

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian membahas tentang cara - cara dan alat - alat yang akan digunakan untuk pengambilan data, maupun mengolah data. Metode Penelitian merupakan sebuah cara yang dilakukan penulis untuk mendapatkan hasil dari data - data yang telah dikumpulkan. Penelitian dilakukan dengan cara yang sistematis yang artinya proses Penelitian menggunakan langkah-langkah yang masuk akal atau sesuai dengan hasil yang hendak dicapai.

Penelitian diartikan secara umum sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut Sugiyono, (2015, hlm.3) “Setiap Penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu, Penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data/informasi sebagaimana adanya dan bukan sebagaimana harusnya, dengan tujuan dan kegunaanya.” Metode Penelitian ini menggunakan eksperimen, karena metode ini sebagai bagian metode dari metode kuantitatif. Setelah metode Penelitian ditemukan, maka langkah selanjutnya yaitu menentukan desain Penelitian. Desain Penelitian adalah sebuah proses bagaimana penelitian dari awal sampai akhir akan dilakukan. Desain yang digunakan dalam Penelitian ini adalah *Pre Test Post Test Kontrol Group Design*. Menurut Sugiyono, (2015, hlm.112) menjelaskan “desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random dengan cara pengundian, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal. Hasil *pre-test* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan.”

Kelompok		Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	R	O_1	X	O_2
Kontrol	R	O_3		O_4

Gambar 3.1

Desain Penelitian *Pre Test Post Test Group control Design*

(Sugiyono, 2015, hlm. 112)

Keterangan :

R = kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pemain SSB KPAD yang mengikuti.

O_1 dan O_3 = Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan pretest untuk mengetahui keterampilan bermain.

X = Perlakuan berupa analisis dilapang dengan muatan keterampilan bermain pada kelompok eksperimen

O_2 = Post-test pada kelompok eksperimen setelah diberi pembelajaran modifikasi permainan dengan keterampilan bermain

O_4 = Post-tes pada kelompok kontrol yang diberikan keterampilan bermain dilapang tanpa menggunakan modifikasi permainan

3.2 Partisipan

Penelitian ini bertempat dilapangan sepakbola KPAD. Partisipan penelitian ini adalah pemain kategori umur 14 - 15 tahun diSindos KPAD. Jumlah partisipan yang terlibat 20 pemain kategori 14 - 15 tahun . Karakteristik partisipan penelitian hanya berfokus pada orang yang dapat memberikan informasi yang diinginkan ataupun mereka yang memenuhi kriteria yang ditentukan oleh peneliti. Pada penelitian ini, kriteria yang digunakan sebagai syarat untuk menjadi responden adalah pemain sepakbola kelompok umur 14 - 15 diSindous KPAD.

3.3 Populasi dan Sample

3.3.1 Populasi

Populasi penelitian ini adalah pemain kelompok umur 14-15 ssb di Sindos KPAD. Menurut Sugiyono, (2015, hlm.117) “Populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

3.3.2 Sampel

Pada penelitian ini, sample yang digunakan berjumlah 20 pemain umur 14-15. Menurut Sugiyono, (2015, hlm.118) menjelaskan “Sample adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan Penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya

karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka penelitian dapat menggunakan sample yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sample itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sample yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* (mewakili).”

Menurut Sugiyono, (2015, hlm.124) menjelaskan tentang purposive sampel yaitu:

Dengan menggunakan teknik sampel *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Misalnya akan melakukan penelitian tentang kualitas makan, atau penelitian penelitian tentang kondisi politik disuatu daerah makan sample sumber datanya adalah orang yang ahli politik.

Sample ini lebih cocok digunakan untuk Penelitian kuantitatif, atau Penelitian yang tidak melakukan generalisasi. Dari pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengambilan sampel Peneliti hanya berfokus pada orang yang dapat memberikan informasi yang diinginkan ataupun mereka yang memenuhi kriteria yang ditentukan oleh Peneliti. Pada penelitian ini, kriteria yang digunakan sebagai syarat untuk menjadi responden adalah pemain sepakbola kelompok umur 14 - 15 di Sindos KPAD.

3.4 Instrument

Instrument Penelitian digunakan untuk mengukur nilai variable yang diteliti. Dengan demikian jumlah *instrument* yang akan digunakan untuk Penelitian akan tergantung pada jumlah variable yang diteliti. Sugiyono, (2015, hlm.133). Instrument dalam Penelitian ini menggunakan GPAI (*Game Performance Assesemnt Instrument*).

Menurut Sucipto (2015) dalam Iii & Penelitian, (2020) mengemukakan bahwa “penilaian keterampilan bermain pemain pada dasarnya membutuhkan kecermatan *observasi* pada saat permainan berlangsung. Untuk membantu dalam mengobservasi dan mendata keterampilan pemain sewaktu permainan berlangsung Griffin, Mitchell, dan Oslin telah menciptakan suatu *instrument* penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI).” Digunakannya instrumen ini, tak terlepas dari komponen-komponen yang dijadikan penilaian untuk menilai penampilan bermain yang tak hanya mengacu pada keterampilan gerak motorik, tetapi juga pada keterampilan lainnya. Terdapat tiga komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang keterampilan bermain siswa dalam

instrumen GPAI yaitu: *decision making*, *skill execution*, dan *support*.

Tabel 3.1
kisi-kisi instrument keterampilan bermain sepakbola

Variable Konsep	Indikator	Sub Indikator
Griffin, Mitchell dan Oslin telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama Game Performance Assessment Instrument (GPAI). Sucipto (2015). Kemudian, GPAI diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Intrumen Penilaian Penampilan Bermain singkat IPPB. Tujuannya untuk membantu observer mengamati dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung.	Kembali ke Posisi masing - masing (<i>Home base</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Kembali keposisi bertahan setelah melakukan penyerangan. • Kembali keposisi semula setelah melakukan keterampilan.
Membuat keputusan (<i>decision making</i>). Keputusan yang diambil pemain dalam situasi- situasi permainan, baik pada saat menyerang atau bertahan.	Membuat keputusan (<i>decision making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha melakukan operan pada waktu yang menguntungkan. • Pemain berusaha menggiring bola kearah pertahanan lawan. • Pemain menendang bola kearah gawang lawan. Pemain berusaha menghindari atau menjauhi dari penjagaan lawan.
Tertentu (<i>Skill execution</i>). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melakukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang digunakannya	Melakukan keterampilan Tertentu (<i>skill execution</i>)	Passing <ul style="list-style-type: none"> • Operan terkendali • Bola operan mengenai sasaran atau teman Dribbling <ul style="list-style-type: none"> • Bola digiring dengan baik tanpa direbut lawan • Dribbling dilakukan bola sambil berlari atau berjalan. Shooting <ul style="list-style-type: none"> • Bola ditendang kearah gawang

Metzler (2000) dalam (Sucipto, 2007)

Dari ketiga komponen *instrument* GPAI yang telah dijelaskan, peneliti akan

mengaplikasikan beberapa komponen yang dirasa tepat untuk menilai keterampilan bermain dalam permainan sepakbola. Menurut Sucipto (2015) dalam Iii & Penelitian, (2020) menjelaskan bahwa “dalam pembelajaran sepakbola, guru pendidikan jasmani hanya mengambil beberapa komponen saja, seperti komponen *decision making*, *skill execution* dan *support*. Sedangkan komponen yang lainnya dianggap cukup terwakili.” Dari pengertian tersebut, maka peneliti menerapkan tiga komponen yaitu membuat keputusan (*decision making*), melakukan keterampilan tertentu (*Skill execution*), dan memberi dukungan (*Support*) dengan alasan ingin lebih memfokuskan dalam mengidentifikasi hal yang akan diterapkan dalam permainan sepakbola untuk meningkatkan hasil belajar bermain berupa penampilan keterampilan bermain, adapun lembar pengamatan penampilan bermain yang digunakan dalam Penelitian ini adalah sebagai berikut.

Table 3.2

Kisi-kisi lembaran pengamata keterampilan bermain sepakbola

NO	NAMA	Membuat keputusan (<i>decision making</i>)			Melakukan keterampilan (<i>skill execution</i>)			Memberikan bantuan (<i>support</i>)		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K
1										
2										
3										

Modifikasi dari Metzler (2000) dalam (Sucipto, 2007)

Keterangan :

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Berikut adalah gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan untuk tujuh macam aspek yang dinilai :

1. Keterlibatan dalam permainan (*Game Involvement*) = Jumlah keputusan yang tepat/*efisien* ditambah (+) Jumlah keputusan yang tidak tepat/*efisien* dari tiga komponen,
2. *Decision making* (DM) = Jumlah mengambil keputusan yang tepat dibagi (:)

Jumlah mengambil keputusan yang tepat (+) tidak tepat.

3. *Skill execution* (SE) = Jumlah mengambil keputusan yang *efisien* dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang *efisien* (+) tidak *efisien*.

Support (S) = Jumlah mengambil keputusan yang tepat dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tepat (+) tidak tepat

4. Penampilan bermain (*Game Performance*) = Semua komponen yang dinilai dan membaginya dengan jumlah komponen yang dinilai.

$$GP = \frac{(DM+SE+S)}{3}$$

3

Alasan peneliti mengadopsi lembaran pengamatan diatas karena sudah teruji dari penelitian sebelumnya dan hasil penelitan tersebut.

Tabel 1. Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest* Tes Keterampilan Sepakbola

Pendekatan Pembelajaran	Test	N	Rata-rata	Standar Deviasi	Varians	Skor Min	Skor Max
Pendekatan Taktis	Pretest	30	79.1	13.09	171.42	66.68	111.18
	Posttest		137.26	16.92	286.42	111.95	166.92
Pendekatan Teknis	Pretest	30	77.53	15.36	236.01	46.44	103.09
	Posttest		132.96	15.23	232.15	100.52	162.64

Gambar 3.2

Hasil Penelitian Sebelumnya

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah demi langkah yang dilakukan dalam sebuah Penelitian sampai dengan hasil Penelitian dapat disimpulkan. Terdapat tahapan - tahapan dalam sebuah Penelitian, diantaranya (1) tahap awal; (2) tahap pelaksanaan; (3) tahap akhir.

1. Tahap awal

Pada tahap awal mengidentifikasi apa saja permasalahan yang akan diteliti dengan melakukan observasi kesekolah sepakbola Sindos KPAD, fakta dilapangan yang terjadi mengenai keterampilan bermain sepakbola disekolah tersebut. Dan menentukan populasi Penelitian yang akan di analisis oleh peneliti. Populasi yang digunakan dalam Penelitian ini berjumlah 20 pemain yang akan diteliti menggunakan *random sampling* dengan cara pengundian.

Membuat program dan tahap-tahap untuk melaksanakan perlakuan *tactical game model* pada pemain.

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini peneliti membagi kelompok untuk melaksanakan tes GPAI pada pemain dengan cara pengundian. Setelah ada data awal peneliti membagi dua kelompok yang melaksanakan treatment *tactical game model* kepada kelompok eksperimen dan kelompok Kontrol menggunakan program biasa yang dipakai latihan oleh Sindos KPAD. Perlakuan yang di berikan selama 12 pertemuan.

3. Tahap akhir

Pada tahap akhir ini melakukan test akhir *post test* terhadap kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, setelah melakukan pengolahan data pada sampel yang digunakan kemudian peneliti menganalisis data tersebut sehingga akan diketahui kesimpulan dari penelitian tersebut, dan bagaimana keterampilan bermain sepakbola di Sindos KPAD.

Tabel 3.3

Program Latihan

Program latihan *tactical game model* untuk kelompok eksperimen selama 12 pertemuan yang dibagi menjadi beberapa pertemuan dan kelompok kontrol tetap melakukan latihan yang biasanya dilakukan sewaktu latihan.

Pertemuan	Program
Pertemuan ke 1	Game 3 vs 1
Pertemuan ke 2	Game 5 v 2
Pertemuan ke 3	Game 2 vs 1
Pertemuan ke 4	Game 4 vs 2
Pertemuan ke 5	Game 5 v 3
Pertemuan ke 6	Game 2 vs 3
Pertemuan ke 7	Game 3 vs 4
Pertemuan ke 8	Game 4 vs 5

Pertemuan ke 9	Game 2 vs 3
Pertemuan ke 10	Game 3 vs 4
Pertemuan ke 11	Game 4 vs 4
Pertemuan ke 12	Game 5 vs 5

3.6 Analisis Data

Teknik analisis data merupakan hal yang tidak boleh dilupakan ketika melakukan sebuah penelitian. Hasil penelitian akan terlihat ketika penulis sudah menyelesaikan analisis data atau mengolah data-data yang telah didapatkan sebelumnya melalui instrumen seperti angket dan observasi. Dilakukan lah beberapa pengujian yaitu:

1. Uji Normalitas

Penulis menggunakan uji normalitas KOLMOGOROV–SMIRNOV. Penulis menggunakan pengujian dengan menggunakan software SPSS. Uji normalitas merupakan teknik untuk mengetahui apakah data yang digunakan oleh penulis apakah data yang digunakan normal. (Darajat dan Abduljabar, 2014 hlm.126)

2. Uji Homogenitas

Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data itu homogen atau tidak, mempunyai varians yang sama atau tidak. Penulis melakukan uji homogenitas menggunakan uji levene pada data *pre test* dan *post test* untuk mengetahui bahwa kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians sama (*homogen*) menggunakan software SPSS 25. Uji ini juga sebagai syarat untuk uji *independent sample t - test*.

3. Uji N Gain Score

Uji prasyarat mencakup uji Normalitas, uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan Uji Gain Ternormalisasi (N-Gain) yaitu dilakukan untuk mengetahui perubahan perilaku dari *pre-test* dan *post-test*. Gain ternormalisasi merupakan perbandingan skor gain aktual dengan skor gain maksimum. (Darajat dan Abduljabar, 2014 hlm.152)

Tabel 3.4

Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	
Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber : Hake, (1999)

4. Uji Independent Sample t-Test

Penulis menggunakan uji independent sample t–test dilakukan untuk melihat perbedaan rata–rata (*mean*) antara dua populasi hasil *pre test* dan *post test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan software SPSS 25, apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam keterampilan bermain sepakbola di Sindos KPAD. (Darajat dan Abduljabar, 2014 hlm. 148)