

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain deskriptif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Menurut Sugiyono (2015: 3) menjelaskan bahwa secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut Sugiyono (2012 : 19) metode deskriptif berfungsi menggambarkan atau mendeskripsikan objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya.

Desain dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yakni mendeskripsikan mengenai efektifitas model pembelajaran peer teaching di SSB SASWCO. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, sedangkan teknik pengumpulan datanya dengan menggunakan angket, skor yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk presentase.

#### **3.2 Partisipan**

Partisipan dalam penelitian ini yaitu 27 siswa U-16 SSB SASWCO. Penelitian ini untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran peer teaching di SSB SASWCO Bandung

#### **3.3 Lokasi, Populasi, Sampel**

##### **3.3.1 Lokasi**

Lokasi penelitian adalah tempat yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Lokasi penelitian ini dilakukan di SSB SASWCO BANDUNG Jl. Salak, Lkr. Sel., Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40263

##### **3.3.2 Populasi**

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 (Sugiyono, 2015: 117). Penelitian

ini akan menggunakan populasi siswa SSB adalah berjumlah 122 siswa terdiri dari berbagai usia 10-16.

**Tabel 3.1** Jumlah Populasi

No	Kelas	Jumlah Populasi
1.	Usia 10 tahun	10 siswa
2.	Usia 11 tahun	9 siswa
3.	Usia 12 tahun	18 siswa
4.	Usia 13 tahun	15 siswa
5.	Usia 14 tahun	19 siswa
6	Usia 15 tahun	24 siswa
7	Usia 16 tahun	27 siswa
Jumlah		122 siswa

### 3.3.3 Sampel

Menurut Sugiyono (2015: 118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik pengambilan Cluster Sampling. Menurut Sugiyono (2011:83) Cluster Sampling adalah teknik sampling yang digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang diteliti atau sumber data sangat luas. Untuk menjadikan sampel sebagai sumber data, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah/kelas populasi yang telah ditetapkan.

Penelitian tentang model latihan peer teaching untuk meningkatkan teknik dasar bermasin sepak bola di SSB SASWCO Bandung ini memiliki Populasi berjumlah 122 siswa. Sehingga sampel yang diambil dari penelitian ini adalah 27 Siswa dengan usia 16 tahun. Hasil penelitian terhadap sampel dianggap dapat mewakili hasil penelitian tersebut.

Menurut Timo Scheunemann dkk (2012: 60)

“Pemain pada usia ini memiliki pertumbuhan fisik dan mental yang lebih lengkap. Semua bagian dari latihan dapat dikombinasikan dan diorganisasikan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi tertinggi dari pemain. Kekuatan otot membantu mereka untuk mengembangkan teknik dengan kecepatan tinggi dan kecepatan ini membantu pemain untuk bereaksi lebih cepat pada situasi taktis. Tingkat ini sangat penting untuk menggabungkan semua bagian dari pelatihan sepak bola dengan tujuan untuk menyempurnakan pemahaman pemain.”

Maka dari itu peneliti memilih usia 16 tahun karena di usia ini siswa memiliki pertumbuhan fisik dan mental yang lebih lengkap dari usia dibawahnya karena pada usia ini semua bagian dari Latihan dapat dikombinasikan dengan tujuan untuk mengembangkan Teknik dasar bermain sepakbola.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan dalam penelitian, yaitu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena (variabel) yang diamati. Instrumen penelitian pada penelitian kuantitatif yang ditekankan adalah kualitas instrumen penelitian tersebut berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen serta kualitas pengumpulan datanya (Sugiyono, 2013: 222). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*). Menurut Oslin dkk. (dalam Memmert dan Harvey 2008, hlm. 221) mengembangkan GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai. Dari pendapat di atas jelas bahwa GPAI dapat disesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai penilaian.

<b>Komponen</b>	<b>Kriteria Penilaian Penampilan</b>
Keputusan yang diambil ( <i>Decision marking</i> )	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar.
Penyesuaian ( <i>Adjust</i> )	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Melindungi ( <i>Cover</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
Memberi dukungan ( <i>Support</i> )	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola.
Menjaga / menandai ( <i>Guard/Mark</i> )	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
Perlindungan ( <i>Base</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola

**Tabel 3.2. Tabel Komponen GPAI**

(Sumber : *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development*, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 222)

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, penulis mengidentifikasi yang akan diaplikasikan untuk meningkatkan keterampilan bermain sepak bola melalui berbagai aktivitas teknik dalam sepak bola. Dalam hal ini penulis fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil (*Decision Making*) sesuai atau tidak sesuai, melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*) efektif atau tidak efektif, penyesuaian (*adjust*) sesuai atau tidak sesuai. Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam keterampilan bermain sepak bola dan mencatat sesuai atau tidak.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

**Tabel 3.3. Format Penilaian GPAI**

(Sumber : *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development*, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 229)

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melakukan keterampilan		Penyesuaian		Melindungi	
		S	TS	E	TE	S	TS	S	TS
1.									

No	Memberi dukungan		Menjaga/ menandai		Perlindungan		Jumlah	Nilai Akhir
	E	TE	S	TS	E	TE		
1.								

S = Sesuai (*Appropriate*)

TS = Tidak Sesuai (*Inappropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)



### 3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam penelitian ini mengacu pada tahap-tahap yang yaitu sebagai berikut :

➤ Persiapan eksperimen.

Langkah persiapan eksperimen berisi kegiatan-kegiatan melakukan observasi, pengurusan izin eksperimen, penyusunan instrument, penentuan subjek eksperimen, validasi instrument, menguji reliabilitas instrument, Menyusun program pembelajaran menggunakan model *peer teaching*

➤ Pelaksanaan eksperimen.

Pelaksanaan eksperimen berlangsung selama empat minggu (Mommert & Koenig, 2007; Mandigo et al., 2007; Kirk, 2005; Stolz & Pill, 2014) dan (French et al., 1996a), dalam satu minggu subjek penelitian melakukan pembelajaran sebanyak empat kali, yaitu pada hari senin, selasa, rabu, kamis. Jadi selama penelitian berlangsung subjek penelitian melakukan proses pembelajaran sebanyak 16 kali pertemuan.

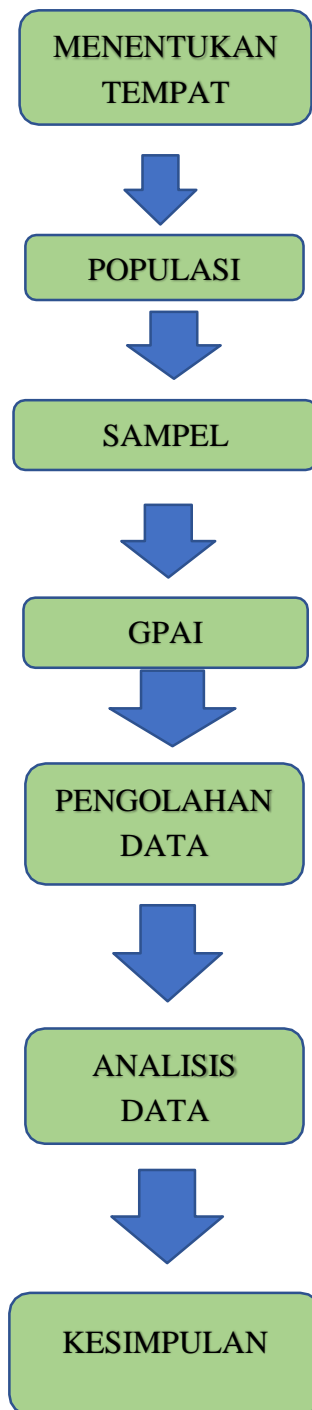
➤ Pelaksanaan tes.

Tes dilaksanakan sebelum dan setelah eksperimen selesai, dengan memberikan Latihan sesuai dengan tes keterampilan bermain sepakbola

➤ Penyusunan laporan hasil eksperimen, termasuk dari penyusunan laporan peneliti ini. Untuk lebih rinci pelaksanaan penelitian meliputi tahapan dan jenis-jenis kegiatan.







**Gambar 3.1** Alur Penelitian

### 3.7 Analisis Data

Proses analisis dimulai dari awal sampai dengan akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan sesuai pada karakteristik, fokus masalah serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu dan kelompok. Lembar observasi keterampilan bermain sepak bola menjadi rujukan penilaian dari kemajuan belajar siswa. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu hasil evaluasi belajar siswa didapatkan dari tes kinerja siswa,

Berikut perhitungan kinerja siswa berdasarkan GPAI menurut Memmert dan Harvey (2008):

1. Keterlibatan dalam permainan = jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat + jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan tidak efektif + jumlah.
2. Melaksanakan keterampilan (SEI) = jumlah melakukan keterampilan efektif : (jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan yang tidak efektif).
3. Keputusan yang diambil (DM) = jumlah keputusan tepat yang dibuat : (jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan yang tidak tepat dibuat).
4. Nilai Performance Siswa = [ DMI = SEI + BASE ] : 3 (jumlah komponen yang digunakan).
5. Nilai akhir  $\frac{\text{nilai performancesiswa}}{x} \times 100$  (hlm 227)

Penelitian menggunakan lembar observasi berupa GPAI yang diadopsi dari Memmert dan Harvey, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi berisikan komponen keterampilan bermain sepak bola, yang dilihat dari keputusan yang diambil (*Decision Marking*), melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*), Penyesuaian (*adjust*), Melindungi (*cover*), Memberikan dukungan (*support*), Menjaga/ menandai (*Guard/Mark*), dan perlindungan (*Base*) yaitu nilai sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang



### 3.8 Mencari Penilaian Acuan Normal (PAN)

Batas daerah dalam kurve	Nilai	Kategori
$M + 1,8 S$ atau lebih	A	Sangat Baik
Antara $M+ 0,6 S$ dan $M+ 1,8 S$	B	Baik
Antara $M-0,6 S$ dan $M+0,6S$	C	Cukup
Antara $M-1,8 S$ dan $M-0,6 S$	D	Kurang
kurang dari $M-1,8 S$	E	Sangat Kurang

**Tabel 3.4. Penilaian Acuan Norma (PAN)**

Untuk mengetahui kedudukan siswa pada kelompoknya peneliti menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN). Penilaian ini dilakukan agar kemampuan siswa dapat dilihat kriteria dan dibandingkan skor siswa dengan rata-rata, hal tersebut diungkapkan oleh Suntoda (2009, hlm. 5) adalah “Penilaian menggunakan acuan normatif ini dilakukan yaitu membandingkan skor siswa dengan rerata skor kelompoknya sebagai norma”. Pendekatan ini pada dasarnya bertitik tolak dari penggunaan kurva normal, rerata (*Mean*) kelompok dan simpangan baku yang menjadi acuannya. Penggunaan Penilaian Acuan Norma (PAN) digunakan akan mempermudah membandingkan skor setiap siswa dengan nilai rata-rata, sehingga setiap nilai yang di dapatkan siswa lebih objektif.