

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Metode Penelitian**

Penelitian pada hakikatnya adalah upaya untuk mencari jawaban yang benar dan logis atas suatu masalah yang didasarkan atas data empiris yang terpercaya (Komariah, 2014). Penelitian ini termasuk dalam penelitian menggunakan metode kuantitatif, Penelitian metode kuantitatif merupakan metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu (Sugiyono, 2020).

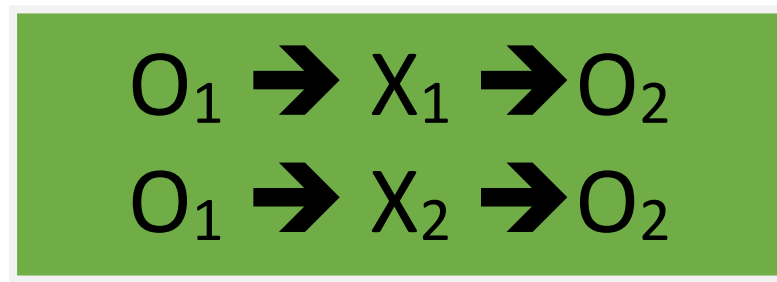
Metode dalam suatu penelitian merupakan salah satu cara yang ditempuh untuk mencapai suatu tujuan. Mengartikan metode penelitian dapat diartikan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013:72). Dalam menggunakan suatu metode tergantung pada penelitian yang ingin dicapai atau dengan kata lain penggunaan suatu metode penelitian harus melihat efektif, efisien dan relevansinya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Experimen* atau *Pre-Experimental (nondesign)*. Pada penelitian ini *Pre-Experimental (nondesign)* Menggunakan seluruh objek dalam kelompok belajar untuk diberikan Treatment (Perlakuan). Dalam metode ini penelitian dilaksanakan pada satu kelompok siswa tanpa ada kelompok pembanding, karna untuk mengetahui peningkatan motivasi diri siswa sebelum dan sesudah treatment diberikan. Kelompok siswa/ eksperimen diberikan Pretest, materi, dan posttest (sumber Sugiyono,2012). Dari uraian yang di atas metode penelitian eksperimen merupakan kegiatan yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat yang diberikan pada suatu subjek penelitian yang kemudian menguji hipotesis sehingga mendapatkan hasil persoalan yang sedang di ungkapkan.

#### **3.2. Desain Penelitian**

Dalam sebuah penelitian digunakan desain yang tepat dan sesuai dengan tuntutan variabel-variabel yang terkandung dan hipotesis yang penulis ajukan, dalam penelitian ini untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. dengan menggunakan

desain ini peneliti dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.



**Gambar 5.**

*one-group pretest-posttest design*

(sumber Sugiyono, 2012 hlm, 111)

**Keterangan :**  $O_1$  = Nilai Pre-test (sebelum diberi treatment)  
 $X_1$  = Treatment Model Problem Based Learning  
 $X_2$  = Treatment Model Direct Learning  
 $O_2$  = Nilai Post-test (sesudah diberi treatment)

Tahapan yang di tempuh dalam prosedur penelitian dengan menggunakan *Pre-Experimental* :

1. Tahap pertama Pretest, siswa terlebih dahulu diberikan tes untuk mengetahui tingkat keterampilan passing dan shooting siswa sebelum diberikan treatment,
2. Tahap kedua Treatment, siswa diberikan latihan atau Treatment sesuai dengan gaya mengajar model problem based learning dan direct learning yang telah direncanakan oleh peneliti.
3. Tahap Ketiga Posttest, Pada proses ini siswa melaksanakan test akhir untuk mengetahui sejauh mana perkembangan keterampilan passing dan shooting siswa setelah diberikan treatment.

### 3.3. Populasi dan Sampel

#### 3.3.1. Populasi dalam penelitian

Populasi dalam suatu penelitian merupakan kumpulan individu yang akan diteliti atau sebagian variabel-variabel yang akan di amati dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2014) Menyatakan bahwa populasi adalah suatu daerah generalisasi yang terdiri dari: Objek/subyek yang mempunyai besaran dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk

dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Margiono (2014) Populasi adalah semua data yang menarik bagi kita dalam ruang lingkup dan waktu yang ditentukan oleh peneliti.

“Populasi adalah suatu generalisasi yang terdiri dari subjek-subjek yang mempunyai jumlah dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”(Sugiyono, 2013). Dari Penjelasan di atas, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII, VIII, dan IX di SMPN 3 Gandrungmangu.

### 3.3.2. Sampel dalam penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan di teliti (Arikunto,2006),menurut Margiono (2014) sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh yang di ambil dengan menggunakan cara cara tertentu. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu simple random sampling yaitu pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak. Peneliti mengambil sampel siswa Esktrakulikuler Futsal di SMPN 3 Gandrungmangu.

## 3.4. Lokasi & waktu

3.4.1. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMPN 3 Gandrungmangu, kabupaten Cilacap, Jawa tengah.

3.4.2. Waktu Penelitian dilaksanakan selama 8 kali pertemuan sudah bisa melihat perubahan keterampilan seseorang yang didasari oleh teori keterampilan gerak Fit dan Ponser (Abdul Khasib Al Fikri dkk, dalam Jurnal Pendidikan Konseling, VOL 4, NO 5, 2022) yaitu pada bulan Februari 2023.

## 3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan angket Menurut Cronbach (1960) dalam winarno, (2013) “Tes adalah suatu proses sistematis untuk mengamati perilaku seseorang yang digambarkan dengan menggunakan skala dalam bentuk atau sistem dengan kategori tertentu, sedangkan Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang efisien jika peneliti mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan mengetahuinya. apa yang bisa dilakukan. diharapkan dari responden.

a. Memberikan Pretest

Den Aji Eko Prasetyo, 2023

*PERBANDINGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN DIRECT LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING DAN SHOOTING DALAM FUTSAL DI SMP NEGERI 3 GANDRUNGMANGU CILACAP*

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

Pretest (tes awal), yaitu tes yang dikuganakan sebelum di perlakukan sebuah treatment kepada sampel dan untuk mengetahui kedaan awal sampel.

b. Memberikan posttest

Posttest (tes akhir), yaitu tes yang dilaksanakan setelah pemberian treatment . tes ini bertujuan untuk mengukur hasil dari treatment kepada sampel.

c. Memberikan Treatment

Treatment yaitu suatu kegiatan Latihan untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

### 3.6. Instrumen Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian diperlukan suatu instrumen. Menurut Arikunto (2013, hlm. 192) Instrumen penelitian adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode, sedangkan menurut Sugiyono (2014, hlm. 102) pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa instrumen adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur suatu tes yang bertujuan mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian, Oleh karena itu dalam penelitian ini menggunakan observasi penampilan bermain yang diciptakan oleh Griffin, Mitchell, dan Oslin bernama GPAI (Game Performance Assasement Instrument) yang terdiri dari tujuh komponen yaitu (Sucipto, 2015, hlm. 15):

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. Melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilih.

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 gerakan lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan teknik keterampilan bermain bulutangkis.

Instrumen GPAI bersifat fleksibel, oleh karena itu guru pendidikan jasmani dapat menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamatinya. Sebagai contoh dalam pembelajaran futsal, guru pendidikan jasmani hanya mengambil beberapa komponen yaitu membuat keputusan (*decision making*), melaksanakan keterampilan (*skill execution*), dan memberi dukungan (*support*) karena komponen lainnya dianggap sudah cukup terwakili (Sucipto, 2015, hlm. 103).

Pada penelitian ini, penulis menggunakan tiga komponen GPAI untuk menilai hasil belajar passing dan shooting karena sudah mewakili variabel yang diteliti (*Passing dan Shooting*) antara lain :

1. Membuat keputusan (*decision making*)
2. Melaksanakan keterampilan (*skill execution*)
3. Memberi dukungan (*support*)

Kemudian instrument penilaian Game Performance Assessment Instrument (GPAI) akan dijabarkan sebagai berikut :

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrument GPAI**

Instrumen Penelitian	
Indikator Instrument GPAI	Kriteria
Membuat keputusan ( <i>decision making</i> )	1) Pemain berusaha untuk mengoper( <i>Passing</i> ) pada teman satu tim yang berada diposisi yang baik, untuk memperoleh angka ( <i>shooting</i> ).

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2) Pemain berusaha mengoper bola ke arah teman satu tim di area pertahanan lawan tanpa di rebut oleh lawan (passing).</li> <li>3) Pemain berusaha mencari kesempatan untuk menendang bola ke arah gawang lawan untuk menciptakan skor (shooting).</li> </ol>
Melaksanakan keterampilan (skill execution)	<p>Bola mencapai target, passing, control atau stopball, shooting dan dribbling menggunakan kaki bagian manapun.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Operan (passing) bola terkendali</li> <li>2) Bola operan mengenai sasaran satu tim, dan bola mudah untuk di control atau stopball.</li> <li>3) Melakukan control bola yang efektif</li> <li>4) Melakukan dribbling bola dengan efektif</li> <li>5) Melakukan tendangan (shooting) yang efektif ke arah gawang (on target).</li> </ol>
Memberi dukungan (support)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemain berusaha untuk membuat gol dengan shooting ke gawang lawan, berkomunikasi dengan anggota tim (misalkan meminta bola).</li> <li>2) Pemain bergerak menempati posisi yang kosong atau bebas untuk dapat menerima operan dan melakukan shooting.</li> <li>3) Pemain berusaha membantu ketika melakukan penyerangan</li> <li>4) Pemain berusaha bergerak untuk menutup pertahanan</li> </ol>

**Tabel 2. Instrumen Penilaian GPAI**

No	Nama	<i>Decision Making</i>					<i>Skill Execution</i>					<i>Support</i>					<i>TOTAL</i>
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	
Dst.																	

Keterangan :

- 1) Beri tanda ceklis dan nama siswa.
- 2) Setelah siswa melakukan tes, kemudian tester memberikan penilaian yang ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Kriteria pengukuran atau penilaian yang digunakan pada penelitian ini, yaitu :

**Tabel 3. Kriteria Pengukuran Atau Penilaian**

No	Penilaian	Keterangan
1.	5	Sangat Baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup
4.	2	Kurang
5.	1	Sangat Kurang

Penjelasannya adalah :

Decision making:

Nilai 5 apabila siswa sangat selalu melakukan decision making.

Nilai 4 apabila siswa selalu melakukan decision making.

Nilai 3 apabila siswa beberapa kali melakukan decision making

Nilai 2 apabila siswa kadang-kadang melakukan decision making.

Den Aji Eko Prasetyo, 2023

**PERBANDINGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN DIRECT LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING DAN SHOOTING DALAM FUTSAL DI SMP NEGERI 3 GANDRUNGMANGU CILACAP**

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

Nilai 1 apabila siswa tidak sama sekali melakukan decision making.

Skill execution:

Nilai 5 apabila siswa sangat selalu melakukan skill execution.

Nilai 4 apabila siswa selalu melakukan skill execution.

Nilai 3 apabila siswa beberapa kali melakukan skill execution.

Nilai 2 apabila siswa kadang-kadang melakukan skill execution.

Nilai 1 apabila siswa tidak sama sekali melakukan skill execution.

Support:

Nilai 5 apabila siswa sangat selalu melakukan support.

Nilai 4 apabila siswa selalu melakukan support.

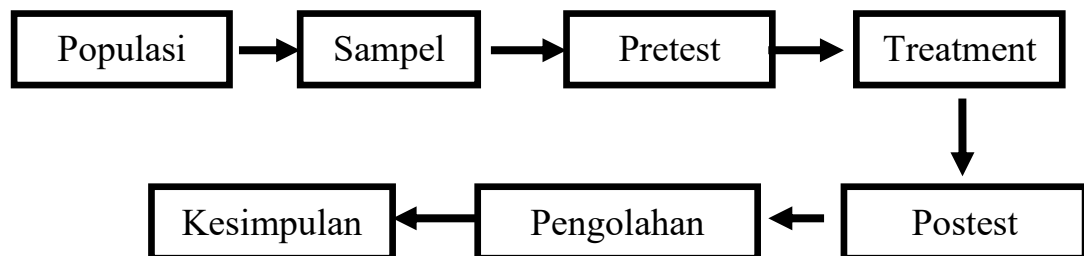
Nilai 3 apabila siswa beberapa kali melakukan support.

Nilai 2 apabila siswa kadang-kadang melakukan support.

Nilai 1 apabila siswa tidak sama sekali melakukan support.

### 3.7. Prosedur Penelitian

Langkah langkah penelitian berdasarkan desain penelitian maka :



### 3.8. Analisis Data

Untuk mengetahui adakah Perbandingan Model Problem Based Learning dan Direct Learning Terhadap Hasil Belajar Passing dan Shooting Dalam Futsal Di SMP Negeri 3 Gandrungmangu Kabupaten Cilacap. Pengolahan data menggunakan Uji t (Test) untuk melihat sejauh mana pengaruh Variabel bebas ( $X_1$  = Model Problem Based Learning) dan ( $X_2$  = Model Direct Learning) terhadap Variabel terikat ( $Y$  = Hasil Belajar Passing Dan Shooting Siswa).

$t_{hitung} < t$  Maka  $H_0$  diterima variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat

$t_{hitung} > t$  maka  $H_1$  diterima variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.

Den Aji Eko Prasetyo, 2023

*PERBANDINGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN DIRECT LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING DAN SHOOTING DALAM FUTSAL DI SMP NEGERI 3 GANDRUNGMANGU CILACAP*

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



Uji Statistik Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif dan analisis statistik uji t atau uji beda (t test) dengan dua rata-rata (paired-samples t test) dengan alat uji menggunakan software SPSS 22. Statistik deskriptif memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata (mean), standard deviation, maksimum dan minimum (Ghozali,2013). Analisis uji t (t test) digunakan untuk pengujian hipotesis, . Pengujian menggunakan uji t ini tergolong dalam uji perbandingan (komparatif) yang bertujuan untuk membandingkan (membedakan) apakah rata-rata kedua kelompok yang diuji berbeda secara signifikan atau tidak.

Analisis Paired-sample t-Test merupakan prosedur yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu group. Artinya analisis ini berguna untuk melakukan pengujian terhadap satu sampel yang mendapatkan suatu treatment yang kemudian akan dibandingkan rata-rata dari sampel tersebut antara menggunakan dan tidak menggunakan treatment dan membandingkan model mana yang lebih efektif dalam pembelajaran futsal.

**Tabel 4.**

**Persiapan untuk menghitung nilai  $t_{hitung}$**

No	Nama	Prestest	Posttest	Skor
1				
2				
3				
4				
Dst				
Jumlah				
Mean				

Analisis data statistika deskriptif merupakan statistik 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:

Den Aji Eko Prasetyo, 2023

**PERBANDINGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN DIRECT LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING DAN SHOOTING DALAM FUTSAL DI SMP NEGERI 3 GANDRUNGMANGU CILACAP**

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

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

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

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:

Den Aji Eko Prasetyo, 2023

**PERBANDINGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN DIRECT LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING DAN SHOOTING DALAM FUTSAL DI SMP NEGERI 3 GANDRUNGMANGU CILACAP**

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

Md : mean gain atau selisih antara posttest dan pretest

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

N : jumlah sampel

Di dalam penelitian alat ukur diperlukan dalam pengumpulan informasi/data seperti yang dijelaskan (Arikunto, 2010) bahwa, “Instrumen merupakan alat bantu bagi peneliti didalam menggunakan metode pengumpulan data”. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan melalui tes keterampilan pre test (data awal) dan post test (data akhir), dimana siswa diberikan kesempatan untuk melakukan bermain bulutangkis.

Untuk mengetahui adakah Perbandingan Model Problem Based Learning Dan Direct Learning Terhadap Hasil Belajar Passing Dan Shooting Dalam Futsal Di SMP Negeri 3 Gandrungmangu Cilacap, dilakukan pengolahan data melalui SPSS 22 for Windows.

### 3.8.1 Uji Statistik Deskriptif

Uji Deskriptif dari tiap-tiap variabel dengan menggunakan mean atau rata-rata skor dan standar deviasi atau simpangan baku.

### 3.8.2 Uji Normalitas

Uji Normalitas memiliki tujuan untuk melihat apakah sebaran data berasal dari data yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas memanfaatkan bantuan SPSS dengan Uji *Kolmogorov-Smirnov*, hipotesis pada uji normalitas ini ialah

H<sub>0</sub>: Data berdistribusi normal

H<sub>1</sub>: Data berdistribusi tidak normal

Intrepetasi hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* dilihat dari nilai signifikansinya apabila *output* hasil pengolahan data lebih dari 0,05 (5%) oleh karenanya, H<sub>0</sub> diterima dan bisa diambil kesimpulan yakni data berdistribusi normal.

### 3.8.3 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah variasi beberapa data dari populasi memiliki varians yang sama atau tidak. Pengujian homogenitas memanfaatkan bantuan SPSS dengan Uji *compare mean one way ANOVA*. Hasil pengambilan keputusan dalam uji homogenitas sebagai berikut.

1. Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka dinyatakan varians tidak sama sehingga tidak homogen.
2. Apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka dinyatakan varians sama sehingga data homogen.

#### 3.8.4 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian menggunakan SPSS dengan uji sebagai berikut:

##### 1. Paired Sample t Test

Pada uji ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari dua model pembelajaran yang berbeda terhadap hasil belajar passing dan shooting dalam futsal. Uji hipotesis yang diajukan adalah

$H_0$  : Tidak ada pengaruh dari dua model pembelajaran yang berbeda terhadap hasil belajar passing dan shooting dalam futsal

$H_1$  : Ada pengaruh dari dua model pembelajaran yang berbeda terhadap hasil belajar passing dan shooting dalam futsal

Pengambilan keputusan pada uji ini dengan melihat nilai signifikansi, apabila nilai  $< 0,05$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Uji Paired Sample T Test menunjukkan apakah sampel berpasangan mengalami perubahan yang bermakna. Hasil uji Paired Sample T Test ditentukan oleh nilai signifikansinya. Nilai ini kemudian menentukan keputusan yang diambil dalam penelitian.

1. Nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0.05$  menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.
2. Nilai signifikansi (2-tailed)  $> 0.05$  menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

##### 2. One-Sample t Test

Pada uji ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perbandingan dari dua model pembelajaran yang berbeda terhadap hasil belajar passing dan shooting dalam futsal. Uji hipotesis yang diajukan adalah.

$H_0$  : Tidak ada pengaruh model problem based learning dan direct learning terhadap hasil belajar passing dan shooting dalam futsal.

$H_1$  : Ada pengaruh model problem based learning dan direct learning terhadap hasil belajar passing dan shooting dalam futsal.

Pengambilan keputusan pada uji ini dengan melihat nilai signifikansi, apabila nilai  $< 0,05$  maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Jika nilai  $> 0,05$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada *output paired sample t test* ini maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.