

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Dan Design Penelitian

3.1.1 Metode penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang dipilih untuk membantu menemukan suatu pemecahan masalah yang akan diteliti. Metode penelitian merupakan salah satu langkah penting dalam penelitian diharapkan metode penelitian yang digunakan tepat pada suatu objek/subjek yang diteliti. Menurut sugiono (2017, hlm. 2) metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu langkah guna pemecahan masalah dalam penelitian sehingga mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, maka dari itu penulis ingin meneliti pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD jigsaw dan kemampuan memori terhadap hasil belajar keterampilan karate nomor kata. Dalam hal ini metode penelitian diharuskan menyesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian hal tersebut dilakukan untuk kepentingan pemerolehan data dan analisis data. Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari hasil penelitian melalui treatment tertentu. Menurut sugiono (2017, hlm. 72) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu penelitian langsung guna mendapatkan data atau jawaban dari objek/subjek dengan *treatment* tertentu pada suatu objek/subjek.

3.1.2 Desain penelitian

Dalam mewujudkan tujuan tersebut peneliti menggunakan desain penelitian yaitu *factorial 2x2 design*. Disebut sebagai desain faktorial karena desain ini melibatkan beberapa faktor (peubah bebas) yang diterapkan bersama sekaligus

Iwan Mahmudi, 2018

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DAN JIGSAW SERTA KEMAMPUAN MEMORI TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN KARATE NOMOR KATA: Studi Eksperimen pada Siswa Ekstrakurikuler Karate di SMP Negeri 17 Bandung Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Karate Nomor Kata

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

(terdiri dari dua faktor). Hal serupa dikatakan oleh Fraenkel, Wallen and Hyun, (2012, hlm. 277) yang menyatakan bahwa “*Factorial design is allowing researchers to study the interaction of independent variables with one or more other variables, sometimes called moderator variables. The moderator variable can be either the treatment variable or the subject characteristic variable*”. Dapat disimpulkan bahwa faktorial desain dapat memungkinkan peneliti mempelajari interaksi variabel independen dengan satu atau lebih variabel lainnya, kadang-kadang disebut variabel moderator. Variabel moderator dapat berupa variabel perlakuan atau variabel karakteristik subjek. Desain ini mengamati dua kelompok yang diteliti, yaitu kelompok STAD dan jigsaw kedua kelompok tersebut diamati dua kali yaitu pada saat *pre-test* dan *post-test*. Hal tersebut didukung oleh Fraenkel, Wallen, & Hyun (2012, hlm. 271) yang menyatakan bahwa “*Two group of subject are used, with both group being measured or observed twice. The first measurement serves as the pretest, the second as the posttest*”. Adapun gambar *factorial design* dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

Tabel 3. 1
Desain Penelitian Fraenkel dan Wallen (2012. hlm. 272)

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF	Tipe STAD A1	Tipe jigsaw A2
KEMAMPUAN MEMORI		
Tinggi B1	A1B1	A2B1
Rendah B2	A1B2	A2B2

Keterangan :

- A1B1 = Kelompok siswa tipe STAD dengan kemampuan memori tinggi
- A1B2 = Kelompok siswa tipe STAD dengan kemampuan memori rendah
- A2B1 = Kelompok siswa tipe Jigsaw dengan kemampuan memori tinggi

Iwan Mahmudi, 2018

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DAN JIGSAW SERTA KEMAMPUAN MEMORI TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN KARATE NOMOR KATA: Studi Eksperimen pada Siswa Ekstrakurikuler Karate di SMP Negeri 17 Bandung Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Karate Nomor Kata

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

A2B2 = Kelompok siswa tipe Jigsaw dengan kemampuan memori rendah

Dengan menggunakan desain penelitian diatas diharapkan proses penelitian akan tersusun dan selaras dengan tujuan yang diinginkan. Tes awal lalu dilanjutkan *treatment* dan sebagai tahap terakhir maka dilakukan tes akhir. Penelitian ini dilakukan selama 12 kali pertemuan hal ini mengacu dari penelitian yang dilakukan oleh Muslimin dan ramadhan (2017, hlm. 194) yang melakukan penelitian tentang penggunaan pembelajaran kooperatif tipe STAD dan jigsaw selama 12 kali pertemuan. Maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa untuk melakukan penelitian selama 12 kali pertemuan.

3.2 Lokasi penelitian

Lokasi dalam penelitian ini bertempat di SMP Negeri 17 Bandung, Jl. Pacuan Kuda, Sukamiskin, Arcamanik, Kota Bandung, Jawa Barat 40293.

3.3 Populasi, sampel, dan sampling

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota ekstrakurikuler *karate* SMP Negeri 17 Bandung. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. Menurut Sugiono (2017, hlm. 85) *sampling purposive* adalah Teknik penentuan dengan pertimbangan tertentu.

Maka berdasarkan pendapat diatas teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling purposive* dengan kriteria sampel yaitu siswa yang mengikuti ekstrakurikuler karate, siswa pemula ditandakan dengan siswa bersabuk putih, dan belum mempelajari *kata heianshodan*.

3.4 Instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes. Dalam penelitian ini menggunakan dua instrumen sesuai dengan variable yang diukur yaitu tes digit span Turner dan Ridsdale (dalam Nurfauziah, 2018, hlm. 44) dan tes Penilaian *kata heian shodan* menurut Fajar (2017, hlm. 44) sebagai alat pengumpulan datanya.

3.4.1 Instrumen untuk Mengukur Memori

Iwan Mahmudi, 2018

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DAN JIGSAW SERTA KEMAMPUAN MEMORI TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN KARATE NOMOR KATA: Studi Eksperimen pada Siswa Ekstrakurikuler Karate di SMP Negeri 17 Bandung Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Karate Nomor Kata

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

Untuk mengukur kemampuan memori masing-masing siswa maka peneliti menggunakan instrumen yaitu *test digit span*, tes ini merupakan tes yang umum digunakan untuk mengukur memori. Tes ini terdiri dari 2 model yaitu, *digit forward* dan *digits backward* yang diadopsi dari Turner dan Ridsdale (dalam Nurfauziah, 2018, hlm. 44).

3.4.2 Instrumen penilaian kata

Instrumen penelitian dalam penelitian ini menilai keterampilan karate nomor kata ini berupa tes rangkaian gerak kata berdasarkan kriteria penilaian kata WKF *Kata and Kumite competition rules revision 9.0* (2015, hlm. 29). Menurut Fajar (2017, hlm. 44) Terdapat tiga penilaian pokok yang bobotnya sama besar yaitu a) kesesuaian dengan bentuk asli dan standar berlaku, b) performa teknis dan c) performa atletik, masing-masing berbobot 1/3.

3.5 Analisis data

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 147) menegaskan bahwa “Bila peneliti ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi, maka teknik yang digunakan adalah *statistic inferensial*”. Setelah data terkumpul selanjutnya melakukan pengolahan data dan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data yaitu menggunakan bantuan program *SPSS (statistical package for sosial science) versi 23*.

3.6 Uji prasyarat analisis

3.6.1 Uji normalitas

Penulis menggunakan uji normalitas ini adalah untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Hal ini penting diketahui berkaitan dengan ketepatan pemilihan uji statistik yang akan dipergunakan. Penulis menggunakan uji normalitas dengan metode *shapiro-wilk*

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Hal ini penting diketahui berkaitan dengan ketepatan pemilihan uji statistik yang digunakan. Peneliti menggunakan uji normalitas dengan menggunakan uji *shapiro-wilk* pada $p\text{-value} \geq 0,05$ data berdistribusi normal dan jika $\text{value} < \alpha 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

Iwan Mahmudi, 2018

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DAN JIGSAW SERTA KEMAMPUAN MEMORI TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN KARATE NOMOR KATA: Studi Eksperimen pada Siswa Ekstrakurikuler Karate di SMP Negeri 17 Bandung Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Karate Nomor Kata

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

3.6.2 Uji homogenitas

Peneliti menggunakan uji homogenitas kesaamn dua varians yaitu untuk mengasumsikan bahwa skor dari setiap variabel yang homogen. Pengujian homogenitas (*test of homogenitas*) dilakukan dengan menggunakan uji lavene's pada $p\text{-value} \geq 0,05$ data berdistribusi homogen dan jika $p\text{-value} < \alpha 0,05$ maka data berdistribusi tidak homogen..

3.7 Uji hipotesis

Berikut merupana teknik analisis data untuk menguji hipotesis, untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh perbandingan antara variabel X_1 (model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan jigsaw) dan variabel X_2 (Kemampuan memori) terhadap variabel Y (hasil belajar keterampilan), maka dibutuhkan hipotesis guna memenuhi syarat yaitu sebagai berikut :

1. Hipotesis 1, Terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan *karate* nomor *kata* dengan menggunakan tipe STAD dan jigsaw
2. Hipotesis 2, terdapat interaksi antara model kooperatif dengan kemampuan memori
3. Hipotesis 3, Terdapat perbedaan yang signifikan pada model kooperatif tipe STAD dan jigsaw terhadap hasil belajar keterampilan *karate* nomor *kata* pada kemampuan memor tinggi
4. Hipotesis 4, Terdapat perbedaan yang signifikan pada model kooperatif tipe STAD dan jigsaw terhadap hasil belajar keterampilan *karate* nomor *kata* pada kemampuan memor rendah

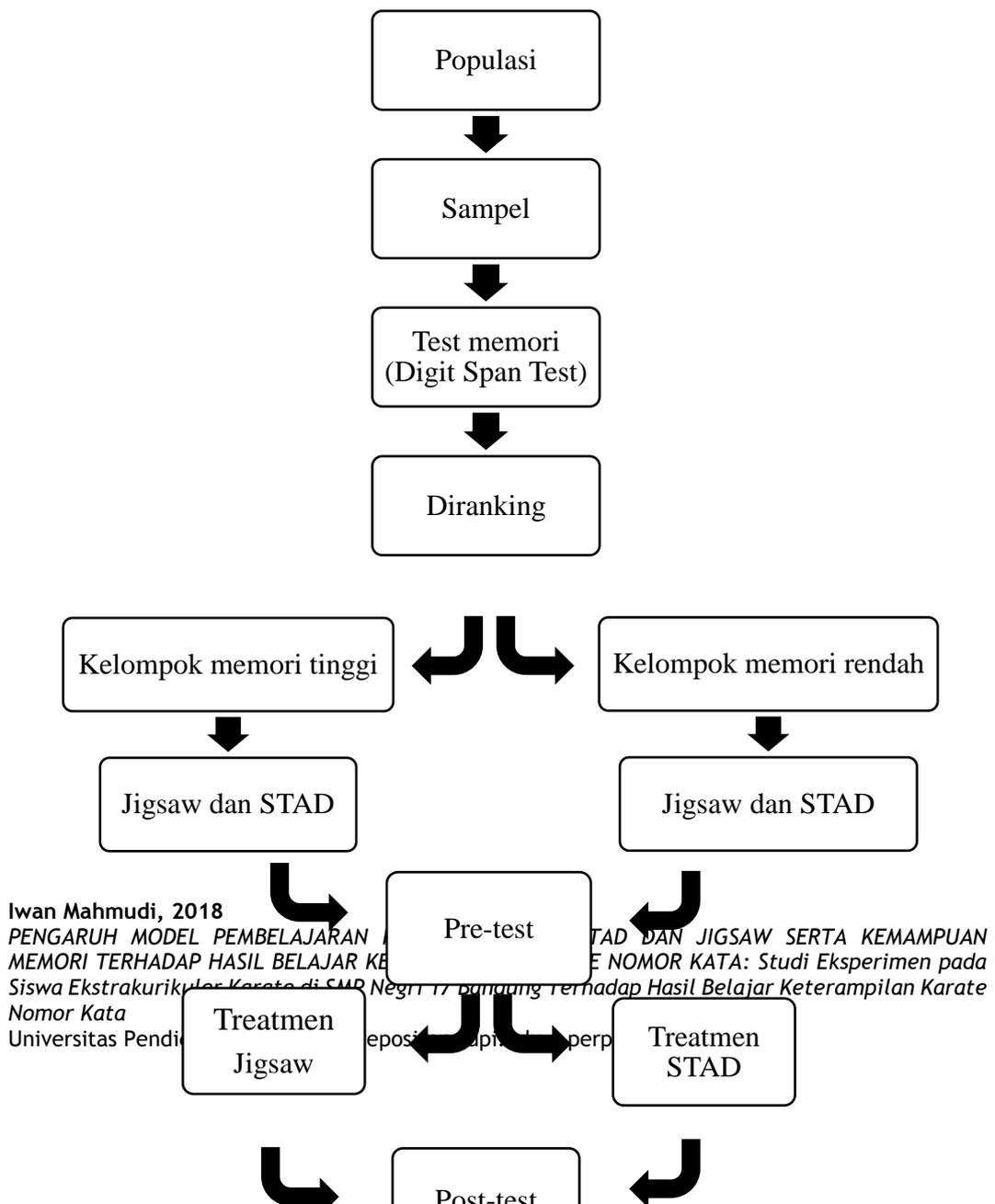
3.8 Langkah-langkah penelitian

Langkah-langkah harus dijelaskan sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian. Berikut merupakan Langkah-langkah penelitian dalam penelitian ini :

Iwan Mahmudi, 2018

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DAN JIGSAW SERTA KEMAMPUAN MEMORI TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN KARATE NOMOR KATA: Studi Eksperimen pada Siswa Ekstrakurikuler Karate di SMP Negeri 17 Bandung Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Karate Nomor Kata

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



Iwan Mahmudi, 2018

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DAN JIGSAW SERTA KEMAMPUAN MEMORI TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN KARATE NOMOR KATA: Studi Eksperimen pada Siswa Ekstrakurikuler Karate di SMP Negeri 17 Bandung Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Karate Nomor Kata

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