

## **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 pembelajaran langsung 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 PGRI Cicalengka yang mengikuti ekstrakurikuler futsal yang berjumlah 35 siswa.

#### b. Sampel

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 118) menyatakan bahwa "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Sampel dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili keseluruhan gejala yang diamati. Ukuran dan keragaman sampel menjadi penentu baik tidaknya sampel yang diambil.

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa yang aktif pada ekstrakurikuler futsal SMA PGRI yang berjumlah 20 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Peneliti menggunakan teknik ini karena memiliki tujuan dan alasan tertentu. Seperti yang diungkapkan Sugiyono (2013, hlm. 85) "*Purposive sampling* adalah teknik penentuan sample dengan pertimbangan tertentu". Teknik ini juga merupakan pengambilan anggota sampel berdasarkan jumlah yang diinginkan oleh peneliti. Kelebihan dari pengambilan menurut jumlah ini adalah praktis karena jumlah sudah ditentukan dari awal. Sedangkan kekurangannya adalah bias dan belum tentu mewakili seluruh populasi.

Peneliti menentukan kelompok pembelajaran langsung dan kelompok pembelajaran inkuiri dengan cara dipilih 20 siswa yang aktif di ekstrakurikuler futsal dengan mempertimbangkan siswa yang belum mengikuti kejuaraan tingkat

SMA dan sederajat. Kriteria sampel meliputi kriteria inklusi dan eksklusi, dimana kriteria tersebut menentukan dapat atau tidaknya sampel digunakan.

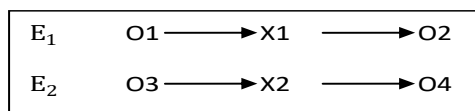
Adapun kriteria inklusi dan eksklusi adalah sebagai berikut :

- 1) Kriteria inklusi adalah kriteria dimana subjek penelitian dapat mewakili dalam sampel penelitian yang memenuhi syarat sebagai sampel (Notoatmodjo, 2002). Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah :
  - a) Siswa yang aktif berlatih di ekstrakurikuler futsal SMA PGRI Cicalengka, yang berusia dibawah 17 tahun.
  - b) Siswa yang dinilai kurang menguasai dasar dasar keterampilan futsal
  - c) Siswa yang belum pernah mengikuti kejuaraan futsal tingkat SMA/sederajat.
- 2) Kriteria eksklusi adalah menghilangkan atau mengeluarkan subjek yang memenuhi kriteria inklusi dari penelitian karena sebab-sebab tertentu (Nursalam, 2003:97). Kriteria eksklusi peneliti adalah siswa yang menguasai keterampilan dasar futsal dengan baik dan sudah mengikuti kejuaraan dan turnamen tingkat SMA.

### **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. Maksom mengatakan (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 Design**

Sumber : Arikunto (2010, hlm 124)

Keterangan :

$E_1$  : adalah kelompok eksperimen A

$E_2$  : adalah kelompok eksperimen B

$X_1$  : adalah treatment menggunakan model pembelajaran langsung

$X_2$  : adalah treatment menggunakan model inkuiri

$O_1$  : dan  $O_3$  adalah tes awal atau observasi awal

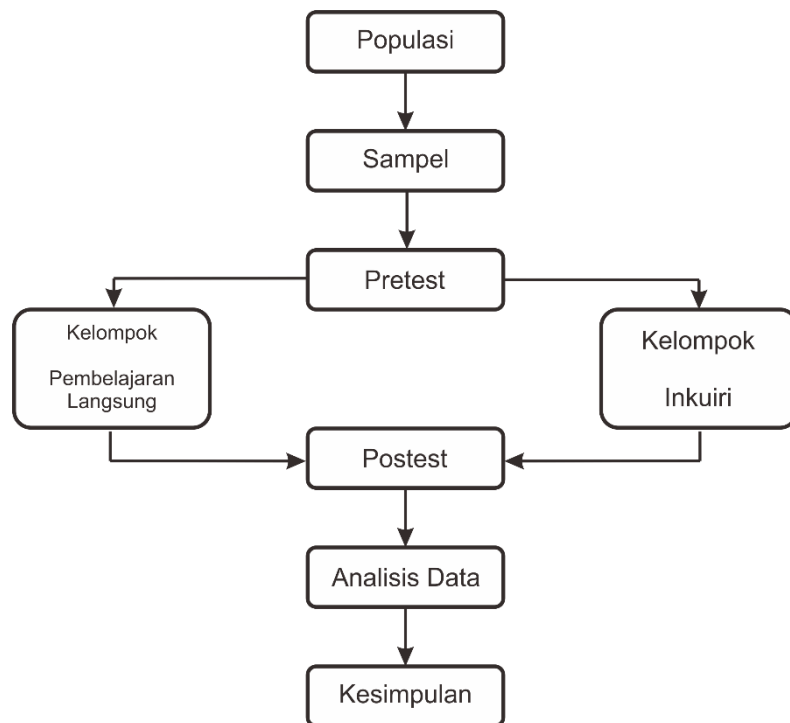
$O_2$  : dan  $O_4$  adalah tes akhir atau observasi akhir

Dalam penelitian ini, 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 untuk suatu kondisi yang terkendali”. Dalam penelitian eksperimen ini peneliti akan memberikan treatment yang berlangsung selama 14 kali pertemuan termasuk pretest dan posttest atau selama =5 minggu. Jadwal perlakuan eksperimen yang diberikan pada penelitian kali ini dilakukan dengan rujukan dari Hebbelink & day; Martin & Lumsden, 1987; Harsono, 2008; Kosasih, 1993 (dalam Hidayat 2016) menyatakan bahwa suatu keterampilan yang efektif dapat dicapai melalui proses latihan dan pengaruh latihan dapat diamati secara tepat setelah dua minggu latihan berlangsung dengan frekuensi latihan tiga kali seminggu, dan setiap pertemuan dilakukan selama 150 menit (Hidayat dan Wirawan dalam Hidayat, 2016). Dalam jurnal lain ada penelitian yang melakukan sebanyak 5 kali pertemuan, seperti yang dilakukan Isnaini dan Taufiq (2015) dengan waktu tiap pertemuan 30-40 menit.

Dalam penelitian ini digunakan desain penelitian *Pretest-Postest Group Design* 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 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 penulis harus menggunakan instrumen penelitian untuk dapat memperoleh data dengan baik dan akurat. Dalam penelitian ini penulis 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 Aspek Penilaian Permainan Futsal**

Aspek	Kriteria	Kriteria penilaian		
		3	2	1
Kembali ke posisi (Home Base)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kembali ke posisi bertahan setelah melakukan penyerangan</li> <li>• Kembali ke posisi semula setelah melakukan keterampilan</li> <li>• Siswa kembali ke posisi semula setelah membantu temannya pada saat menyerang.</li> </ul>			
Menyesuaikan Diri (Adjust)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bergerak ketika menyerang sesuai situasi permainan</li> <li>• Siswa bergerak ketika bertahan sesuai situasi permainan</li> <li>• Siswa berusaha melakukan operan dengan tepat ke arah teman yang berdiri bebas sesuai situasi permainan</li> </ul>			
Membuat Keputusan (Decision making)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berusaha melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim</li> <li>• Siswa berusaha menggiring bola ke arah pertahanan lawan</li> <li>• Siswa menendang bola ke arah gawang lawan</li> </ul>			
Melaksanakan Keterampilan (Skill execution)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan operan (<i>passing</i>) dan control dengan efektif</li> <li>• Siswa melakukan tendangan (<i>shooting</i>) yang efektif ke arah gawang</li> <li>• Siswa melakukan <i>dribbling</i> bola dengan efektif.</li> </ul>			
Memberi Dukungan (Support)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berusaha membantu ketika melakukan penyerangan.</li> <li>• Siswa berusaha bergerak untuk menutup pertahanan</li> <li>• Siswa bergerak menempati posisi yang kosong atau bebas.</li> </ul>			
Melapisi Teman (Cover)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berusaha melapis teman satu tim ketika temannya menghalangi laju serangan lawan</li> <li>• Siswa tidak terlalu jauh dengan temannya ketika temannya mengganggu pergerakan lawan yang sedang menyerang.</li> <li>• Siswa berusaha mengcover temannya ketika temannya berhasil dilewat oleh lawan.</li> </ul>			

Menjaga Atau Mengikuti Gerak Lawan (Guard Or Mark)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berusaha menjaga gerak lawan ketika lawan menyerang</li> <li>• Siswa berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola ketika bertahan</li> <li>• Menghadang tembakan lawan</li> </ul>			
--	--	--	--	--

Kategori penyekoran atau kriteria pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Baik (B)	3
Cukup (C)	2
Kurang (K)	1



Tabel 3. 2 Lembar Observasi

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai Keterampilan Bermain																					Jumlah
		Kembali Ke Posisi (Home Base)			Menyesuaikan Diri (Adjust)			Membuat Keputusan (Decision Making)			Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution)			Memberi Dukungan (Support)			Melapisi Teman (Cover)			Menjaga Atau Mengikuti Gerak Lawan (Guard Or Mark)			
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Ryan	√				√				√	√					√		√		√			15
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
...																							

Sumber : Michael W. Metzler (2000, hlm. 364)

### 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 PGRI Cicalengka yang mengikuti ekstrakurikuler futsal.
2. Menentukan sampel yaitu siswa aktif 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 modifikasi permainan futsal dari model pembelajaran langsung dan model pembelajaran 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 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMA PGRI Cicalengka, penelitian dilaksanakan sebanyak 14 kali pertemuan dengan frekuensi 3 kali pertemuan setiap minggunya. Rincian setiap pertemuan disajikan pada table di bawah ini :

**Tabel 3. 3 Jadwal, Waktu, dan Hari Program Pembelajaran**

No	Waktu	Hari	Tanggal pelaksanaan	Kelompok Eksperimen	Keterangan
1	15.30- 17.30	Selasa	9 April, 16 April, 23 April, 30 April, 7 Mei 2019	Kelompok Inkuiri Kelompok Langsung	Pertemuan pertama <i>pretest</i> . Pemberian Program
2	15.30- 17.30	Kamis	11 April, 18 April, 25 April 2 Mei 2019	Kelompok Inkuiri Kelompok Langsung	Pemberian Program
3	15.30- 17.30	Sabtu	13 April, 20, April, 27 April, 4 Mei, 11 Mei 2019	Kelompok Inkuiri Kelompok Langsung	Peemberian Program dan pertemuan terakhir <i>posttest</i>

### 3.7 Alat Penelitian dan Cara Pengumpulan Data

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 objek-objek 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. Dalam penelitian ini menggunakan 3 observer untuk membantu pengumpulan data, dimana ke tiga observer memiliki kompetensi yang mumpuni dalam cabang olahraga futsal dimana keduanya merupakan pelatih futsal di SMA tersebut dan juga sebagai pelatih akademi UNION Futsal di daerah Cicalengka, dan sisa observer merupakan penulis sendiri yang merupakan salah satu

pemain *Pro Futsal League* Indonesia 2018-2019. Menurut Morse J.M (1996), proses pengumpulan data dapat dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut :

#### 1. Tahap Orientasi

Peneliti dan observer memperkenalkan diri kepada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal, kemudian menjelaskan maksud dan tujuan penelitian serta manfaat penelitian yang akan dilaksanakan. Kemudian membuat persetujuan dan kesepakatan tentang berapa lama dan bagaimana proses yang akan dilakukan pada penelitian tersebut.

#### 2. Tahap pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan peneliti menggunakan alat-alat yang digunakan untuk menunjang proses penelitian yakni, peluit, bola, dan alat-alat yang dapat digunakan sebagai dokumentasi penelitian seperti kamera untuk foto, dan rekaman video untuk membantu observer menilai hasil keterampilan yang diperoleh dari proses penelitian tersebut.

### **3.8 Analisis Data**

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

- a. Membuat deskripsi statistik kelompok pembelajaran langsung.
- 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).