

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. 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. Dalam penelitian eksperimen terdapat beberapa bentuk desain penelitian. Penggunaan desain tersebut disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Menurut Sukardi (2004, hlm. 183) menyatakan bahwa “Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”. Sejalan dengan hal tersebut menurut Sugiyono (2010, hlm. 120) menyatakan bahwa:

Desain penelitian adalah keseluruhan dari perencanaan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mengantisipasi beberapa kesulitan yang mungkin timbul selama proses penelitian, hal ini penting karena desain penelitian merupakan strategi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk keperluan pengujian hipotesis atau untuk menjawab pertanyaan penelitian dan sebagai alat untuk mengontrol variabel yang berpengaruh dalam penelitian.

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 terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.” Dari gambaran di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian eksperimen adalah suatu metode pemecahan masalah melalui proses pengukuran dan pengambilan data untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat dengan cara mengontrol sebuah perlakuan yang dilakukan terhadap obyek uji coba. Alasan peneliti menggunakan metode eksperimen karena menyesuaikan dengan bentuk penelitian yang bertujuan untuk mencari seberapa signifikan pengaruh yang

diberikan oleh model *TPSR* terhadap kerjasama dan keterampilan bermain futsal siswa..

Dalam penelitian ini desain yang digunakan adalah *one grup pretest – posttest design*. Menurut desain penelitian ini, Sugiyono (2016, hlm. 110) menjelaskan “bahwa pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan”. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$O_1 \text{ X } O_2$

**Gambar 3.1**  
***One-group pretest-posttest design***  
**(Sugiyono 2011:203)**

Keterangan:

$O_1$  = nilai *pretest*

$O_2$  = nilai *posttest*

$X$  = perlakuan atau *treatment* (*treatment* menggunakan model *Teaching Personal And Social Responsibility (TPSR)*)

Langkah awal dalam penelitian ini yaitu, pemberian *pretest* terhadap kelompok yang dipilih secara random untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki peserta didik tersebut. Selanjutnya setelah pemberian *pretest* diberikan *treatment* (X) terhadap kelompok tersebut. Kemudian program *treatment* selesai diberikan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan test akhir/*posttest* untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang telah diberikan *treatment*.

### **3.2. Partisipan Penelitian**

Partisipan adalah orang-orang yang terlibat dalam penelitian, adapun penjelasan partisipan yang dimaksud adalah berkaitan dengan partisipan yang terlibat, karakteristik yang terlibat dalam partisipan, dan dasar pertimbangan pemilihan partisipan. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti, merupakan partisipan sebagai penulis dan observer.

Asmi Zulfaini, 2021

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY (TPSR)* TERHADAP KERJASAMA**

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

- b. Siswa SMAN 27 Kota Bandung, yang mengikuti ekskul futsal. Yang beralamat Jl. Utsman Bin Affan No.1, Rancanumpang, Kec. Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat 40295 Sebagai populasi dan sampel.
- c. Guru Pendidikan Jasmani dan pelatih ekstrakurikuler SMAN 27 Kota Bandung sebagai observer untuk membantu mengobservasi.

### 3.3. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 117) menyatakan bahwa “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”. Sedangkan menurut Arikunto (2006, hlm. 130) mengatakan bahwa “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya adalah penelitian populasi”. Berdasarkan pendapat tersebut maka dalam penelitian ini penulis menetapkan populasi yang digunakan adalah siswa SMAN 27 Kota Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler futsal.

Mengenai sampel, menurut Sugiyono (2014, hlm. 118) menyatakan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dalam proses penelitian ini, penulis mengambil sebagian dari populasi untuk di jadikan sampel. Tentang jumlah sampel penelitian penulis berpedoman kepada pendapat Arikunto (2006, hlm. 134) sebagai berikut:

Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjek besar dapat diambil antara 10-15% atau 25% atau lebih.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 124) menyatakan “*purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. *Purposive sampling* atau sampel yang bertujuan adalah teknik pengambilan sampel didasarkan pada tujuan tertentu dengan memperhatikan ciri-ciri dan karakteristik. *Purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata,

random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Arikunto, 2006, hlm. 139).

Adapun kriteria yang digunakan untuk mendapatkan sampel penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Siswa Siswa SMAN 27 Kota Bandung
- b. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal
- c. Kehadiran minimal 80% saat penelitian.

Sampai akhirnya didapatkan sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 orang siswa SMAN 27 Kota Bandung

### **3.4. Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian, meneliti adalah sesuatu 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 peneliti harus menggunakan instrumen penelitian untuk dapat memperoleh data dengan baik dan akurat. Untuk memperoleh data yang objektif, diperlukan instrumen yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan terefleksi dengan baik. Untuk mengukur kerjasama peneliti menggunakan angket ,sedangkan untuk mengukur keterampilan bermain, peneliti menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) dan untuk kepercayaan diri peneliti menggunakan angket dengan skala likert.

#### **3.4.1. Instrument untuk mengukur kerjasama siswa**

Asmi Zulfaini, 2021

*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY (TPSR) TERHADAP KERJASAMA*

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

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur objek yang akan diteliti. Instrument yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian ini adalah tes berupa kuisioner/angket (skala pengukuran berupa Skala Likert, digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial).

Angket yang digunakan dalam penelitian ini terbentuk melalui penyusunan kisi-kisi yang terdiri dari komponen atau variabel yang dijabarkan melalui sub komponen, indikator dan pernyataan. Butir-butir pernyataan itu merupakan gambaran tentang pengembangan kerjasama yang digunakan guru dalam kegiatan ekstrakurikuler olahraga futsal. Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup.

Untuk memudahkan dalam penyusunan butir-butir pertanyaan atau pernyataan angket serta alternatif jawaban yang tersedia, maka responden hanya diperkenankan untuk menjawab salah satu alternatif jawaban. Jawaban yang dikemukakan oleh responden didasarkan pada pendapatnya sendiri atau suatu hal yang dialaminya.

Langkah-langkah menyusun angket sebagai berikut:

### **1. Melakukan Spesifikasi Data**

Penulis menjelaskan ruang lingkup masalah yang akan diukur secara terperinci dengan dituangkan dengan bentuk kisi-kisi yang mengacu pada penjelasan mengenai kerjasama dari Suherman (2001, hlm. 86) sebagai berikut:

- a. Mengikuti aturan
- b. Membantu teman yang belum bisa
- c. Ingin semua teman bermain dan berhasil
- d. Memotivasi orang lain bekerja keras menerapkan *skill*
- e. Hormat terhadap orang lain
- f. Mengendalikan tempramen
- g. Memperhatikan perasaan orang lain
- h. Kerjasama meraih tujuan
- i. Menerima pendapat orang lain
- j. Bermain secara terkendali.

Asmi Zulfaini, 2021

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY (TPSR)  
TERHADAP KERJASAMA**

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

Untuk lebih jelas dan memudahkan penyusunan spesifikasi data tersebut, maka penulis tuangkan dalam bentuk kisi-kisi yang tampak dalam tabel.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi angket kerjasama**

Komponen	Sub Komponen	Indikator	No. Soal dalam Angket	
			+	-
Kerjasama (Suherman, 2001, hlm. 86)	Mengikuti aturan	1. Di dalam kelas 2. Di luar kelas	1 29	28 2
	Membantu teman	1. Pembelajaran teori 2. Pembelajaran praktek	3 31	30 4
	Ingin semua bermain	1. Kesempatan	5	32
		2. Dukungan	33	6
		3. Bimbingan	7	34
		4. Ajakan	35	8
	Memotivasi orang lain	1. Penghargaan	9	36
		2. Pujian	37	10
		3. Himbauan	11	38
	Bekerja keras	1. Tingkat kesulitan tugas	39 13	12 40
		2. Penetapan target		
	Hormat terhadap orang lain	1. Guru	41	14
		2. Teman sebaya	15	42

		3. Kakak kelas	43	16
		4. Adik kelas	17	44
	Mengendalikan tempramen	1. Teguran	45	18
		2. Koreksi/ perbaikan	19	46
	Memperhatikan perasaan orang lain	1. Simpati	47	20
		2. Ejekan	21	48
	Kerjasama meraih tujuan	1. Giat belajar	49	22
		2. Belajar tambahan	23	50
	Menerima pendapat orang lain	1. Diskusi	51	24
		2. Belajar dengan teman	25	52
	Bermain secara terkendali	1. Proses belajar mengajar	53	26
		2. Diluar proses belajar mengajar	27	54

## 2. Penyusunan Angket

Butir-butir pertanyaan atau soal dibuat dalam bentuk pernyataan-pernyataan dengan kemungkinan jawaban yang tersedia. Mengenai alternatif jawaban dalam angket, penulis menggunakan skala sikap yakni skala Likert.

Mengenai alternatif jawaban dalam angket, penulis menetapkan kategori penyekorannya sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban**

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4

Asmi Zulfaini, 2021

*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY (TPSR) TERHADAP KERJASAMA*

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

Sangat Tidak Setuju	1	5
---------------------	---	---

Perlu penulis jelaskan bahwa dalam menyusun pernyataan-pernyataan agar responden dapat menjawab salah satu alternatif jawaban tersebut, maka pernyataan-pernyataan itu disusun dengan berpedoman pada penjelasan Surakhmad (dalam Abriani, 2013, hlm. 36) sebagai berikut:

1. Rumuskan setiap pernyataan sejelas-jelasnya dan seringkaskan-ringkasnya
2. Mengajukan pernyataan-pernyataan yang memang dapat dijawab oleh responden, pernyataan mana yang tidak menimbulkan kesan negatif
3. Sifat pernyataan harus netral dan obyektif
4. Mengajukan hanya pernyataan yang jawabannya tidak dapat diperoleh dari sumber lain
5. Keseluruhan pernyataan dalam angket harus sanggup mengumpulkan kebulatan jawaban untuk masalah yang kita hadapi.

Dari uraian tersebut, maka dalam menyusun pernyataan dalam angket ini harus bersifat jelas, ringkas dan tegas. Pernyataan-pernyataan angket penelitian ini dapat dilihat pada lampiran.

#### a. Uji Coba Angket

Angket yang telah disusun harus diuji cobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas dari setiap butir pernyataan-pernyataan. Dari uji coba angket akan diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian ini.

Uji coba angket ini dilaksanakan terhadap siswa SMA Negeri 26 Bandung yang mengikuti futsal pada tanggal 14 November sampai dengan selesai. Angket tersebut diberikan kepada para sampel penelitian sebanyak 30 orang. Sebelum para sampel mengisi angket tersebut, penulis memberikan penjelasan mengenai cara-cara pengisiannya.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan uji coba angket ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pembuatan kisi-kisi angket.
- 2) Penyusunan butir-butir soal angket.
- 3) Pengurusan perizinan untuk penelitian.

- 4) Penyebaran angket.
- 5) Pengumpulan angket.
- 6) Penskoran untuk uji validitas dan reliabilitas angket.

Langkah-langkah dalam mengolah data untuk menentukan validitas instrument tersebut adalah:

- 1) Mengumpulkan data tentang kerjasama melalui angket kepada sampel.
- 2) Menghitung skor dari setiap jawaban dan butir-butir soal dengan menggunakan program 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 25.0 IBM for window.
- 3) Menganalisis seberapa besar persentase tingkat kerjasama.

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data-data tersebut agar dapat ditarik kesimpulan. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan uji *Bivariate Pearson* (Korelasi Produk Momen Pearson) dengan cara mengkorelasikan masing-masing variabel dengan skor total variabel. Skor total variabel dalam penjumlahan dari keseluruhan variabel. Variabel-variabel yang berkorelasi signifikan dengan skor total variabel menunjukkan variabel tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkapkan yang ingin diungkapkan.

Uji validitas merupakan hal persiapan atau memilih dan memilah instrument sebelum digunakan dengan mempertimbangkan kesesuaian, kebermanaan, kebenaran, dan kegunaan kesimpulan yang dibuat oleh peneliti (Fraenkel et al., 2012). Uji validitas merupakan langkah sangat berarti dalam mempertimbangkan dikala mempersiapkan ataupun memilah instrumen untuk digunakan, karena menurut Fraenkel et al., (2012) kualitas instrumen yang dipakai dalam penelitian sangat penting, karena kesimpulan yang ditarik peneliti didasarkan pada informasi atau data yang mereka peroleh dengan menggunakan instrumen tersebut.

Sebanyak 54 bulir pernyataan dalam kuesioner dilakukan uji validitas dan reliabilitas dengan 30 orang jumlah sampel. Berdasarkan hasil yang diperoleh, 54 bulir pernyataan dinyatakan valid (sah), dan 0 soal tidak valid Pengujian instrumen

menggunakan atau dibantu perangkat lunak *statistical product and service solution* (SPSS) dengan hasil sebagai berikut.

Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$ . Pada uji awal ini, jumlah sampel Pengambilan keputusan : jika  $R_{hitung} > r_{tabel}$  maka pernyataan valid, jika  $R_{hitung} < r_{tabel}$  maka pernyataan tidak valid.

**Tabel 3.3**  
**Hasil Uji Validitas Angket Kerjasama**

<b>NO SOAL</b>	<b>R-Hitung</b>	<b>R-tabel (5%) (N-1=29)</b>	<b>Keterangan</b>
1.	0,547	0,367	Valid
2.	0,624	0,367	Valid
3.	0,201	0,367	Valid
4.	0,680	0,367	Valid
5.	0,075	0,367	Valid
6.	0,445	0,367	Valid
7.	0,306	0,367	Valid
8.	0,299	0,367	Valid
9.	0,342	0,367	Valid
10.	0,414	0,367	Valid

11.	0,330	0,367	Valid
12.	0,611	0,367	Valid
13.	0,318	0,367	Valid
14.	0,613	0,367	Valid
15.	0,441	0,367	Valid
16.	0,343	0,367	Valid
17.	0,358	0,367	Valid
18.	0,532	0,367	Valid
19.	0,639	0,367	Valid
20.	0,430	0,367	Valid
21.	0,258	0,367	Valid
22.	0,446	0,367	Valid
23.	0,334	0,367	Valid
24.	0,066	0,367	Valid
25.	0,528	0,367	Valid
26.	0,316	0,367	Valid
27.	0,701	0,367	Valid
28.	0,468	0,367	Valid
29.	0,367	0,367	Valid
30.	0,557	0,367	Valid
31.	0,592	0,367	Valid
32.	0,631	0,367	Valid
33.	0,237	0,367	Valid
34.	0,511	0,367	Valid

Asmi Zulfaini, 2021

*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY (TPSR)  
TERHADAP KERJASAMA*

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

35.	0,662	0,367	Valid
36.	0,341	0,367	Valid
37.	0,566	0,367	Valid
38.	0,426	0,367	Valid
39.	0,435	0,367	Valid
40.	0,461	0,367	Valid
41.	0,658	0,367	Valid
42.	0,679	0,367	Valid
43.	0,396	0,367	Valid
44.	0,429	0,367	Valid
45.	0,495	0,367	Valid
46.	0,435	0,367	Valid
47.	0,428	0,367	Valid
48.	0,276	0,367	Valid
49.	0,314	0,367	Valid
50.	0,142	0,367	Valid
51.	0,211	0,367	Valid
52.	0,361	0,367	Valid
53.	0,382	0,367	Valid
54.	0,482	0,367	Valid

Selanjutnya, Instrumen yang baik disamping valid harus pula reliabel (bisa dipercaya), yaitu memiliki nilai ketetapan yang sama bila di gunakan pada kelompok yang sama dalam waktu yang berbeda serta akan menghasilkan nilai yang sama. Sebab reliabilitas mengacu pada konsistensi skor yang diperoleh

seberapa konsisten mereka untuk setiap individu dari satu administrasi instrumen ke yang lain dan dari satu set item ke yang lain (Fraenkel et al., 2012).

Hasil uji reliabilitas yang diperoleh sesuai pada tabel 3.2 dibawah, koefisien *cronbach's alpha* sebesar 0,837.

**Tabel 3.4**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.837	54

#### b. Pelaksanaan Pengumpulan Data

##### 1) Penyebaran Angket Penelitian

Instrument yang telah dinyatakan valid dan reliabel dalam arti instrument itu dapat digunakan sebagai alat pengumpul data. Dalam penelitian ini penulis memperbanyak angket untuk disebarakan kepada sampel penelitian yang merupakan sumber data dalam penelitian. Angket tersebut disebarakan kepada para sampel mulai tanggal 18 November 2020 sampai dengan selesai.

#### 3.4.2. Game Performance Assessment Instrument (GPAI)

Berdasarkan pokok permasalahan yang diangkat oleh peneliti yaitu tentang pengaruh model *Teaching Personal And Social Responsibility (TPSR)* terhadap kerjasama dan keterampilan dalam bermain futsal, oleh karena itu dalam mendapatkan data yang baik peneliti menggunakan alat ukur atau instrumen penelitian GPAI (*Game Performance Analisis Instrumen*) Untuk mengumpulkan data, dalam penelitian ini menggunakan instrumen GPAI (*Game performance Assessment Instrument*). Menurut Griffin, dkk. (dalam Sucipto 2015, hlm. 102) mengemukakan bahwa 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.

Dalam menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) untuk permainan yang lebih spesifik, ada tiga aspek yang menjadi fokus utama dalam menilai keterampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat) Adapun format penilaian GPAI yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Pengamatan Penampilan Bermain**

<b>Komponen Penampilan Bermain</b>	<b>Kriteria</b>
1. Keputusan Yang Diambil ( <i>Decision Making</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemain berusaha mengoper bola pada waktu yang tepat.</li> <li>- Pemain berusaha melewati lawan dengan waktu yang tepat.</li> <li>- <i>Shooting</i> bola ke gawang dengan waktu yang tepat.</li> </ul>

2. Melaksanakan Keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Operan bola tepat kearah temannya.</li> <li>- Berhasil melewati lawan dengan <i>dribble</i>.</li> <li>- Melakukan shooting dan menciptakan gol.</li> </ul>
3. Memberikan dukungan ( <i>Support</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemain bergerak dengan bebas dan menempati posisi untuk menerima bola dari temannya.</li> </ul>

**Tabel 3.6**  
**Format Penilaian GPAI**

NO	NAMA	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberi Dukungan	
		S	TS	E	TE	S	TS
1							
2							
3							
Dst.							

Keterangan:

- E : Efisien
- TE : Tidak Efisien
- S : Sesuai
- TS : Tidak Sesuai

Berikut adalah rumus untuk menghitung kualitas penampilan aspek yang dinilai:

1. Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah tindakan dalam memberikan dukungan yang tepat.
2. Standar mengambil keputusan (SMK) + Jumlah mengambil keputusan yang tepat : (jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat + jumlah keputusan)
3. Standar Keterampilan (SK) + Jumlah keterampilan yang efisien : (jumlah keterampilan yang tidak efisien + jumlah keputusan yang dibuat)
4. Standar Memberi Dukungan (SMD) = Jumlah pemberi dukungan yang tepat : (Jumlah pemberi dukungan yang tidak tepat + Jumlah keputusan yang dibuat)

Asmi Zulfaini, 2021

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY (TPSR) TERHADAP KERJASAMA**

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

### 5. Penampilan Bermain = $(SMK + SK + SMD) : 3$

Dari semua angka-angka penilaian tersebut, semuanya saling berkaitan dan tidak terdapat skor maksimum.

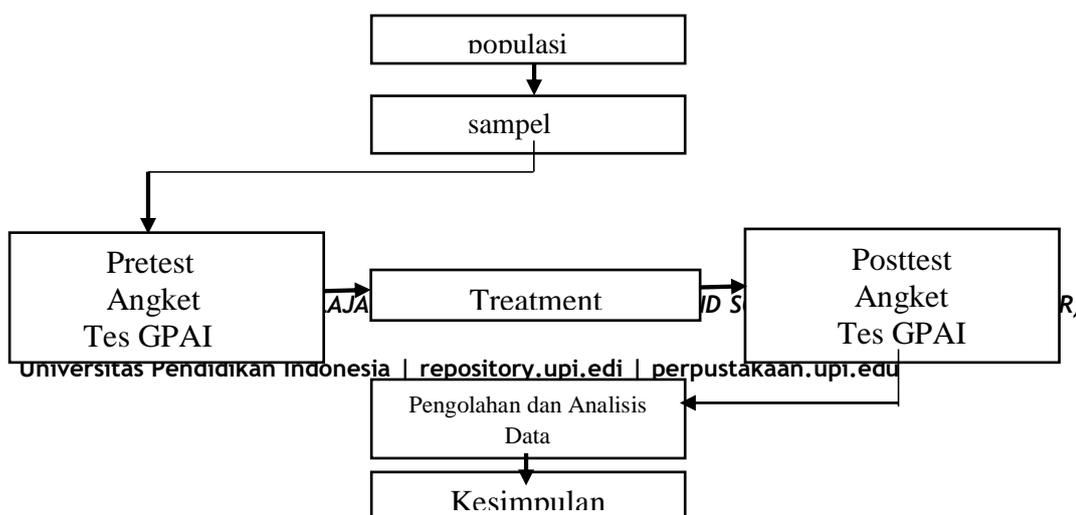
### 3.5. Prosedur Penelitian

Untuk memberikan kemudahan dalam penelitian, diperlukan langkah-langkah kerja penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan sesuai dengan apa yang telah ditetapkan sebelumnya. Peneliti melakukan penelitian di SMAN 27 Kota Bandung. Dengan jumlah pertemuan yang sudah ditentukan oleh penulis adalah 12 kali pertemuan dan dilaksanakan 3 kali dalam satu minggu.

Menurut Juliantine dkk. (dalam Gunawan, 2015, hlm. 41) mengatakan bahwa:

Dalam pelaksanaan pengaturan lama latihan diharuskan untuk mempertimbangkan tingkat kelelahan secara fisiologis. Latihan yang dilakukan dalam waktu yang lama pada setiap kali latihan belum tentu dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan atlet. Hal penting yang perlu dipertimbangkan dalam pelaksanaan pengaturan lama latihan adalah intensitas latihan harus mencapai batas minimal (*training zone*), beban latihan sebaiknya dilakukan minimal 3 kali dalam seminggu.

Untuk memberikan kemudahan maka diperlukan adanya langkah-langkah kerja penelitian. Penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:



### **Gambar 3.2 Prosedur Penelitian**

Dari bagan diatas dapat dijelaskan bahwa:

1. Langkah pertama adalah menentukan populasi yaitu siswa SMAN 27 Kota Bandung.
2. Menentukan sampel yaitu siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal.
3. Siswa mengisi angket kerjasama.
4. Selanjutnya melakukan tes awal (*pretest*) sesuai dengan instrumen yang telah dipilih yaitu GPAI (*Game Performance Analisis Instrument*)
5. Kemudian selanjutnya peneliti melakukan treatment berupa modifikasi permainan futsal dari model *Teaching Personal And Social Responsibility (TPSR)*.
6. Selanjutnya melakukan tes akhir (*post test*) sesuai dengan instrumen yang telah dipilih.
7. Siswa kembali mengisi angket kerjasama.
8. Setelah mendapatkan hasil tes akhir, langkah selanjutnya adalah pengolahan data dan analisis data.
9. Kemudian yang terakhir membuat kesimpulan yang didasarkan dari pengolahan data tersebut.

Dalam penelitian ini, telah terpilih sampel untuk diberikan perlakuan (*treatment*), sampel eksperimen akan diberikan perlakuan menggunakan model *Teaching Personal And Social Responsibility (TPSR)*. Berikut rancangan program perlakuan:

**Tabel 3.7  
Kisi-kisi RPP**

<b>Pertemuan</b>	<b>Kelompok Eksperimen (Model <i>Teaching Personal And Social Responsibility (TPSR)</i>)</b>
------------------	--

Asmi Zulfaini, 2021

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY (TPSR)* TERHADAP KERJASAMA**

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

<b>Pertemuan 1</b>	Pelaksanaan tes awal ( <i>Pretest</i> )
<b>Pertemuan 2</b>	Siswa melakukan <i>passing</i> berhadapan dengan teman sebanyak 2 kali sentuhan dengan menyetop bola terlebih dahulu. Siswa melakukan permainan 5 v 5 dengan satu penjaga gawang dengan pemain hanya menggunakan 2 kali sentuhan.
<b>Pertemuan 3</b>	Siswa melakukan <i>dribbling</i> bebas baik dengan kaki bagian dalam maupun luar di dalam kotak dan tidak boleh keluar kotak atau bertabrakan dengan siswa yang lain,
<b>Pertemuan 4</b>	Siswa melakukan <i>shooting</i> dengan posisi bola diam menuju ke arah sasaran. Setelah itu melakukan <i>shooting</i> dengan diawali <i>passing</i> .
<b>Pertemuan 5</b>	Siswa melakukan <i>passing</i> berhadapan dengan teman sebanyak 2 kali sentuhan menyetop bola terlebih dahulu. Siswa dibagi mejadi 4 dengan 2 siswa berhadapan dan 1 siswa berada diantara kedua pemain tersebut.
<b>Pertemuan 6</b>	Siswa melakukan <i>dribbling</i> dengan kaki bagian luar dan menekuk dengan bagian dalam , di kones zigzag. Siswa bermain 5 v 5 tetapi hanya <i>passing</i> dan <i>dribbling max</i> 3 sentuhan dengan gawang 4
<b>Pertemuan 7</b>	Siswa melakukan <i>dribble</i> bebas lalu <i>passing</i> kepada temanya secara acak tetapi di dalam lingkaran secara bergantian Siswa melakukan formasi 5 lawan 5 menggunakan lapangan penuh dengan satu penjaga gawang.
<b>Pertemuan 8</b>	Siswa melakukan <i>dribbling</i> dengan menggunakan skill yg dia punya , baik menekuk ke dalam atau keluar secara berhadapan dengan bergantian.
<b>Pertemuan 9</b>	Siswa melakukan formasi 4 lawan 4 dengan tujuan ke gawang kecil sebagai target
<b>Pertemuan 10</b>	Siswa melakukan <i>shooting</i> namun diawali dengan <i>passing</i> ke teman yang berada disamping gawang. Siswa bermain 5 lawan 4 dengan menggunakan satu gawang
<b>Pertemuan 11</b>	Siswa Bermain 5 Lawan 5 Bebas dengan gawang 4 ( <i>Side Small Games</i> )
<b>Pertemuan 12</b>	Siswa bermain 5 lawan 5 dengan penjaga gawang, dengan maksimal sentuhan 2x ,4x, 6x sampai bebas sentuhan.
<b>Pertemuan 13</b>	Siswa main 4 vs 5 dengan satu sebagai tim yg dominan menyerang. Lalu siswa bermain 5 lawan 5 dengan penjaga gawang, 1 dengan maksimal sentuhan 2x ,4x, 6x sampai bebas sentuhan seperti permainan sesungguhnya.
<b>Pertemuan 14</b>	Melakukan post test

Penelitian kualitatif menggunakan berbagai sumber dan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data penelitian. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya melakukan analisis data. Analisis data kualitatif bersifat induktif, dipandang suatu analisis berdasarkan data diperoleh. Proses analisis data penelitian kualitatif dilakukan sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan dan setelah dilapangan. Analisis data dalam penelitian kualitatif lebih difokuskan kepada selama proses dilapangan dengan pengumpulan data dari pada setelah selesai pengumpulan data.

### 3.6. Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mencari makna dari sebuah data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Data mentah yang diperoleh melalui proses *pretest* dan *posttest* tidak berarti jika tidak di analisis oleh peneliti. Artinya dengan menggunakan analisis data, penelitian dapat mencari kebenaran dari hipotesis penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian yang sudah terkumpul. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan program *SPSS (Statistikal Product and Service Solution) versi 25.0 IBM for window*.

Penghitungan dan analisis data dalam suatu penelitian dimaksudkan untuk mengetahui makna dari data yang diperoleh dalam rangka memecahkan masalah penelitian. Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data adalah sebagai berikut:

1. Menyeleksi angket yang terkumpul dengan tujuan untuk melihat apabila ada sebagian butir pernyataan dalam angket yang tidak diisi atau terdapat pilihan oleh responden.
2. Memasukkan atau melakukan input data dari skor tersebut pada program *SPSS (Statistikal Product and Service Solution) versi 25.0 IBM for window* pada komputer.
3. Langkah selanjutnya dianalisis dengan pengolahan *SPSS (Statistikal Product and Service Solution) versi 25.0 IBM for window*, langkah yang akan ditempuh sebagai berikut:

Asmi Zulfaini, 2021

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY (TPSR) TERHADAP KERJASAMA**

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

- a. Tujuan analisis yaitu data hasil penelitian akan memiliki makna apabila diolah dan selanjutnya dianalisis berdasarkan pada ketentuan-ketentuan yang ada. Analisis data bertujuan untuk menggambarkan atau menyimpulkan data terkait dengan hasil penelitian.
- b. Jenis analisis data dapat dilakukan dengan membandingkan dan atau menganalisis secara angka statistik. Selain itu analisis juga dapat dilakukan dengan mengacu pada teori-teori yang relevan dengan permasalahan penelitian. Adapun jenis analisis data dalam penelitian ini adalah dengan analisis statistik dan secara teoritis.
- c. Langkah-langkah yang ditempuh dalam analisis data, yang pertama adalah menguji hipotesis secara statistik. Selanjutnya analisis dilakukan dengan mengkaji berdasarkan teori-teori yang relevan.
- d. Hasil analisis dilakukan dengan mengkaji hasil pengolahan data, dan membandingkannya dengan permasalahan atau rumusan masalah penelitian.
- e. Asumsi hasil penelitian terdiri atas beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Deskripsi data

Deskripsi data dalam hal ini mengungkap mengenai gambaran data hasil penelitian. Pengolahan dilakukan dengan mencari rata-rata, skor terendah, skor tertinggi, standar deviasi, varians dan sebagainya menggunakan *SPSS (Statistikal Product and Service Solution) versi 25.0 IBM for window* dengan langkah sebagai berikut:

1. Klik menu bar *Analyze* › *Descriptive Statistics* › *Descriptives*.
2. Pilih variabel yang dilakukan analisis *mean* dan *standar deviasi*. Setelah jendela *Descriptives* terbuka.
3. Klik *Options...* pada jendela *Descriptives*.
4. Klik OK. Sehingga hasil perhitungan akan ditampilkan pada jendela output.

### 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 SPSS25 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 Test pada penelitian ini menggunakan *Paired Sample t Test* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari model *Teaching Personal And Social Responsibility (TPSR)* terhadap peningkatan keterampilan bermain futsal.

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 25.0 IBM for window*.