

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode adalah suatu cara atau jalan yang ditempuh untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan dan mengumpulkan data guna memecahkan suatu masalah melalui cara-cara tertentu yang sesuai dengan prosedur penelitian. Penelitian adalah salah satu cara dalam mencari suatu kebenaran melalui cara-cara ilmiah atau metode ilmiah. Metode ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan. Sugiyono (2008:2) menyatakan ciri-ciri keilmuan sebagai berikut, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengetahui dan mengamati cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Dalam suatu penelitian diperlukan suatu metode yang sesuai dan dapat membantu mengungkapkan suatu permasalahan yang akan dikaji kebenarannya, penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitiannya. Hal ini berarti metode penelitian mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pelaksanaan pengumpulan dan analisis data. Arikunto (2007:206) menjelaskan penelitian, adalah: "Suatu proses yang dilakukan oleh

peneliti yang bertujuan untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan melalui prosedur ilmiah yang telah ditentukan.”

Dari penjelasan para ahli tersebut dapat dijelaskan kembali bahwa metode merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah memecahkan suatu permasalahan dengan menggunakan teknik atau alat-alat tertentu sehingga dapat mempermudah memperoleh hasil sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sedangkan penelitian merupakan tujuan untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah ditentukan.

Sedangkan metode penelitian yang dijelaskan Arikunto (1997:151) yaitu: ”Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpul data penelitian.” Ada beberapa metode yang biasa dipergunakan dalam suatu penelitian, di antaranya historis, deskriptif, dan eksperimen, berkaitan dengan masalah yang ingin dikaji maka metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Tentang metode eksperimen dijelaskan oleh Arikunto (2007:207) sebagai berikut:

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari ”sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Sedangkan Siregar (2004:56) menjelaskan bahwa: ”Penelitian eksperimen adalah penelitian langsung yang dilakukan terhadap suatu objek untuk menentukan pengaruh suatu variabel terhadap variabel tertentu dengan pengontrolan yang ketat”. Dari beberapa pendapat para ahli dia atas dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu penelitian dengan tujuan

untuk menentukan ada tidaknya hubungan sebab akibat dari variabel-variabel yang akan di teliti.

Hal ini untuk memperoleh gambaran yang jelas sehingga tujuan penelitian tercapai seperti yang diharapkan. Oleh karena itu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Secara spesifik dapat dikemukakan bahwa penelitian ini ingin meneliti ada tidaknya pengaruh modifikasi peraturan permainan bola voli terhadap efektivitas pembelajaran bolavoli.

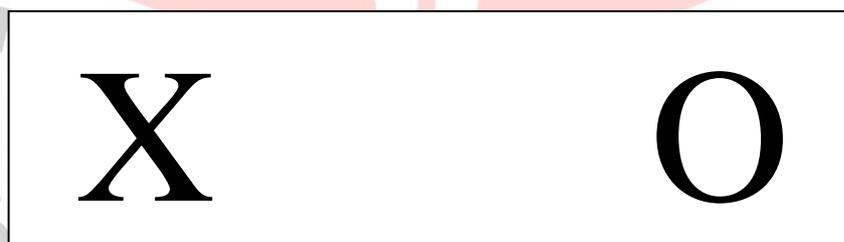
B. Desain Penelitian

Menurut Nazir (2005:84) Desain penelitian adalah “semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”. Dalam pengertian lebih sempit, desain penelitian hanya pengumpulan dan analisis data saja. Dalam desain penelitian terdapat beberapa proses yang tercakup di dalamnya, yaitu sebagai berikut Nazir (2005:84):

- a. Identifikasi dan pemilihan masalah penelitian.
- b. Pemilihan kerangka konseptual untuk masalah penelitian serta hubungan-hubungan dengan penelitian sebelumnya.
- c. Memformulasikan masalah penelitian termasuk membuat spesifikasi dari tujuan, luas jangkauan (*scope*), dan hipotesis untuk diuji.
- d. Membangun penyelidikan atau percobaan.
- e. Memilih serta memberi definisi terhadap pengukuran variabel-variabel.
- f. Memilih prosedur serta teknik sampling yang digunakan.
- g. Menyusun alat serta teknik untuk mengumpulkan data.
- h. Membuat *coding*, serta mengadakan *editing* dan *prosesing* data.
- i. Menganalisis data serta pemilihan prosedur statistik untuk mengadakan generalisasi secara *inferensi statistic*.
- j. Pelaporan hasil penelitian, termasuk proses penelitian, diskusi, serta interpretasi data, generalisasi, kekurangan-kekurangan dalam penemuan, serta menganjurkan beberapa saran dan kerja penelitian yang akan datang.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-experimental design* dengan bentuk *one-shot case study*. Dikatakan *Pre-experimental design*, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen, jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.

Paradigma dalam penelitian eksperimen model *one-shot case study* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1. *One-shot Case Study*

Keterangan :

X = Treatment yang diberikan (variabel independen)

O = Observasi (variabel dependen)

Paradigma ini dapat dibaca sebagai berikut: terdapat suatu kelompok diberi treatment atau perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. (treatment adalah sebagai variabel independen, dan hasil adalah sebagai variabel dependen).

Berdasarkan desain di atas, penelitian ini dilakukan pada satu kelas, yaitu kelas eksperimen yang belajar menggunakan modifikasi pembelajaran permainan

Roni Mohamad Ridwan, 2013

Pengaruh Modifikasi Permainan Pembelajaran Bola Voli Terhadap Efektivitas Pembelajaran Bola Voli (Studi Eksperimen Pada Siswa SMPN 2 Baleendah)

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

bola voli dan dilakukan sembilan kali pertemuan, hal ini dilakukan karena untuk melihat hasil dari efektivitas pembelajaran harus dilakukan penelitian yang berkesinambungan.

Langkah-langkah Penelitian

Mengenai langkah-langkah penelitian, Sutresna (2002:125) yang diadaptasi dari Gay (1996:91-98) menjelaskan, bahwa “Umumnya langkah penelitian diawali dengan proses penelusuran masalah, penelusuran data dan teori, perumusan hipotesis, penentuan metode penelitian, analisis dan interpretasi data, penarikan kesimpulan, implikasi dan saran.”

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Untuk memecahkan suatu masalah penelitian perlu adanya data atau informasi dari objek penelitian yang akan diteliti, dalam mendukung ketercapainya suatu tujuan penelitian yang penulis lakukan.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan kerekeristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya, jadi populasi bukan hanya orang, tetaapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi seluruh karkteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Peran populasi dalam suatu penelitian sangat diperlukan untuk mendapatkan data dan informasi yang akan diteliti berdasarkan permasalahan dalam penelitian.

Arikunto (2006:130) menjelaskan bahwa yang dimaksud populasi adalah:

Roni Mohamad Ridwan, 2013

Pengaruh Modifikasi Permainan Pembelajaran Bola Voli Terhadap Efektivitas Pembelajaran Bola Voli (Studi Eksperimen Pada Siswa SMPN 2 Baleendah)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

”keseluruhan subjek penelitian.” Sedangkan Sugiono (2003:55) menjelaskan bahwa: ”Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.” Dari pendapat tersebut, populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP N 2 Baleendah.

2. Sampel

Mengenai sampel Sugiyono (2003:56) menjelaskan, bahwa “Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Pengambilan sample dalam penelitian ini pertama dilakukan dengan cara *purposive sampling* yaitu teknik sample yang digunakan jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu didalam penentuan sample. Dalam penelitian ini penulis memilih siswa kelas VIII (delapan) karena siswa kelas VIII (delapan), umumnya berumur antara 12 sampai 14 tahun. Jadi boleh dikatakan mereka masih berada pada tingkat dasar atau pemula.

Selain itu juga karakteristik anak laki-laki dan perempuan pada kelas VIII kemampuan geraknya sudah berbeda Untuk itu penulis akan mengambil kelas VIII sebagai sample untuk melihat peningkatan efektivitas pembelajaran permainan bola voli.

Sesuai dengan penjelasan tersebut di atas, penulis memilih dan menentukan sebagian dari populasi yang ada untuk dijadikan sampel penelitian, penentuan sampel dengan maksud untuk mengurangi populasi yang terlalu banyak jumlahnya. Mengenai berapa besarnya sampel tidak ada ketentuan yang jelas berapa jumlahnya yang akan diteliti yang diambil dari populasi, maka syarat utama dari sampel tersebut adalah mewakili dari populasi yang ada. Sebagai pegangan, Arikunto (1997:120) sebagai berikut:

Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100 orang, lebih baik di ambil semua sehingga penelitiannya merupakan pengertian populasi, namun apabila subjek lebih dari 100 orang ambil 10-15% atau 20-25% untuk dijadikan sampel, tergantung setidak-tidaknya dari:

1. Kemampuan penelitian dilihat dari segi waktu, tenaga, dan dana.
2. Sempit tidaknya wilayah pengamatan dari setiap subjek.
3. Besar kecilnya resiko yang di tanggung oleh peneliti.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data merupakan salah satu faktor penting yang tidak boleh diabaikan artinya data merupakan kunci jawaban suatu pertanyaan ilmiah yang diajukan dalam penelitian. Menurut Emory (1985) yang dikutip dari Sugiyono (2010:102) bahwa “Meneliti dengan data yang sudah ada lebih tepat kalau dinamakan membuat laporan dari pada melakukan penelitian. Namun demikian dalam skala yang paling rendah laporan juga dapat dinyatakan sebagai bentuk penelitian.”

Analisis waktu dalam proses pembelajaran atau sering disebut catatan lama waktu (*durating recording*) merupakan salah satu contoh teknik untuk melihat pemanfaatan waktu dalam PBM penjas yang di dalamnya observer perlu terlebih

dahulu menetapkan jumlah kategori dan definisi dari masing-masing kategori aktivitas tersebut. Jumlah dan definisi kategori tersebut tidak terbatas, mungkin sedikit, mungkin juga banyak tergantung pada pembuatnya. Yang sering dipermasalahkan biasanya adalah kemudahan dalam melaksanakannya dan "interreliabilitas" atau objektivitas dari observer yang menggunakannya. (Suherman dan Sartono, 2008:96)

Untuk memperoleh data hasil penelitian yang berupa peningkatan efektivitas pembelajaran bolavoli siswa digunakan instrumen penelitian berupa *duration recording*. *Duration recording* mencoba mengungkapkan indikator yang menjadi bagian dari jumlah waktu aktif belajar siswa yaitu:

- 1) Manajemen (M) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) melakukan aktifitas yang bersifat manajerial misalnya pergantian bentuk latihan, menyimpan dan mengambil bola, mendengarkan aturan-aturan dalam mengikuti pelajaran, mendengarkan peringatan, ganti pakaian, kehadiran.
- 2) Aktivitas belajar (A) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) melakukan aktifitas belajar secara aktif.
- 3) Instruction (I) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk mendengarkan informasi bagaimana melakukan keterampilan (melihat demonstrasi, mendengarkan instruksi penampilan).
- 4) Waiting (W) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) tetapi tidak termasuk dalam ketiga kategori di atas (misalnya: tunggu giliran, sebagian besar siswa diam atau ngobrol tidak

melakukan kegiatan yang ditugaskan, menunggu guru untuk memberikan instruksi). (Suherman A dan Sartono, 2008: 96-97).

Berdasarkan pengertian di atas, untuk memperoleh data hasil penelitian yang berupa peningkatan efektivitas siswa digunakan instrumen penelitian berupa *duration recording* yang akan dilakukan peneliti.

Penelitian ini juga dilakukan sembilan kali pertemuan untuk mengetahui hasil dari modifikasi pembelajaran bola voli dan tercapainya tujuan pengajaran.

Menurut Suherman dan Sartono (2008: 47) bahwa

Jumlah waktu yang relatif terbatas untuk mengajar penjas di sekolah merupakan salah satu faktor pentingnya membuat perencanaan pengajaran. Rata-rata frekuensi mengajar penjas dalam seminggu satu kali dalam jumlah waktu 2x30 atau 40 menit, memang betul 2x40 menit dalam satu pertemuan tersebut rasanya cukup banyak. Tapi manakala guru harus mempertimbangkan tercapainya tujuan pengajaran, misalnya agar siswa dapat melakukan “pas bawah” waktu tersebut terasa relative singkat. Jangankan agar siswa dapat melakukan “pass bawah” dengan baik dan benar terkadang agar seluruh isi pelajaran dapat di sampaikan saja, terkadang dirasakan masih sangat kurang.

E. Teknik Analisis Data

Untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan, Pada saat data sudah terkumpul maka langkah selanjutnya yaitu dengan menganalisis data tersebut melalui perhitungan jumlah waktu aktif belajar. Adapun urutan langkah-langkah dalam pengolahan data pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Mengumpulkan format jumlah waktu aktif belajar.
2. Membandingkan jumlah waktu aktif belajar siswa.

3. Menganalisa perubahan perilaku siswa dari seluruh hasil jumlah waktu aktif belajar siswa.

Dalam pengolahan data ini, perilaku siswa selama melaksanakan kegiatan belajarnya dikategorikan sebagai aktivitas siswa yaitu jumlah waktu aktif belajar (JWAB). Aktivitas belajar siswa selama belajar melakukan tugas gerak yang diinstruksikan guru penjas melalui penerapan modifikasi pembelajaran permainan bolavoli. Untuk lebih jelasnya pemanfaatan waktu lihat tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1.FORMAT ANALISIS PEMANFAATAN WAKTU

Sekolah :		Kelas :		Waktu :	
Hari/tgl :		Pengajar :		Pengamat :	
0		35		70	
5		40		75	
10		45		80	
15		50		85	
20		55		90	
25		60			
30		65			

Keterangan

Waktu pengelolaan = total waktu pengelolaan : total jam pelajaran x seratus

Waktu instruksi = total waktu instruksi : total jam pelajaran x seratus

Waktu belajar = total waktu belajar : total jam pelajaran x seratus

Waktu tunggu = total waktu tunggu : total jam pelajaran x seratus