

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

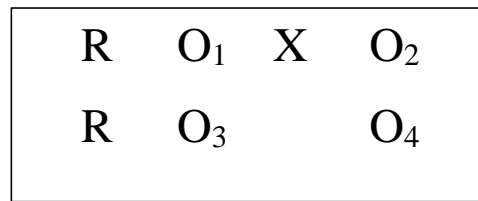
Metode penelitian harus disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian yang diinginkan, hal ini dilakukan untuk memperoleh dan analisis data. Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, Sugiyono (2015, hlm. 3). Dalam menggunakan suatu metode tergantung pada penelitian yang hendak dicapai. Suatu metode dikatakan efektif apabila dalam prosesnya terlihat adanya perubahan positif menuju ke arah yang diharapkan. Efektif tidaknya suatu metode dilihat dari penggunaan waktu, fasilitasnya, biaya dan tenaga kerja, yang digunakan sehemat mungkin tetapi mencapai hasil yang maksimal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Sugiyono (2015, hlm. 107) menjelaskan bahwa “penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen merupakan suatu percobaan langsung untuk mengetahui sebab dan akibat. dengan demikian, penulis memilih metode eksperimen untuk melakukan penelitian. Tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan *soccer like game* terhadap kerjasama dan pemahaman bermain sepakbola siswa.

#### **3.2 Desain Penelitian**

Agar mempermudah langkah-langkah penelitian, diperlukan suatu alur penelitian yang dijadikan pegangan agar peneliti tidak keluar dari ketentuan yang sudah ditetapkan sehingga tujuan dan hasil yang diperoleh sesuai dengan harapan. Sugiyono (2015, hlm 108) mengungkapkan terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu:

Desain yang digunakan penulis dalam penelitian ini *Pretest-Posttest Control Group Design* menurut Sugiyono (2015, hlm. 111) dapat di gambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Pretest-Posttest Control Design**  
**Sumber: Sugiyono (2015, hlm. 111)**

Keterangan :

R = Pengambilan sampel secara acak

X = Perlakuan pada kelas eksperimen

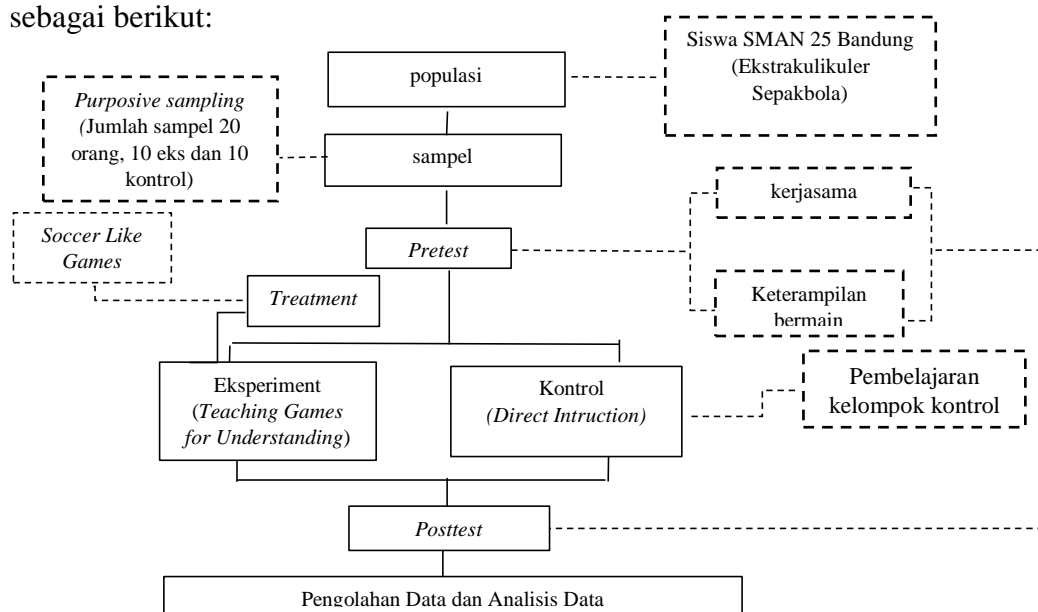
O<sub>1</sub> = Pretest pada kelas eksperimen

O<sub>2</sub> = Posttest pada kelas eksperimen

O<sub>3</sub> = Pretest pada kelas kontrol

O<sub>4</sub> = Posttest pada kelas kontrol

zSugiyono (2015, hlm. 193) menjelaskan bahwa “pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara”. Dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview, kuesioner (angket), observasi. Langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:



**Gambar 3.2 Langkah-langkah Pengumpulan Data**

Dea Saepul Rizal, 2020

**PENGARUH PERMAINAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KERJASAMA DAN PEMAHAMAN BERMAIN SEPAKBOLA**

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

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Sugiyono (2015, hlm. 117) menjelaskan 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. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 25 Bandung yang aktif dalam ekstrakurikuler sepakbola berjumlah 50 orang.

#### 3.3.2 Sampel

Sugiyono (2015, hlm. 118) menjelaskan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sampel purposive atau *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis mengambil metode pengambilan sampel yaitu sampel purposive dengan ciri-ciri dari pengambilan sampel adalah siswa kelas XI yang aktif dalam ekstrakurikuler sepakbola dengan jumlah sampel 20 orang (10 eksperimen dan 10 kontrol).

Peneliti menentukan kelompok eksperimen dan kelompok control dengan cara dipilih sesuai jumlah sampel. Karena penelitian ini menggunakan sampel purposive, peneliti mengambil data pretest terlebih dahulu dan peneliti membagi kelompok sesuai ranking (ganjil dan genap) dan pengundian, setelah dilakukan pengundian baru diketahui mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

#### 3.3.3 Pretest

*Pretest* dilakukan sebelum perlakuan (Pendekatan permainan *soccer like games* pada materi permainan sepakbola). *Pretest* dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan keterampilan bermain dan aspek kerjasama yang dimiliki siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk mendapatkan data peningkatan kerjasama dilakukan menggunakan angket kerjasama dan untuk menilai pemahaman bermain dilakukan menggunakan instrument GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*). Setelah data diperoleh melalui instrument masing-masing, kemudian data diolah dan diinterpretasikan ke dalam skor *pre test* masing-masing variabel.

### **3.3.4 Posttest**

Setelah melalui treatment dengan waktu yang ditentukan, langkah selanjutnya adalah melakukan *posttest*. Pelaksanaan *posttest* ini yaitu untuk mengukur kerjasama siswa dengan menggunakan angket serta melakukan test pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) untuk mendapatkan hasil keterampilan bermain sepakbola siswa. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data akhir dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## **3.4 Waktu dan Tempat Penelitian**

### **3.4.1 Waktu**

Dalam penelitian ini penulis membuat jadwal pembelajaran seminggu tiga kali dalam satu minggu. Seperti yang ditingkatkan oleh Juliantine dkk (2015, hlm. 35) “latihan dilakukan sebaiknya 3 kali dalam seminggu” dengan menentukan intensitas latihan dilakukan 3 kali dalam seminggu maka kemungkinan tingkat keberhasilannya tinggi. Jadi dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen ini dilakukan minimal 16 kali pertemuan yang dilaksanakan pada ekstrakurikuler sepakbola di SMA Negeri 25 Bandung. Diantaranya digunakan untuk 1 hari *pre-test*, 14 hari *treatment*, 1 hari *post-test*.

### **3.4.2 Tempat penelitian**

Lokasi penelitian pengaruh Permainan *soccer like games* terhadap kerjasama dan pemahaman bermain sepakbola siswa, dilaksanakan di lapangan SMA Negeri 25 Bandung.

## **3.5 Instrumen Penelitian**

Dalam sebuah penelitian diperlukan alat ukur yang sesuai dengan karakteristik penelitian dan supaya mendapatkan hasil yang objektif. Sugiyono (2015, hlm 147) menjelaskan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket (kuisioner) dan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*)

### 3.5.1 *Game Performance Assessment Instrument*

Matzler (2005, hlm. 147) mengenai GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) menyatakan bahwa “instrumen penilaian pemahaman bermain sepakbola yang bertujuan mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung”. Ada tujuh komponen tingkatan pemahaman bermain sepakbola siswa yaitu:

- a. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
- b. Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
- c. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
- d. Melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilih.
- e. Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau melempar.
- f. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
- g. Menjaga atau mengikuti gerakan lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan.

**Tabel 3.4 Lembar Observasi.  
(Metzler, 2005, hlm. 362)**

No	Aspek Yang Dinilai Pemahaman Bermain																									Jumlah																				
	Nama Siswa					Kembali Ke Posisi					Menyesuaikan Diri					Membuat Keputusan					Melaksanakan Keterampilan Tertentu						Memberikan dukungan					Melapis Teman					Menjaga atau Mengikuti gerakan lawan									
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5						

Keterangan skor :

Skor 5 = Siswa melakukan 5 kriteria yang ditentukan

Skor 4 = Siswa melakukan 4 kriteria yang ditentukan

Skor 3 = Siswa melakukan 3 kriteria yang ditentukan

Skor 2= Siswa melakukan 2 kriteria yang ditentukan

Skor 1 = Siswa melakukan 1 kriteria yang ditentukan

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan ( Arikunto, 2010, hlm. 53). Test yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran pendekatan TGFU. Dalam merancang semua item pendekatan pembelajaran peneliti menggunakan RPP/program. Hasil dari test ini untuk mengukur kerjasama dan pemahaman

bermain sepakbola siswa.

### 3.5.2 Kuesioner (angket)

Menurut sugiyono (2015, hlm. 199) menjelaskan bahwa “kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab”. Kuesioner atau angket pada umumnya digunakan sebagai itrumen penelitian survei atau riset yang menggunakan pendekatan kuantitatif.

Dea Saepul Rizal, 2020

**PENGARUH PERMAINAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KERJASAMA DAN PEMAHAMAN BERMAIN SEPAKBOLA**

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

Kuesioner atau angket bisa terdiri atas dua pertanyaan yang bersifat tertutup dan terbuka. Kuesioner dengan pertanyaan tertutup memberi opsi responden untuk memilih jawaban yang sudah tertulis dalam kuesioner. Pertanyaan terbuka memberi kesempatan pembaca untuk menuliskan jawaban sendiri.

Kuesioner ini diberikan sebelum memberikan treatment untuk mengukur aspek kerjasama siswa. Adapun kisi-kisi angket atau kuesioner seperti gambar dibawah ini:

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Kerjasama  
(Auwele, 1999)**

Definisi Konsep	Definisi Oprasional	Indikator	Sub Indikator
<p>Auweele dkk. (1999, hlm. 389) menjelaskan “<i>One of the specific features of sport and physical activities is that cooperation (acting together to attain a shared goal</i>”).</p> <p>Salah satu ciri khusus dari olahraga dan aktifitas jasmani adalah kerjasama(bertindak bersama-sama untuk mencapai tujuan bermasa).</p> <p>Dilanjutkan, Kalley dan Thibaut (1969) dalam Auweele dkk. (1999, hlm. 381) menjelaskan “<i>A structure is said to be cooperative whenever the reward attributed to an individual is directly propotional to the</i></p>	<p>Dari definisi konsep yang telah disampaikan oleh ahli, pengertian yang dapat diambil tentang kerjasama adalah suatu tindakan yang dilakukan secara bersama-sama yang dalam prosesnya akan terbentuk sebuah (<i>reward</i>) yaitu apresiasi kepada suatu prestasi dalam usaha mencapai tujuan yang sama, maka setiap individu bekerja secara bersama-sama dan saling membantu serta berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas agar dapat mencapai hasil yang lebih baik dan memudahkan dalam pekerjaanya.</p>	<p>Deutsch (1949) dalam Auweele dkk. (199, hlm. 391-392) menyebutkan melalui indikator yang mewujudkan pola kerjasama pada siswa yaitu:</p> <p><b>(1) Acting together</b> (bertindak bersama-sama),</p> <p><b>(2) Reaching a goal</b> (mencapai tujuan),</p> <p><b>(3) Helping and coll</b>(Arnason et al., 2004)<b>aborating</b> (membantu dan kolaborasi)</p> <p>lebih lanjut mengenai indikator tersebut, Auweele dkk. (1999, hlm.</p>	<p>(1) <b>Acting together</b> (bertindak bersama-sama),</p> <p>1. Bekerja secara kelompok</p> <p>a. Bekerjasama sebelum pembelajaran</p> <p>b. Bekerjasama di dalam pembelajaran</p> <p>c. Bekerjasama setelah pembelajaran</p> <p>2. Pemecahan masalah kelompok</p> <p>a. Pemahaman bermain</p> <p>b. Sikap dalam permainan</p> <p>c. Melakukan keterampilan</p> <p>(2) <b>Reaching a goal (mencapai tujuan)</b>,</p> <p>1. Saling berkomunikasi</p> <p>1.1. Berkomunikasi pada saat sebelum pelajaran</p> <p>1.2. Berkomunikasi di dalam pembelajaran</p> <p>1.3. Berkomunikasi setelah pembelajaran</p> <p>2. Pembagian keputusan</p> <p>2.1 Keputusan yang di ambil saat menguasai bola</p>

<p><i>prodaction of the group</i>".</p> <p>Struktur di katakan menjadi kerjasama ketika penghargaan yang dikaitkan dengan seseorang secara langsung sebanding dengan hasil yang diperoleh dari kelompok.</p>	<p><b>Penghargaan</b> (<i>reward</i>) adalah sebuah bentuk apresiasi kepada suatu prestasi tertentu yang diberikan, baik oleh dan dari perorangan ataupun suatu lembaga yang biasanya diberikan dalam bentuk material atau ucapan.</p> <p><b>Fungsi Penghargaan</b></p> <p>Ada tiga fungsi penting dari penghargaan yang berperan besar bagi pembentukan tingkah laku yang diharapkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperkuat motivasi untuk memacu diri agar mencapai prestasi.</li> <li>2. Memberikan tanda bagi seseorang yang memiliki kemampuan lebih.</li> <li>3. Bersifat Universal.</li> </ol> <p>Daftar Pustaka:</p> <p>Prof. Dr. FX. Suwanto, M.S. .2011. <i>Perilaku Keorganisasian</i>: Universitas Atma Jaya Yogyakarta</p> <p>Prof. Dr. Sodang P. Siagian, M.P.A 2002. <i>Kiat meningkatkan Produktivitas Kerja</i>. Jakarta : Rineka Cipta</p>	<p>392) menjelaskan “<i>The first two levels of co-opration exist in sporr and P .E., whereas the thrid level is moreapplicable only to P .E.</i>”</p> <p>Dua tingkatan pertama dari kerjasama terdiri dari olahraga dan Pendidikan Jasmani, sementara tingkatan ketiga lebih dapat diterapkan pada Pendidikan Jasmani.</p>	<p>2.2 Keputusan yang di ambil pada saat tidak menguasai bola</p> <p><b>(3) Helping and collaborating (membantu- berkolaborasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saling membantu       <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Symmetrical situation (situasi pada tingkatan yang sama)</li> <li>1.2 Dissymmetry situation (situasi pada tingkatan yang berbeda)</li> </ol> </li> <li>2. Saling memberi dukungan       <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 Dukungan motivasi dalam pembelajaran</li> <li>2.2 Dukungan iteraksi sosial dalam pembelajaran</li> <li>2.3 Dukungan kepedulian dalam pembelajaran</li> </ol> </li> </ol>
--	---	---	--



Indikator dalam penyusunan yang telah dirumuskan ke dalam bentuk kisi-kisi tersebut selanjutnya akan dijadikan bahan penyusunan butir-butir dalam bentuk pertanyaan dengan kemungkinan jawaban yang tersedia.

Berdasarkan uraian tentang alternatif jawaban dalam angket/kuesioner, penulis memberikan keterangan untuk mengisi kuesioner/angket, sebagai berikut:

Keterangan :

SL = Selalu                      HTP = Hampir Tidak pernah

TP = Tidak Pernah    S = Sering

### **3.6 Uji Validitas dan Realibilitas Instrument**

#### **3.6.1 Validitas**

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kepalidan dan kesahihan sesuatu intrumen. Instrumen yang valid akan mempunyai validitas yang tinggi, begitu juga sebaliknya. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi test mencerminkan ciri atribut yang hendak diukur. Rumus dari validitas angket yaitu  $r_{hitung} > r_c$ .

#### **3.6.2 Reliabilitas**

Reliabilitas alat ukur menunjukkan derajat atau konsistensi alat ukur yang bersangkutan. Reliabilitas menunjuk pada suta pengertian bahwa sesuatu instrument yang cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karen intrumen tersebut sudah baik ( Arikunto, 2010: 221).

### **3.7 Teknik Analisis Data**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdapat pada data utama yaitu soal tes.

Pengolahan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data *pretest* dan *posttest*. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) V.25 dengan signifikan 95%. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan sebelum data diolah

berdasarkan model-model penelitian yang diajukan. Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam suatu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data distribusi normal. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *shapiro-wilk*. Dasar pengambilan keputusan berdasarkan probabilitas menurut Sugiyono (2013, hlm. 257) adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai probabilitas  $> 0,05$  maka dikatakan bahwa populasi berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai probabilitas  $\leq 0,05$  maka dikatakan bahwa populasi berdistribusi tidak normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian dari beberapa populasi sama atau tidak. Taraf signifikan yang digunakan adalah  $\alpha = 0.05$ . Cara menafsirkan uji *levene test* menurut sugiyono (2013, hlm. 256) ini adalah sebagai berikut: Jika nilai hitung  $< 0.05$ , maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

- 1) Jika nilai hitung  $> 0.05$ , maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama.
- 2) Jika nilai hitung  $> 0.05$ , maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama.

#### c. Uji-T

Uji-t yang digunakan pada penelitian ini adalah *independent t test*. *Independent t test* adalah uji komparatif atau uji beda untuk mengetahui adakah perbedaan mean atau rerata yang bermakna antara 2 kelompok bebas yang beskala interval/rasio. Perlakuan pertama dilakukan sebelum diberi dua perlakuan tertentu dan pengukuran kedua dilakukan sesudahnya. Apabila suatu perlakuan tidak memberikan pengaruh maka perbedaan rata-ratanya adalah nol, dengan asumsi dan distribusi normal.