

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk meneliti kemungkinan sebab akibat dengan mengenakan satu atau lebih kondisi perlakuan kepada siswa. Isaac dan Michael (dalam Setyanto, 2006, hlm. 39) mengemukakan bahwa ‘penelitian Eksperimen bertujuan untuk meneliti kemungkinan sebab akibat dengan mengenakan satu atau lebih kondisi perlakuan pada satu atau lebih kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan’.

Metode eksperimen selain mencari sebab akibat bisa di artikan juga sebagai model penelitian yang di gunakan untuk mencari pengaruh perkuatan tertentu. Sugiyono (dalam Arifin & Haris, 2018) mengemukakan bahwa ‘metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan’.

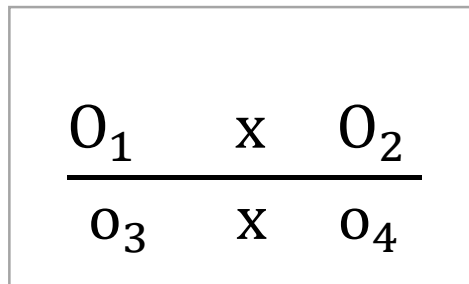
Jadi dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen adalah model penelitian yang digunakan untuk mencari sebab akibat dan pengaruh yang kuat dalam kondisi tertentu.

Dalam penelitian ini menggunakan desain *the randomized pretest-posttest control group design*. Suherman & Rahayu (2015, hlm. 80) mengemukakan bahwa :

Dalam design ini terdapat dua kelompok yang masing masing di pilih secara random, kelompok pertama di beri perlakuan (kelompok eksperimen) dan kelompok kedua tidak di beri perlakuan (kelompok kontrol). Kedua kelompok diberi pretest sebelum diberi perlakuan, dan setelah perlakuan dilakukan posttest terhadap kedua kelompok tersebut.

Penjelasan mengenai desain penelitian *control group pre-test-post-ttest*. Arikunto, S. (2013, hlm. 126) mengemukakan bahwa “dalam hal ini di lihat perbedaan pencapaian antara kelompok eksperimen (O_2-O_1) dengan pencapaian kelompok kontrol (O_4-O_3)”.

Maka dapat disimpulkan bahwa *the randomized pretest-posttest group design* atau *control group pre-test-post-ttest* merupakan desain penelitian yang membandingkan antara keadaan sebelum di beri perlakuan dan keadaan sesudah perlakuan.



Gambar. 3.1. *Control Group Pretest-Posttest Design.*
Arikunto, S. (2013, hlm.125)

3.2. Partisipan

Pihak yang terlibat secara umum dalam penelitian ini adalah masyarakat SDN Ciaro 01 dan SDN Ciaro 02 Kab. Bandung khususnya siswa kelas VI (Enam). Siswa kelas VI (Enam) SDN Ciaro 01 berjumlah 32 orang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Siswa kelas VI (Enam) SDN Ciaro 02 berjumlah 32 orang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.

3.2.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di Jl. Raya Bandung – Garut, Des. Ciherang, Kec. Nagreg, Kab. Bandung, Provinsi Jawa Barat, kode pos 40215 dan di Jl. Raya Bandung – Tasik, Des. Ciaro, Kec. Nagreg, Kab. Bandung.

3.2.2. Dasar Pertimbangan

Jika mengacu pada kompetensi dasar kurikulum 2013 permainan bola besar ada di kelas VI (Enam), oleh karena itu peneliti memilih siswa kelas VI (Enam) SDN Ciaro 01 Kab. Bandung untuk ikut terlibat dalam penelitian ini. Penelitian ini di lakukan sejak tanggal 21 Agustus 2018 sampai tanggal 7 November 2018.

3.3. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan sekumpulan orang atau subjek dan objek yang diamati. Darajat & Abduljabar (2014, hlm. 16) mengemukakan bahwa “sekumpulan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”.

Populasi adalah jumlah keseluruhan satuan atau individu yang karakteristiknya hendak di teliti. Suhartiningsih (2012, hlm. 203) mengemukakan bahwa “Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi adalah sekumpulan dan keseluruhan objek atau subjek penelitian. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SDN Ciaro 01 dan SDN Ciaro 02 Kab. Bandung.

Sampel merupakan bagian dari populasi. Darajat & Abduljabar (2014, hlm. 16) mengemukakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Sampel bisa di artikan sebagai sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Arikunto, S. (2013, hlm. 174) mengemukakan bahwa “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”.

Maka dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian atau wakil dari jumlah karakteristik populasi yang diteliti. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI (Enam) SDN Ciaro 01 Kab. Bandung dengan jumlah 32 orang.

Mencampur subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama bisa dibidang sebagai teknik random sampel atau sampel acak. Arikunto, S. (2013, hlm. 177) mengemukakan bahwa “Teknik sampling ini diberi nama demikian karena dalam pengambilan sampelnya, peneliti “mencampur” subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama”.

Simple random sampling bisa diartikan sebagai pengambilan sampel sederhana yang di lakukan secara acak. Darajat & Abduljabar (2014, hlm. 20). Mengemukakan bahwa “Dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu”.

Kesimpulannya bahwa random sampel adalah teknik pengambilan sampel yang di lakukan secara acak dan sederhana. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik random sampel dengan cara undian.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen bisa di artikan sebagai alat untuk mengumpulkan atau memperoleh data. Arikunto, S. (2013, hlm. 193) mengemukakan bahwa :

Mengevaluasi tidak lain adalah memperoleh data tentang status sesuatu dibandingkan dengan standar atau ukuran yang telah ditentukan, karena mengevaluasi adalah juga mengadakan pengukuran. Mendasarkan pada pengertian ini, maka apabila kita menyebut jenis metode dan alat atau instrumen pengumpulan data, maka sama saja dengan menyebut alat evaluasi, atau setidaknya-tidaknya hampir seluruhnya sama.

Instrumen terbagi menjadi dua macam ada yang untuk mengukur prestasi belajar dan mengukur sikap. Darajat & Abduljabar (2014, hlm. 59) mengemukakan bahwa “Pada dasarnya terdapat dua macam instrumen, yaitu instrumen yang berbentuk test untuk mengukur prestasi belajar dan instrumen yang nontest untuk mengukur sikap”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen adalah alat untuk mengumpulkan atau memperoleh data dan Instrumen terbagi menjadi dua macam ada yang untuk mengukur prestasi belajar serta mengukur sikap.

3.4.1. Kriteria Penilaian

Dalam penelitian ini menggunakan *Games Performance Assessment Instrument* (GPAI). Oslin, dkk. (1998, hlm. 234) mengemukakan bahwa :

1. *Game involvement = total appropriate responses + number of efficient skill executions + number of inefficient skill executions + number of inappropriate decisions made.*
2. *Decisions Made Index (DMI) =(number of appropriate decisions made) + (number of inappropriate decisions made).*
3. *Skill Execution Index (SEI) = (number of efficient skill executions) + (number of inefficient skill executions).*
4. *Support Index (SI) = (number of appropriate supporting movements) + (number of inappropriate supporting movements).*
5. *Game performance = (DMI + SEI + SI) ÷ 3*

$$\text{GPAI} = \frac{\text{DMI} + \text{SEI} + \text{SI}}{3} = ?$$

Gambar. 3.2. Rumus *Games Performance Assessment Instrument* (GPAI).

Keterangan :

DMI = jumlah nilai yang sesuai ÷ jumlah nilai yang tidak sesuai =?

SEI = jumlah nilai yang efektif ÷ jumlah nilai yang tidak efektif =?

SI = jumlah nilai yang sesuai ÷ jumlah nilai yang tidak sesuai =?

Tabel. 3.1. Kriteria atau Komponen Penilaian Permainan Bola Tangan

Komponen	Kriteria Penelitian Penampilan
Keputusan yang Diambil (<i>Decision Marking</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain mengoperkan bola kepada rekan tim yang sedang tidak jaga oleh lawan. - Pemain mencetak bola ke dalam gawang lawan. - Pemain berhasil merebut bola dari lawan
Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain mampu menerima umpan dari rekan tim (bola dapat di terima dan tidak jatuh ke tanah). - Pemain mampu memberikan umpan kepada rekan tim (mencapai target).
Memberidukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain mampu mencari ruang yang kosong - Pemain mampu melepaskan temannya yang sedang dijaga ketat oleh lawan - Pemain mampu mengalihkan perhatian lawan saat rekan tim sedang menyerang dan bertahan.

Tabel. 3.2. Tabel Penilaian

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melakukan keterampilan		Memberi Dukungan		Jumlah	Nilai akhir
		S	TS	E	TE	S	TS		
1									
2									
Jumlah Σ									
Rata-rata (\bar{X})									
Presentase keberhasilan %									

Keterangan :

S = Sesuai (*Appropriate*)

TS = Tidak Sesuai (*Inappropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)

Tabel. 3.3. Catatan Lapangan

CATATAN LAPANGAN	
Hari/tanggal	:
Tempat	:
Waktu	:
Tindakan	:
Catatan	:
<hr/>	
<hr/>	
<hr/>	

Keterangan bobot nilai dari setiap kriteria hasil belajar dalam permainan bola tangan.

Keputusan yang Diambil :

- Pemain mencoba mengoperkan bola kepada rekan tim yang sedang tidak jaga oleh lawan, nilai = 1
- Pemain mencoba mengoperkan bola kepada rekan tim yang sedang di jaga oleh lawan, nilai = 1
- Pemain mencetak bola ke gawang lawan, nilai = 1
- Pemain mencetak bola ke gawang lawan namun tidak masuk, nilai = 1
- Pemain mampu merebut bola dari lawan, nilai = 1
- Pemain merebut bola dari lawan namun tidak berhasil, nilai = 1

Melaksanakan Keterampilan :

- Pemain mampu menerima umpan dari rekan tim (bola dapat di terima dan tidak jatuh ke tanah), nilai = 1
- Pemain tidak mampu menerima umpan dari rekan tim (bola tidak dapat di terima dan jatuh ke tanah), nilai = 1

- Pemain mampu memberikan umpan kepada rekan tim (mencapai target), nilai = 1
- Pemain tidak mampu memberikan umpan kepada rekan tim (tidak mencapai target), nilai = 1

Memberikan Dukungan :

- Pemain mampu mencari ruang yang kosong saat sedang menyerang, nilai = 1
- Pemain tidak mampu mencari ruang yang kosong saat sedang menyerang (berada di posisi yang sedang di jaga oleh lawan), nilai = 1
- Pemain mampu melepaskan temannya yang sedang dijaga ketat oleh lawan saat sedang menyerang (memberikan isyarat dan berteriak), nilai = 1
- Pemain tidak mampu melepaskan temannya yang sedang dijaga ketat oleh lawan saat sedang menyerang (tidak memberikan isyarat dan berteriak), nilai = 1
- Pemain mampu mengalihkan perhatian lawan saat rekan tim sedang menyerang dan bertahan (melakukan gerakan tipu untuk mengecoh atau mengelabui), nilai : 1
- Pemain tidak mampu mengalihkan perhatian lawan saat rekan tim sedang menyerang dan bertahan (tidak melakukan gerakan tipu untuk mengecoh atau mengelabui), nilai : 1

3.5. Prosedur Penelitian

Untuk mengetahui gambaran langkah kerja peneliti akan mencoba menjelaskan mengenai prosedur penelitian. Dengan adanya prosedur penelitian maka akan membantu peneliti untuk memulai tahapan-tahapan dari sebuah penelitian. Peneliti akan menjelaskan mengenai prosedur penelitian adalah sebagai berikut:

3.5.1. Mencari ide atau gagasan penelitian.

3.5.2. Melakukan studi literature

Sebelum melakukan lebih jauh lagi penelitian ini, peneliti melakukan studi pendahuluan yang dilakukan dengan mencari informasi dan referensi yang terkait untuk mendukung penelitian agar lebih terstruktur dan berjalan sesuai apa yang diinginkan.

3.5.3. Menentukan rumusan masalah

Setelah melakukan studi *literature* maka langkah selanjutnya menentukan rumusan masalah yang tepat.

3.5.4. Menentukan tujuan penelitian

Menentukan tujuan-tujuan yang akan dicapai dalam penelitian agar tidak menyimpang dari permasalahan.

3.5.5. Menentukan populasi

3.5.6. Menentukan sampel penelitian

3.5.7. Melakukan pengambilan data

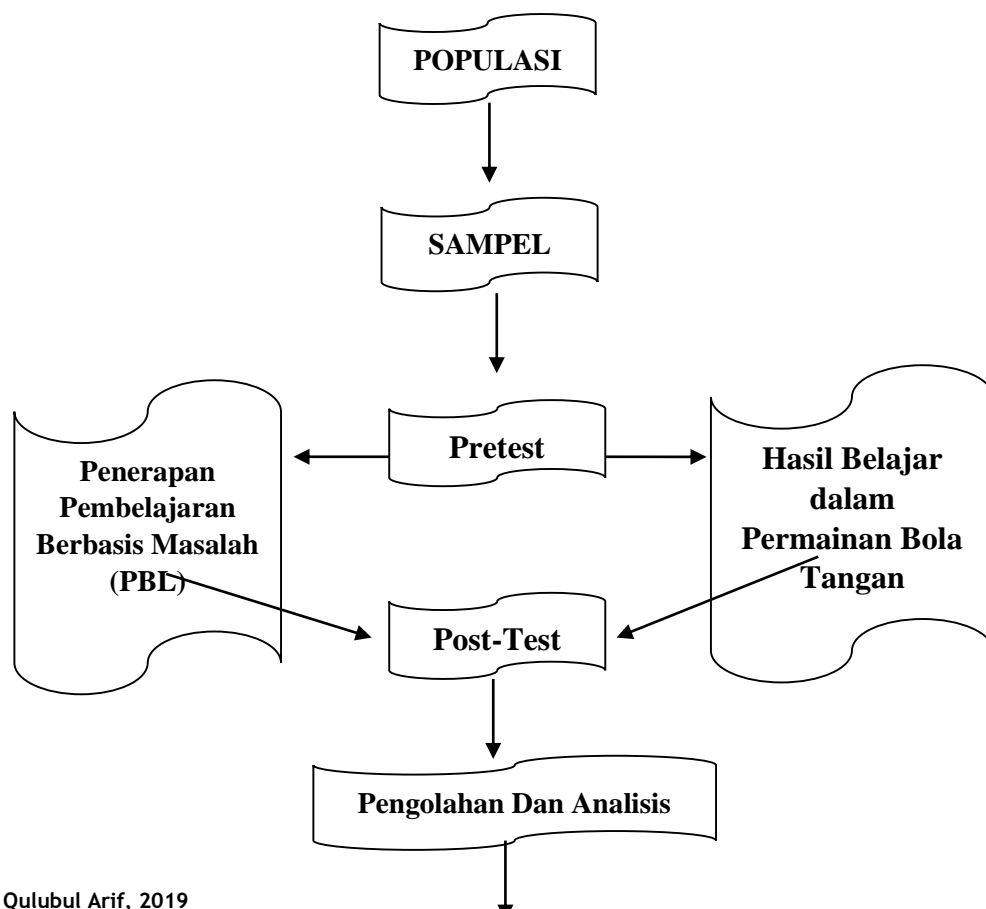
3.5.8. Menganalisis data

Data yang dikumpulkan diolah lebih lanjut kemudian disajikan dalam bentuk statistik dan selanjutnya dianalisis.

3.5.9. Merumuskan simpulan

Hasil analisis data akan memberikan kesimpulan penelitian yang merupakan kegiatan akhir penelitian.

3.3. Gambar Konsep Prosedur Penelitian.



Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Dalam penelitian ini hal pertama yang dilakukan adalah menentukan populasi dan sampel. Setelah itu dilakukan pre-test atau tes awal terlebih dahulu untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam permainan bola tangan yang kemudian diberi pembelajaran berbasis masalah (PBL).

Peneliti ingin membuktikan apakah benar dengan melakukan pertemuan sebanyak 8 kali akan ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dimiyati & Aminah (2017, hlm. 154) mengemukakan bahwa “Perlakuan melalui *fun outbound* dilakukan sebanyak 8 pertemuan selama satu bulan. Penelitian sampel diamati dengan menggunakan lembar observasi setelah pertemuan pertama dan setelah pertemuan terakhir”.

Pada penelitian ini nilai ketuntasan kriteria minimal (KKM) menjadi patokan atau tolak ukur dalam memberikan jumlah pertemuan kepada siswa, oleh karena itu pertemuan atau perlakuan yang diberikan kepada siswa akan berakhir jika nilai yang di peroleh sudah melebihi ketuntasan kriteria minimal (KKM). Sebaliknya jika nilai yang diperoleh masih kurang dari ketuntasan kriteria minimal (KKM) maka perlakuan atau pertemuan akan terus diberikan kepada siswa.

3.5.10. Hipotesis

Ho : Tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis masalah dalam aktivitas permainan bola besar terhadap hasil belajar.

Ha : Ada pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis masalah dalam aktivitas permainan bola besar terhadap hasil belajar.

3.6. Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software* teknik perhitungan komputerisasi yaitu *SPSS (Statistikal Product and Service Solution) versi 25.0 IBM for window*.

3.6.1. Statistik Deskriptif dan Statistik Inferensial

Bulifa Qulubul Arif, 2019

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PERMAINAN INVASI

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

Hasil dari perhitungan data statistik deskriptif biasanya berupa skor rata-rata, standar deviasi, skor minimum, skor maksimum dan jumlah data yang diperoleh. Suryaman (2015) mengemukakan bahwa :

Statistik deskriptif digunakan untuk analisis data hasil belajar peserta didik, baik untuk kemampuan penguasaan konsep maupun kemampuan berpikir kreatif. Statistik deskriptif bertujuan untuk memperoleh gambaran umum dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil dari perhitungan data statistik deskriptif biasanya berupa skor rata-rata, standar deviasi, skor minimum, skor maksimum dan jumlah data yang diperoleh.

Penjelasan mengenai statistik inferensial menurut Putri & Suprpti (2016, hlm. 2351) mengemukakan bahwa “Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian”.

Jadi dalam penelitian ini untuk uji normalitas menggunakan *kolmogorof-smirnov & shapiro wilk* dengan SPSS (*Statistikal Product and Service Solution*) jika data terdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test* dan jika data tidak terdistribusi normal menggunakan uji *wilcoxon*. Uji homogenitas menggunakan *one-way ANOVA* dengan SPSS (*Statistikal Product and Service Solution*) versi 25.0 IBM for window jika data terdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji *independent sample t-test* dan jika data tidak terdistribusi normal menggunakan uji *mann-withney*.