

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Untuk menghasilkan suatu penelitian yang baik, terlebih dahulu ditentukan metode sebagai jalan arah penelitian yang akan dituju. Untuk itu seorang peneliti dituntut untuk terampil menentukan metode penelitian yang akan dicapainya. Ada beberapa macam metode yang digunakan dalam penelitian, diantaranya metode historis, deskriptif, dan eksperimen. Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa eksperimen adalah suatu kegiatan dalam penelitian yang dilakukan untuk mendapat berbagai informasi yang berasal dari data yang terkumpul dan menguji hipotesis yang berguna dari masalah yang diteliti. Maka penulis beranggapan bahwa metode yang paling cocok untuk penelitian ini adalah metode eksperimen.

Penelitian eksperimen mempunyai berbagai macam desain. Penggunaan desain tersebut, disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Atas dasar hal tersebut, maka penulis menggunakan *pre-test post-test design* sebagai desain penelitiannya. Dalam desain ini sampel diperoleh dari sebagian populasi, kemudian diadakan tes awal atau *pre-test*. Kemudian sampel diberikan perlakuan atau treatment model pendidikan gerak sesuai kelompok dan latihannya. Setelah masa perlakuan berakhir maka dilakukan tes akhir atau *post-test*. Setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul maka data tersebut disusun, diolah dan dianalisis secara statistik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil perlakuan. Selanjutnya untuk mengetahui signifikansi perbedaan peningkatan hasil latihan dilakukan uji signifikansi perbedaan peningkatan hasil latihan.

Mengenai desain penelitian ini, Arikunto (2013, hlm 84) meng gambarkannya dalam pola sebagai berikut:

Bagan 3.1 Desain Penelitian
Pretest-post test Control Design

$$E1: \quad O1 \longrightarrow X1 \longrightarrow O2$$

Keterangan:

- A. E1 adalah kelompok eksperimen
- B. X1 adalah pemberian treatment model pendidikan gerak
- C. O1 tes awal atau observasi awal
- D. O2 adalah tes akhir

Variabel yang mempengaruhi disebut variabel penyebab, variabel bebas atau *independent* variabel (X), sedangkan variabel akibat disebut variabel tak bebas, variabel tergantung, variabel terikat dari *dependent* variabel (Y).

Variabel dalam penelitian ini meliputi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pendidikan gerak. Variabel terikatnya adalah bermain permainan bola besar.

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini mencakup ekstrakurikuler bola besar di SMK 2 Al Hikmah Garut. Dimana dalam ekstrakurikuler tersebut terdiri dari peserta didik putra sekolah, yang secara umum partisipan tersebut memiliki kemampuan sama dalam keterampilan pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Secara umum partisipan ini berada pada umur 15 s/d 16 tahun. Selanjutnya mengenai tempat dan waktu penelitian:

3.3 Tempat Penelitian

Tempat yang dijadikan Penelitian dilaksanakan di SMK Al-Hikmah 2 Garut, semester genap tahun ajaran 2019/2020 Untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi permainan bola besar.

3.4 Waktu Penelitian

Penerapan pada penelitian ini mengacu pada penelitian siklus kecil. Pada pelaksanaannya tentu peneliti melihat situasi dan kondisi terkait waktu, tempat, izin, biaya penelitian dalam kesempatan ini. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak tiga kali dalam seminggu, selama empat minggu yang terhitung 12x

Herdiana Tanjung, 2020

IMPLEMENTASI MODEL PENDIDIKAN GERAK TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA FUTSAL DI SMK AL HIKMAH 2 GARUT

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

pertemuan. Sesuai yang dijelaskan oleh Signorile (2007, hlm 5) yang menyatakan bahwa:

Marco-cycle adalah suatu siklus latihan jangka panjang yang bisa memakan waktu 6 bulan, satu tahun, sampai beberapa tahun; *Meso-cycle* lamanya sampai 3-6 minggu; dan untuk *Mycro-cycle* kurang dari 3 minggu, bisa 1 atau 2 minggu.

Penerapan pada penelitian ini mengacu pada penelitian siklus kecil. Pada pelaksanaannya tentu peneliti melihat situasi dan kondisi terkait waktu, tempat, izin, biaya penelitian dalam kesempatan ini.

3.5 Populasi dan Sampel

Dalam sebuah penelitian untuk memperoleh sebuah data, maka diperlukan sebuah data yang disebut populasi. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam suatu penelitian merupakan kumpulan individu atau objek yang mempunyai sifat-sifat umum. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Al-Hikmah 2 Garut. Dalam suatu penelitian, populasi bisa merupakan kumpulan individu atau objek dengan sifat-sifat umumnya. Sebagian yang diambil dari populasi disebut sampel penelitian. Berdasarkan pada penjelasan tersebut, maka pengambilan sampel penelitian ini dengan *purposif* sampling yakni dari siswa ekstrakurikuler futsal SMK Al-Hikmah 2 Garut yang berjumlah 30 peserta didik.

3.6 Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Meneliti dengan data yang sudah ada lebih tepat kalau dinamakan membuat laporan dari pada melakukan penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Penggunaan instrumen penelitian tergantung dari beberapa faktor, diantaranya adalah teknik pengumpulan data yang akan digunakan.

Herdiana Tanjung, 2020

IMPLEMENTASI MODEL PENDIDIKAN GERAK TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA FUTSAL DI SMK AL HIKMAH 2 GARUT

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

Dalam penelitian ini diperlukan instrumen penelitian. Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang dinilai akurat untuk mengumpulkan dan memperoleh data. Untuk memperoleh data tersebut secara objektif, diperlukan instrumen yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan terefleksi dengan baik. Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data menggunakan format penilaian *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*. Untuk selanjutnya, GPAI akan di terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan Siswa sewaktu permainan berlangsung.

Terdapat beberapa aspek yang diobservasi dalam IPPB diantaranya adalah perilaku yang menggambarkan siswa ketika bermain untuk mengatasi berbagai masalah dalam permainan yaitu dengan upaya mengambil sebuah keputusan, pergerakan tubuh, dan melakukan keterampilan yang diambilnya.

Tabel 3.1. Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen	Kriteria
1. Keputusan yang di ambil (<i>Decision Making</i>).	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas • Siswa berusaha menghindari atau menjauhi dari kawalan lawan
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<p>Passing</p> <ul style="list-style-type: none"> • Operan terkendali • Bola operan mengenai sasaran atau teman <p>Dribling</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola digiring dengan baik tanpa direbut lawan • Dribling bola dilakukan sambil berlari atau berjalan <p>Shooting</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola ditendang ke arah gawang

Herdiana Tanjung, 2020

IMPLEMENTASI MODEL PENDIDIKAN GERAK TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA FUTSAL DI SMK AL HIKMAH 2 GARUT

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

	<ul style="list-style-type: none"> Bola ditendang hingga menciptakan goal gawang lawan
<p>3. Memberi dukungan (<i>support</i>). Dalam permainan, Siswa membantu teman sekelompok yang lebih menguntungkan untuk mencetak skor</p>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola Siswa bergerak mendekati lawan dan berusaha merebut bola

Tabel 3.2. Format Pengamatan Penampilan Bermain (Penilaian GPAI) Modifikasi dari: Metzler (2000) dalam Sucipto (2015, hlm. 105)

No.	Nama	Keputusan yang diambil. (<i>Decision Marking</i>)		Melaksanakan keterampilan. (<i>Skill Execution</i>)		Memberi Dukungan. (<i>support</i>)		Jml	Nilai Akhir
		T	TT	E	TE	T	TT		
1									
2									
3									
4									
Jumlah									
Rata-rata									

Keterangan :

T = Tepat TT = Tidak Tepat

E = Efisien TE = Tidak Efisien

Proses menganalisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif, secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah menelaah data yang terkumpul pada setiap kegiatan observasi dari

Herdiana Tanjung, 2020

IMPLEMENTASI MODEL PENDIDIKAN GERAK TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA FUTSAL DI SMK AL HIKMAH 2 GARUT

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

pelaksanaan perlakuan penelitian dengan menggunakan presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Teknik pengolahan data yang digunakan pada nilai gerak dasar bermain bola besar siswa adalah jumlah siswa yang mendapat skor tertentu di bagi jumlah siswa, dikali 100%, sehingga di hasilkan presentase.

$$\frac{\text{jumlah skor tertentu}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% = \text{Presentase skor tertentu}$$

Mencari skor rata-rata $X = \frac{\sum X}{N}$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$ = Skor keseluruhan

N = Jumlah sampel

Untuk instrumen output berkaitan dengan evaluasi pencapaian hasil berdasarkan kriteria yang telah di tentukan. Menurut Hidayat, dkk (2013, hlm. 39-40) mengatakan bahwa: Jika presentase 70% ditetapkan sebagai ambang batas peningkatan baik untuk proses maupun hasil akhir, maka presentase di bawah 70% dianggap belum bisa mencapai target pencapaian, karena itu harus dilanjutkan ke tindakan atau siklus berikutnya.

Pada penelitian ini penulis sudah menetapkan presentase minimal 70% untuk pencapaian indikator keberhasilan dalam permainan bola besar guna untuk mengembangkan keterampilan bermain dalam pembelajaran permainan bola besar.

3.7 Prosedur Penelitian

Kronologis langkah-langkah penelitian yang dilakukan secara sistematis dimulai dari tahapan sebagai berikut:

1. Menentukan subyek dari suatu populasi.
2. Memberikan *pretest* untuk mengukur kebugaran jasmani sampel sebelum diberi perlakuan.
3. Memberikan perlakuan pembelajaran

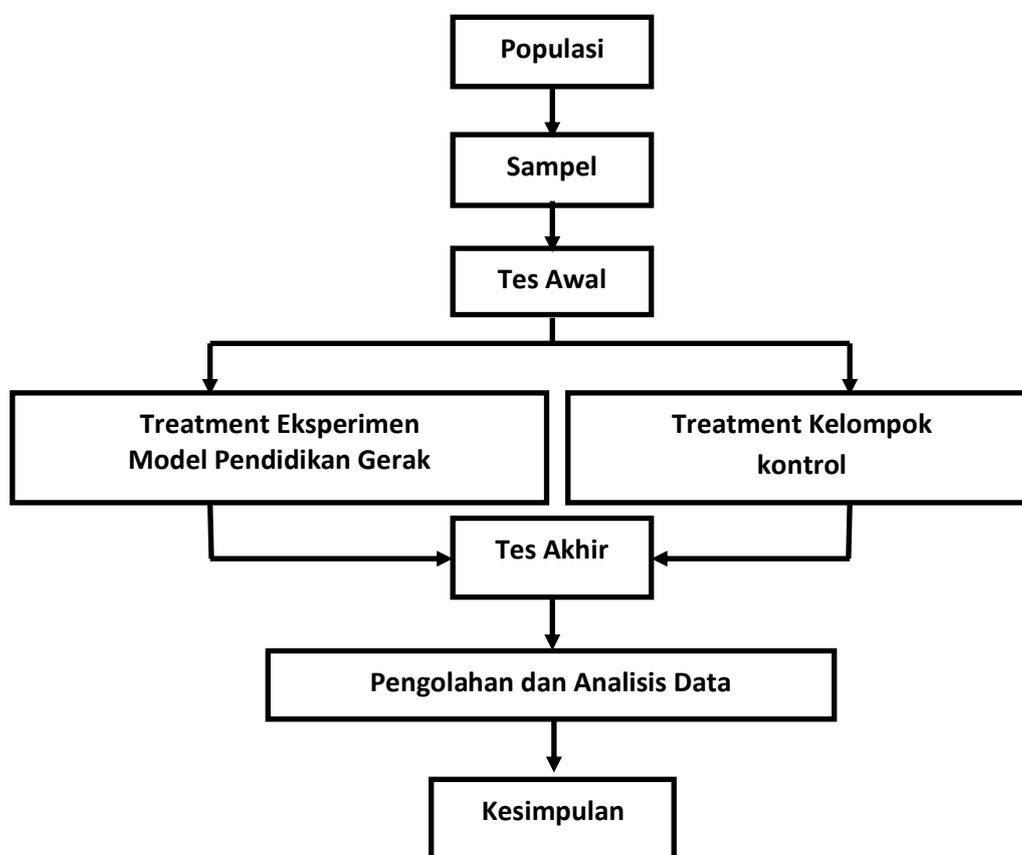
4. Melakukan *posttest* untuk mengetahui kebugaran jasmani sampel setelah diberi perlakuan.
5. Menghitung perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*

Adapun lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut.

Tempat : SMK Al-Hikmah 2 Garut.

Waktu : Frekuensi perminggu sebanyak 3 kali dalam seminggu.

Penelitian 12 x pertemuan. Frekuensi jumlah waktu ulangan latihan yang baik adalah dilakukan 5-6 per sesi latihan atau 2-4 kali per minggu. Penelitian ini dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan. Dengan catatan melihat dari hasil peningkatan pembelajaran siswa. Apabila selama 12 kali pertemuan tersebut siswa telah mengalami perubahan atau peningkatan yang siap untuk di tes akhir. Untuk lebih jelasnya langkah-langkah prosedur penelitian dapat dilihat dari bagan alur penelitian sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Penelitian

3.8 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian yang sudah terkumpul. Proses analisis dilakukan dengan program *SPSS* (Statistical Package for Sosial Science) versi 23. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov pada ($P > 0,05$). Uji ini bertujuan untuk melihat dan menganalisis apakah data hasil penelitian mempunyai sebaran atau distribusi yang normal maka uji hipotesis menggunakan statistika parametrik, jika tidak normal maka uji hipotesis menggunakan statistika non parametrik.

b. Uji Homogenitas

Digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data subjek, berasal dari populasi yang memiliki variansi homogen atau heterogen yang sama. Uji homogenitas menggunakan Levene's test pada $p\text{-value} > 0.05$.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini di tentukan berdasarkan hasil dari uji normalitas data, berdasarkan hasil uji normalitas data maka akan dapat ditentukan alat uji apa yang paling sesuai digunakan. Apabila data berdistribusi normal maka digunakan uji parametrik *Paired Sample T-Test*. Sementara apabila data berdistribusi tidak normal maka digunakan uji non-parametrik yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test*. Kedua model uji beda tersebut digunakan untuk menganalisis model penelitian *pre-post* atau sebelum dan sesudah. Uji beda digunakan untuk mengevaluasi perlakuan (treatment) tertentu pada satu sample yang sama pada dua periode pengamatan yang berbeda (Pramana, 2012).

Paired sample t-test digunakan untuk menguji perbedaan dua sampel yang berpasangan. Sampel yang berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami dua perlakuan yang berbeda pada situasi sebelum dan sesudah proses. *Paired sample t-test* digunakan apabila data

berdistribusi normal. Menurut Widiyanto (2013, hlm. 35) “*paired sample t-test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk menguji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan”. Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji *paired sampel t-test* adalah sebagai berikut :

Jika probabilitas (Asymp. Sig) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika probabilitas (Asymp. Sig) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hipotesis yang ditentukan dalam pengujian *paired sample t-test* ini adalah sebagai berikut:

H_{01} : Tidak terdapat peningkatan bermain siswa dalam pembelajaran permainan futsal melalui model *pendidikan gerak*.

H_{02} : Terdapat peningkatan bermain siswa dalam pembelajaran permainan futsal melalui model *pendidikan gerak*.