

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Kelompok terhadap *Fair Play* di Sekolah Sepak bola Kizara U-17 Tahun.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Lapangan Sekolah Sepakbola Kizara yang beralamat di Jl. Ki Hajar Dewantara Stadion Mini Pilar Cikarang Utara Kabupaten Bekasi.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai Mei 2017.

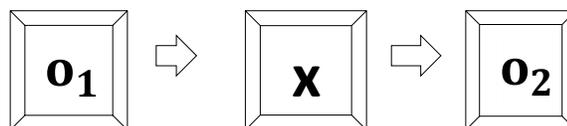
C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-eksperimen* dengan desain penelitian menggunakan *pre-test* dan *post-test group design*. Yaitu untuk mengetahui variabel bebas dan variabel terikat, adapun variabel bebas adalah permainan kelompok dan variabel terikatnya adalah *Fair play* di Sekolah Sepak bola Kizara U-17 Tahun. Penelitian ini diawali dengan tes awal untuk mengetahui bagaimana sikap *fair play* para pemain Sekolah Sepak bola Kizara u-17 Tahun, kemudian

diberikan perlakuan permainan kelompok dan dilakukan test akhir untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan kelompok terhadap *fair play* di Sekolah Sepak bola Kizara u-17 tahun.

Metode eksperimen adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain karena penelitian ini memberikan tes awal, kemudian diberikan perlakuan, setelah itu di tes kembali yang dinamakan tes akhir. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh permainan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.¹

Adapun desain penelitian ini sebagai berikut :



Keterangan :

- O₁ = Nilai Pre-test (sebelum diberi perlakuan)
- X = Perlakuan
- O₂ = Nilai Post-test (setelah diberi perlakuan)

¹Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Penerbit Alfabeta) h.107.

Maka dari beberapa Design eksperimen diatas penelitian ini termasuk kedalam Pre-Experimental Designs dengan *one group pretest-posttest design*. Dengan demikian hasil perlakuan lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dalam satu grup yang sama.² Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

O_1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah para pemain Sekolah Sepak bola Kizara U-17 Tahun yang berjumlah 30 orang.

2. Sampel Penelitian

Sampel yang diambil berjumlah 30 orang. Karena teknik pengambilan sampel dengan menggunakan sampel jenuh. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

E. Rancangan Perlakuan

Beberapa bentuk perlakuan yang akan diberikan selama melakukan penelitian ini adalah dengan memberikan beberapa permainan yang bersifat kelompok, diantaranya yaitu:

²*Ibid* ., h. 110.

1. Bola buta

- Tempat pelaksanaan:

Permainan ini dimainkan diluar ruangan (*out door*)

- Manfaat permainan:

- Kejujuran
- Tegas dan berwibawa
- Rasa hormat
- Kepemimpinan

- Alat dan bahan:

- Bola
- Penutup mata
- Marker

- Aturan permainan:

Setiap tim atau kelompok harus memilih satu orang pemimpin (*leaders*) untuk menunjukan dan mengatur jalannya permainan.

- Cara bermain:

- Setiap tim atau kelompok terdiri dari 8 orang atau lebih.
- Mata dari setiap anggota kelompok harus ditutup oleh kain.
- Pemimpin dari setiap kelompok mengarahkan anggotanya untuk mengambil bola/balon yang ada didalam arena permainan.

- Tugas seorang *leaders* disini mengarahkan anggota kelompok yang matanya telah ditutup oleh kain dan berusaha untuk mencari bola/balon yang ada di arena permainan.
- Setelah mendapatkan bola, anggota kelompok tersebut kembalimembawa bola tersebut ketitik awal kelompok di garis *start* danbersiap bergantian dengan anggota kelompok lainnya



Gambar 1. Pemberian Permainan Bola buta
Sumber: Dokumentasi Peneliti.

2. *Transfer Ring*

- Tempat pelaksanaan:

Permainan ini dimainkan diluar ruangan (*out door*), diperlukan tempat yang cukup luas untuk memainkan permainan ini.

- Manfaat Permainan:
 - Kerja sama (*team work*)
 - Sikap ksatria
 - Rendah hati
 - Komunikasi
- Alat dan Bahan:
 - Tongkat panjang berukuran 3 meter.
 - Tali rapia
 - Ring
- Aturan permainan:
 - *Ring* tersebut tidak dianjurkan untuk menyentuh/mengenai tali.
 - Satu orang perwakilan kelompok yang telah dipilih tidak diperbolehkan menyentuh tanah.
- Cara bermain:
 - Setiap kelompok terdiri dari 7 orang atau lebih. Semakin banyak peserta lebih bagus.
 - Setiap tim atau kelompok memilih satu orang temannya dan bertugas untuk membawa *ring* hingga *finish*.
 - Tugas dari anggota kelompok yang lain berusaha untuk mengangkat rekan yang sudah dipilih diawal, untuk membawa *ring* hingga puncak *finish* yang telah dibuat.

- Satu orang yang diangkat oleh anggota kelompok tersebut tidak diperbolehkan menyentuh tanah, selain itu *ring* tersebut tidak boleh menyentuh tali yang sudah dibuat.



Gambar 2. Pemberian Permainan *Transfer Ring*
Sumber: Dokumentasi Peneliti.

3. Perepet Jengkol

- Persiapan tempat:

Buatlah garis start dan finish di lapangan yang cukup lebar dan panjang.

Jarak antara kedua garis tersebut disesuaikan dengan kemampuan peserta

- Alat dan bahan: Tidak ada
- Manfaat permainan:
 - Melatih kerjasama

- Melatih kecepatan
- Melatih kekuatan
- Melatih sportivitas. DII
- Cara bermain:
 - Setiap kelompok terdiri dari 6 orang atau lebih
 - Kemudian setelah peserta dibagi, peserta langsung dipasangkan dengan anggota kelompoknya sehingga bisa langsung berdiri dengan satu kaki
 - Setelah peserta berdiri dengan satu kaki, para peserta siap untuk berlari menuju ke garis finish yang telah ditentukan.
 - Aba-aba untuk memulai pertandingan dimulai dengan sebuah pluit.
 - Jika ada kelompok yang kakinya terlepas dari sebuah kelompok maka langsung dipasang kemudian dilanjutkan kembali.
 - Kelompok yang tercepat mencapai garis finish dan kemudian dinyatakan sebagai pemenangnya.



Gambar 3. Pemberian Permainan Perepet Jengkol
Sumber: Dokumentasi Peneliti.

4. Botol keseimbangan

- Persiapan tempat:

Buatlah garis start dan finish di lapangan yang cukup lebar dan panjang. Jarak antara kedua garis tersebut disesuaikan dengan kemampuan peserta

- Alat dan bahan:
 - Botol
- Manfaat permainan
 - Kejujuran
 - Kerjasama

- Komunikasi
- Strategi
- Kesabaran
- Cara bermain:
 - Peserta dibagi-bagi menjadi 2 kelompok
 - Seluruh peserta langsung berbaris lurus kebelakang
 - Setiap kelompok diberi botol, tugasnya membawa botol tersebut dengan cara di apit oleh badan yang berdempetan dengan rekan kelompoknya.
 - Setiap kelompok berjalan membawa botol tersebut dari garis start menuju garis finish tanpa membiarkan botol tersebut terjatuh.
 - Jika ada botol yang terjatuh kemudian langsung disusun dan dilanjutkan membawa botol ke garis finish
 - Kelompok yang lebih dulu sampai ke garis finish maka itu dia adalah pemenangnya.



Gambar 4. Pemberian Permainan Botol Keseimbangan
Sumber: Dokumentasi Peneliti.

5. *Transfer Air*

- Persiapan tempat:

Buatlah garis start dan finish di lapangan yang cukup lebar dan panjang.

Permainan ini dilakukan diluar ruangan (*out door*).

- Alat dan bahan:

- Tali rapia
- Karet gelang
- Gelas
- Air
- Ember

- Manfaat permainan
 - Kerja sama
 - Kesabaran
 - Komunikasi
 - Strategi
 - Rendah hati
- Cara bermain:
 - Peserta dibagi menjadi 2 kelompok
 - Setiap kelompok bertugas untuk membawa air dari titik A ke titik B dengan menggunakan peralatan yang sudah disiapkan oleh Instruktur.
 - Setiap orang memegang tali yang sudah diikat dengan karet gelang dan dihubungkan dengan gelas untuk membawa air dari titik A ke B.
 - Setiap kelompok berusaha membawa air sebanyak-banyaknya dan secara berhati-hati membawa gelas tersebut.



Gambar 5. Pemberian Permainan Botol Keseimbangan
Sumber: Dokumentasi Peneliti.

6. Supir tembak

- Tempat pelaksanaan:

Permainan ini dimainkan diluar ruangan (*out door*), diperlukan tempat yang cukup luas untuk memainkan permainan ini.

- Alat dan bahan:

- Kain penutup mata
- Bola

- Manfaat Permainan:

- Kerja sama (*team work*)
- Sikap ksatria

- Tegas dan berwibawa
 - Rendah hati
 - kejujuran
 - Komunikasi
- Cara bermain:
 - Setiap kelompok terdiri dari 6 orang atau lebih. Semakin banyak peserta lebih bagus.
 - Setiap tim memilih satu orang untuk dijadikan supir atau penunjuk bagi kelompoknya masing-masing.
 - Setiap tim atau kelompok berbaris lurus kebelakang, dan posisi paling belakang adalah sang supir. Lalu supir tersebut mengarahkan anggotanya untuk mengambil target yang sudah dibuat oleh fasilitator.
 - Setiap mata anggota tim ditutup oleh kain yang tidak terlihat.



Gambar 6. Pemberian Permainan Supir Tembak
Sumber: Dokumentasi Peneliti.

7. *Blind Fold*

- Tempat pelaksanaan:
Permainan ini dilakukan diluar ruangan (*out door*), dan membutuhkan tempat yang cukup luas untuk memainkan permainan ini
- Alat dan bahan:
 - Penutup mata
 - Bola warna-warni
 - Marker
- Manfaat permainan:
 - Kejujuran

- Rendah hati
 - Rasa hormat
 - Tegas dan berwibawa
 - Kepercayaan, dll.
- Cara bermain:
 - Setiap tim atau anggota terdiri dari 6 orang atau lebih
 - Setiap tim atau anggota menunjuk salah seorang dari kelompoknya untuk mengarahkan rekan anggota lainnya.
 - Setiap mata anggota kelompok ditutup oleh kain yang tidak terlihat.
 - Setiap anggota kelompok berjalan secara berhati-hati dengan mendengarkan arahan dari sang pengarah dan tidak boleh menginjak bola warna warni yang telah disebar di arena permainan.
 - Anggota kelompok berjalan dari garis start hingga garis finish secara bergantian dengan anggota kelompok lainnya.



Gambar 7. Pemberian Permainan *Blind Fold*
Sumber: Dokumentasi Peneliti.

8. *Hands Up*

- Tempat pelaksanaan:
Permainan ini bisa dilakukan didalam (*in door*) maupun diluar ruangan (*Out door*)
- Alat dan bahan: Tidak ada
- Manfaat permainan:
 - Kerjasama
 - Kepercayaan
 - Sikap ksatria
 - Rendah hati, dll.

- Cara bermain:
 - Setiap kelompok terdiri dari 8 orang atau lebih
 - Setiap kelompok berbaris lurus kebelakang secara memanjang.
 - Cara bermainnya yaitu dengan cara mengangkat kedua tangan setiap anggotanya, kemudian orang terdepan menggulingkan badan dan bersiap untuk diangkat estafet kepada anggota dibelakangnya.
 - Setiap anggota lainnya harus siap untuk mengangkat rekannya.



Gambar 8. Pemberian Permainan *Hands Up*
Sumber: Dokumentasi Peneliti.

9. Ring-AN

- Tempat pelaksanaan:

Permainan ini dilaksanakan diluar ruangan (*out door*). Dibutuhkan tempat yang cukup luas untuk memainkan permainan ini.

- Alat dan bahan:

- Tongkat kayu setinggi 3 meter.
- Tali rapia
- Ring

- Manfaat permainan:

- Kerjasama
- Rendah hati
- Sikap ksatria
- Problem solving

- Cara bermain:

- Setiap tim atau kelompok terdiri dari 6 orang atau lebih
- Setiap kelompok berusaha untuk memasukan *ring* ke dalam tongkat setinggi 3 meter.
- Usahakan bagaimapun caranya ring tersebut bisa masuk kedalam tongkat yang telah dibuat oleh fasilitator tanpa menyentuh ataupun jatuh ke tanah.

- Tongkat dengan garis start setiap kelompok berjarak sejauh 1,5 meter.
- Kelompok yang lebih dahulu bisa memasukan ring kedalam tongkat maka dinyatakan pemenangnya.



Gambar 9. Pemberian Permainan *Ring-AN*
Sumber: Dokumentasi Peneliti.

10. Balikan yuk

- Tempat pelaksanaan:

Permainan ini dilaksanakan diluar ruangan (out door). Dibutuhkan area yang cukup luas untuk memainkan permainan ini.

- Manfaat permainan:

- Kerjasama

- Komunikasi
- Tegas
- Rendah hati
- Rasa hormat, dll.
- Alat dan bahan:
 - Plastik yang cukup besar atau *trash bag*
- Cara bermain:
 - Setiap tim atau kelompok terdiri dari 6 orang atau lebih, semakin banyak anggota yang bermain akan lebih menarik.
 - Setiap anggota kelompok berdiri dan menginjak *plastic* yang telah disediakan oleh fasilitator. Lalu mereka berusaha untuk membalikan *plastic* tersebut dengan cara apapun tanpa semua anggota kelompoknya menyentuh tanah.
 - Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang paling cepat bisa membalikan plastik yang telah disediakan oleh fasilitator.



Gambar 10. Pemberian Permainan Balikan yuk
Sumber: Dokumentasi Peneliti.

F. Tehnik Pengumpulan Data

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa data test awal dan test akhir *fair play* para pemain sekolah sepak bola Kizara u-17 tahun. Test awal berupa data yang diperoleh sebelum diberikan permainan kelompok, sedangkan test akhir adalah data yang diperoleh sesudah diberikan permainan kelompok. Setelah dilakukan tes awal kepada para pemain Sekolah Sepak bola Kizara u-17 tahun dapat diketahui hasilnya dari sikap *fair play* keseluruhan para pemain untuk kemudian diberikan permainan kelompok. Setelah itu dilakukan test akhir untuk mengetahui pengaruh dari permainan kelompok yang telah diberikan.

1. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan cara pengisian angket yang telah disiapkan oleh peneliti tentang *fair play* para pemain sekolah sepak bola Kizara u-17 tahun.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, pemberian nilai angket berdasarkan “*SKALA LIKERT*” yaitu digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.³

Tabel 1. Kriteria Penilaian Angket

No.	Jawaban Pernyataan	Nilai	
		Positif	Negatif
1.	Sangat Setuju	5	1
2.	Setuju	4	2
3.	Ragu-ragu	3	3
4.	Tidak Setuju	2	4
5.	Sangat Tidak Setuju	1	5

³*Ibid.*, h.134.

2. Definisi Konseptual

Fair play merupakan sikap yang harus selalu ada dalam diri setiap individu, bisa menerima dan mengikuti peraturan pertandingan yang tertulis maupun tidak tertulis dengan baik, serta bisa menunjukkan semangat juang tinggi baik secara individu maupun tim dengan menunjukkan sikap sportif.

3. Definisi Operasional

Fair play merupakan sikap yang harus dimiliki setiap individu dan itu merupakan salah satu hal terpenting di setiap pertandingan demi menjunjung tinggi nilai sportivitas. Terdiri dari:

- a) Rasa keadilan
- b) Rasa hormat
- c) Sikap dan perbuatan Ksatria
- d) Sikap tegas dan berwibawa
- e) Kerendahan hati

4. langkah Penyusunan dan Penyebaran Angket

a. Kisi-kisi Instrumen

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian uji coba *fair play* para pemain sekolah sepak bola Bintang Harapan u-17 tahun.

no.	Indikator	Butir Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1.	Rasa Keadilan	1,2,3,4,5	26,27,28,29,30	10
2.	Rasa Hormat	6,7,8,9,10	31,32,33,34,35	10
3.	Sikap Ksatria	11,12,13,14,15	36,37,38,39,40	10
4.	Tegas	16,17,18,19,20	41,42,43,44,45	10
5.	Rendah hati	21,22,23,24,25	46,47,48,49,50	10
Jumlah		25	25	50

b. Uji coba angket

Penyebaran angket dilakukan kepada 30 responden para pemain sekolah sepak bola Bintang Harapan u-17 tahun. Setelah data terkumpul kemudian dilakukan uji coba data dengan menentukan validitas butir dan reliabilitas instrumen. Pengujian validitas butir menggunakan *product moment*.

c. Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.⁴ Pengujian validitas dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*, yaitu:

$$r_{XY} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= validitas butir
n	= banyak responden
x	= skor tiap butir
y	= skor total
$\sum x$	= jumlah skor butir
$\sum y$	= jumlah skor total
$\sum xy$	= hasil kali X dan Y
$\sum X^2$	= jumlah skor butir yang telah di kuadratkan
$\sum Y^2$	= jumlah skor total yang di kuadratkan

⁴Suharsimi Arikunto *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta,2013), h.211.

Hasil perhitungan korelasi akan diinterpretasi dengan cara hasil yang di peroleh (r hitung) di konfirmasi dengan tabel harga kritik *r product moment*. Jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ maka butir instrument di anggap valid.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian final *fair play* para pemain sekolah sepak bola Kizara u-17 tahun.

no.	Indikator	Butir Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1.	Rasa Keadilan	1,2,3,5	26,27,29,30	8
2.	Rasa Hormat	6,7,9	31,32,34,35	7
3.	Sikap Ksatria	11,12,13,15	36,37,38,39	8
4.	Tegas	16,18,19	41,42,43,44,45	8
5.	Rendah hati	21,22,23,25	47,48,49,50	8
Jumlah		18	21	39

d. Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.⁵ yakni mengujikan tingkat kehandalan

⁵*Ibid.*, h.221.

atau konsistensi. Dalam penelitian ini untuk menguji reliabilitas di gunakan rumus *alpha cronbach* penghitungan reliabilitas dengan rumus:

$$r_{II} = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sum \sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

- r_{II} = reliabilitas instrumen
 K = banyak butir yang valid
 $\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir
 $\sum \sigma_t^2$ = jumlah varian total

Adapun rumus yang di gunakan untuk mencari varian adalah sebagai berikut:

$$\sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

- σ_b^2 = varian tiap butir
 $\sum X$ = jumlah skor butir
 N = jumlah subyek

Nilai r yang diperoleh dari hasil perhitungan dengan rumus Alpha Cronbach kemudian akan dikonsultasikan dengan harga r tabel dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-2$ (N = banyaknya siswa). Bila $r_{hit} > r_{tab}$ maka instrumen dinyatakan reliabel.

G. Teknik Analisis Data

Peneliti dalam memperoleh data menggunakan teknik analisis data yaitu dengan menggunakan uji T.

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik statistic uji t, dengan langkah – langkah sebagai berikut:

1. Mencari nilai Rata-rata (Mean) untuk :

a. Tes Awal (X)

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

b. Tes Akhir (Y)

$$Y = \frac{\sum X}{n}$$

2. Mencari Standar Deviasi (SD) untuk :

a. Tes Awal

$$SD_X = \sqrt{\frac{\sum X^2}{n}}$$

b. Tes Akhir

$$SD_Y = \sqrt{\frac{\sum Y^2}{n}}$$

3. Mencari Standar Deviasi Mean (SDm) untuk :

a. Tes Awal

$$SD_{mx} = \frac{SD}{\sqrt{n-1}}$$

b. Tes Akhir

$$SD_{my} = \frac{SD}{\sqrt{n-1}}$$

4. Mencari Koefisien Korelasi (r_{xy})

$$r_{xy} = \frac{\Sigma xy}{\sqrt{(\Sigma x^2)(\Sigma y^2)}}$$

5. Mencari Standar Deviasi Perbedaan Mean (SD_{bm})

$$SD_{bm} =$$

6. Mencari t-hitung (t_{hit})

$$t_{hit} = \frac{M_x - M_y}{SD_{bm}}$$

7. Mencari nilai t-tabel dengan nilai dk pada taraf kepercayaan

$$\alpha = 0,05$$

8. Menguji nilai t-hitung terhadap nilai t-tabel dengan ketentuan

t-hitung < t-tabel maka hipotesis penelitian ditolak

t-hitung > t-tabel maka hipotesis penelitian diterima

9. Kesimpulan