

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang ditempuh untuk memperoleh data yang diinginkan dalam suatu penelitian. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013, hlm. 3) bahwa “Metode penelitian secara umum diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Sedangkan menurut Arikunto (2006, hlm. 160) menyatakan bahwa “Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya”.

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen dijelaskan oleh Sugiyono (2014, hlm. 107) bahwa “metode eksperimen dapat diartikan metode penelitian yang dapat digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Sedangkan menurut Arikunto (2002, hlm. 117) menjelaskan bahwa “eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara satu faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu”.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen adalah suatu kegiatan dalam penelitian yang dilakukan untuk mendapat berbagai informasi yang berasal dari data yang terkumpul dan menguji hipotesis yang berguna dari masalah yang diteliti. Maka penulis beranggapan bahwa metode yang paling cocok digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

3.2 Variabel Penelitian

Dalam suatu penelitian dapat dipastikan ada variabel yang akan diteliti, variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti sebagai sesuatu yang akan diteliti dan akan menghasilkan

informasi dari penelitian tersebut, Dalam (Sugiyono 2010, hlm.61) menjelaskan mengenai variabel penelitian yaitu:

1. Variabel independen (Variabel Bebas)

Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). dalam penelitian ini, maka variabel yang dijadikan variabel independennya adalah model pembelajaran kooperatif.

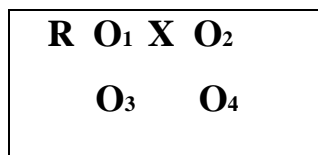
2. Variabel dependen (Variabel Terikat)

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. dalam hal ini terhadap hasil belajar keterampilan bermain futsal merupakan variabel dependen dari penelitian ini.

3.3 Desain Penelitian

Penelitian eksperimen mempunyai berbagai macam desain. Dalam penelitian kali ini peneliti memilih *pretest-posttest control group design*. Sugiyono (2014, hlm. 112) bahwa “dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol “. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*.



Gambar 3.1

Keterangan :

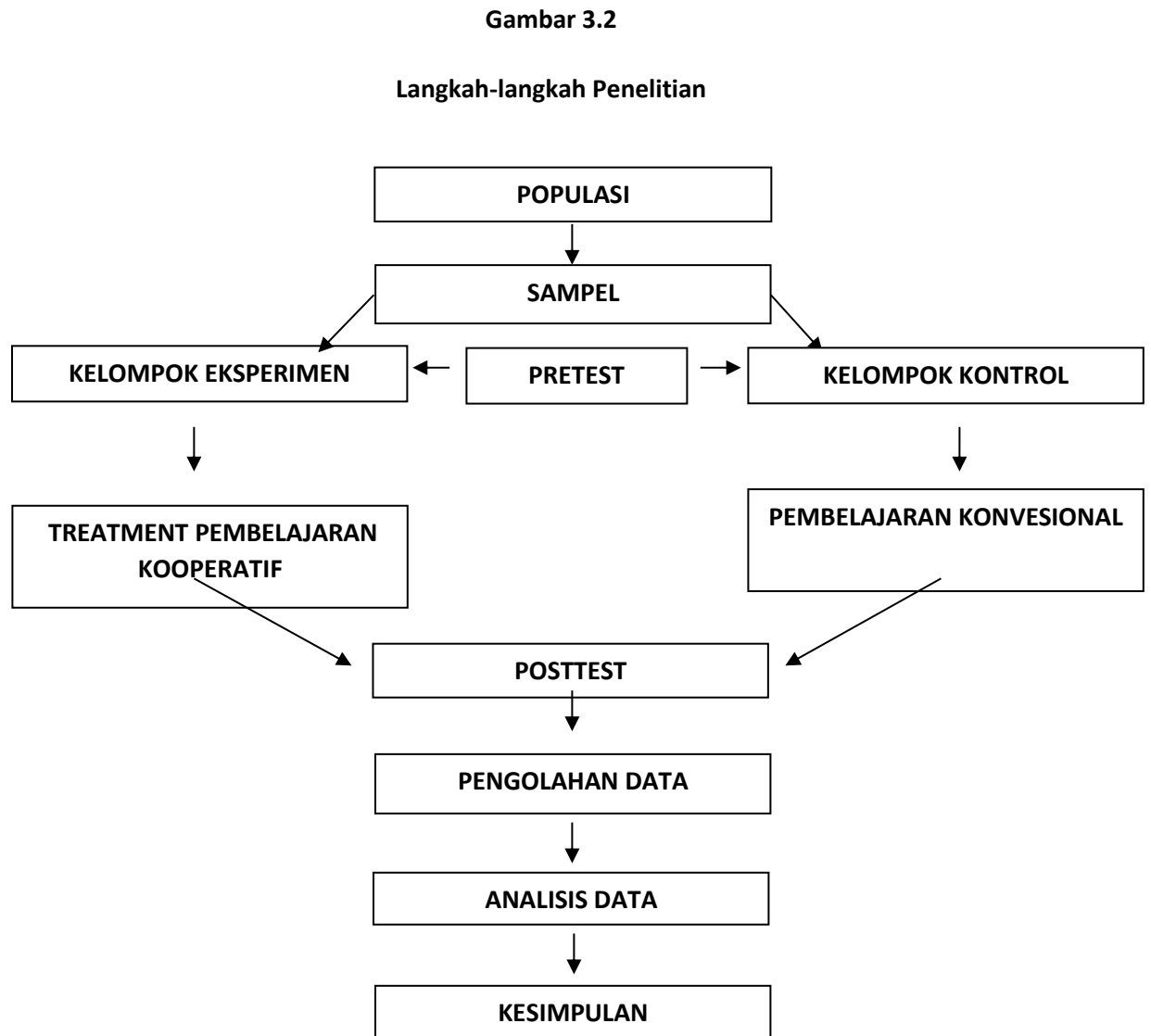
- R : kelompok siswa yang akan dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- O₁ : nilai *pretest* kelompok eksperimen pembelajaran kooperatif
- O₂ : nilai *posttest* kelompok eksperimen pembelajaran kooperatif
- O₃ : nilai *pretest* kelompok kontrol pembelajaran konvensional

Ramdhani Abdullah Prpto, 2021
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIVE TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN FUTSAL

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

O_4 : nilai *posttest* kelompok kontrol pembelajaran konvensional
 X : treatment menggunakan model pembelajaran kooperatif pada kelompok eksperimen

Untuk memberikan gambaran mengenai langkah penelitian yang akan dilakukan maka diperlukan langkah-langkah penelitian sebagai rencana kerja. Langkah penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Ramdhani Abdullah Prpto, 2021
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIVE TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN FUTSAL

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

3.4 Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Lokasi

Lokasi penelitian adalah tempat penelitian yang akan di lakukan oleh peneliti. Penelitian ini mengambil lokasi di SMA PGRI CICALENGKA.

3.4.2 Populasi

Populasi adalah kumpulan dari keseluruhan pengukuran, objek, atau individu yang sedang dikaji. Populasi dapat diambil dalam menyelesaikan suatu masalah dalam penelitian. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Arikunto (2006, hlm. 130) bahwa “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian”. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek yang akan diambil datanya dalam suatu penelitian.

Dalam penelitian ini ditetapkan bahwa populasi yang akan diambil yaitu SISWA EKSTRAKURIKULER SMA PGRI CICALENGKA. Populasi tersebut berjumlah 18 orang.

3.4.3 Sampel

Menurut Sugiyono (2016, hlm. 81), “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut,” dalam penelitian ini sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu *sampling jenuh*. Sugiyono (2014, hlm. 124) menjelaskan bahwa “sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sampel”.

Dari pendapat di atas adapun yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah SISWA EKSTRAKURIKULER SMA PGRI CICALENGKA. 18 Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal adalah yang penulis pilih untuk dijadikan sampel dalam penelitian ini yang kemudian akan dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Ramdhani Abdullah Prapto, 2021
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIVE TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN FUTSAL

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

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi terstruktur dan dokumentasi. Antara lain yaitu teknik pengumpulan observasi terstruktur apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang diamati. Seperti yang dikemukakan Sugiyono (2013, hlm. 205) bahwa “observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Jadi observasi terstruktur di lakukan apabila peneliti telah tahu pasti tentang variabel apa yang akan diamati”.

Dengan demikian untuk memperoleh informasi data yang dibutuhkan dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data observasi yaitu dengan melakukan pengamatan secara langsung kepada siswa pada saat kegiatan pembelajaran futsal dengan menggunakan GPAI.

Pada tahap pelaksanaan penelitian, peneliti memberikan pre-test kepada siswa untuk bermain futsal yang sesungguhnya, untuk mengetahui data awal. Setelah itu kelompok eksperimen diberikan perlakuan (treatment) model kooperatif dan kelompok kontrol diberikan pembelajaran konvensional selama 10 pertemuan. Setelah selesai diberikan perlakuan (treatment), peneliti memberikan post-test kepada siswa ekstrakurikuler, untuk mengetahui data akhir serta perbedaan dari data awal dan akhir.

3.6 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian, instrumen penelitian merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk memperoleh suatu data. Untuk memperoleh data yang akurat maka harus ada alat ukur yang baik. Arikunto (2006, hlm. 160) Menyebutkan: “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”. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 148), “Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasa disebut instrumen penelitian.

Jadi, instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”.

Untuk memperoleh data yang akurat seseorang peneliti harus menggunakan alat atau instrumen yang dapat membantu untuk mempermudah jalannya penelitian. Berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah mengenai penampilan bermain futsal siswa dalam pembelajaran permainan futsal.

Untuk mengumpulkan data, dalam penelitian ini menggunakan instrumen GPAI (*Game performance Assessment Instrument*). Menurut Griffin dkk. (dalam Sucipto 2015, hlm. 102) mengemukakan bahwa:

Telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrumen* (GPAI). 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.

Ketika menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) untuk permainan yang lebih spesifik, penulis mengidentifikasi mana dari ketujuh komponen yang dapat diterapkan dalam permainan futsal dan menentukan satu atau lebih kriteria dari setiap komponen yang mengidentifikasi keputusan dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa yaitu, melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*), membuat keputusan (*decision making*), dan Memberi dukungan (*support*). Adapun format penilaian GPAI yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Pengamatan Penampilan Bermain Futsal

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
Melakukan Keterampilan tertentu (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan tembakan kearah gawang lawan • Siswa mengoper bola tepat kepada teman • Siswa menggiring bola kedaerah pertahanan lawan

Ramdhani Abdullah Prapto, 2021
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIVE TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN FUTSAL

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

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengontrol bola dari operan teman
<p>Membuat Keputusan (<i>Decision Making</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berusaha mengoper bola kepada teman yang berdiri bebas • Siswa berusaha menggiring bola kearah area pertahanan lawan • Siswa berusaha mengoper bola ketika melihat teman yang berdiri bebas untuk melakukan tembakan kearah gawang • Siswa berusaha melakukan tembakan
<p>Memberikan dukungan (<i>Support</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola • Siswa berusaha melakukan operan dan bergerak mendukung penyerangan • Siswa berusaha bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan pencerangan

Tabel 3.2

Ramdhani Abdullah Prapto, 2021
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIVE TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN FUTSAL

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

Format penilaian penampilan bermain futsal

No	Nama	(DMI)		(SEI)		(SI)		(GI)	(GP)
		Decision Making		Skill Execution		Support			
		T	TT	E	TE	T	TT		
1									
2									
3									
Dst									

Keterangan:

T= Tepat TT= Tidak Tepat E= Efisien TE= Tidak Efisien

Berikut adalah rumus untuk menghitung kualitas penampilan aspek yang dinilai:

1. *Game involvement* = jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah *skill executions* yang efisien + jumlah *skill executions* yang tidak efisien + jumlah *supporting movements*
2. *Decision making Index (DMI)* = pembuatan jumlah keputusan yang tepat / (jumlah pembuatan jumlah keputusan yang tepat) + pembuatan jumlah keputusan yang tidak tepat
3. *Skill execution index (SEI)* = jumlah *skill executions* yang efisien / (jumlah *skill executions* yang efisien) + jumlah jumlah *skill executions* yang tidak efisien
4. *Support index (SI)* = jumlah *supporting movements* yang tepat / (jumlah *supporting movements* yang tepat) + jumlah *supporting* yang tidak tepat

Ramdhani Abdullah Prapto, 2021
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIVE TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN FUTSAL

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

$$5. \text{ Game performance} = (\text{DMI} + \text{SEI} + \text{SI}) / 3$$

3.7 Prosedur Penelitian

Berdasarkan desain penelitian, maka penulis menentukan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

1. Merumuskan masalah penelitian
2. Menetapkan hipotesis
3. Menentukan populasi
4. Menentukan sampel. Lebih lanjut menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
5. Pengumpulan data dan pelaksanaan tes permainan futsal
6. Pengolahan data
7. Analisis data
8. Hasil dan pembahasan
9. Kesimpulan

3.5 Analisis Data dan Teknik Data Statistika

Teknik analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar keterampilan bermain futsal. Proses analisis dilakukan dengan program excel. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut :

1. Membuat deskripsi statistik kelompok kooperatif
2. Melakukan uji asumsi yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas data
3. Melakukan uji hipotesis menggunakan uji Paired Samples T-Test dan perbandingan hasil uji T (Independent Samples T-Tes