

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 2) metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada penelitian skripsi terdapat pendekatan yang dapat dipilih dan digunakan peneliti, yakni pendekatan kuantitatif, pendekatan kualitatif, serta campuran antara kuantitatif dan kualitatif. Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif-eksperimen.

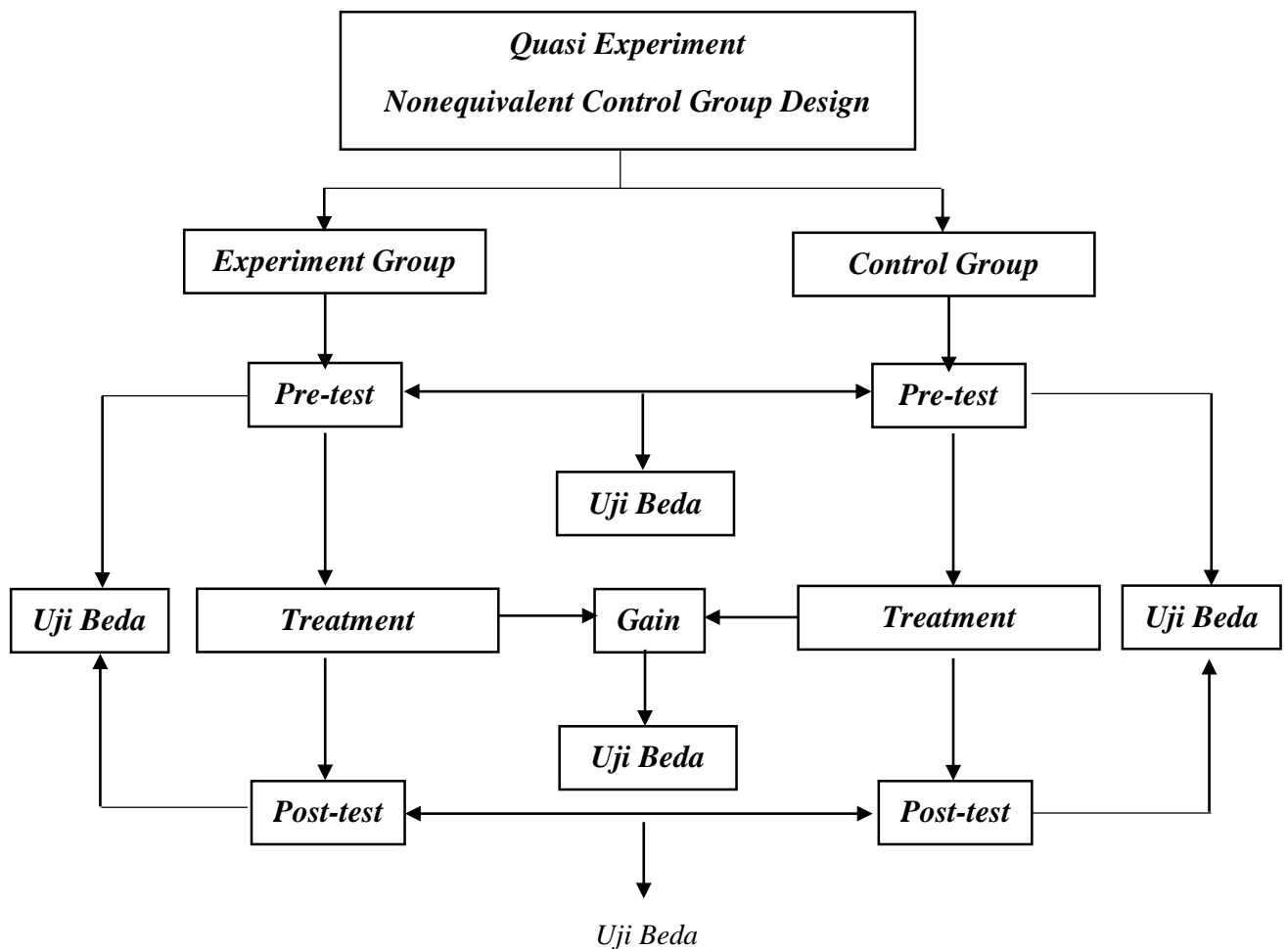
Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Seperti yang dijelaskan dalam Sugiyono (2017, hlm. 11) bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu. Adapun, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengungkapkan dampak yang ditimbulkan dari suatu *treatment* (perlakuan), yaitu pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan pada kelompok eksperimen dalam pembelajaran PJOK tentang subtema pembelajaran sepakbola melalui penerapan *problem based learning* dan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Eksperimen yang dilakukan pada penelitian ini dikategorikan sebagai eksperimen semu (*quasi experiment*).

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 116) penelitian quasi eksperiment merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sebagaimana diketahui, penentuan sampel pada penelitian eksperimen harus dipilih secara random.

Hal ini tidak mungkin dilakukan pada penelitian ini karena subjek penelitian sudah terbentuk dalam kelas secara alami, sehingga tidak mungkin melakukan randomisasi. Untuk mengatasi dampak yang ditimbulkan dari tidak adanya randomisasi, maka kedua sampel yang dipilih harus memiliki karakteristik yang sama. Akan tetapi, dalam hal ini kelompok kontrol tidak berfungsi sepenuhnya

dalam mengontrol hal-hal yang mempengaruhi terhadap pemahaman pembelajaran PJOK subtema pembelajaran sepakbola. desain *quasi eksperimen* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok control yang digunakan untuk penelitian.

Gambar 3.2
Kerangka Eksperimen



Objek penelitian ini adalah SMA di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung dan hanya ingin melihat hasil belajar setelah dilakukan pembelajaran PJOK dengan menggunakan Model Pembelajaran *problem based learning*.

3.2 Populasi dan sampel.

Populasi adalah himpunan dari kumpulan unsur-unsur yang mempunyai rangkaian ciri-ciri umum, yang terdiri dari bidang-bidang yang akan diteliti. Atau

pengertian lainnya bahwa populasi adalah seluruh kelompok orang, peristiwa atau unsur yang ingin diteliti oleh peneliti (Amirullah, 2015). Oleh karena itu, populasi adalah kumpulan lengkap dari elemen-elemen yang dapat digunakan untuk menarik beberapa kesimpulan. Dalam penelitian ini populasi menggunakan siswa SMA di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung yang berjumlah 20. Sedangkan sampel merupakan suatu sub kelompok dari populasi yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian ini berupa siswa SMA yang berjumlah 20. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampling jenuh. Pengambilan sampel adalah teknik pengambilan sampel di mana semua anggota dijadikan sampel (Sugiyono, 2010). Jadi sampel penelitian ini menggunakan seluruh siswa SMA SLB Negeri Cicendo Kota Bandung.

1.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan pada objek penelitian yaitu Teknik test dan Teknik non test.

1. Teknik test

Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pretest dan posttest Nurkencana dan Sumartana (dalam Purwanto, 2008: 70) menyatakan bahwa tes esai suatu bentuk tes yang terdiri dari pertanyaan yang menghendaki jawaban yang berupa uraian-uraian yang relatif panjang. Dibanding dengan tes objektif, tes esai memiliki kekuatan soal untuk mengukur hasil belajar yang kompleks dan melibatkan level kognitif yang tinggi, selain itu juga memberi kesempatan pada siswa untuk menyusun jawaban sesuai dengan jalan pikirannya sendiri (Purwanto, 2008: 71). Tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes pretest dan posttest.

Tes pertama yang dilakukan adalah tes pretest untuk mengetahui keadaan awal setiap kelompok sebelum diberi perlakuan. Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pretest dan posttest. Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes esai. Nurkencana dan Sumartana (dalam Purwanto, 2008: 70) menyatakan bahwa tes esai suatu bentuk tes yang

terdiri dari pertanyaan yang menghendaki jawaban yang berupa uraian-uraian yang relatif panjang. Dibanding dengan tes objektif, tes esai memiliki kekuatan soal untuk mengukur hasil belajar yang kompleks dan melibatkan level kognitif yang tinggi, selain itu juga memberi kesempatan pada siswa untuk menyusun jawaban sesuai dengan jalan pikirannya sendiri (Purwanto, 2008: 71). Tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes pretest dan posttest. Tes pertama yang dilakukan adalah tes pretest untuk mengetahui keadaan awal setiap kelompok sebelum diberi perlakuan.

2. Teknik non tes

Teknik non tes yang digunakan yaitu kuesioner digunakan untuk melihat pemahaman siswa tentang materi setelah dilakukan penelitian. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan peneliti (Widoyoko, 2012: 33).

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran (Widoyoko, 2012: 51). Instrumen penelitian yang digunakan tes dan non tes.

1. Test

Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk uraian untuk mengukur hasil belajar siswa.

a. Tes sepak dan Tahan Bola (*Passing* dan *Stopping*)

Tujuan: mengukur keterampilan menyepak dan menahan bola.

Alat yang digunakan:

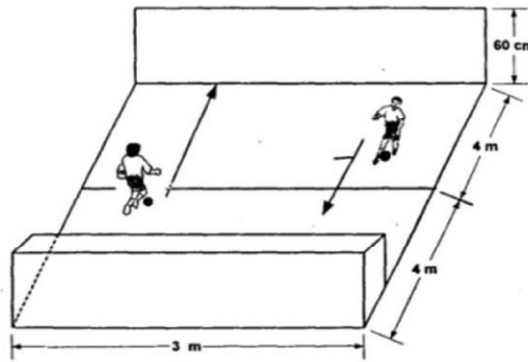
1. Bola
2. Stop watch
3. Tembok
4. Kun

Petunjuk Pelaksanaan:

- 1) Testi berdiri dibelakang garis tembak yang berjarak 4 meter dari sasaran atau dengan papan dengan posisi kaki kanan atau kaki kiri siap menembak sesuai dengan kebiasaan pemain.
- 2) Pada aba-aba "ya", testi mulai menyepak bola ke sasaran, pantulannya ditahan kembali dengan kaki dibelakang garis tembak.
- 3) Lakukan tugas ini secara bergantian dengan kaki kiri dan kanan selama 30 detik.
- 4) Apabila bola keluar dari daerah sepak, maka testi mesti menggunakan bola cadangan yang telah disediakan.
- 5) Gerakan tersebut dinyatakan gagal apabila:
 - a. Bola ditahan atau disepak di depan garis sepak pada setiap kali tugas
 - b. Menyepak bola.
 - c. Bola ditahan dan disepak hanya dengan satu kaki saja.

Skor:

Jumlah menyepak dan menahan bola secara sah selama 30 detik. Hitungan 1, diperoleh dari satu kali kegiatan menendang dan menahan bola.



Gambar 3.2. Bentuk Lapangan Untuk Tes *Passing* Dan *Stopping*
(Nurhasan, 2001: 157-163)

b. Tes Memainkan Bola dengan Kepala (*Heading*)

Tujuan: Mengukur keterampilan menyundul dan mengontrol bola dengan kepala.

Alat yang digunakan:

- a. Bola

Diki Muhamad Firdaus, 2022

**PENENRAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNINGDALAM PEMBELAJARAN PJOK
TEHRADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SLB NEGERI CICENDO KOTA BANDUNG DI MASA PANDEMI
COVID-19**

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

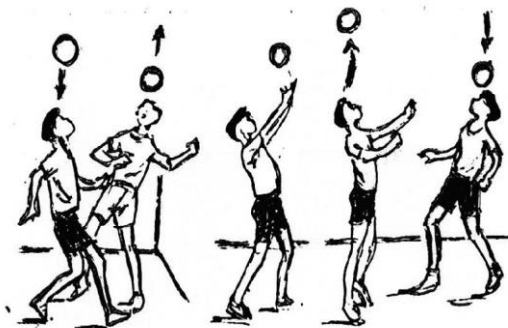
- b. Stop watch
- c. Kun

Petunjuk pelaksanaan:

- 1) Pada aba-aba "siap", testi berdiri bebas dengan bola berada pada penguasaan tangannya.
- 2) Pada aba-aba "ya", testi melempar bola ke atas kepalanya dan kemudian memainkan bola tersebut dengan bagian dahi.
- 3) Lakukan tugas gerak ini di tempat selama 30 detik.
- 4) Apabila bola jatuh maka testi mengambil bola itu dan menaikannya kembali di tempat bola tersebut diambil.
- 5) Gerakan tersebut dinyatakan gagal apabila:
 - 1) Testi memainkan bola tidak di dahi.
 - 2) Dalam memainkan bola testi berpindah pindah tempat.

Skor:

Skor adalah jumlah bola yang dimainkan dengan dahi yang benar (sah) selama 30 detik.



Gambar 3.3. Bentuk Lapangan Untuk Tes *Heading*
(Nurhasan, 2001: 157)

c. Tes Menggiring Bola (*Dribbling*)

Tujuan: Mengukur keterampilan menggiring bola dengan kaki secara cepat disertai perubahan arah.

Alat yang digunakan:

- a. Bola

Diki Muhamad Firdaus, 2022

PENENRAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNINGDALAM PEMBELAJARAN PJOK TEHRADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SLB NEGERI CICENDO KOTA BANDUNG DI MASA PANDEMI COVID-19

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

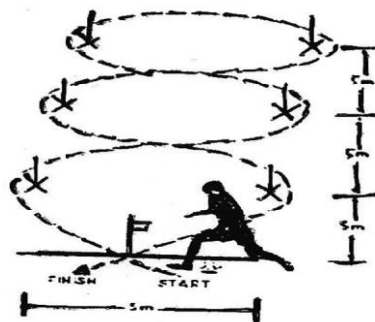
- b. Stop watch
- c. Kun

Petunjuk pelaksanaan:

- 1) Pada aba-aba "siap". Testi berdiri di belakang garis start dengan bola dalam penguasaan kakinya.
- 2) Pada aba-aba "ya", testi mulai menggiring bola ke arah kiri melewati rintangan pertama dan berikutnya menuju rintangan berikutnya sesuai dengan arah panah yang telah ditetapkan sampai melewati garis finish.
- 3) Bila arah salah dalam menggiring bola ia harus memperbaikinya tanpa menggunakan anggota badan selain kaki di tempat kesalahan terjadi dan selama itu pula stop watch tetap berjalan.
- 4) Bola digiring oleh kaki kanan dan kaki kiri secara bergantian, atau paling tidak salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan.
- 5) Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila:
 - a) Testi menggiring bola hanya dengan menggunakan satu kaki saja.
 - b) Testi menggiring bola tidak sesuai dengan arah panah
 - c) Testi menggunakan anggota badan lainnya selain kaki, untuk menggiring bola

Skor:

Waktu yang ditempuh oleh testi mulai dari aba-aba "ya" sampai ia melewati garis finish. Waktu dicatat sampai sepersepuluh detik.



Diki Muhamad Firdaus, 2022

**PENENRAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNINGDALAM PEMBELAJARAN PJOK
TEHRADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SLB NEGERI CICENDO KOTA BANDUNG DI MASA PANDEMI
COVID-19**

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

Gambar 3.4. Bentuk Lapangan Untuk Tes *Dribbling*
(Nurhasan, 2001: 157-163)

d. Tes Menembak / Menendang Bola ke Sasaran (*Shooting*)

Tujuan: Mengukur keterampilan menembak bola yang diletakkan pada sebuah titik yang berjarak 16,5 m di depan gawang/sasaran.

Alat yang digunakan:

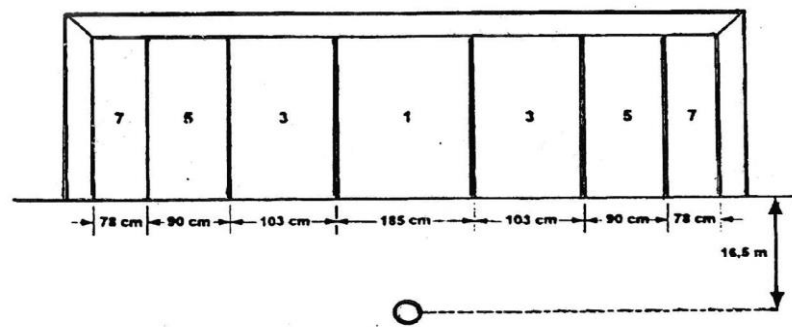
- a. Bola
- b. Stop watch
- c. Gawang
- d. Nomor-nomor
- e. Tali
- f. Kun

Petunjuk pelaksanaan:

- 1) Testi berdiri di belakang bola yang diletakkan pada sebuah titik yang berjarak 16,5 m di depan gawang/sasaran.
- 2) Pada saat kaki testi mulai menendang bola, maka stop watch dijalankan dan berhenti saat bola mengenai sasaran.
- 3) Testi diberi 3 (tiga) kali kesempatan.
- 4) Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila:
 - a. Bola keluar dari daerah sasaran
 - b. Menempatkan bola tidak pada jarak 16,5 m dari sasaran

Skor:

1. Jumlah skor dan waktu yang ditempuh bola pada sasaran dalam tiga kali kesempatan.
2. Bila bola hasil tendangan bola mengenai tali atau garis pemisah skor pada sasaran, maka diambil skor terbesar dari kedua sasaran tersebut.



Gambar 3.5. Bentuk Lapangan Untuk Tes *Shooting*
(Nurhasan, 2001: 157)

TABLE 3.1

KISI-KISI TEST

No	Kelompok	Variabel	Materi	Nomer Soal
1	Control	Hasil belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Pretest • Gerakan sepak bola • posttest 	Soal no 1-5
2	Eksperimen	Hasil belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Pretest • Gerakan sepak bola • posttest 	Soal no 1-5

2. Non tes

Soal non tes berupa kuesioner, dan instrumen tes yang digunakan yaitu tes esai.

a. Kuesioner

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner keterbacaan soal yaitu sebagai berikut (Junita, 2019):

TABLE 3.2

KISI-KISI KUESIONER

No	Keterangan
1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami

2	Petunjuk pengerjaan jelas
3	Soal yang diberikan sesuai dengan materi
4	Soal yang diberikan membuat saya paham dengan materi
5	Soal yang diberikan mampu mengungkapkan kelebihan dan kekurangan saya terhadap materi yang dipelajari
6	Batasan pertanyaan jelas
7	Jumlah soal sesuai dengan alokasi waktu

3.5 Teknik Analisis Data

1) Uji Validitas

Mudrajad Kuncoro (2009:172) mengatakan bahwa suatu skala pengukuran disebut dengan valid bila melakukan apa yang seharusnya dilakukan dan mengukur apa yang seharusnya diukur. Bila skala pengukuran tidak valid maka tidak bermanfaat bagi peneliti karena tidak mengukur atau melakukan apa yang seharusnya dilakukan. Secara konseptual, dibedakan 3 macam jenis validitas, yaitu:

- a. Validitas Isi (*Content Validity*) adalah validitas yang memastikan bahwa ukuran telah cukup memasukkan sejumlah item yang representif dalam menyusun sebuah konsep.
- b. Validitas Konstruk (*Construct Validity*) adalah validitas yang membuktikan seberapa bagus hasil yang diperoleh dari penggunaan ukuran sesuai dengan teori dari rancangan pengujian.
- c. Validitas yang berkaitan dengan kriteria (*Criterion-related Validity*) adalah validitas yang berkaitan dengan kriteria terjadi ketika sebuah ukuran membedakan individual pada kriteria yang akan diperkirakan (Mudrajad Kuncoro, 2009:172-174).

2) Uji Reliabilitas

Suliyanto (2006:149) mengatakan bahwa pada dasarnya pengertian reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Jika hasil pengukuran yang dilakukan secara berulang relatif sama maka pengukuran tersebut dianggap memiliki tingkat reliabilitas yang baik.

3) Uji Daya Pembeda

Uji ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan soal dalam mengelompokkan siswa yang berkemampuan tinggi atau kelompok atas dengan berkemampuan rendah atau kelompok bawah berdasarkan perhitungan kriteria yang diadaptasi dari ketentuan Arikunto (2011).

3.6 Metode Analisis Data

Untuk membenarkan hipotesis yang telah dirumuskan, untuk itu diperlukan pengolahan dan analisis data, agar kesimpulan yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Menurut Sugiyono (2019 hlm. 147) analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variable dari seluruh responden, menyajikan data tiap variable yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Karena penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif maka statistik yang digunakan merupakan statistic inferensial.

3.6.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berada pada taraf distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogrov Smirnov. Kondisi data berdistribusi normal menjadi syarat untuk menguji hipotesis menggunakan statistik parametrik. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Menurut metode Kolmogrov Smirnov, dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas < 0.05 , hasil pengujian bahwa penyebaran tidak normal (tidak simetris)
- Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas > 0.05 hasil pengujian bahwa penyebaran data normal (simetris)

3.6.2 Uji Homogenitas

Di samping pengujian terhadap penyebaran nilai yang akan dianalisis, perlu uji homogenitas. Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas biasanya

Diki Muhamad Firdaus, 2022

*PENENRAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNINGDALAM PEMBELAJARAN PJOK
TEHRADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SLB NEGERI CICENDO KOTA BANDUNG DI MASA PANDEMI
COVID-19*

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

digunakan sebagai syarat dalam analisis Uji Paired Sampel t-Test dan anova. Uji homogenitas menggunakan uji Homogenitas Levene Statistics dari data pretest dan posttest pada kedua kelompok dengan menggunakan bantuan program SPSS.

- Jika nilai signifikansi > 0.05 maka distribusi data adalah homogen, dan
- jika nilai signifikansi < 0.05 maka distribusi data adalah tidak homogen.

3.6.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan Uji Paired Sample t-Test digunakan untuk menganalisis terhadap dua data yang berpasangan artinya ada dua kelompok data yang dimiliki oleh subjek yang sama. Uji Paired Sample t-Test, merupakan bagian dari statistik parametrik oleh karena itu, sebagaimana aturan dalam statistik parametrik data penelitian haruslah berdistribusi normal.

- Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat peningkatan
- Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat peningkatan

3.7. Prosedur Penelitian

Dengan adanya prosedur penelitian maka akan mempermudah peneliti untuk memulai langkah-langkahnya dari sebuah penelitian. Adapun prosedur penelitian penulis sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
 - a. Membuat surat izin penelitian ke sekretaris program studi
 - b. Melakukan observasi ke SLB Cicendo Kota Bandung
 - c. Menyampaikan surat izin penelitian ke SLB Cicendo Kota Bandung
 - d. Peneliti menerima surat balasan izin penelitian dari sekolah
 - e. Peneliti menentukan populasi dan sampel, populasi yang digunakan yaitu di SLB Cicendo Kota Bandung dan sampel yang digunakan yaitu siswa SMALB di SLB Cicendo Kota Bandung.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Peneliti melakukan pembelajaran sebanyak 15 pertemuan
 - b. Peneliti memberikan pre test kepada siswa
 - c. Peneliti memberikan posttest kepada siswa
 - d. Peneliti memberikan kuesioner kepada siswa

Diki Muhamad Firdaus, 2022

PENENRAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNINGDALAM PEMBELAJARAN PJOK TEHRADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SLB NEGERI CICENDO KOTA BANDUNG DI MASA PANDEMI COVID-19

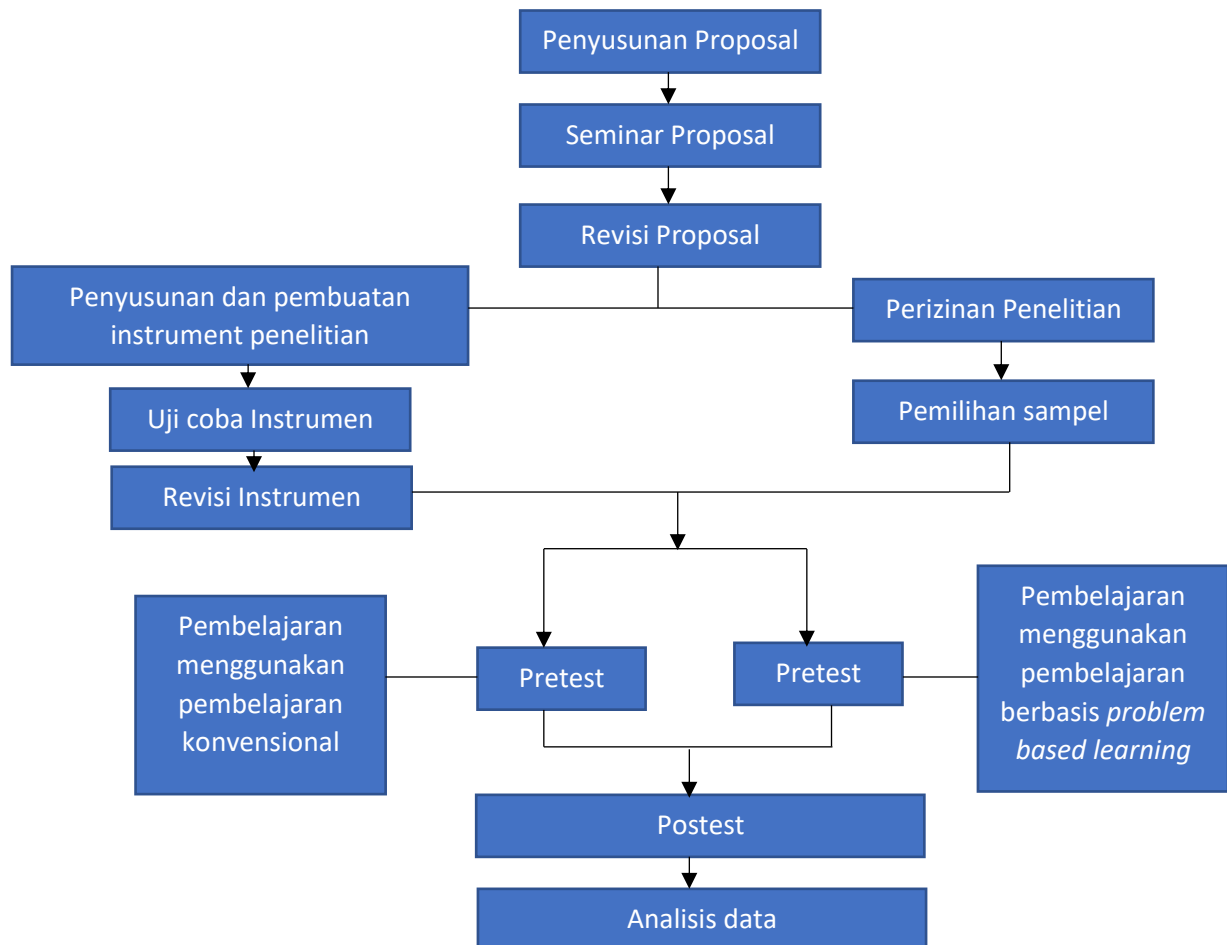
Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

3. Tahap Pelaporan Penelitian

- a. Peneliti mengumpulkan data dari hasil pengisian oleh siswa SMALB di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung.
- b. Peneliti mengolah data hasil pengisian pre-test, pos-test, dan kuesioner oleh siswa SMALB di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung
- c. Peneliti menyimpulkan hasil data pre-test, posttest, dan kuesioner yang diisi oleh siswa SMALB di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung.
- d. Peneliti membuat laporan dari hasil penelitian oleh siswa SMALB di SLB Negeri Cciendo Kota Bandung.

a. Alur Penelitian

Alur penelitian ini dikelompokkan ke dalam tiga tahap, yaitu persiapan, implementasi, dan akhir. Berikut merupakan bagan alur penelitian yang dilakukan.



Diki Muhammad Firdaus, 2022

PENENRAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNINGDALAM PEMBELAJARAN PJOK TEHRADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SLB NEGERI CICENDO KOTA BANDUNG DI MASA PANDEMI COVID-19

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



Kesimpulan

Gambar 3.6 Alur Penelitian