BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

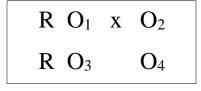
Metode penelitan merupakan cara yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mengungkapkan suatu kebenaran yang objektif, penggunaan metode penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sugiyono (2013, hlm. 107) menjelaskan bahwa "metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan". Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang tujuannya mencari hasil pengaruh dari perlakuan (*treatment*) yang telah diberikan.

3.2 Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian dibutuhkan desain penelitian untuk dijadikan rancangan dalam langkah-langkah penelitian. Dalam penelitian ini digunakan desain penelitian pretest-posttest control group design. Pada penelitian ini siswa melaksanakan tes awal (pretest) dengan cara siswa melakukan tes penampilan bermain futsal untuk mengetahui hasil awal sebelum diberi perlakuan (treatment). Setelah mendapatkan hasil tes awal (pretest) maka siswa diberikan perlakuan (treatment) dengan menggunakan penerapan pendekatan taktis (game-drill-game) Desain pretest-posttest control group design.

Siti Latipah Nurul Inayah, 2020 PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP PENAMPILAN BERMAIN FUTSAL PADA SISWA DI SMAN 16 BANDUNG

Gambar 3.1
Desain Penelitian



(Sugiyono (2013, hlm.112))

Keterangan:

R = random

 O_1 = nilai *Pretest* kelompok eksperimen yang diberikan pendekatan taktis

O₂ = nilai *Posttest* kelompok eksperimen yang diberikan pendekatan taktis

O₃ = nilai *Pretest* kelompok kontrol yang tidak diberikan pendekatan taktis

O₄ = nilai *Posttest* kelompok kontrol yang tidak diberikan pendekatan taktis

X = Treatment (menggunakan pendekatan taktis game-drill-game)

3.3 Partisipan

Partisipan adalah semua orang yang berpartisipasi atau ikut serta dalam suatu kegiatan. Menurut pandangan dari Sumarto (2003, hlm. 17) partisipan yaitu "Pengambilan bagian atau keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara memberikan dukungan (tenaga, pikiran maupun materi) dan tanggung jawabnya terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi tercapainya tujuan yang telah di tentukan bersama". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa partisipan adalah subjek yang dilibatkan di dalam penelitiaan sebagai peserta dalam memberikan respon terhadap kegiatan yang di laksanakan. Adapun partisipan dalam penelitian ini yaitu:

1. Peneliti, merupakan partisipan sebagai penulis dan observer.

Siti Latipah Nurul Inayah, 2020
PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP PENAMPILAN BERMAIN FUTSAL PADA SISWA DI SMAN
16 BANDUNG

- 2. Siswa SMAN 16 Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler futsal.
- 3. Dua orang pelatih ekstrakurikuler futsal SMAN 16 Bandung.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Populasi adalah seluruh objek atau subjek yang akan diteliti, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2013, hlm. 119) bahwa "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan." Pendapat serupa dikemukakan oleh Arikunto (2002, hlm. 115) yang mengatakan bahwa "populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitinya merupakan penelitian populasi.". Sesuai dengan kedua pendapat tersebut peneliti menyimpulkan bahwa populasi bukan hanya manusia sebagai makhluk hidup melainkan dapat juga berupa benda-benda mati yang ada di alam dunia ini, dan populasi bukan hanya sekedar objek atau subjek saja, tetapi meliputi seluruh karakteristik sifat, perilaku, keadaan dan lain-lain yang dimiliki oleh objek atau subjek tersebut. Dalam penelitian ini populasi yang diteliti adalah siswa kelas X,XI dan XII yang aktif mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 16 Bandung.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi, menurut Sugiyono (2013, hlm. 117) menjelaskan bahwa "sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Bila sebuah populasi tergolong kedalam kategori besar maka seorang peneliti secara kasar tidak akan memaksakan mempelajari seluruh populasi yang ada, karena dibenturkan oleh beberapa keterbatasan, misalnya keterbatasan dari materi, waktu serta sumber daya manusia. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu dengan catatan sampel tersebut harus bersifat benar-Siti Latipah Nurul Inayah, 2020

benar mewakili dari populasi tersebut. Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan teknik *Total Sampling*, Sugiyono (2013, hlm. 124) menjelaskan bahwa "*Total Sampling* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel". Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 16 Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler futsal dengan jumlah 20 orang karena semua anggotapopulasi menjadi sampel.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan dalam suatu penelitian Untuk memperoleh data secara objektif, diperlukan instrumen tepat sehingga masalah yang diteliti akan terefleksi dengan baik, instrumen dalam penelitian ini adalah tes bermain futsal menggunakan lembar observasi. Menurut Hadi (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 203) mengemukakan bahwa "observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan". Observasi yang digunkaan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 205) mengemukakan bahwa "observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan, dan di mana tempatnya". Observasi terstruktur dilakukan jika peneliti telah mengetahui dengan pasti variabel yang diamati, dalam melakukan pengamatan peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya yaitu Games Performance Assesment Instrument (GPAI). Menurut Metzler (2000, hlm. 362) menyatakan "GPAI adalah templet khusus yang diadaptasi ke dalam berbagai tipe permainan untuk menilai pengetahuan taktis para siswa." Tujuannya untuk membantu guru menilai penampilan bermain siswa sewaktu permainan berlangsung.

3.5.1 Tes Kemampuan Bermain Futsal

Penilaian keterampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Griffin, Mitchell, dan Oslin (1977) dalam Siti Latipah Nurul Inayah, 2020

Metzler (2000, hlm. 362) telah menciptakan suatu instrumen penilaian yaitu *Game Performance Assessment Intrument* (GPAI). GPAI adalah alat penilaian komprehensif bagi guru untuk digunakan dan diadaptasi ke dalam berbagai tipe permainan untuk menilai pengetahuan taktis para siswa. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Penilaian dilakukan setiap pembelajaran berlangsung dan meliputi tujuh komponen umum dari permainan. Seperti dalam tabel berikut :

Tabel 3.1

Komponen GPAI (Game Performance Assessment Intrument)

Komponen	Kriteria Untuk Menilai Keterampilan					
1. Teknik dasar	Pengembalian yang sesuai dari penampilan ke tempat asal atau posisi semula antara kemampuan percobaan.					
2. Penyesuaian	Pergerakan dari pemain baik dalam menyerang atau bertahan.					
3. Membuat keputusan	Membuat pilihan yang sesuai, apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.					
4. Kemampuan mengeksekusi	Penampilan efisien dari kemampuan teknik dasar.					
5. Dukungan	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola.					

Siti Latipah Nurul Inayah, 2020

6. Perlindungan	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakan bola.
7. Melindungi atau menandai	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.

Sumber: Griffin, Mitchell, and Oslin (1997 dalam Metzler 2000, hlm. 362)

Berdasarkan tabel diatas peneliti memfokuskan penilaian penampilan bermain siswa menjadi 3 komponen yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), kemampuan mengeksekusi (efisien atau tidak efisien), dan dukungan (tepat atau tidak tepat) kemudian mengobservasi setiap siswa dalam pembelajaran permainan tersebut dan merekam ketepatan dan ketidaktepatan dan efisien atau tidak efisiennya suatu kejadian dari pengetahuan dan penampilan taktis pada komponen tertentu. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitian sehingga hanya 3 komponen tersebut yang digunakan. Adapun penjabarannya terdapat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.2
Aspek Penampilan Bermain Futsal

Aspek	Kriteria					
1. Membuat keputusan	 Pemain berusaha mengoper bola pada pemain yang berdiri bebas. Pemain berusaha mencetak angka ketika memungkinkan. 					

2. Kemampuan	1. Passing: bola operan mengenai sasaran.			
mengeksekusi/melaksanakan	2. <i>Dribbling</i>: menggiring bola ke arah area pertahanan lawan yang kosong.3. <i>Shooting</i>: melakukan <i>shooting</i> yang efektif ke arah gawang.			
3. Dukungan	1. Pemain bergerak ke daerah yang kosong untuk menerima operan bola.			

Sumber: Griffin, Mitchell, and Oslin (1997) dalam Metzler (2000, hlm. 363)

Di bawah ini adalah format GPAI (*Game Performance Assessment Intrument*) digunakan untuk menilai kemampuan bermain futsal siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada setiap kolom ketiga aspek penilaian diberi tanda ($\sqrt{}$) menunjukan siswa tengah membuat keterampilan bermainnya.

Tabel 3.3
Format GPAI (Game Performance Assessment Intrument)

		Membuat		Kemampuan		Dukungan	
		Keputusan		mengeksekusi/		(Menempatkan	
		(mengoper		melaksanakan		posisi)	
No	Nama	bola ke teman,		(passing,			
		mencetak		dribbling,			
	angka)		shooting)				
		T	TT	Е	TE	T	TT
1							
2							
3							
4							
5							

Siti Latipah Nurul Inayah, 2020

32

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

Sumber: Griffin, Mitchell, and Oslin (1997) dalam Metzler (2000, hlm. 363)

Berikut gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan untuk lima macam aspek dinilai :

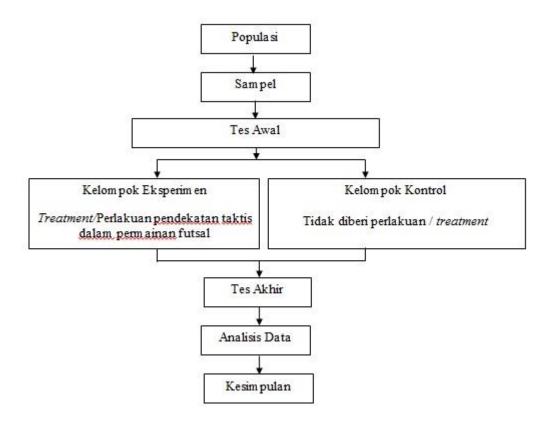
- Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan tepat + Jumlah keputusan tidak tepat + Jumlah melaksanakan keterampilan efisien + Jumlah melaksanakan keterampilan tidak efisien + Jumlah tindakan dalam memberikan dukungan tepat.
- 2. Standar Mengambil Keputusan (SMK) = Jumlah mengambil keputusan tepat : Jumlah mengambil keputusan tidak tepat.
- 3. Standar Melaksanakan Keterampilan (SK) = Jumlah melaksanakan keterampilan efisien : jumlah melaksanakan keterampilan tidak efisien.
- 4. Standar Memberikan Dukungan (SMD) = Jumlah memberikan dukungan tepat : Jumlah memberikan dukungan tidak tepat.
- 5. Penampilan bermain = (SMK + SK + SMD): 3

3.6 Prosedur Penelitian

Untuk memberikan kemudahan maka diperlukan adanya langkah-langkah kerja penelitian agar penelitian dapat berjalan sesuai dengan apa yang telah dirancang sebelumnya. Berikut merupakan langkah-langkah penelitian yaitu:

Gambar 3.2

Langkah-langkah Penelitian



3.7 Analisis Data

Setelah data dari tes terkumpul, maka tahap selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data dengan menggunakan rumus-rumus statistika. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 207) bahwa:

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data 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 perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Siti Latipah Nurul Inayah, 2020 PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP PENAMPILAN BERMAIN FUTSAL PADA SISWA DI SMAN 16 BANDUNG Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa analisis data merupakan suatu cara atau proses untuk mengetahui hasil penelitian dari tes yang diberikan berupa data hasil tes kemudian akan diolah dan dianaisis untuk menarik kesimpulan. Analisis data yag digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *SPSS*, akan tetapi langkah-langkah untuk menganalisis data, yaitu sebagai berikut:

1. Menghitung nilai rata-rata dari setiap kelompok sampel:

$$\overline{X} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata yang dicapai

 \sum = Jumlah

xi = Nilai data

n = Jumlah sampel

2. Menghitung simpangan baku:

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_1 - \overline{X})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

S = Simpangan baku yang dicari

n = Jumlah sampel

 X_1 = Skor yang dicapai seseorang

 \overline{X} = Nilai rata-rata

- 3. Menguji normalitas data menggunakan uji kenormalan Liliefors. Prosedur yang digunakan adalah sebagai berikut:
 - a. Pengamatan $X_1, X_2, ... X_n$ dijadikan bilangan baku $Z_1, Z_2, ..., Z_n$ dengan menggunakan rumus:

$$Zi = \frac{Xi - X}{S}$$

b. Untuk bilangan baku ini digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang.

$$F(Z_1) = P(Z|Z_1).$$

c. Selanjutnya dihitung proporsi Z_1 , Z_2 , ... Z_n $\sum Z_i$. Jika proporsi ini dinyatakan $S(Z_i)$, maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{Banyaknya Z1,Z2, ...,Zn } \sum Zi}{n}$$

- d. Menghitung selisih $F(Z_i) S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
- e. Ambil harga yang yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Untuk menolak atau menerima hipotesis, kita bandingkan L_0 dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar untuk taraf nyata α yang dipilih. Kriterianya adalah: tolak hipotesis nol jika L_0 yang diperoleh dari data pengalaman melebihi L dari daftar tabel. Dalam hal ini lainnya hipotesis nol diterima.
- 4. Menguji homogenitas dua variansi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{varians\ terbesar}{varians\ terkecil}$$

- a. Menentukan nilai F dari tabel dengan taraf nyata 0,05
- b. Menentukan homogenitasnya dengan kriteria:

Apabila F_{hitung} < F_{tabel} maka kedua varian homogen

Apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka kedua varian tidak homogen

- f. Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, maka kita bandingkan L_0 ini dengan nilai kritis L_0 yang diambil dari daftar nilai kritis untuk Uji Leliefors, dengan taraf nyata $\alpha=0.05$.
- 1. Hipotesis diterima apabila $L_0 < L = Normal$
- 2. Hipotesis ditolak apabila $L_0 > L = Tidak Normal$
- 5. Menguji kesamaan dua rata-rata (satu pihak)

Pengujian signifikansi menggunakan uji-t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{S1^2}{n_1} + \frac{S2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = Nilai t_{hitung} yang dicari

 X_1 = Nilai rata-rata kelompok 1

X₂ = Nilai rata-rata kelompok 2

 S_1 = Simpangan baku kelompok 1

 S_2 = Simpangan baku kelompok 2

 n_1 = Jumlah sampel kelompok 1

 n_2 = Jumlah sampel kelompok 2