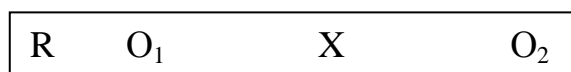


## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Mengenai metode eksperimen ini merupakan penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian ataupun eksperimen adalah suatu kegiatan dalam penelitian yang dilakukan untuk mendapat berbagai informasi yang berasal dari data yang terkumpul dan menguji hipotesis yang berguna dari masalah yang diteliti. Metode yang paling cocok untuk penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menguji pengaruh media dalam evaluasi latihan.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*Pretest-Posttest Control Grup Design*”. Penulis menggunakan design *Pretest-Posttest Control Grup Design* ini karena design ini digunakan untuk penelitian eksperimen serta terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Desain *Pretest-Posttest Control Grup Design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian, Sumber: Sugiyono (2011, hlm 75)

Keterangan :

R : Sampel / Subjek

O<sub>1</sub> : kemampuan keterampilan bermain sepak bola siswa sebelum diterapkan model *cooperative learning*.

O<sub>2</sub> : kemampuan keterampilan bermain sepak bola siswa setelah diterapkan model *cooperative learning*.

X : Treatment (Perlakuan model *cooperative learning*)

### 3.2 Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 400 siswa dan 1 peneliti. Partisipan yang terlibat memiliki karakteristik usia 16 /sd 17 Tahun atau kelas X sekolah menengah atas. Dasar pertimbangan pemilihan partisipan ini adalah siswa yang masih aktif statusnya sebagai pelajar di salah satu sekolah.

Haeru Abdul Wahab Anjar Nuardi, 2019

PENGARUH PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA DI SMA NEGERI 1 BALEENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

siswa atau peserta didik inilah yang nanti menjadi komponen utama dalam dunia pendidikan khususnya dalam materi pelajaran pendidikan jasmani. Siswa-siswa secara keseluruhan memiliki kesehatan baik yang ketika dites. Terkait mengenai kegiatan tambahan lain, menurut data yang peneliti peroleh tidak ada siswa yang memiliki kegiatan tambahan.

### **3.3 Populasi dan sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Dalam sebuah penelitian untuk memperoleh sebuah data, maka diperlukan sebuah data yang disebut populasi. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono., 2010). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA 1 Baleendah yang berjumlah 400 siswa.

#### **3.3.2 Sampel**

Berikutnya mengenai sampel sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Sugiyono., 2010) pengertian sampel adalah “Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut”. Untuk memecahkan suatu masalah penelitian perlu adanya data atau informasi dari objek penelitian yang akan diteliti, dalam mendukung ketercapaiannya suatu tujuan penelitian yang penulis lakukan.

Metode pengambilan sampling adalah suatu cara yang ditempuh dengan pengambilan sampel yang benar-benar sesuai dengan keseluruhan obyek penelitian. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *purposif sampling*. Mengenai *purposif sampling* dijelaskan oleh Sugiyono (2011, hlm 65) bahwa, “pengambilan keputusan sampel berdasarkan waktu, tempat, kesempatan yang sesuai dengan situasi dan kondisi peneliti.” Mengingat terbatasnya waktu, tenaga, dan biaya, maka penulis mengambil sebagian dari populasi. Adapun yang menjadi sampel dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X di SMA 1 Baleendah berjumlah 40 siswa.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini diperlukan instrumen penelitian. Instrument penelitian merupakan suatu alat yang dinilai akurat untuk mengumpulkan dan memperoleh data. Untuk memperoleh data tersebut secara objektif, diperlukan instrument yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan terefleksi dengan baik. Instrument penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data menggunakan format penilaian *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Untuk selanjutnya, GPAI akan di terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan Siswa sewaktu permainan berlangsung.

Terdapat beberapa aspek yang diobservasi dalam IPPB diantaranya adalah perilaku yang menggambarkan siswa ketika bermain untuk mengatasi berbagai masalah dalam permainan yaitu dengan upaya mengambil sebuah keputusan, pergerakan tubuh, dan melakukan keterampilan yang diambilnya.

Tabel 3.1  
Aspek yang diambil dari beberapa komponen

<b>Komponen</b>	<b>Kriteria</b>
1. Keputusan yang di ambil ( <i>Decision Making</i> ).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas</li> <li>• Siswa berusaha menghindari atau menjauhi dari kawalan lawan</li> </ul>
2. Melaksanakan keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )	<p><b>Passing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Operan terkendali</li> <li>• Bola operan mengenai sasaran atau teman</li> </ul> <p><b>Dribling</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bola digiring dengan baik tanpa direbut lawan</li> <li>• Dribling bola dilakukan sambil berlari atau berjalan</li> </ul> <p><b>Shooting</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bola ditendang ke arah gawang</li> <li>• Bola ditendang hingga menciptakan goal gawang lawan</li> </ul>
3. Memberi Dukungan ( <i>support</i> ). Siswa membantu teman sekelompok yang lebih menguntungkan untuk mencetak skor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola</li> <li>• Siswa bergerak mendekati lawan dan berusaha merebut bola</li> </ul>

Tabel 3.2  
Format Pengamatan Penampilan Bermain (Penilaian GPAI) Modifikasi dari:  
Metzler (2000) dalam Sucipto (2015, hlm. 105)

No.	Nama	Keputusan yang diambil. ( <i>Decision Marking</i> )		Melaksanakan keterampilan. ( <i>Skill Execution</i> )		Memberi Dukungan. ( <i>support</i> )		Jml	Nilai Akhir
		T	TT	E	TE	T	TT		
1									
2									
3									
4									
Jumlah									
Rata-rata									

Keterangan :

T = Tepat      TT = Tidak Tepat  
E = Efisien    TE = Tidak Efisien

Proses menganalisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif, secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah menelaah data yang terkumpul pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan perlakuan penelitian dengan menggunakan presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Teknik pengolahan data yang digunakan pada nilai gerak dasar bermain sepak bola siswa adalah jumlah siswa yang mendapat skor tertentu di bagi jumlah siswa, dikali 100%, sehingga di hasilkan prosentase.

$$\frac{\text{jumlah skor tertentu}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% = \text{Prosentase skor tertentu}$$

Mencari skor rata-rata  $X = \frac{\sum X}{N}$

Keterangan :

X        = Nilai rata-rata yang dicari  
 $\sum x$     = Skor keseluruhan  
N        = Jumlah sampel

Untuk instrumen output berkaitan dengan evaluasi pencapaian hasil berdasarkan kriteria yang telah di tentukan. Menurut Hidayat, dkk (2013, hlm. 39-40) mengatakan bahwa: Jika prosentase 70% ditetapkan sebagai ambang batas peningkatan baik untuk proses maupun hasil akhir, maka prosentase di bawah 70% dianggap belum bisa mencapai target pencapaian, karena itu harus dilanjutkan ke tindakan atau siklus berikutnya.

Pada penelitian ini penulis sudah menetapkan prosentase minimal 70% untuk pencapaian indikator keberhasilan dalam permainan sepak bola guna untuk mengembangkan hasil belajar pada pembelajaran permainan sepak bola.

### 3.5 Prosedur Penelitian

Kronologis langkah-langkah penelitian yang dilakukan secara sistematis dimulai dari tahapan sebagai berikut:

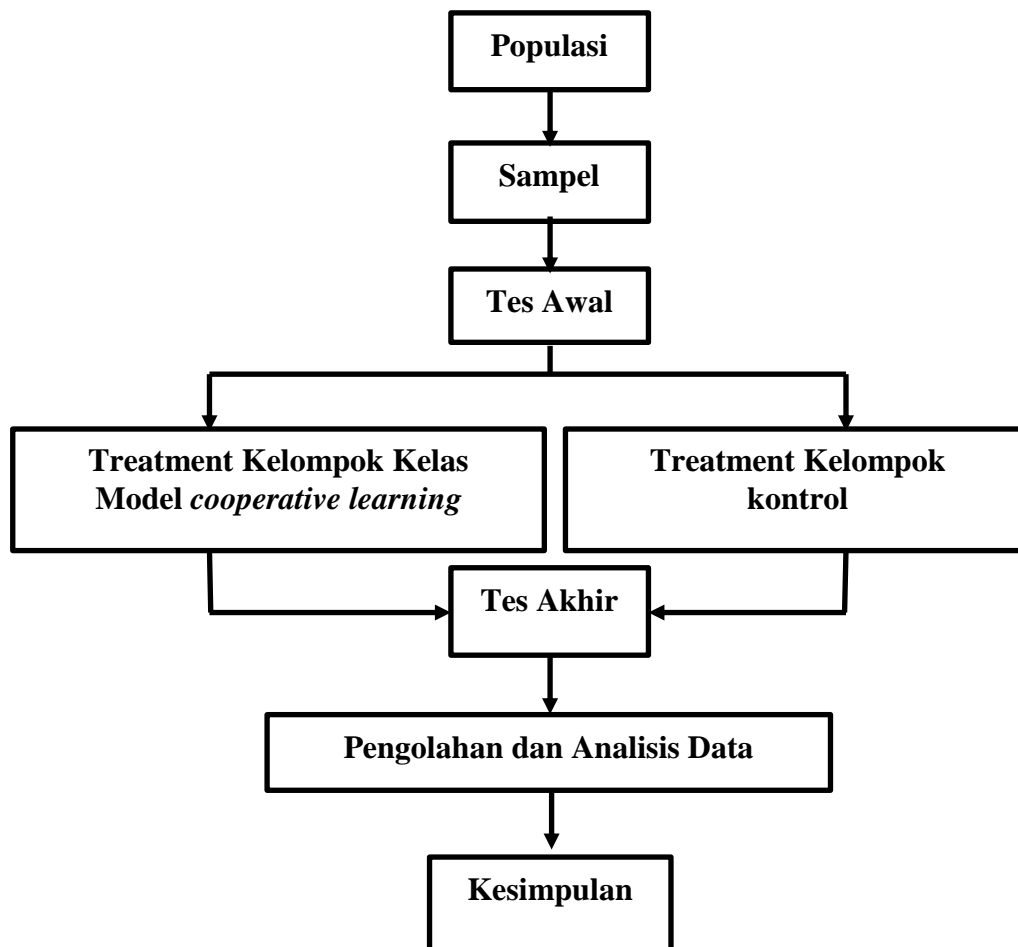
1. Menentukan subyek dari suatu populasi.
2. Memberikan *pretest* untuk mengukur kebugaran jasmani sampel sebelum diberi perlakuan.
3. Memberikan perlakuan pembelajaran
4. Melakukan *posttest* untuk mengetahui kebugaran jasmani sampel setelah diberi perlakuan.
5. Menghitung perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*

Adapun lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut.

Tempat : X SMA Negeri 1 Baleendah.

Waktu : Frekuensi perminggu sebanyak 3 kali dalam seminggu.

Penelitian 12 x pertemuan. Frekuensi jumlah waktu ulangan latihan yang baik adalah dilakukan 5-6 per sesi latihan atau 2-4 kali per minggu. Penelitian ini dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan. Dengan catatan melihat dari hasil peningkatan pembelajaran siswa. Apabila selama 12 kali pertemuan tersebut siswa telah mengalami perubahan atau peningkatan yang siap untuk di tes akhir. Untuk lebih jelasnya langkah-langkah prosedur penelitian dapat dilihat dari bagan alur penelitian sebagai berikut :



Gambar 3.2 : Alur Penelitian

### 3.6 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian yang sudah terkumpul. Proses analisis dilakukan dengan program *SPSS* (Statistical Package for Sosial Science) versi 23. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Uji Prasyarat
  - a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov pada ( $P > 0,05$ ). Uji ini bertujuan untuk melihat dan menganalisis apakah data hasil penelitian mempunyai sebaran atau distribusi yang normal maka uji hipotesis menggunakan statistika parametrik, jika tidak normal maka uji hipotesis menggunakan statistika non parametrik.

## b. Uji Homogenitas

Digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data subjek, berasal dari populasi yang memiliki variansi homogen atau heterogen yang sama. Uji homogenitas menggunakan *Levene's test* pada  $p\text{-value} > 0.05$ .

## 2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini di tentukan berdasarkan hasil dari uji normalitas data, berdasarkan hasil uji normalitas data maka akan dapat ditentukan alat uji apa yang paling sesuai digunakan. Apabila data berdistribusi normal maka digunakan uji parametrik *Paired Sample T-Test*. Sementara apabila data berdistribusi tidak normal maka digunakan uji non-parametrik yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test*. Kedua model uji beda tersebut digunakan untuk menganalisis model penelitian *pre-post* atau sebelum dan sesudah. Uji beda digunakan untuk mengevaluasi perlakuan (treatment) tertentu pada satu sample yang sama pada dua periode pengamatan yang berbeda (Pramana, 2012).

*Paired sample t-test* digunakan untuk menguji perbedaan dua sampel yang berpasangan. Sampel yang berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami dua perlakuan yang berbeda pada situasi sebelum dan sesudah proses. *Paired sample t-test* digunakan apabila data berdistribusi normal. Menurut Widiyanto (2013, hlm. 35) "*paired sample t-test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk menguji keefektian perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan". Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak  $H_0$  pada uji *paired sampel t-test* adalah sebagai berikut :

Jika probabilitas (Asymp. Sig) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Jika probabilitas (Asymp. Sig) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Hipotesis yang ditentukan dalam pengujian *paired sample t-test* ini adalah sebagai berikut:

$H_{01}$  : Tidak terdapat peningkatan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola melalui model *cooperative learning*.

$H_{02}$  : Terdapat peningkatan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola melalui model *cooperative learning*.