

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Penelitian merupakan suatu kegiatan mencermati suatu objek yang memiliki tujuan dan kegunaan tertentu dengan menggunakan cara dan aturan metodologi. Seperti menurut Nazir (2005:84): “Penelitian adalah suatu proses mencari sesuatu secara sistematis dalam waktu yang lama dengan menggunakan metode ilmiah serta aturan – aturan yang berlaku”. Jadi dalam setiap penelitian dibutuhkan metode yang ilmiah, sebagai alat untuk memecahkan masalah yang akan diteliti. Metode yang digunakan harus sesuai dengan masalah yang akan diteliti dan tujuan penelitian. Mengenai metode penelitian, Sugiyono (2010:3) mengemukakan bahwa: “Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.

Berdasarkan pemaparan di atas, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimental yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau treatment. Di samping itu penulis ingin mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang diselidiki atau diamati. Mengenai eksperimen Sugiyono (2009:107) mengemukakan bahwa: ”Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”.

**Restu Redina Prasetia, 2013**

Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Kasti Pada Permainan Bola Kecil (Studi Eksperimen di Madrasah Ibtidaiyah Annur I Cibalong Garut)

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

Berdasarkan uraian tersebut, secara spesifik penelitian eksperimen dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap proses belajar kasti pada permainan bola kecil di Madrasah Ibtidaiyah Annur 1 Cibalong Garut.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat penelitian yang akan digunakan oleh peneliti, lokasi penelitian ini yaitu di Madrasah Ibtidaiyah Annur 1 Cibalong Garut.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dalam waktu 6 minggu, yaitu mulai dari tanggal 19 April - 26 Mei 2012. Jadwal pemberian perlakuan dilakukan tiga kali dalam satu minggu, jumlah pertemuan dalam penelitian ini adalah 14 kali pertemuan. Sehingga perlakuan diberikan sebanyak 12 kali pertemuan, 2 kali pertemuan untuk *pre-test* dan *post test*. Habellinck (1978) dalam Agustan (2011:23) mengemukakan bahwa: "...penelitian menyebutkan bahwa frekuensi latihan paling sedikit 3 hari perminggu, baik untuk olahraga kesehatan, olahraga pendidikan dan olahraga prestasi. Hal ini disebabkan ketahanan seseorang akan menurun setelah 40 jam tidak melakukan latihan". Dalam penelitian ini, satu kali pertemuan berlangsung selama satu setengah jam sesuai dengan jadwal latihan ekstrakurikuler kasti Madrasah Ibtidaiyah Annur I Cibalong Garut.

### C. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design* (Sugiyono, 2009:110).

Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

<b><math>R_1O_1</math></b>	<b><math>X_1</math></b>	<b><math>O_2</math></b>
<b><math>R_2O_3</math></b>	<b><math>X_2</math></b>	<b><math>O_4</math></b>

Keterangan:

$R_1$  = Kelompok perlakuan (*treatment*)

$R_2$  = Kelompok kontrol

$O_1$  = Nilai *pretest* kelompok perlakuan

$O_3$  = Nilai *pretest* kelompok kontrol

$X_1$  = Perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri

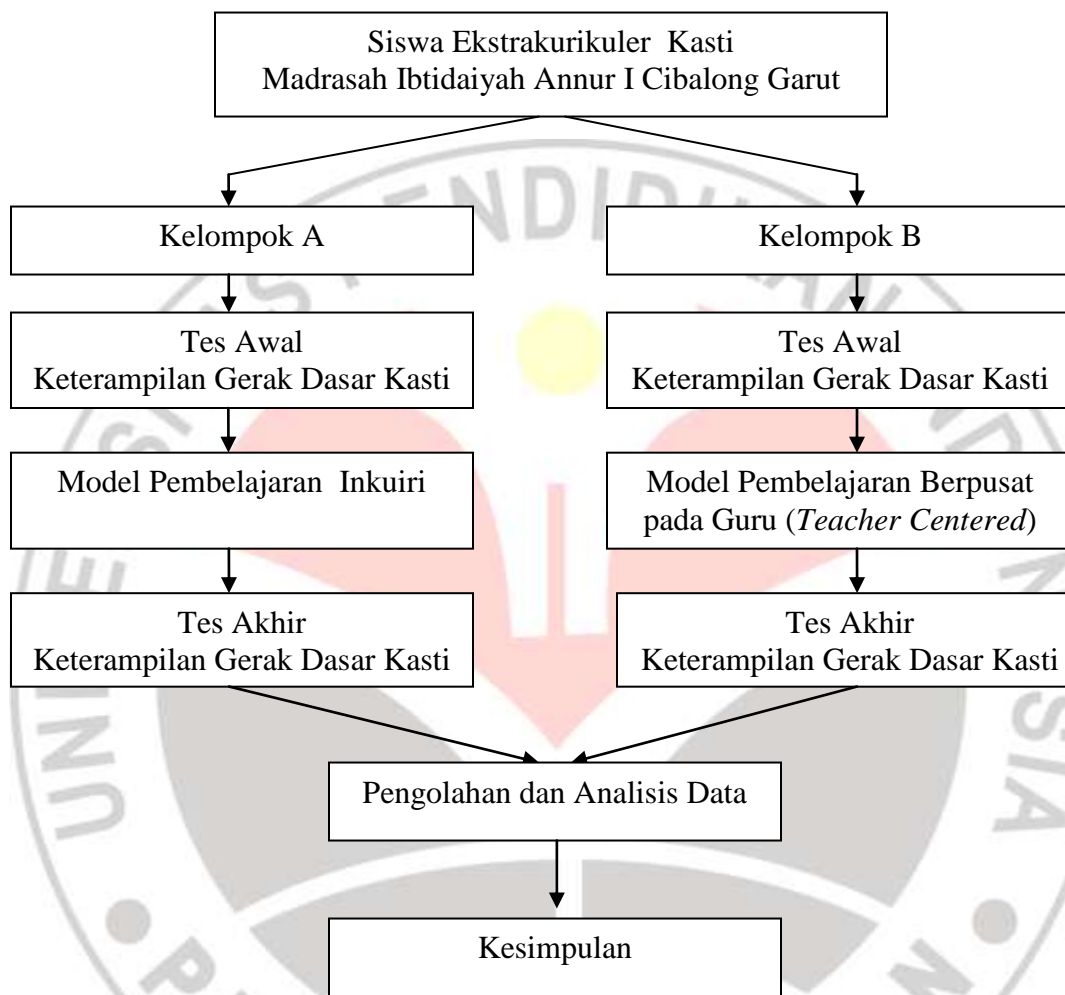
$X_2$  = Perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*)

$O_2$  = Nilai *posttest* kelompok perlakuan

$O_4$  = Nilai *posttest* kelompok kontrol

Adapun langkah-langkah penelitiannya penulis deskripsikan dalam gambar

3.1 berikut:



#### D. Populasi dan Sampel

##### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2009:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Adapun populasi menurut Arikunto (2010:173) adalah: “Keseluruhan subjek

**Restu Redina Prasetia, 2013**

Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Kasti Pada Permainan Bola Kecil (Studi Eksperimen di Madrasah Ibtidaiyah Annur I Cibalong Garut)

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

penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi”. Lebih lanjut Nawawi (1985) dalam Ridwan (2010:8) mengemukakan bahwa: “ Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin baik hasil menghitung atau pengukuran kuantitatif maupun kualitatif dari pada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap”. Maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa Madrasah Ibtidaiyah Annur 1 Cibalong Garut yang mengikuti ekstrakurikuler kasti.

## 2. Sampel

Menurut Arikunto (2010:174): ”Sampel adalah sebagian atau populasi yang diteliti”. Sedangkan menurut Sugiyono (2009:118) mengemukakan bahwa: ”Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu”.

Berdasarkan penjelasan kutipan di atas, maka penulis simpulkan sampel adalah sebagian dari populasi yang dapat mewakili seluruh populasi.

Untuk penelitian ini penulis mengambil seluruh jumlah populasi sebagai sampel, karena siswa yang mengikuti ekstrakurikuler kasti di Madrasah Ibtidaiyah Annur 1 Cibalong Garut kurang dari 100 yakni hanya berjumlah 32 orang. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Arikunto (1992) dalam Mesa (2011:70) berikut :

“Untuk sekedar ancer-ancer maka jika subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian

**Restu Redina Prasetia, 2013**

Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Kasti Pada Permainan Bola Kecil (Studi Eksperimen di Madrasah Ibtidaiyah Annur I Cibalong Garut)

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

populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 20-25% atau lebih tergantung setidak-tidaknya dari kemampuan peneliti dari segi waktu, tenaga, dan data”

Berdasarkan pada penjelasan tersebut, maka jumlah sampel dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 32 siswa, masing-masing kelompok berjumlah 16 siswa. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sample dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan starta yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2009:120).

#### **E. Instrumen Penelitian**

Dalam mengukur data dari sampel yang diteliti digunakan instrumen. Menurut Sugiyono (2010:102) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial. Adapun pengertian instrumen menurut Arikunto (2010:192) adalah alat pada waktu penelitian menggunakan sesuatu metode. Berdasarkan hal tersebut, untuk memperoleh data hasil penelitian yang berupa proses belajar keterampilan kasti pada permainan bola kecil, digunakan instrumen penelitian berupa tes. Menurut Arikunto (2010:193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah untuk mengetahui keterampilan gerak dasar kasti. Adapun item-item tes keterampilan gerak dasar kasti dalam Nurhandayati (2011:35) adalah sebagai berikut:

**Restu Redina Prasetia, 2013**

Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Kasti Pada Permainan Bola Kecil (Studi Eksperimen di Madrasah Ibtidaiyah Annur I Cibalong Garut)

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

1. Lempar Tangkap (frekuwensi)
2. Lari Mengelilingi Lapangan Kasti
3. Lempar Target
4. Memukul (*betting*)

Berikut ini adalah penjelasan dari butir-butir tes keterampilan gerak dasar kasti untuk siswa sekolah dasar yang akan diukur.

1. Lempar Tangkap (Frekuewensi)

- Alat dan fasilitas
  - Bola kasti, stop watch, meteran, dinding yang telah diberi, garis pembatas, pluit
- Target
  - Sebuah target berbentuk garis melintang yang diletakan pada dinding setinggi 99 cm dari titik tengah ke lantai.
  - Pada target diberi jarak lempar sepanjang 3 m.
- Pelaksanaan Tes
  - Subyek berdiri dibelakang garis starberjarak 3 m dari dinding,
  - Kemudian pada saat pluit pertama ditiupkan subjek melempar bola diatas garis target yang melintang sebanyak-banyaknya selama 30 detik. Tes ini diberikan 1 kali kesempatan.
- Penjelasan dalam gambar

Gambar 3.2  
Diagram Tes Lempar Tangkap



2. Lari Mengelilingi Lapangan kasti

- Alat dan fasilitas
  - Lapangan kasti, peluit, stop watch
- Pelaksanaan tes
  - Subjek berdiri ditempat ruang pelambung dengan aba-aba siap berlari.
  - Pada saat pluit ditiupkan maka subjek lari mengelilingi lapangan kasti dengan catatan harus melewati tiap tiang hinggap pertama hingga menginjak ruang pelambung kembali.
- Teknik Penskoran
  - Lamanya waktu yang ditempuh dalam melakukan tes lari mengelilingi lapangan kasti. (untuk lebih jelasnya lihat gambar 3.3)
- Penjelasan dalam gambar

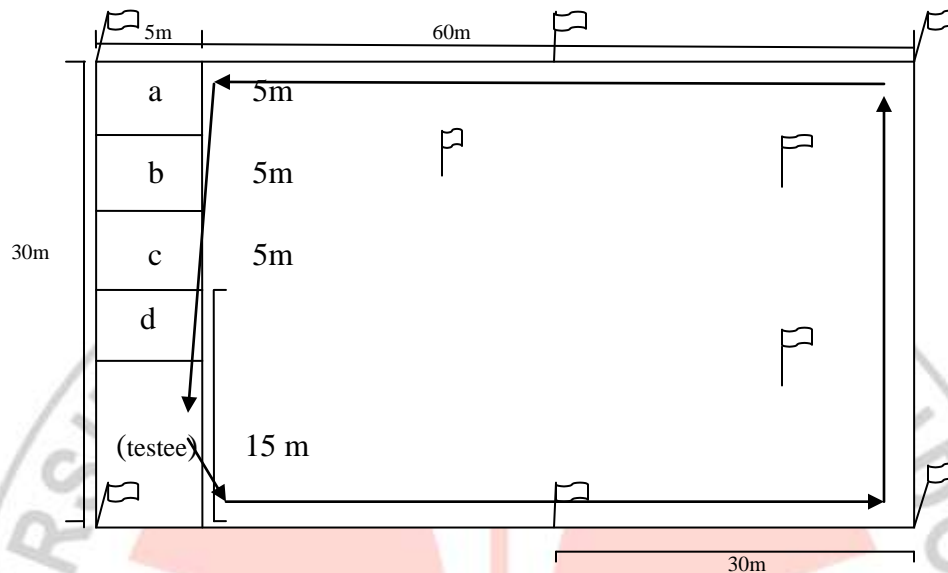
Restu Redina Prasetia, 2013

Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Kasti Pada Permainan Bola Kecil (Studi Eksperimen di Madrasah Ibtidaiyah Annur I Cibalong Garut)

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



Gambar 3.3  
Diagram Lapangan Tes Lari Mengelilingi Lapangan Kasti



### 3. Lempar target

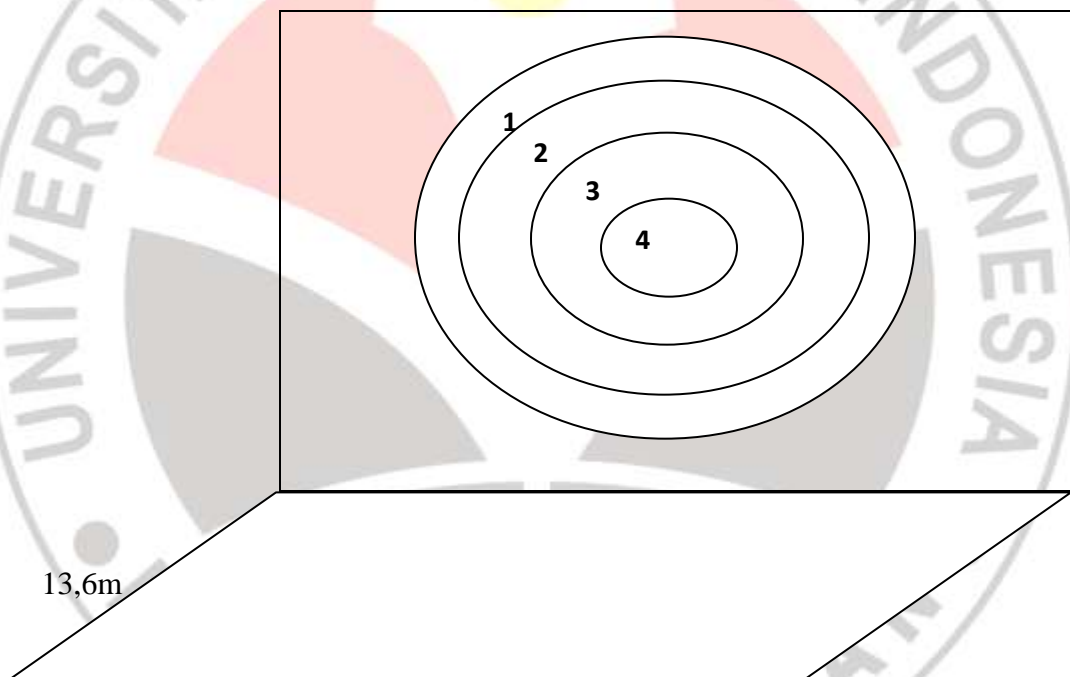
- Alat dan fasilitas
  - Bola kasti, dinding yang telah diberi lingkaran target lemparan, peluit
- Target
  - Sebuah target berbentuk lingkaran diletakan pada dinding setinggi 99 cm dari titik tengah lingkaran tersebut ke lantai.
  - Pada target tersebut dibuat 4 buah lingkaran masing – masing lingkaran ber - radius 3 inch; 11 inch; 21 inch; 33 inch, dengan urutan skor dari tiap lingkaran sebagai berikut : 4 ; 3 ; 2 dan 1.
  - Bila bola tidak dapat mengenai sasaran 4 ; 3 ; 2 dan 1 maka subyek diberikan skor dengan nilai 0.

Restu Redina Prasetia, 2013

Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Kasti Pada Permainan Bola Kecil (Studi Eksperimen di Madrasah Ibtidaiyah Annur I Cibalong Garut)

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

- Pelaksanaan tes
  - Subyek berdiri dihadapan dinding dengan jarak 13,6 m.
  - Pada aba-aba pluit ditiupkan subjek melemparkan bola
  - Subjek melakukan 4 kali lemparan
- Teknik penskoran
  - Skor yang terbanyak kemudian dijumlahkan (untuk lebih jelasnya lihat pada gambar 3.4)



X(testee)

Gambar 3.4

Diagram Lapangan *Overhand Accuracy Throw*

#### 4. Memukul Bola (*Batting*)

Tujuan: Mengukur komponen power dan kecepatan

- Alat dan Fasilitas

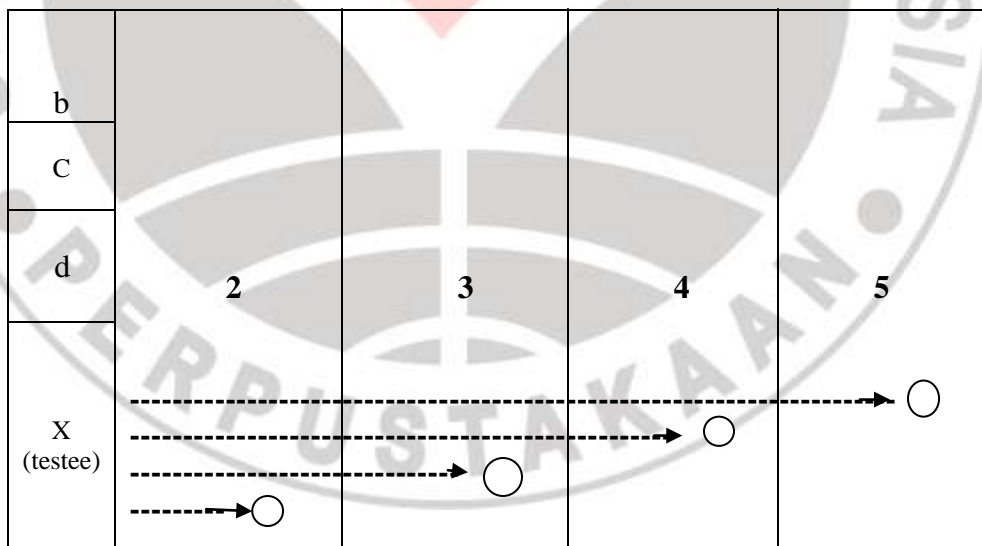
**Restu Redina Prasetia, 2013**

Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Kasti Pada Permainan Bola Kecil (Studi Eksperimen di Madrasah Ibtidaiyah Annur I Cibalong Garut)

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

- Meteran, Lapangan kasti, bola kasti, pemukul/tongkat, peluit
- Pelaksanaan Tes
  - Subyek berdiri di tempat pemukul atau rumah.
  - Kemudian subyek melambungkan bola sendiri dan segera dipukul.
  - Kesempatan memukul bola sebanyak 5 kali. (lihat gambar 3.4)
- Cara Menskor
  - Menghitung jarak bola tepat berhenti pada jarak 5,4,3 dan 2
  - Untuk nilai satu apabila subyek tidak mengenai bola
  - Skor terbanyak yang diperoleh setelah pelaksanaan tes selesai kemudian dijumlahkan.

Diagram lapangan tes fungo batting  
Gambar 3.4



Adapun hasil validitas tes keterampilan gerak dasar kasti dalam Nurhandayati

(2011:56) adalah sebagai berikut:

**Restu Redina Prasetia, 2013**

Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Kasti Pada Permainan Bola Kecil (Studi Eksperimen di Madrasah Ibtidaiyah Annur I Cibalong Garut)

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

No Item Tes	Koefisien Korelasi $r_{hitung}$	Harga $t_{hitung}$	Harga $t_{tabel}$	Keputusan
1	0,803	8,184	1,714	Valid
2	0,390	2,032	1,714	Valid
3	0,684	4,082	1,714	Valid
4	0,656	4,168	1,714	Valid

Menurut hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item tes dinyatakan valid.

Realibilitas tes keterampilan gerak dasar kasti dalam Nurhandayati (2011:59) adalah sebagai berikut:

No Item Tes	Harga $r_{11}$	Harga $r_{tabel}$	Keputusan
1	0,926	0.413	Realiabel
2	0,561	0.413	Realiabel
3	0,787	0.413	Realiabel
4	0,792	0.413	Realiabel

Dengan demikian maka variable tersebut memiliki realibitas yang signifikan sebagai instrument penelitian dan apabila dilihat dalam interpretasi r. Arikunto (2002) dalam Nurhandayati (2011:59) Nilai  $r = 1,00$  menunjukkan pada interpretasi tinggi. Ini berarti nilai instrument tersebut memiliki tingkat keterandalan baik.

## F. Prosedur Pengolahan dan Analisis Data

Setelah tes dilakukan, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan dan menganalisis data yang telah didapat agar memberikan informasi yang mampu

Restu Redina Prasetia, 2013

Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Kasti Pada Permainan Bola Kecil (Studi Eksperimen di Madrasah Ibtidaiyah Annur I Cibalong Garut)

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

menggambarkan tujuan penelitian. Hasil dari pengumpulan data diharapkan mampu menggambarkan pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar kasti pada permainan bola kecil.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan uji liliefors untuk uji normalitas data dan menggunakan tes *Bartleth* untuk uji homogenitas serta uji signifikansi sebagai berikut:

1. Uji normalitas data dengan menggunakan uji normalitas liliefors
2. Uji Homogenitas

Untuk menguji kesamaan (homogenitas) beberapa sampel, penulis menggunakan tes *Bartleth*.

3. Uji Signifikansi

Untuk menguji signifikansi hasil eksperimen, maka dilakukan t-test

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left[ \frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2} \right] \left[ \frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right]}}$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata hasil perkelompok

N = Banyaknya subjek

x = Deviasi setiap nilai  $x_2$  dan  $x_1$

y = Deviasi setiap nilai  $y_2$  dan  $y_1$