

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

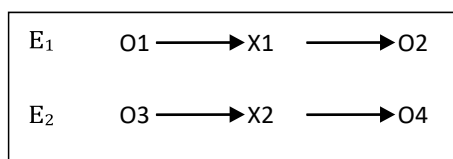
Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2012), bahwa Metode Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini, akan menggunakan metode penelitian eksperimen, yaitu peneliti akan memberikan treatment yang berlangsung selama 16 kali pertemuan atau selama ± 6 minggu. Hal ini berdasarkan teori, Menurut Harre (dalam Nurulfa dan Gading 2018), menjelaskan 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).

Waktu yang dibutuhkan untuk penelitian ini adalah 16 kali pertemuan, dengan rincian sebanyak 2 pertemuan untuk melakukan tes, yaitu pertemuan awal untuk melakukan tes awal (*pre-test*) dan pertemuan akhir untuk melakukan tes akhir (*post-test*), kemudian perlakuan pendekatan taktis dan teknis sebanyak 14 kali pertemuan.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain *Two Group Pretest Posttest* yakni rancangan eksperimen yang dilakukan pada dua kelompok berbeda yang mendapatkan latihan yang berbeda. Menurut Sugiyono (2015), 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. Maka mekanisme desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Desain penelitian *Two Group pretest-posttest group*

Keterangan :

- E₁ adalah kelompok eksperimen 1 dengan menggunakan pendekatan taktis
- E₂ adalah kelompok eksperimen 2 dengan menggunakan pendekatan teknis
- O₁ adalah tes awal atau observasi awal
- O₃ adalah tes awal atau observasi awal
- X₁ adalah perlakuan dengan menggunakan pendekatan taktis
- X₂ adalah perlakuan dengan menggunakan pendekatan teknis
- O₂ adalah tes akhir atau observasi akhir
- 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 futsal di SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI BANDUNG. Sebagai populasi dan sampel.
3. Guru PJOK SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI BANDUNG, dan pelatih futsal sebagai observer untuk membantu mengobservasi.

3.3 Populasi Dan Sample

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2012), Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pernyataan tersebut populasi merupakan sekumpulan orang yang berada dalam suatu wilayah tertentu, yang memiliki kualitas dan karakteristik individual masing-masing. Dalam penelitian ini, yang dijadikan populasi adalah 20 siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA LABSCHOOL UPI BANDUNG.

2. Sample

Sampel merupakan sebagian atau perwakilan dari populasi sehingga hasil penelitian yang berhasil diperoleh dari sampel dapat digeneralisasikan pada populasi. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2012), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi sampel merupakan perwakilan atau bagian dari kelompok dengan karakteristik tertentu yang dimiliki oleh populasi. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu teknik sample jenuh. Menurut Sugiyono (2012), sample jenuh yaitu teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Penulis menggunakan sample jenuh karena jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Penggunaan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa putra yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMA LABSCHOOL UPI BANDUNG dengan jumlah 20 orang. Dalam menentukan bagian kelompok taktis dan teknis penulis menentukan secara acak menggunakan aplikasi spinner online.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam mengumpulkan data dari suatu sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrumen dan teknik pengumpulan data. Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2009), mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah Alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis.

Untuk melakukan tes keterampilan bermain futsal, peneliti menggunakan instrumen *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Gariffin, Mitchell dan Oslin (1997) telah menciptakan suatu instrument penelitian yang diberi nama *Game Performance Assesment Intrument* (GPAI). Untuk selanjutnya, GPAI diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Intrumen Penilaian Penampilan

Bermain singkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung.

Sementara Mitchellm, Griffin dan Oslin (dalam Sucipto 2019), menjelaskan bahwa ukuran kerja GPAI 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* invansi. Kemudian Mitchellm, Griffin dan Oslin (dalam Sucipto 2019), menguraikan rumus untuk menghitung rumusan kinerja pemain selama pengamatan sistematis adalah sebagai berikut : Index Pengambilan Keputusan atau *Decision Making Index* (DMI) = Jumlah keputusan yang tepat/efisien dibagi jumlah keputusan yang tidak tepat/efisien

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 seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan 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 tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau melempar.
6. Melapis teman (*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 mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Dari ketujuh komponen tersebut peneliti berfokus kepada tiga aspek komponen yang akan diamati pada permainan futsal seperti yang tercantum pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.1
Aspek yang diambil dari GPAI

Aspek	Kriteria
Memberi dukungan (<i>Support</i>)	Pemain berusaha memberi semangat kepada teman yang melakukan kesalahan. Pemain melakukan dukungan dengan membuka ruang tanpa kawalan agar mudah menerima operan bola.
Membuat keputusan (<i>Decision making</i>)	Pemain berusaha memberikan passing bola kepada teman yang berdiri bebas. Pemain berusaha menggiring bola ke ruang yang kosong. Pemain mampu melakukan tendangan ke arah gawang dengan tidak terburu-buru.
Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>Skill execution</i>)	Pemain melakukan akurasi operan satu sentuhan dengan rekannya. Pemain melakukan operan dengan mendatar kebawah tidak melambung. Pemain mampu menggiring bola dengan cepat dan lincah. Pemain mampu melakukan tendangan satu sentuhan ke arah gawang.

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 keterampilan bermain futsal.

Setelah peneliti menentukan aspek komponen yang akan di amati selanjutnya peneliti dibuat menjadi lembar observasi untuk mengukur atau mengamati komponen-komponen yang dijadikan penilaian dalam permainan futsal tersebut. Formatnya adalah sebagai berikut :

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									
Dst									
Rata-Rata									
Simpangan Baku									

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

Format yang dipakai untuk menilai keterampilan bermain futsal, untuk penilaiannya memberi tanda ceklis “✓” pada masing-masing aspek yang disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan.

Berikut dapat dilihat pada table dibawah ini 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 / efisien + jumlah keputusan yang tidak tepat / tidak efisien dari tiga (3) komponen.
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)

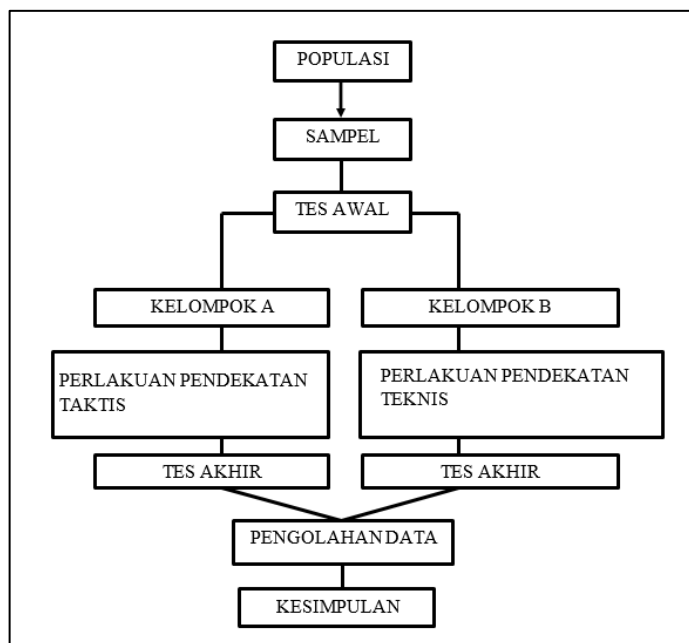
3.5 Prosedur Penelitian

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 SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI BANDUNG
 - 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 pendekatan taktis dan teknis.
 - b. Pemberian perlakuan pendekatan taktis terhadap kelompok R1 dan pendekatan teknis terhadap kelompok R2 selama 14 kali pertemuan.
 - c. Pelaksanaan *post-test* atau tes akhir untuk melihat pengaruh perlakuan pendekatan taktis dan teknis terhadap keterampilan bermain.
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.

Prosedur penelitian yang diterampak seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian

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 pendekatan taktis dan teknis terhadap keterampilan bermain futsal, 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 (Oktavia dan Prasasty 2019). Maksud dari gain score yaitu selisih dari hasil *pretest* dengan *posttest*. Pada penelitian ini penulis akan melakukan uji n-gain score menggunakan software SPSS versi 25 untuk melihat efektifitas Pendekatan taktis dan teknis. Rumus *N-Gain* yang digunakan yaitu :

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

Gambar 3.3 Rumus N-Gain

Ada pula tabel gambaran dari kriteria dan tafsiran efektifitas indeks *N-Gain* menurut Meltzer (2002), adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4

Kriteria Indeks *N-Gain*

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

Tabel 3.5
Kategori Tafsiran Efektifitas *N-Gain Score*

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