

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian merupakan proses ilmiah yang mencakup sifat formal dan intensif. Karakter formal dan intensif karena mereka terikat dengan aturan, urutan, maupun cara penyajiannya agar memperoleh hasil yang diakui serta bermanfaat bagi kehidupan manusia. Intensif dengan menerapkan ketelitian dan ketepatan dalam melakukan proses penelitian agar memperoleh hasil yang dipertanggungjawabkan, memecahkan problem melalui hubungan sebab dan akibat, dapat diulang kembali dengan cara yang sama.

Menurut Sugiyono (2011, hlm.6) :

Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

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 diuji cobakan dan merupakan variabel bebas adalah model kooperatif dan model inkuiri, dan variabel terikatnya adalah permainan futsal. 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 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah kumpulan dari keseluruhan pengukuran, objek, atau individu yang sedang dikaji. Jadi, pengertian populasi dalam terbatas pada sekelompok/kumpulan orang-orang, namun mengacu pada seluruh ukuran, hitungan, atau kualitas yang menjadi fokus perhatian suatu kajian. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 80) "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." Maka dari itu, sehubungan dengan penelitian ini maka populasi dari penelitian ini adalah siswa SMA Angkasa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal sebanyak 30 orang.

b. Sampel

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 118) menyatakan bahwa "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut." Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa yang ekstrakurikuler SMA Angkasa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Peneliti menggunakan pendekatan ini karena memiliki tujuan dan alasan tertentu. seperti yang diungkapkan Arikunto (2006) "Total sampling adalah pengambilan sampel yang sama dengan jumlah populasi yang ada".

Berdasarkan pada penjelasan tersebut, maka untuk jumlah sampel penelitian ini adalah 18 orang siswa. cara membagi kelompok yaitu dengan cara acak yang kemudian dibagi menjadi 9 orang untuk kelompok inkuiri dan 9 orang untuk kelompok kooperatif.

3.3 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. Maksun mengatakan

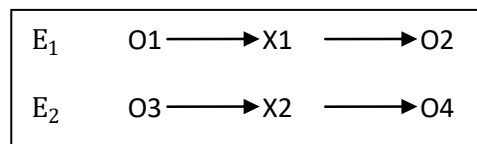
Zakaria Maulana, 2019

PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERHADAP HASIL BELAJAR BERMAIN FUTSAL

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

(2012, hlm. 95), “Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Rancangan tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang dirumuskan.” Dalam penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah Pre-test dan Post-test Group Design. Adapun konstalasi desain penelitian sebagai berikut:

pretest-posttest group design



Gambar 3. 1 Pre-test and Post-test Group Desain

Sumber : Arikunto (2010, hlm 124)

Keterangan :

E_1 : adalah kelompok eksperimen A

E_2 : adalah kelompok eksperimen B

X_1 : adalah treatment menggunakan model kooperatif

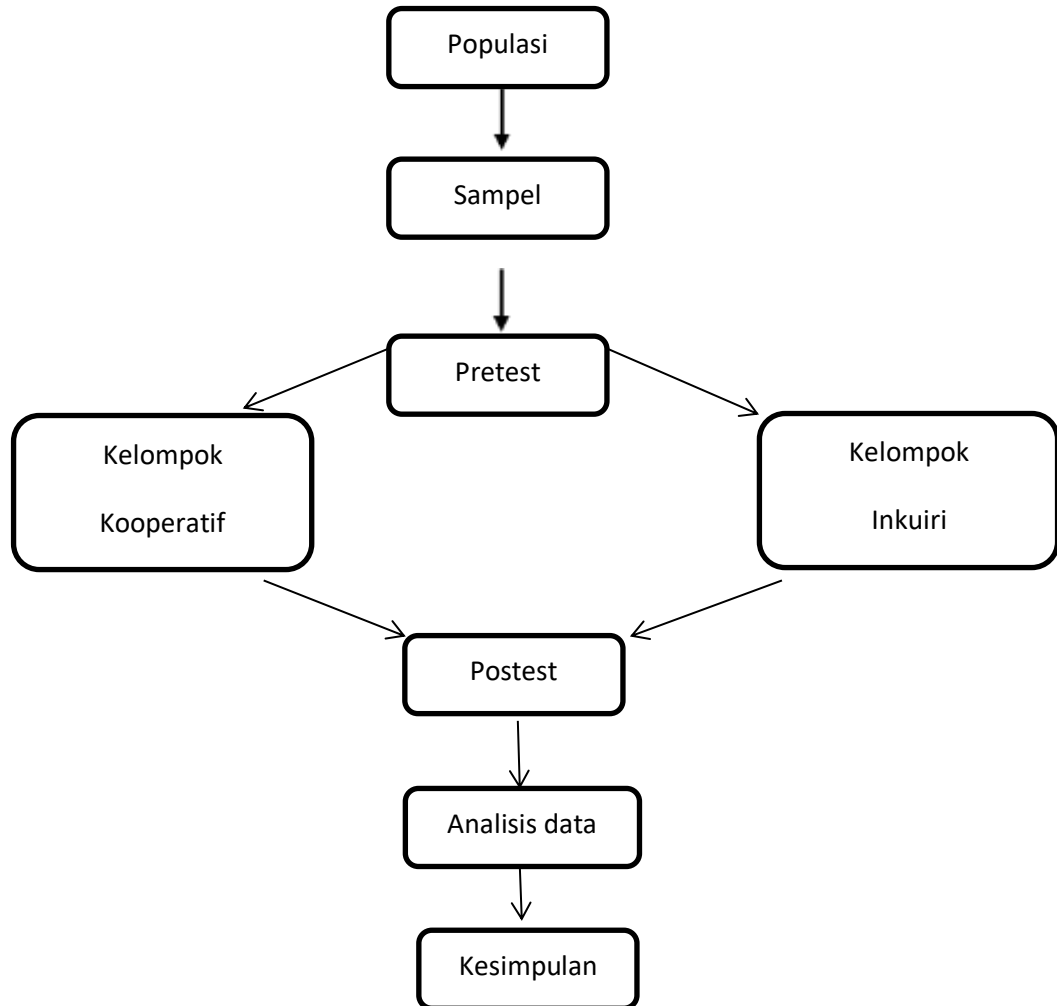
X_2 : adalah treatment menggunakan model inkuiri

O_1 : dan O_3 adalah tes awal atau observasi awal

O_2 : dan O_4 adalah tes akhir atau observasi akhir

Dalam penelitian ini digunakan desain penelitian Pretest-Postest Group Desain maka hanya terdiri dari dua kelompok eksperimen. Dalam penelitian yang menggunakan Pretest-Postest Group Desain dilakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian diberi perlakuan atau treatment, setelah diberi perlakuan kemudian dilakukan tes akhir. Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan dan analisis data yang hasilnya digunakan sebagai dasar atau landasan dalam menetapkan kesimpulan penelitian.

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



Gambar 3. 2 Langkah-Langkah Penelitian

3.4 Instrumen Penelitian.

Dalam penelitian, meneliti adalah suatu 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.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen dengan metode Observasi. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 196) “Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan kuesioner”. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi obyek-obyek alam yang lainnya.

Jenis observasi dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur, yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati.

Pada penilaian penampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Lingkup observasinya terpusat pada para pemain yang tidak sedang menguasai bola. Oleh karena itu, dibutuhkan sekali perencanaan observasi yang cermat.

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.

Tabel 3.1
Pengamatan Penampilan Bermain Futsal

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 <ul style="list-style-type: none"> • 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 penerangan

Tabel 3.2

Format Penilaian Penampilan Bermain Futsal

No	Nama	(DMI) Decision Making		(SEI) Skill Execution		(SI) Support		(GI)	(GP)
		T	TT	E	TE	T	TT		
1									
2									
3									
Dst									

Keterangan:

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

Berikut adalah rumus untuk menghitung kualitas penampilan aspek yang dinilai:

- 1) *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*
- 2) *Decision making Index (DMI)* = pembuatan jumlah keputusan yang tepat / (jumlah pembuatan jumlah keputusan yang tepat) + pembuatan jumlah keputusan yang tidak tepat
- 3) *Skill execution index (SEI)* = jumlah *skill executions* yang efisien / (jumlah *skill executions* yang efisien) + jumlah jumlah *skill executions* yang tidak efisien
- 4) *Support index (SI)* = jumlah *supporting movements* yang tepat / (jumlah *supporting movements* yang tepat) + jumlah *supporting* yang tidak tepat
- 5) *Game performance* = (DMI + SEI + SI) / 3

3.5 Prosedur Penelitian

Untuk menganalisa dan menghasilkan kesimpulan yang jelas untuk itu penulis dapat membuat langkah-langkah penelitian dengan maksud untuk memperoleh data yang lebih akurat serta tidak adanya ketimpangan dalam penelitian.

1. Langkah pertama adalah menentukan populasi yaitu siswa SMA ANGKASA.
2. Menentukan sampel yaitu siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal.
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 pemberian materi pembelajaran dengan model kooperatif dan model inkuiri.
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.

3.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan terhadap seluruh siswa siswi yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMA ANGKASA, penelitian dilaksanakan sebanyak 12 kali pertemuan dengan frekuensi 3 kali pertemuan setiap minggunya.

Lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian sebagai berikut :

- Lokasi : Lapangan Olahraga SMA ANGKASA
- Waktu Pelaksanaan : Tanggal 23 Oktober – 23 November 2018.

3.7 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 20 langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Membuat deskripsi statistik kelompok kooperatif
- 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)

