

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Pre-eksperimental design (nondesign)* menurut Sugiyono (2017, p. 74) *Pre-eksperimen design* desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (terikat) jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen (bebas). Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017, p. 7) Metode Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan program latihan ini berpedoman pada pendapat Harsono (1988, p. 194) yang mengatakan bahwa: “Sebaiknya latihan dilakukan tiga kali dalam seminggu dan diselingi dengan satu hari istirahat untuk memberikan kesempatan bagi otot untuk berkembang dan mengadaptasikan diri pada hari istirahat tersebut”. Sehingga penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, yaitu peneliti akan berlangsung selama 12 kali pertemuan atau selama 4 minggu untuk melakukan *Treatment* atau perlakuan, tidak termasuk dua kali pertemuan untuk melakukan tes, yaitu pertemuan awal untuk melakukan tes (*Pre-test*) dan pertemuan akhir untuk melakukan tes akhir (*Post-test*). Jadi keseluruhan penelitian ini berjumlah 14 kali pertemuan dengan 2 kali pertemuan untuk melakukan *pretest* dan *posttest*

Desain penelitian adalah rangkaian prosedur dan metode yang dipakai untuk menganalisis dan menghimpun data untuk menentukan variabel yang akan menjadi topik penelitian. yaitu: *One group Pretest-Posttest design*. Yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes awal-tes akhir (*One group Pretest-Posttest design*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat

membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini bertujuan untuk mengetahui Sehingga terdapat dua tes: O₁ adalah tes awal, dan O₂ adalah pasca tes. X digunakan sebagai lambang perlakuan yaitu:

O₁ X O₂

Gambar 3.1
Desain penelitian *One group pretest-posttest design*

Keterangan:

- O₁ =Tes awal (*Pretest*) yang diberikan sebelum kegiatan penerapan pembelajaran keterampilan bermain sepak bola dan *Adversity Quotient*.
- X =Perlakuan (*Treatmean*) pembelajaran dengan metode pembelajaran penerapan.
- O₂ = Tes akhir (*Posttest*) yang diberikan sesudah kegiatan penerapan pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain sepakbola dan *Adversity Quotient*.

3.2 Partisipan

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh penerapan pendekatan taktis terhadap *Adversity Quotient* dan keterampilan Bermain sepakbola, pada penelitian ini partisipan yang digunakan adalah seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2017b, p. 215) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga Obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada Obyek/Subyek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh Obyek/Subyek.

Dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan sekelompok yang mempunyai tempat atau kawasan tertentu yang ditempati dan peneliti ini yang dijadikan populasi adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Sepakbola di SMPN 44 Bandung.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari dari populasi. Jadi sampel adalah sebagian dari keseluruhan objek yang akan diteliti atau dievaluasi yang memiliki karakteristik tertentu dari sebuah populasi. Sebagaimana yang dijelaskan oleh (Sugiyono, 2017b) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi sampel merupakan sebagian dari keseluruhan objek yang akan diteliti dan juga merupakan kelompok dan karakteristik tertentu yang dimiliki oleh populasi. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu *sampling Jenuh*. (Sugiyono, 2017b, p. 85) Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang.

Penelitian ini bertempat di SMPN 44 Bandung, pengguna sampel dalam penelitian ini yaitu siswa putra yang mengikuti kegiatan Ektrakurikuler sepakbola dengan jumlah siswa 28 Orang.

3.4 Instrument penelitian

3.4.1 GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*)

Dalam mengumpulkan data dari suatu sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrumen dan teknik pengumpulan data. Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2009) mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah Alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis.

Untuk melakukan tes keterampilan bermain Sepakbola, peneliti menggunakan instrumen *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Oslin et al (1998) telah menciptakan suatu instrument penelitian yang diberi nama *Game Performance Assesment Intrument* (GPAI). Untuk selanjutnya, GPAI diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Intrumen Penilaian Penampilan.

Bermain singkat IPPB. Tujuannya untuk membatu para guru mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung.

Sementara Mitchellm, Grifin dan Oslin (dalam (Sucipto, 2019) , menjelaskan bahwa ukuran kerja GPAI meliputi : (a) keterlibatan game, (b) Indeks Pengambilan Keputusan (DMI), (c) Indeks Eksekusi Skill (SEI), (d) Indeks Dukungan (SI), dan (e) Kinerja *Game* untuk *unit game* invansi. Kemudian Mitchellm, Grifin dan Oslin (dalam (Sucipto, 2019), menguraikan rumus untuk menghitung rumusan kinerja pemain selama pengamatan sistematis adalah sebagai berikut : Index Pengambilan Keputusan atau *Decision Making Index* (DMI) = Jumlah keputusan yang tepat/efieisn dibagi jumlah keputusan yang tidak tepat/efisien

Ada tujuh komponen yang diamati dalam GPAI untuk mendapatkan gambaran atau penilaian tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu:

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. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
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 gerak lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Dari ketujuh komponen tersebut peneliti berfokus kepada tiga aspek komponen yang akan diamati pada permainan Sepakbola seperti yang tercantum pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1
Aspek yang diambil dari GPAI

Aspek	Kriteria
Memberi dukungan (<i>Support</i>)	Pemain berusaha memberi semangat kepada teman yang melakukan kesalahan. Pemain melakukan dukungan dengan membuka ruang tanpa kawalan agar mudah menerima operan bola.
Membuat keputusan (<i>Decision making</i>)	Pemain berusaha memberikan passing bola kepada teman yang berdiri bebas. Pemain berusaha menggiring bola ke ruang yang kosong. Pemain mampu melakukan tendangan ke arah gawang dengan tidak terburu-buru.
Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>Skill execution</i>)	Pemain melakukan akurasi operan satu sentuhan dengan rekannya. Pemain melakukan operan dengan mendarat kebawah tidak melambung. Pemain mampu menggiring bola dengan cepat dan lincah. Pemain mampu melakukan tendangan satu sentuhan ke arah gawang.

Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada tiga aspek penilaian penampilan bermain siswa, yaitu memberi dukungan (*support*) (TEPAT atau TIDAK TEPAT), pengambilan keputusan (*decision making*) (TEPAT atau TIDAK TEPAT) dan melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*) (EFESIEN atau TIDAK EFESIEN). Ketiga aspek tersebut diambil berdasarkan kriteria yang ada dalam keterampilan bermain Sepakbola.

Setelah peneliti menentukan aspek komponen yang akan di amati selanjutnya peneliti dibuat menjadi lembar observasi untuk mengukur atau mengamati komponen-komponen yang dijadikan penilaian dalam permainan futsal tersebut. Formatnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keterampilan GPAI yang dinilai						Jumlah	Nilai Akhir
		<i>Support</i>		<i>Decision Making</i>		<i>Skill Execution</i>			
		T	TT	T	TT	E	TE		
1									
2									
3									
Dst									
Rata-Rata									
Simpangan Baku									

Keterangan : T = Tepat, TT = Tidak Tepat, E = Efektif, TE = Tidak Efektif

Format yang dipakai untuk menilai keterampilan bermain futsal, untuk penilaiannya memberi tanda ceklis “✓” pada masing-masing aspek yang disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan.

3.4.2 Angket *Adversity Quotient*

Angket merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pernyataan atau pertanyaan yang harus dijawab oleh subyek penelitian. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengetahui Pengaruh *Adversity Quotient* siswa adalah melalui kuesioner (angket). Menurut (Sugiyono, 2017a, p. 142) menjelaskan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup.

Tabel 3.3
Kisi-kisi instrumen penelitian angket *Adversity Quotient* mengadopsi dari (Kusumawati, 2017)

No	Variabel	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
				Positif	Negatif	
1	Adversity Quotient	Kendali diri (<i>Control</i>)	Mampu menghadapi situasi yang tidak diinginkan	1,13	7	7
			Mampu bersikap objektif (tidak reaktif)	2,14	8,18	

		terhadap situasi yang dihadapi			
2	Asal-usul & pengakuan (<i>origin & ownershi</i> (O2))	Mampu mengidentifikasi sumber masalah Mengakui kekurangan yang dimiliki dan berusaha memperbaikinya	3,15	9,19	9
3	Jangkauan (<i>Reach</i>)	Sebuah masalah atau kesulitan tidak mempengaruhi aktivitas-aktivitas lainnya	5,17, 23	11,21	5
4	Daya tahan (<i>endurance</i>)	Mampu bangkit dari kegagalan untuk berusaha lebih baik	6	12	2
Total Item			12	11	23

Indikator-indikator yang telah dirumuskan kedalam kisi-kisi tersebut di atas selanjutnya dijadikan bahan angket kemudian di susun butir-butir pertanyaan. Butir-butir pertanyaan tersebut dibuat dalam bentuk pernyataan-pernyataan dengan kemungkinan jawaban yang tersedia. Mengenai alternatif jawaban dalam angket, penulis menggunakan skala sikap yakni skala *likert*. Menurut Sugiyono (2017a) “Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”

Tabel 3.4
Kategori pemberian skor alternatif jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Sumber: Sugiyono (2017)

Instrumen penelitian kuesioner (angket) ini diberikan dalam bentuk pertanyaan tertutup. Partisipan mengisi sesuai dengan kondisi yang sedang di alami

tanpa ada pilihan jawaban selain pada pertanyaan tertentu divariansi dengan angket tertutup. Kuesioner (angket) yang akan diberikan kepada responden yaitu hasil adopsi (Kusumawati, 2017) yang peneliti lakukan dari yang sudah di uji reabilitasnya. Berikut hasil uji reabilitas instrumen penelitiannya.

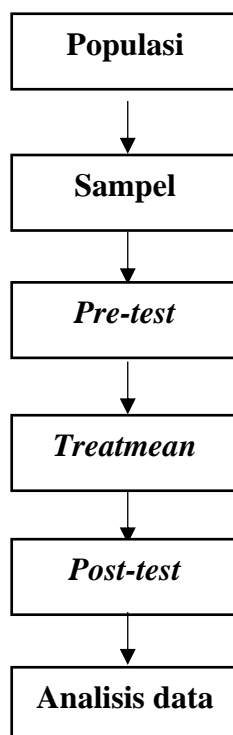
Tabel 3.5
Hasil Uji Reabilitas Instrumen Penelitian

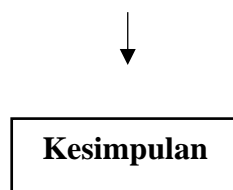
Instrumen Penelitian	<i>Cronbach Alpha</i>
Angket siswa	0.805

Berdasarkan hasil yang didapat maka diketahui bahwa nilai *Cronbach Alpha* pada instrumen angket siswa sebesar 0,805 yang masuk dalam kategori reliabel Sangat tinggi. Oleh karena nilai *Cronbach Alpha* yang diperoleh telah lebih dari 0.7. maka instrumen penelitian yang telah diuji validitas dan reliabel dapat digunakan sebagai instrumen penelitian (Kusumawati, 2017).

3.5 Prosedur penelitian

Prosedur penelitian yang diterapkan seperti dalam gambar bagian 3.2 dibawah ini:





Gambar 3.2
Prosedur penelitian

Uraian metodologi penelitian pada bagan diatas adalah sebagai berikut: penentuan populasi dan sampel lalu melakukan uji *Pre-test* (diawal) dan setelah di *treatment* (perlakuan) dilakukannya *post-test* (tes akhir) penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan rincian 14 kali pertemuan 2 kali pertemuan dilakukakan untuk tes awal dan tes akhir 12 pertemuan dilakukan untuk diberikanya perlakuan atau *treatmeant*, setelah mendapat hasil, hasil diolah lalu langkah terakhir diberi kesimpulan tentang penelitian

3.6 Analisis data

Untuk menguji perbedaan dalam penelitian ini digunakan teknik analisis deskriptif statistik dan uji hipotesis dengan pengolahan data menggunakan program *Statistical Product for Sosial Science* (SPSS) 25. Adapun proses atau tahapan yang akan dilakukan dalam pengolahan dan analisis data ini adalah sebagai berikut:

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk*. Format pengujian dengan membandingkan nilai signifikansi (sig.) dengan derajat kebebasan $\alpha = 0.05$. Jika nilai signifikansi (sig.) > 0.05 , maka data dinyatakan normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi (sig.) ≤ 0.05 , maka data dinyatakan tidak normal (Negara et al., 2019).

3.6.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian homogen atau tidak. Dalam uji homogenitas data dapat dilakukan dengan pengujian menggunakan *levene statistic* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Maka jika hasil

nilai sig. > 0.05 data tidak homogen dan jika nilai sig. < 0.05 data homogen (Negara et al., 2019)

3.6.3 Uji Hipotesis

Dalam melakukan uji hipotesis pengaruh kecerdasan *Adversity Quotient* siswa, penelitian ini menggunakan uji beda rata-rata yaitu uji -t (paired sample t-test) dengan syarat data berdistribusi normal dan homogen dengan tujuan untuk menguji signifikansi perbedaan dari dua rata-rata. Dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut. 1) Jika probabilitas signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima 2) Jika probabilitas signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak (Negara et al., 2019, p. 132).