

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu

Penelitian dilaksanakan sesuai dengan prosedur-prosedur yang harus ditempuh mulai dari mengajukan proposal hingga penyusunan laporan. Pelaksanaan eksperimen ini berlangsung selama 12 kali pertemuan yang akan dilakukan pada ekstrakurikuler futsal di SMAN 1 Jampangkulon. Penelitian ini terhitung dari bulan Juli sampai dengan bulan Agustus.

2. Tempat Penelitian

Lokasi untuk penelitian mengenai pengaruh gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar dalam bermain futsal bertempat di lapangan SMAN 1 Jampangkulon.

3.2 Metode Penelitian

Metode dalam penelitian adalah cara yang ditempuh untuk mengungkapkan suatu permasalahan. Penelitian suatu karya ilmiah tidak akan terlepas dari metode yang digunakan dalam penelitian. Menggunakan metode dalam penelitian harus disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian. Hal ini berarti metode penelitian sangatlah penting dalam pengumpulan data dalam penelitian. Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan untuk memudahkan memecahkan masalah melalui teknik dan alat tertentu, sehingga akan memperoleh hasil yang diharapkan berdasarkan tujuan peneliti. Dalam hal ini Wolery Mark (2011, hal. 104) mengemukakan "*Research methods are useful for many of the issues and questions faced in early intervention*". Pada penjelasan tersebut menyatakan bahwa metode penelitian berguna untuk memecahkan masalah dan menjawab pertanyaan yang dihadapi.

Dalam menggunakan suatu metode tergantung pada penelitian yang hendak dicapai, atau dengan kata lain penggunaan suatu metode harus melihat sejauh mana efektif, efisien dan relevansinya. 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. Relevan atau tidaknya suatu metode dapat dilihat dari kecocokan, kegunaan dan tidak terjadi banyaknya penyimpangan pada saat proses penggunaan metode tersebut maka metode tersebut dikatakan relevan atau sesuai.

Dalam penelitian ini, maka metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Tentang metode eksperimen Sugiyono (2017, hlm. 72) mengemukakan bahwa “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Dalam hal ini yaitu pengaruh gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar bermain futsal.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan untuk memperoleh hasil penelitian dari masalah yang diselidiki. Jadi dalam penelitian eksperimen harus ada perlakuan yang dicobakan. Dalam penelitian ini variabel bebasnya yaitu gaya mengajar resiprokal dan variabel terikatnya yaitu hasil dalam bermain futsal.

3.3 Desain Penelitian dan Langkah-langkah Penelitian

Penelitian eksperimen mempunyai berbagai macam desain yang dapat digunakan dalam penelitian. Penggunaan desain tersebut disesuaikan dengan aspek penelitian dan pokok permasalahan dari penelitian itu sendiri. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest*.

O1 X O2

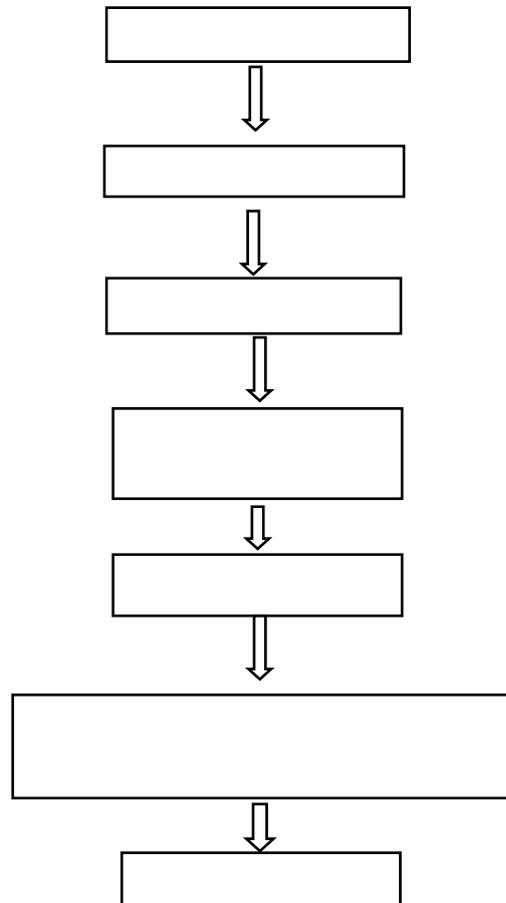
Gambar3.1
Desain Penelitian

Sumber: Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D

Keterangan :

- | | |
|-------|--|
| O1 | : Nilai Pretest (sebelum diberi perlakuan) |
| O2 | : Nilai Posttest (setelah diberi perlakuan) |
| O2-01 | : Pengaruh perlakuan terhadap terhadap hasil belajar |

Langkah-langkah penelitian yang penulis akan lakukan adalah sebagai berikut



Gambar3.2
Langkah-langkah Penelitian

3.4 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam proses pemecahan masalah dalam penelitian diperlukan data, dan data diperoleh dari obyek penelitian atau populasi yang diselidiki. Populasi dalam suatu penelitian merupakan kumpulan individu atas obyek yang mempunyai karakteristik tertentu. Dalam hal ini Bret Hanlon and Bret Larget (2011, hlm. 7) mengemukakan “*A population is all the individuals or units of interest; typically, there is not available data for almost all individuals in a population*”. Pada penjelasan tersebut menyatakan populasi adalah semua individu yang menjadi bagian dari penelitian yang ditetapkan oleh peneliti. Sejalan dengan pendapat tersebut Sugiyono (2017, hlm. 80) mengemukakan “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”

Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa SMANegeri 1 Jampangkulon yang mengikuti ekstrakurikuler futsal.

2. Sampel

Setelah menentukan populasi, langkah selanjutnya adalah menentukan sampel. Bret Hanlon and Bret Larget (2011, hlm. 7) mengemukakan “*A sample is a subset of the individuals in a population; there is typically, data available for individuals in samples*”. Pada penjelasan tersebut menyatakan sampel adalah sebagian individu atau wakil dari suatu populasi. Sugiyono (2017, hlm. 81) mengemukakan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Selain itu Arikunto mengemukakan bahwa “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMAN 1 Jampangkulon. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling insidental. Sugiyono (2017, hlm. 85) mengemukakan bahwa “Sampling insidental adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber

data”. Hal ini dikarenakan populasi ekstrakurikuler futsal di SMAN 1 Jampangkulon tidak tentu akan hadir semua dalam penelitian initergantug pada situasi, kondisi dan waktu dalam pelaksanaannya.

3.5 Instrumen Penelitian

Setelah menentukan metode yang digunakan dalam penelitian, selanjutnya diperlukan data untuk memecahkan masalah dalam penelitian untuk mengukur data dari sampel yang diteliti menggunakan instrumen. Sugiyono (2017, hlm. 102) mengemukakan bahwa, “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”.

Berdasarkan hal tersebut penulis memilih instrument dalam penelitian ini menggunakan The Game Performance Assesment Instrument (GPAI). Penilaian penampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Untuk membantu guru menilai penampilan bermain siswa sewaktu permainan berlangsung Griffin, Mitchell, dan Oslin telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama Game Performance Assesment Instrument (GPAI) yaitu instrument penilaian keterampilan bermain yang bertujuan mengobservasi dan mendata prilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung.

Komponen-komponen yang ada di dalam GPAI meliputi base, adjust, decision, skill execution, support, cover dan guard/mark. Keterangan komponen-komponen tersebut tercantum dalam tabel dibawah ini. Daniel Memmert and Stephen Harvey (2008, hlm. 222) mengemukakan tabel observasi GPAI :

Tabel 3.1
Game Components Observed in the GPAI (Generic Definition)

<i>Game Component</i>	<i>Description</i>
<i>Decision Making</i>	<i>Makes appropriate decisions about what to do with the ball (or projectile) during a game</i>
<i>Skill execution</i>	<i>Efficient execution of selected skills</i>
<i>Adjust</i>	<i>Movement of the performer, either offensively, as neccessitated by the flow of the game</i>

Cover	<i>Provides appropriate defensive cover, help, backup for a player making a challenge for the ball (or projectile)</i>
Support	<i>Provides appropriate support for a teammate with the ball (or projectile) by being in a position to receive a pass</i>
Guard/Mark	<i>Appropriate guarding/marketing of an opponent who may or may not have the ball (or projectile)</i>
Base	<i>Appropriate return of the performer to a recovery (base) position between skill attempts</i>

Tabel 3.2
Komponen yang Diamati dalam GPAI

Komponen	Kriteria
1. <i>Home base</i>	Pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu, baik pada saat bertahan atau menyerang.
2. <i>Adjust</i>	Pergerakan seorang pemain yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, baik pada saat menyerang atau bertahan.
3. <i>Decision making</i>	Keputusan yang diambil pemain dalam situasi, situasi permainan, baik pada saat menyerang atau bertahan.
4. <i>Skill execution</i>	Setelah membuat keputusan barulah seorang pemain melakukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang digunakannya.
5. <i>Support</i>	Memberikan dukungan kepada teman seregunya baik pada saat bertahan maupun menyerang.
6. <i>Cover</i>	Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
7. <i>Guard or mark</i>	Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Di bawah ini merupakan contoh-contoh penghitungan *performance* yang dikemukakan oleh Mitchell, Oslin, dan Griffin (2013):

- *Game involvement* = jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah *skill executions* yang efisien + jumlah *skill executions* yang tidak efisien + jumlah *supporting movements*
- *Decision making Index (DMI)* = pembuatan jumlah keputusan yang tepat / (jumlah pembuatan jumlah keputusan yang tepat) + pembuatan jumlah keputusan yang tidak tepat
- *Skill execution index (SEI)* = jumlah *skill executions* yang efisien / (jumlah *skill executions* yang efisien) + jumlah jumlah *skill executions* yang tidak efisien
- *Support index (SI)* = jumlah *supporting movements* yang tepat / (jumlah *supporting movements* yang tepat) + jumlah *supporting* yang tidak tepat
- *Game performance* = (DMI + SEI + SI) / 3.
(% keputusan yang dibuat + % kemampuan dalam mengeksekusi) /

Dalam penelitian ini, terdapat tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (*decision making*), melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*), dan memberi dukungan (*support*). Adapun penjabarannya seperti di bawah ini:

Tabel 3.3
Instrumen Pengukuran Penampilan Bermain Untuk Invasion Game (GPAI)

Instrumen Pengukuran Penampilan Bermain Untuk Invasion Game(GPAI)	
Kelas:_____ Evaluator:_____ Tim:_____ Permainan:_____ Tanggal Observasi:_____	
Pemberian Skor TT = Tidak Tepat T = Tepat TE = Tidak Efisien E = Efisien TT = Tidak Tepat T = Tepat	
Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas. • Siswa berusaha menerima bola yang dioper dari temannya. • Siswa berusaha menggiring bola untuk membebaskan diri dari lawan. • Siswa berusaha melakukan tembakan bola ketika dalam posisi tanpa penjagaan lawan.
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengoper bola dengan tepat kepada temannya. • Siswa berhasil mengontrol bola dengan baik

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menggiring bola ke daerah pertahanan lawan. • Siswa melakukan tendangan ke gawang
3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berusaha bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola. • Siswa berusaha melakukan operan dan bergerak mendukung penyerangan. • Siswa berusaha membebaskan temannya untuk melakukan penyerangan. • Siswa berusaha mengambil bola dari lawan untuk melakukan penyerangan.

(Sumber :Mitchell, J. L. Oslin, dan L.L. Griffin, 2013 hlm. 50)

Tabel3.4
Format Penilaian Penampilan Bermain Futsal

No.	Nama	Decision Making		Skill Execution		Support	
		T	TT	E	TE	T	TT

Adapun format penilaian seperti dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 3.5
Pengukuran GPAI

NAMA :
Penampilan Bermain = + + + + + =
Decision Making = T : (T+ TT) =
Skill Execution = E : (E+TE) =
Support = T : (T+TT) =
Skor Penampilan Bermain = (DM + SE + SU) : 3 =
NILAI =

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Adapun jadwal pelaksanaan eksperimen yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Tes Awal

Tes awal dilaksanakan dengan bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi treatment/perlakuan dengan cara bermain futsal 5 vs 5

2. Pelaksanaan Eksperimen

Mosston and Ashworth (2008, hlm. 116) mengemukakan tujuan materi sasaran subyek materi pembelajaran dan tujuan perilaku dalam gaya mengajar resiprokal sebagai berikut:

1. Sasaran Subyek

- a. Untuk menginternalisasi spesifik subjek masalah dengan berulang-ulang
- b. Peluang untuk berlatih dengan yang ditunjuk pengamat
- c. Untuk memvisualisasikan langkah-langkah, urutan, ataurincian yang terlibat dalam tugas yang diberikan
- d. Untuk belajar menggunakan materi pelajaran kriteria untuk membandingkan, kontras, dan menilai kinerja
- e. Untuk berlatih mengidentifikasi dan mengoreksi kesalahan segera
- f. Untuk mempraktekkan tugas tanpa mengajar

2. Tujuan Perilaku

- a. Untuk memperluas kemampuan sosialisasi dan interaksi
- b. Untuk melatih keterampilan komunikasi yang meningkatkan hubungan timbal balik
- c. Untuk belajar memberi dan menerima umpan balik dari teman sebaya
- d. Untuk mengembangkan kesabaran, toleransi, dan penerimaan perbedaan kinerja orang lain
- e. Untuk mengembangkan empati
- f. Untuk mempelajari perilaku sosial
- g. Untuk mengembangkan ikatan sosial yang melampaui tugas
- h. Untuk mempercayai berinteraksi / bersosialisasi dengan orang lain
- i. Untuk mengalami imbalan (perasaan) melihat seseorang

.Mosston and Ashworth (2008, hlm. 124) mengemukakan implikasi dalam mengajar dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal, yaitu sebagai berikut:

- Guru menerima proses sosialisasi antara pengamat dan pelaku sebagai tujuan yang diinginkan dalam pendidikan.
- Guru mengakui pentingnya mengajar peserta didik untuk memberi umpan balik yang akurat dan obyektif satu sama lain.
- Guru mampu mengalihkan kekuatan memberikan umpan balik kepada peserta didik untuk durasi episode gaya Resiprokal.
- Guru belajar perilaku baru yang membutuhkan menahan diri dari langsung komunikasi dengan pelaku tugas (pelaku).
- Guru mau memperluas tingkah lakunya dan luangkan waktu yang dibutuhkan untuk para siswa pelajari peran baru ini dalam membuat keputusan tambahan.
- Guru mempercayai siswa untuk membuat keputusan tambahan bergeser ke mereka.
- Guru menerima kenyataan baru di mana dia bukan satu-satunya sumber informasi, penilaian, dan umpan balik.

- Para peserta dapat terlibat dalam peran timbal-balik dan membuat keputusan tambahan.
- Para pembelajar dapat memperluas peran aktif mereka dalam proses pembelajaran.
- Peserta didik dapat menghabiskan waktu belajar (dengan menggunakan lembar kriteria) dalam hubungan timbal balik tanpa kehadiran guru yang konstan.

Pelaksanaan pemberian treatment/perlakuan dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan. Dalam satu minggu dilakuan 3 kalipertemuan.

3. Pelaksanaan Tes Akhir

Pelaksanaan tes akhir dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi treatment/perlakuan gaya mengajar resiprokal sebanyak 12 kali pertemuan dengan bermain futsal 5 vs 5.

3.7 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh selanjutnya diolah dengan menggunakan cara-cara statistika agar diperoleh kesimpulan yang benar. Adapun rumus-rumus statistika yang digunakan untuk mengolah data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mencari nilai rata-rata dari setiap variable

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} : Nilai rata-rata

x : Skor yang didapat

n : Banyaknya data/jumlah sampel

Σ : Menyatakan jumlah

2. Mencari simpangan baku

$$s = \frac{\Sigma \sqrt{(xi - \bar{x})^2}}{\sqrt{n - 1}}$$

Keterangan :

s : Simpangan baku yang dicari

n : Jumlah sampel

$\Sigma\sqrt{(xi - \bar{x})^2}$: Jumlah kuadrat nilai data dikurangi rata-rata

3. Uji kenormalan secara parametric dengan uji liliefors, dimana prosedur pengajiannya adalah sebagai berikut :
 - a. Membuat tabel penolong untuk mengurutkan data terkecil sampai terbesar, kemudian mencari rata-rata dan simpangan baku.
 - b. Mencari Z skor dan tempatkan pada kolom Zi dengan menggunakan rumus :

$$Z_i = \frac{xi - \bar{x}}{s}$$
 (\bar{x} dan s merupakan rata-rata dan simpangan baku dari sampel)
 - c. Mencari luas Zi pada tabel Z
 - d. Pada kolom F(Zi), untuk luas daerah yang bertanda negatif maka $0,5 -$ luas daerah, sedangkan untuk luas daerah negatif maka $0,5 +$ luas daerah.
 - e. S(Zi), adalah urutan n dibagi jumlah n.
 - f. Hasil pengurangan F(Zi) – S(Zi) tempatkan pada kolom F(Zi) – S(Zi).
 - g. Mencari data / nilai yang tertinggi, tanpa melihat (-) atau (+), sebagai nilai L_0 .
 - h. Membuat kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis :
 1. Jika $L_0 \geq L_{tabel}$ tolak H_0 dan H_1 diterima artinya data tidak berdistribusi normal.
 2. Jika $L_0 \leq L_{tabel}$ terima H_0 artinya data berdistribusi normal.
 - i. Mencari nilai L_{tabel} , membandingkan L_0 dengan L_t
 - j. Membuat kesimpulan.

4. Pengujian homogenitas variansi

Menguji homogenitas variansi dimaksud untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian ini homogen atau tidak. Uji homogenitas menggunakan rumus :

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Variansi didapat dari simpangan baku yang dikuadratkan. Untuk kriteria pengujian adalah : terima hipotesis jika $F_{hitung} <$ dari F_{tabel} distribusi dengan derajat kebebasan = (dk pembilang, dk penyebut). dk = n-1, dengan $\alpha = 0,05$.

5. Menguji signifikansi

Maksudnya adalah untuk menguji kesamaan dua rata-rata antara faktor internal dan faktor eksternal. Untuk menguji kesamaan dua rata-rata ini ditentukan oleh uji normalitas terlebih dahulu. Jika setelah uji normalitas ternyata berdistribusi normal, kemudian dilakukan uji t untuk menguji kesamaan dua rata-rata. Prosedur untuk uji t adalah sebagai berikut :

- a. Mencari rata-rata dihitung dengan rumus :

$$\bar{D} = \frac{\sum D}{N}$$

- b. Varian dihitung dengan rumus :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

- c. Simpangan baku dengan rumus :

$$S\bar{D} = \frac{SD}{\sqrt{N}}$$

- d. T hitung didapatkan dengan cara memasukan pada rumus berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{D}}{S\bar{D}}$$

- e. Membandingkan nilai t hitung yang telah dicari dengan nilai t_{tabel} , dengan derajat kebebasan $dk = (n-2)$ dan taraf signifikansi 0,05.

Jika t_{hitung} lebih $> t_{tabel}$ maka data tersebut signifikan.