

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment*. Di dalam dunia pendidikan, khususnya di Indonesia, penggunaan quasi eksperimen sangat disarankan mengingat kondisi objek penelitian yang seringkali tidak memungkinkan adanya penugasan secara acak. Hal tersebut diakibatkan telah terbentuknya satu kelompok utuh, seperti kelompok siswa dalam satu kelas. Kelompok-kelompok ini juga sering kali jumlahnya sangat terbatas.

Dalam keadaan seperti ini kaidah-kaidah dalam *true eksperiment* tidak dapat dipenuhi secara utuh, karena pengendalian variabel yang terkait subjek penelitian tidak dapat dilakukan sepenuhnya. Penelitian yang berhubungan dengan peningkatan kualitas pembelajaran, direkomendasikan menggunakan teknik *quasi experiment* di dalam implementasinya. Menurut Fraenkel, dkk (2013. hlm. 265) bahwa: “*Experiment research it's unique and very important. It is the type of research that directly attempts to influence a particular variable, when properly applied. This research for testing hypotheses about cause-and-effect relationships*”.

Dalam penelitian ini, terdapat dua perlakuan mengajar yang menjadi fokus penelitian. Kedua cara mengajar tersebut diterapkan pada dua kelompok yang berbeda, dua kelompok menggunakan model latihan *Small-Side Games* perbedaan. Kedua kelompok tersebut dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil guna mempermudah peneliti menerapkan proses pembelajaran. Kelompok eksperimen diberikan penerapan gaya mengajar eksplorasi terbatas yang didalam pembelajarannya siswa lebih dominan dibandingkan guru. Kelompok kontrol diberikan penerapan gaya mengajar komando yang didalam pembelajarannya guru lebih dominan daripada siswa.

Pretest dilakukan sebelum diberikan perlakuan kepada kedua kelompok yang yaitu pembelajaran penjas dengan menggunakan model latihan *Small-Side Games* pada materi pembelajaran bolabasket. Pretest dilakukan untuk melihat sejauh mana *leadership* dan motivasi siswa setelah melakukan proses

pembelajaran bolabasket seperti biasanya, lalu memberikan materi secara umum pada kelompok eksperimen. Untuk menguji determinasi diri setiap siswa, peneliti menggunakan angket kuisioner kepemimpinan Bayan (2019) dan IMI dari McAuley (1987).

Setelah dilakukan Pretest maka peneliti melakukan *treatment* (perlakuan) pada kelompok eksperimen dengan menerapkan model latihan small-side games dan *treatment* (perlakuan), untuk mengetahui hasil akhir dari penelitian dilakukan postest pada siswa menggunakan kembali lembar pengisian angket menurut kuisioner kepemimpinan Bayan (2019) dan IMI dari McAuley (1987). Jumlah perlakuan (*treatment*) dalam penelitian ini dibagi ke dalam 14 pertemuan selama satu bulan setiap pertemuan dilakukan 3 kali perminggu yang berarti penelitian ini berlangsung selama 5 minggu. Setelah itu perlakuan berakhir langkah selanjutnya adalah pelaksanaan posttest dengan pemberian angket kepada siswa, dengan demikian total pertemuan dalam melakukan penelitian ini adalah sebanyak 16 pertemuan. Hal ini ditentukan berdasarkan pendapat Schmidt (2000) yang menyatakan bahwa:

Outcomes development from the skills children learn can be collected in a fairly long time, for example within one month to three months. if mapped in the form of a graph, the results will show if the collected uphill line is the value of a child's success in performing the task.

Pendapat tersebut mengatakan bahwa hasil perkembangan belajar dari keterampilan anak dapat dikumpulkan dalam waktu yang cukup panjang, misalnya dalam waktu satu bulan sampai tiga bulan. Maka dari itu peneliti merancang sebuah program pembelajaran sesuai dengan pertemuan pembelajaran penjas dan jumlah pertemuan pada kriteria ketuntasan satu kompetensi dasar dalam kurikulum yang berlaku.

3.2. Desain Penelitian

Bahan penting dari desain eksperimental yang benar adalah bahwa subyek secara acak ditugaskan ke kelompok perlakuan. Tugas acak adalah teknik yang kuat untuk mengendalikan karakteristik karakteristik subjek terhadap validitas internal, pertimbangan utama dalam penelitian pendidikan (Fraenkel, Wallen, &

Hyun, 2013, hlm. 275). Dua kelompok subjek digunakan/ditentukan, lalu kedua kelompok diukur atau diamati sebanyak dua kali. Pengukuran pertama berfungsi sebagai pretest, dan yang kedua sebagai posttest.

| The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design | | | | |
|--|---|---|---|---|
| Treatment Group | R | O | X | O |
| Control Group | R | O | C | O |

(Fraenkel, Norman E. Wallen, n.d .)

Gambar 3.1

3.3. Partisipan

Pertama dalam proses pengumpulan data kuantitatif adalah mengidentifikasi orang dan tempat yang diambil datanya. Penting bagi para peneliti mengidentifikasi terlebih dahulu lokasi yang menjadi tempat penelitian nantinya. Apakah penelitian yang dilaksanakan mempelajari pendidikan seluruh organisasi (sekolah) atau pun beberapa kombinasi.

Selama dua dekade terakhir, telah diklaim bahwa tingkat aktivitas fisik (Physical Activity) telah menurun dan sejumlah besar yaitu remaja, terutama perempuan yang tidak cukup aktif (Biddle et al., 2004; Sallis et al., 2000). Program modifikasi pembelajaran akan dilaksanakan kepada anak usia remaja awal (12-15 Tahun), di sekolah menengah pertama.

3.4. Populasi dan Sampel

1) Populasi

Populasi penelitian adalah siswa SMPN 1 Subang yang mengikuti Ekstrakurikuler Bolabasket sebanyak 48 siswa yang terdiri dari anak kelas 7 dan 8. Hal ini sesuai dengan pernyataan Fraenkel (2013), “Populasi adalah kelompok besar yang diminati oleh peneliti, kelompok tersebut diharapkan dapat digeneralisasikan hasilnya dalam sebuah penelitian”.

Pada penelitian ini terdapat siswa kelas 7 (tujuh) sebanyak 23 orang yang di dalamnya siswa laki-laki yang berjumlah 14 orang dan perempuan berjumlah 9

orang. Sedangkan untuk siswa kelas 8 (delapan) sebanyak 25 orang yang di dalamnya siswa laki-laki 17 orang dan perempuan 8 orang.

Populasi dari penelitian ini adalah anak usia 12-15 tahun yang berarti akan diambil sekolah menengah pertama, dan akan menggunakan pendidikan yang berbeda dengan jumlah siswa rata-ratanya 35 di satu sekolah.

2) Sampel

Sampel Sampel dalam penelitian ini dipilih secara random tanpa mengubah kelas yang ada. Populasi yang berjumlah 48 siswa dirandom dengan *cluster random sampling*. Sampel penelitian diseleksi berdasarkan kelompok atau kelas yang berjumlah 48 siswa. Fraenkel (2013) “*cluster sampling is used when it is more feasible to select groups of individual rather than individuals from a defined population.*”

Pada penelitian ini pembagian kelompok ditentukan berdasarkan tingkatan kelas, dengan treatment penerapan model *Small-Side Games intentionally structured* dan terhadap kelompok eksperimen yaitu siswa kelas VII (tujuh), sedangkan kelompok kedua dengan *non-intentionally structured* yaitu siswa kelas VIII (delapan).

Sampel yang terpilih merupakan siswa kelas VII dan VIII SMPN 1 Subang yang sedang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket di sekolah. Sampel yang terpilih benar-benar siswa yang hanya mengikuti satu kegiatan ekstrakurikuler bolabasket.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *random cluster sampling*, karena peneliti melakukan random dari jumlah populasi dan di dalam *cluster random sampling* peneliti tidak membuat kelas baru untuk pemilihan sampel, sehingga pemilihan sampel menggunakan kelompok yang tersedia dan sampel dipilih berdasarkan kelompok sebanyak 2 kelas. (Fraenkel et. al 2013, hlm. 95) menegaskan bahwa “*frequently researchers cannot select a sample of individuals due to administrative or restriction. This is especially true in school.*” Penggunaan *random cluster sampling* juga didasarkan pula pada usaha untuk menjaga keberadaan sampel dalam setiap pemberian perlakuan.

Langkah-langkah dalam menentukan sampel dengan *cluster random sampling* pada penelitian ini adalah :

- 1) Tahap pertama menggunakan pengundian dari dua kelas yang ada menjadi kelompok eksperimen dan kelompok eksperimen.
- 2) Tahap kedua, setelah mendapatkan dua kelompok untuk dijadikan kelompok eksperimen, diundi kembali untuk menentukan kelompok mana yang akan diterapkan *leadership* dan motivasi.
- 3) Tahap ke tiga, terpilihlah kelas VII menggunakan eksperimen dengan jumlah 23 siswa, dan kelompok dan kelas VIII sional dengan jumlah 25 siswa.
- 4) Tahap ke empat, untuk dapat mengetahui tingkat motivasi dan *leadership* dari setiap siswa, maka penulis menguji dengan angket IMI (McAuley,1987) dan kuisioner kepemimpinan Bayan (2019).

3.5. Instrumen Penelitian

- 1) *Leadership* siswa diukur menggunakan kuisioner kepemimpinan

Angket penelitian ini bertujuan untuk mengukur sikap kepemimpinan siswa pada pembelajaran permainan futsal disekolah menengah pertama (SMP). Semakin tinggi skor maka akan semakin tinggi sikap kemepimpinannya begitupun sebaliknya semakin rendah skor maka akan semakin rendah sikap kepemimpinannya.

Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi pernyataan-pernyaaan dibawah, dimohon kesediaan siswa/siswi untuk membaca terlebih dahulu petunjuk pengisian ini.
2. Setiap pernyataan memiliki 5 pilihan, pilihlah salah satu yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan memberi tanda centang () pada salah satu pilihan.

3. Keterangan :

1. S = Setuju
2. KS = Kurang Setuju
3. TS = Tidak Setuju

Kusioner Sikap Kepemimpinan Siswa

Nama :

Kelas :

| NO | Pernyataan | S | KS | TS |
|----|---|---|----|----|
| 1 | Saya sangat ulet mengajarkan materi pembelajaran kepada teman saya | | | |
| 2 | Saya kurang ulet dalam mengajarkan materi pembelajaran kepada teman saya | | | |
| 3 | Saya selalu memotivasi teman saya yang saya pimpin didalam pembelajaran | | | |
| 4 | Saya kurang memotivasi teman saya yang saya pimpin didalam pembelajaran | | | |
| 5 | Saya selalu tepat waktu dalam menyelesaikan materi yang saya ajarkan kepada teman saya | | | |
| 6 | Saya tidak tepat waktu dalam menyelesaikan materi yang saya ajarkan kepada teman saya | | | |
| 8 | Saya kurang menerapkan kedisiplinan kepada teman-teman saya yang saya pimpin | | | |
| 9 | Saya sabar ketika teman saya tidak melakukan apa yang saya perintahkan dalam pembelajaran | | | |
| 10 | Saya kurang sabar ketika teman saya tidak melakukan apa yang saya perintahkan | | | |
| 11 | Saya sabar pada saat teman saya tidak ada yang mengerti tentang materi yang saya berikan | | | |
| 12 | Saya kurang sabar saat teman saya tidak ada yang mengerti tentang materi yang diajarkan. | | | |
| 13 | Saya selalu mempunyai tujuan terhadap materi yang saya akan ajarkan kepada teman saya | | | |
| 14 | Saya tidak mempunyai tujuan terhadap materi yang saya akan ajarkan kepada teman saya | | | |

| | | | | |
|----|---|--|--|--|
| 16 | Saya tidak mempunyai tujuan supaya teman saya yang saya pimpin berhasil mencapai tujuan | | | |
| 18 | Saya kurang optimis untuk memimpin teman saya untuk mengajarkan materi pembelajaran | | | |
| 21 | Saya sangat bersemangat ketika saya mengajarkan materi pembelajaran kepada teman saya | | | |
| 22 | Saya kurang bersemangat ketika saya mengajarkan materi pembelajaran kepada teman saya | | | |
| 24 | Saya kurang bersemangat pada saat teman saya dapat melakukan apa yang saya ajarkan | | | |
| 29 | Saya mau menerima kritikan atau pendapat dari teman saya yang saya pimpin | | | |
| 30 | Saya tidak mau mendengarkan kritik atau pendapat dari teman yang saya pimpin | | | |
| 31 | saya selalu menghargai apa yang teman saya lakukan selagi itu masih ada dalam materi | | | |
| 34 | Saya kurang menghargai usaha teman-teman saya yang sedang saya pimpin | | | |
| 35 | Saya selalu jujur kepada teman saya apabila saya salah dalam memberikan materi | | | |
| 36 | Saya berbohong kepada teman saya jika salah dalam memberikan materi | | | |
| 39 | saya selalu berwibawa pada saat memimpin teman-teman saya | | | |
| 40 | Saya kurang berwibawa dan malu pada saat memimpin teman-teman saya | | | |
| 43 | Saya sangat tegas apabila ada teman saya melanggar aturan yang saya berikan | | | |

| | | | | |
|----|---|--|--|--|
| 44 | Saya kurang tegas apabila ada teman saya melanggar aturan yang saya berikan | | | |
| 45 | Saya selalu bertanggungjawab dengan apa yang telah saya lakukan kepada teman saya yang saya pimpin | | | |
| 46 | Saya kurang bertanggungjawab atau tidak menyelesaikan tugas yang harus saya lakukan pada saat memimpin teman saya | | | |
| 47 | Saya mampu mengarahkan teman-teman saya yang saya pimpin | | | |
| 48 | Saya tidak mampu mengarahkan teman-teman saya yang saya pimpin | | | |
| 49 | Saya mampu mengarahkan teman saya apabila salah dalam melakukan apa yang saya perintahkan | | | |
| 50 | Saya tidak mampu mengarahkan teman saya apabila salah dalam melakukan apa yang saya perintahkan | | | |
| 51 | Saya selalu cepat dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi oleh teman saya yang saya pimpin | | | |
| 52 | Saya kurang cepat dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi oleh teman saya yang saya pimpin | | | |
| 54 | Pengetahuan saya lebih rendah dari teman saya yang saya pimpin | | | |
| 55 | Saya sangat memahami materi yang akan diberikan kepada teman-teman saya | | | |
| 57 | Saya mampu menuntun teman-teman saya pada saat pembelajaran | | | |
| 58 | Saya tidak mampu menuntun teman-teman saya pada saat pembelajaran | | | |

- 2) Motivasi untuk olahraga dan pendidikan jasmani diukur menggunakan Intrinsic Motivation Inventory (IMI) (McAuley, Duncan, and Tammen, 1987)

| N o. | Pernyataan | Tida k Bena r | Benar | | Sang at Bena r | Skor | | | | | | |
|---------|--|------------------------|-------|---|-------------------------|------|---|---|---------|--------|--------|---------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | M/ K | P K | P T | T/ K |
| 1 | Saya sangat menyukai tugas gerak yang saya lakukan | | | | | | | | | | | |
| 2 | Saya sama sekali tidak merasa gugup untuk melakukan tugas gerak yang di lakukan | | | | | | | | | | | |
| 3 | Saya merasa saya harus mengikuti tugas gerak yang diberikan | | | | | | | | | | | |
| 4 | Saya pikir saya cukup ahli dalam tugas gerak yang di berikan ini | | | | | | | | | | | |
| 5 | Saya diberikan tugas gerak yang sangat menarik | | | | | | | | | | | |
| 6 | Saya merasa tegang saat melakukan tugas gerak yang diberikan | | | | | | | | | | | |
| 7 | Saya pikir saya melakukan tugas gerak yang diberikan dengan cukup baik, dibandingkan dengan siswa lain | | | | | | | | | | | |
| 8 | Tugas gerak yang diberikan sangat menyenangkan | | | | | | | | | | | |
| 9 | Saya merasa santai saat melakukan tugas gerak yang diberikan | | | | | | | | | | | |
| 10 | Saya sangat menikmati melakuakn tugas gerak yang diberikan | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 11 | Saya tidak punya pilihan untuk melakukan tugas gerak yang dilakukan | | | | | | | | | | |
| 12 | Saya puas dengan kinerja saya pada saat pembelajaran berlangsung | | | | | | | | | | |
| 13 | Saya cemas saat melakukan tugas gerak yang diberikan | | | | | | | | | | |
| 14 | Saya pikir tugas gerak yang diberikan sangat membosankan | | | | | | | | | | |
| 15 | Saya merasa seperti sedang melakukan apa yang ingin saya lakukan ketika saya sedang mengerjakan tugas gerak yang diberikan | | | | | | | | | | |
| 16 | Saya merasa cukup terampil dalam tugas gerak yang diberikan | | | | | | | | | | |
| 17 | Saya pikir tugas gerak yang diberikan sangat menarik | | | | | | | | | | |
| 18 | Saya merasa tertekan saat melakukan tugas gerak yang diberikan | | | | | | | | | | |
| 19 | Saya merasa harus melakukan tugas gerak yang diberikan | | | | | | | | | | |
| 20 | Saya membayangkan tugas gerak yang diberikan sangat menyenangkan | | | | | | | | | | |
| 21 | Saya melakukan tugas gerak itu karena saya tidak punya pilihan lain | | | | | | | | | | |
| 22 | Setelah beberapa kali mengerjakan tugas gerak ini, saya merasa cukup kompeten | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 23 | Saya melakuakn banyak usaha dalam melakukan tugas gerak | | | | | | | | | | |
| 24 | Saya tidak berusaha sangat keras untuk melakukan dengan baik di kegiatan yang sudah diberikan | | | | | | | | | | |
| 25 | Penting bagi saya untuk melakukan tugas gerak ini dengan baik | | | | | | | | | | |

Ket.

Minat/Kesenangan : 1,5,8,10,14R,17,20

Persepsi Kompetensi : 4,7,12,16,22

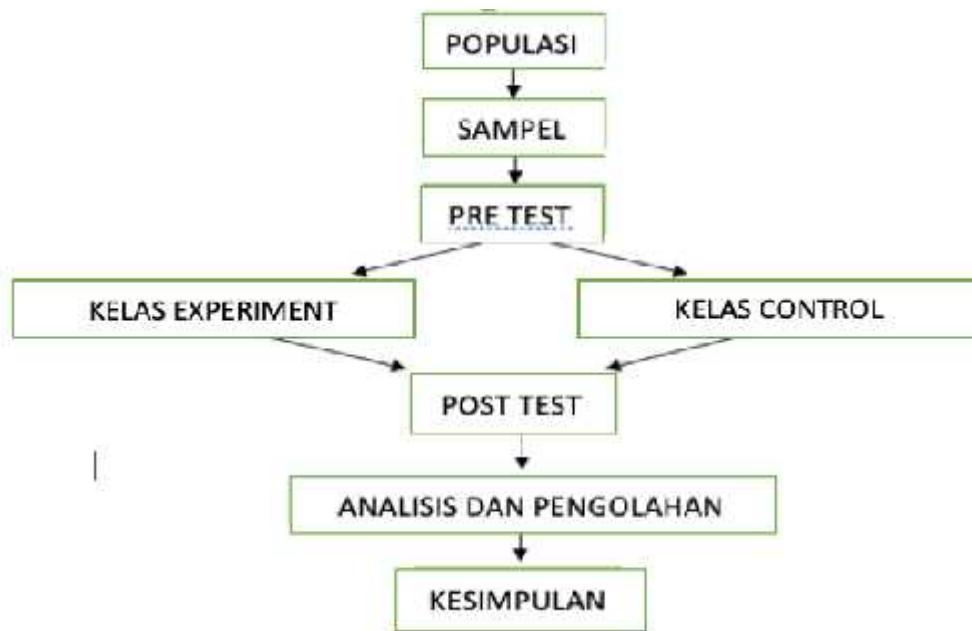
Pilihan yang diterima : 3,11R,15, 19R, 21R

Tekanan/Ketegangan : 23,24R,25

3.6. Prosedur Penelitian

Saat mengumpulkan data untuk studi, ada beberapa yang harus dilakukan peneliti, seperti memilih peserta, mendapatkan izin, memilih jenis data, mengidentifikasi, dan mengelola pengumpulan data. Setelah peneliti mengetahui apa yang harus dilakukan pada saat penelitian berlangsung, maka peneliti bisa langsung melakukan penelitian yang sudah di rencanakan sebelumnya.

Pada pra dan pasca tes, semua peserta menyelesaikan kuesioner motivasi untuk olahraga dan jasmani diukur menggunakan Intrinsic Motivation Inventory (IMI) dan *Leadership* siswa diukur menggunakan kuisioner kepemimpinan Bayan (2019). Lalu Peserta menyelesaikan salah satu kondisi pembelajaran modifikasi permainan Small Sided Games (SSG). Lalu diakhir diukur menggunakan Intrinsic Motivation Inventory (IMI) dan *Leadership* siswa diukur menggunakan kuisioner kepemimpinan Bayan (2019).



Gambar 3.1

3.7. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian yang sudah terkumpul adalah teknik uji t test dengan $p\text{-value} = 0,05$. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan terhadap motivasi dan perilaku social untuk gender dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Proses analisis dilakukan dengan program spss. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis deskriptif

Digunakan untuk menjaring data yang menunjukkan pusat atau pertengahan dari gugusan data yang menyebar. Nilai dari kelompok data, diperkirakan dapat mewakili seluruh nilai data yang ada dalam kelompok tersebut. Tujuan analisis deskriptif ini untuk membuat gambaran secara sistematis data yang factual dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antar fenomena yang diteliti, peneliti menggunakan penghitungan rata-rata (*mean*) dan simpangan baku (*standar deviasi*).

- 2) Uji homogenitas.

Uji ini untuk mengetahui varian dari beberapa populasi sama atau tidak. Peneliti menggunakan *Levene's Test* pada $p\text{-value} = 0,05$.

- 3) Uji normalitas

Digunakan untuk menguji apakah data penelitian yang dilaksanakan tersebut berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada *p-value* 0,05.

4) Uji hipotesis

Uji hipotesis data dilakukan guna mendapatkan kesimpulan dari data yang diperoleh. Jenis analisis statistik yang digunakan untuk melakukan uji hipotesis dalam rangka mencari kesimpulan ditentukan oleh hasil uji normalitas data. Dalam uji hipotesis ini penulis melakukan penelitian penerapan modifikasi permainan (*Small-Side Games*) terhadap pengembangan *leadership* dan motivasi dalam pendidikan jasmani. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh intervensi program *leadership* dan motivasi terhadap pengembangan *leadership* dan motivasi siswa dengan diterapkannya SSG. Jenis analisis statistik yang digunakan Untuk mengetahui pengembangan kemampuan *leadership* dan motivasi menggunakan uji *Non-Parametrik* pada *p-value* 0,05.