

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian sehingga dapat berjalan secara sistematis, tujuan tercapai dan sesuai dengan waktu yang ditentukan sebelumnya. Metode penelitian ini dilakukan dengan sederhana, sebagai studi eksperimen kepada mahasiswa prodi PGSD Penjas dalam mengikuti perkuliahan invasion games (permainan bola tangan). Pendapat ahli studi eksperimen menjelaskan penelitian melalui eksperimen atau percobaan yang menunjukkan kepada suatu upaya sengaja dalam memodifikasi kondisi yang menentukan munculnya suatu peristiwa, serta pengamatan dan interpretasi perubahan-perubahan yang terjadi pada peristiwa itu yang dilakukan secara terkontrol (M. Ali, hlm; 262, 2011,). Selain itu pada bagian ini juga akan dibahas Langkah-langkah diantaranya: desain penelitian, subjek penelitian, populasi, sampel, dan teknik sampling, instrumen, prosedur penelitian yang terdiri dari operasional desain penelitian, alur penelitian, identifikasi jenis variabel dan rumusan hipotesis penelitian secara statistik, serta analisis data.

#### **3. 1 Desain Penelitian**

Desain dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimen (true experimental design) dengan eksperimen sungguh-sungguh, karena terdapat *variabel* luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, hlm; 74, 2010). Desain yang digunakan adalah *pretest and post-test control group design* (Sugiyono, hlm,; 76, 2010). Terdapat dua kelompok yang akan mendapat perlakuan dan ada dua kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan. Variabel penelitian dalam kelompok yang dimaksud adalah pengembangan kepemimpinan dan penguasaan performa bermain bola tangan melalui penerapan model pendidikan olahraga, sehingga desain dapat diilustrasikan dalam tabel. 3.1 sebagai berikut:

Sedangkan ilustrasi menurut *desain menurut Sugiyono*, tertuang pada gambar 2.2 sebagai berikut:

Kelompok 1(sem MK)	: R	X <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>	Y <sub>1</sub>	-	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>	Y <sub>1</sub>
Kelompok 2 (sem TMK)	: R	X <sub>2</sub>	O <sub>1</sub>	Y <sub>2</sub>	-	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>	Y <sub>2</sub>

Gambar 3.1 Desain penelitian

Keterangan:

R = Random Assignment

O<sub>1</sub> = *Pre-test*

O<sub>2</sub> = *Post-test*

X<sub>1</sub> = kelompok Sem Muatan Kepemimpinan

X<sub>2</sub> = kelompok Sem tanpa Muatan Kepemimpinan

Y<sub>1</sub> = Perkembangan kepemimpinan

Y<sub>2</sub> = Performa penguasaan keterampilan bermain

RT = *Retention test*

Tes retensi atau perlakuan yang diberikan untuk membedakan kelompok yang terintegrasi dan kelompok yang tidak terintegrasi.. Desain ini menyangkut dua fase perlakuan Tes retensi atau transfer adalah salah satu cara yang digunakan untuk membedakan hasil perkembangan kepemimpinan dan performa bermain dari variabel bebas dalam penelitian ini. Desain ini menyangkut dua fase yang berbeda:

3.1.1 Fase perlakuan, yaitu fase ketika kelompok yang khusus (kelompok eksperimen) yang menerima perlakuan variabel bebas dalam penelitian ini, yaitu pemberian program SEM terintegrasi muatan kepemimpinan.

3.1.2 *Fase transfer (transfer atau retention test)*, yaitu fase tidak terintegrasi. Fase transfer ini hanya mengikuti tahapan *sport education model (SEM)*.

### 3.2 Partisipan

Secara khusus penelitian ini berusaha mengungkap perbedaan pengaruh SEM terstruktur dan disengaja yang terintegrasi muatan kepemimpinan dengan SEM terstruktur tanpa integrasi. Muatan kepemimpinan dalam permainan bola tangan (dalam penelitian ini adalah performa bermain bola tangan. Secara umum masyarakat masih belum mengenal permainan bola tangan, tingkat kemampuan dan keterampilan dianggap sama, dengan demikian diharapkan dengan menggunakan subyek yang mempunyai karakteristik di atas, maka akan terjadinya perubahan-perubahan dalam tingkat perkembangan kepemimpinan dan penguasaan performa

bermain akan lebih mudah untuk diamati. Selain itu pula akan terpecahkan bagaimana pemberian program dengan terintegrasi terencana dan terstruktur dalam model pendidikan olahraga (SEM) akan memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa.

### 3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah para mahasiswa program studi PGSD Penjas peserta perkuliahan permainan III (bola tangan) praktek semester gasal tahun ajaran 2019 / 2020 sebanyak 84 orang yang belum mengenal muatan kepemimpinan dan penguasaan keterampilan bermain bola tangan, sesuai dengan pendapat Sugiyono, hlm;82, (2010) Teknik sampling adalah *probability* sampling dengan memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota sampel dengan cara simple random sampling (sederhana) yaitu pengambilan sampel dilakukan secara acak dari populasi tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Berikut populasi mahasiswanya berjumlah 84 orang mahasiswa yang terdiri laki-laki 52 orang dan 32 orang mahasiswa perempuan dan dibagi menjadi 2 kelompok, yang masing-masing secara acak menjadi, 40 orang kelompok eksperimen (SEM terintegrasi) dan 40 kelompok kontrol (SEM tidak terintegrasi). Sebagai penguatan peneliti dari total populasi 87 kenapa tidak di ambil semua total sampel tetapi hanya yang dikelompokkan menjadi 40 dari masing-masing kelompok menjadi jumlahnya 80. Penulis merujuk pada rumus tingkat kesalahan dari jumlah populasi hanya 1 % berdasarkan yang dikembangkan *Isaac dan Michael* dalam Sugiyono, hlm;86, (2010). Berikut tergambar teknik pengambilan sampling dalam table 3.1

Tabel 3.1 Teknik pengambilan sampel

Kelompok	Populasi laki-laki	Populasi perempuan
	52	32
SEM Pengembangan teintegrasi	40	
SEM Penguasaan tidak terintegrasi	40	

### 3.4 Instrumen Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Gymnasium Universitas Pendidikan Indonesia. Lapangan standar permainan bola tangan yang digunakan untuk eksperimen ini. Untuk mengukur penilaian perkembangan kepemimpinan menggunakan lembar penilaian yang di terjemahan dari artikel (*Leadership as social identity management: Introducing the Identity Leadership Inventory (ILI) to assess and validate a four-dimensional* (Steffens et al., 2014) instrumen yang sudah di alih bahasakan dan di sahkan oleh lab bahasa UPI. Instrument ini sudah tervalidasi dari para ahli, tahap pertama konstruksi ILI melibatkan tim peneliti yang menghasilkan 20 item untuk menilai masing-masing dari empat dimensi kepemimpinan identitas. Eksplorasi awal ini melibatkan untuk meminta sampel peserta non ahli untuk menunjukkan sejauh mana setiap item muncul untuk mewakili setiap dimensi kepemimpinan identitas (mengikuti prosedur yang direkomendasikan oleh Nieder & Schriesheim, 2011; Schriesheim et al., 1993). Selanjutnya sebagai legalitas dibuktikan dengan Surat keterangan balai bahasa UPI.

Untuk melihat sejauh mana pengembangan kepemimpinan sebelum dan sesudah treatment melalui integrasi program yang diberikan, kemudian instrumen yang digunakan dengan penilaian ILI di atas. selanjutnya indikator dan lembar penilaian dijelaskan sebagai berikut:

*Identity Leadership Inventory* (ILI) adalah inventori yang digerakan oleh teori, yaitu suatu *inventori valid* yang menilai/mengukur empat komponen identitas kepemimpinan. Empat dimensi/bidang yang terdapat pada (ILI) yang didefinisikan di bawah ini:

#### 3.4.1 Menjadi salah satu dari kita.

Seorang pemimpin harus bisa menjadi figur yang dapat menggambarkan karakteristik dari grup tersebut. Dengan kata lain seorang pemimpin harus bisa menjadi teladan dan panutan bagi anggota grup guna menciptakan atau menumbuhkan rasa solidaritas diantara grup tersebut.

#### 3.4.2 Melakukannya untuk kita.

Seorang pemimpin harus menempatkan kepentingan kelompok diatas kepentingan pribadi artinya segala sesuatu yang dilakukan seorang pemimpin harus

berdasarkan kepentingan kelompok seperti membela kepentingan grup, membantu mengatasi kekhawatiran dan ambisi yang seringkali menjadi masalah dalam sebuah grup, berkontribusi dalam mewujudkan tujuan grup, bertindak untuk mencegah kegagalan grup serta mengatasi hambatan dalam pencapaian tujuan grup

### 3.4.3 Menghadirkan rasa kekeluargaan dan kebersamaan

Seorang pemimpin harus mampu menciptakan rasa kebersamaan, sehingga membuat hubungan yang baik antara anggota dalam grup, dengan adanya hubungan yang baik maka semua anggota kelompok akan merasa sama dan mengklarifikasi pandangan orang tentang apa yang diperjuangkan oleh grup dengan memperlihatkan nilai-nilai inti, norma, dan cita-cita grup.

### 3.4.4 Membuat kami merasa berarti.

Seorang pemimpin harus bisa mengembangkan struktur, acara serta mengembangkan aktivitas lain diluar pertandingan yang dapat meningkatkan eksistensi grup serta membuat anggota grup merasa menjadi bagian dari grup tersebut. Struktur yang dimaksudkan untuk dapat dikembangkan adalah struktur yang terkoordinasi, bisa berbagi pemahaman serta menonjolkan kerja sama grup yang baik.

### 3.4.5 Formulir penilaian *Identity Leadership Inventory (ILI Versi 1.0)*

Pedoman: Dalam formulir ini yang dimaksud dengan grup adalah kelompok yang menjadi tanggung jawab pemimpin (misalnya, mungkin grup tertentu, tim, departemen, cabang atau organisasi).

Nama grup yang menjadi tanggung jawab pemimpin:

Nama pemimpin :

Sebagai Peran :

Tanggal :

**Intruksi:** Silahkan menilai sejauh mana pemimpin memimpin perannya sebagai kapten, wasit, hakim garis, pelatih, dan panitia dengan memilih nomor yang sesuai, berdasarkan tabel skala berikut:

Tabel. 3.2 Penilaian *Identity Leadership Inventory* (ILI Versi 1.0)

No	Pertanyaan	7	6	5	4	3	2	1
1.	Pemimpin tersebut senantiasa berusaha mewujudkan apa yang diperjuangkan kelompok.							
2.	Pemimpin tersebut mewakili anggota kelompok .							
3	Pemimpin tersebut memberikan tauladan atau contoh bagi anggota kelompok.							
4	Pemimpin tersebut mencontohkan apa artinya menjadi anggota kelompok.							
5	Pemimpin tersebut melaksanakan kepentingan anggota kelompok.							
6	Pemimpin tersebut berjuang untuk mencapai tujuan kelompok.							
7	Pemimpin tersebut membela kepentingan kelompok.							
8	Pemimpin tersebut bertindak atas dasar kepentingan kelompok							
9	Pemimpin tersebut membuat anggota kelompok merasa seolah-olah mereka adalah bagian dari kelompok yang sama.							
10	Pemimpin tersebut menciptakan rasa solid di dalam kelompok							
11	Pemimpin tersebut mengembangkan pemahaman anggota kelompok tentang apa makna menjadi bagian dari kelompok.							
12	Pemimpin tersebut membentuk persepsi anggota terhadap nilai-nilai dan cita-cita kelompok.							
13	Pemimpin tersebut merancang kegiatan yang menyatukan kelompok.							
14	Pemimpin tersebut mengatur kegiatan yang membantu fungsi kelompok secara efektif.							
15	Pemimpin tersebut menciptakan struktur yang berguna bagi anggota kelompok.							
16	Pemimpin tersebut mengawasi dan memastikan struktur, kegiatan dan acara berjalan dengan baik.							

Identity menjadi salah satu dari kita	: Total / 4 = _____
Identity melakukan untuk kita	: Total / 4 = _____
Identity menghadirkan rasa kekeluargaan dan kebersamaan	: Total / 4 = _____
Identity membuat kami merasa berarti	: Total / 4 = _____

Selanjutnya selain yang utama pengembangan kepemimpinan, juga diukur tingkat penguasaan performa bermain bola tangan dengan menggunakan *Games Performance Assessment Instrument* (GPAI) dari (Metzler, 2011). Dan dilaksanakan pada saat tes awal, selama dari tahapan awal SEM dan menjelang dan berakhir kompetisi utama, dengan ini peneliti meminta bantuan tim pelatih bola tangan Pelatda Jawa Barat sebagai *observer*. Berikut komponen utama dari penilaian observasi (GPAI) Metzler, 2011):

### 3.4.5 Tes performa bermain bola tangan (*Games Performance Assesment Instrument/GPAI* dari Metzler, 2011)

Tabel 3.3 *Games Performance Assessment Instrument/GPAI* dari Metzler, 2011

No	Nama	Membuat Keputusan		Pelaksanaan Keterampilan		Dukungan	
		Tepat	Tidak Tepat	Efisien	Tidak Efisien	Tepat	Tidak Tepat

Pengukuran GPAI:

Nama :

Penampilan Bermain = ..... + ..... + ..... + ..... + ..... + ..... = .....	Pengambil Keputusan = ..... : ..... = .....
Pelaksanaan keterampilan = ..... : ..... = .....	Dukungan = ..... : ..... = .....
Skor penampilan bermain = ( ..... + ..... + ..... ) : 3 = .....	Nilai = .....

## 3.5 Prosedur Penelitian

### 3.5.1 Operasionalisasi Desain

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk menginvestigasi kemungkinan adanya hubungan sebab akibat (*cause and effect relationship*) dan

mengujicobakan satu kelompok eksperimen dengan satu perlakuan menggunakan desain *pretest and posttest only with control group design*. Perlakuan yang diberikan adalah integrasi muatan kepemimpinan yang diujicobakan terhadap kelompok eksperimen laki-laki dan perempuan. Tujuan penelitian ini untuk mengukur perkembangan kepemimpinan dan tingkat penguasaan performa bermain kelompok mahasiswa yang diberikan program dengan integrasi muatan kepemimpinan secara sengaja dan kelompok mahasiswa yang tanpa di berikan integrasi muatan kepemimpinan.

Pada pelaksanaan eksperimen pemberian program integrasi muatan kepemimpinan dilaksanakan setelah sudah terbentuk tim melalui tahapan SEM, instruksi yang diberikan peneliti kepada kelompok eksperimen adalah peran kepemimpinan pelatih, dan peran kapten secara giliran sesuai dengan anggota timnya, dan selanjutnya tim berlatih sesuai program SEM yang sudah direncanakan, *treatment* berlangsung selama 16 kali pertemuan, berhubungan dengan kondisi dan situasi pada bulan April tahun 2020 pelaksanaan eksperimen terhenti akibat *pandemic covid 19* dan subjek penelitian mahasiswa tidak bisa hadir ke lapangan, maka penelitian hanya bisa melaksanakan pertemuan selama 8 kali dengan tahapan SEM menjelang masa kompetisi. Untuk itu peneliti sesuai dengan desain penelitian di atas, pada awal maret sudah mengambil data awal dan pada masa covid 19 pada bulan mei dilakukan pengambilan data akhir sesuai dengan instrumen data pada kelompok eksperimen SEM terstruktur dan sengaja dengan integrasi muatan kepemimpinan dan kelompok SEM terstruktur yang tidak integrasi muatan kepemimpinan. Sesuai dengan pendapat (Fraenkel dkk., 2012) kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan, seperti kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan. “Eksperimen biasanya melibatkan dua kelompok subjek, satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol atau pembanding”, Pada penelitian eksperimen, didalamnya terdapat dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol atau kelompok pembanding.

Untuk menguatkan beberapa hasil penelitian mengungkapkan bahwa, keterlibatan dalam kegiatan olahraga permainan bola tangan yang setiap kelompoknya berinteraksi dan akan menghasilkan partisipasi positif dampak dari

pembelajaran atau pelatihan yang terstruktur melalui penerapan model latihan olahraga (Crance et al., 2013). Selanjutnya subyek dalam penelitian ini juga pada umumnya kalangan remaja, sesuai dengan hasil penelitian pengembangan pemuda berbasis olahraga yang berkualitas mendapatkan keterampilan hidup (kepemimpinan, pengendalian diri) akibat dari pemberian *transfer* pengetahuan, keterampilan fisik, perilaku, yang dipelajari akan menghasilkan hal yang positif bagi para remaja/ pemuda di lingkungan sosial, akademik akibat dari kegiatan olahraga yang direncanakan melalui model pendidikan yang tepat (Jacobs & Wright, 2018).

### 3.5.2 Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional Variabel

Variabel-variabel yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

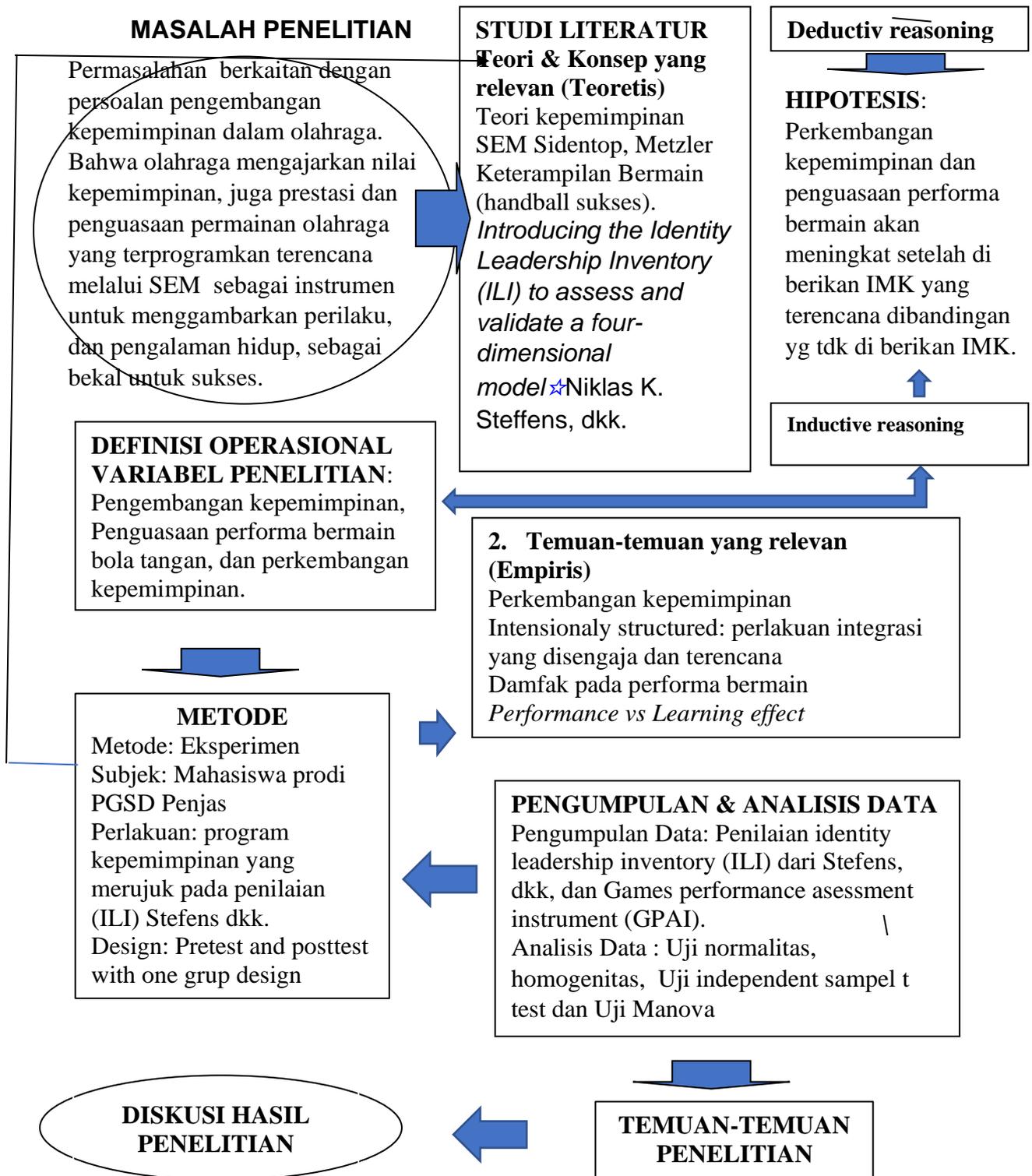
3.5.2.1 Pengembangan kepemimpinan adalah suatu instruksi dan program integrasi yang diberikan kepada kelompok eksperimen untuk memerankan bagaimana kepemimpinan sebagai pelatih, kapten, wasit, dan panitia pada saat mengikuti pembelajaran/pelatihan bola tangan melalui model pendidikan olahraga (SEM).

3.5.2.2. Penguasaan performa bermain bola tangan adalah hasil penampilan bermain setiap tim selama mengikuti program SEM permainan bola tangan.

3.5.2.3 Perkembangan kepemimpinan adalah hasil penilaian (ILI) kuesioner setiap anggota tim/kelompok setelah mengikuti program SEM.

### 3.6 Alur Penelitian

Alur penelitian dapat dilihat pada *flowchart* penelitian pada gambar 3.2. Dimulai dengan melakukan studi literatur dari berbagai jurnal dan sumber yang mendukung penelitian ini, menjadi referensi dan acuan dalam penelitian, dilanjutkan dengan mengumpulkan data, pengolahan data, pembahasan, kemudian penelitian diakhiri dengan memberikan kesimpulan dan saran untuk penelitian selanjutnya.



Gambar 3.2 Alur Penelitian

## 1.7 Jadwal penelitian

Tabel 3.3 Jadwal Program Penelitian

NO	HARI/TANGGAL	WAKTU	KEGIATAN EKPERIMEN
1	Selasa 3 Februari 2020	07.00-.08.40 Wib	Pengimformasian kelas, penjelasan perkuliahan akan ada eksperimen penelitian
2	Kamis 5 Februari 2020	08.40-10.20 Wib	Penyampaian jadwal penelitian dan tahapan-tahapannya
3	Selasa 10 Februari 2020	07.00-.08.40 Wib	Penjelasan tahapan rencana penelitian eksperimen
4	Kamis 12 Februari 2020	08.40-10.20 Wib	Pembagian kelompok eksperimen
5	Selasa 18 Februari 2020	07.00-.08.40 Wib	Penyampain materi penelitian eksperimen pertem 1
6	Kamis 20 Februari 2020	08.40-10.20 Wib	Penyampain materi penelitian eksperimen pertem 2
7	Selasa 25 Februari 2020	07.00-.08.40 Wib	Penyampain materi penelitian eksperimen pertem 3
8	Kamis 27 Februari 2020	08.40-10.20 Wib	Penyampain materi penelitian eksperimen pertem 4
9	Selasa 4 Maret 2020	07.00-08.40 Wib	Praktik kelompok eksperimen
10	Kamis 6 Maret 2020	08.40-10.20 Wib	Praktik kelompok eksperimen
11	Selasa 11 Maret 2020	07.00-08.40 Wib	Simulasi peraturan dan pertandingan
12	Kamis 13 Maret 2020	08.40-10.20 Wib	Simulasi pertandingan
13	Selasa 18 Maret 2020	07 00-08.40 Wib	Simulasi pertandingan
14	Kamis 20 Maret 2020	Penelitian terhenti pihak universitas memberhentikan dikarenakan covid 19	

### Keterangan:

Pada saat penelitian eksperimen terhenti, berdasarkan saran pembimbing untuk menyesuaikan dengan memanfaatkan data yang ada. Akhirnya peneliti berupaya berkomunikasi dengan objek peneliti melalui WAG. Untuk terus melaksanakan pengambilan data dengan penyebaran *google form*.

### 3.8 Hipotesis penelitian (secara statistik)

Pengujian hipotesis adalah pengujian terhadap hipotesis nol dalam penelitian ini, yaitu *probabilitas* tidak terdapatnya efek atau pengaruh dari satu faktor (yaitu program SEM terintegrasi muatan kepemimpinan terstruktur) terhadap variabel terikat (yaitu tingkat perkembangan kepemimpinan dan penguasaan performa bermain bola tangan). Peneliti kemudian mengumpulkan data yang menuntut langkah untuk menolak atau menerima hipotesis nol tersebut. Dengan menggunakan uji *independent sample t test* dan uji *multivariate t test* (Manova) pada SPSS 25. penjelasan ketiga persoalan tersebut adalah sebagai berikut :

#### 3.8.1 Menentukan Signifikansi Umum

Signifikansi berkaitan dengan pengujian hipotesis penelitian ini. Oleh karena itu, sebelum menentukan signifikansi terlebih dahulu perlu dirumuskan hipotesis.

Hasil uji *independent sample test* dan *multivariate t test* (manova) dalam penelitian ini dapat dirumuskan dua macam hipotesis, yaitu:

##### 3.8.1.1 Pengaruh atau efek variabel

Hipotesis ini merupakan hipotesis yang menyatakan tentang efek perlakuan secara masing-masing variabel antara variabel bebas pengembangan program integrasi muatan kepemimpinan dalam SEM. Hipotesis yang dapat dirumuskan untuk menyatakan *effect variabel* bebas terhadap perkembangan kepemimpinan dan penguasaan performa bermain adalah sebagai berikut:

- H<sub>0</sub>: Tidak terdapat perbedaan perkembangan kepemimpinan antara kelompok SEM yang terintegrasi muatan kepemimpinan dengan SEM yang tidak terintegrasi muatan kepemimpinan.
- H<sub>1</sub>: Terdapat perbedaan perkembangan kepemimpinan antara kelompok SEM yang terintegrasi muatan kepemimpinan dengan SEM tidak terintegrasi muatan kepemimpinan.
- H<sub>0</sub>: Tidak terdapat perbedaan penguasaan performa bermain bola tangan antara kelompok SEM yang terintegrasi muatan kepemimpinan dengan SEM tidak integrasi muatan kepemimpinan.

- H<sub>2</sub>: Terdapat perbedaan penguasaan performa bermain bola tangan antara kelompok SEM terstruktur dan sengaja yang terintegrasi muatan kepemimpinan dengan SEM tidak terintegrasi muatan kepemimpinan.
- H<sub>0</sub>: Tidak terdapat perbedaan tingkat perkembangan kepemimpinan dan penguasaan performa bermain antara SEM secara sengaja yang terintegrasi muatan kepemimpinan dengan SEM tidak terintegrasi muatan kepemimpinan
- H<sub>3</sub>: Terdapat perbedaan tingkat perkembangan kepemimpinan dan penguasaan performa bermain antara SEM secara sengaja yang terintegrasi muatan kepemimpinan dengan SEM tidak terintegrasi muatan kepemimpinan.

### 3.9 Analisis Data

Skor perkembangan kepemimpinan merupakan rata-rata dari satu pengetesan sebelum dan sesudah perlakuan Program SEM dilaksanakan yaitu tes awal sebelum treatment dan tes akhir sesudah program SEM selesai. selanjutnya dianalisis dengan pengujian normalitas, homogenitas, dan dilanjut uji *independent sample t test*, uji t secara manual untuk melihat perbedaan dan uji *multivariate t test* (manova) untuk melihat perbedaan antar kelompok secara Bersama-sama melalui system SPSS.25.