

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 13 Bandung jalan Raya Cibereum No. 52.

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini penulis melibatkan dua variabel, yaitu: dua variabel bebas (*independent variable*) yaitu gaya mengajar *discovery* dan gaya mengajar komando dan satu variabel terikat (*dependent variable*) yaitu hasil belajar *shooting* bola tangan.

D. Metode Penelitian

Metode penelitian ini merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2006:1). Bertitik tolak dari permasalahan, rumusan masalah dan tujuan penelitian maka metode yang digunakan adalah *metode eksperimen*. Sugiyono (2006:80) mengungkapkan bahwa penelitian dengan metode eksperimen dapat diartikan sebagai “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.”Pendapat yang sama dikemukakan oleh Ridwan (2004:50) bahwa: “Penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat”. Lebih lanjut Sudjana (2004: 19) mengemukakan bahwa:

Eksperimen pada umumnya dianggap sebagai metode penelitian yang paling canggih dan dilakukan untuk menguji hipotesis. Metode ini mengungkapkan antara dua variabel atau lebih atau mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan suatu hipotesis atau lebih yang menyatakan sifat dari hubungan variabel yang diharapkan.

Metode penelitian eksperimen bertujuan untuk menentukan ada tidaknya hubungan sebab akibat dari variabel-variabel yang akan di teliti, senada dengan pendapat tersebut, Arikunto (2007: 202) mengemukakan bahwa:

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidiki. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat, caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen merupakan suatu metode dalam penelitian yang dapat digunakan untuk menentukan pengaruh, baik kualitas maupun kuantitas pada suatu peristiwa atau untuk menentukan pengaruh beberapa variabel.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode eksperimen, karena penulis ingin melihat perbedaan pengaruh gaya mengajar *discovery* dan gaya mengajar komando terhadap hasil belajar *shooting* dalam permainan bola tangan.

E. Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian dibutuhkan desain penelitian, untuk dijadikan acuan dalam langkah-langkah penelitian. Mengenai desain penelitian Nasution (1991:40) menjelaskan bahwa desain penelitian merupakan “Suatu rencana tentang cara mengumpulkan data dan menganalisis data sesuai dengan tujuan peneliti.” Adapun fungsi dari desain penelitian menurut Sudjana dan Ibrahim (1989: 31) mengemukakan sebagai berikut:

- 1) Memberikan kesempatan untuk membandingkan kondisi yang dituntut oleh hipotesis penelitian;
- 2) Memungkinkan penelitian membuat interpretasi dari hasil studi melalui analisis data secara statistik.

Desain memudahkan kita dalam melakukan penelitian secara sistematis dan teratur. Untuk itu diperlukan dalam sebuah penelitian untuk mengukur alur penelitian yang akan dilakukan dan dengan desain penelitian tersebut acuan penelitian bisa terarah. Merujuk pada Campbell dan Stanley (1966: 25) desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest Only Control Design* yaitu penelitian eksperimen yang membandingkan dua kelompok yang diberi perlakuan yang berbeda, akhir dari eksperimen ini diberikan tes *shooting* dengan menggunakan instrument yang sama. Kelompok pertama diberi perlakuan keterampilan *shooting* dengan gaya mengajar *discovery* dan kelompok kedua diberi perlakuan keterampilan *shooting* dengan gaya mengajar komando. Desain penelitian dapat digambarkan dalam Tabel 3.2.

Tabel 3. 2
Desain Penelitian Posttest Only Control Group Design (Campbell, S.T and Stanley J.C :1966: 25)

Gaya Mengajar	Gaya <i>Discovery</i>	Gaya Komando
Hasil Belajar		
Hasil belajar <i>shooting</i>	X_1	X_2

Keterangan:

X_1 adalah perlakuan melalui gaya mengajar *discovery*.

X_2 adalah perlakuan melalui gaya mengajar komando.

F. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam sebuah penelitian merupakan kumpulan individu yang akan diteliti atau sebagian variabel-variabel yang akan diamati dalam suatu penelitian. Populasi dapat diartikan sebagai objek penelitian, menurut Arikunto (1993: 102) "Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian". Populasi dalam penelitian ini

adalah siswa putra SMA Negeri. Adapun populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas X SMA Negeri I3 Bandung yang berjumlah 216 orang rinciannya dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3. 3
Jumlah Siswa Putra Kelas X SMA Negeri I3 Bandung

KELAS	JUMLAH SISWA PUTRA
X – 1	23
X – 2	23
X – 3	23
X – 4	23
X – 5	18
X – 6	23
X – 7	20
X – 8	18
X – 9	22
X – 10	23
Jumlah Total	216

2. Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2009:118). Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *proportionate random sampling*. Sugiyono (2009:120) menjelaskan bahwa “teknik ini digunakan bila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional.” Dalam hal ini sampel berbeda-beda namun dengan tingkatan yang sama (siswa yang dijadikan sampel dari berbagai ruang kelas namun dengan tingkatan yang sama yaitu kelas X)

Karena populasinya lebih dari 100 orang maka peneliti mengambil 10-15% atau lebih tergantung setidak-tidaknya dari kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan biaya. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2002: 112) yang mengemukakan bahwa:

Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung setidak-tidaknya dari kemampuan peneliti dilihat dari segi waktu, tenaga dan dana.

Merujuk pada pernyataan tersebut maka jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 15 persen dari total populasi penelitian. Jika jumlah siswa putra kelas X di SMA Negeri I3 Bandung berjumlah 216 orang berarti sampel yang diambil sekitar 28 orang siswa. Adapun langkah-langkahnya ialah sebagai berikut:

- a. Menentukan jumlah sampel disetiap kelas sebanyak 15 persen dari banyaknya siswa ditiap kelas. Sehingga diperoleh jumlah sampel untuk setiap kelas. Rinciannya dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut:

Tabel 3. 4
Jumlah Sampel yang Diteliti

No	Kelas	Jumlah siswa (n)	n x 15%
1	X – 1	23	3
2	X – 2	23	3
3	X – 3	23	3
4	X – 4	23	3
5	X – 5	18	3
6	X – 6	23	3
7	X – 7	20	2
8	X – 8	18	3
9	X – 9	22	2
10	X – 10	23	3
Jumlah sampel			28

b. Menentukan nama siswa yang terpilih menjadi sampel pada tiap kelas. Langkah-langkah untuk menentukan nama-nama sampel tersebut adalah sebagai berikut sebagai:

- 1) Cara menentukan anggota sampel menggunakan teknik *probability sampling* yaitu teknik sampling yang memberi peluang sama kepada anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel dan pengambilan sampel dilakukan secara random/acak. Dengan demikian cara pengambilannya apabila nama salah satu siswa telah diambil, maka perlu dikembalikan lagi, bila yang diambil keluar lagi, dianggap tidak sah dan dikembalikan lagi sampai muncul nama yang berbeda. Sehingga diperoleh nama-nama sampel untuk setiap kelas. Rinciannya dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut:

Tabel 3. 5
Nama Anggota Sampel yang Diteliti

No	Kelas	Jumlah sampel	Nama Siswa
1	X – 1	3	Abdul rohman, Reza Setiawan, Indra Lesmana
2	X – 2	3	Rafli, Firmansyah, Komin
3	X – 3	3	Muhamad Ramlan, Gumilar, Hardiansyah
4	X – 4	3	Siswanto, Komarudin, M. Fikri
5	X – 5	3	Lucky, Asep, Adriansyah
6	X – 6	3	Setiawan, Febriansyah, Rendi
7	X – 7	2	Sidik Sodikin, Dadan
8	X – 8	3	Ahmad Tantowi, Mulya, Resandi
9	X – 9	2	Bambang, Solehuddin
10	X – 10	3	Faisal, Didin, Kurniawan

c. Setelah sampel terkumpul, langkah selanjutnya adalah membagi siswa ke dalam dua kelompok dengan cara random/acak. Langkah-langkah untuk menentukan anggota kelompok tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sediakan media pengundi berupa gelas dan lembaran kertas berukuran mini kira-kira ukuran 3 cm x 2 cm dan lembaran kertas penutup gelas yang kemudian diberi lubang yang cukup untuk keluarnya gulungan kertas undian
2. Media kertas berukuran 3 cm x 2 cm tersebut kemudian ditulisi dengan nama siswa yang menjadi sampel, selanjutnya digulung dan dimasukkan ke dalam media/gelas pengundi
3. Setelah selesai langkah ke dua selanjutnya dikocok-kocok dan dikeluarkan satu per-satu. Jika dalam satu kocokan keluar dua, maka dilakukan pengulangan. Demikian seterusnya sampai diperoleh 14 orang pertama dimasukkan ke dalam kelompok A (gaya mengajar *discovery*) dan 14 orang berikutnya dimasukkan ke dalam kelompok B (gaya mengajar komando). Sehingga diperoleh hasil pengelompokan setiap kelompok. Rinciannya dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut:

Tabel 3. 6
Pengelompokkan Nama-nama Sampel

No	Gaya Mengajar <i>Discovery</i>	Gaya Mengajar Komando
1.	Febriansyah	Indra Lesmana
2.	Lucky	Muhamad Ramlan
3.	Siswanto	Didin
4.	Abdul rohman	Resandi
5.	Reza Setiawan	Bambang
6.	Asep	Solehuddin
7.	Mulya	Adriansyah

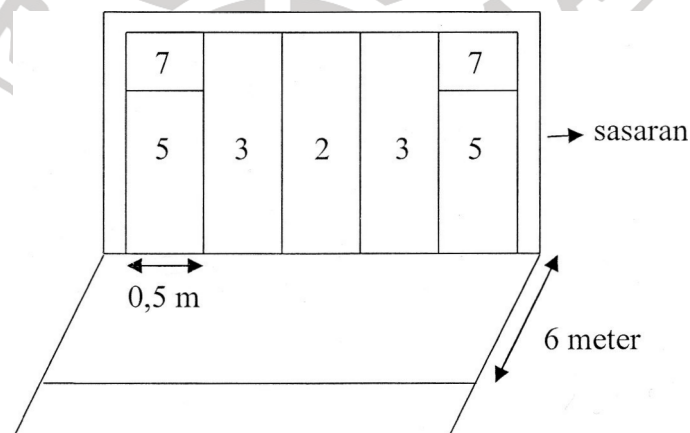
8.	Komarudin	M. Fikri
9.	Ahmad Tantowi	Faisal
10.	Gumilar	Kurniawan
11.	Hardiansyah	Rafli
12.	Sidik Sodikin	Dadan
13.	Firmansyah	Setiawan
14.	Komin	Rendi

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2009:148). Fenomena yang dimaksud merupakan suatu variabel dalam penelitian.

Berdasarkan tujuan penelitian, maka instrument yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah tes memasukkan bola ke dalam gawang. Tujuan dari tes ini yaitu untuk mengukur keterampilan (penguasaan) teknik dasar *shooting* dalam permainan bola tangan.

Adapun bentuk tes keterampilan permainan bola tangan dengan menggunakan model dari Nurhasan, (2007), *Tes dan Pengukuran Keolahragaan*, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Indonesia, sebagai berikut:



Gambar 3. 1
Tes Menembak dengan Flying Shoot, Dive Shoot dan Jump Shoot
(Sumber: Nurhasan, Tes Dan Pengukuran Olahraga, 2007: 253)

Keterangan : Jarak melempar 6 m

Pelaksanaan : Testee melakukan flying shoot, dive shoot dan jump shoot sebanyak 3x berturut-turut.

Penilaian : *Shooting* dianggap berhasil bila bola secara langsung mengenai sasaran.

H. Cara-cara Pengetesan

Tes keterampilan *shooting* permainan bola tangan dengan menggunakan model menurut Nurhasan (2007:253) pelaksanaan tesnya yaitu:

1. *Testee* harus melakukan *shooting* sebanyak 3 kali berturut-turut dari 3 tempat/pos yang jaraknya berbeda-beda.
2. Penilaian: Skor dan ketepatan menembak/*shooting*, tembakan/*shooting* dianggap berhasil bila bola secara langsung mengenai sasaran, bila bola mengenai sasaran pada bagian garis batas daerah skor maka diambil skor yang lebih besar.
3. Dinyatakan gagal apabila: melakukan pelanggaran pada waktu melakukan awalan teknik *shooting*, menginjak garis daerah gawang, tidak melakukan teknik *shooting*, bola tidak langsung mengenai target/sasaran (memantul kelapangan terlebih dahulu)
4. Skor keseluruhan diambil dari banyaknya jumlah *shooting* yang masuk.

I. Pelaksanaan Eksperimen

Eksperimen ini dilaksanakan di SMA Negeri 13 Bandung, mulai tanggal 7 November sampai dengan 12 Desember 2011. Pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan sebanyak 16 kali.

Pembelajaran dengan menggunakan gaya mengajar *discovery* dilakukan 3 kali dalam seminggu (senin, rabu, dan jumat) dimulai pada pukul 15.00-16.30 WIB, dan untuk pembelajaran dengan menggunakan gaya mengajar komando dilakukan 3 kali dalam seminggu (selasa, Kamis, dan jumat) untuk hari selasa dan

kamis dimulai pada pukul 15.00-16.30 WIB, sedangkan untuk hari jumat dimulai pada pukul 13.00-14.30 WIB. Secara rinci inti pembelajaran dapat dilihat pada lampiran.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji kesamaan dua rata-rata satu pihak (Sudjana, 1988:232), yang terlebih dahulu diuji persyaratannya. Uji persyaratan analisis yang digunakan meliputi (1) uji randomisasi, (2) uji normalitas populasi dengan uji Liliefors (Sudjana, 1988: 450), (3) uji homogenitas populasi menggunakan uji F (Sudjana, 1988: 242) dan (4) uji independensi. Semua pengujian dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

K. Hipotesis Statistik

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

H_0 = Hipotesis yang akan diuji

H_1 = Hipotesis penelitian

μ_1 = Rata-rata populasi kelompok gaya mengajar *discovery*.

μ_2 = Rata-rata populasi kelompok gaya mengajar komando