

BAB III

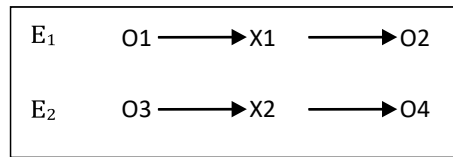
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian menurut Moh. Pabundu Tika (20015: 12) adalah suatu rencana tentang cara mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data secara sistematis dan terarah agar penelitian dapat dilaksanakan secara efisien dan efektif sesuai dengan tujuan penelitian (Dr. Vladimir, 1967). Dalam penelitian ini, akan menggunakan metode penelitian eksperimen, yaitu peneliti akan memberikan treatment yang berlangsung selama 16 kali pertemuan atau selama \pm 6 minggu. Hal ini berdasarkan teori, Menurut Harre yang dikutip oleh Harsono (dalam Permana Citra, 2017, hlm.36) menyatakan bahwa “*Macro-cycle* adalah suatu siklus latihan jangka panjang yang bisa memakan waktu 6 bulan, satu tahun, sampai beberapa tahun; *meso-cycle* lamanya 3-6 minggu; dan untuk *microcycle* kurang dari 3 minggu, bisa 1 atau 2 minggu).”

Jadi berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa desain penelitian merupakan gambaran tentang hubungan antar variabel, pengumpulan data, dan analisis data. Dalam penelitian ini, desain penelitian yang akan digunakan adalah Eksperimen yaitu *Two Group Pretest-Posttest*.

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 109) menyatakan bahwa: “Dalam desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen. Hasil eksperimen yang merupakan variable dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variable independen, hal ini terjadi karena tidak adanya variabel control dan sampel tidak dipilih secara random.” *Two Group Pretest-Posttest* terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Mekanisme penelitian *pretest-posttest Two Group Pretest-Posttest* (Sugiyono, 2015, hlm. 110-111) digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Two Group Pretest-Posttest

Sumber : Sugiyono (2015, hlm. 111)

Keterangan:

E₁: adalah kelompok eksperimen A

E₂ : 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

3.2 Partisipan

Menurut (Fadliyati, 2019) Partisipan adalah subjek yang dilibatkan di didalam kegiatan mental dan emosi secara fisik sebagai peserta dalam memberikan respon terhadap kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajarmengajar serta mendukung pencapaian tujuan dan bertanggung jawab atas keterlibatannya. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti, merupakan partisipan sebagai penulis dan observer.
2. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 1 Waled, yang beralamat di jalan Jl. Raya Dewi Sartika No.44, Waled Kota, Kec. Waled, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat. Sebagai populasi dan sampel.
3. Guru PJOK SMP Negeri 1 Waled, pelatih bulutangkis, dan atlet bulitangkis sebagai observer untuk membantu mengobservasi.

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudia ditarik kesimpulan (Negara, Abduljabar, & Hambali, 2019). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 1 Waled yang mengikuti ekstrakulikuler bulutangkis sebanyak 40 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh penulis yaitu teknik sampling

jenuh. Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel dengan melibatkan seluruh populasi (Jajat Darajat Kusuma Negara et al., 2019). Sampel dalam penelitian ini yaitu sebanyak 40 siswa (20 siswa kelompok TCL dan 20 siswa kelompok SCL) ditentukan secara acak menggunakan aplikasi *online*.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian, meneliti adalah suatu kegiatan untuk melakukan pengukuran, dimana untuk memperoleh data yang akurat diperlukan alat ukur yang baik, biasanya alat ukur tersebut dinamakan dengan instrumen penelitian Menurut Sugiyono (2015, hlm. 148) mengatakan “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Dengan demikian peneliti harus menggunakan instrumen penelitian untuk dapat memperoleh data dengan baik dan akurat. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar bermain bulutangkis siswa dalam penelitian ini adalah *Game Performance Assesment Instrumen* (GPAI) yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB). GPAI merupakan salah satu alat ukur yang sesuai penggunaannya untuk menilai pengetahuan taktis siswa yang melakukan aktivitas cabang olahraga permainan. Sejalan dengan pendapat Metzler (2005, hlm. 362) menyatakan bahwa “*the game performance assesment instrument (GPAI) is a generic template that can be adapted to many types of games to access students tactical knowledge.*” Maksud dari pernyataan tersebut yaitu GPAI adalah templet khusus yang dapat di adaptasi ke dalam berbagai tipe permainan untuk menilai pengetahuan taktis para siswa dan tujuannya untuk membantu guru penjas menilai penampilan bermain siswa sewaktu permainan berlangsung.

Sementara Griffin dan Oslin. (dalam Sucipto, 2015, hlm. 102) mengemukakan bahwa “telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama game performance assesment instrument (GPAI).” Ada tujuh komponen yang diamati dalam GPAI untuk mendapatkan gambaran atau penilaian tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga 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 seseorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntunan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (*support*). 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.
6. Melindungi (*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 gerak lawan (*guard or markin*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan.

Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada tiga aspek penilaian penampilan bermain siswa, yaitu memberi dukungan (*support*) (TEPAT atau TIDAK TEPAT), pengambilan keputusan (*decision making*) (TEPAT atau TIDAK TEPAT) dan melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*) (EFESIEN atau TIDAK EFESIEN). Ketiga aspek tersebut diambil berdasarkan kriteria yang ada dalam permainan bulutangkis. Berikut penjabaran dalam bentuk table 3.1 yaitu:

Tabel 3. 1

Aspek Kriteria Yang Diambil Dari Keseluruhan Komponen

Aspek	Kriteria
Memberi dukungan (<i>Support</i>)	Pemain berusaha memotivasi teman pada saat teman melakukan kesalahan. Pemain berusaha mengambil <i>suttle</i> kok pada saat melakukan kesalahan dan memberikannya kepada lawan.
Membuat keputusan (<i>Decision making</i>)	Pemain berusaha untuk menempatkan satelkok di daerah lawan yang kosong atau yang sulit di jangkau oleh lawan. Pemain berusaha membuat poin ketika memungkinkan (pemain berusaha menyerang untuk mendapatkan poin ketika lawan tertekan).
Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>Skill execution</i>)	Pemain berusaha memukul satelkok yang datang dari lawan agar tidak jatuh di bidang permainan sendiri. Pemain memegang raket dengan relaks (tidak kaku). Pemain berusaha memukul

	satelkok tepat di atas kepala, dengan tangan lurus pada saat menerima lob.
--	--

Berikut dapat dilihat pada table 3.2 adalah format yang dipakai untuk menilai hasil belajar bermain bulutangkis pada siswa SMP Negeri 1 Waled Kabupaten Cirebon, untuk penilaiannya memberi tanda ceklis “✓” pada masing-masing aspek yang disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan.

Tabel 3. 2

Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keterampilan GPAI yang dinilai						Jumlah	Nilai Akhir
		<i>Support</i>		<i>Decision Making</i>		<i>Skill Execution</i>			
		T	TT	T	TT	E	TE		
1									
2									
3									
4									
5									
Dst									
Rata-Rata									
Simpangan Baku									

Keterangan: T = Tepat, TT = Tidak Tepat, E = Efektif, TE = Tidak Efektif

Berikut gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan untuk tujuh macam aspek yang dinilai :

1. Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan yang tepat/efisien ditambah (+) Jumlah keputusan yang tidak tepat/tidak efisien dari tujuh (7) komponen.
2. Standar A = Jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
3. Standar B = Jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
4. Standar C = Jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
5. Standar D = Jumlah mengambil keputusan efisien dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tidak efisien.

6. Standar E = Jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
7. Standar F = Jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
8. Penampilan bermain = $\frac{(A+B+C+D+E+F+G)}{7}$

Berikut dapat dilihat pada table 3.3 gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan permainan siswa sebagai berikut:

Tabel 3. 3
Cara Penilaian GPAI

Indeks	Cara Penjumlahan
Keterlibatan dalam permainan	Jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah pelaksanaan keterampilan yang tidak efisien + jumlah penyesuaian yang tepat
Standar Mengambil Keputusan (SMK)	Jumlah keputusan yang tepat : jumlah keputusan yang tidak tepat
Standar Memberi Dukungan (SMD)	Jumlah pemberi dukungan yang tepat : jumlah pemberi dukungan yang tidak tepat
Standar Keterampilan (SK)	Jumlah Keterampilan yang efisien : jumlah keterampilan yang tidak efisien
Penampilan Permainan	$[SMD+SMK+SK] : 3$ (jumlah indeks yang digunakan)

3.5 Prosedure Penelitian

Prosedur penelitian menjelaskan tentang tahap dan langkah-langkah penelitian. Secara umum ada tiga tahap penelitian, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Setiap tahap terdiri dari beberapa langkah kegiatan, seperti diuraikan berikut ini:

1. Tahap persiapan, terdiri atas langkah-langkah kegiatan:
 - a. Pengajuan judul pada dosen pembimbing, penyusunan proposal, dan seminar proposal penelitian.
 - b. Pengajuan surat izin penelitian dari program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang kemudian diserahkan ke SMP Negeri 1 Waled Kabupaten Cirebon.
 - c. Melakukan studi pendahuluan ke lokasi penelitian.

2. Tahap pelaksanaan, terdiri atas langkah-langkah kegiatan:
 - a. Pelaksanaan pre-test atau tes awal untuk melihat kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran TCL dan model pembelajaran SCL terhadap kemampuan bermain bulutangkis siswa.
 - b. Pemberian perlakuan model pembelajaran TCL dan model pembelajaran SCL terhadap dua kelompok eksperimen selama 16 kali pertemuan.
 - c. Pelaksanaan post-test atau tes akhir untuk melihat pengaruh perlakuan model pembelajaran TCL dan model pembelajaran SCL terhadap kemampuan bermain bulutangkis siswa.
3. Tahap pelaporan, terdiri atas langkah-langkah kegiatan:
 - a. Melakukan pengolahan dan analisis data yang sudah terkumpul.
 - b. Membuat interpretasi, membuat kesimpulan, dan membuat rekomendasi hasil penelitian.
 - c. Menyusun naskah skripsi secara lengkap.

3.6 Analisis Data

Untuk menguji perbedaan dalam penelitian ini digunakan teknik analisis deskriptif statistik dan uji hipotesis dengan pengolahan data menggunakan program *Statistical Product for Sosial Science* (SPSS) 25. Adapun proses atau tahapan yang akan dilakukan dalam pengolahan dan analisis data ini adalah sebagai berikut:

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk*. Format pengujian dengan membandingkan nilai signifikansi (sig.) dengan derajat kebebasan $\alpha = 0.05$. Jika nilai signifikansi (sig.) > 0.05 , maka data dinyatakan normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi (sig.) ≤ 0.05 , maka data dinyatakan tidak normal (Sugiyono, 2015).

3.6.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian homogen atau tidak. Dalam uji homogenitas data dapat dilakukan dengan pengujian

menggunakan *levene statistic* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Jika hasil nilai sig. > 0.05 data homogen dan jika nilai sig. ≤ 0.05 data tidak homogen (Sugiyono, 2015).

3.6.3 Uji Hipotesis

Dalam melakukan uji hipotesis pengaruh dan perbedaan *Teacher Centered Learning* dan *Student Centered Learning* terhadap keterampilan bermain bulutangkis, penelitian ini menggunakan uji beda rata-rata yaitu uji -t (*paired sample t-test* dan *independent sample t-test*) dengan syarat data berdistribusi normal dan homogen dengan tujuan untuk menguji signifikansi perbedaan dari dua rata-rata. Dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut.

- 1) Jika probabilitas signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima
- 2) Jika probabilitas signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak

3.6.4 Uji N-Gain Score

Uji N-Gain Score dilakukan untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu model pembelajaran. Maksud dari gain score yaitu selisih dari hasil pre test dengan post test. Pada penelitian ini penulis akan melakukan uji n-gain score menggunakan software SPSS versi 25 untuk melihat efektifitas penggunaan model pembelajaran TCL (*Teacher Centered Learning*) dan model pembelajaran SCL (*Student Centered Learning*). Rumus Ngain yang digunakan yaitu:

$$N - Gain (g) = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

Tabel 3. 4 Kriteria Indeks N-Gain

Indeks N-Gain	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah