

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang di dalamnya terdapat perlakuan atau yang biasa disebut *treatment*. Penelitian eksperimen ini merupakan tahapan untuk mencari ada atau tidaknya pengaruh yang terdapat dalam variabel tertentu terhadap variabel lain dengan cara mengontrol secara seksama. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2017: 107).

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah “pretest-posttest control group design”. Ciri dari desain ini adalah sampel yang digunakan dalam untuk kelompok eksperimen maupun control diambil secara random dari populasi. Dua kelompok yang dipilih secara random tersebut diberi pretest untuk mengetahui kemampuan awal setiap kelompok. Hasil pretest yang baik bila nilai dari kedua kelompok tersebut tidak berbeda secara signifikan (Sugiyono, 2017: 112).

Penentuan desain dalam penelitian ini berdasarkan penggunaan sampel dalam setting sekolah yang sudah ada. Frankel et al, (2012: 70) menggambarkan sebagai berikut:

O1	X	O2
O3	X	O4

Keterangan:

X = Perlakuan

O1, O2 = Pretest

O3, O4 = Posttest

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Wangi-Wangi dan SMP N 3 Wangi-Wangi. Alasan mengambil lokasi penelitian ini adalah belum adanya penelitian yang terkait penelitian yang akan dilakukan, selain itu juga peneliti akan lebih gampang untuk mengurus perizinan penelitian, sehingga peneliti berkesempatan untuk mengenali dan menyelesaikan permasalahan yang di hadapi dalam kelas maupun dilapangan secara efektif dan efisien.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2017: 117) menyatakan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik berbeda-beda yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari serta untuk menarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII semester II SMP Negeri 1 Wangi-Wangi yang berjumlah (6) kelas sebanyak (162) orang peserta didik dan SMP Negeri 3 Wangi-Wangi Selatan yang berjumlah (6) kelas sebanyak (143) orang peserta didik.

2. Sampel

Sugiyono (2017: 188) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian kecil dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan *quota random sampling*. Sampel yang dipilih secara random dari SMP Negeri 1 Wangi-wangi maupun SMP Negeri 3 Wangi-wangi Selatan, dimana jumlah siswa dalam satu kelas digunakan sebagai sampel. Setiap sekolah hanya menggunakan satu kelas dengan jumlah (23) peserta didik tiap kelas.

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel bebas (*independent*), dan dua variabel terikat (*dependen*). Variabel terikat (*dependent*) dalam penelitian ini adalah kerjasama dan keterampilan bermain. Variabel bebas (*independent*) adalah model pembelajaran TGfU dan *direct instruction*. Penjelasan tentang variabel-variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. *Teaching games for understanding* adalah metode pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk saling bekerjasama. Metode *teaching games for understanding* adalah salah satu metode yang dapat membantu peserta didik untuk menguasai teknik dasar permainan sepak bola dalam proses pembelajaran. Setelah metode *teaching games for understanding* diberikan selama 5 minggu dalam proses perlakuan dengan bentuk- bentuk permainan yang telah di rancang untuk mempermudah peserta didik dalam bekerjasama dan menguasai teknik dasar sepak bola, kemudian peserta didik diberikan tes akhir untuk mengetahui keefektifan metode pembelajaran *teaching games for*

understanding. Metode pembelajaran *teaching games for understanding* bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dan keterampilan bermain peserta didik dalam permainan sepak bola.

2. Model pembelajaran *direct instruction* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam menguasai teknik dasar permainan sepak bola. Model pembelajaran *direct instruction* adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru dan memiliki tahap-tahap kegiatan presentasi, demonstrasi, dan latihan terstruktur. Berikan penjelasan kepada peserta didik tentang pentingnya kerjasama dan teknik dasar permainan sepak bola, memberikan contoh tentang teknik dasar yang baik dan benar kepada peserta didik, dan kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekan teknik dasar sepak bola yang benar dalam pembelajaran. Setelah model pembelajaran *direct instruction* diberikan selama 5 minggu kemudian peserta didik diberi tes akhir untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *direct instruction*. Model pembelajaran *direct instruction* juga bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dan keterampilan bermain peserta didik dalam permainan sepak bola.
3. Kerjasama merupakan tindakan yang dilakukan oleh beberapa orang demi mencapai tujuan yang sama. Kerjasama sangat penting bagi setiap tim untuk memuhkan dalam aktivitas terutama dalam proses pembelajaran. Kerjasama juga merupakan unsur penting dalam permainan sepak bola.
4. Keterampilan bermain dalam permainan sepak bola merupakan dasar untuk bisa bermain sepak bola. keterampilan bermain merupakan kemampuan untuk

melakukan berbagai gerak dasar atau teknik dasar dalam permainan sepak bola. Tanpa keterampilan bermain yang baik peserta didik tidak akan bisa bermain sepak bola dengan baik. Keterampilan bermain dalam sepak bola hampir menggunakan seluruh anggota tubuh, kecuali tangan hanya dapat digunakan oleh penjaga gawang.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Lembar observasi dimaksudkan untuk mengukur keterampilan bermain dan kerjasama. Dalam lembar observasi keterampilan bermain meliputi pengambilan keputusan, pelaksanaan keterampilan dan dukungan. Sedangkan dalam lembar observasi kerjasama meliputi Terlibat aktif dalam bermain, Menghargai kontribusi setiap anggota tim dalam permainan, dan Bersedia membantu rekan satu tim dalam permainan.

2. Instrumen pengumpulan data

Instrumen penelitian diperlukan sebagai alat untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2017: 133) instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Selaras dengan hal tersebut, Arikunto (2010: 203) menyatakan instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat,

lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Lembar Observasi kerjasama

Instrument yang digunakan untuk mengukur tingkat kerjasama peserta didik berupa lembar observasi. Indikator yang diambil berdasarkan pendapat dari Charney dalam (Ahmad Syarif 2015: 20), yaitu:

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrument Kerjasama

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
1.	Kerjasama	Terlibat aktif dalam bermain	Merencanakan strategi permainan dalam memperoleh kemenangan
			Saling menjaga komunikasi antara pemain
			Menumbuhkan rasa kebersamaan
			Adanya interaksi yang baik antara pemain
		Menghargai kontribusi setiap anggota tim dalam permainan	Memberikan apresiasi sesama pemain
			Koordinasi yang baik dalam bermain sepak bola

		Bersedia membantu rekan satu tim dalam permainan	Simpati terhadap pemain
			Memberikan motivasi sesama pemain
			Pantang menyerah dan berusaha mengatasi permasalahan (bertanggungjawab terhadap posisinya)

b. Tes Keterampilan bermain sepak bola

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada tiga aspek penampilan bermain pada setiap komponen, yaitu: pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat). Kemudian mengobservasi setiap siswa dalam pelajaran permainan tersebut dan merekam kesesuaian atau ketidaksesuaian dan efisien atau tidak efisiennya suatu kejadian dari pengetahuan dan penampilan taktis pada komponen tertentu.

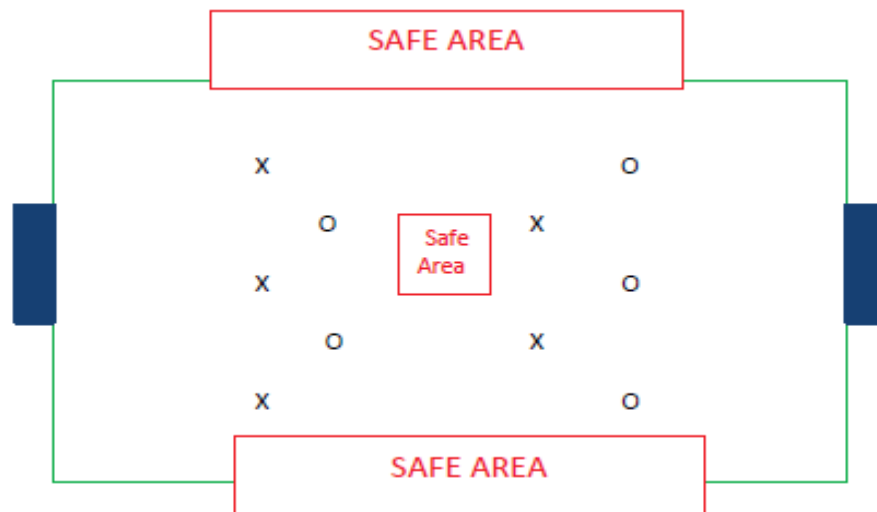
Instrument tes keterampilan menggunakan *tes game performance assessment instrument (GPAI)* yang di adaptasi dari Metzler (2000), yaitu:

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrument Keterampilan Bermaian

Aspek	kriteria
	1. menggunakan jenis passing yang tepat.
	2. Menggunakan teknik mengontrol bola yang tepat sesuai posisi bola.

Pengambilan keputusan (<i>decision making</i>)	3. melakukan dribbling pada waktu yang tepat
	4. melakukan shooting pada waktu yang tepat
Pelaksanaan keterampilan (<i>skill execution</i>)	5. melakukan operan kepada rekan setim
	6. mempertahankan penguasaan bola
	7. Mengontrol operan dan menguasai saat melakukan <i>dribbling</i> .
	8. Bola tepat berada dalam pandangannya dan diarahkan ke sasaran/target.
Dukungan (<i>support</i>)	9. melihat rekan satu tim dalam ruang yang kosong untuk menerima bola.
	10. membuka ruang untuk menerima passing teman
	11. membuka ruang dan berada pada posisi yang tepat
	12. memberikan dukungan dengan berada pada posisi yang tepat.

Penilaian kerjasama dan keterampilan bermain sepak bola dilakukan pada saat siswa melakukan dalam pertandingan 5 vs 5, dengan area 30 × 30, tanpa ada penjaga gawang masing-masing tim. Formasi yang digunakan setiap tim 3-2 atau 2-2-1. Area aman luas dan di tengah. Dengan tujuan (1) berkerjasama untuk meraih kemenangan, (2) Menjauh dari bek, (3) Sentuhan pertama menuju ruang / jauh dari bek, idealnya dalam arah menyerang, dan (4) Buat keputusan kapan harus mengoper bola, kapan harus menjaga bola dan kapan harus menembak.



Gambar 2: Lapangan pertandingan 5 vs 5 Linking the Revised National Standards to Teaching Games for Understanding: An Eighthgrade Soccer Example. Sumber Craig Parkes & Prithwi Raj Subramaniam.

F. Validitas dan Realibilitas instrumen

1. Validitas instrumen

Intsrumen yang valid menandakan bahwa alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran dalam pengambilan data memiliki tingkat keshahihan. Validitas merupakan ketepatan alat ukur terhadap konsep yang diukur, sehingga benar-benar mngukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2017: 172). Bukti bahwa alat ukur yang digunakan tersebut valid atau tidak adalah dengan adanya validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*contruc validity*).

a. Validitas Isi (*content validity*)

Validitas isi berarti mengukur sejauh mana isi yang terdapat pada intrumen atau alat ukur yang digunakan dapat mewakili bahan yang akan diukur. Intrumen yang di gunakan dapat mencerminkan apa yang ingin diukur. Penilaian terhadap validitas isi harus meminta pertimbangan

beberapa ahli (*expert judgment*) untuk mengetahui layak atau tidaknya instrument yang akan digunakan pada saat penelitian. Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan adalah lembar observasi yang digunakan untuk mengukur kerjasama dan GPAI untuk mengukur keterampilan bermain sepak bola peserta didik. Persetujuan (*expert judgment*) atau validator merupakan ahli yang berkompeten dalam memahami mengukur tingkat kerjasama dan keterampilan bermain sepak bola peserta didik. Adapun validator yang bertugas dalam memberikan masukan-masukan dalam penelitian ini adalah (1) Prof. Dr. Sukoco Pamuji, M.Pd, (2) Dr. Agus Susworo Dwi Mahendro, M.Pd.

b. Validitas Konstrak (*construct validity*).

Validitas konstrak digunakan untuk melihat sejauh mana sebuah instrument mempunyai kejelasan dalam dimensi, konsep maupun sebuah teoretis (Sugiyono, 2012: 112). Untuk melakukan validitas konstrak maka diperlukannya uji coba di lapangan. Jika validitas isi telah dinilai oleh para ahli (*expert judgment*), maka validitas konstrak perlu adanya analisis yang lebih lanjut dengan perhitungan statistik. Adapun uji coba instrumen yang dilakukan merupakan responden yang memiliki karakteristik yang sama, dan bukan termasuk bagian dalam sampel penelitian. Uji coba instrumen ini dilakukan pada peserta didik kelas VIII ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 5 Kendari. Sekolah tersebut dipilih dikarenakan banyak siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola, yakni berjumlah 30 orang.

Alat ukur yang digunakan dalam mengukur kerjasama menggunakan lembar observasi yang telah memiliki validitas sebesar 0.444 hasil tersebut dapat dilihat pada lampiran. Sedangkan untuk mengukur tes keterampilan bermain sepak bola menggunakan tes GPAI yang telah memiliki nilai validitas sebesar 0.616. instrumen tersebut telah divalidasi ulang oleh para ahli dan dinyatakan telah valid dan reliabel untuk diujicobakan.

2. Realibilitas instrumen

Reabilitas tes merupakan konsistensi sebuah tes yang digunakan dapat dipercaya untuk menghasilkan keajegan, atau tidak berubah apabila diteskan ulang dengan waktu yang berbeda-beda. Reliabel diketahui dapat akan memiliki nilai yang hampir sama jika menggunakan alat ukur yang sama, serta subyek dan obyeknya pun hampir relatif sama. Pengujian reabilitas ini perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana nilai dalam tes tersebut dikatakan konsisten dan stabil dalam mengukur sesuatu. Terdapat dua cara untuk menguji reabilitas, yaitu yang pertama secara internal dan yang kedua adalah secara eksternal. Cara yang paling sering digunakan adalah dengan melihat korelasi antara nilai percobaan yang pertama dengan nilai percobaan setelahnya. Jika koefisien korelasi menunjukkan hasil sama, maka instrument yang digunakan telah dinyatakan valid. Pengujian dengan cara seperti ini disebut juga dengan stability. Pengujian reabilitas instrument yang digunakan pada penelitian ini menggunakan test-retest untuk mengetahui reabilitas instrumen tes yang

digunakan valid. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan telah diuji cobakan kepada responden yang sama di waktu yang berbeda. Pengujian instrument kerjasama dan keterampilan bermain dilakukan pada siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 5 Kendari yang berjumlah kurang lebih 30 orang siswa. Dalam pelaksanaannya tes dilakukan sebanyak 2 kali dalam rentang beberapa hari. Setelah dilakukan uji coba maka didapatkan hasil validitas dan reliabilitas. Realibilitas yang diukur dilihat koefisien korelasi antara percobaan pertama dengan percobaan berikutnya menunjukkan korelasi yang positif. Hal ini ditunjukkan dengan angka koefisien korelasi positif sebesar 0.613 untuk kerjasama sedangkan keterampilan bermain sebesar 0.762, hasil ini menunjukkan bahwa reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki angka validitas yang tinggi, dan dapat digunakan kembali bagi peneliti yang ingin menggunakan setelah ini.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik

Analisis ini bertujuan untuk membuktikan hipotesis penelitian yang ada. Analisis ini menggunakan bantuan program *SPSS* statistik. Sebelum melangkah ke uji *MANOVA*, data yang dianalisis perlu di distribusi normal dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Langkah-langkah uji analisis data sebagai berikut:

- a. Uji normalitas adalah pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Pengujian dilakukan tergantung variabel yang akan diolah.

Pengujian normalitas dilakukan menggunakan rumus *Shapiro-wilk* dengan program SPSS *statistic*. Data dikatakan distribusi normal apabila nilai *sig* > 0,05.

- b. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan variasi, atau untuk menguji bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang homogen. Dalam uji ini menggunakan *test of homogeneity of variance*. Kriteria pengambilan keputusan adalah varians dikatakan homogen apabila nilai *sig* > 0,05 .
- c. Jika data terbukti normal dan homogen, maka akan dilanjutkan dengan uji *MANOVA*.