

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan dalam mencapai suatu tujuan penelitian untuk memudahkan penelitian dalam pengumpulan dan analisis data, penggunaan metode penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiono (2015, hlm. 3) bahwa “Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Jadi dapat dijelaskan bahwa metode sangat diperlukan untuk pengumpulan data penelitian agar tercapai suatu hal yang diinginkan dalam penelitian tersebut.

Terdapat beberapa metode yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan, salah satu metode yang digunakan dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode 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 untuk mengetahui perubahan yang terjadi dalam suatu hal atau masalah yang diberikan perlakuan sehingga diperoleh suatu hasil. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berdasarkan hal tersebut penulis menyimpulkan bahwa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Dalam penelitian ini faktor yang diuji cobakan dan merupakan variabel bebas adalah pendekatan taktis, dan variabel terikatnya adalah keterampilan bermain hoki.

3.2 Desain Penelitian

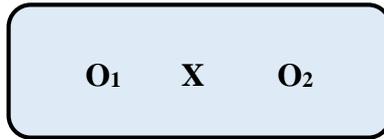
Untuk memperlancar proses penelitian maka diperlukan sebuah desain penelitian sebagai pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan setiap langkah-langkah penelitian yang akan diambil agar proses penelitian berjalan sesuai dengan prosedur yang benar. Desain penelitian yang digunakan adalah *one grup free tes post tes design*. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 110) menjelaskan bahwa “*one grup free-tes post-tes design* merupakan desain yang terdapat *free tes* sebelum mendapat

Acap Luqman Hakim, 2019

PENGARUH PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN HOKI DI SMK NURUL ISLAM CIANJUR

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

perlakuan dengan demikian hasil penelitian dapat di ketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum di beri perlakuan”. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1
Desain Penelitian
Sumber : (Sugiyono, 2015, hlm. 113)

Keterangan:

- O₁ : Nilai *Pre-test* (sebelum diberi perlakuan)
O₂ : Nilai *Post-test* (setelah diberikan perlakuan)

Berdasarkan gambaran diatas maka dapat dilihat, sampel diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui keadaan siswa sebelum diberikan perlakuan, sehingga diperoleh data hasil pretest, O₁ hasil data pretest. Setelah diperoleh data hasil pretest, siswa diberi perlakuan (treatment) (X) dengan menerapkan pembelajaran melalui pendekatan taktis. Setelah pretest dan perlakuan (treatment) sudah diberikan maka langkah selanjutnya yaitu melakukan tes akhir (posttest). Hingga diperoleh data posttest O₂.

3.3 Partisipan

Partisipan adalah orang-orang yang terlibat dalam penelitian, adapun penjelasan partisipan yang dimaksud adalah berkaitan dengan partisipan yang terlibat, karakteristik 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/siswi SMK Nurul Islam Cianjur, yang mengikuti ekstrakurikuler hoki, yang beralamat di jalan Jl. Raya Cianjur Bandung KM. 09 Sukaluyu sebagai populasi dan sampel.
3. Guru dan pelatih ekstrakurikuler hoki SMK Nurul Islam Cianjur sebagai observer untuk membantu mengobservasi.

Acap Luqmanul Hakim, 2019

PENGARUH PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN HOKI DI SMK NURUL ISLAM CIANJUR

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

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Dalam setiap penelitian dibutuhkan populasi yang digunakan sebagai sumber data untuk mencari pemecahan masalah yang diteliti untuk dapat ditarik kesimpulan. Hal ini juga dijelaskan oleh Sugiono (2015, hlm. 297) bahwa “Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat tersebut maka dalam penelitian ini penulis menetapkan populasi yang digunakan adalah siswa-siswi SMA Nurul Islam Cianjur yang mengikuti ekstrakurikuler hoki.

3.4.2 Sampel

Sugiyono (2014, hlm.118) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Untuk jumlah sampel dalam penelitian ini peneliti berpedoman kepada pendapat Arikunto (2010, hlm. 159) sebagai berikut:

“ Untuk sekedar ancer-ancer 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 20-25% atau lebih. (hlm. 134)”.

Sejalan dengan pendapat tersebut, maka penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling, dimana anggota populasi dijadikan sampel. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 124) menjelaskan bahwa “sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel.” Sampel pada penelitian ini adalah siswa/siswi SMK Nurul Islam Cianjur yang mengikuti ekstrakurikuler hoki, yang terdiri dari 30 orang siswa/siswi yang diambil secara keseluruhan.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang sangat penting dalam proses pengumpulan data dalam penelitian yang diamati. Menurut Arikunto (2006, hlm. 160) menjelaskan bahwa “Instrumen Penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih

Acap Luqmanul Hakim, 2019

PENGARUH PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN HOKI DI SMK NURUL ISLAM CIANJUR

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

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 hasil belajar bermain hoki, maka alat ukur atau instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah GPAI (*Game Performance Analisis Instrumen*). Menurut Griffin, dkk. (dalam Sucipto 2015, hlm. 102) mengemukakan bahwa dalam 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 hasil belajar bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan memberi dukungan (tepat

Acap Luqmanul Hakim, 2019
PENGARUH PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN HOKI DI SMK NURUL ISLAM CIANJUR

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

atau tidak tepat) Adapun format penilaian GPAI yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Pengamatan Penampilan Bermain Hoki

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
Melakukan Keterampilan Tertentu (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa melakukan tembakan kearah gawang lawan. ▪ Siswa mengoper bola tepat kepada teman ▪ Siswa menggiring bola kedaerah pertahanan lawan. ▪ Siswa mengontrol bola dari operan teman.
Membuat Keputusan (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa berusaha mengoper bola kepada teman yang berdiri bebas. ▪ Siswa berusaha menggiring bola kearah area pertahanan lawan. ▪ Siswa berusaha mengoper bola ketika melihat teman yang berdiri bebas untuk melakukan tembakan kearah gawang. ▪ Siswa berusaha melakukan tembakan.
Memberikan dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola. ▪ Siswa berusaha melakukan operan dan bergerak mendukung penyerangan. ▪ Siswa berusaha bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan.

Tabel 3.2
Format Penilaian Penampilan Bermain Hoki

NO	NAMA	Decision	Skill	Support
----	------	----------	-------	---------

		Making (DMI)		Execution (SEI)		(SI)	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							
Dst.							

Keterangan:

T : Tepat

E : Efektif

TT : Tidak Tepat

TE : Tidak Efektif

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. tandar 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.

3.6 Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Berikut kegiatan dalam analisis data yang diungkapkan Sugiono (2015, hlm. 207) adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan

Acap Luqmanul Hakim, 2019

PENGARUH PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN HOKI DI SMK NURUL ISLAM CIANJUR

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

perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Kemudian yang akan dihitung adalah sebagai berikut:

3.6.1 Mencari nilai rata-rata (\bar{x}) dari setiap kelompok

Menghitung skor rata-rata tes awal dan tes akhir masing-masing kelompok. Menurut Abduljabar dan Darajat (2013, hlm. 111) dengan rumus: $\bar{x} = \frac{\sum xt}{n}$

Keterangan:

\bar{x} : skor rata-rata \sum : Jumlah
 xt : skor mentah n : banyaknya sampel

3.6.2 Mencari Simpangan Baku

Menghitung simpangan baku menurut Abduljabar dan Darajat (2013, hlm. 122) dengan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{\sum(x - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan :

S : Simpangan baku yang dicari
 $\sum(x - \bar{x})^2$: Jumlah kuadrat nilai skor dikurangi rata-rata
 $n-1$: Jumlah sampel dikurangi satu

3.6.3 Uji Normalitas

Uji normalitas dengan menggunakan uji Liliefors. Uji ini digunakan untuk mengetahui batas kritis penerimaan dan penolakan hipotesis yakni (L_t), dengan mengacu pada tabel khusus liliefors. normalitas distribusi normal prosedur yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Membuat table penolong untuk mengurutkan data terkecil sampai data terbesar, kemudian mencari rata-rata dari simpangan baku.
2. Pengamatan $x_1, x_2 \dots x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2 \dots z_n$ dengan menggunakan rumus:
 - a. $z_1 = \frac{x_1 - \bar{x}}{s}$
 - b. (\bar{x} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku dari sampel).
 - c. Mencari luas z_1 pada tabel Z.

3. Pada kolom $F(z_1)$ untuk luas daerah yang bertanda negatif maka 0,5- luas daerah, sedangkan untuk luas daerah positif maka 0,5+ luas daerah.
4. $S(z_1)$ adalah urutan n dibagi jumlah n .
5. Untuk bilangan baku ini digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(\mathbf{z}_1 = \mathbf{P} (z \leq z_1))$
6. Selanjutnya menggunakan porsi hitung $z_1, z_2 \dots z_n \sum z_1$, jika proporsi ini dinyatakan $S(z_1)$, maka: $S(\mathbf{z}_1) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2 \dots z_n \sum z_1}{n}$
7. Menghitung selisih $F(z_1) - S(z_1)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
8. Mencari data atau nilai yang t ertinggi, tanpa melihat (-) atau (+), sebagai nilai z_0 .
9. Ambil harga yang paling terbesar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Untuk menolak atau menerima hipotesis, kita bandingkan z_0 dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar untuk taraf nyata α yang dipilih. Kriterianya adalah: tolak hipotesis nol jika z_0 diperoleh dari data pengamatan melebihi Z dari daftar table. Dalam hal lainnya nol diterima. Berikut kriteria penerimaan dan penolakan Hipotesis:
10. Jika $L_0 \geq L_{tabel}$, tolak H_0 dan H_1 diterima artinya data tidak berdistribusi normal.
11. Jika $L_0 \leq L_{tabel}$, terima H_0 artinya data berdistribusi normal
12. Mencari nilai L_{tabel} , membandingkan L_0 dengan L_t
13. Membuat kesimpulan

3.6.4 Uji Homogenitas

Menguji homogenitas. Menurut Abduljabar dan Darajat (2013, hlm. 178) menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Varians didapat dari simpangan baku yang dikuadratkan. Untuk kriteria pengujian adalah terima hipotesis jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ distribusi dengan derajat kebebasan = (v_1, v_2) dengan taraf nyata (α) = 0,05.

3.6.5 Pengujian Signifikansi

Menguji signifikansi peningkatan penampilan bermain. Menggunakan uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \quad \text{dimana} \quad S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

(Sumber: Nurhasan, dkk. 2008, hlm. 152; 2013, hlm.35)

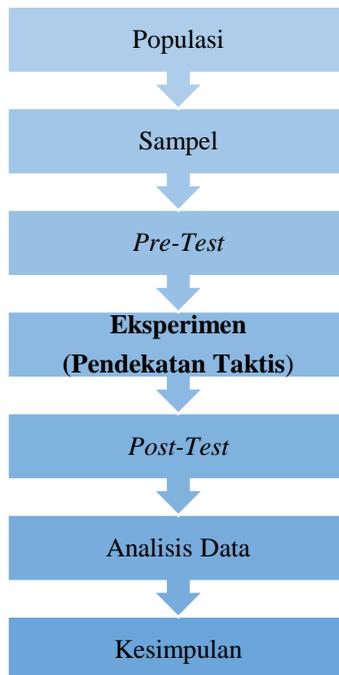
Keterangan:

t = nilai t yang dicari (t hitung) x_2 = nilai rata rata kelompok 2

x_1 = nilai rata rata kelompok

3.7 Prosedur Penelitian

Untuk memberikan kemudahan maka diperlukan adanya prosedur penelitian. Peneliti menggambarkan prosedur penelitian sebagai berikut:



Bagan 3.1
Prosedur Penelitian

Beikut adalah penjelasan dari langkah-langkah penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

Acap Luqmanul Hakim, 2019

PENGARUH PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN HOKI DI SMK NURUL ISLAM CIANJUR

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

1. Langkah pertama adalah menentukan populasi yaitu siswa SMA Nurul Islam Cianjur.
2. Menentukan sampel yaitu siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki di SMA Nurul Islam Cianjur.
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, yaitu:

Tabel 3.3
Program Perlakuan

Pertemuan Ke	Kelompok Eksperimen (Pendekatan Taktis)
1	Pelaksanaan tes awal (<i>Pretest</i>)
2	Siswa bermain hoki dengan ukuran lapangan yang sudah dimodifikasi, siswa bermain 2 vs 1 dengan tujuan menguasai bola selama mungkin dan kemudian memasukannya kedalam gawang yang sudah disediakan.
3	Siswa bermain hoki dengan lapangan dan gawang yang sudah di modifikasi, siswa bermain 2 v 2 dengan tujuan menguasai bola dan melakukan push dengan pasangan untuk kemudian mencetak poin ke dalam gawang.
4	Siswa bermain hoki dengan game 3 vs 1, tim dengan 3 pemain bermain dengan 2 sentuhan dengan tujuan penguasaan bola selama mungkin dan kemudian

Acap Luqmanul Hakim, 2019

PENGARUH PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN HOKI DI SMK NURUL ISLAM CIANJUR

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

	mencetak gol.
5	Siswa bermain hoki dengan game 3 vs 2, tim dengan 3 pemain bermain dengan 2 sentuhan, tujuannya penguasaan bola dan mencetak gol.
6	Siswa bermain hoki dengan game 3 vs 3, dengan tujuan penguasaan bola an mencetak gol
7	Siswa bermain hoki dengan game 4 vs 1, tim yang beranggotakan 4 orang melakukan passing dengan satu sentuhan
8	Siswa bermain hoki dengan game 4 vs 1, tim yang beranggotakan 4 orang melakukan passing dengan dua sentuhan
9	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
10	Siswa bermain hoki dengan game 4 vs 3, tim dengan 4 pemain ditugaskan untuk mencetak gol ke gawang dengan cara memantulkan dengan rekan satu tim di dalam gawang tim lawan, tim dengan 3 pemain bermain dengan 2 sentuhan dan mencetak gol ke gawang lawan.
11	Siswa bermain hoki dengan game 4 vs 4, dengan 2 sentuhan dan mencetak gol kedalam gawang yang sudah disediakan
12	Melakukan post test