

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah yang harus dilaksanakan dengan metode-metode atau teknik-teknik tertentu sesuai dengan kaidah keilmuan. Pada dasarnya penelitian merupakan suatu proses pencarian pemecahan terhadap masalah yang dihadapi, pencarian pemecahan tersebut dilakukan secara sistematis dengan menggunakan metode tertentu dan mengikuti prosedur yang telah ditetapkan. Hal ini pada suatu pemahaman bahwa metode penelitian dapat dijadikan suatu cara atau langkah untuk memperoleh suatu data, menganalisis data, sehingga pada akhirnya akan mendapatkan hasil dari sasaran serta tujuan penelitian yang dilakukan. Metode penelitian ini tidak pernah lepas dalam setiap penelitian, hal tersebut dikarenakan metode penelitian memiliki kedudukan penting dalam pelaksanaan pengumpulan dan analisis data. Sugiyono (2010, hlm.6) mengemukakan bahwa: “Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.”

Berdasarkan uraian tersebut, maka metode penelitian merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk memecahkan permasalahan penelitian, sehingga pada akhirnya tujuan penelitian dapat tercapai. Dalam mencapai tujuan yang diinginkan pada sebuah penelitian yang dilakukan, maka penting sekalibagi penulis untuk memilih metode yang tepat sebagai metode penelitian yang akan dipakai dalam penelitian. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan metode penelitian harus disesuaikan dengan permasalahan yang akan dibahas, hal ini dapat diartikan bahwa penggunaan suatu metode penelitian dapat dilihat dari segi efektivitas, efisiensi, serta relevansinya metode penelitian tersebut dengan permasalahan pada sebuah penelitian yang dilakukan.

**Rinaldy Ardiansyah, 2019**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS  
GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA DAN  
KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA  
MINI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI***

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

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, jenis penelitian *ex post facto*. Penelitian *ex post facto* menguji apa yang telah terjadi pada subjek. *Ex post facto* secara harfiah berarti "sesudah fakta", karena kausa atau sebab yang diselidiki tersebut sudah berpengaruh terhadap variabel lain.

Penelitian *ex post facto* adalah penelitian dengan melakukan penyelidikan secara empiris yang sistematis, dimana peneliti tidak mempunyai control langsung terhadap variabel-variabel bebas (*independent variables*), karena fenomena sukar dimanipulasi.

Karakteristik penelitian *ex post facto* sebagai berikut :

1. Dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi
2. Melalui data melakukan penelitian untuk mengetahui faktor-faktor penyebab yang memungkinkan peristiwa itu terjadi
3. Penelitian menggunakan logika dasar (Emzir, hlm.138, 2007)

#### **B. Desain Penelitian Kausal Komparatif (*Ex Post Facto*)**

Desain dasar penelitian kausal komparatif adalah sangat sederhana, dan walaupun variabel bebas tidak dimanipulasi, ada prosedur kontrol yang dapat diterapkan. Studi kausal komparatif juga melibatkan variasi teknik statistik yang luas (Gay dalam Emzir, 2007, hlm. 127).

**Tabel 3.1.** Desain Dasar Penelitian Kausal Komparatif  
(Gay, 1981, hlm.201)

<b>Kasus</b>	<b>Kelompok</b>	<b>Variable Bebas</b>	<b>Variabel Terikat</b>
<b>A</b>	(E)	(X)	O
	(K)		O
Atau			
<b>Kasus</b>	<b>Kelompok</b>	<b>Variable Bebas</b>	<b>Variabel Terikat</b>
<b>B</b>	(E)	(X <sub>1</sub> )	O
	(K)	(X <sub>2</sub> )	O

**Rinaldy Ardiansyah, 2019**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI***

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

Keterangan:

(E) = kelompok eksperimental, ( ) menunjukkan tidak ada manipulasi

(K) = kelompok control

(X) = variable bebas

O = variable terikat

Dalam penelitian ini desain yang dipakai adalah desain dengan kasus A, karena satu kelompok memiliki karakteristik yang tidak dimiliki oleh kelompok yang lain atau satu kelompok memiliki pengalaman yang tidak dimiliki oleh kelompok lain.

### C. Lokasi dan Sasaran Penelitian

Lokasi penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah di SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung. Sedangkan sasaran dari penelitian adalah siswa yang mengikuti pembelajaran sepakbola dan ekstrakurikuler sepakbola. Pada skripsi ini, penulis akan menggunakan sampel sebanyak 60 siswa.

### D. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi dalam suatu penelitian merupakan kumpulan individu atau objek yang mempunyai sifat-sifat umum. Populasi merupakan sumber data untuk menganalisisnya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung.

#### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representative. Untuk penelitian ini, penulis menentukan sampel dengan mengambil dua kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok pembanding yaitu kelas VIII A yang berisi 30 orang siswa, kelompok kedua adalah kelompok siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif learning yaitu kelas VIII B sebanyak 30 orang siswa.

### E. Variabel

**Rinaldy Ardiansyah, 2019**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI***

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

Variabel merupakan atribut seseorang atau obyek yang mempunyai variasi satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu:

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajarankooperatif.

2. Variabel terikat (Y)

Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah kerjasama dan keterampilanbermainsepakboladalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Yayasan AtikanSunda Bandung.

## **F. Instrumen Penelitian**

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, penulis menggunakan alat ukur sebagai media pengumpulan data. Instrumen penelitian menurut Arikunto (2010, hlm. 192) adalah “alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data.” Sedangkan Selain itu, menurut Sugiyono (2010, hlm. 148), “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Untuk dapat dikatakan instrumen penelitian yang baik paling tidak memenuhi lima kriteria, yaitu: validitas, reliabilitas, sensitivitas, objektivitas dan fisibilitas.

Keberhasilan penelitian banyak ditentukan oleh instrument yang digunakan, sebab data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) dan menguji hipotesis. Berkaitan dengan penelitian ini, maka instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Alat Pengumpul Data untuk Mengukur Kerjasama**

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur objek yang akan diteliti. Instrument yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian ini adalah tes berupa kuisisioner/angket (skala pengukuran berupa Skala Likert, digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial).

**Rinaldy Ardiansyah, 2019**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI***

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

Selanjutnya penulis menggunakan angket kerjasama yang pernah digunakan oleh Kiki Nugraha pada tahun 2016. Angket yang digunakan dalam penelitian ini terbentuk melalui penyusunan kisi-kisi yang terdiri dari komponen atau variabel yang dijabarkan melalui sub komponen, indikator dan pernyataan. Butir-butir pernyataan itu merupakan gambaran tentang pengembangan kerjasama yang digunakan guru dalam kegiatan ekstrakurikuler olahraga hoki. Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup.

Penulis menjelaskan ruang lingkup masalah yang akan diukur secara terperinci dengan dituangkan bentuk kisi-kisi yang mengacu pada penjelasan mengenai kerjasama dari Suherman (2001, hlm. 86) sebagai berikut:

1. Mengikuti aturan
2. Membantu teman yang belum bisa
3. Ingin semua teman bermain dan berhasil
4. Memotivasi orang lain bekerja keras menerapkan *skill*
5. Hormat terhadap orang lain
6. Mengendalikan tempramen
7. Memperhatikan perasaan orang lain
8. Kerjasama meraih tujuan
9. Menerima pendapat orang lain
10. Bermain secara terkendali

Untuk lebih jelas dan memudahkan penyusunan spesifikasi data tersebut, maka penulis tuangkan dalam bentuk kisi-kisi yang tampak dalam tabel.

**Tabel 3.2** kisi-kisi angket kerjasama menurut Adang Suherman (2001, hlm.86)

Komponen	Sub Komponen	Indikator
Kerjasama (Suherman, 2001, hlm. 86)	Mengikuti aturan	1. Di dalam kelas 2. Di luar kelas
	Membantu teman	1. Pembelajaran teori

**Rinaldy Ardiansyah, 2019**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS  
GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA DAN  
KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA  
MINI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI***

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

		2. Pembelajaran praktek
	Ingin semua bermain	1. Kesempatan 2. Dukungan 3. Bimbingan 4. Ajakan
	Memotivasi orang lain	1. Penghargaan 2. Pujian 3. Himbauan
	Bekerja keras	1. Tingkat kesulitan tugas 2. Penetapan target
	Hormat terhadap orang lain	1. Guru 2. Teman sebaya 3. Kakak kelas 4. Adik kelas
	Mengendalikan tempramen	1. Teguran 2. Koreksi/ perbaikan
	Memperhatikan perasaan orang lain	1. Simpati 2. Ejekan
	Kerjasama meraih tujuan	1. Giat belajar 2. Belajar tambahan
	Menerima pendapat orang lain	1. Diskusi 2. Belajar dengan teman
	Bermain secara terkendali	1. Proses belajar mengajar 2. Diluar proses belajar mengajar

**Tabel 3.3** Angket Kerjasama Kiki Nugraha (2016, hlm. 38)

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya senang bekerja dalam kelompok					

**Rinaldy Ardiansyah, 2019**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI***

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

2.	Saya memilih bekerja dalam kelompok yang sesama jenis					
3.	Saya terkadang merasa gugup saat harus memberikan pemikiran saya atau berkomunikasi dalam kelompok					
4.	Saya merasa lebih diterima oleh orang lain setelah bekerja dalam kelompok					
5.	Saya memilih bekerja dalam kelompok daripada sendiri					
6.	Saya memilih bekerja dalam kelompok yang berlainan jenis					
7.	Bahkan saat kelompok saya mencapai tujuan-tujuannya, saya merasa tidak terlibat atau puas					
8.	Saya seringkali merasa sangat puas saat saya benar-benar terlibat dalam penapaian kelompok					
9.	Penting bagi saya bahwa anggota kelompok yang lain bertanggungjawab atas pembelajaran saya					
10.	Saya biasanya memberikan kontribusi pribadi yang tinggi terhadap kerja kelompok					
11.	Saya sering takut meminta bantuan dalam kelompok saya					
12.	Saya suka kerja kelompok terlebih saat kami					

**Rinaldy Ardiansyah, 2019**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI***

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

	bisa membentuk kelompok kami sendiri					
13.	Saya tidak suka belajar dalam kelompok					
14.	Menyumbangkan pemikiran dalam sebuah kelompok sering membuat saya merasa lebih baik tentang diri sendiri					
15.	Saya biasanya bisa mengerti pemikiran anggota kelompok yang lain					
16.	Bahkan kelompok terorganisir dengan baik, saya tidak percaya kerja kelompok merupakan cara yang efektif untuk memanfaatkan waktu di kelas					
17.	Alangkah baiknya jika setiap orang membantu satu sama lain dalam kelompok					
18.	Saya sering merasa pekerjaan menjadi sangat membingungkan jika dikerjakan dalam kelompok daripada sendiri					
19.	Saya tidak merasa bertanggungjawab atas hasil belajar orang lain dalam kelompok					
20.	Saya sering merasa bertanggungjawab saat bekerja dalam kelompok					

**Tabel 3.4** Penilaian Instrumen Penelitian dengan Menggunakan Skala Likert

No.	Keterangan	Bobot	
		Positif	Negatif
1	Sangat Setuju	5	1
2	Setuju	4	2

**Rinaldy Ardiansyah, 2019**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI***

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



3	Kurang Setuju	3	3
4	Tidak setuju	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber: Sugiono (2010)

## 2. Alat Pengumpul Data untuk Mengukur Keterampilan Bermain Sepakbola Mini

Pada penelitian ini yang diteliti adalah keterampilan bermain peserta didik, penilaian keterampilan bermain peserta didik pada dasarnya dilakukan pada saat peserta didik melakukan kegiatan permainan yang diteliti. Oleh karena itu, dibutuhkan perencanaan dan format observasi yang cermat. Griffin, Mitchell dan Oslin (dalam Gumelar 2015, hlm. 56) “telah menciptakan suatu instrumen penelitian yang diberi nama *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)*”. GPAI yang telah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB) yaitu membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan sewaktu permainan berlangsung.

Aspek-aspek yang diobservasi dalam IPPB termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, dan melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Adapun lembar observasi (pengamatan) penampilan bermain sepakbola, yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3.5** Kisi-kisi Istrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB)

No	Komponen Penampilan Bermain	Kriteria

**Rinaldy Ardiansyah, 2019**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI***

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

1	Keputusan yang diambil ( <i>making decision</i> )	Membuat pilihan yang sesuai dengan situasi bermain. Apa yang harus dilakukan pada situasi tersebut, pada situasi tersebut apakah <i>passing</i> , <i>shooting</i> atau <i>dribbling</i> yang tepat dilakukan pada situasi tersebut.
2	Melaksanakan keterampilan( <i>skill execution</i> )	Penampilan yang efisien dari macam keterampilan yang dipilihnya. Siswa melakukan operan kepada teman yang kosong atau yang lebih menguntungkan, mengontrol bola sesuai kebutuhan permainan, dan menghasilkan skor dari hasil tembakan ke gawang.
3	Memberi dukungan ( <i>support</i> )	Memposisikan pergerakan pada posisi yang bebas dari penjagaan lawan saat menerima umpan dari teman.
4	Menjaga gerak lawan ( <i>guard</i> )	Menahan laju gerak lawan yang sedang menguasai bola. Menjaga pergerakan lawan yang melakukan pergerakan tanpa bola.
5	Kembali kepangkalan ( <i>base</i> )	Pemain yang kembali keposisi semula setelah melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
6	Menyesuaikan diri ( <i>adjust</i> )	Pergerakan dari pemain, baik saat menyerang maupun bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi bermain.

(Sumber : Pratama, 2011 )

Keuntungan dari IPPB adalah sifatnya yang fleksibel. Guru atau pelatih (observer) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan saat itu.

**Rinaldy Ardiansyah, 2019**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI***

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

Ketika menggunakan IPPB peneliti mengidentifikasi ketujuh komponen tersebut yang diaplikasikan ke permainannya dan menimbang satu atau banyak kriteria dalam setiap kisi-kisi atau komponen yang mengidentifikasi keputusan dan penampilan taktis yang bagus.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil semua komponen bermain, kemudian mengobservasi setiap siswa dalam pelajaran permainan tersebut. Berikut komponen yang telah dipilih oleh peneliti :

**Tabel 3.6** Lembar Pengamatan Penampilan Bermain Sepakbola

KOMPONEN YANG DIAMBIL	KRITERIA	KETEPATAN		KEEFISIENAN	
		T	TT	E	TE
KEPUTUSAN YANG DIAMBIL	a. Mengoper				
	b. Menembak				
	c. Menggiring				
MELAKSANKAN KETERAMPILAN	a. Operan				
	b. Kontrol bola				
	c. Tembakan masuk				
MEMBERIKAN DUKUNGAN	a. Pemain bergerak menyambut bola				
	b. Pemain bergerak membuka ruang, memanfaatkan panjang dan lebar lapangan				

**Rinaldy Ardiansyah, 2019**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI***

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

MENJAGA GERAK LAWAN	a. Menghadang laju bola				
	b. Menjaga lawan yang melakukan pergerakan tanpa bola				
KEMBALI KE PANGKALAN	a. Kembali ke pangkalan setelah menyerang				
MENYESUAIKAN DIRI	a. Bergerak ketika menyerang				
	b. Bergerak ketika bertahan				

Keterangan :

- T : Tepat
- TT : Tidak Tepat
- E : Efisien
- TE : Tidak Efisien

Dengan menggunakan sistem perhitungan yang sederhana, pengamat bisa mengetahui kualitas penampilan bermain seseorang berdasarkan jumlah tindakan yang tepat dan tidak tepat. Berikut gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan untuk aspek yang dinilai :

1. Standar Mengambil Keputusan (SMK) = jumlah pengambilan keputusan yang tepat : jumlah pengambilan keputusan yang tidak tepat
2. Standar Keterampilan (SK) = jumlah keterampilan yang efisien : jumlah keterampilan yang tidak efisien
3. Standar Memberi Dukungan (SMD) = jumlah pemberian dukungan yang tepat : jumlah pemberian dukungan yang tidak tepat
4. Standar Menjaga Gerak Lawan (SMGL) = jumlah menjaga gerak lawan yang tepat : jumlah menjaga gerak lawan yang tidak tepat
5. Standar Kembali ke Pangkalan (SKP) = jumlah kembali ke pangkalan yang tepat : jumlah kembali ke pangkalan yang tidak tepat.

**Rinaldy Ardiansyah, 2019**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI***

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

6. Standar Penyesuaian Diri (SPD) = jumlah penyesuaian diri yang tepat :  
jumlah penyesuaian diri yang tidak tepat

Penampilan Bermain = (SMK+SK+SMD+SKP+SPD+SMGL) : 6

### G. Prosedur Pengolahan dan Analisis Data

Pengisian angket dan tes keterampilan bermain dilakukan pada seluruh sampel penelitian, siswa kelas VIII A berjumlah 30 siswa dan Kelas VIII B berjumlah 30 siswa total sampel 60 siswa, kemudian penulis akan menganalisisnya berdasarkan hasil angket dan tes dan dilihat perbedaannya antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan yang tidak.

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2010, hlm. 207). Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji T. Uji T yang digunakan adalah *Independent Sample t-test*. Uji independent adalah untuk menguji dua sampel atau dua kelompok data yang berasal dari sumber data atau beda kelompok. Pada prinsipnya tujuan uji dua sampel ini adalah ingin diketahui apakah ada perbedaan rata-rata (*mean*) antar dua populasi, dengan melihat rata-rata dua sampelnya (Derajat dan Abdujabar, 2014, hlm. 152).

Dalam penelitian ini terdiri atas dua sampel yang bebas satu dengan yang lain, yaitu sampel siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan yang tidak yang tentu berbeda. Maka untuk menganalisis data perlu beberapa tahapan analisis, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis serta analisis deskriptif presentase.

#### a. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas.

Uji normalitas ini bertujuan mengetahui apakah data dari hasil pengukuran norma atau tidak. Uji normalitas yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan uji kenormalan *Lilliefors* (*Kolmogorov-Smirnov*). Sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogen atau tidaknya data

**Rinaldy Ardiansyah, 2019**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI***

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

dariduavariansi yang berbeda, dalam pengujian homogenitas dengan melakukan uji hipotesis *Levene's Test*. Langkah-langkah yang digunakan penulis dalam melakukan uji normalitas dan uji homogenitas yaitu berdasarkan prosedur SPSS uji normalitas dan uji homogenitas data yang dijelaskan oleh Derajat dan Abduljabar (2014, hlm. 126-128) sebagai berikut.

(1) Menu *Analyze – Descriptive Statistic – Explorer*

(2) Pengisian Sub-menu :

- a) *dependent list*, masukan variable keterampilan bermain sepakbola
- b) *factor list*, masukkan variable kerjasama
- c) *list case by*, dalam kasus ini abaikan saja.
- d) Klik *statistic*.
- e) Tandacentang pada menu *descriptives* sudah dipilih, untuk keseragaman menu lain tidak sudah dicentang. Kemudian tekan *continue*.
- f) Kemudian klik menu *plots*. Munculkan kotak dialog plots.
- g) Pada boxplot pilih *none* artinya tidak akan dibuat boxplot.
- h) Pada *descriptive*, tidak ada yang dipilih atau stem and leaf di *deselect* (klik mouse pada kotak sebelah kiri hingga tidak ada tanda apapun)
- i) Aktifkan pilihan *normality plots with tests*.
- j) Pada kotak Spread vs Level Levene test, digunakan jika data lebih dari dua kelompok data atau 2 variabel yang akan diuji. Pilih *power estimation* untuk mengujikesamaan varians.
- k) Tekan *continue* untuk kembali ke kotak dialog sebelumnya.
- l) Pada bagian *display* (lihat pada bagian pertama pengisian), pilih *both* yang berarti akan dianalisis statistics dan plots.
- m) Tekan *OK* jika pengisian sudah selesai dan akan muncul gambar output dan interpretasi hasil pengujian distribusi normal.

(3) Interpretasi output dan analisis hasil pengujian distribusi normal dan hasil pengujian kesamaan varians (homogenitas).

**Rinaldy Ardiansyah, 2019**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI***

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

Hasil output bisa menggambarkan apakah hasil pengujian distribusi data mempunyai penyebaran yang normal atau tidak dan memiliki kesamaan variansi atau tidak

.Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas < 0,05; hasil pengujian bahwa penyebaran data tidak normal (tidak simetris) dan mempunyai variansi yang berbeda atau heterogen.
- Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05; hasil pengujian bahwa penyebaran data normal (simetris) dan mempunyai variansi yang sama atau homogen.

#### b. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penulis menggunakan uji t, ini dilakukan karena penelitian membandingkan rata-rata dari dua kelompok yang dijadikan sampel dalam penelitian ini, adapun penulis menggunakan uji dua sampel independen ini dilakukan karena peneliti belum memutuskan mana yang lebih baik antara siswa yang mengikuti ekstrakurikuler pecinta alam dan siswa yang tidak mengikuti ekstrakurikuler pecinta alam.

Langkah-langkah yang digunakan penulis dalam melakukan uji dua sampel independen ini yaitu berdasarkan prosedur SPSS *Independent-sampel T Test* yang dijelaskan oleh Derajat dan Abduljabar (2014, hlm. 152-157) sebagai berikut:

##### (1) Pemasukkan data ke SPSS

- Dari menu utama *file*, pilih menu *view*, klik pada *data*. Kemudian klik pada sheet tab *variable view*.
- Pengisian variabel KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA
  - *Name*, sesuaikan kasus, ketik KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA
  - *Width*, untuk keseragaman, ketik 8
  - *Decimals*, untuk keseragaman, ketik 1
- Pengisian variabel KERJASAMA

**Rinaldy Ardiansyah, 2019**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI***

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

- *Name*, sesuaikan, ketik KERJASAMA
- *Width*, untuk keseragaman, ketik 8
- *Decimals*, untuk keseragaman, ketik 1
- Pengisian variabel KELAS
  - *Name*, sesuaikan, ketik KELAS
  - *Width*, untuk keseragaman, ketik 8
  - *Decimals*, untuk keseragaman, ketik 1
  - *Label*, untuk keseragaman klik 2x pada sel tersebut dan ketik Ekstrakurikuler Siswa
  - *Value*, adalah untuk proses pemberian kode, dengan format isian sebagai berikut:

KODE	LABEL
1	Kelas Kooperatif
2	Kelas konvensional

Setelah selesai, klik OK untuk kembali ke kotak dialog utama, setelah variabel telah didefinisikan, tekan CTRL-T untuk kembali ke DATA VIEW, hingga pengisian data berikut.

#### (2) Mengisi Data

Input data ke dalam SPSS DATA EDITOR untuk KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA, KERJASAMA, dan KELAS; untuk KELAS masukkan angka sesuai kode KELAS yang telah dibuat sebelumnya.

#### (3) Pengolahan data dengan SPSS

- Menu *Analyse – Compare Means – Independent Sample T Test*
- Pada Test Variabel(s), masukkan variabel KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA, kemudian juga masukkan variabel KERJASAMA.

**Rinaldy Ardiansyah, 2019**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI***

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



- *Grouping* *Variable* atau variabel grup,  
karena variabel pengelompokkan ada pada variabel ekstrakurikuler,  
maka masukkan variabel KELAS.
- Pengisian Grup: pada ***Define Group***
  - Untuk grup 1, isidengan 1, yang berarti Grup 1 berisitanda 1 atau 'Keles Kooperatif'.
  - Untuk grup 2, isidengan 2, yang berarti Grup 2 berisitanda 2 atau 'Keles non Kooperatif'.
  - Setelah pengisian selesai klik ***continue*** untuk kembali ke menu sebelumnya.
  - Kemudian klik **OK** untuk mengakhiri pengisian prosedur analisis dan kemudian memulai proses data.

Hipotesis statistic yang diajukan adalah  **$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$**

**$H_a$**  : model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh terhadap kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola mini siswa SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung.

**Rinaldy Ardiansyah, 2019**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI***

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