lakukan, sehingga menimbulkan proses pembelajaran yang terstruktur dan bertujuan. Pada penelitian ini, peneliti membuat program perlakuan untuk kedua kelompok sampel yaitu sampel kelompok eksperimen dengan model *problem based learning* dengan sampel kelompok kontrol pendekatan konvensional.

Tabel 3.2

Jadwal Perlakuan Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Pertemuan	Tanggal	Kegiatan	
		Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
1	18 -12-2017	Tes awal bermain sepakbola 5 vs 5	Tes awal bermain sepakbola 5 vs 5
2	20 -12-2017	Siswa melakukan kembali ke posisi bertahan setelah melakukan penyerangan <i>small side</i> 2 vs 1	Siswa melakukan tugas gerak <i>passing</i> , mengoper bola, <i>control ball</i> atau menahan bola
3	23 -12-2017	Siswa bergerak ketika menyerang sesuai dengan situasi permainan <i>small side</i> 2 vs 2	Siswa melakukan tugas gerak <i>dribbling</i> atau menggiring bola, <i>control ball</i> atau menahan bola
4	25 -12-2017	Siswa berusaha melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim <i>small side</i> 3 vs 1	Siswa melakukan kombinasi tugas gerak <i>control ball</i> atau menahan bola, <i>dribbling</i> atau menggiring bola, dan <i>passing</i> , mengoper bola
5	27 -12-2017	Siswa melakukan keterampilan <i>passing</i> dengan efektif <i>small side</i> 3 vs 2	Siswa melakukan tugas gerak <i>passing</i> , mengoper bola, <i>control ball</i> atau menahan bola

Pertemuan	Tanggal	Kegiatan	
		Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
6	30 -12-2017	Siswa bergerak mencari ruang untuk menerima operan bola dan bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan <i>small side</i> 3 vs 3	Siswa melakukan tugas gerak <i>dribbling</i> atau menggiring bola, <i>control ball</i> atau menahan bola
7	1-1-2018	Siswa berusaha menjaga gerak lawan yang menguasai bola ketika lawan menyerang dan menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola ketika lawan menyerang <i>small side</i> 4 vs 1	Siswa melakukan kombinasi tugas gerak <i>control ball</i> atau menahan bola, <i>dribbling</i> atau menggiring bola, dan <i>passing</i> , mengoper bola
8	3-1-2018	Siswa berusaha melapisi temannya ketika temannya menghalangi laju serangan lawan dan berusaha melapisi temannya ketika temannya berhasil dilewati oleh lawan <i>small side</i> 4 vs 2	Siswa melakukan tugas gerak <i>passing</i> , mengoper bola, <i>control ball</i> atau menahan bola
9	6-1-2018	Siswa keposisi semula setelah melakukan keterampilan <i>small side</i> 4 vs 3	Siswa melakukan tugas gerak <i>dribbling</i> atau menggiring bola, <i>control ball</i> atau menahan bola
10	8-1-2018	Siswa berusaha menggiring bola ke arah pertahanan lawan <i>small side</i> 4 vs 4	Siswa melakukan kombinasi tugas gerak <i>control ball</i> , <i>dribbling</i> , dan <i>passing</i>

Pertemuan	Tanggal	Kegiatan	
		Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
11	10-1-2018	Siswa bergerak ketika bertahan sesuai situasi permainan <i>small side</i> 5 vs 1	Siswa melakukan tugas gerak <i>passing</i> , mengoper bola, <i>control ball</i> atau menahan bola
12	13-1-2018	Melakukan <i>dribbling</i> dengan efektif dan melakukan tendangan (<i>shooting</i>) yang efektif ke arah gawang <i>small side</i> 5 vs 2	Siswa melakukan tugas gerak <i>dribbling</i> atau menggiring bola, <i>control ball</i> atau menahan bola
13	15-1-2018	Pemain berusaha membantu ketika melakukan penyerangan dan pemain berusaha bergerak untuk menutup pertahanan <i>small side</i> 5 vs 3	Siswa melakukan kombinasi tugas gerak <i>control ball</i> atau menahan bola, <i>dribbling</i> atau menggiring bola, dan <i>passing</i> , mengoper bola
14	17-1-2018	Pemain berusaha melapisi teman satu tim ketika temannya menghalangi laju serangan lawan <i>small side</i> 5 vs 4	Siswa melakukan tugas gerak <i>passing</i> , mengoper bola, <i>control ball</i> atau menahan bola
15	20-1-2018	Pemain berusaha menjaga gerak lawan ketika lawan menyerang <i>small side</i> 5 vs 5	Siswa melakukan tugas gerak <i>dribbling</i> atau menggiring bola, <i>control ball</i> atau menahan bola
16	23-1-2018	Tes akhir bermain sepakbola 5 vs 5	Tes akhir bermain sepakbola 5 vs 5

3.6 Instrumen Penelitian

Ketika melakukan sebuah penelitian maka yang diperlukan adalah pengukuran, maka dalam penelitian harus mempunyai alat ukur yang baik. Alat ukur penelitian atau juga disebut dengan instrumen penelitian. Menurut Arikunto (2006, hlm. 33), "Instrumen penelitian adalah alat atau

fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah”. Sedangkan menurut Sugiyono:

“Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Jadi pentingnya instrumen dalam sebuah penelitian untuk mengumpulkan data dan mengukur secara sistematis sesuai dengan kebutuhan peneliti, sejauh mana perkembangan objek yang diteliti apakah memberikan hasil yang baik atau tidak”. (Sugiyono, 2015, hlm. 148)

Dalam pengumpulan data terbagi menjadi dua macam, yaitu tes dan non tes. Kelompok tes misalnya tes bakat, tes prestasi belajar, tes intregasi, sedangkan non tes diantaranya pedoman wawancara, kuisisioner atau angket, pedoman observasi, skala sikap, skala penilaian, dan lain-lain. Menurut Arikunto (2006, hlm. 150), “tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan bermain sepakbola menurut Mitchell. A. Stephen, dkk, (2005, hlm 48) “mengenai GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*), bila diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia yaitu instrument penilaian keterampilan bermain”. Tujuannya yaitu untuk membantu para guru dan pelatih mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain ketika permainan berlangsung. Ada tujuh komponen tingkatan penampilan bermain siswa yaitu :

1. Kembali ke pangkalan (Home Base), seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah di melakukan sebuah gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (Adjust), pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.

3. Membuat keputusan (Decision Making), dilakukan setiap pemain saat situasi permainan seperti apapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (Skill Executive), seorang pemain melaksanakan berbagai macam keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan
6. Melapisi teman (Cover), gerakan ini dilakukan untuk melapisi pertahanan dibelakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan yang sedang menguasai bola.
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (Guard Or Mark), menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang ataupun yang tidak menguasai bola.

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Lembar Observasi Penampilan Bermain

No	Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
					1	2	3	4	5
1	Teori Atavistis menurut Stanley Hall permainan itu merupakan penampilan dari semua faktor hereditas (waris, sifat keturunan): yaitu segala pengalaman jenis manusia sepanjang sejarah akan diwariskan kepada anak keturunannya, mulai dari pengalaman hidup dengan menciptakan kebudayaan dan seterusnya. Semua bentuk ini dihayati oleh anak dalam bentuk permainan-permainannya.	1. Kembali ke posisi	1.1 Kembali ke posisi bertahan setelah melakukan penyerangan 1.2 Kembali ke posisi semula setelah melakukan keterampilan	1. Siswa kembali ke posisi daerah pertahanan setelah melakukan penyerangan 2. Siswa kembali ke posisi semula setelah melakukan <i>passing</i> , <i>shooting</i> ke gawang 3. Siswa kembali pada posisinya setelah penyerangan gagal dilakukan					

2	<p>Cowell dan Hozeltn (1995, hlm 146) mengatakan bahwa untuk membawa anak kepada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya usaha peningkatan keadaan jasmani, sosial, mental, dan moral anak yang optimal. Agar memperoleh peningkatan tersebut, anak dapat dibantu dengan permainan, karena anak dapat menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, rasa sosial, percaya diri, peningkatan moral, dan spritual lewat “<i>fair play</i>” dan “<i>sportmanship</i>” atau bermainan dengan jujur, sopan, dan berjiwa olah-ragawan sejati.</p>	2. Menyesaikan diri (<i>adjust</i>)	<p>2.1 Pemain bergerak ketika menyerang sesuai situasi permainan</p> <p>2.2 Pemain bergerak ketika bertahan sesuai situasi permainan</p>	<p>4. Siswa tetap berada di daerah pertahanan lawan</p> <p>5. Siswa tidak kembali ke daerah pertahanan dan tidak mencari ruang</p> <p>1. Siswa membuka ruang gerak ketika dalam situasi menyerang</p> <p>2. Siswa bergerak menutup daerah pertahanan ketika dalam situasi bertahan</p> <p>3. Siswa bergerak tetapi tidak membuka ruang ketika menyerang</p> <p>4. Siswa diam dan tidak membuka ruang gerak ketika menyerang</p> <p>5. Siswa tidak pernah bergerak secara situasi ketika bertahan dan menyerang</p>					
---	--	---------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

3	<p>Menurut Sucipto (2014, hlm 69) Penampilan bermain adalah pelaksanaan keterampilan gerak dan teknik seperti membuat keputusan, mendukung pemain lain atau <i>supporting</i>, membatasi ruang gerak lawan, <i>covering</i> kawan seregu, mengatur posisi untuk mengembangkan permainan, menutup lapangan dengan posisi dasar atau <i>marking</i>, membebaskan diri dari jagaan lawan, mencari daerah yang kosong, dan banyak manufer-manufer lain dalam permainan sepaakbola.</p>	<p>3. Membuat keputusan (<i>decision marking</i>)</p>	<p>3.1 Pemain berusaha melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim 3.2 Pemain berusaha menggiring bola ke arah pertahanan lawan 3.3 Pemain menendang bola ke arah gawang lawan</p>	<p>1. Siswa melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim 2. Siswa berusaha menggiring bola ke arah area pertahanan lawan 3. Siswa menendang ke arah gawang lawan 4. Siswa tidak melakukan operan pada waktu menguntungkan tim 5. Siswa tidak melakukan tembakan ke arah gawang lawan ketika ada kesempatan menciptakan skor</p>					
4	<p>Mitchell. A. Stephen, dkk (2005, hlm 48) telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama <i>GPAI (Game Performance Assessment Instrument)</i> bila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yaitu instrument penilaian penampilan bermain yang disingkat menjadi IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran</p>	<p>4. Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>skill execution</i>)</p>	<p>4.1 Operan (<i>passing</i>) bola terkendali 4.2 Bola operan mengenai sasaran satu tim 4.3 Melakukan <i>control</i> bola yang efektif 4.4 Melakukan <i>dribbling</i> bola dengan efektif</p>	<p>1. Siswa melaksanakan keterampilan <i>passing</i> dengan efektif 2. Siswa melakukan tembakan (<i>shooting</i>) efektif mengenai sasaran 3. Siswa melakukan <i>dribbling</i> dengan efektif</p>					

<p>tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. Melaksanakan Keterampilan Tertentu (Skill Executive) setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya. 5. Memberi Dukungan (Support) 	<p>5. Memberi dukungan (<i>support</i>)</p> <p>6. Melapis teman (<i>cover</i>)</p>	<p>4.5 Melakukan tendangan (<i>shooting</i>) yang efektif ke arah gawang</p> <p>5.1 Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola</p> <p>5.2 Pemain berusaha membantu ketika melakukan penyerangan</p> <p>5.3 Pemain berusaha bergerak untuk menutup pertahanan</p> <p>6.1 Pemain berusaha melapis teman satu tim ketika</p>	<p>4. Siswa melakukan operan (<i>passing</i>) tidak terkendali</p> <p>5. Siswa melakukan <i>shooting</i> jauh dari sasaran</p> <p>1. Siswa bergerak mencari ruang untuk menerima operan bola</p> <p>2. Siswa bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan</p> <p>3. Siswa bergerak untuk melakukan dukungan ketika bertahan</p> <p>4. Siswa tidak bergerak mencari ruang kosong untuk menerima operan</p> <p>5. Siswa tidak bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan</p> <p>1. Siswa berusaha melapis temannya ketika temannya menghalangi laju</p>	
--	--	---	---	--

	<p>6. Melapisi Teman (Cover) gerakan ini dilakukan untuk melapisi pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.</p> <p>7. Menjaga Atau Mengikuti Gerak Lawan (Guard Or Mark) maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.</p>		<p>temannya menghalangi laju serangan lawan</p> <p>6.2 Pemain berusaha melapisi temannya ketika teman satu tim berhasil dilewati oleh lawan</p> <p>7.1 Pemain berusaha menjaga gerak lawan ketika lawan menyerang</p> <p>7.2 Pemain berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai</p>	<p>serangan lawan</p> <p>2. Siswa berusaha melapisi temannya ketika temannya berhasil dilewat oleh lawan</p> <p>3. Siswa berada dekat dengan temannya ketika mengadang laju lawan</p> <p>4. Siswa berada jauh dari temannya ketika temannya menjaga laju lawan</p> <p>5. Siswa tidak pernah melapisi temannya ketika menghadang laju lawan dan berada jauh dari teman satu timnya</p> <p>1. Siswa berusaha menjaga gerak lawan yang menguasai bola ketika lawan menyerang</p> <p>2. Siswa berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola ketika lawan menyerang</p> <p>3. Siswa berusaha</p>					
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--

			bola ketika bertahan	memutuskan operan lawan ketika menyerang					
			7.3 Menghadang tembakan lawan	4. Siswa berada jauh dari lawan 5. Siswa jauh dari lawan dan membiarkan lawan menyerang dengan bebas					

Berdasarkan bentuk tes membuat keputusan taktik dan pelaksanaan keterampilan GPAI tersebut, terdapat beberapa aspek yang di nilai. Setiap aspek diberikan bobot skor dengan menggunakan skala likert. Sugiyono (2015, hlm. 134) mengemukakan bahwa :

“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 adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4
Kategori Pemberian Skor
(Sumber : Sugiyono, 2015, hlm.135)

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

Penjelasan tabel, diperoleh indikator penilaian sebagai berikut:

1. Kembali ke pangkalan (Home Base)
 - 5: Siswa kembali ke posisi daerah pertahanan setelah melakukan penyerangan.
 - 4: Siswa kembali ke posisi semula setelah melakukan passing, shooting ke gawang.
 - 3: Siswa yang kembali pada posisinya setelah penyerangan gagal dilakukan.
 - 2: Siswa yang sering tetap berada di daerah pertahanan lawan.
 - 1: Siswa yang sering tidak kembali ke daerah pertahanan dan diam tidak mencari ruang.
2. Menyesuaikan diri (Adjust)
 - 5: Siswa sering membuka ruang gerak ketika dalam situasi menyerang.
 - 4: Siswa yang sering bergerak menutup daerah pertahanan ketika dalam situasi bertahan.
 - 3: Siswa yang sesekali bergerak tetapi tidak membuka ruang ketika menyerang.
 - 2: Siswa yang tidak pernah membuka ruang gerak ketika menyerang.
 - 1: Siswa tidak pernah bergerak secara situasi ketika bertahan dan menyerang.
3. Membuat keputusan (Decision Making)
 - 5: Siswa yang sering melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim.
 - 4: Siswa yang berusaha menggiring bola kearah area pertahanan lawan.
 - 3: Siswa yang sesekali menendang ke arah gawang lawan.
 - 2: Siswa yang tidak melakukan operan pada waktu menguntungkan tim.
 - 1: Siswa yang tidak melakukan tembakan ke arah gawang lawan ketika ada kesempatan menciptakan skor.

4. Melaksanakan keterampilan tertentu (Skill Executive)
 - 5: Siswa yang melaksanakan keterampilan passing dengan efektif.
 - 4: Siswa yang melakukan tembakan (shooting) efektif mengenai sasaran.
 - 3: Siswa yang berusaha menggiring bola ke arah area pertahanan lawan.
 - 2: Siswa yang melakukan operan passing tidak terkendali.
 - 1: Siswa yang melakukan shooting jauh dari sasaran.
5. Memberi dukungan
 - 5: Siswa yang sering bergerak mencari ruang untuk menerima operan.
 - 4: Siswa yang bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan.
 - 3: Siswa yang bergerak untuk melakukan dukungan ketika bertahan.
 - 2: Siswa yang sesekali tidak bergerak mencari ruang kosong untuk menerima operan.
 - 1: Siswa yang tidak mau bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan.
6. Melapisi teman (Cover)
 - 5: Siswa yang berusaha melapisi temannya ketika temannya menghalangi laju serangan lawan.
 - 4: Siswa yang berusaha melapisi temannya ketika temannya berhasil dilewati oleh lawan.
 - 3: Siswa yang berada dekat dengan temannya ketika menghadang laju lawan.
 - 2: Siswa yang berada jauh dari temannya ketika temannya menjaga laju lawan.
 - 1: Siswa yang selalu tidak pernah melapisi temannya ketika menghadang laju lawan dan berada jauh dari teman satu timnya.

7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (Guard Or Mark)
 - 5: Siswa yang berusaha menjaga gerak lawan yang menguasai bola ketika lawan menyerang.
 - 4: Siswa yang berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola ketika lawan menyerang.
 - 3: Siswa yang berusaha memutus operan lawan ketika menyerang.
 - 2: Siswa yang jauh dari lawan.
 - 1: Siswa yang jauh dari lawan dan memberi lawan menyerang dengan bebas.

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang direncanakan dengan baik akan menentukan proses penelitian. Penelitian ini dilakukan di Lapangan Sepakbola Sespim Polri Lembang, oleh siswa SMP Negeri 1 Lembang yang dilaksanakan selama 16 pertemuan yang dilakukan 3 kali dalam seminggu. Menurut Juliantine mengatakan bahwa sebagai percobaan untuk mendapatkan hasil yang baik bisa pula dilaksanakan dalam frekuensi latihan 3 hari/minggu. Sedangkan lamanya latihan paling sedikit 4 - 6 minggu. Pelaksanaan pengumpulan data dilakukan dengan observasi dengan menggunakan observasi terstruktur. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 205) menjelaskan bahwa “observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya”. Dalam melakukan pengamatannya peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Dari penjelasan tersebut peneliti mencoba menggambarkan hal-hal yang berkaitan dengan tahapan-tahapan penelitian, dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan penelitian sampai ke tahap akhir penelitian.

1. Tahap Persiapan

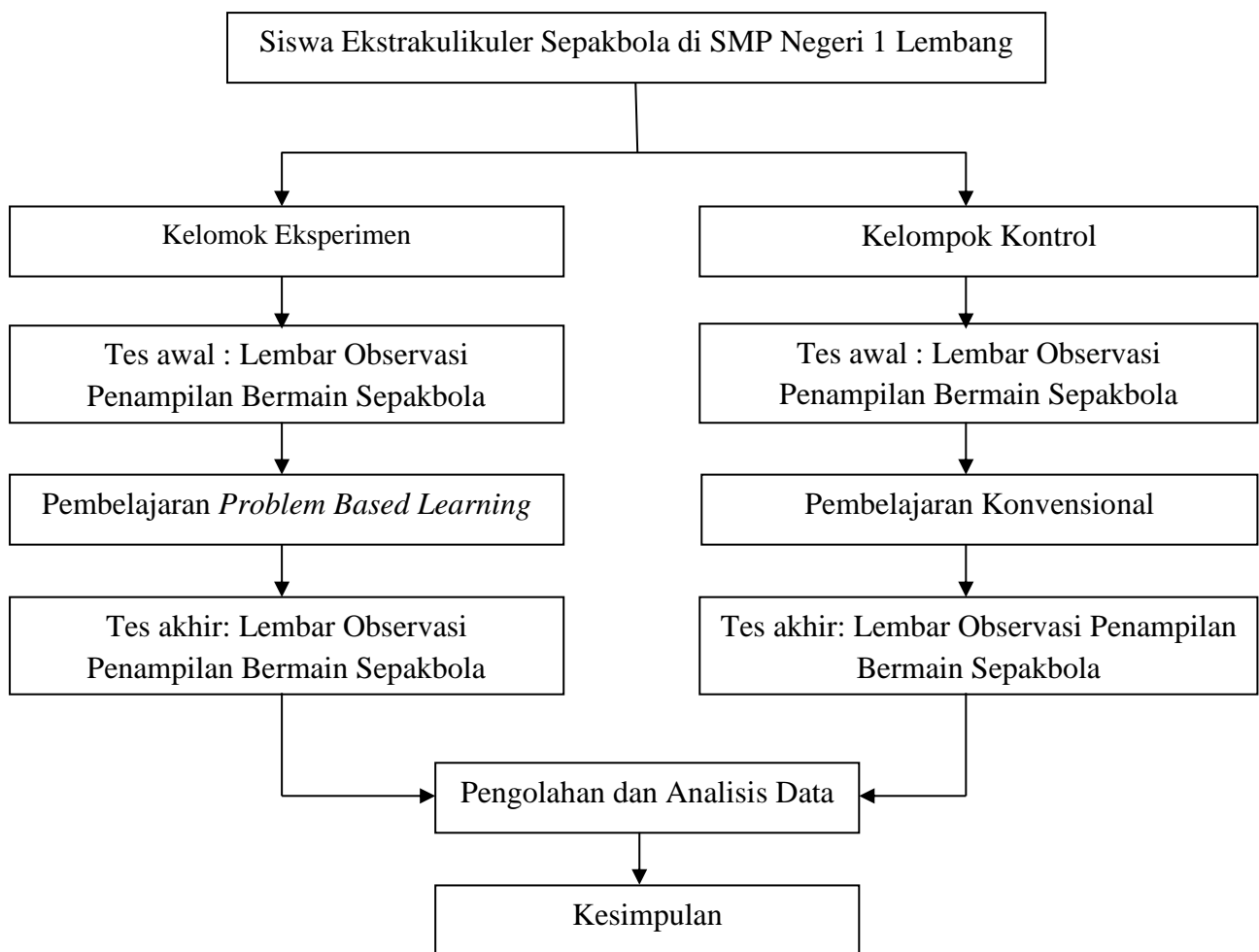
Langkah pertama pada penelitian adalah melakukan persiapan, dimulai dengan studi pendahuluan, melakukan survey tempat untuk mendapatkan kejelasan tentang tempat penelitian mulai dari sarana dan prasarana penunjang kegiatan, data pustaka serta data empirik, dilanjutkan dengan mengajukan sebuah proposal penelitian. Langkah selanjutnya membuat program pembelajaran dan menentukan instrumen penelitian berdasarkan tujuan yang ingin diketahui dalam pelaksanaan penelitian. Setelah itu melakukan koordinasi dengan pihak sekolah perihal akan dilaksanakannya penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Sebelum masuk ke dalam langkah penelitian terlebih dahulu peneliti menentukan kelompok sampel dari sebuah populasi yang dipilih secara acak, kemudian menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dari sebuah sampel. Selanjutnya melakukan tes awal (*pretest*) kepada kedua kelompok. Setelah didapatkan data melalui tes awal (*pretest*), berikutnya dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen berupa pembelajaran dengan model *problem based learning*. dan kelompok kontrol berupa pembelajaran konvensional. Selesai diberikan perlakuan pada akhir pertemuan diadakan tes akhir (*posttest*) untuk kedua kelompok penelitian.

3. Tahap Akhir Penelitian

Tahap selanjutnya adalah melakukan analisis data hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk kedua kelompok dengan menggunakan uji statistika. Dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil uji statistika yang telah diberlangsungkan.



Gambar 3.3
Prosedur Penelitian

3.8 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, untuk memperoleh data penelitian diawali dengan memberi instrumen tes awal yang sudah disesuaikan dengan variabel. Dalam penelitian ini menggunakan tes *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* untuk pengujian keterampilan sepakbola. Langkah pengolahan data tersebut ditempuh dengan prosedur sebagai berikut:

Prosedur yang digunakan menurut Bambang Abduljabar dan Jajat Darajat (2013, hlm. 148) adalah sebagai berikut:

1. Mencari Nilai Rata-Rata (\bar{X}) Dari Setiap Kelompok

Prosedur yang digunakan menurut Bambang Abduljabar dan Jajat Darajat (2014, hlm. 89) adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

- \bar{X} = Nilai rata-rata yang dicapai
- \sum = Jumlah
- xi = Nilai data
- n = Jumlah sampel

2. Menguji Simpangan Baku

Simpangan baku adalah suatu nilai yang menunjukkan tingkat (derajat) variasi kelompok atau ukuran standar penyimpangan reratanya. Prosedur yang digunakan menurut Bambang Abduljabar dan Jajat Darajat (2014, hlm. 99) adalah sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_1 - \bar{X})^2}{n-1}}$$

Keterangan:

- S = Simpangan baku yang dicari
- n = Jumlah sampel
- X_1 = Skor yang dicapai seseorang
- \bar{X} = Nilai rata-rata
- $\sum (X_1 - \bar{X})^2$ = Jumlah kuadrat nilai data dikurangi rata-rata

3. Menguji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan mengetahui apakah data dari hasil pengukuran normal atau tidak. Prosedur yang digunakan menurut Bambang Abduljabar dan Jajat Darajat (2014, hlm. 124) adalah sebagai berikut :

- a. Pengamatan $X_1 X_2 X_3 \dots, X_n$ jika dijadikan angka baku $Z_1 Z_2 Z_3 \dots, Z_n$ dengan menggunakan rumus :

$$Z = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

Keterangan:

Z	= Z skor
X	= Skor sampel
\bar{X}	= Rata-rata
S	= Simpangan baku dari sampel

- b. Untuk tiap angka baku digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang.
- c. Untuk bilangan baku digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung $F(Z) = P(Z \leq Z_1)$
- d. Selanjutnya dihitung proporsi $Z_1 Z_2 Z_3 \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_1 . Jika proporsi dinyatakan oleh $S(Z_1)$, maka :

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1 Z_2 Z_3 \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_1}{n}$$

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 nol maka kita bandingkan L_0 ini dengan kritis L yang diambil dari nilai kritis L untuk uji Liliefors, dengan taraf nyata 0,05.

4. Menguji Homogenitas

Menguji homogenitas. Rumus yang digunakan menurut Cholil dan Hidayah (2013, hlm. 125) adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

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

5. Pengujian Signifikan

Uji signifikan pada hipotesis ini menggunakan uji kesamaan rata-rata dengan satu pihak. Prosedur yang digunakan menurut Bambang Abduljabar dan Jajat Darajat (2014, hlm. 138) adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan dalam rumus :

t	= Nilai t yang dicari
\bar{X}_1	= Rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil <i>post-test</i>
\bar{X}_2	= Rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil <i>pre-test</i>
S	= Simpangan baku gabungan
n_1	= Jumlah sampel <i>post-test</i>
n_2	= Jumlah sampel <i>pre-test</i>

Melihat perolehan dari t_{hitung} dengan menggunakan derajat kebebasan (dk) = $n-1$; dan taraf signifikansi (α) = 0,05. Apabila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak, dan begitu pula sebaliknya.