

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1.1 Metode Penelitian

Pada dasarnya metode penelitian adalah sebuah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid (benar) berdasarkan pada latar belakang masalah yang akan di teliti dengan maksud dan tujuan tertentu. Dan dengan menerapkan metode penelitian maka data yang akan diambil akan diketahui dan diuji apakah tujuan penelitian yang telah di rumuskan akan berhasil atau gagal Seperti yang dijelaskan oleh Arikunto (2010, hlm. 203) “metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya”. Hal ini diperkuat dengan adanya teori dari para ahli yang mengemukakan metode sebagai suatu cara untuk mengetahui tujuan penelitian kita. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiono (2012, hlm. 3) bahwa “metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.

Dalam sebuah penelitian, terdapat banyak metode penelitian yang digunakan hal ini berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang telah di rumuskan. Oleh karena itu sebuah metode penelitian harus sejalan dengan rumusan dan tujuan penelitian. Ada beberapa jenis metode penelitian yang sering digunakan yaitu : metode historis, deskriptif dan eksperimen. Sesuai dengan tujuan penelitian, maka metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen Menurut Sugiyono (2010:107),”penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Dari uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa eksperimen adalah suatu penelitain secara langsung untuk mendapatkan informasi atau jawaban dari objek dengan perlakuan (treatment) tertentu yang diberikan pada objek tersebut. Hal ini dilandasi oleh pendapat Arikunto (2010, hlm. 9) bahwa: ”Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.”

Metode eksperimen dilakukan untuk melihat ada tidaknya sebab akibat dari suatu perlakuan tertentu terhadap kelompok uji coba. Dapat dikatakan penelitian eksperimen ini dilakukan untuk melihat terdapat atau tidaknya hubungan sebab akibat dari variabel-variabel yang akan diteliti.

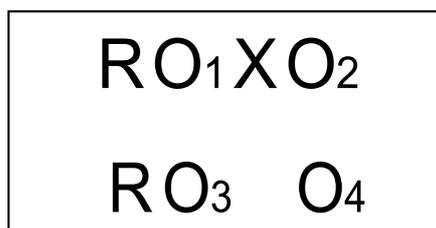
Sugiyono (2013, hlm. 61) menjelaskan mengenai variabel penelitian yaitu: (1). Variabel independen (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). (2). Variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Variabel penelitian ini terdiri dari 2 (dua) buah variabel, yakni : (a) variabel bebas yang dilambangkan dengan X, dan (b) variabel terikat yang dilambangkan dengan Y. Adapun jenis variabel bebasnya terdiri dari dua jenis variabel, yakni : (1) Penerapan Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* untuk kelompok eksperimen dilambangkan dengan (X1) dan pendekatan teknik untuk kelompok control dilambangkan dengan (X2), sedangkan variabel terikatnya yakni : keterampilan bermain futsalsiswa SMAN 13 Bandung (Y).

1.2 Desain Penelitian

Dalam penelitian dibutuhkan desain penelitian untuk dijadikan acuan dalam mempermudah langkah-langkah yang harus dilakukan dalam suatu penelitian. Desain penelitian diperlukan dalam suatu penelitian sebagai alur yang dapat dijadikan pegangan agar penelitian tidak keluar dari ketentuan yang sudah ditentukan sehingga tujuan atau hasil yang diperoleh akan sesuai dengan harapan. Desain eksperimen merupakan proses yang diperlukan dalam merencanakan dan melaksanakan eksperimen. Desain eksperimen mencakup perencanaan dan langkah-langkah yang berurutan secara menyeluruh. Dalam penelitian ini penulis menerapkan metode penelitian eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*.

Gambar 3.1
desain penelitian *pretest-posttest control group design*



Keterangan:

O₁ = Nilai *pretest* proses belajar kelompok eksperimen (sebelum diberi *treatment*)

O₂ = Nilai *posttest* proses belajarkelompok eksperimen (setelah diberi *treatment*)

O₃ = Nilai *pretest* proses belajarkelompok kontrol (sebelum diberi *treatment*)

O₄ = Nilai *posttest* proses belajar kelompok kontrol (tidak diberi *treatment*)

X = Perlakuan (*treatment*) pembelajaran penjas menggunakan model *teaching games for understanding*

R = *Random* (acak)

Untuk mempermudah dalam pengerjaan penelitian maka sebuah penelitian di perlukan adanya pemetaan langkah-langkah pengerjaan, berikut ini adalah langkah- langkah yang di susun oleh penulis yaitu :

1.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah suatu daerah yang terdiri dari sampel atau subjek yang akan di gunakan dalam sebuah penelitian. Adapun pengertian populasi menurut Sugiyono (2009: 117) menjelaskan 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”. Dalam penelitian ini populasi yang diambil adalah siswa di SMAN 13 Bandung kelas X dan kelas XI.

1.3.2 Sampel

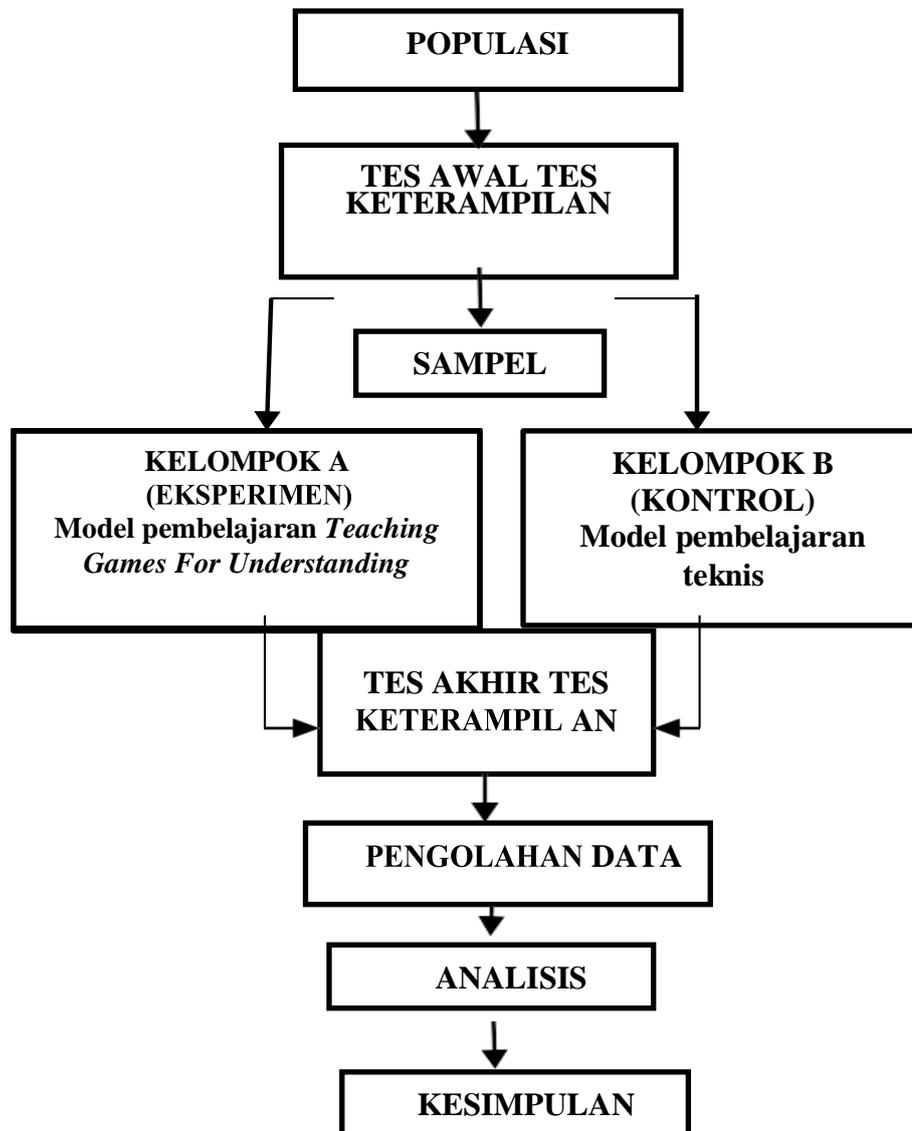
Setelah menentukan populasi maka selanjutnya menentukan sampel penelitian. Sampel ialah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk

populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Selanjutnya Sugiyono (2009: 118) menjelaskan mengenai sampel yaitu: “sampel adalah bagian dari jumlah dan karekteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Dari populasi tersebut yang akan dijadikan sampel penelitian adalah 20 orang anak laki-laki yang aktif mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMAN 13 Bandung, 10 orang yang akan di tempatkan pada kelompok eksperimen dan 10 orang yang akan di tempatkan pada kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2013: 120).

Pembagian anggota sampel dari seluruh jumlah 20 siswa dibagi menjadi dua kelompok, 10 siswa sebagai kelompok eksperimen, dan 10 siswa sebagai kelompok kontrol. Teknik pembagian kelompok dilakukan secara acak, yaitu peneliti menyiapkan sebanyak 10 gulungan kertas bertuliskan “kelompok eksperimen” dan 10 gulungan kertas kosong. Siswa yang mendapatkan gulungan kertas bertuliskan kelompok eksperimen maka siswa tersebut diberikan perlakuan berupa Model Pembelajaran TGFU (kelompok eksperimen), dan bagi siswa yang mendapatkan gulungan kertas kosong maka diberikan perlakuan model pembelajaran teknik (kelompok kontrol).

Gambar 3.2 Langkah-Langkah Penelitian



Untuk menginterpretasikan program dalam penelitian, dibuatlah skenario/ program treatment selama 16 kali pertemuan. Adapun program/ treatment dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.1 Program Pembelajaran

Tgl	Pertemuan	KEGIATAN	
		Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
		Model Pembelajaran TGFU (Pendekatan Taktis)	Model Pembelajaran Tradisional (Pendekatan Teknis)
Selasa	1	Tes awal	Tes awal
Kamis	2	Menjelaskan dan mempraktikkan bentuk keterampilan <i>passing</i> dan <i>control</i> dengan bentuk permainan 2 vs 1 dengan lapangan dan peraturan yang dimodifikasi dengan tujuan siswa kembali ke posisi semula setelah melakukan penyerangan	Menjelaskan dan mempraktikkan bentuk latihan keterampilan <i>passing</i> dan <i>control</i> secara berpasangan dan bergantian
Jumat	3	Menjelaskan dan mempraktikkan bentuk keterampilan <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dengan bentuk permainan 2 vs 2 dengan lapangan dan peraturan yang dimodifikasi dengan tujuan siswa bergerak ketika menyerang sesuai dengan situasi permainan	Menjelaskan dan mempraktikkan bentuk latihan keterampilan <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> secara berpasangan dan bergantian
Sabtu	4	Menjelaskan dan mempraktikkan bentuk keterampilan <i>dribbling</i> dan <i>control</i> dengan bentuk permainan 3 vs 1 dengan lapangan dan peraturan yang dimodifikasi dengan tujuan siswa bergerak ketika menyerang sesuai dengan situasi permainan	Menjelaskan dan mempraktikkan bentuk latihan keterampilan <i>dribbling</i> dan <i>control</i> pada permainan futsal
Selasa	5	Menjelaskan dan mengkombinasikan bentuk keterampilan <i>dribbling</i> , <i>passing</i> dan <i>control</i> dengan bentuk permainan 3 vs 2 dengan lapangan dan peraturan yang dimodifikasi dengan tujuan siswa melakukan keterampilan <i>passing</i> dengan efektif	Menjelaskan dan mengkombinasikan bentuk latihan keterampilan <i>dribbling</i> , <i>passing</i> dan <i>control</i> pada permainan futsal

Kamis	6	Menjelaskan dan mengkombinasikan bentuk keterampilan <i>control</i> dan <i>passing</i> dengan bentuk permainan 3 vs 3 dengan lapangan dan peraturan yang dimodifikasi dengan tujuan siswa bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan.	Menjelaskan dan mengkombinasikan bentuk latihan keterampilan <i>control</i> , dan <i>passing</i> pada permainan futsal.
Jumats	7	Menjelaskan dan mengkombinasikan bentuk keterampilan <i>dribbling</i> dan <i>passing</i> dengan bentuk permainan 4 vs 1 dengan lapangan dan peraturan yang dimodifikasi dengan tujuan siswa berusaha melapisi temannya ketika temannya menghalangi laju serangan lawan	Menjelaskan dan mengkombinasikan bentuk latihan keterampilan <i>dribbling</i> , dan <i>passing</i> pada permainan futsal.
Sabtu	8	Menjelaskan dan mempraktikkan bentuk keterampilan <i>dribbling</i> dan <i>control</i> dengan bentuk permainan 4 vs 2 dengan lapangan dan peraturan yang dimodifikasi dengan tujuan siswa berusaha menjaga gerak lawan yang menguasai dan tidak menguasai bola.	Menjelaskan dan mempraktikkan bentuk latihan keterampilan <i>dribbling</i> , dan <i>control</i> pada permainan Futsal.
Selasa	9	Menjelaskan dan mempraktikkan bentuk keterampilan <i>dribbling</i> , <i>passing</i> , dan <i>control</i> bola dengan bentuk permainan 4 vs 3 dengan lapangan dan peraturan yang dimodifikasi dengan tujuan siswa kembali ke posisi semula setelah melaksanakan sebuah keterampilan futsal	Menjelaskan dan mengkombinasikan bentuk latihan keterampilan <i>dribbling</i> , <i>passing</i> , dan <i>control</i> pada permainan futsal
Kamis	10	Menjelaskan dan mengkombinasikan bentuk keterampilan <i>dribbling</i> , <i>shooting</i> , dan <i>control</i> bola dengan bentuk permainan 4 vs 4 dengan lapangan dan peraturan yang dimodifikasi dengan tujuan siswa berusaha menggiring bola kearah pertahanan lawan.	Menjelaskan dan mengkombinasikan bentuk latihan keterampilan <i>dribbling</i> , <i>shooting</i> dan <i>control</i> pada permainan futsal.

Jumat	11	Menjelaskan dan mempraktikkan bentuk keterampilan <i>passing</i> , <i>shooting</i> , dan <i>control</i> bola dengan bentuk permainan 5 vs 1 dengan lapangan dan peraturan yang dimodifikasi dengan tujuan siswa bergerak ketika bertahan sesuai dengan situasi permainan.	Menjelaskan dan mempraktikkan bentuk latihan keterampilan <i>passing</i> , <i>shooting</i> dan <i>control</i> pada permainan futsal.
Sabtu	12	Menjelaskan dan mengkombinasikan bentuk keterampilan <i>passing</i> , <i>shooting</i> , dan <i>control</i> bola dengan bentuk permainan 5 vs 2 dengan lapangan dan peraturan yang dimodifikasi dengan tujuan siswa melakukan keterampilan <i>shooting</i> dan <i>passing</i> dengan efektif.	Menjelaskan dan mengkombinasikan bentuk latihan keterampilan <i>passing</i> , <i>shooting</i> dan <i>control</i> pada permainan futsal.
Selasa	13	Menjelaskan dan mempraktikkan bentuk keterampilan <i>passing</i> , <i>shooting</i> , <i>dribbling</i> dan <i>control</i> bola dengan bentuk permainan 5 vs 3 dengan lapangan dan peraturan yang dimodifikasi dengan tujuan siswa berusaha membantu ketika melakukan penyerangan dan pada saat menutup pertahanan.	Menjelaskan dan mengkombinasikan bentuk latihan keterampilan <i>passing</i> , <i>shooting</i> , <i>dribbling</i> , dan <i>control</i> pada permainan futsal.
Kamis	14	Menjelaskan dan mempraktikkan bentuk keterampilan <i>passing</i> , <i>shooting</i> , dan <i>control</i> bola dengan bentuk permainan 5 vs 4 dengan lapangan dan peraturan yang dimodifikasi dengan tujuan siswa berusaha melapisi temannya ketika menghalangi laju serangan lawan	Menjelaskan dan mempraktikkan bentuk latihan keterampilan <i>passing</i> , <i>shooting</i> dan <i>control</i> pada permainan futsal.
Jumat	15	Menjelaskan dan mengkombinasikan bentuk keterampilan <i>passing</i> , <i>shooting</i> , <i>dribbling</i> dan <i>control</i> bola dengan bentuk permainan 5 vs 5 dengan lapangan dan peraturan yang dimodifikasi dengan tujuan siswa menampilkan beberapa keterampilan bermain dan teknik dalam futsal yang telah diajarkan	Menjelaskan dan mengkombinasikan bentuk latihan keterampilan <i>passing</i> , <i>shooting</i> , <i>dribbling</i> dan <i>control</i> pada permainan futsal.

Iqbal Habib, 2022

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGFU (TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

		sebelum masuk pada tes akhir.	
Sabtu	16	Tes akhir keterampilan bermain futsal	Tes akhir keterampilan bermain futsal

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan sebuah alat ukur yang digunakan untuk memperoleh informasi, dan juga diperlukan sebagai alat untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2013:148) menyatakan bahwa “Penelitian prinsipnya melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian”. Instrument yang di gunakan pada penelitian ini yaitu game performance assessment instrument(GPAI) yang di rumuskan oleh Griffin, Mitchell dan Oslin (1997) atau jika di Bahasa Indonesiakan Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB) dengan bertujuan untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi, menganalisis dan mendata perilaku penampilan anak sewaktu permainan berlangsung.GPAI adalah templet khusus yang dapat diadaptasi kedalam berbagai tipe permainan untuk menilai keterampilan bermain siswa. Penilaiannya dilakukan setiap pembelajaran berlangsung yang meliputi tujuh komponen umum dari permainan. Tujuh komponen tersebut terdiri dari teknik dasar, penyesuaian, membuat keputusan, kemampuan mengeksekusi, dukungan, perlindungan, melindungi atau menandai (Linda L. Griffin, Stephen A Mitchell dan Judith L. Oslin 1997, hlm. 363).

Aspek-aspek yang di observasi pada gpai yaitu perilaku-perilaku siswa yang mencerminkan kemampuan bermain untuk memecahkan masalah-masalah taktis yang di terapkan pada situasi bermain. Metzler (2000 : 363) menyebutkan bahwa “when using GPAI for a specific game the teacher identifies which of seven components apply to the game and determines one or more criteria on each

- 3 :Siswa yang sesekali menendang ke arah gawang lawan.
 - 2 :Siswa yang tidak melakukan operan pada waktu menguntungkan tim.
 - 1 :Siswa yang tidak melakukan tembakan ke arah gawang lawan ketika ada kesempatan menciptakan skor.
4. Melaksanakan Keterampilan Tertentu (Skill Executive)
- 5 :Siswa yang melaksanakan keterampilan passing dengan efektif.
 - 4 :Siswa yang melakukan tembakan (shooting) efektif mengenai sasaran.
 - 3 :Siswa yang berusaha menggiring bola ke arah area pertahanan lawan.
 - 2 :Siswa yang melakukan operan passing tidak terkendali.
 - 1 :Siswa yang melakukan shooting jauh dari sasaran.
5. Memberi Dukungan
- 5 :Siswa yang sering bergerak mencari ruang untuk menerima operan.
 - 4 :Siswa yang bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan.
 - 3 :Siswa yang bergerak untuk melakukan dukungan ketika bertahan.
 - 2 :Siswa yang sesekali tidak bergerak mencari ruang kosong untuk menerima operan.
 - 1 :Siswa yang tidak mau bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan.
6. Melapisi Teman (Cover)
- 5 :Siswa yang berusaha melapisi temannya ketika temannya menghalangi laju serangan lawan.
 - 4 :Siswa yang berusaha melapisi temannya ketika temannya berhasil dilewati oleh lawan.
 - 3 :Siswa yang berada dekat dengan temannya ketika menghadang laju lawan.

- 2 :Siswa yang berada jauh dari temannya ketika temannya menjaga laju lawan.
 - 1 :Siswa yang selalu tidak pernah melapisi temannya ketika menghadang laju lawan dan berada jauh dari teman satu timnya.
7. Menjaga Atau Mengikuti Gerak Lawan (Guard Or Mark)
- 5 :Siswa yang berusaha menjaga gerak lawan yang menguasai bola ketika lawan menyerang.
 - 4 :Siswa yang berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola ketika lawan menyerang.
 - 3 :Siswa yang berusaha memutus operan lawan ketika menyerang.
 - 2 :Siswa yang jauh dari lawan.
 - 1 :Siswa yang jauh dari lawan dan memberi lawan menyerang dengan bebas

3.5 Definisi Operasional

1. Pembelajaran permainan untuk pemahaman (TGfU) dilakukan untuk mengembangkan minat dan belajar siswa. Teori dasar yang melandasinya adalah teori belajar konstruktivisme dan teori belajar kognitivisme. Tujuan utamanya adalah membentuk adanya pengetahuan baru dan memanfaatkan pengetahuan-pengetahuan yang terbentuk sebelumnya kedalam situasi-situasi taktis bermain. Penggunaan masalah-masalah taktikal dalam permainan dan memanfaatkan konsep belajar kognitif sebelum penampilan keterampilan
2. Futsal adalah sebuah olahraga permainan yang dimainkan secara tim atau berkelompok masing masing 5 orang pemain dengan waktu 2x20 menit yang bertujuan untuk mencetak skor dengan memasukan bola ke gawang lawan.
3. Keterampilan bermain adalah sebuah keterampilan yang di butuhkan seseorang untuk memenangkan sebuah permainan dalam olahraga yang dimana di didalamnya terdapat beberapa masalah – masalah yang harus

di pecahkan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Data yang terkumpul harus dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, dengan cara pemilihan teknik dan alat data yang benar-benar tepat dan sesuai dengan masalah yang diangkat. Untuk membantu mekanisme kerja dalam penelitian ini, maka harus menggunakan teknik dan alat pengumpul data yang tepat, karena sangat berpengaruh pada objektivitas hasil penelitian. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data untuk keterampilan menggunakan Instrument Penilaian Penampilan Bermain (IPPB) atau Game Performance Assessment Instrument (GPAI) dan tes keterampilan passing dribbling shooting.

3.7 Teknik Analisis dan Pengolahan Data

Analisis data dalam penelitian merupakan satu kegiatan yang sangat penting dan memerlukan ketelitian serta kekritisan dari peneliti (Zuriah, 2006, hlm. 198). Data yang diperoleh dari penelitian kemudian diolah dan dianalisa untuk menjawab permasalahan dan hipotesis penelitian. Menurut Hadi (2004) “proses analisa data sering digunakan adalah metode statistik, karena menyajikan data lebih teratur, singkat dan mudah dimengerti.”

Langkah pengolahan data tersebut ditempuh dengan prosedur sebagai berikut:

1. Menghitung nilai rata-rata dari setiap kelompok sampel:

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

2. Menghitung simpangan baku:

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n-1}}$$

3. Menguji validitas data menggunakan rumus korelasi product moment person

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

4. Menguji normalitas data menggunakan uji kenormalan Liliefors. Prosedur yang digunakan menurut Bambang Abduljabar dan Jajat Darajat (2013:148) adalah sebagai berikut

- a. Membuat tabel penolong untuk mengurutkan data terkecil sampai terbesar, kemudian mencari rata-rata simpangan baku
- b. Mencari Z skor dan tepatkan pada kolom Zi. Dengan menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

- c. Mencari luas Zi pada tabel Z
 - d. Pada kolom F (Zi), untuk luas daerah yang bertanda negatif maka 0,5- luas daerah, sedangkan untuk luas daerah bertanda positif maka 0,5+ luas daerah.
 - e. S (Zi) adalah urutan n dibagi jumlah n
 - f. Hasil pengurangan F (Zi) – S (Zi) ditempatkan pada kolom F (Zi) – S (Zi).
 - g. Mencari data atau nilai tertinggi, tanpa melihat (-) atau (+) sebagai nilai L₀.
 - h. Membuat kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis:
 - 1) Jika $L_0 \geq L_{\text{tabel}}$ tolak H_0 dan H_1 diterima artinya data tidak berdistribusi normal.
 - 2) Jika $L_0 \leq L_{\text{tabel}}$ terima H_0 artinya data berdistribusi normal.
5. Menguji homogenitas Rumus yang digunakan menurut Bambang Abduljabar dan Jajat Drajat (2013:179) adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah terima H_0 jika Fhitung lebih kecil dari Ftabel.

Ftabel = F_{α} dengan dk (n₁ – 1; n₂ – 1) dan taraf nyata (α) = 0,05.

6. Untuk menguji hipotesis menggunakan uji “t-test”. Dalam penelitian ini terdapat tiga hipotesis yang akan diuji diantaranya:

Hipotesis pertama

Iqbal Habib, 2022

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGFU (TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

H₀: Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan hasil keterampilan bermain futsal menggunakan model TGFU pada data pretest dan posttest.

H_a: Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan hasil keterampilan bermain futsal menggunakan model TGFU pada data pretest dan posttest.

Kriteria Uji:

Jika nilai Sig.(2-tailed) > 0,05 maka H₀ diterima. Hal ini berarti Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan hasil keterampilan bermain futsal menggunakan model TGFU pada data pretest dan posttest. Kemudian jika Sig.(2-tailed) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima berarti terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan hasil keterampilan bermain futsal menggunakan model TGFU pada data pretest dan posttest (Ghozali, 2013: 84).

Hipotesis Kedua

H₀: Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan hasil keterampilan bermain futsal menggunakan model pendekatan teknik pada data pretest dan posttest.

H_a: Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan hasil keterampilan bermain futsal menggunakan model pendekatan teknik pada data pretest dan posttest.

Kriteria Uji:

Jika nilai Sig.(2-tailed) > 0,05 maka H₀ diterima. Hal ini berarti Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan hasil keterampilan bermain futsal menggunakan model pendekatan teknik pada data pretest dan posttest. Kemudian jika Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima berarti terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan hasil keterampilan bermain futsal menggunakan model pendekatan teknik pada data pretest dan posttest (Ghozali, 2013: 84).

Hipotesis Ketiga

H₀: Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan hasil keterampilan bermain futsal menggunakan model TGFU dengan model pendekatan

teknik.

H_a : Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan hasil keterampilan bermain futsal menggunakan model TGFU dengan model pendekatan teknis.

Kriteria Uji:

Jika nilai $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) > 0,05$ maka H_0 diterima. Hal ini berarti Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan hasil keterampilan bermain futsal menggunakan model TGFU dengan model pendekatan teknik. Kemudian jika $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan hasil keterampilan bermain futsal menggunakan model TGFU dengan model pendekatan (Ghozali, 2013: 84).