

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif “Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara variabel-variabel” (Maksum, 2012). Penelitian ini menggunakan satu perlakuan, yang dimaksud dengan penelitian terhadap satu perlakuan pada bab ini ialah penelitian untuk mengetahui kapan suatu perlakuan dikatakan bai/kurang baik, cukup memuaskan, normal/tidak normal, dan sebagainya (Nurgana, 1985).

#### **3.2 Partisipan**

Partisipan dalam penelitian ini adalah sebanyak 30 orang siswa ekstrakurikuler futsal SMP NEGERI 66 Bandung. Dengan 30 orang diberikan *treatment*. Kriteria partisipan penelitian ini yaitu aktif mengikuti ekstrakurikuler futsal, dan partisipan siap melakukan *treatment* metode latihan *small side games* dengan jadwal yang sudah ditentukan.

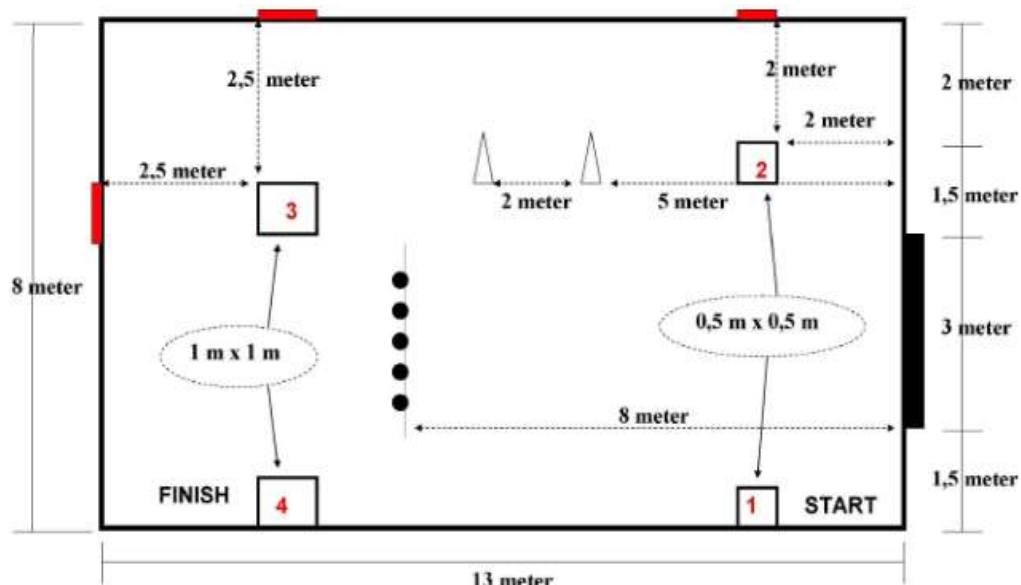
#### **3.3 Populasi dan Sampel**

Populasi merupakan kelompok yang lebih besar yang ingin diterapkan hasilnya (Fraenkel, Jack R.; Wallen, N. E., & Hyun 1993). Dengan kata lain populasi adalah suatu kelompok keseluruhan yang ingin diberikan *treatment* oleh peneliti. Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok siswa ekstrakurikuler yang berjumlah sebanyak 30 orang.

Sampel merupakan suatu sub kelompok dari populasi yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian (Nuha, 2017). Sampel ditentukan menggunakan teknik Purposive Sampling. Peneliti tidak hanya mempelajari siapa yang tersedia tetapi menggunakan penilaian mereka untuk memilih sampel yang mereka yakini, berdasarkan informasi sebelumnya, akan memberikan data yang dibutuhkan (Jack R. Fraenkel and Norman E. Wallen, 2017). Maka dengan ini dapat disimpulkan bahwa purposive sampling yaitu pemilihan sampel yang sesuai dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan. Dari populasi yang diuraikan diatas lalu ditarik sampel yang sesuai dengan kriteria yang digunakan peneliti menjadi 20 orang.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrument. Instrumen adalah alat pengumpul data. Alat ukur yang digunakan harus disesuaikan dengan maksud dan tujuan penelitian. Instrumen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen untuk mengukur keterampilan.



Gambar 3.1 Instrumen tes FIK

Untuk mengumpulkan data digunakan instrumen yang telah ada. Instrumen yang dimaksud adalah Tes Futsal FIK Yogyakarta yang dikutip dari Tes Keterampilan Bermain Futsal (Marhaendro et al., 2013). Tes yang disusun untuk mengukur keterampilan dasar bermain futsal meliputi: *passing*, *shooting*, *dribbling* dan *controlling*. Keterampilan tersebut mengabaikan keterampilan khusus bagi penjaga gawang, karena diasumsikan sebagai pemain yang spesifik, bukan pemain secara umum. Dengan demikian pemain yang terampil apabila dapat melakukan *passing*, *shooting*, *dribbling* dan *controlling*. Langkah ketiga menganalisis keterampilan yang akan diukur. Diasumsikan bahwa pemain futsal yang terampil akan menampilkan keterampilan dasar bermain tersebut dengan cepat dan tepat. Adapun prosedur pelaksanaan tes sebagai berikut:

- a. Tujuan

Dalam permainan futsal yang paling diperlukan adalah teknik dasar futsal. Oleh karena itu, tes ini bertujuan mengukur teknik dasar futsal peserta ekstrakurikuler futsal di SMP Negeri 66 Bandung.

b. Perlengkapan tes

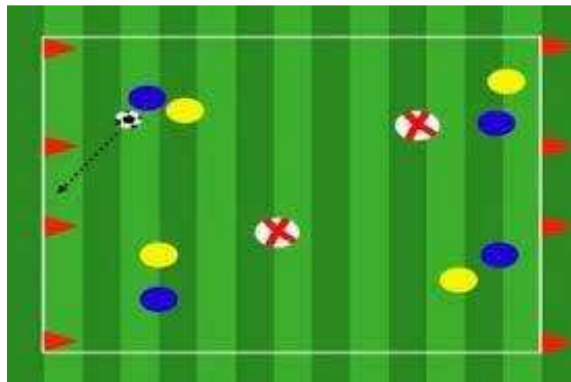
Lapangan futsal/lantai rata berukuran 8m x 13m dengan dua sisi tembok, plester/lakban untuk batas kotak, cones, 4 bola futsal, dan stopwatch

c. Petunjuk pelaksanaan tes

Pada aba-aba “siap”, testee berdiri diluar kotak nomor 1 (pos 1) dengan bola diletakkan pada kotak tersebut. Pada aba-aba “ya”, waktu dijalankan, *testee* mulai melakukan *dribbling* bola lurus secepat mungkin menuju kotak nomor 2 (pos 2). Sampai pos 2, *testee* melakukan *passing without controlling* ke tembok sebanyak 10 kali menggunakan kaki kanan dan kiri dengan jarak 2 m dari tembok. Setelah selesai, dari pos 2 menuju pos 3 dengan melakukan *dribbling* memutar, yaitu memutar ke kiri dan memutar ke kanan pada cone yang telah disediakan. Atau *dribbling* seolah-olah membuat angka 8. Sampai pos 3, *testee* melakukan *passing with controlling* sebanyak 10 kali dengan kaki kanan dan kiri secara bergantian pada 2 sisi tembok dengan jarak 2,5 m. Kaki kanan ke tembok sisi kiri dan kaki kiri ke tembok sisi kanan. Setelah 10 kali melakukan *passing with controlling*, bola dihentikan pada kotak nomor 3 (pos 3) dilanjutkan dengan shooting ke gawang. Shooting ke gawang harus dilakukan dengan 1 kaki kiri dan 1 kaki kanan dan bola masuk ke gawang dari kesempatan sebanyak 5 bola. Apabila 2 bola sudah masuk dengan 1 kaki kanan dan 1 kaki kiri, maka shooting telah selesai. Tetapi apabila belum dapat memasukkan 2 bola masih diberi kesempatan sampai dengan 5 bola. Apabila 5 bola belum ada yang masuk, maka shooting juga telah selesai. Selesai shooting, *testee* mengambil kembali bola pada kotak nomor 3 (pos 3), kemudian *dribbling* lurus secepat mungkin menuju pos 4. Sampai pos 4, *testee* menghentikan bola pada kotak nomor 4. Bersamaan dengan bola berhenti, maka waktu juga berhenti. Skor adalah waktu yang diperlukan oleh *testee* dari aba-aba “ya” sampai *testee* menghentikan bola pada kotak nomor 4. *Testee* mendapat kesempatan melakukan tes sebanyak 2 kali.

### 3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur pada penelitian ini yang pertama yaitu menentukan populasi dan mengambil sampel dari populasi tersebut, Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan dari penelitian ini. Melakukan *Pretest* kepada seluruh sample. *Test* disini yaitu pemberian uji awal yang telah disediakan. Setelah itu, sampel melakukan *Treatment* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang akan ditimbulkan, perlakuan yang diberikan yaitu motif latihan *small sided games* seperti:



Gambar 3.2 Contoh permainan *small sided*

Dalam melakukan *treatment* ini akan berlangsung selama 14 kali pertemuan. Hal ini berdasarkan teori, menurut Harren dalam (nurulfa dan rizky, 2018) menjelaskan bahwa *macrocycle* adalah suatu siklus latihan jangka panjang yang bisa memakan waktu 6 bulan, 1 tahun, sampai beberapa tahun; *mesocycle* lamanya 3-6 minggu; dan untuk *microcycle* kurang dari 3 minggu, bisa 1 atau 2 minggu.

### 3.6 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dengan persentase. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sholikhah, 2016). Dengan pengolahan data menggunakan program *statistic product for social science* (SPSS) 25. Adapun proses atau tahapan pengelolaan yang akan dilakukan 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.)  $\leq 0.05$ , maka data dinyatakan tidak normal (sugiyono, 2015).

### 3.6.2 Uji Hipotesis

Peneliti menggunakan uji hipotesis uji t yaitu paired sample *t-test*. dengan syarat data berdistribusi normal dengan tujuan untuk menguji signifikan 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 (sugiyono, 2015).

### 3.6.3 Uji N-Gain Score

Maksud dari uji *N-Gain score* yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau *treatmen*. Pada penelitian ini penulis akan melakukan uji n-gain score menggunakan software SPSS versi 25 untuk melihat efektifitas Pendekatan taktis dan teknis. Rumus N-Gain yang digunakan yaitu:

$$N - Gain (g) = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

Gambar 3. 3 Rumus *N-Gain*

Ada pula tabel gambaran dari kriteria dan tafsiran efektifitas indeks *N-Gain* menurut Meltzer (2002), adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kriteria Indeks *N-Gain*

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Tabel 3. 2 Kategori Tafsiran Efektifitas *N-Gain Score*

Presentase (%)	Tafsiran
$< 40\%$	Tidak Efektif

40%-55%	Kurang Efektif
56%-75%	Cukup Efektif
>76%	Efektif

---