

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian diperlukan sebuah metode yang tepat agar sebuah penelitian dapat dilakukan dan dapat memecahkan masalah yang diteliti untuk mempermudah dalam proses penelitian. Menurut Sugiyono, (2013) metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut, terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Adapun tujuan metode itu sendiri yaitu untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan menyimpulkan pemecahan hasil masalah. Dalam penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang akan dilakukan atau yang ingin dicapai.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang sistematis, logis, dan teliti dalam melakukan kontrol terhadap kondisi. Dalam melakukan eksperimen peneliti memanipulasi suatu stimulan treatment atau kondisi-kondisi eksperimental, kemudian mengobservasi pengaruh yang diakibatkan oleh adanya perlakuan atau manipulasi. Metode penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui dan mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Dalam suatu penelitian, desain penelitian sangat dibutuhkan dikarenakan untuk memberikan arah dan jalan agar suatu penelitian bisa berhasil. Desain penelitian merupakan suatu strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman atau penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian. Menurut Suwarno, (2006) Desain penelitian bagaikan sebuah peta jalan bagi peneliti yang menuntun serta menentukan arah berlangsungnya proses penelitian secara benar dan tepat sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan tanpa desain yang benar seorang peneliti tidak akan dapat melakukan penelitian dengan baik karena yang bersangkutan tidak mempunyai pedoman arah yang jelas.

Dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan treatment yang berlangsung selama 12 kali pertemuan. Berdasarkan 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*.

Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu *one grup pretest – posttest design*. Menurut Sugiyono, (2013) menyatakan “bahwa pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahuilebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan”.

Tabel 3.1

one grup pretest – posttest design

O₁	X	O₂
----------------------	----------	----------------------

Keterangan :

O₁ = nilai *pretest*

O₂ = nilai *posttest*

X = *treatment* (*treatment* menggunakan model *Cooperative Learning*)

Langkah awal dalam penelitian ini yaitu, pemberian *pretest* terhadap kelompok yang dipilih secara random untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki peserta didik tersebut. Selanjutnya setelah pemberian *pretest* diberikan *treatment* (X) terhadap kelompok tersebut. Kemudian program *treatment* selesai diberikan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan test akhir/*posttest* untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang telah diberikan *treatment*.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah suatu kesatuan individu atau subyek pada wilayah dan waktu dengan kualitas tertentu yang akan diamati/diteliti (Supardi, 1993). Hal ini juga dikemukakan oleh Putrawan (1990:5-7; Dalam Winarno, (2013) populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Dalam mencari sumber data maka penelitian perlu dilakukan penentuan populasi dan sampel, karena disetiap penelitian memerlukan sejumlah objek yang teliti. Sugiyono, (2013) menjelaskan “populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Oleh karena itu, maka peneliti menetapkan populasi yang digunakan adalah siswa SMA Negeri 11 Garut yang mengikuti ekstrakurikuler hoki. Sampel merupakan sebagian dari populasi yang karakteristiknya hendak di teliti. Sampel dari penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 11 Garut yang mengikuti ekstrakurikuler hoki.

3.2.2 Sampel

Menurut Supardi, (1993) sampel penelitian adalah bagian dari populasi yang dijadikan subyek penelitian sebagai "wakil" dari para anggota populasi. Sebagaimana karakteristik populasi, sampel yang mewakili populasi adalah sampel yang benar-benar terpilih sesuai dengan karakteristik populasi itu. Adapun sampel yang di ambil pada penelitian ini berjumlah 20 orang siswa. Dalam proses penelitian ini, peneliti mengambil sebagian dari populasi untuk dijadikan sampel. Pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan point penting dalam suatu penelitian yang berfungsi memperoleh data yang diteliti. Pada dasarnya meneliti merupakan kegiatan yang memerlukan alat ukur, biasanya alat ukur tersebut dinamakan dengan instrumen penelitian. Menurut Arikunto, (2006) mengungkapkan bahwa “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”. Sehingga peneliti menggunakan instrumen penelitian untuk memperoleh data yang baik dan akurat. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mendapatkan hasil belajar siswa yaitu tes praktek keterampilan bermain hoki. Teknis tes adalah alat ukur yang digunakan untuk mengetahui kemampuan seseorang dalam melakukan sesuatu. Adapun tes dalam penelitian ini yaitu push, dribble, dan shooting.

Instrumen tes keterampilan bermain hoki adalah sebagai berikut:

3.3.1 Tes Push

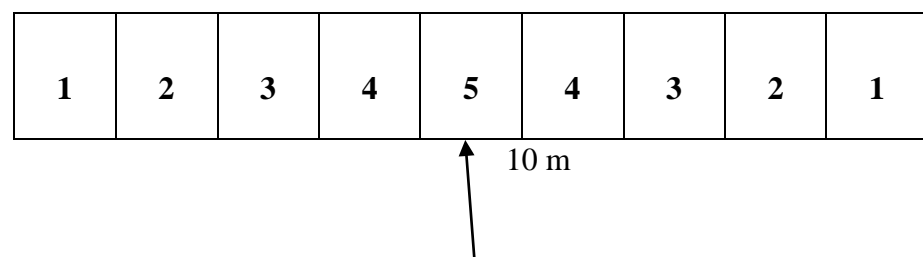
Pelaksanaan tesnya sebagai berikut:

1. Testee berdiri di garis yang telah ditentukan dalam sikap siap melakukan push dengan posisi menghadap daerah papan target yang telah ditentukan dengan jarak 10 m.
2. Melakukan push sesuai peraturan yang berlaku.
3. Kesempatan melakukan teknik push sebanyak 5 kali dalam dan hasilnya dijadikan data testee yang bersangkutan.
4. Skor dilihat dari hasil ketepatan ke target yang telah ditentukan.

Gambar 3.1

Papan Target Teknik Push

(Aggiss R, 1984)

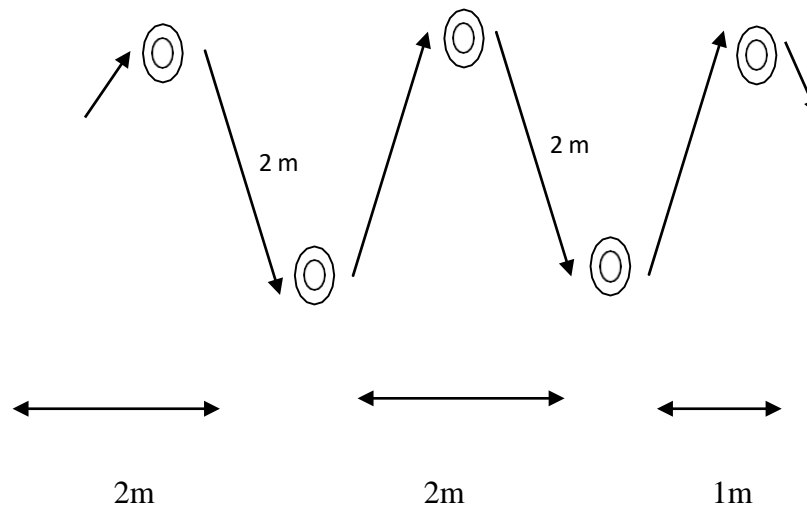


3.3.2 Tes Dribble

Adapun pelaksanaan tesnya adalah sebagai berikut:

1. Tujuan: mengukur kecepatan.
2. Alat dan perlengkapan: lapangan, tiang, peluit, stopwatch dan format isian.
3. Pelaksanaan: Pada aba-aba “Ya” testee melakukan *dribble* dari garis start sesuai alur lari yang ditetapkan sampai ke garis finish.
4. Penyekoran: waktu tempuh terbaik dalam menyelesaikan *dribble* dicatat sebagai data penelitian.

Gambar 3.2
Tes *dribble*
(Aggiss R, 1984)

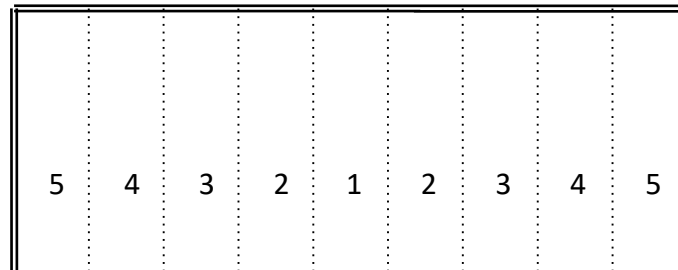


3.2.3 Tes *Shooting*

Adapun pelaksanaan tesnya adalah sebagai berikut:

1. Testee berdiri di garis yang telah ditentukan dalam sikap siap melakukan *shooting* dengan posisi menghadap daerah target 10 meter yaitu gawang yang telah ditentukan.
2. Melakukan *shooting* sesuai peraturan yang berlaku. 2 m 44
3. Kesempatan melakukan teknik shooting sebanyak 5 kali dan hasilnya dijadikan data testee yang bersangkutan.
4. Skor dilihat dari hasil ketepatan ke target yang telah ditentukan.

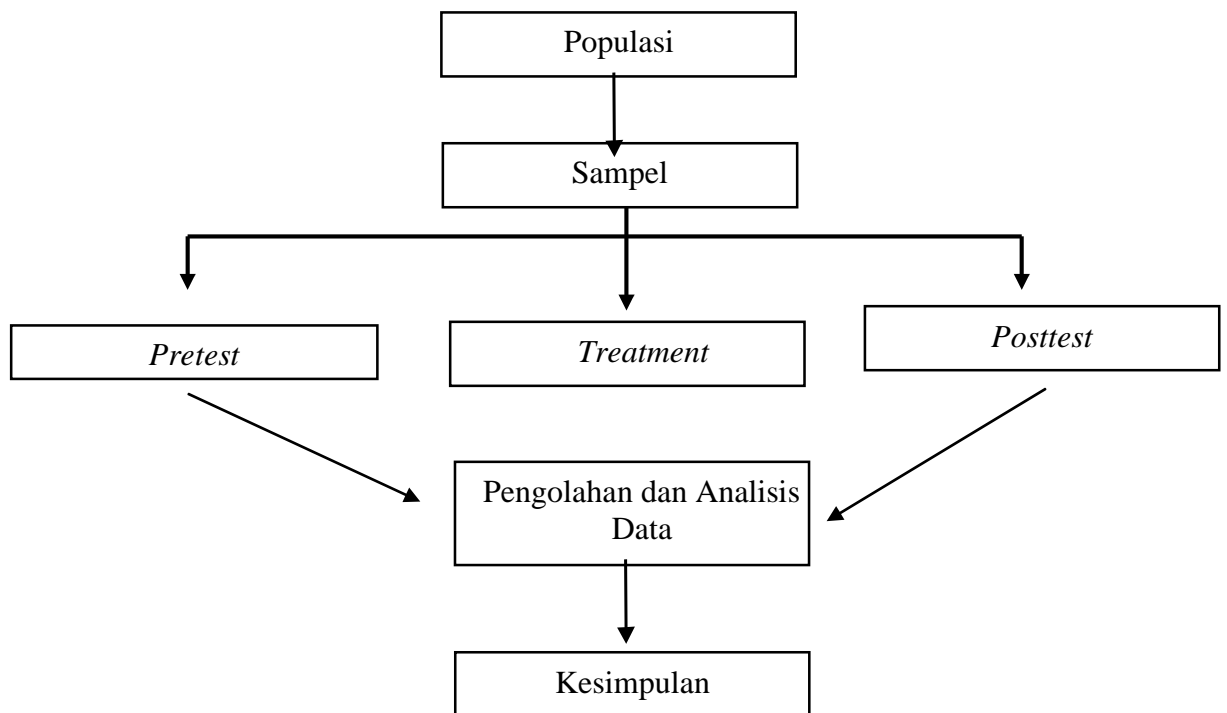
Gambar 3.3
Tes Shooting
Elisda Fatulika Diliani, (2007:46)
(Aggiss R, 1984)



3.4 Prosedur Penelitian

Untuk memberikan kemudahan dalam penelitian, diperlukan langkahlangkah kerja penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan sesuai dengan apa yang telah ditetapkan sebelumnya. Treatment dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan, seperti yang dinyatakan oleh Juliantine T, (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 2 kali pertemuan untuk *pretest* dan *posttest*.

Untuk memberikan kemudahan maka diperlukan adanya langkah-langkah kerja penelitian. Penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:



Gambar 3.4

Prosedur Penelitian

Dari bagan diatas dapat dijelaskan bahwa:

1. Langkah pertama adalah menentukan populasi yaitu siswa di SMA Negeri 11 Garut
2. Menentukan sampel yaitu siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki.
3. Selanjutnya melakukan tes awal (pretest) sesuai dengan instrumen yang telah dipilih yaitu tes keterampilan bermain hoki.
4. Kemudian selanjutnya peneliti melakukan treatment berupa modifikasi permainan hoki dari model pembelajaran kooperatif.
5. Selanjutnya melakukan tes akhir (post test) sesuai dengan instrumen yang telah dipilih.
6. Setelah mendapatkan hasil tes akhir, langkah selanjutnya adalah pengolahan data dan analisis data.
7. Kemudian yang terakhir membuat kesimpulan yang didasarkan dari pengolahan data tersebut.

Dalam penelitian ini, telah terpilih sampel untuk diberikan perlakuan (treatment), sampel eksperimen akan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Berikut rancangan program perlakuan:

Table 3.2
Program Perlakuan

Pertemuan	Kelompok Eksperimen (Model Pembelajaran Kooperatif)
Pertemuan 1	Pelaksanaan tes awal (<i>Pretest</i>)
Pertemuan 2	Siswa dibagi menjadi 4 kelompok sama rata. Masing-masing kelompoknya melakukan gerakan <i>dribble</i> , <i>push</i> dan <i>shooting</i> .
Pertemuan 3	Siswa dibagi menjadi 4 kelompok sama rata. Kemudian kelompok 1 dan 2 melakukan gerakan <i>dribble</i> . Sedangkan kelompok 3 dan 4 melakukan gerakan <i>push</i> dan <i>shooting</i> .
Pertemuan 4	Kelompok 1 dan 2 melakukan gerakan <i>push</i> dan <i>shooting</i> . Sedangkan kelompok 3 dan 4 melakukan gerakan <i>dribble</i> .
Pertemuan 5	Siswa membuat lingkaran besar, kemudian ditengah-tengahnya diisi oleh beberapa siswa untuk melakukan <i>dribble</i> kemudian di oper ke arah teman dengan menggunakan gerakan <i>push</i> dan <i>shooting</i> .
Pertemuan 6	Siswa dibagi menjadi 4 kelompok sama rata. Kemudian setiap kelompoknya bermain kucing-kucingan.
Pertemuan 7	Masing-masing kelompoknya melakukan gerakan <i>dribble</i> dan <i>push</i> dalam kelompoknya dan saling mengoreksi satu sama lain.
Pertemuan 8	Siswa melakukan gerakan <i>shooting</i> dalam kelompoknya dan saling mengoreksi satu sama lain.
Pertemuan 9	Siswa melakukan games 4 vs 4 dengan kelompoknya masing-masing dengan menggunakan gerakan <i>push</i> dan <i>dribble</i> tanpa <i>shooting</i> dengan maksimal 3 kali sentuhan.
Pertemuan 10	Siswa melakukan games 4 vs 4 dengan kelompoknya masing-masing dengan menggunakan gerakan <i>dribble</i> , <i>push</i> dan <i>shooting</i> ke arah gawang dengan maksimal 5 kali sentuhan.
Pertemuan 11	Siswa bermain 4 vs 4 bebas sentuhan dengan 4 gawang (<i>Side Small Games</i>).
Pertemuan 12	Siswa bermain 5 vs 5 dengan bebas sentuhan.
Pertemuan 13	Siswa bermain hoki dengan game 5 vs 5, dengan bebas sentuhan sentuhan dan mencetak gol kedalam gawang yang ada penjaga gawangnya.
Pertemuan 14	Melakukan tes akhir (<i>post test</i>)

3.5 Analisis data

Setelah semua data sudah terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah pengolahan data dan analisis data. Dalam penelitian ini menggunakan software statistik IBM SPSS versi 25.

3.5.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang diperoleh, sebagai syarat awal untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan. Dalam uji normalitas terdapat beberapa macam, seperti *Uji Kolmogrov-Smirnov*, *Uji Liliefors*, dan *Uji Shapiro-wilk*. Penelitian ini menggunakan *Uji Shapiro-wilk* yang diolah menggunakan aplikasi SPSS version 25. Kriteria pengujian merupakan signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal. Adapun kriteria lengkap sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

3.5.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama (homogen). Uji homogenitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS version 25 dengan teknik *uji Lavene Statistic*. Adapun kriteria pengujiannya sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (sig) atau P-value $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen.
- Jika nilai signifikansi (sig) atau P-value $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen.

3.5.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Paired Sample T Test* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap peningkatan hasil belajar permainan hoki.

1. Isi data
2. Klik pada menu yaitu *Analyze > Compare Means, Paired sampel T Test*.

3. Masukkan dua variabel di kotak kiri > klik tanda panah ke kanan.
4. Tentukan nilai confidence interval atau derajat kepercayaan penelitian anda. Biasanya adalah 95% yang berarti tingkat kesalahan penelitian adalah 5% atau 0,05.
5. Klik continue.
6. Maka data akan muncul Kriteria pengujiannya yaitu $\alpha = 0,05$, jika nilai P-value (sig) $< 0,05$ maka H1 ditolak dan jika nilai P-value (sig) $> 0,05$ maka H0 diterima. Perhitungan beda rata-rata dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25.0 IBM for window.
 - H0: Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif terhadap peningkatan hasil belajar permainan hoki di SMA Negeri 11 Garut.
 - H1: Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif terhadap peningkatan hasil belajar permainan hoki di SMA Negeri 11 Garut.