

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

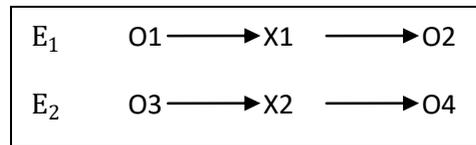
Dalam memecahkan permasalahan sangat diperlukan sebuah metode penelitian yang tepat, dimana metode penelitian merupakan suatu cara untuk memecahkan permasalahan dengan melihat gejala-gejala dimasa lampau, sekarang dan yang akan datang. Menurut Arikunto (2014 hlm. 13) mengemukakan bahwa “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Dalam penelitian ini penulis ingin membandingkan variabel tertentu terhadap variabel lainnya. Maka cara yang penulis anggap paling tepat yaitu metode eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2012) menyatakan bahwa “Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel”. Skripsi ka zulfa Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mengetahui pengaruh adanya suatu akibat.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut (Maksum, 2012) mengemukakan bahwa “Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Rancangan tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang dirumuskan”. Desain dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Group Design*. (Sugiyono 2011) mengatakan bahwa “Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan”. Adapun desain penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1
Pretest and Post-Test Group Desain

Sumber : (Arikunto, 2010)



Keterangan :

E_1 : adalah kelompok eksperimen A

E_2 : adalah kelompok eksperimen B

X1 : adalah treatment berupa pendekatan taktis

X2 : adalah treatment berupa pendekatan teknis

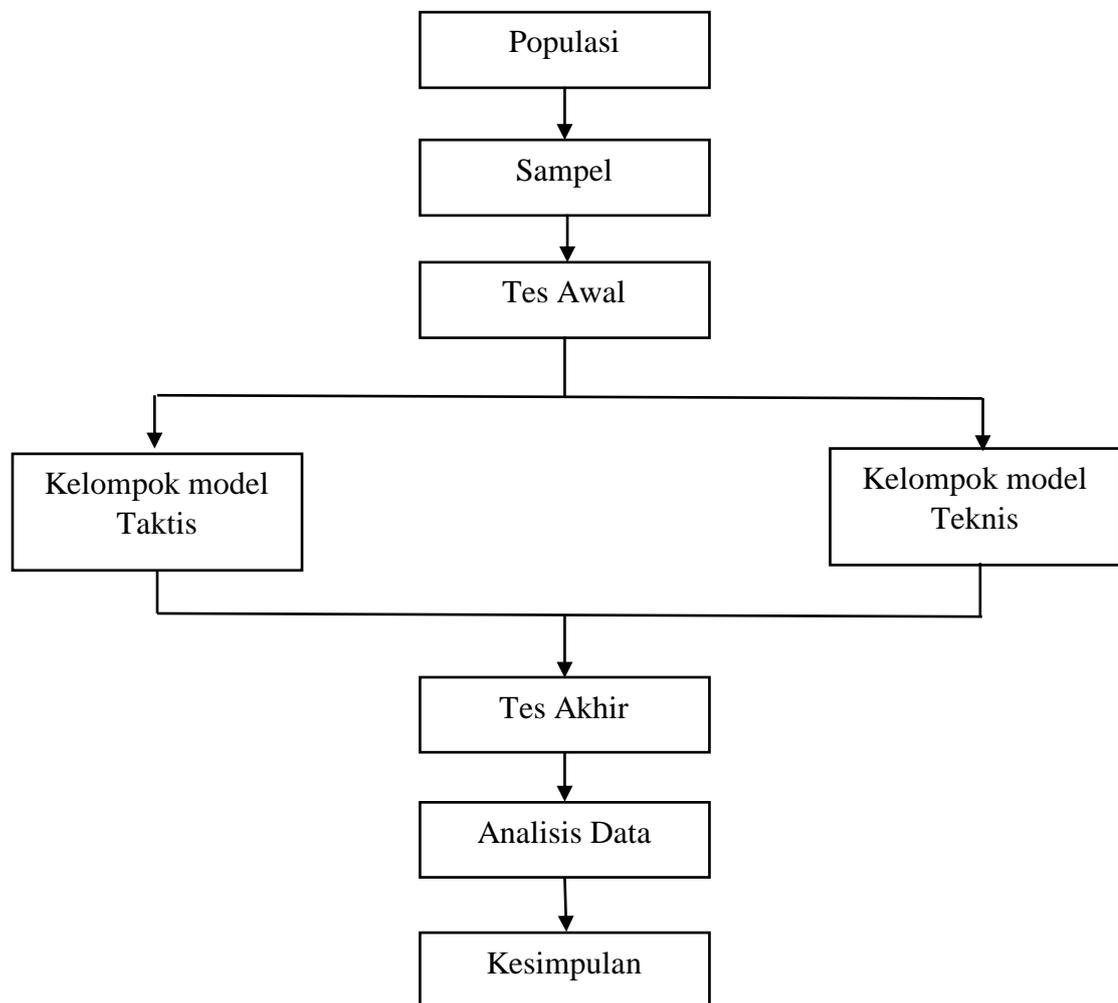
O1 : dan O3 adalah tes awal atau observasi awal

O2 : dan O4 adalah tes akhir atau observasi akhir

Dalam penelitian ini digunakan desain penelitian *Pretest-Postest Group Desain* maka hanya terdiri dari dua kelompok eksperimen. Dalam penelitian yang menggunakan *Pretest-Postest Group Desain* dilakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian diberi perlakuan atau *treatment*, setelah diberi perlakuan kemudian dilakukan tes akhir. Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan dan analisis data yang hasilnya digunakan sebagai dasar atau landasan dalam menetapkan kesimpulan penelitian.

Untuk memberikan gambaran mengenai penelitian yang dilakukan maka diperlukan langkah-langkah penelitian sebagai rencana kerja. Dalam penelitian ini penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. 2
Langkah-Langkah Penelitian



Dalam penelitian yang menggunakan *Group Pretest-Posttest Design* dilakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian diberi perlakuan atau *treatment*, setelah diberi perlakuan kemudian dilakukan tes akhir. Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan dan analisis data yang hasilnya digunakan sebagai dasar atau landasan dalam menetapkan kesimpulan penelitian.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah kumpulan dari keseluruhan pengukuran, objek, atau individu yang sedang dikaji. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 119) mengemukakan 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”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Ngamprah yang berjumlah sebanyak 315 siswa.

3.3.2 Sampel

Sampel dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili keseluruhan gejala yang diamati. Ukuran dan keragaman sampel menjadi penentu baik tidaknya sampel yang diambil. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 120) mengemukakan bahwa:

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, sementara peneliti ingin meneliti tentang populasi tersebut dan peneliti memiliki keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel, sehingga generalisasi kepada populasi yang itu.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Peneliti menggunakan pengambilan sampel ini karena dimana peneliti memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi (siswa kelas VIII) untuk dipilih menjadi sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu sendiri. Dalam penelitian ini penulis mempersempit populasi yaitu jumlah seluruh siswa sebanyak 315 Siswa dengan menghitung ukuran sampel yang dilakukan dengan menggunakan teknik Slovin menurut (Sugiyono, 2011 hlm. 87)

Rumus Slovin untuk menentukan sampel adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel/jumlah responden

N = Ukuran populasi

e = Presentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir; $e=0,1$

Dalam rumus Slovin ada ketentuan sebagai berikut: Nilai $e = 0,1$ (10%) untuk populasi dalam jumlah besar Nilai $e = 0,2$ (20%) untuk populasi dalam jumlah kecil Jadi rentang sampel yang dapat diambil dari teknik Solvin adalah antara 10-20 % dari populasi penelitian.

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 315 siswa, sehingga presentase kelonggaran yang digunakan adalah 20% dan hasil perhitungan dapat dibulatkan untuk mencapai kesesuaian. Maka untuk mengetahui sampel penelitian, dengan perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{315}{1+315(0,2)^2}$$

$$n = 24$$

Berdasarkan perhitungan diatas, maka sampel yang digunakan sebanyak 24 siswa.

3.4 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Ngamprah. Dengan perlakuan eksperimen dilaksanakan dalam 12 kali pertemuan yang dilakukan dalam frekuensi tiga kali pertemuan dalam seminggu yaitu hari jumat, sabtu dan minggu. Sedangkan post test dilaksanakan setelah pemberian treatment, untuk frekuensi latihan mengacu kepada pendapat Harsono (dalam Subardjah, n.d.) “Sebaiknya latihan dilakukan tiga kali dalam seminggu”.

Treatment dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan, seperti yang dinyatakan oleh Juliantine, dkk. (2007) bahwa “Sebagai percobaan untuk mendapatkan hasil yang baik pula dilaksanakan dalam frekuensi latihan 3 hari/minggu. Sedangkan lamanya latihan paling sedikit 4-6 minggu.” Oleh karena itu, perlakuan eksperimen dapat dilakukan paling sedikit 12-18 kali pertemuan. Dalam penelitian ini melakukan 12 kali pertemuan dan dua kali pertemuan untuk pretest dan posttest.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan point penting dalam penelitian yang berfungsi untuk memperoleh data yang diteliti dalam sebuah penelitian, karena pada dasarnya meneliti merupakan melakukan penelitian yang memerlukan alat ukur, alat ukur tersebut dinamakan instrumen penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen sesuai variabel yang diukur, yaitu GPAI Menurut Griffin, dkk. (dalam Sucipto, 2015) 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 GPAI peneliti mengidentifikasi dari ketujuh komponen tersebut yang diaplikasikan ke permainan dan menimbang satu atau lebih kriteria dalam setiap komponen yang mengindikasikan keputusan dan penampilan taktis yang

bagus. Mengenai penskoran dalam format penilaian GPAI, Griffin (dalam Memmert & Harvey, 2008) menjelaskan:

“scores on the GPAI are relative to each order and there is no maximum score, consider that a game performance score of greater than one indicated that student averaged more appropriated or efficient responses than inappropriate or inefficient respons. You could set targets for student relative GPAI scores”.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis berkesimpulan bahwa dalam penilaian GPAI bersifat relatif dan tidak ada nilai maksimal serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada tiga aspek penampilan pada setiap komponen: keputusan yang dibuat (sesuai atau tidak sesuai), kemampuan mengeksekusi (sesuai atau tidak), dan dukungan (sesuai atau tidak). Kemudian mengobservasi setiap siswa dalam pelajaran permainan tersebut dan merekam kesesuaian atau ketidaksesuaian dan efisien atau tidak efisiennya suatu kejadian dari pengetahuan dan penampilan taktis pada komponen tertentu. Penelitian ini berfokus pada jenis permainan bolabasket yang termasuk ke dalam invasion game atau permainan menyerang peneliti mengambil penilaian tiga dari tujuh komponen yang ada dalam GPAI, Instrumen pada penelitian ini diadopsi dari (Oslin et al., 1998).

Tabel 3. 3
Aspek Penilaian Permainan Bolabasket

INSTRUMEN PENELITIAN	
Mengambil Keputusan (Decision Making)	Pemain berusaha untuk mengoper bola pada pemain yang terbuka atau posisi yang baik. Pemain berusaha untuk menggiring bola pada saat ada kesempatan untuk merusak pertahanan lawan. Pemain berusaha memasukan bola ketika memungkinkan
Melaksanakan Keterampilan Tertentu (skill execution)	Penerimaan: mengontrol operan dan menyesuaikan bola Passing: bola mencapai target Dribble: memasuki pertahanan lawan Shoot: bola masuk ke ring

Memberi Dukungan pada teman 1 team (support)	Penempatan posisi yang sesuai untuk menerima operan atau passing bola dari teman. Melakukan/ menutup pergerakan lawan untuk meloloskan rekan satu tim
--	--

Tabel 3.4
Tes Keterampilan Bermain Bolabasket

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan keterampilan		Pergerakan Dukungan	
		A	IA	E	IE	A	IA
1	Aagsfgs	xxx	x	xxx	x	xx	x
2	sghsfgfdg	xx	x	xxx	x	xx	xx
3	xsdgdhsf	xxx	xx	xx	xx	xxx	X
Dst							

Keterangan:

A = Appropriate (sesuai),

IA = Inappropriate (tidak sesuai)

E = Efficient (efisien)

IE = Tidak Efisien

Tabel 3.5
Cara Penilaian Instrumen GPAI

Index	Cara menjumlahkan
Keterlibatan dalam permainan	Jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah kemampuan eksekusi yang efisien + jumlah kemampuan eksekusi yang tidak efisien + jumlah pergerakan dukungan yang tepat.
Standar mengambil keputusan (SMK)	Jumlah keputusan tepat yang dibuat ÷ jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat

Standar Keterampilan (SK)	Jumlah kemampuan mengeksekusi efisien ÷ jumlah kemampuan eksekusi tidak efisien
Standar Memberikan Dukungan (SMD)	Jumlah pergerakan dukungan yang tepat ÷ jumlah pergerakan dukungan yang tidak tepat
Penilaian bermain	(SMK + SK + SMD ÷ 3)

3.6 Prosedur Penelitian

Untuk menganalisa dan menghasilkan kesimpulan yang jelas untuk itu penulis dapat membuat langkah-langkah penelitian dengan maksud untuk memperoleh data yang lebih akurat serta tidak adanya ketimpangan dalam penelitian.

Tahap persiapan meliputi:

- 1) Identifikasi permasalahan mengenai bahan ajar, merencanakan pembelajaran, alat-alat yang berhubungan dengan pembelajaran dan lain-lain.
- 2) Survei ke lokasi penelitian untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan untuk penelitian.
- 3) Melakukan perizinan untuk penelitian dengan memberikan surat izin penelitian yang dikeluarkan oleh fakultas ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
- 4) Menyusun instrumen untuk pengumpulan data penelitian.
- 5) Melakukan judgment instrumen terhadap dosen dan guru mata pelajaran yang bersangkutan.
- 6) Membuat kesepakatan dengan guru mata pelajaran penjas mengenai waktu yang akan digunakan untuk penelitian.
- 7) Analisis dan revisi hasil judgment instrument.
- 8) Menentukan populasi dan sampel.
- 9) Menentukan kelompok Taktis dan kelompok teknis dengan berkonsultasi dengan guru mata pelajaran.
- 10) Menentukan waktu pelaksanaan penelitian dengan berkonsultasi dengan guru mata pelajaran.

Tahap Pelaksanaan meliputi:

- 1) Melakukan tes awal (pretest) di awal pembelajaran pada masing-masing sampel (Taktis dan Teknis).
- 2) Pemberian treatment terhadap Kelompok Taktis dan Kelompok Teknis
- 3) Melakukan tes hasil belajar (post-tes) terhadap sampel (Kelompok Taktis dan Kelompok Teknis).

Tabel 3. 6
Jadwal Kegiatan Kelompok Taktis dan Kelompok Teknik

Pertemuan	Tanggal	Kegiatan	
		Kelompok Taktis	Kelompok Teknis
1		Tes awal bermain bolabasket 5 vs 5	Tes awal bermain bolabasket 5 vs 5
2		Siswa melakukan game 3 vs 1 (3 pemain menyerang vs 2 bertahan). dengan tujuan permainan agar siswa mampu melakukan penjagaan dan penguasaan bola secara tepat dengan posisi penjagaan dan penguasaan yang efektif. Dengan konsep <i>Game-Drill-Game</i>	Siswa melakukan dribbling (low, high, dribbling tangan kanan dan tangan kiri) manfaat untuk mendakati ring dan melewati lawan. Dengan konsep <i>Drilling</i>
3		Siswa melakukan game 2 vs 1, 2 vs 2 (2 pemain menyerang vs 1 pemain bertahan dan 2 bertahan 2 menyerang) Dengan tujuan permainan agar siswa mampu melakukan kerja sama untuk menyerang ke arah ring lawan. Dengan konsep <i>Game-Drill-Game</i>	Siswa melakukan <i>dribbling</i> (dengan menggunakan rintangan penjagaan / cons). tujuan untuk mengontrol bola dan cara melewati lawan dengan tujuan agar siswa memahami dan mempraktikan mengontrol bola dengan adanya rintangan. Dengan konsep <i>Drilling</i>
4		Siswa melakukan game 2 vs 2, 3 vs 2 dan 3 vs 3 (2 vs 2 menyerang dan bertahan, 3 menyerang vs 2 bertahan, 3 vs 3 menyerang dan bertahan tujuan permainan agar siswa mampu melakukan kerja sama untuk	Siswa melakukan menggiring bola dengan Teknik <i>cross over, behind the back, between the leg.</i> untuk mengecoh lawan menghambat permainan Dengan tujuan agar siswa memahami, dan mempraktikan

		menyerang ke ring lawan. Dengan konsep <i>Game-Drill-Game</i>	menggiring bola dengan Teknik cross over, behaid the back, between the leg. Dengan konsep <i>Drilling</i>
5		Siswa melakukan game 4 vs 3 (4 pemain menyerang vs 3 pemain bertahan). Dengan tujuan permainan agar siswa mampu melakukan kerja sama untuk menciptakan daerah serangan. Dengan konsep <i>Game-Drill-Game</i>	Siswa melakukan <i>shooting</i> (di berbagai area didalam garis 3 point) manfaat untuk mencetak point. Dengan tujuan agar siswa memahami dan mempraktikan <i>shooting</i> bolabasket Dengan konsep <i>Drilling</i>
6		Siswa melakukan game rotasi game 1vs1 – 3 vs 4 Dengan tujuan permainan agar siswa mampu melakukan kerja sama untuk menciptakan daerah serangan. Dan memahami daerah pertahanan Dengan konsep <i>Game-Drill-Game</i>	Siswa melakukan layup dan freethrow (di area tembakan bebas) manfaat untuk mencetak point tanpa penjagaan lawan. Dengan tujuan agar siswa memahami, dan mempraktikan merebut bola. Dengan konsep <i>Drilling</i>
7		Siswa melakukan game 4 vs 4 (5 pemain menyerang vs 4 pemain bertahan). Dengan tujuan permainan agar siswa mampu menepatkan posisi daerah pertahanan maupun serangan dengan menggunakan strategi melakukan kerja sama untuk menciptakan daerah serangan. Dengan konsep <i>Game-Drill-Game</i>	Siswa melakukan passing (<i>passing cast-past, over head pass dan boundpass</i>) manfaat untuk mempercepat laju bola kearah ring. Dengan tujuan agar siswa memahami dan mempraktikan <i>passing</i> Dengan konsep <i>Drilling</i>
8		Siswa melakukan game 3 vs 4 5 vs 4 (5 pemain menyerang vs 4 pemain bertahan). Dengan tujuan permainan agar siswa mampu melakukan kerja sama untuk menciptakan daerah serangan dengan konsep game yang efektif siswa diharapkan mampu <i>passing shooting</i> dan <i>dribbling</i> dengan baik	Siswa melakukan kombinasi antara <i>dribbling passing</i> dan <i>shooting</i> . Manfaat untuk mempercepat laju bola kearah ring dan memasukan bola ke dalam ring dengan baik. Dengan tujuan agar siswa memahami dan mempraktikan lemparan <i>passing</i> yang baik dan

		tanpa di ambil lawan. Dengan konsep Game-Drill-Game	melakukan <i>shooting</i> yang tepat. Dengan konsep Drilling
9		Siswa melakukan game 3vs3, 4vs4 dan 5 vs 5 (5 pemain menyerang vs 5 pemain bertahan). Dengan tujuan permainan agar siswa mampu melakukan kerja sama untuk mempertahankan daerah. Dengan konsep Game-Drill-Game	Taktik individu, <i>dribbling passing and shooting</i> . manfaat untuk memenangkan permainan. Dengan tujuan agar siswa memahami, menyenangkan, dan mampu mempraktikkan taktik individu dalam permainan. Dengan konsep Drill .
10		Siswa melakukan game 5 vs 5 (5 pemain menyerang vs 5 pemain bertahan). Dengan tujuan permainan agar siswa mampu melakukan kerja sama untuk mempertahankan daerah. Dengan konsep Game-Drill-Game	Bermain taktik dengan taktik unit <i>passing 2 shhoting, passing 3 lay up</i> , manfaat untuk memenangkan permainan. Dengan tujuan agar siswa memahami, menyenangkan, dan mampu mempraktikkan <i>shooting passing</i> dan <i>dribbling</i> . Dengan Konsep Drill
11-12		Siswa melakukan game 5 vs 5 (5 pemain bertahan vs 5 pemain menyerang). Dengan tujuan permainan agar siswa mampu menempatkan posisi penyerangan dengan baik . Dengan konsep Game-Drill-Game	Bermain dengan taktik tim, <i>passing 5-0 finishing</i> manfaat untuk memenangkan permainan dari suatu tim. Dengan tujuan agar siswa memahami, menyenangkan, dan mampu mempraktikkan sistem pertahanan dan penyerangan suatu tim. Dengan konsep Drill
		Tes akhir 5vs5	Tes akhir 5vs 5

3.7 Analisis Data

Setelah semua data sudah terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah pengolahan data dan analisis data. Dalam penelitian ini menggunakan *microsoft excel 2016* dan *Software Statistical Product and Service Solutions (SPSS) Versi 26*.

3.7.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak dan juga untuk menentukan jenis statistic yang akan digunakan selanjutnya.

Ada beberapa test utama dalam uji normalitas yaitu, *Uji Kolmorov-Smirnov*, *Uji Liliefors*, dan *Uji Shapiro-wilk*. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas shapiro-wilk karena ukuran sampel dari penelitian ini kurang dari 50 sampel. Dalam melakukan interpretasi hasil pengujian normalitas menggunakan cara melihat nilai signifikasi (*sig.*) atau probabilitas (*p-value*) pada tabel *Test of Normality* bagian *Shapiro Wilk* kemudian dibandingkan dengan taraf signifikasi alpha (α) 0.005.

Ket :*

- Jika nilai Sig. Atau P-value > 0.005 . Maka Data berdistribusi normal.
- Jika nilai Sig. Atau P-value < 0.005 . Maka Data berdistribusi tidak normal.

3.7.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas menguji kesamaan dua varian atau lebih, seperti yang dijelaskan oleh (Darajat & Abduljabar, 2014) bahwa uji homogenitas merupakan pengujian mengenai kesamaan dua varian atau lebih, dengan varian-varian yang sama besar dalam suatu populasi. Pada penelitian ini menggunakan uji homogenitas Levene Statistic dengan menggunakan SPSS versi 25

Keterangan :

- Jika nilai Sig. Atau P-value > 0.005 . Maka Varians dari dua atau lebih adalah homogen.
- Jika nilai Sig. Atau P-value < 0.005 . Maka Varians dari dua atau lebih adalah tidak homogen.

3.7.3 Uji Hipotesis

Peneliti dalam penelitiannya menggunakan Paired sample t-Test Dasar penggunaan uji-t Paired Sample t-test ialah observasi/penelitian untuk masing-masing data, perbedaan rata-rata harus berdistribusi normal. Untuk penelitian kali ini peneliti melakukan uji normalitas dengan melihat nilai Shapiro-Wilk dikarenakan jumlah subjek kurang dari 50. Dasar pengambilan keputusan adalah berdasarkan probabilitas $> 0,05$. Jika didapatkan hasil dari uji normalitas di atas probabilitas atau $P > 0,05$ maka dapat di simpulkan bahwa sampel berdistribusi Normal. Berikut peneliti paparkan hasil uji normalitas dengan melihat nilai Shapiro-Wilk .