

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design* sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017, hlm. 2) “metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol (laboratorium).

Secara definitif, menurut Sukardi (2004, hlm. 13) “rancangan penelitian mempunyai dua macam pengertian, yaitu secara luas dan secara sempit. Secara luas, rancangan penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Sedangkan dalam arti sempit dapat diartikan sebagai penggambaran secara jelas tentang hubungan antar variabel, pengumpulan data, dan analisis data”. Dengan demikian, dengan adanya rancangan yang baik, peneliti maupun orang lain yang berkepentingan mempunyai gambaran tentang bagaimana keterkaitan antara variable yang ada dalam konteks penelitian dan apa penelitian. Rancangan / desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu rancangan Pra-Eksperimental, rancangan yang sederhana ini berguna untuk mendapatkan informasi awal terhadap pertayaan pada penelitian.

Ada tiga hal yang lazim digunakan pada rancangan praeksperimental, menurut Fraenkel & Wallen (dalam syamsuddin dan Damayanti, 2009, hlm. 156), yaitu: Studi kasus bentuk tunggal (*one shot case study*). Tes awal - tes akhir kelompok tunggal (*the one group pretestpostest*) Perbandingan kelompok statis (*the static group comparison design*) Yang digunakan dalam penelitian ini yaitu rancangan pra-eksperimental tes awal-tes akhir kelompok tunggal (*the one group pretest-postest*). Rancangan ini sama seperti studi kasus bentuk tunggal (*one shot case study*), perbedaannya yaitu terletak pada tes awal yang memberikan sebelum dimulainya instruksi atau perlakuan. Sehingga terdapat dua tes; O1 adalah tes awal, dan O2 adalah pasca tes. X digunakan sebagai lambang perlakuan pada rancangan, yaitu:

O1	X	O2
----	---	----

**Tabel 3.1**

***One Group Pretest-Posttest Design***

(Sumber: Sugiyono, 2017, hlm. 74)

Keterangan:

O1: Tes awal

O2: Tes akhir

X : Perlakuan/treatment pengaruh modifikasi permainan sepakbola terhadap keterampilan bermain sepakbola.

Dalam penelitian ini terdapat kelompok eksperimen yang akan diberikan pretest untuk mengetahui tingkat keterampilan awal siswa. Kemudian kelompok eksperimen diberikan treatment berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran problem based learning. Kemudian pada tahap akhir kelompok eksperimen diberi posttest untuk melihat perbedaan keterampilan bermain sepakbola, apakah terdapat peningkatan dibandingkan pretest.

### **3.2 Partisipan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Partisipan adalah orang yang ikut berperan serta dalam suatu kegiatan. Di dalam penelitian ini partisipan yang dipakai adalah siswa sekolah sepakbola permata curug Kabupaten Bogor yang bertempat atau lokasi penelitian ini dilaksanakan di lapangan sepakbola desa curug jl. Berlian no 19, Desa. Curug, Kec. Gunung sindur kabupaten Bogor 16340. Partisipan dalam penelitian adalah partisipan yang berada pada rentang umur 14-15tahun.

### **3.3. Populasi Dan Sample**

#### **3.3.1 Populasi**

Menurut buku Metode Penelitian oleh Sugiyono (2012, hlm. 119) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dari pendapat di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa Ssb (sekolah sepakbola) permata curug kabupaten Bogor.

### 3.3.2 Sample

Gay & Diehl (1992, hlm. 146) berpendapat bahwa sampel haruslah sebesar-besarnya. Pendapat ini mengasumsikan bahwa semakin banyak sampel yang diambil, maka akan semakin representatif, dan hasilnya dapat di generalisir. Namun, ukuran sampel yang dapat diterima akan sangat bergantung pada jenis penelitiannya; a) apabila penelitiannya bersifat deskriptif, maka sampel minimunnya adalah 10% dari populasi, b) penelitian yang bersifat korelasional, sampel minimunnya 30 subyek, c) penelitian kausal-perbandingan, sampelnya sebanyak 30 subyek per group, dan d) penelitian eksperimental, sampel minimunnya adalah 15 subyek per group.

Dari pendapat diatas peneliti mengambil jumlah sample sebanyak 20 orang dengan rentan umur 14-15 tahun, agar penelitian ini bisa lebih *representative* (mewakili sesuai fungsinya sebagai wakil), dan hasilnya pun *reliabel* (dapat di percaya).

### 3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen penelitian *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*. Penilaian penampilan keterampilan siswa pada saat bermain itu sangat penting untuk mengetahui keberhasilan yang dicapai siswa pada saat latihan dan diterapkan pada saat permainan. Penilaian penampilan keterampilan siswa pada saat bermain membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan sedang berlangsung. Griffin, Mitchell, dan Oslin Metzler (Metzler, 2000, hlm. 344) telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* yaitu Tes Membuat Keputusan Taktik dan Pelaksanaan Keterampilan sebagai sarana untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata penampilan keterampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa.

Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu :

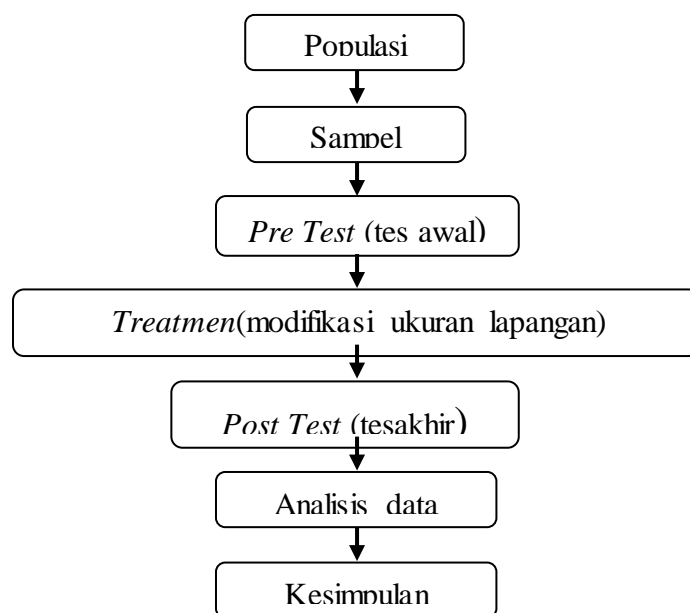
**Tabel 3.2**  
**Komponen GPAI**

Komponen	Kriteria
<i>Home Base</i>	Pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu, baik pada saat bertahan atau menyerang.
<i>Skill Execution</i>	Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melakukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang digunakannya..
<i>Support</i>	Memberikan dukungan kepada teman seregunya baik pada saat bertahan maupun menyerang.

(Sumber : Sucipto (2014). Pembelajaran sepak bola)

### 3.5 Prosedur Penelitian

Didalam sebuah penelitian tentu saja terdapat permasalahan yang akan menjadi pokok bahasan, untuk mendapatkan data yang tentunya relevan dengan tujuan penelitian serta data yang signifikan maka penulis menyertakan sebuah struktur atau alur dalam proses pengumpulan data pada penelitian yang dilakukan oleh penulis, sehingga terbentuklah struktur atau alur penelitian yang terdapat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 Gambar Kerangka Penelitian

### 3.6 Analisis Data

Analisis data adalah penggambaran data yang akan lebih sederhana, sejalan dengan pendapat Supriyanto (2009, hlm. 180) menyatakan bahwa “metode analisis data ialah suatu metode yang digunakan untuk mengolah hasil penelitian guna memperoleh suatu instrumen dan kesimpulan. Pada dasarnya analisis data juga merupakan proses menggambarkan data dalam bentuk yang lebih sederhana serta memudahkan untuk dibaca dan diinterpretasikan”.

Secara umum ada 2 (dua) macam metode analisis yang digunakan dalam penelitian, yaitu :

1. Lexy Maleong (2010, hlm. 216-217) menyatakan bahwa “analisis data secara kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja sama dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dikelola, mensistensikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang di pelajari dan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain”.
2. Sugiyono (2007, hlm. 165) berpendapat bahwa “analisis data secara kuantitatif adalah mengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini adalah analisis data secara kuantitatif, karena melibatkan variabel di dalamnya dalam menjawab rumusan masalah. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian yang sudah terkumpul. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan program *SPSS (Statistical Product and Service Solution) versi 22.0 IBM for window*.

### 3.6.1 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah bagian dari ilmu statistika yang hanya mengolah, menyajikan data tanpa mengambil keputusan untuk populasi, dan analisis deskriptif merupakan bentuk analisis data penelitian untuk menguji hasil penelitian berdasarkan satu sampel. Jenis statistik deskriptif yang diteliti yaitu rata-rata (*mean*) dan simpangan baku. Standar *deviation* (simpangan baku) adalah suatu nilai yang menunjukkan tingkat (derajat) variasi kelompok atau ukuran standar penyimpanan reratanya". Tujuan analisis deskriptif ini untuk membuat gambaran secara sistematis data yang faktual dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antar fenomena yang diselidiki atau diteliti.

### 3.6.2 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bentuk distribusi data yang diperoleh sebagai syarat awal untuk pengujian parametrik selanjutnya. Uji normalitas ini juga dilakukan sebagai upaya untuk memenuhi syarat penarikan kesimpulan yang bersifat baku dan handal, untuk selanjutnya dapat digeneralisasikan. Tujuan utama dari uji normalitas adalah untuk mengetahui a) apakah dari sampel yang diambil dari populasi yang sama itu berdistribusi normal b) apakah pengujian dilakukan dengan statistic parametrik atau nonparametric. Adapun kriteria pengambilan keputusan :

- a) Probabilitas  $< \alpha$  (0.05) ,H0 ditolak ,H1 diterima.
- b) Probabilitas  $> \alpha$  (0.05),H1 ditolak, H0 diterima.

Hal seperti ini berhubungan dengan pengujian selanjutnya yaitu pengujian hipotesis. Jika data berdistribusi normal maka uji hipotesis menggunakan parametrik, sedangkan jika data tidak normal maka uji hipotesis menggunakan perhitungan non parametrik.

Dalam penelitian ini penulis menganalisis data penelitian dengan menguji normalitas, menggunakan bantuan aplikasi *SPSS V22* dengan analisis *Shapiro-wilk* Test.

### 3.6.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Data yang dilakukan pengujian dikatakan homogen berdasarkan nilai signifikansinya sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. atau P-value  $> 0,05$  maka data dinyatakan homogen.
- 2) Jika nilai Sig. atau P-value  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak homogen.

### 3.6.4 Uji Hipotesis

Uji *T* pada penelitian ini menggunakan *Paired Sample T Test* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari modifikasi pembelajaran permainan sepakbola terhadap keterampilan bermain sepakbola.

1. Isi data
2. Klik pada menu yaitu *Analyze>Compare Means, Paired sampel T Test*.
3. Masukkan dua variabel di kotak kiri > klik tanda panah ke kanan.
4. Tentukan nilai *confidence interval* atau derajat kepercayaan penelitian anda. Biasanya adalah 95% yang berarti tingkat kesalahan penelitian adalah 5% atau 0,05.
5. Klik continue.
6. Maka data akan muncul

Kriteria pengujiannya yaitu  $\alpha = 0,05$ , jika nilai P-value (sig)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan jika nilai P-value (sig)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Perhitungan beda rata-rata dilakukan dengan menggunakan bantuan program *SPSS (Statistikal Product and Service Solution) versi 22.0 IBM for window*.