

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini menetapkan lokasi penelitian pada SMP Negeri 1 Siantar. Sekolah ini beralamatkan di jalan Mahoni Raya No. 237

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2024/2025 dan berlangsung selama 5 minggu pada tahun ajaran yang sama.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut Umar (2014:137), populasi merujuk pada sekumpulan entitas yang memiliki ciri-ciri serupa dan memiliki peluang yang setara untuk dipilih sebagai bagian dari sampel. Dalam kajian ini, populasi yang dimaksud ialah para pelajar di kelas IX SMP Negeri 1 Siantar, yang terdiri dari :

Tabel 3. 1 Data jumlah siswa siswi kelas IX SMP Negeri 1 Siantar

No	Kelas	Jenis Kelamin		
		Pria	Wanita	Jumlah
1	IX-1	9	19	28
2	IX-2	10	18	28
3	IX-3	17	14	31
4	IX-4	16	14	30
5	IX-5	15	16	31
6	IX-6	15	16	31
7	IX-7	17	12	29
8	IX-8	16	12	28
9	IX-9	16	12	28

Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 1 Siantar

2.2.2 Sampel

Cuplikan merupakan sebagian dari keseluruhan kelompok yang diharapkan dapat mewakili seluruh kelompok dalam suatu penyelidikan. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2017:81), cuplikan ialah sebagian dari keseluruhan jumlah dan ciri khas yang dimiliki oleh kelompok tersebut.

Peneliti menggunakan teknik simple random sampling dalam menentukan sampel. Dilakukan dengan cara mengambil kertas secara acak yang sudah diberi label untuk menentukan kelas yang akan menjadi sampel. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2017:82), teknik pengambilan sampel acak sederhana merupakan metode pemilihan sebagian anggota dari keseluruhan kelompok secara kebetulan tanpa mempertimbangkan lapisan-lapisan yang ada dalam kelompok tersebut. Setelah melakukan teknik tersebut maka terpilih kelas IX-1 yang berjumlah 28 orang yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 19 siswi perempuan sebagai kelas eksperimen yang akan diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning

3.3 Metode Penelitian

Pendekatan ilmiah yang digunakan dalam penulisan karya tulis akhir ini ialah pendekatan kuantitatif. Jenis riset yang dipilih ialah Pra-Eksperimen dengan rancangan Satu Kelompok Uji Coba Sebelum dan Sesudah Perlakuan yang diterapkan pada satu kelompok saja tanpa adanya kelompok perbandingan. Rancangan ini memiliki keunggulan berupa pelaksanaan tes awal dan akhir sehingga perbedaan akibat intervensi yang diberikan dapat dipastikan secara akurat (Maksum, 2018).

Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas sebagai kelompok uji coba, di mana siswa akan diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran Penemuan.

3.4 Variabel Penelitian Dan Prosedur Penelitian

3.4.1 Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat, yang dijelaskan berikut:

1. Variabel Bebas (X): Model pembelajaran Discovery Learning
2. Variabel Terikat (Y): Hasil belajar teknik shooting menggunakan punggung kaki dalam permainan sepak bola

Tabel 3. 2 Definisi Operasional

Variabel	Definisi	Tahapan-tahapan
Model pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	<i>Discovery Learning Method</i> ialah metode pembelajaran aktif dan langsung yang dikembangkan oleh Jerome Bruner pada tahun 1960-an. Bruner menekankan bahwa pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan cara " <i>learning by doing</i> " atau belajar sambil melakukan. Melalui metode ini, siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses belajar, bukan hanya menerima pengetahuan secara pasif. <i>Discovery Learning</i> merupakan pendekatan instruksional yang mencerminkan pengembangan	• Pemberian rangsangan (stimulation) • Identifikasi masalah (problem statement) • Pengumpulan data (data collection) • Pengolahan data (data processing) • Pembuktian (verification) • Menarik simpulan/generalisasi (generalization)

Variabel	Definisi	Tahapan-tahapan
	pembelajaran konstruktivis dalam lingkungan belajar berbasis sekolah.	
Hasil belajar shooting dengan menggunakan punggung kaki dalam permainan sepak bola	segala sesuatu yang diharapkan (perubahan) setelah seseorang belajar, bisa berupa penguasaan konsep, keterampilan atau sikap	• Posisi penendang berdiri dibelakang bola dan menghadap arah sasaran • Saat melakukan shooting kaki terkuat ditarik kebelakang dan di ayunkan ke depan • Perkenaan bola tepat mengenai punggung kaki • Setelah melakukan shooting selalu mengikuti arah bola menuju sasaran

Sumber: Suyanti (2020)

3.4.2 Prosedur Penelitian

A. Tahap Persiapan

1. Penulis membuat surat izin penelitian ke tata usaha di Fakultas Ilmu Keolahrahaan Universitas Negeri Medan
2. Melakukan observasi ke sekolah SMP Negeri 1 Siantar untuk mengetahui masalah yang dialami oleh siswa pada proses pembelajaran shooting dengan menggunakan punggung kaki
3. Bertemu dengan guru PJOK dan bertanya apa yang menjadi kendala pada siswa dalam proses pembelajaran
4. Penulis merumuskan hasil observasi yang telah dilaksanakan
5. Penulis memilih subjek penelitian dan menentukan kelas eksperimen

6. Menyusun pokok bahasan yang akan diajarkan
7. Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
8. Menyusun instrument penelitian yang meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran
9. Penulis mendiskusikan instrumen penelitian kepada dosen pembimbing skripsi

B. Tahap Pelaksanaan

1. Ketua kelas membariskan anggota kelas dan melakukan doa pembuka serta melaksanakan pemanasan
2. Tahap pengenalan antara guru dan siswa serta pelaksanaan tes awal (pre-test).
3. Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai model pembelajaran Discovery Learning.
4. Menyajikan materi yang akan dilaksanakan
5. Pemberian tes akhir (post-tes) dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah ditentukan

C. Tahap Penutupan

1. Guru memberikan tepuk tangan dan motivasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan
2. Siswa mengakhiri pembelajaran dengan melakukan pendinginan
3. Siswa menutup pembelajaran dengan melakukan doa penutup dan memberi salam

3.5 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ialah *pre-experimental design* dengan *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Arikunto (2010:124), *One Group Pretest-Posttest Design* ialah desain penelitian di mana tes awal (pretest) dilakukan sebelum pemberian perlakuan, dan kemudian diikuti dengan tes akhir (posttest) setelah perlakuan diberikan. Dalam desain ini, hanya terdapat satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol. Kelompok eksperimen ini akan menerima materi tentang teknik shooting dengan menggunakan punggung kaki dalam permainan sepak bola dan mendapatkan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran Discovery Learning..

Tabel 3. 3 Kelompok Eksperimen

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	P1	X	P2

Keterangan:

P1 : Pre-test (Tes awal sebelum perlakuan)

X : Treatment (Perlakuan)

P2 : Post-test (Tes akhir setelah perlakuan)

3.6 Instrumen Penelitian

Berikut ialah tabel yang menunjukkan instrumen penelitian ini:

Tabel 3. 4 Instrumen Penelitian

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan	Instrumen
1	Siswa	Jumlah siswa yang mampu melaksanakan shooting dalam permainan sepak bola	Melakukan Tes Praktik	Tes shooting pada permainan sepak bola

Sumber: Agus Krisyanto (2010)

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah lembar penilaian portofolio untuk tes hasil belajar. Dalam tes ini, siswa akan melakukan teknik shooting dengan menggunakan punggung kaki dalam permainan sepak bola, yang mencakup sikap awalan, sikap pelaksanaan, dan sikap lanjutan. Peneliti akan menilai proses pelaksanaan teknik shooting yang dilakukan oleh siswa sesuai dengan aspek-aspek tersebut.

Aspek penilaian berupa skor yang akan diraih oleh siswa dari setiap item yang telah ditentukan. Skor yang akan diperoleh bernilai 1,2,3, dan 4 sesuai item yang telah dibuat dan total skor maksimal bernilai 12 dari semua item yang telah dibuat.

Uji pencapaian pembelajaran ini dirancang untuk mengukur apakah penerapan pendekatan pembelajaran penemuan bisa meningkatkan prestasi belajar siswa dalam melaksanakan teknik menendang bola menggunakan punggung kaki pada cabang olahraga sepak bola di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Siantar.

A. Pelaksanaan Tes:

- Siswa berdiri 3 langkah dibelakang bola dan pandangan lurus menghadap ke arah bola
- Siswa melakukan dribbling menuju kearah gawang
- Siswa melakukan gerakan teknik shooting dengan menggunakan punggung kaki ke arah gawang.
- Setiap siswa diberikan satu kesempatan untuk melakukan shooting..

B. Penilaian

Cara penilaian saat pelaksanaan shooting pada permainan sepak bola berikut:

lunak statistik SPSS. Acuan dalam mengambil keputusan pada uji kesamaan ragam ialah berikut:

1. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka variansi dari dua atau lebih kelompok populasi dianggap tidak homogen.
2. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka variansi dari dua atau lebih kelompok populasi dianggap homogen.

3.7.3 Uji Hipotesa

Uji hipotesis dilakukan jika data berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis menggunakan SPSS Statistics dengan teknik independent t-test. Berikut ialah dasar pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi dari output SPSS:

1. Jika nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$, maka **H₀** ditolak dan **H_a** diterima.
2. Jika nilai signifikan (2-tailed) $> 0,05$, maka **H₀** diterima dan **H_a** ditolak.

Adapun perumusan hipotesis dalam penelitian ini ialah berikut:

- H_a** : Ada pengaruh dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning terhadap hasil belajar siswa-siswi di kelas IX SMP Negeri 1 Siantar.
- H₀** : Tidak ada pengaruh dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning terhadap hasil belajar siswa-siswi di kelas IX SMP Negeri 1 Siantar.