

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian memiliki fungsi yang signifikan dalam mencari informasi data yang dibutuhkan untuk memecahkan berbagai masalah yang bertujuan memberikan solusi atau jawaban dari masalah tersebut. Metode penelitian merupakan cara yang digunakan oleh peneliti pada pengumpulan data penelitian. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan suatu metode yang relevan dengan tujuan yang ingin dicapai (Arikunto (2006: 160). Metode penelitian adalah suatu cara untuk memecahkan sebuah masalah dengan prosedur-prosedur dan alat- alat tertentu, sehingga apa yang diharapkan dalam penelitian itu dapat tercapai.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan terhadap variabel yang data-datanya belum diketahui sehingga perlu dilakukan proses manipulasi melalui pemberian perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian yang kemudian diukur dampaknya (data yang akan datang).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian *Pretest- Posttest Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2017, hlm.76) terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, lalu hasil dari pretest tersebut menjadi penilaian awal dalam memberikan perlakuan hingga menuju posttest (tes akhir).

Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O1	X2	O2

Gambar 3.1 Desain *Pre-test-Post-test Control Group Design*

Sumber: Sugiyono (2001, hlm. 64)

Keterangan:

O1 : *Pre-test* (tes awal) kelompok eksperimen, sebelum diberi perlakuan.

O1 : *Pre-test* (tes awal) kelompok kontrol, sebelum diberi perlakuan.

X1 : Perlakuan kelas eksperimen (*treatment*)

X2 : Perlakuan kelas kontrol (*treatment*)

O2 : *Post-test* (tes akhir) kelompok eksperimen (pemberian model pembelajaran *Experiential Learning* 3x pertemuan dalam seminggu) setelah diberi perlakuan (*treatment*)

O2 : *Post-test* (test akhir) kelompok kontrol (pemberian model tradisional)

Berdasarkan desain di atas, dalam penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang belajar melalui model pembelajaran *Experiential Learning* 3x pertemuan dalam seminggu (diberi perlakuan) dan kelompok tradisional yang belajar dengan model pembelajaran tradisional 3x pertemuan dalam seminggu dengan guru mata pelajaran penjas di sekolah tersebut.

Penulis menentukan kelas eksperimen dengan pembelajaran 3x pertemuan seminggu dalam Intrakurikuler karena pembelajaran 1x pertemuan dalam seminggu peserta didik tidak mengalami pengulangan pembelajaran, sehingga tidak akan efektif terhadap hasil belajar. Menurut Djoko Pekik (2004) dalam melakukan latihan sebaiknya frekuensi latihan dilaksanakan paling sedikit tiga kali seminggu, baik untuk olahraga kesehatan maupun untuk olahraga prestasi.

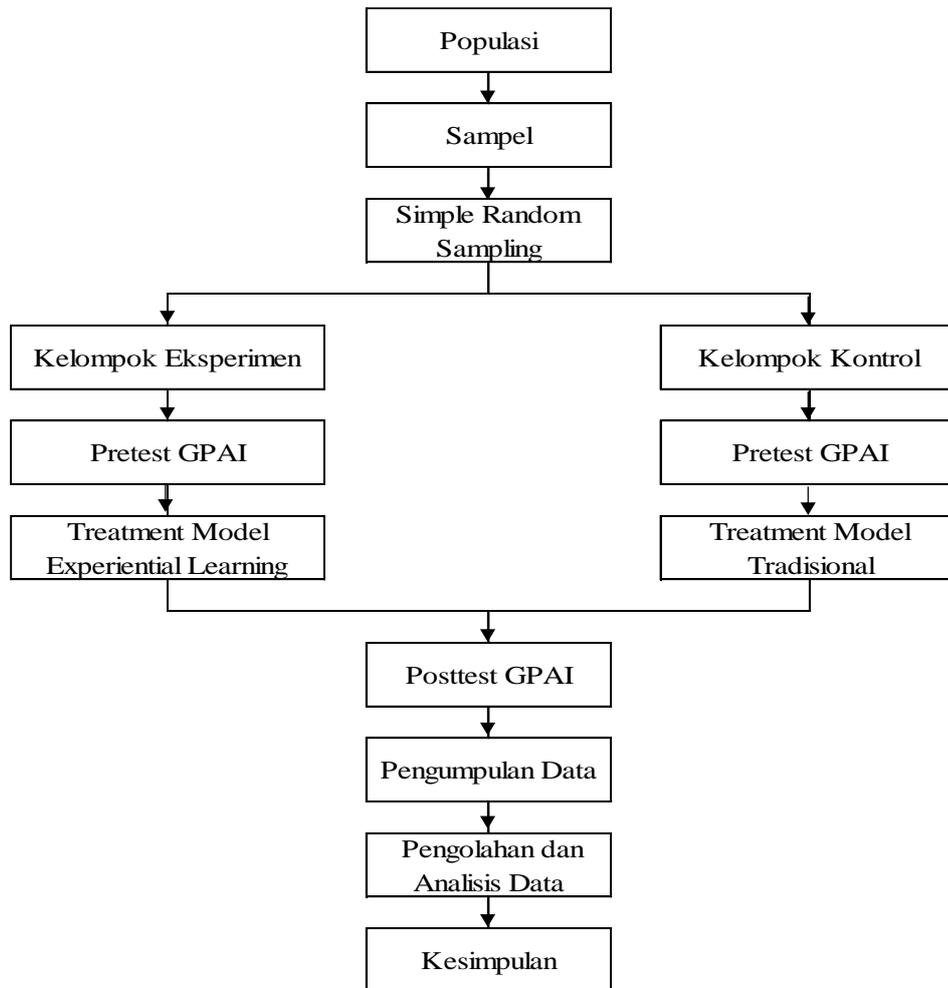
Dalam meningkatkan kebugaran perlu latihan 3-5 kali per minggu. Thorndike mengemukakan beberapa hukum tentang belajar, dalam penelitian ini khususnya pendidikan jasmani guru memastikan kesiapan (*Law of readiness*) peserta didik dalam belajar, agar stimulus yang diberikan dapat diterima baik oleh peserta didik dan memunculkan respon yang diinginkan. Stimulus yang diberikan hendaknya sering diulang (*Law of exercise*) agar hubungan stimulus respon semakin kuat salah satunya dengan memberikan latihan ataupun penekanan konsep oleh guru. Selain itu, hubungan ini juga dapat diperkuat dengan memberikan penghargaan (*Law of effect*) kepada peserta didik. Sehingga menimbulkan kepuasan bagi mereka dan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar (Dina Amsari, 2018).

Isna Nurul A, 2023

PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

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

Kemudian dalam penelitian ini penulis merancang langkah-langkah penelitian tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.2 Langkah Penelitian

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1. Populasi

Populasi merupakan suatu individu yang akan dijadikan sebagai objek penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Sejalan dengan teori yang dikemukakan Darajat dan Abduljabar (2014) populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karateristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudiaan ditarik kesimpulan, sedangkan menurut Wahyuningrum (2020) menjelaskan bahwa populasi dapat diartikan sebagai himpunan atau kumpulan dari semua objek atau peristiwa yang akan diteliti.

Isna Nurul A, 2023

PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

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

Berdasarkan pendapat diatas dapat digambarkan bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah sebuah totalitas sumber data secara keseluruhan. Maka dalam penelitian ini, peneliti menentukan populasi yang diteliti adalah semua peserta didik kelas XI Jurusan IPS SMA Negeri 9 Bandung tahun pembelajaran 2022/2023 yang terdiri dari 5 kelas yaitu XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4 XI IPS 5 dengan jumlah peserta didik 180 peserta didik.

3.2.2. Sampel

Penelitian menggunakan probability sampling dengan teknik simple random *sampling*. Menurut Derajat dan Abduljabar (2014). *Probabilty sampling* memberikan peluang yang sama bagi setiap unsut atau anggota populasi untuk dipilih mejadi anggota sampel. Sedangkan Menurut Oktavia (2015) *simple random sampling* merupakan pengambilan sampel secara acak dengan teknik undian dan tabel bilangan atau angka random. Apabila populasi penelitian kurang dari 100, sampel diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sedangkan apabila populasi penelitian lebih dari 100, maka pengambilan sampel 10%-15% atau 20%-25% atau lebih (Arikunto, 2002: 12).

Semua kelas XI IPS yang melakukan tes uji homogenitas, semua kelas dinyatakan homogen, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Simple random sampling. Menurut Dermawan Deni (2013, hlm. 146) Simple random sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada populasi untuk dijadikan sampel. Teknik ini digunakan karena peneliti menggunakan dua kelas yaitu satu sebagai kelas kontrol dan satu sebagai kelas eksperimen. Sampel diambil sebanyak dua kelas dari 5 kelas yang ada di kelas XI IPS , dua kelas yang terpilih tersebut diundi mana yang menjadi kelas kontrol dan mana yang menjadi kelas eksperimen.

Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut :

- a) Menulis nama peserta didik dari kelas XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4, XI IPS 5 pada selemba kertas kecil.

Isna Nurul A, 2023

**PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL
BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA**

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

- b) Menggulung kertas kecil bertuliskan nama peserta didik di setiap kelasnya.
- c) Memasukkan gulungan-gulungan kecil tersebut ke dalam kaleng atau tempat sejenis.
- d) Mengocok baik-baik kaleng tersebut sehingga akan keluar enam gulungan kertas dari setiap kelas.
- e) Tiga puluh gulungan kertas tersebut diundi lagi untuk menentukan mana yang kelas eksperimen dan mana yang kelas kontrol.

Berdasarkan langkah-langkah di atas di peroleh hasil dari penjelasan tersebut peneliti menentukan 15 peserta didik sebagai sampel untuk kelas eksperimen dan 15 peserta didik sebagai kelas kontrol.

3.3 Definisi Operasional Penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa istilah yang harus dirinci secara operasional untuk menghindari adanya penafsiran yang salah. Penjelasan mengenai beberapa istilah tersebut diantaranya:

- a. Model *Experiential Learning* adalah bahwa peserta didik belajar, dan tidak hanya menikmati sebuah pengalaman (*Knobloch, 2003; Kolb, 1984*). Guru yang berkeinginan untuk melaksanakan siklus belajar harus menjadi fasilitator, ahli, evaluator, dan pelatih adalah penting bahwa instruktur memulai pengalaman dengan minat peserta didik dalam pikiran sehingga peserta didik dapat menarik makna dari pengalaman.
- b. Keterampilan bermain yang dikembangkan oleh *Griffin, Mitchel, dan Oslin (1997)*. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain peserta didik yaitu Kembali ke pangkalan, menyesuaikan diri, membuat keputusan, melaksanakan keterampilan tertentu, memberi dukungan, melapis teman, dan menjaga atau mengikuti gerak lawan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Menurut Sugiyono (2017) pada instrumen penelitian adalah alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Menurut Arikunto (2000) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dapat dipermudah olehnya. Sumadi (2008) pengertian instrumen dalam lingkup evaluasi didefinisikan sebagai perangkat untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang mencakup hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus terlebih dahulu menyiapkan instrumen yang akan digunakan. Instrumen penelitian yaitu suatu alat yang digunakan dalam mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Pada penelitian ini, peneliti akan meneliti tentang “Pengaruh Model *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bermain Sepak Bola” maka instrumen yang dibuat adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar.

Pengukuran keterampilan bermain sepak bola, menggunakan tes yang sudah baku dari L.L. Griffin, S.A. Mitchell, dan J.L. Oslin, 1997 (dalam Metzeler.2005; hlm:423), yaitu *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) dan *Sports Team Assessment Procedure* (TSAP) adalah dua alat penting yang digunakan untuk mengukur kinerja permainan peserta didik selama pelajaran. Griffin, Mitchel, dan Oslin (1998) menciptakan GPAI untuk membantu guru mengamati dan mengukur kinerja peserta didik, misalnya membuat keputusan, bergerak dengan tepat, melaksanakan keterampilan selama permainan. Ukuran kinerja GPAI menurut Griffin, Mitchel, dan Oslin (2006) meliputi: “(a) Keterlibatan *Game*, (b) Indeks Pengambilan Keputusan (DMI), (c) Indeks Eksekusi *Skill* (SEI), (d) Indeks Dukungan (SI), dan (e) Kinerja *Game* untuk unit *game* invasi”. Griffin, Mitchel, dan Oslin (2006, hal. 500) juga menguraikan rumus untuk menghitung setiap

Isna Nurul A, 2023

PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

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

ukuran kinerja permainan selama pengamatan sistematis guru adalah sebagai berikut: “Index Pengambilan Keputusan atau *Decision Making Index (DMI)* = jumlah keputusan yang tepat/efisien dibagi jumlah keputusan yang tidak tepat/efisien.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu instrumen keterampilan bermain sepak bola yang dikembangkan oleh *Griffin, Mitchel, dan Oslin (1997)* Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain peserta didik, yaitu:

- 1) Kembali ke pangkalan (*Home Base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu keterampilan gerak 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 , serta saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
- 4) Melaksanakan keterampilan tertentu (*Skill Execution*). Setelah membuat keputusan , barulah seorang pemain melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya.
- 5) Memberi dukungan (*Support*), setiap pemain yang berusaha mendukung teman seregunya yang sedang melaksanakan keterampilan tertentu.
- 6) Melapis teman (*Cover*). gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai Bola.
- 7) Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*Guard Of Mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang menguasai Bola atau tanpa penguasaan Bola.

Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada lima aspek penilaian penampilan bermain peserta didik, yaitu menyesuaikan diri (*Adjust*) (Tepat atau Tidak Tepat), membuat keputusan (*Decision Making*) (Tepat atau Tidak Tepat), melaksanakan keterampilan tertentu (*Skill Execution*) (Efisien atau Tidak Efisien), memberi dukungan (*support*) (Tepat atau Tidak Tepat), dan Melapis Teman (*Cover*) (Tepat atau Tidak Tepat).

Berikut dapat dilihat pada tabel 3.1 adalah format yang dipakai untuk menilai hasil belajar keterampilan bermain sepak bola pada peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 9 Bandung, untuk penilaiannya memberi tanda ceklis “✓” pada masing-masing aspek yang disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan.

Tabel 3. 1 Format Penilaian *Game Performance Assesement Instrument*

NO	NAMA	Kemampuan pemahaman bermain										Jumlah	Nilai Akhir
		<i>Adjust</i>		<i>Decision making</i>		<i>Skil execution</i>		<i>Support</i>		<i>Cover</i>			
		T	TT	T	TT	E	TE	T	T	T	TT		
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.

Isna Nurul A, 2023

PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

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

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

Selanjutnya, GPAI diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain atau disingkat IPPB. Aspek- aspek yang diobservasi dalam IPPB termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari IPPB adalah sifatnya fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu di amati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang akan diberikan saat itu. Setelah data diperoleh, maka data yang ada diolah menggunakan *Microsoft excel* agar data yang kita butuhkan dapat dianalisis.

Isna Nurul A, 2023

**PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL
BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA**

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

Berdasarkan standar kompetensi dan fasilitas yang ada di sekolah, maka dalam penelitian ini, terdapat lima komponen yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain peserta didik, yaitu menyesuaikan diri (*Adjust*), membuat keputusan (*Decision making*), melaksanakan keterampilan tertentu (*Skill execution*), memberi dukungan (*Support*) dan melapis teman (*Cover*).

Tabel 3. 2 Kriteria Keterampilan Bermain Sepak Bola

Komponen penampilan bermain	Kriteria
1. Menyesuaikan diri (<i>Adjust</i>)	Pemain dapat mengetahui saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan situasi
2. Keputusan yang diambil (<i>Decision making</i>)	Keputusan yang diambil pemain dalam situasi-situasi permainan, baik pada saat menyerang atau bertahan.
3. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melakukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang digunakan.
4. Memberikan dukungan (<i>Support</i>)	Memberikan dukungan kepada teman seregunya baik pada saat bertahan maupun menyerang.
5. Melapis teman (<i>Cover</i>)	Melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang bergerak kearah lawan yang menguasai bola

Berikut dapat dilihat pada tabel gambar mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan permainan peserta didik 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 efektif + jumlah penyesuaian yang tepat
Standar Menyesuaikan Diri (SMD)	Jumlah keputusan yang tepat : jumlah keputusan yang tidak tepat
Standar Mengambil Keputusan (SMK)	Jumlah keputusan yang tepat : jumlah keputusan yang tidak tepat

Isna Nurul A, 2023

PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

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

Tabel 3.3 Cara Penilaian GPAI (Lanjutan)

Indeks	Cara Penjumlahan
Standar Keterampilan (SK)	Jumlah keterampilan yang efisien : jumlah keterampilan yang tidak efisien
Standar Memberi Dukungan (SMD)	Jumlah pemberi dukungan yang tepat : jumlah pemberi dukungan yang tidak tepat
Standar Melapis Teman (SMT)	Jumlah melapis teman yang yang tepat : jumlah melapis teman yang tidak tepat
Penampilan Permainan	[SMD+SMK+SK+SMD+SMT] : 5 (jumlah indeks yang digunakan)

3.5 Prosedur Penelitian

Frekuensi pada penelitian ini dilakukan sebanyak 3x pertemuan dalam seminggu. Penelitian ini dilakukan sebanyak 16x pertemuan termasuk *pretest* dan *posttest*. Menurut Sarwono dan Ismaryati (1999) frekuensi jumlah ulangan latihan minimal 10 kali dan maksimal 20 kali. Adapun prosedur dari rancangan penelitian tersebut di atas dari sebelum penelitian sampai akhir penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) Tahapan I
 - a) Merumuskan masalah dan tujuan penelitian
 - b) Menentukan sekolah yang akan dijadikan sebagai daerah pelaksanaan penelitian
 - c) Menghubungi pihak sekolah serta menghubungi pengajar mata pelajaran bersangkutan
 - d) Membuat surat izin penelitian
 - e) Menentukan sampel penelitian
 - f) Menyiapkan program pembelajaran yang akan diberikan.

Isna Nurul A, 2023

PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

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

2) Tahapan II

- a) Memberikan berupa *pretest* pada sampel penelitian untuk menentukan kondisi awal
- b) Memberikan perlakuan (*treatment*) pada sampel penelitian, yaitu dengan memberikan pembelajaran *experiential learning* 3x pertemuan dalam seminggu dalam pembelajaran penjas
- c) Memberikan *posttest* pada sampel penelitian buat mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar terdapat materi yang disampaikan sesudah diberikan perlakuan.

3) Tahapan III

- a) Mengolah dan menganalisis data hasil *Post-test*.
- b) Menganalisis hasil penelitian
- c) Menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data untuk menjawab perseteruan penelitian.

3.6 Analisis Data

Analisis data akan dilakukan dengan menggunakan teknis analisis data kuantitatif dalam bentuk presentase sesuai dengan kurikulum di sekolah, untuk melihat tingkat keberhasilan peserta didik dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran digunakan lima kategori yaitu:

Tabel 3.4 Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran Peserta didik Dan Guru Dalam %

No	Tingkat Keberhasilan	Predikat Keberhasilan
1.	86-100 %	Sangat tinggi
2.	71-85 %	Tinggi
3.	56-70 %	Sedang
4.	41-55 %	Rendah
5.	<40 %	Sangat rendah

Sumber: journal.uny.ac.id

Isna Nurul A, 2023

PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

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

Teknik analisis data penelitian merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam sebuah proses penelitian karena disinilah hasil penelitian akan terlihat. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Setelah data terkumpul maka data tersebut diklarifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. (Suharasimi Arikunto, 1996: 224).

Data yang bersifat kualitatif digambarkan menggunakan istilah-kata atau kalimat, dipisah- pisahkan menurut kategori buat memperoleh konklusi. Sedangkan data kuantitatif berwujud angka-nomor hasil pengukuran atau perhitungan. Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

Teknik analisis data yang dipergunakan buat menganalisis data penelitian yang sudah terkumpul. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan software *SPSS25 for Windows* yaitu :

1. Analisis Data Deskriptif menggunakan *Descriptive Statistics*.
2. Uji Normalitas menggunakan *Shapiro Wilk Test* melalui pendekatan *Asymp/ Exact* pada p value > 0,05.
3. Uji Homogenitas menggunakan *levene test* pada p value > 0,05.
4. Uji T Paired menggunakan Uji Paired Samples Tes/ Uji *Wilcoxon* pada p value < 0,05
5. Uji perbandingan menggunakan Uji Independent sample t-test/ Uji *Mann Whitney* pada p value < 0,05.

3.7 Pengolahan Data

Berikut merupakan langkah-langkah yang ditempuh dalam pengolahan data penelitian ini meliputi:

- 1) Mengumpulkan data dengan menyebarkan angket motivasi belajar yang sudah diisi oleh responden.

Isna Nurul A, 2023

PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

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

- 2) Menguji normalitas dan homogenitas data
- 3) Perhitungan pengolahan data menggunakan Uji-t.

Statistik merupakan yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut :

Mencari nilai rata-rata (*mean*) kedua variabel dengan rumus:

$$Mx = \frac{\sum x}{N} \text{ dan } My = \frac{\sum y}{N}$$

Keterangan:

Mx : *mean* hasil *pretest*

My : *mean* hasil *posttest*

$\sum x$: jumlah seluruh nilai *pretest*

$\sum y$: jumlah seluruh nilai *posttest*

N : jumlah sampel

Mencari gain (d) antara *pretest* dan *posttest* $d = \text{posttest} - \text{pretest}$.

Mencari mean gain (d) antara *pretest* dan *posttest* dengan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md : mean gain atau selisih antara *pretest* dan *posttest*

$\sum d$: jumlah gain secara keseluruhan

N : jumlah sampel

Tabel 3.5 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
➤ 76	Efektif

Sumber: Hake,R.R, 1999

Isna Nurul A, 2023

PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

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

Menghitung nilai kuadrat deviasi

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

$\sum d^2$: jumlah gain setelah dikuadratkan

$\sum d$: jumlah gain

N : jumlah sampel

Mencari nilai thitung

$$\text{Thitung} = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum x^2 d}}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md : mean gain atau selisih antara *posttest* dan *pretest*

$\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

N : jumlah sampel

Pengolahan data hasil penelitian digunakan dua teknik, yaitu analisis deskriptif dan analisis uji normalitas.

3.7.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar keterampilan bermain sepak bola yang diperoleh peserta didik. Guna mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil belajar keterampilan bermain sepak bola pada peserta didik, maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

a. Membuat tabel distribusi frekuensi

Untuk membuat tabel distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama, maka dilakukan sebagai berikut:

- 1) Tentukan nilai rentang, yaitu data terbesar dikurangi data terkecil. $J = X_{\text{maks}} - X_{\text{min}}$.
- 2) Tentukan banyak kelas interval yang diperlukan. Dapat digunakan aturan Sturges, yaitu:

$K = 1 + 3,3 \log n$ dengan n = menyatakan banyaknya data dan hasil akhir dijadikan bilangan bulat.

Isna Nurul A, 2023

PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

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

- 3) Tentukan panjang kelas interval (P), yaitu hasil bagi rentang dengan banyaknya kelas - $P = 48$.
- 4) Pilih ujung bawah kelas interval pertama yang bisa diambil sama dengan data terkecil atau nilai data yang lebih kecil dari data terkecil, tetapi selisihnya harus kurang dari panjang kelas yang telah ditentukan, selanjutnya tabel diselesaikan dengan menggunakan nilai-nilai yang telah dihitung.
- 5) Dengan panjang kelas interval (p) yang telah ditentukan, maka banyaknya data mulai dihitung dengan data yang lebih kecil dari data terkecil sampai pada panjang kelas interval (p) yang telah ditentukan tersebut, dan begitu seterusnya.

3.7.2 Uji Normalitas

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 signifikansi (*sig.*) atau P-Value (*p-value*) pada tabel *Test of Normality* bagian Shapiro Wilk kemudian dibandingkan dengan taraf signifikansi alpha (α) 0.005.

Tabel 3.6 Dasar Pengambilan Keputusan Uji Normalitas

Kriteria	Keputusan
Jika nilai <i>Sig.</i> Atau <i>P-value</i> > 0.005.	Data berdistribusi normal
Jika nilai <i>Sig.</i> Atau <i>P-value</i> < 0.005.	Data tidak berdistribusi normal

3.7.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data homogen atau tidak homogen. Teknik parametrik ini berasumsi bahwa sampel di peroleh dari populasi dengan varian yang sama, berarti bahwa skor untuk masing – masing kelompok serupa. Pada uji homogenitas menggunakan *Leven's*. berdasarkan Kusumah et al., (2019) dasar pengambilan keputusan yang digunakan yaitu :

- a) Jika nilai $Sig > 0,05$, maka distribusi data homogen.
- b) Jika nilai $Sig < 0,05$, maka distribusi data tidak homogen.

Isna Nurul A, 2023

PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

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

Hal seperti ini berhubungan dengan pengujian selanjutnya dalam penelitian ini penulis menganalisis data penelitian dengan menguji normalitas, menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Dengan populasi sebagai berikut:

1. Langkah pertama mempersiapkan data yang ingin di uji dalam *file doc*, *excel*, atau yang lainnya untuk mempermudah tahapan selanjutnya.
2. Selanjutnya buka program *SPSS*
3. Pilih menu *analyze*
4. Klik menu *descriptive statistics*, pilih submenu *explore*
5. Di *option* centang menu *normality* (normal)
6. Klik OK untuk mengakhiri perintah. Selanjutnya, lihat tampilan tabel *output* yang muncul di SPSS, maka data akan muncul.

Rumus manual Uji Normalitas :

$$X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

X^2 = Nilai X^2

O_i = Nilai Observasi

E_i = Nilai harapan

3.7.4 Uji Hipotesis

3.7.4.1 Independent Sample t-Test

Dalam pengujian hipotesis menggunakan t-test. Setelah data masuk maka data bisa diolah menggunakan rumus t-test sebagai berikut :

$$a. \quad t_{hitung} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1}{n_1} + \frac{S_2}{n_2}}}$$

$$b. \quad t_{tabel} = n_1 + n_2 - 2$$

Isna Nurul A, 2023

PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

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

Membandingkan antara t hitung dan t tabel dengan dasar pengambilan keputusan :

Tabel 3.7 Dasar Pengambilan Keputusan Uji T

Kriteria	Keputusan
Jika nilai t-hitung $>$ t tabel	Ho ditolak artinya terdapat perbedaan
Jika nilai t hitung $<$ t tabel	Ho diterima artinya tidak ada perbedaan