

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan tersebut. Sugiyono (2015: 2), menjelaskan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sedangkan menurut Wirartha (2006: 68), metode penelitian ialah suatu cabang ilmu pengetahuan yang membicarakan atau mempersoalkan cara - cara melaksanakan penelitian yaitu meliputi kegiatan - kegiatan mencari, mencatat, merumuskan, menganalisis sampai menyusun laporannya berdasarkan fakta - fakta atau gejala - gejala secara ilmiah.

Berdasarkan menurut para ahli di atas, saya menyimpulkan bahwa metode merupakan suatu penelitian yang memiliki tujuan untuk mendeskripsikan suatu fenomena, peristiwa, dan kejadian yang terjadi secara faktual, sistematis serta akurat.

Metode yang digunakan peneliti adalah deskriptif kuantitatif. data yang diperoleh dari hasil statistik pertandingan yang berupa angka angka kemudian di deskripsikan dengan kalimat yang jelas.

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Dalam sebuah penelitian harus terdapat alur penelitian untuk memperjelas sebuah rencana penelitian, maka penulis melakukan langkah - langkah penelitian sebagai berikut:

##### **1. Tahap Awal**

Pada tahap ini peneliti mencari fakta lapangan dari permasalahan yang akan diteliti dengan melakukan observasi pada kompetisi DBL, fakta di lapangan yang ada pada kompetisi tersebut adalah mengenai kesuksesan tim dalam memenangkan pertandingan bisa dilihat melalui efektif dalam

menembak (eFG%), persentase *turnover* (TO%), dominan dalam *offensive rebound* (OR%), dan nilai tembakan bebas (*FT RATE*).

## 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini peneliti melakukan penelitian dan hal yang pertama dilakukan adalah menentukan populasi yang akan diteliti, populasi dalam penelitian ini adalah 32 tim bola basket siswa SMA putra. Setelah menentukan populasi peneliti menentukan sampel untuk melakukan penelitian dengan menganalisis permainan dan statistik setiap tim.

## 3. Tahap Akhir

Pada tahap penelitian ini setelah peneliti melakukan pengambilan data pada sampel yang digunakan, kemudian peneliti mengolah dan menganalisis data tersebut sehingga akan diketahui hasil dari penelitian tersebut dan membuat kesimpulan performa tim yang mengikuti kompetisi DBL.

### 3.3 Tempat, Waktu, dan Pelaksanaan Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Gor Pajajaran yang beralamat di Babakanciamis, Sumurbandung, Bandung City, Jawa Barat 40171.

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada setiap pertandingan DBL Jawa Barat Bagian Timur untuk siswa SMA putra.

### 3.4 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2015: 80), populasi adalah BAGIAN dengan generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah kompetisi keseluruhan siswa dan tim yang mengikuti kompetisi DBL Jawa Barat di Bagian Timur.

### 3.5 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2015: 81), mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Selanjutnya

(Arikunto, 2013: 174), menyatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti.

Teknik sampling menurut (Sugiyono, 2015: 81), merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2007). Alasan mengambil total sampling karena menurut (Sugiyono, 2007), jumlah populasi yang kurang dari 10 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya.

### **3.6 Instrumen Penelitian**

Menurut (Shidiq & Choiri, 2019), instrumen merupakan segala macam alat bantu yang digunakan peneliti untuk memudahkan dalam pengukuran variabel. Sedangkan menurut (Sugiyono, 2015: 148), alat penelitian atau instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa dokumen statistik pertandingan DBL Jawa Barat Bagian Timur dari *software Fiba Livestat* sebagai media pendukung penelitian. *Fiba Livestat* merupakan *software* yang digunakan untuk mendata statistik suatu tim atau individu dalam sebuah pertandingan bola basket. Setelah didata menggunakan *Fiba Livestat*, data akan diolah kembali dengan instrumen yang peneliti adopsi dari Asdianto (2022: 64-69) yaitu efektif dalam menembak (EFG%), persentase *turnover* (TO%), dominan dalam *offense rebound* (OR%), dan nilai tembakan bebas (*FT RATE*).

### **3.7 Analisis Data**

Di dalam penelitian alat ukur diperlukan dalam pengumpulan informasi/data seperti yang dijelaskan (Arikunto, 2010) bahwa, “Instrumen merupakan alat bantu bagi peneliti didalam menggunakan metode pengumpulan data”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan dokumen pertandingan DBL Jawa Barat Bagian Timur 2022, yang merupakan kompetisi basket antar SMA.

Untuk mengetahui bagaimana performanya, persentase efektif dalam menembak, persentase dominan dalam *offence rebound*, persentase *turnover*, dan nilai tembakan bebas pada setiap tim dan individu.

**a. Efektif dalam menembak (EFG%)**

$$\frac{FGM + (0,5 \times 3FGM)}{FGA}$$

**Gambar 3. 1 Rumus eFG%**

**Sumber: Asdianto (2022, hlm. 64)**

Keterangan:

FGM : *Field Goal Made*

FGA : *Field Goal Attempt*

3FGM : *3 Point Field Goal Made*

**b. Persentase turnover (TO%)**

$$\frac{TO}{FGA + (0,4 \times FTA) + TO}$$

**Gambar 3. 2 Rumus TO%**

**Sumber: Asdianto (2022, hlm. 66)**

Keterangan:

TO : *Turnover*

FGA : *Field Goal Attempt*

**c. Dominan dalam *offense rebound* (OR%)**

$$\frac{OR}{OR + DR \text{ Lawan}}$$

**Gambar 3. 3Rumus OR%**

**Sumber: Asdianto (2022, hlm. 67)**

Ketrangan:

OR : *Offence Rebound*

DR : *Defence Rebound*

d. Nilai tembakan bebas (*FT RATE*).

$$\frac{FTM}{FGA}$$

Gambar 3. 4 Rumus *FT RATE*

Sumber: Asdianto (2022, hlm. 69)

Keterangan:

FTA : *Free Throw Attempt*

FGA : *Field Goal Attempt*

Tabel 3. 1 Tabel Kriteria

Warna	Keterangan	eFG%	TO%	OR%	<i>FT RATE</i>
	Sangat Baik	>48%	0% - 13%		>18%
	Baik	33,91% - 48%	14% - 26%		13% - 18%
	Buruk	16,96% - 33,9%	27% - 39%		7% - 12%
	Sangat Buruk	0% - 16,95%	>39%		0% - 6%