

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian menetapkan suatu metode yang sesuai dan dapat membantu mengungkapkan suatu masalah. Tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan data suatu permasalahan yang akan dipecahkan melalui cara tertentu yang sesuai dengan prosedur penelitiannya. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2018, hlm. 2) yang berpendapat bahwa “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Sesuai dengan pendapat di atas penelitian yang akan dilakukan ini bertujuan untuk melihat pengaruh pembelajaran model pendidikan gerak terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa. Berdasarkan tujuan tersebut penelitian ini termasuk ke dalam penelitian eksperimen. Menurut Arikunto (2014) menyatakan

”. . .eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan”. (hlm. 9)

Dalam pemaparan tersebut metode eksperimen digunakan untuk mencari hubungan atau pengaruh dari suatu perlakuan yang sengaja ditimbulkan. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Sugiyono (2018, hlm. 72) bahwa “Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*), sedangkan dalam penelitian naturalistic tidak ada perlakuan”. Pemberian *treatment* pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh dari sebuah variable dengan variabel lainnya.

Peneliti mengambil variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran gerak sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu bermain sepakbola. Artinya penelitian yang akan dilakukan ini, peneliti ingin melihat pengaruh dari model pendidikan gerak terhadap keterampilan bermain sepakbola. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Desain*. Menurut Sugiyono (2018, hlm. 76) menyatakan “Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi

pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol”. Maka dari itu dalam penelitian ini kelompok eksperimen akan dilakukan *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan menerapkan pembelajaran sepakbola menggunakan model pendidikan gerak dan *posttest* setelah diberi perlakuan dan kelompok control hanya di beri *pretest* dan *posttest* tanpa diberi perlakuan terlebih dahulu. Desain penelitian yang akan digunakan oleh peneliti dapat digambarkan sebagai berikut:

R1	O₁	X	O₂
R2	O₃		O₄

Gambar 3.1

Pretest-Posttest Control Group Design

Keterangan:

- R1 : Kelompok eksperimen (diberikan perlakuan atau *treatment*)
- R2 : Kelompok kontrol (tidak diberikan perlakuan atau *treatment*)
- O1 & O3 : Tes awal atau *pretest*
- X : Perlakuan (*treatment*)
- O2 & O4 : Tes akhir atau *Posttest*

Berdasarkan desain penelitian diatas, sampel (R) dipilih dengan menggunakan teknik sampling, kemudian sampel diberikan *pretest* untuk kelompok eksperimen (O1) dan kelompok control (O3). Setelah memperoleh data hasil *pre-test*, kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu pembelajaran sepakbola dengan menggunakan model pendidikan gerak dan untuk kelompok kelas kontrol diberikan perlakuan namun dengan pembelajaran konvensional. Setelah dilakukan (*treatment*) selanjutnya kelompok eksperimen dan kelompok control melakukan *post-test*. Hasil data *posttest* untuk kelompok eksperimen disimbolkan dengan O₂ dan O₄ untuk hasil data *posttest* kelompok kontrol.

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini merupakan orang yang terlibat dalam penelitian. Adapun partisipan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Peneliti, merupakan partisipan sebagai penulis dan observer.

2. Siswa dan siswi SDN 150 Gatot Subroto Kelas 5 A & B sebagai populasi dan sampel.

3.3 Populasi dan Sampel

Dalam sebuah penelitian eksperimen dibutuhkan sekelompok individu yang berada di wilayah tertentu atau disebut populasi. Seperti yang diungkapkan Sugiyono (2018, hlm. 80) berpendapat bahwa “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”. Sedangkan menurut Arikunto (2014, hlm. 173) “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya adalah penelitian populasi”. Berdasarkan pemaparan di atas peneliti menentukan populasi yang akan digunakan yaitu siswa-siswi SDN 150 Gatot Subroto Kota Bandung.

Setelah menentukan populasi selanjutnya peneliti harus menentukan sampel. Menurut Sugiyono (2018, hlm. 81) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Dalam teknik *sampling* ini cara pengambilan harus didasarkan pada ciri-ciri atau karakteristik yang menjadi ciri-ciri pokok dari populasi. Arikunto (2014, hlm. 183) mengemukakan tentang teknik *sampling* ini bahwa “Sampel bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu”. Sedangkan pendapat Sugiyono (2018, hlm. 85) “*Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 48 orang siswa-siswi kelas 5 SD Negeri 150 Gatot Subroto sampel di bagi menjadi dua kelompok yaitu 24 orang siswa kelompok eksperimen dan 24 orang siswa kelompok kontrol.

Pemilihan sampel dalam penelitian ini:

1. Sesuai dengan kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar permainan sepakbola termasuk pada permainan bola besar dipelajari oleh kelas atas yaitu 4,5, dan 6. Peneliti memilih kelas 5 sebagai sampel penelitian.
2. Siswa kelas 5 saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani tingkat semangat belajar masih rendah bahkan malas untuk melaksanakan tugas

gerak hal ini disebabkan pemberian model pembelajaran yang monoton dan ini berdampak pada tingkat keterampilan bermain dalam olahraga permainan.

3. Tidak adanya atlet sepakbola pada kelas 5 sehingga hasil dari penelitian ini berdasarkan dari pembelajaran di sekolah tanpa melibatkan latihan di luar atau ekstrakurikuler.
4. Peneliti lebih mudah mengontrol kelas dalam pelaksanaan penelitian

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian dan agar dapat mengetahui hasil penelitian secara tepat dan akurat dibutuhkan alat ukur yang disebut instrumen. Terkait instrument Sugiyono (2018, hlm. 102) menyatakan “. . . instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)*. Sumber: Metzler (2000)

Tabel 3.1
Komponen GPAI

No.	Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
1.	Pengambilan Keputusan	Membuat pilihan yang tepat tentang apa yang harus dilakukan dengan bola (atau proyektil) selama pertandingan.
2.	Pelaksanaan Keterampilan	Kinerja efisien dari keterampilan yang dipilih.
3.	Mendukung (<i>Support</i>)	Pergerakan tanpa bola ke posisi untuk menerima umpan ketika tim pemain sedang menguasai atau posesion.
4.	Menutup/ <i>Cover</i>	Berikan bantuan <i>defensive</i> untuk pemain yang bermain bola atau pindah ke bola (atau proyektil).
5.	Penjaga tanda/ <i>Guard of Mark</i>	Bertahan melawan lawan yang mungkin atau mungkin tidak memiliki bola (atau proyektil).

6.	<i>Base</i>	Kembalinya pemain yang tepat ke posisi home atau recovery di antara upaya skill.
7.	Penyesuaian/ <i>Adjust</i>	Pergerakan pemain, baik <i>offensif</i> atau <i>defensif</i> , seperti yang disyaratkan oleh aliran dari permainan.

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil *Decision Marking* (sesuai atau tidak sesuai), memberi dukungan atau *Support* (sesuai, tidak sesuai) dan *Skill exsecution* atau pelaksanaan keterampilan (efisien atau tidak efisien). Setelah itu peneliti melakukan pengambilan data dengan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran bola besar lalu mencatat sesuai atau tidaknya suatu penampilan, efisien atau tidaknya penampilan pada suatu kejadian yang dilakukannya pada *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 3.2

Aspek yang diambil dari beberapa komponen GPAI

No.	Komponen	Kriteria Penampilan Keterampilan
1.	<i>Decision Making</i> (Pengambilan Keputusan)	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain mencoba mengoper ke rekan setim yang sedang tidak dijaga oleh lawan. - Pemain berupaya menembak bola ke gawang pada saat yang tepat.
2.	<i>Skill Execution</i> (Eksekusi Keterampilan)	<ul style="list-style-type: none"> - Passing - bola dapat diterima oleh rekan setim - Shooting – pemain dapat mencetak skor. - Dribbling – pemain dapat menggiring bola melewati lawan.
3.	<i>Support</i> (dukungan)	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain mendukung sipembawa bola dengan menjauh dari kawalan lawan guna mencetak skor.

Berikut merupakan format penilaian GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan :

Tabel 3.3
Format Penilaian GPAI

No	Nama	Pengambilan Keputusan		Eksekusi Keterampilan		Dukungan		Jumlah	Hasil
		S	TS	E	TE	S	TS		
1.									
2.									
3.									

S= Sesuai (*Appropriate*)

TS= Tidak Sesuai (*Inappropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)

Berikut adalah rumus untuk menghitung kualitas penampilan aspek yang dinilai:

1. Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah tindakan dalam memberikan dukungan yang tepat.
2. Standar mengambil keputusan (SMK) + Jumlah mengambil keputusan yang tepat : (jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat + jumlah keputusan).
3. Standar Keterampilan (SK) + Jumlah keterampilan yang efisien : (jumlah keterampilan yang tidak efisien + jumlah keputusan yang dibuat).
4. Standar Memberi Dukungan (SMD) = Jumlah pemberi dukungan yang tepat : (Jumlah pemberi dukungan yang tidak tepat + Jumlah keputusan yang dibuat).
5. Penampilan Bermain = (SMK + SK + SMD) : 3 Dari semua angka-angka penilaian tersebut, semuanya saling berkaitan dan tidak terdapat skor maksimum 2.

Penilaian performance : (keputusan yang diambil (*DMI*) + melaksanakan keterampilan (*SEI*) + penyesuaian (*AI*) : 3 (jumlah komponen yang digunakan)

Dany Irsandi, 2019

PENGARUH MODEL PENDIDIKAN GERAK TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA DI SEKOLAH DASAR

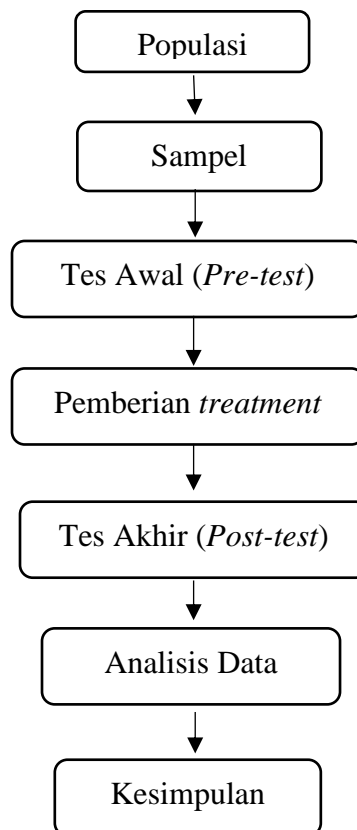
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$$\text{Nilai Akhir} : \frac{\text{Nilai Performance Siswa}}{10} \times 100$$

3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 150 Gatot Subroto selama satu bulan dengan dilakukan 3 kali dalam seminggu artinya diberikan perlakuan (*treatment*) sebanyak 12 kali pertemuan. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Haree (dalam Al-Anhar, 2015, hlm. 32) bahwa “*Macro-Cycle* adalah suatu siklus latihan jangka panjang yang bisa memakan waktu 6 bulan, satu tahun, sampai beberapa tahun; *Mesocycle* lamanya 3-6 minggu; dan untuk *micro-cycle* kurang dari 3 minggu, bisa 1 atau 2 minggu”. Setelah dilaksanakan *treatment* maka subjek penelitian diberikan tes akhir atau *post-test* mengenai tes keterampilan bermain sepakbola dengan GPAI untuk mengetahui pengaruh model pendidikan gerak dan model pembelajaran langsung terhadap keterampilan bermain sepakbola siswa.

Gambar 3.2
Prosedur Penelitian



Sesuai bagan di atas dapat dijelaskan bahwa:

1. Langkah pertama dalam penelitian ini adalah menentukan populasi yaitu siswa dan siswi SDN 150 Gatot Subroto Kota Bandung.
2. Langkah kedua menentukan sampel yaitu siswa dan siswi kelas 5 SDN 150 Gatot Subroto Kota Bandung.
3. Langkah ketiga melakukan tes awal (*pre-test*) sesuai dengan instrumen yang telah dipilih yaitu dengan lembar penilaian *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)*.
4. Langkah keempat peneliti melakukan *treatment*.
5. Langkah kelima tes akhir (*post-test*) sesuai dengan instrumen yang telah dipilih yaitu dengan lembar penilaian *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)*.
6. Langkah keenam setelah mendapatkan hasil tes akhir, selanjutnya adalah pengolahan data dan analisis data.
7. Langkah ketujuh merupakan langkah terakhir yaitu membuat kesimpulan yang didasarkan dari pengolahan data tersebut.

3.6 Analisis Data

Analisis data merupakan metode atau cara untuk mengolah data menjadi informasi yang mudah dipahami untuk menemukan jawaban dari masalah yang sedang diteliti. Seperti yang diungkapkan Sugiyono (2018) menyatakan bahwa

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan, untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilakukan. (hlm. 147)

Dari pemaparan berikut dapat disimpulkan bahwa teknik analisis data merupakan suatu proses mengolah data baik mengelompokkan data berdasarkan variabel, mentabulasi data, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah hingga melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis. Setelah diperoleh data *pre-test* dan *post-test*, dilakukan teknik pengolahan data dan analisis data, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu data. Seperti yang dijelaskan oleh Aryani dan Mansur (2017) mengemukakan bahwa:

Pengujian ini dilakukan dengan maksud untuk melihat normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis, uji normalitas dapat dilakukan dengan teknik uji normalitas adalah Shapiro Wilk Test apabila jumlah data kurang dari 50, sedangkan jika data berjumlah lebih dari 50 maka menggunakan Kolmogorov Smirnov Test. (hlm 65)

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk pengujian normal tidaknya sebaran data. Namun pada penelitian ini, peneliti menggunakan pengujian normalitas *Shapiro Wilk*, karena lebih mudah dan jumlah sampelnya sedikit. Penghitungan uji normalitas ini dibantu dengan menggunakan *SPSS 22.00 for windows* melalui (*Shapiro-Wilk*). Kriteria pengujian dengan tarap signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah H_0 diterima apabila *Sig.* $\geq 0,05$ dan H_0 ditolak apabila *Sig.* $< 0,05$. Hipotesis yang akan diuji ialah sebagai berikut.

H_0 = data berasal dari sampel yang distribusi normal.

H_1 = data berasal dari sampel yang distribusi tidak normal.

3.6.2 Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya melakukan uji homogenitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah data tersebut berasal dari sampel atau populasi yang homogen atau tidak, serta untuk menentukan jenis analisis statistik apa yang akan digunakan selanjutnya dalam uji hipotesis data. Karena syarat dari uji statistik parametrik, data penelitian harus berdistribusi normal atau homogen.

Dalam penelitian ini analisis uji homogenitas menggunakan program *software* SPSS serie. 24, sama seperti uji normalitas data. Output data yang dihasilkan dari *deskriptive explore* tersebut menghasilkan dua analisis, yaitu normalitas dan homogenitas data. Untuk uji homogenitas mengacu pada perhitungan *Lavene Statistik* hasil output dari *software* SPSS.

3.6.3 Uji Perbedaan Dua Rata-rata (Uji-t)

Pada penelitian ini analisis data uji perbedaan dua rata-rata yang digunakan yaitu uji-t atau uji dua rata-rata digunakan untuk melihat perbedaan rata-rata antara kelompok *pretest* dan *posttest*. Uji-t ini juga sekaligus merupakan uji yang

digunakan untuk menguji hipotesis. Pengujian hipotesis didasarkan pada kriteria keputusan nilai probabilitas atau signifikansi (Sig.). Adapun kriterianya adalah sebagai berikut:

- a) Jika probabilitas (Sig.) $> 0,05$ maka H_0 diterima
- b) Jika probabilitas (Sig.) $> 0,05$ maka H_1 ditolak
- c) Jika probabilitas (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak
- d) Jika probabilitas (Sig.) $< 0,05$ maka H_1 diterima

Untuk uji DUA SISI, setiap sisi dibagi menjadi 2 hingga menjadi :

- a) Angka probabilitas / 2 > 0.025 maka H_0 diterima
- b) Angka probabilitas / 2 > 0.025 maka H_1 ditolak
- c) Angka probabilitas / 2 < 0.025 maka H_0 ditolak
- d) Angka probabilitas / 2 < 0.025 maka H_1 diterima

Dalam analisis datanya peneliti menggunakan bantuan program software SPSS versi 24, agar memudahkan peneliti dan data yang dihasilkan pun lebih akurat, caranya adalah sebagai berikut:

- a) Klik *Analyze*
- b) Klik *Compare Means*
- c) Klik *Paired Samples T Test*
- d) Pilih tes yang berbeda (pretest dan posttest) sebagai variabel tes
- e) Klik *OK*

Maka akan keluar output box atau kotak hasil dari analisis statistika tersebut.