

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian dibutuhkan sebuah metode, penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan dari penelitian. Metode penelitian digunakan untuk memudahkan peneliti dalam pengumpulan dan analisis data. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 3) menyatakan bahwa “metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Dalam penggunaan suatu metode penelitian tentunya harus sesuai dengan ciri-ciri keilmuan itu sendiri. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 3) menyatakan ciri-ciri keilmuan, 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 dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Menurut penjelasan tersebut sebuah penelitian dapat dilakukan tergantung genunaan dan tujuan dari peneliti tersebut. Selain itu penelitian juga harus sesuai dengan ciri-ciri keilmuan yang dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yng digunakan, dan proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 107) menyatakan bahwa “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.” Metode ini digunakan karena merupakan rangkaian kegiatan

percobaan dengan tujuan menyelidiki suatu hal atau masalah sehingga diperoleh
suatu hasil.

Selain itu peneliti juga ingin mengetahui pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

Metode penelitian eksperimen ini, harus terdapat dua faktor yang di uji cobakan. Dalam penelitian ini faktor yang diujicobakan dan merupakan variabel bebas adalah pendekatan taktis, dan variabel terikatnya adalah keterampilan bermain hoki. berdasarkan hal tersebut penulis menyimpulkan bahwa metode eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

3.2 Partisipan

Partisipan adalah orang-orang yang terlibat dalam penelitian, adapun penjelasan partisipan yang dimaksud adalah berkaitan dengan partisipan yang terlibat, karakteriitik yang terlibat dalam partisipan, dan dasar pertimbangan pemilihan partisipan. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti, merupakan partisipan sebagai penulis dan observer.
2. Siswa dan siswi SMA Negeri 26 Bandung, yang mengikuti ekstrakurikuler hoki, yang beralamat di jalan Sukaluyu No. 26, Cipadung, Cibiru, kota Bandung, Jawa Barat. Sebagai populasi dan sampel.
3. Guru dan Pelatih Ekstrakurikuler hoki SMA Negeri 26 Bandung sebagai observer untuk membantu mengobservasi.

3.3 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 117) menyatakan 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 (2006, hlm. 130) mengatakan bahwa “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya adalah penelitian populasi.” Berdasarkan pendapat tersebut maka

dalam penelitian ini penulis menetapkan populasi yang digunakan adalah siswa-siswi SMA Negeri 26 Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler hoki.

Mengenai sampel, menurut Sugiyono (2014, hlm. 118) menyatakan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dalam proses penelitian ini, penulis mengambil sebagian dari populasi untuk di jadikan sampel. Tentang jumlah sampel penelitian penulis berpedoman kepada pendapat Arikunto (2006, hlm. 134) sebagai berikut:

Untuk sekedar acuan-acuan maka apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjek besar dapat diambil antara 10-15% atau 25% atau lebih.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 124) menyatakan “*purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Purposive sampling atau sampel yang bertujuan adalah teknik pengambilan sampel didasarkan pada tujuan tertentu dengan memperhatikan ciri-ciri dan karakteristik. Purposive sampling dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. (Arikunto, 2006, hlm. 139).

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 32 orang siswa-siswi yang mengikuti ekstrakurikuler hoki di SMA Negeri 26 Bandung. Sampel di bagi menjadi dua kelompok dimana masing-masing kelompok berjumlah 16 orang siswa kelompok pendekatan taktis dan 16 orang siswa kelompok pendekatan teknis.

3.4 Desain Penelitian

Dalam penelitian suatu desain penelitian sangat dibutuhkan dalam penelitian, karena dengan adanya desain penelitian bertujuan untuk memberikan arah dan jalan agar tercapainya tujuan penelitian. Desain penelitian adalah gambaran tentang penelitian yang akan dilakukan dengan cara atau metode yang ditempuh dalam suatu penelitian, sehingga rumusan masalah dan hipotesis yang akan diajukan dapat di uji dan dijawab secara akurat. Dalam penelitian

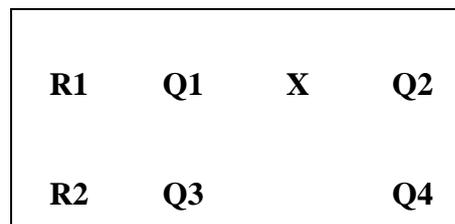
eksperimen terdapat beberapa bentuk desain penelitian. Penggunaan desain tersebut disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Menurut Sukardi (2004, hlm. 183) menyatakan bahwa “Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.” Sejalan dengan hal tersebut menurut Sugiyono (2010, hlm. 120) menyatakan bahwa:

Desain penelitian adalah keseluruhan dari perencanaan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mengantisipasi beberapa kesulitan yang mungkin timbul selama proses penelitian, hal ini penting karena desain penelitian merupakan strategi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk keperluan pengujian hipotesis atau untuk menjawab pertanyaan penelitian dan sebagai alat untuk mengontrol variabel yang berpengaruh dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2013, hlm. 107) menyatakan bahwa “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.” Dalam penelitian eksperimen ini peneliti akan memberikan treatment yang berlangsung selama 12 kali pertemuan atau selama ± 6 minggu. Hal ini berdasarkan teori,. Menurut Harre yang dikutip oleh Harsono (1998, hlm. 106) menyatakan bahwa “*Macro-cycle* adalah suatu siklus latihan jangka panjang yang bisa memakan waktu 6 bulan, satu tahun, sampai beberapa tahun; *meso-cycle* lamanya 3-6 minggu; dan untuk *micro-cycle* kurang dari 3 minggu, bisa 1 atau 2 minggu.”

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa desain penelitian merupakan gambaran tentang hubungan antar variabel, pengumpulan data, dan analisis data. Dalam penelitian ini, desain penelitian yang akan digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 113) menyatakan bahwa. “ Dalam kelompok ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.” Setiap kelompok

diberikan perlakuan yang berbeda, kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan model pendekatan taktis dalam pembelajaran hoki. Sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diterapkan pendekatan taktis, namun kelompok ini menggunakan pendekatan teknis. Mekanisme penelitian *pretest-posttest control group design* (Sugiyono, 2014:112) digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 *Pretest-Posttest Control Group Design*

Keterangan:

- R1 : Kelompok eksperimen (diberikan perlakuan pendekatan taktis)
- R2 : Kelompok kontrol (tidak diberikan perlakuan pendekatan taktis)
- Q1 & Q3 : Tes awal atau *pretest*
- X : Perlakuan (*treatment*) pembelajaran permainan hoki dengan penerepan pendekatan taktis.
- Q2 & Q4 : Tes akhir atau *Posttest*

Berdasarkan gambaran diatas maka dapat dilihat, sampel (R) dipilih secara acak menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*, lalu sampel diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui keadaan siswa sebelum diberikan perlakuan, sehingga diperoleh data hasil *pretest*, Q1 hasil data *pretest* untuk kelompok eksperimen dan Q3 untuk kelompok kontrol. Setelah diperoleh data hasil *pretest*, siswa kelompok eksperimen diberi perlakuan (*treatment*) (X) dengan menerapkan pembelajaran melalui pendekatan taktis, sedangkan pada kelompok

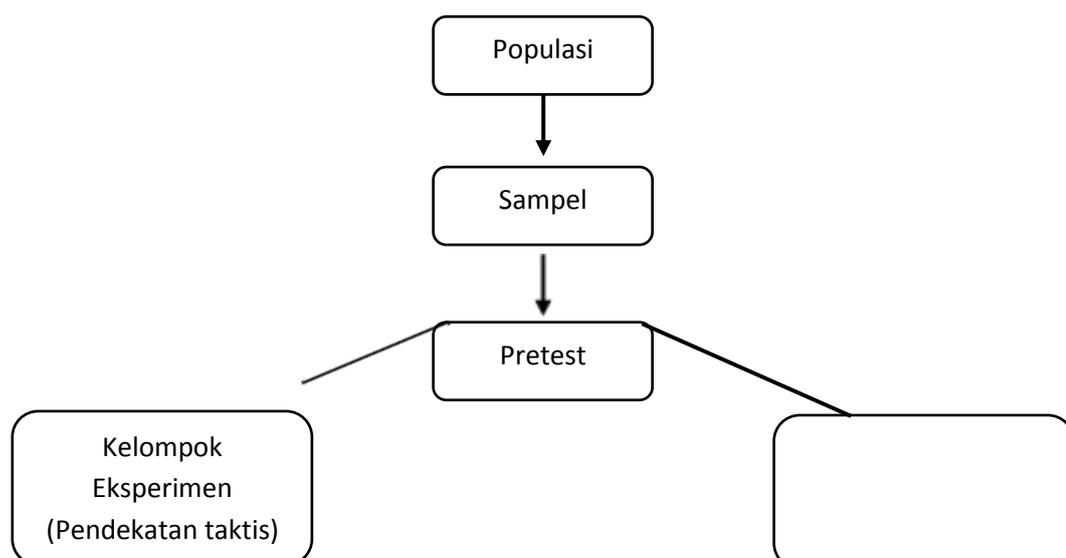
kontrol tidak diberikan pembelajaran melalui pendekatan taktis melainkan menggunakan pendekatan teknis. Setelah pretest dan perlakuan (treatment) sudah diberikan maka langkah selanjutnya yaitu melakukan tes akhir (postest). Hingga diperoleh data postest Q2 dan Q4. Q2 hasil data postest untuk kelompok eksperimen dan Q4 untuk hasil data postest kelompok kontrol.

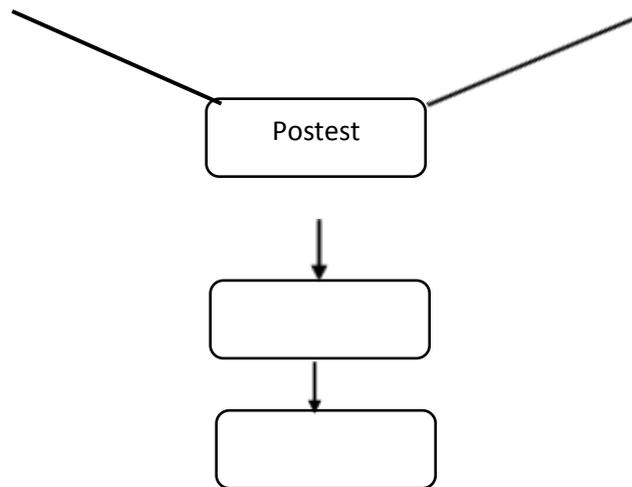
3.5 Prosedur penelitian.

Untuk memberikan kemudahan dalam penelitian, diperlukan langkah-langkah kerja penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan sesuai dengan apa yang telah ditetapkan sebelumnya. Peneliti melakukan penelitian di SMAN 26 Bandung. Dengan jumlah pertemuan yang sudah ditentukan oleh penulis adalah 12 kali pertemuan dan dilaksanakan 3 kali dalam satu minggu. Menurut Juliantine dkk. (dalam Gunawan, 2013, hlm. 41) mengatakan bahwa:

Dalam pelaksanaan pengaturan lama latihan diharuskan untuk mempertimbangkan tingkat kelelahan secara fisiologis. Latihan yang dilakukan dalam waktu yang lama pada setiap kali latihan belum tentu dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan atlet. Hal penting yang perlu dipertimbangkan dalam pelaksanaan pengaturan lama latihan adalah intensitas latihan harus mencapai batas minimal (*training zone*), beban latihan sebaiknya dilakukan minimal 3 kali dalam seminggu.

Untuk memberikan kemudahan maka diperlukan adanya langkah-langkah kerja penelitian. Penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:





Gambar 3.2
Prosedur Penelitian

Dari bagan diatas dapat dijelaskan bahwa:

1. Langkah pertama adalah menentukan populasi yaitu siswa SMAN 26 Bandung.
2. Menentukan sampel yaitu siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki.
3. Selanjutnya melakukan tes awal (*pretest*) sesuai dengan instrumen yang telah dipilih yaitu GPAI (*Game Performance Analisis Instrument*)
4. Kemudian selanjutnya peneliti melakukan treatment berupa modifikasi permainan hoki dari pendekatan taktis.
5. Selanjutnya melakukan tes akhir (*post test*) sesuai dengan instrumen yang telah dipilih.
6. Setelah mendapatkan hasil tes akhir, langkah selanjutnya adalah pengolahan data dan analisis data.

7. Kemudian yang terakhir membuat kesimpulan yang didasarkan dari pengolahan data tersebut.

Dalam penelitian ini, telah terpilih dua sampel untuk diberikan perlakuan (treatment) yang berbeda, sampel kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran pendekatan taktis sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan menggunakan pendekatan konvensional. Berikut rancangan program perlakuan:

Tabel 3.1 Program Perlakuan.

Pertemuan	Tanggal	Kelompok Eksperimen (Pendekatan Taktis)	Kelompok Kontrol (Pendekatan Teknis)
1	17-4-2018	Pelaksanaan tes awal (<i>Pretest</i>)	Pelaksanaan tes awal (<i>Pretest</i>)
2	20-4-2018	Siswa bermain hoki dengan ukuran lapangan yang sudah dimodifikasi, siswa bermain 2 vs 1 dengan tujuan menguasai bola selama mungkin dan kemudian memasukkannya kedalam gawang yang sudah disediakan.	Latihan push dan stop bola berpasangan dengan jarak 5 meter
3	22-4-2018	Siswa bermain hoki dengan lapangan dan gawang yang sudah dimodifikasi, siswa	latihan push dan stop bola lurus dengan jarak 7 meter dengan berpasangan.

		bermain 2 v 2 dengan tujuan menguasai bola dan melakukan push dengan pasangan untuk kemudian mencetak poin ke dalam gawang.	
4	24-4-2018	Siswa bermain hoki dengan game 3 vs 1, tim dengan 3 pemain bermain dengan 2 sentuhan dengan tujuan penguasaan bola selama mungkin dan kemudian mencetak gol.	Latihan push dan stop bola dengan jarak 10 meter dengan berpasangan
5	27-4-2018	Siswa bermain hoki dengan game 3 vs 2, tim dengan 3 pemain bermain dengan 2 sentuhan, tujuannya penguasaan bola dan mencetak gol.	Latihan push dan stop dengan jarak 10 meter, dan sebelumnya harus melakukan lari maju dan mundur melewati cones
6	29-4-2018	Siswa bermain hoki dengan game 3 vs 3, dengan tujuan penguasaan bola an mencetak gol	Latihan push dan stop dengan jarak 10 meter, dan sebelumnya harus melakukan lari zig zag melewati cones

7	1-5-2018	Siswa bermain hoki dengan game 4 vs 1, tim yang beranggotakan 4 orang melakukan passing dengan satu sentuhan	Melakukan latihan push kearah kanan dan kiri, dengan 4 orang teman dan jarak 5 meter
8	4-5-2018	Siswa bermain hoki dengan game 4 vs 1, tim yang beranggotakan 4 orang melakukan passing dengan dua sentuhan	Melakukan latihan push kearah kanan dan kiri, dengan 3 orang teman dan jarak 5 meter
9	6-5-2018	Siswa bermain hoki dengan game 4 vs 2, tim dengan 4 pemain ditugaskan untuk mencetak gol ke gawang kecil dengan 2 sentuhan, sedangkan tim dengan 2 pemain ditugaskan mencetak gol ke gawang besar dengan bebas sentuhan	Melakukan latihan menggiring bola lurus berpasangan dengan dengan jarak 7 meter.
10	8-5-2018	Siswa bermain hoki dengan game 4 vs 3, tim dengan 4 pemain ditugaskan untuk mencetak gol ke gawang dengan cara memantulkan dengan	Melakukan latihan menggiring bola zig zag melewati cones.

		rekan satu tim di dalam gawang tim lawan, tim dengan 3 pemain bermain dengan 2 sentuhan dan mencetak gol ke gawang lawan.	
11	11-5-2018	Siswa bermain hoki dengan game 4 vs 4, dengan 2 sentuhan dan mencetak gol kedalam gawang yang sudah disediakan	Melakukan latihan menggiring bola zig zag melewati cones, kemudian melakukan shooting bola ke gawang
12	13-5-2018	Melakukan post test	Melakukan Post test

3.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan terhadap seluruh siswa siswi yang mengikuti ekstrakurikuler hoki di SMAN 26 Bandung, penelitian dilaksanakan sebanyak 12 kali pertemuan dengan frekuensi 3 kali pertemuan setiap minggunya.

Lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian sebagai berikut :

- Lokasi : SMAN 26 Bandung
- Waktu Pelaksanaan : Tanggal 17 April – 13 Mei 2018.

Rincian setiap pertemuan disajikan dalam tabel dibawah ini :

No	Hari	Kelompok	Keterangan
1	Selasa	Pendekatan taktis Pendekatan Teknis	Pemberian Treatment

2	Jum'at	Pendekatan Taktis Pendekatan Teknis	Pemberian Treatment
3	Minggu	Pendekatan Taktis Pendekatan Teknis	Pemberian Treatment

3.7 Instrumen Penelitian.

Dalam penelitian, meneliti adalah sesuatu kegiatan untuk melakukan pengukuran, dimana untuk memperoleh data yang akurat diperlukan alat ukur yang baik, biasanya alat ukur tersebut dinamakan dengan instrumen penelitian Menurut Sugiyono (2014, hlm. 148) mengatakan "Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati." Sejalan dengan hal tersebut menurut Arikunto (2006, hlm. 160) mengatakan " Instrumen Penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah." Dengan demikian peneliti harus menggunakan instrumen penelitian untuk dapat memperoleh data dengan baik dan akurat.

Berdasarkan pokok permasalahan yang diangkat oleh peneliti yaitu tentang pengaruh pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain hoki, oleh karena itu dalam mendapatkan data yang baik peneliti menggunakan alat ukur atau instrumen penelitian GPAI (*Game Performance Analisis Instrumen*) Untuk mengumpulkan data, dalam penelitian ini menggunakan instrumen GPAI (*Game performance Assessment Instrument*). Menurut Griffin, dkk. (dalam Sucipto 2015, hlm. 102) mengemukakan bahwa:

Telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrumen(GPAI)*. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa.

Pengamatan untuk permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu:

1. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri(*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilih.
5. Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima unpan atau melempar.
6. 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.
7. Menjaga atau mengikuti gerakan lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan.

Dalam menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) untuk permainan yang lebih spesifik, ada tiga aspek yang menjadi fokus utama dalam menilai keterampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan(efisien atau tidak efisien), dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat) Adapun format penilaian GPAI yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2

Pengamatan Penampilan Bermain

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan Yang Diambil (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain berusaha mengoper bola pada waktu yang tepat. - Pemain berusaha mendorong bola kearah temannya.
2. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Operan bola tepat kearah temannya. - Kecepatan bola sesuai dengan jarak temannya.
3. Memberikan dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain bergerak dengan bebas dan menempati posisi untuk menerima bola dari temannya.

Tabel 3.3

Format Penilaian GPAI

NO	NAMA	Melaksanakan Keterampilan		Keputusan yang diambil		<i>Support</i>	
		E	TE	T	TT	T	TT
1							
2							
3							
Dst.							

Keterangan:

E= Efisien TE= Tidak Efisien T=Tepat TT=Tidak Tepat

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.

3.8 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 22 langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Membuat deskripsi statistik kelompok pendekatan taktis dan teknis.
- b. Melakukan uji asumsi yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas data
- c. Melakukan uji hipotesis menggunakan uji Paired Samples T-Test dan perbandingan hasil uji T (Independent Samples T-Test)

