

## BAB III

### SUBJEK DAN METODE PENELITIAN

#### A. Populasi

Menurut Gay (1967:67) Populasi adalah sekelompok objek atau individu atau peristiwa yang menjadi perhatian peneliti, yang akan dikenai generalisasi penelitian. Dalam penelitian ini populasi ada 30 orang yang tergabung dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) UPI.

Teknik pengambilan sampel di gunakan teknik *randomize group design* sehingga di ambil 27% kelompok atas dan 27% kelompok bawah. Peneliti membagi kelompok menjadi 2 kelompok yaitu model pembelajaran langsung dan dan model pembelajaran kooperatif masing – masing 20 orang, setelah itu dikaitkan dengan kemampuan motorik tinggi dan kemampuan motorik rendah menjadi 4 kelompok dan penelitian ini akan menggunakan anava 2 x 2.

#### B. Sample

Dalam melakukan penelitian, seorang peneliti memerlukan subyek yang akan diteliti, subyek tersebut berupa populasi dan sampel. Populasi merupakan keseluruhan subyek dalam penelitian sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan mengenai aturan yang pasti harus berapa jumlah sampel yang diambil, sesuai dengan yang dikatakan Arikunto (2006:134) bahwa:

Kebanyakan peneliti beranggapan bahwa semakin banyak sampel, atau semakin besar persentase sampel dari populasi, hasil penelitian akan semakin baik. Anggapan ini benar, tetapi tidak selalu demikian. Hal ini tergantung dari sifat-sifat atau ciri-ciri yang dikandung oleh subyek penelitian dalam populasi. Selanjutnya sifat-sifat atau ciri-ciri tersebut bertalian erat dengan homogenitas subyek dalam populasi.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa banyaknya sampel yang digunakan dalam penelitian tidak selalu menghasilkan penelitian yang baik

karena hal tersebut tergantung dari sifat-sifat dan ciri-ciri yang terdapat pada subyek penelitian dalam populasi.

Dalam suatu penelitian semua anggota populasi dapat dijadikan sebagai sumber data dan dapat pula hanya sebagian anggota populasi saja yang umumnya disebut sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel di gunakan teknik *randomize group design* sehingga di ambil 27% kelompok atas dan 27% kelompok bawah. Peneliti membagi kelompok menjadi 2 kelompok yaitu model pembelajaran langsung 20 orang dan model pembelajaran kooperatif 20 orang, setelah itu dikaitkan dengan kemampuan motorik tinggi dan kemampuan motorik rendah menjadi 4 kelompok dan penelitian ini akan menggunakan anava factorial 2 x 2. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa yang mengikuti UKM hoki UPI.

Rumus Federrer :

$$(r-1)(t-1) \geq 15$$

$$(r-1)(4-1) \geq 15$$

$$(r-1)3 \geq 15$$

$$r \geq 5$$

keterangan :

r = Jumlah anggota

t = Kelompok terendah

Kemampuan Motorik	Model pembelajaran	
	Kooperatif	Langsung
Tinggi	n = 5	n = 5
Rendah	n = 5	n = 5

### **C. Metode penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode ini dipakai berdasarkan pertimbangan bahwa sifat penelitian mengenai adanya pengaruh yang signifikan terhadap hubungan kemampuan motorik dan model pembelajaran terhadap hasil pembelajar hoki. Sesuai dengan tujuan di atas, teknik penelitian yang digunakan adalah Eksperimen. Menurut Sugiyono (2009:107) menjelaskan bahwa "Eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali."

Menurut Ary (Syamsudin 2007) pada umumnya penelitian eksperimen mempunyai tiga karakter yang penting yaitu : variabel bebas yang dimanupulasi, variabel yang lain yang berpengaruh dikontrol agar tetap konstan, efek pengaruh manipulasi variabel bebas dan variabel terikat diamati langsung oleh peneliti.

### **D. Tipe Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tipe penelitian studi Eksperimental lapangan Pre treatment dan Post Treatment.

### **E. Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa variabel diantaranya untuk model pembelajaran menggunakan variabel bebas, dan untuk kemampuan motorik, peneliti menggunakan variabel intervening. Menurut Tuckman (Sugiyono, 2007) variabel intervening adalah variabel yang secara teoritis mempengaruhi hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen menjadi hubungan yang tidak langsung dan tidak dapat diamati dan diukur. Variabel ini merupakan variabel penyela atau antara variabel independen dengan variabel dependen, sehingga variabel independen tidak langsung mempengaruhi berubahnya atau timbulnya variabel dependen, dan yang terakhir variabel terikat diterapkan pada hasil pembelajaran hoki.

## F. Definisi Operasional Variable

1. Motor ability atau sering disebut kemampuan motorik/kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang sejak kecil dari masa kanak-kanak yang berkembang seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan. Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang dimiliki anak seiring dengan perkembangan dan pertumbuhannya. Waharsono (1999: 53) menyatakan, “Sejalan dengan meningkatnya ukuran tubuh dan meningkatnya kemampuan fisik, maka meningkat pulalah kemampuan geraknya”.
2. Model pembelajaran adalah merupakan sekumpulan strategi mengajar yang digunakan guru pada siswa saling membantu dalam mempelajari sesuatu. (Edgen & Kauchak, 1993:319). Jadi dalam model pembelajaran terdapat suatu hubungan bila dalam suatu pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan motorik dan konvensional, dimana suatu pembelajar agar lebih sempurna. Kemampuan ingatan (memori) merupakan fungsi fundamental bagi proses mental yang berhubungan dengan kinerja intelektual, dengan memori memungkinkan organisme untuk memiliki kemampuan berfikir, membaca, menulis, berbicara dan belajar. Tanpa memori organisme tidak mampu untuk melakukan kegiatan mental (*mindless*), tidak mampu membuat perbandingan serta tidak mampu berkomunikasi.
3. Hasil pembelajaran hoki dikatakan berhasil bilamana mahasiswa dapat menerapkan atau mempergunakan teknik-teknik permainan hoki dengan benar melakukannya seperti *push*, *hit*, *stop*, *dribble*, *flick*, dan *scop*. Dimana mahasiswa melakukan teknik tersebut pada kondisi yang memungkinkan untuk dilakukan, agar tidak terjadi kecelakaan yang fatal bagi yang melakukan maupun yang menjaga. Karena permainan hoki berbahaya bila tidak bisa mengontrol emosi pada setiap individu pemain.

## G. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang teruji validitas dan reliabilitas. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena ini disebut variabel penelitian, jumlah instrumen penelitian tergantung pada jumlah variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti.

1. Instrumen yang terdapat pada penelitian ini adalah Barrow Motor Ability Test yang tingkat untuk keberhasilan kemampuan motorik yang terdiri dari test standing broad jump, soft ball trow, zig-zag run, wall pass, medicine ball put test dan 60 yard dash yang mempunyai Validitasnya 0,87 dan Reliabilitasnya 0,93.

Dalam pengumpulan data untuk mengetahui kemampuan dan kemampuan setelah diberikan perlakuan, penulisan menggunakan 3 tes :

1. *Passing* berdasarkan Wisaksono (2006: 50) yang mempunyai validitas sebesar 0,86 dan reliabilitas sebesar 0,82.
2. *Shooting* berdasarkan buku Jhon Cadman (1993:67) yang mempunyai Validitas 0,637 dan Reabilitas 0,730
3. *Dribbling* berdasarkan Asep S (2006:39) menjelaskan bahwa Tes dribbling mempunyai validitas sebesar 0,84 dan reliabilitas 0,84.

## H. Rancangan dan Analisis Data

Analisis data penelitian ini diproses dengan menggunakan software program SPSS V.20 for windows dengan taraf signifikan  $p \leq 0,05$  langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Uji normalitas

Uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan ( $p > 0,05$ ) untuk mengetahui rerata data sample berdistribusi normal atau tidak normal hasil uji normalitas ini untuk menentukan analisis berikutnya yaitu analisis

parametrik bila data berdistribusi normal atau analisis non-parametrik bila data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas antara kelompok dengan menggunakan uji Levene-Test untuk mengetahui data tersebut kelompok Homogen atau tidak. Hasil uji ini untuk menentukan apakah analisis data menggunakan Statistik Parametrik atau non Parametrik.

3. Uji F Anova Faktorial 2 arah

Untuk menjawab analisis hipotesis yang diajukan, digunakan uji analisis statistik uji- F Anova Faktorial 2x2 (2 arah) dengan ( $p \leq 0,05$ ).

### **I. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Unit Kegiatan Mahasiswa Hoki Upi, yaitu di Lapangan Stadion Upi. Lamanya latihan kurang dari 8 minggu atau 16 kali pertemuan dengan frekuensi latihan 2 kali dalam seminggu. Adapun hari yang dipilih untuk melaksanakan latihan yaitu pada hari Selasa dan Kamis. Pelaksanaannya dilakukan pada sore hari dari pukul 14.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB. Kegiatan penelitian meliputi tes pendahuluan, pemberian perlakuan dan tes akhir.

Tes pendahuluan dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan motorik dari setiap mahasiswa. Data ini dipakai sebagai dasar untuk membagi sampel menjadi kelompok-kelompok yang mempunyai kemampuan motorik tinggi dan kemampuan memori dengan kemampuan motorik rendah.

### **J. Alur Penelitian**

1. Test dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran langsung dan model pembelajaran kooperatif.
2. Pelaksanaan perlakuan :
  - a. Pembelajaran hoki
  - b. Treatmen pembelajaran

### 3. Test akhir

Alur penelitian adalah merupakan gambaran bagaimana suatu penelitian yang akan dilaksanakan sebagai berikut :

