

BAB III

METODE PENELITIAN

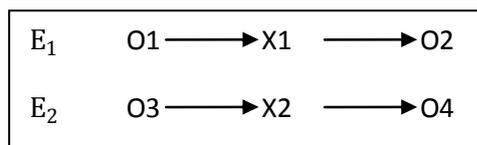
3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian dengan tujuan untuk menentukan apakah ada atau tidaknya hubungan sebab akibat dari variabel-variabel dalam setiap penelitian diperlukan suatu metode, Purwanto (2007, hlm. 180) mengungkapkan bahwa “penelitian eksperimen adalah penelitian dimana variabel yang hendak diteliti (variabel terikat) kehadirannya sengaja ditimbulkan dengan manipulasi menggunakan perlakuan”. Penggunaan metode dalam penelitian harus sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian, hal ini berarti metode penelitian mempunyai kedudukan penting dalam pelaksanaan pengumpulan dan analisis data.

Metode yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen. Sukardi (2003) penelitian kuasi eksperimen ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen namun pemilihan kedua kelompok tersebut tidak dengan teknik random. Dalam penelitian ini penulis ingin meneliti apakah terdapat pengaruh penerapan *peer assisted learning* terhadap penguasaan keterampilan bermain futsal pada ekstrakurikuler di SMA Negeri 19 Bandung.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Maksum (2012, hlm. 95) mengungkapkan bahwa “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:



Gambar 3.1 *Pre-test and Post-test Group Desain* (Arikunto 2010, hlm 124)

Keterangan :

E_1 : adalah kelompok eksperimen.

E_2 : adalah kelompok kontrol.

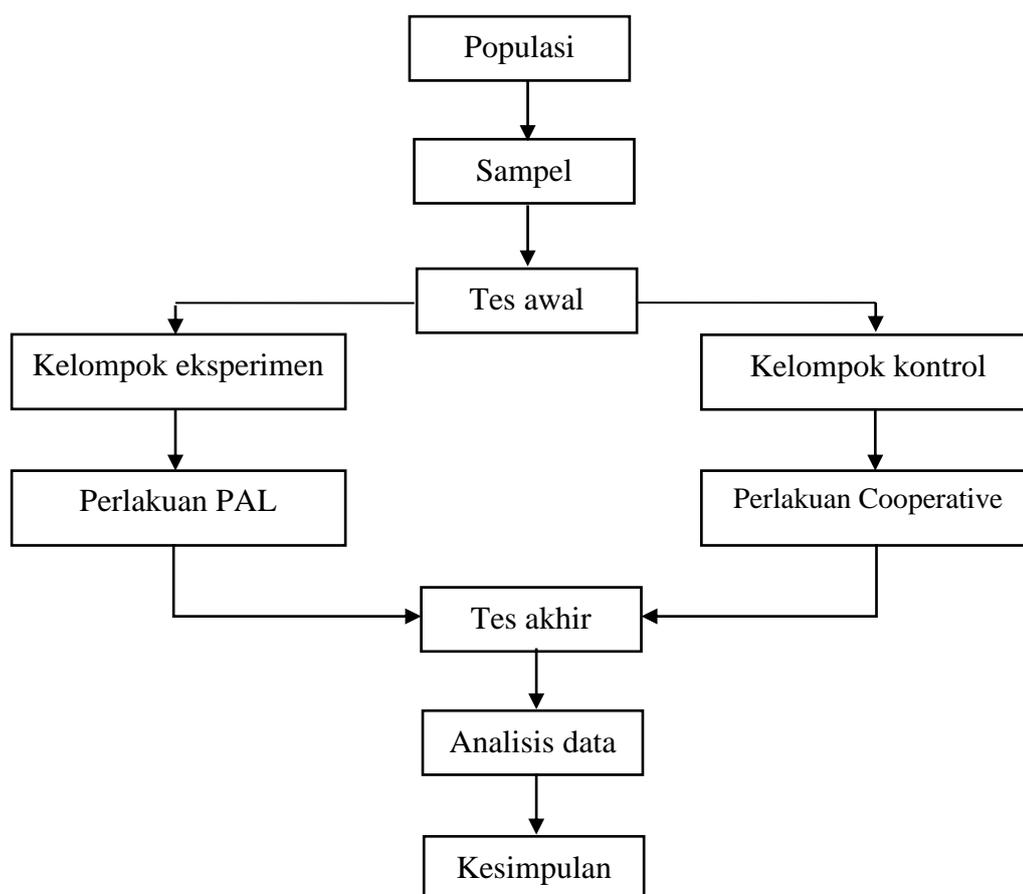
X1 : adalah treatment menggunakan *peer assisted learning*.

X2 : adalah treatment menggunakan *cooperative learning*.

O1 : dan O3 adalah tes awal atau observasi awal.

O2 : dan O4 adalah tes akhir atau observasi akhir.

Adapun langkah langkah penelitian sebagai berikut ini:



Ilham Nurul Alam, 2020

PENERAPAN PEER ASSISTED LEARNING TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL PADA EKSTRAKURIKULER DI SMA NEGERI 19 BANDUNG

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

Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian

Berdasarkan gambaran diatas maka dapat dilihat, sampel (R) dipilih secara acak, lalu sampel diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui keadaan siswa sebelum diberi perlakuan, sehingga diperoleh data hasil *pre-test*, O1 hasil data *pre-test* untuk kelompok eksperimen dan O3 untuk kelompok kontrol. Setelah diperoleh data hasil *pre-test*, siswa kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) (X) dengan menerapkan *peer assisted learning*, sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan *peer assisted learning* melainkan menggunakan *cooperative learning* . Setelah waktu dan perlakuan (*treatment*) sudah diberikan maka langkah selanjutnya yaitu melakukan tes akhir (*posttest*). Hingga diperoleh data *posttest* O2 dan O4. O2 hasil data *posttest* untuk kelompok eksperimen dan O4 untuk hasil data *posttest* kelompok kontrol.

3.3 Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah satu orang guru penjas dan satu orang pelatih ekstrakurikuler. Karakteristik yang dibutuhkan yaitu partisipan tersebut harus bisa memahami langkah-langkah bagaimana mengisi lembar penilaian keterampilan bermain yang dilakukan kepada sampel dan bisa diberi kepercayaan seandainya nanti harus menjelaskan tujuan maupun indikator penilaian yang tidak dimengerti. Satu orang guru penjas dan satu orang pelatih ekstrakurikuler mereka yang telah memahami mengenai jenis tes yang akan dilaksanakan serta cara mengambil data tentunya akan cepat.

3.4 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah kumpulan dari keseluruhan pengukuran, objek, atau individu yang sedang dikaji. Jadi, pengertian populasi dalam statistik tidak 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

Ilham Nurul Alam, 2020

PENERAPAN PEER ASSISTED LEARNING TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL PADA EKSTRAKURIKULER DI SMA NEGERI 19 BANDUNG

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

oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Untuk melakukan penelitian, maka penulis harus menentukan jumlah sampel yang diperoleh dari populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 19 Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, sementara peneliti ingin meneliti tentang populasi tersebut dan peneliti memiliki keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel, sehingga generalisasi kepada populasi yang itu. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 19 Bandung sebanyak 20 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*. Sugiyono (2007) total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi, alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. Berdasarkan pada penjelasan tersebut, maka untuk jumlah sampel penelitian ini adalah 20 orang siswa yang kemudian dibagi menjadi 10 orang untuk kelompok eksperimen dan 10 orang untuk kelompok kontrol.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan sebuah alat ukur digunakan untuk memperoleh informasi, dan juga diperlukan sebagai alat untuk mengumpulkan data. Instrument yang digunakan pada penelitian ini yaitu *game performance assessment instrument* (GPAI) jika di terjemahkan yaitu Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB) dengan bertujuan untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi, menganalisis dan mendata perilaku penampilan anak sewaktu permainan berlangsung.

Aspek-aspek di observasi pada GPAI yaitu perilaku-perilaku siswa yang mencerminkan kemampuan bermain untuk memecahkan masalah-masalah taktis di terapkan pada situasi bermain. Griffin, Mitchell Olsin (1997) mengenai GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) yaitu instrumen penilaian

keterampilan bermain bertujuan mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen tingkatan penampilan bermain siswa menurut Griffin Mitcel Oslin yaitu: 1) Kembali ke pangkalan (*Home base*). 2) Menyesuaikan diri (*Adjust*). 3) Membuat keputusan (*Decision Making*). 4) Melaksanakan keterampilan tertentu (*Skill execution*). 5) Memberi dukungan (*Support*). 6) Melapisi Teman (*Cover*). 7) Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*Guard Or Mark*).

Ketika menggunakan *game performance assessment instrument* (GPAI) untuk permainan lebih spesifik, penulis mengidentifikasi bagian mana dari ketujuh komponen yang dapat diterapkan dalam permainan futsal dan menentukan satu atau lebih kriteria dari setiap komponen yang mengidentifikasi keputusan dijadikan fokus dalam menilai keterampilan bermain siswa yaitu, melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*), membuat keputusan (*decision making*), dan Memberi dukungan (*support*). Adapun format penilaian GPAI dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pengamatan keterampilan bermain futsal

Komponen Keterampilan 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 ke daerah 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 (Support)	<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 pencerangan

Format Penilaian Keterampilan Bermain Futsal

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

Tabel 3.2 Format penilaian (Metzler, 2000)

Keterangan:

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

Berikut adalah rumus untuk menghitung kualitas penampilan aspek yang dinilai:

Ilham Nurul Alam, 2020

PENERAPAN PEER ASSISTED LEARNING TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL PADA EKSTRAKURIKULER DI SMA NEGERI 19 BANDUNG

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

- 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

3.6 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. Persiapan yang meliputi:
 - a. Identifikasi permasalahan mengenai bahan ajar, merencanakan pembelajaran, alat-alat yang berhubungan dengan pembelajaran dan lain-lain.
 - b. Survei ke lokasi penelitian untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan untuk penelitian.
 - c. Melakukan perizinan untuk penelitian dengan memberikan surat izin penelitian yang dikeluarkan oleh fakultas ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
 - d. Menyusun instrumen untuk pengumpulan data penelitian.
 - e. Melakukan judgment instrumen terhadap dosen dan guru mata pelajaran yang bersangkutan.
 - f. Membuat kesepakatan dengan guru pembimbing ekstrakurikuler di SMAN 19 Bandung mengenai waktu yang akan digunakan untuk penelitian.

- g. Análisis dan revisi hasil judgment instrument.
 - h. Menentukan populasi dan sampel.
 - i. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian dengan berkonsultasi dengan guru pembimbing ekstrakurikuler / pelatih.
2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilaksanakan pada Februari 2020. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah :

- a. Melakukan tes awal (*pretest*) di awal pertemuan pada sampel dengan melakukan simulasi pertandingan lima vs lima secara bergantian seluruh sampel.
- b. Setelah mendapatkan hasil *pretest* membagi kelompok kedalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- c. Pertemuan selanjutnya Pemberian treatment terhadap kelompok PAL dan kelompok CL hingga 12 kali perlakuan.
- d. Melakukan tes hasil belajar (post-tes) terhadap sampel (kelompok PAL dan kelompok CL) dengan Game yang sama lima vs lima. Bertujuan untuk mengukur peningkatan keterampilan bermain futsal siswa setelah diberikan perlakuan (treatment).

3.7 Teknik Analisis dan Pengolahan Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 26 langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Membuat deskripsi statistik kelompok *peer assisted learning* dan *cooperative learning*.
- 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*).

Ilham Nurul Alam, 2020

*PENERAPAN PEER ASSISTED LEARNING TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL
PADA EKSTRAKURIKULER DI SMA NEGERI 19 BANDUNG*

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