

BAB III

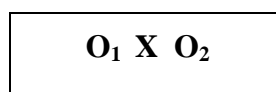
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam menghasilkan suatu penelitian yang baik, terlebih dahulu ditentukan metode sebagai jalan arah penelitian yang akan dituju. Untuk itu seorang peneliti dituntut untuk terampil menentukan metode penelitian yang akan dicapainya. Ada beberapa macam metode yang digunakan dalam penelitian, diantaranya metode historis, deskriptif, dan eksperimen. Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Mengenai metode eksperimen adalah 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. Maka penulis beranggapan bahwa metode yang paling cocok untuk penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menguji pengaruh media dalam evaluasi latihan.

Setelah menentukan metode penelitian yang digunakan, selanjutnya yaitu merumuskan desain penelitian. Desain penelitian merupakan rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Rancangan tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang dirumuskan. Dalam sebuah desain penelitian biasanya dijelaskan bagaimana data atau informasi dikumpulkan, mekanisme kontrol dilakukan, dan upaya peningkatan validitas penelitian. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* yang terdapat dalam bentuk desain *Pre-experimental design* Sugiyono (2015, hlm. 75) “Yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan.” Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1

Desain Penelitian One-Group Pretest – Posstest Design

Sumber : Sugiyono (2015, hlm. 75)

Keterangan :

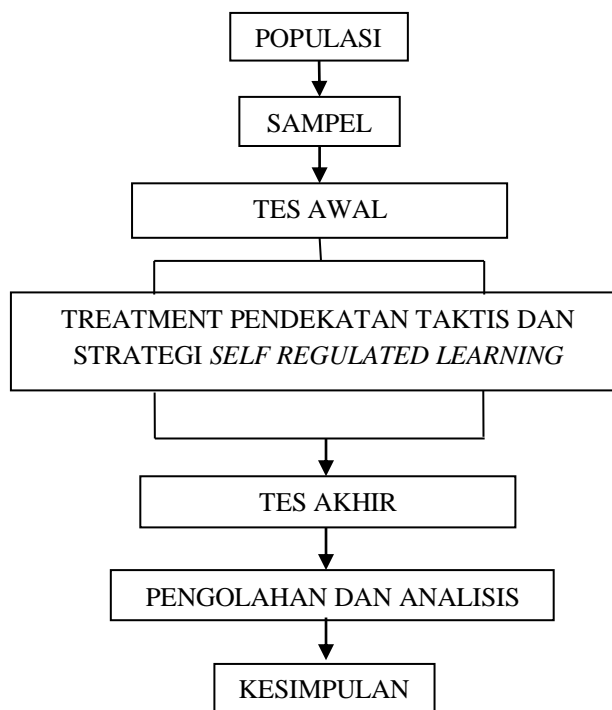
O₁ : Observasi hasil belajar permainan bola voli

O₂ : Mengukur hasil belajar permainan bola voli

X : Proses pemberian perlakuan pendekatan taktis dan *self regulated learning*.

3.2 Alur Penelitian

Adapun langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:



Gambar 3.1

Langkah-langkah Pengambilan dan Pengolahan Data

3.3 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini mencakup ekstrakurikuler bola voli untuk siswa pemula di SMA Pasundan 1 Bandung. Dimana dalam siswa tersebut sebanyak 15 orang yang secara umum partisipan tersebut memiliki kemampuan berbeda dalam keterampilan permainan bola voli. Secara umum partisipan ini berada pada umur 16-17 tahun.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan bagian terpenting dari sebuah penelitian. Ketelitian di dalam menentukan jumlah dari suatu populasi dan sampel akan menentukan keberhasilan suatu penelitian. Untuk memperoleh data yang kongkrit, maka memerlukan sumber data yang akan diperoleh dari populasi. Sudjana (2004, hlm 16) menjelaskan bahwa: “Populasi adalah totalitas yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitas dari karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap dan yang jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.”

Beranjak dari kutipan tersebut, maka yang dimaksud populasi adalah sekumpulan unsur yang akan diteliti seperti sekumpulan individu, sekumpulan keluarga, dan sekumpulan unsur lainnya. Sedangkan sampel adalah wakil dari populasi yang diambil datanya dan kemudian data tersebut diolah dan diteliti. Adapun yang menjadi sampel dari penelitian ini adalah ekstrakurikuler di SMA Pasundan 1 Bandung. 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 *purposive sampling*. Dimana pengambilan metode ini berdasarkan pada kebutuhan kriteria penulis yang berhubungan dengan waktu, biaya dan tenaga penulis yang terbatas.

3.5 Instrument Penelitian

Dalam penelitian ini diperlukan instrumen penelitian. Instrument penelitian merupakan suatu alat yang dinilai akurat untuk mengumpulkan dan memperoleh data. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data tentang penerapan pendekatan taktis dan strategi *self regulated learning* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan belajar peserta didik dalam permainan bola voli. 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). Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) dalam Hoedaya (2001, hlm. 108) yaitu:

Peneliti telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *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 taktis dalam permainan yaitu dengan upaya mengambil sebuah keputusan, pergerakan tubuh, dan melakukan keterampilan yang diambilnya.

Tabel 3.1. Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen	Kriteria
1. Keputusan yang di ambil (Decision Making).	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berusaha mengumpan bola voli ke teman atau tosser Siswa menempatkan bola pada lapang lawan dengan penempatan arah <i>spike</i> yang tepat sasaran.
2. Melaksanakan keterampilan (Skill Execution)	<p>Mengumpan</p> <ul style="list-style-type: none"> Umpan bola pada tosser Bola di umpan menuju pada sasaran tembakan untuk melakukan spike <p>Spike</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Bola jatuh dan masuk pada daerah lawan dan mendapatkan poin. <p>Bloking</p> <ul style="list-style-type: none"> Menghalau datangnya bola dari lawan saat <i>spike</i>.
3. Memberi dukungan (support). Dalam permainan, Siswa membantu teman sekelompok yang lebih menguntungkan untuk mencetak poin	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima bola yang diumpan Siswa bergerak membuka ruang tembak

Berikut ini format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan lempar dan tangkap.

Tabel 3.1

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

No.	Nama	Keputusa 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		
Jumlah									
Rata-rata									

Keterangan :

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

Proses menganalisi 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 dengan menggunakan presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses

kegiatan pembelajaran. Teknik pengolahan data yang digunakan pada nilai bermain siswa dalam pembelajaran bola voli. 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

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto-foto ketika proses latihan permainan bola voli berlangsung. Dokumentasi ini pula menunjang sebagai bukti akan adanya peningkatan siswa ketika siswa mengalami kenaikan yang baik dalam passing bola voli. Pada bab IV peneliti akan paparkan dalam hasil analisis data yang disajikan beserta foto siswanya.

3.6 Analisis Data

Setelah data terkumpul dari hasil pengukuran berdasarkan tes tersebut pada sampel penelitian. Selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisis secara statistik. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan secara manual dan menggunakan *software* SPSS versi 23.0 for windows dengan taraf signifikansi $p\text{-value} \leq 0,05$ langkah-langkah yang dilakukan dalam mengolah data tersebut diantaranya :

1. Uji prasyarat Analisis

1) Menguji normalitas data dengan uji Shapiro-Wilk pada $p\text{-value} \geq 0,05$ Uji normalitas ini untuk menentukan analisis berikutnya yaitu analisis parametrik jika data berdistribusi normal dan non parametrik jika data tidak berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas Levene pada $p\text{-value} \geq 0,05$

Uji homogenitas antara kelompok dengan levene statistic test untuk mengetahui apakah varian antara kelompok data homogen atau heterogen.

2. Uji Hipotesis

Uji t independen atau tidak berpasangan pada $p\text{-value} \leq 0,05$. Uji ini digunakan untuk menganalisis pengaruh strategi berbasis *self regulated learning* (SRL).