

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode adalah suatu cara yang diatur secara sistematis atau berpikir baik-baik untuk mendapatkan atau mencapai suatu tujuan. Sedangkan penelitian adalah pemeriksaan atau penelitian secara teliti pada suatu obyek tertentu. Jadi yang dimaksud dengan metode penelitian yaitu suatu cara yang ditempuh untuk mencapai suatu tujuan dalam penelitian. (Ali Maksum 2009:6) dalam (Kajin, 2018).

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif. Ali, M., & Asrori, M. (2022) menyatakan; “Metode atau Desain Deskriptif yaitu Penelitian yang berupaya untuk pemecahan masalah atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi pada situasi sekarang. Penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk penggambaran tentang sesuatu keadaan secara objektif”. Dalam hal ini mendiskripsikan hasil Deteksi Bakat Cabang Olahraga Siswa SD kelas VI.

Alasan menggunakan metode deskriptif kuantitatif karena untuk mengetahui jumlah anak usia dini yang berbakat di bidang olahraga dan yang di hasilkan dari data yang di peroleh berupa angka-angka.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan unit yang telah ditetapkan informasi yang diinginkan, karena itu populasi dapat berbeda –beda sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Menurut (Douglas et al., 1987) “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian, baik yang berupa manusia, benda peristiwa atau berbagai gejala yang terjadi, karena hal ini merupakan suatu variabel yang diperlukan dalam memecahkan masalah atau menunjang keberhasilan di dalam penelitian”. Pada penelitian ini objek yang akan di teliti adalah siswa kelas VI SDN Cipeucang 02.

Mengapa populasi ini diangkat sebagai objek penelitian, karena di SDN Cipeucang 02 belum adanya penelitian mengenai proses pembinaan bakat khususnya pada cabang olahraga terhadap siswa, masih banyak siswa yang hanya

gemar berolahraga tanpa memerhatikan komponen kondisi fisiknya untuk cabang olahraga apa yang cocok dengannya, masih kebingungan untuk memilih cabang olahraga dari potensi yang dimiliki dirinya dan pihak sekolah atau guru olahraga masih kurang perhatian dengan pemanduan bakat siswa dan sesuai kategori usia yang sesuai dengan Golden Age yaitu 11-12 tahun.

3.2.2 Sampel

Purwanto (2010: 237) dalam (Ahlam, 2019) berpendapat bahwa sampel yang baik adalah sampel yang menjadi estimate (perkiraan) yang baik terhadap populasi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dalam sebuah penelitian seorang peneliti harus menentukan sampel yang tepat dan memilih sampel berdasarkan aturan yang sudah menjadi acuan dalam sebuah penelitian. Pemilihan sampel yang sesuai dengan populasi hal tersebut akan memudahkan peneliti untuk mendapatkan data yang relevan dengan kondisi di lapangan.

Dalam penelitian ini yang dijadikan sampel adalah siswa kelas VI SDN Cipeucang 02 .

sehingga seluruh populasi diangkat menjadi sampel yaitu siswa kelas VI SDN Cipeucang 02 Teknik pengambilan sampel dengan total sampling karena mengingat populasi yang relative kecil dan kategori usia yang pas untuk mengikuti pemanduan bakat adalah siswa SD kelas VI, sebanyak 114 siswa.

3.3 Instrumen dan alat penelitian

3.3.1 Instrumen Penelitian

Mengingat banyaknya metode dalam sistem pendukung keputusan, maka pada penelitian ini, peneliti mencoba mengimplementasi persoalan ini menggunakan metode *Sport Search*. *Sport search* adalah suatu program yang dikembangkan oleh komisi Olahraga Australia (*The Australian Sport Commision*). Sebagai bagian dari *AUSSIE SPORT*, yakni suatu pendekatan bangsa Australia secara menyeluruh terhadap pengembangan olahraga junior. Yang dimana validasinya sudah tidak usah di uji lagi karena sudah digunakan sejak tahun 1992 sampai saat ini oleh seluruh negara di dunia sebagai alat untuk pemanduan bakat dan pengembangan olahraga junior, yang kevalidannya sudah dinyatakan konstra oleh

beberapa ahli atau pakar olahraga didunia. Ragam instrument yang digunakan adalah adopsi.

Dalam deteksi bakat tentunya harus melihat tahapan atau kategori umur yang dapat menyesuaikan kemampuan tubuhnya. Atas dasar teori perhitungan “Golden Age” prestasi puncak atlet dalam berbagai cabang olahraga, antara umur 18-24 tahun. Oleh karena pembinaan atlet untuk mencapai prestasi puncak membutuhkan waktu kurang lebih 8-10 tahun, maka orientasi pembinaan olahraga harus dimulai pada anak-anak yang berusia sekitar 4-14 tahun. (Kemenpora, 2005) dalam .(Jamalong, 2014).

Dalam mengumpulkan data diperlukan alat pengukuran, sehingga dengan menggunakan alat ini akan diperoleh data yang merupakan hasil pengukuran. Suharsimi Arikunto dalam Nurhasan (2006:1) menjelaskan bahwa: “Tes merupakan suatu alat atau prosedur untuk mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan yang sudah ditentukan”.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu menggunakan tes *Sport Search* oleh M. Furqon H (2002: 27) dengan 10 macam tes antara lain. Prosedur metode *Australian Sports Search*, Hamlets(2007) yang memaparkan mengenai 10 tugas yang harus dilakukan yaitu 1) Tinggi Badan, 2) Tinggi Duduk, 3) Berat Badan, 4) Panjang Lengan, 5) Sprint40 m, 6) Kelincahan, 7) *Multi Stage Fitness Test(MFT)*, 8) Koordinasi (Lempar tangkap bola), 9) Loncat Tegakdan 10) *Basketball Throw*. Setelah data diperoleh melalui observasi barulah data tersebut diolah dan dianalisis menggunakan teknik statistik untuk memperoleh data hasil penelitian. Analisis data menggunakan penilaian acuan patokan dari hasil tes keberbakatan yang dilakukan oleh sampel. Kemudian akan diketahui tingkat keberbakatan siswa dan jenis olahraga yang sesuai pada masing-masing sampel.

3.3.2 Alat Penelitian

Adapun alat yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Lapangan
2. Ruangan olahraga
3. Kursi tinggi 40cm
4. 2 buah pita pengukur

5. Timbangan berat badan
6. Bola tenis
7. Lakban (sasaran)
8. bola basket ukuran 7
9. bubuk kapur
10. Stopwatch
11. Meteran panjang
12. 12 cones
13. Software *Sport Search*

Untuk mendapatkan data dari masing-masing variabel yang terkait dalam penelitian ini dengan menggunakan tes dan pengukuran pemanduan bakat model *sport search* yang terdiri dari sepuluh macam tes tersebut.

3.3.3 Urutan Pelaksanaan tes

Berikut adalah langkah-langkah melakukan 10 komponen tes yang terdapat pada *Sport Search*:

1) TINGGI BADAN

- Tujuan

Tinggi badan adalah jarak vertikal dari lantai ke ujung kepala (*vertex*). Tinggi badan ini merupakan faktor penting di dalam berbagai cabang olahraga. Misalnya, para pemain bola basket dan atlet dayung (*rower*), biasanya memiliki tubuh yang tinggi, sedangkan pemain senam seringkali badannya kecil.

- Perlengkapan

- Stadiometer atau pita pengukur yang dilekatkan dengan kuat secara vertikal di dinding, dengan tingkat ketelitian sampai 0,1 cm.
- Sebaiknya dinding tidak mengandung papan yang mudah mengerut.
- Apabila menggunakan pita pengukur, dipersiapkan pula segi tiga siku-siku.
- Permukaan lantai yang dipergunakan harus rata dan padat.

- Prosedur

- Testi berdiri tegak tanpa alas kaki, tumit, pantat dan kedua bahu menekan pada stadiometer atau pita pengukur.

- Kedua tumit sejajar dengan kedua lengan yang menggantung bebas di samping badan (dengan telapak tangan menghadap ke arah paha).
- Dengan berhati-hati tester menempatkan kepala testi di belakang telinga agar tegak agar tubuh terentang secara penuh.
- Pandangan testi lurus ke depan sambil menarik napas panjang dan berdiri tegak.
- Upayakan tumit testi tidak terangkat (jinjit).
- Apabila pengukuran menggunakan stadiometer, turunkan platformnya sehingga dapat menyentuh bagian atas kepala. Apabila menggunakan pita pengukur, letakkan segi tiga siku-siku tegak lurus pada pita pengukur di atas kepala, kemudian turunkan ke bawah sehingga menyentuh bagian atas kepala.
- Penilaian
Catatlah tinggi badan dalam posisi berdiri tersebut dengan ketelitian mendekati 0,1 cm.

2) TINGGI DUDUK

- Tujuan
Tinggi duduk adalah jarak vertikal dari alas permukaan tempat testi duduk hingga bagian atas (*vertex*) kepala. Pengukuran ini meliputi panjang togok, leher, dan sampai panjang kepala. Perbandingan tinggi duduk dengan tinggi badan pada saat berdiri adalah berkaitan dengan penampilan dalam berbagai cabang olahraga. Misalnya, dalam loncat tinggi, perbandingannya adalah tungkai lebih panjang daripada togok.
- Perlengkapan
 - Stadiometer atau pita pengukur yang ditempelkan secara vertikal pada dinding, dengan tingkat ketelitian 0,1 cm.
 - Dinding yang digunakan tidak mengandung papan yang dapat menggeliat.
 - Apabila menggunakan pita pengukur, maka diperlukan juga segi tiga siku-siku.
 - Permukaan lantai yang digunakan harus rata.
 - Bangku kecil dengan ketinggian (kira-kira 40 cm).

- Prosedur
 - Tempatkan bangku kecil tersebut di tengah bagian dasar stadiometer atau pita pengukur.
 - Testi duduk di atas bangku dengan kedua lutut ke arah depan dan ditekuk, sedangkan kedua tangan dalam keadaan istirahat di atas kedua paha sejajar dengan permukaan lantai.
 - Pantat dan kedua bahu bersandar dengan ringan ke arah stadiometer atau pita pengukur yang ditempatkan secara vertikal pada garis tengah di belakang testi.
 - Tester menempatkan kepala testi di belakang telinga agar tubuh testi terentang secara penuh.
 - Pandangan testi lurus ke arah depan, sambil menarik napas panjang, dan duduk dalam keadaan tegak.
 - Apabila pengukuran menggunakan stadiometer, rendahkan platform-nya sehingga menyentuh bagian atas kepala. Apabila menggunakan pita pengukur, tempatkan segi tiga siku-siku tegak lurus pada pita pengukur di atas kepala, kemudian turunkan ke bawah, sehingga menyentuh bagian atas kepala.
- Penilaian
 - Ketinggian ujung kepala dicatat dengan ketelitian mencapai 0,1 cm. Untuk mengukur tinggi duduk, kurangkan ketinggian bangku dengan hasil pengukuran yang telah dicatat.
 - Ukuran tinggi duduk (dalam centimeter) secara otomatis diubah ke dalam prosentase yang dibandingkan dengan tinggi badan, apabila hasil tersebut dimasukkan ke dalam program software.

3) BERAT BADAN

- Tujuan

Berat badan berkaitan erat dengan beberapa cabang olahraga yang membutuhkan tubuh yang ringan, seperti senam, apabila dibandingkan dengan cabang olahraga olahraga yang memerlukan berat badan lebih berat, seperti olahraga lempar dalam atletik.

- Perlengkapan
 - Alat penimbang dengan ketelitian hingga 0,5 kg, ditempatkan pada permukaan yang rata.
 - Skala alat penimbang harus ditera lebih dahulu agar alat tersebut memenuhi standar.
- Prosedur
 - Testi tanpa alas kaki dan hanya mengenakan pakaian renang atau pakaian yang ringan (seperti *T-shirt* dan celana pendek/*skirt*).
 - Alat penimbang disetel pada angka nol.
 - Testi berdiri tegak dengan berat tubuh terdistribusi secara merata di bagian tengah alat penimbang.
- Penilaian
 - Catatlah berat badan testis hingga ukuran 0,5 kilogram yang terdekat dan jika diperlukan alat penimbang ditera lebih dahulu.

4) RENTANG LENGAN

- Tujuan
 - Rentang lengan adalah jarak horisontal antara ujung jari tengah dengan lengan terentang secara menyamping setinggi bahu. Rentang lengan meliputi lebar kedua bahu dan panjang anggota badan bagian atas (tangan). Rentang lengan berkaitan erat dengan olahraga, seperti dalam olahraga dayung dan melempar, yang rentangan lengan yang lebar, karena sangat bermanfaat bagi penampilannya.
- Perlengkapan
 - Pita pengukur (setidaknya sepanjang 3 meter dengan tingkat ketelitian hingga mencapai 0,1 cm) yang ditempatkan secara horisontal pada dinding kira-kira setinggi 1,5 meter di atas permukaan tanah. Sudut dinding sebaiknya digunakan sebagai titik nol.
- Penggaris.
- Prosedur
 - Testi berdiri tegak dengan punggung menempel pada dinding, kedua kaki rapat; sedangkan tumit, pantat dan kedua bahu menyentuh dinding.
 - Kedua lengan terentang menyamping setinggi pahu (secara horisontal) dan

kedua telapak tangan menghadap ke depan. Ujung jari tengah (tangan kiri dan kanan) menyatu dengan ujung pita pengukur. Apabila testi memiliki postur tubuh yang tinggi atau pendek, maka lengan testi berada di sebelah atas atau bawah pita pengukur. Oleh karena itu, kedua lengan direntangkan dalam posisi horisontal dan gunakan mistar penggaris untuk menggaris ujung (akhir) dari ujung jari ke atas atau ke bawah hingga memotong pita pengukur.

- Ukurlah jarak antara ujung jari tengah lengan yang lain yang direntangkan ke samping.
- Penilaian
 - Catatlah rentang lengan hingga ukuran 0,1 cm terdekat.

5) LEMPAR TANGKAP BOLA TENIS

- Tujuan
 - Tes lempar-tangkap bola tenis bertujuan untuk mengukur kemampuan testi melempar bola tenis dengan ayunan dari bawah lengan (*underarm*) ke arah sasaran dan menangkapnya dengan satu tangan. Koordinasi tangan dan mata berkaitan dengan penampilan dalam berbagai permainan bola yang bersifat beregu yang menuntut atlet untuk dapat membawa, menggiring dan menangkap bola.
- Perlengkapan
 - Bola tenis
 - Sarung tangan
 - Sasaran bundar (berwarna hitam) berdiameter 30 sentimeter.
 - Pita pengukur (sepanjang 3 meter dengan tingkat ketelitian hingga 1 cm).
 - Agar lebih efisien tester menyiapkan 2 atau 3 sasaran dan menugaskan di antara testi saling menilai, sedangkan tester mengawasi pelaksanaannya.
- Prosedur
 - Sasaran harus ditempatkan pada dinding dengan ujung bawah setingkat dengan tinggi bahu testi.
 - Beri tanda dengan sebuah garis di tanah atau lantai berjarak 2,5 meter dari sasaran dengan menggunakan pita pembatas.
 - Testi berdiri di belakang garis tersebut.

- Testi melempar bola dengan tangan yang disukai ke arah sasaran kemudian menangkap dengan tangan yang sama. Percobaan diperkenankan sehingga testi memahami tugas tersebut dan telah dapat merasakan (“*feel for it*”) gerakan tersebut.
- Bola harus dilemparkan dengan *underarm* dan tidak diperbolehkan memantul di lantai sebelum ditangkap.
- Tiap lemparan dianggap sah, apabila bola mengenai sasaran (bagian bola yang mana saja yang mengenai sasaran dapat diterima) dan testi dapat menangkapnya.
- Tangkapan dianggap sah, apabila bola ditangkap dengan “bersih” dan tidak mengenai tubuh.
- Testi tidak diperbolehkan berdiri di depan garis batas pada waktu menangkap bola.
- Tiap testi diberi kesempatan 10 kali untuk melempar dan menangkap dengan tangan yang disukai, kemudian diikuti dengan 10 kali kesempatan untuk melempar dengan tangan yang disukai dan menangkap dengan tangan yang lain.
- Testi yang menggunakan kacamata diperkenankan mengenakan kacamata pada saat melaksanakan tugas ini.
- Penilaian
 - Tiap lemparan yang mengenai sasaran dan tertangkap tangan memperoleh satu nilai.
 - Untuk dapat memperoleh 1 nilai:
 - bola harus dilemparkan dengan *underarm*
 - bola harus mengenai sasaran
 - bola harus berhasil ditangkap tanpa terhalang badan
 testi tidak beranjak atau berpindah ke depan garis batas untuk menangkap bola.
 - Jumlahkan skor hasil 10 lemparan pertama dan 10 lemparan kedua. Skor total yang mungkin dapat dicapai adalah 20.

6) LEMPAR BOLA BASKET

- Tujuan

Tes melempar bola basket dirancang untuk mengukur kekuatan tubuh bagian atas. Olahraga yang membutuhkan kekuatan yang tinggi pada tubuh bagian atas, antara lain gulat dan angkat besi.

- Perlengkapan

- Bola basket ukuran 7.
- Pita pengukur sepanjang 15 meter dengan tingkat ketelitian 5 cm.

- Prosedur

- Testi duduk dengan pantat, punggung dan kepala bersandar pada dinding. Kaki diistirahatkan dalam keadaan menjulur secara horisontal ke lantai di depan tubuh.
- Testi menggunakan kedua tangan yang diangkat di atas dada untuk mendorong bola secara horisontal ke arah depan sejauh mungkin. Tidak diperbolehkan melempar melampaui tinggi lengan atau melebihi tinggi bahu.
- Upayakan agar kepala, bahu dan pantat tetap menempel pada dinding, dan bola dilempar hanya dengan menggunakan otot-otot bahu dan lengan.
- Berikan dua kali kesempatan kepada testi untuk melakukan lemparan.

- Penilaian

Catatlah jarak terjauh yang dapat dilemparkan oleh tiap testi dengan tingkat ketelitian sekitar 5 cm (ukurlah dari dasar bola pada saat terjadi kontak dengan tanah pada pantulan pertama).

7) LONCAT TEGAK

- Tujuan

Tes loncat tegak adalah mengukur kemampuan untuk meloncat dalam arah vertikal. Daya ledak kedua kaki berkaitan dengan penampilan dalam olahraga, misalnya bola basket, bola voli dan sepakbola *Australia (Australian football)*.

- Perlengkapan

- Kapur bubuk (bubuk bedak atau tepung).
- Papan yang ditempel pada dinding dengan ketinggian dari 150 hingga 350

cm (tingkat ketelitian hingga sebesar 1 cm).

- Prosedur
 - Testi memasukkan ujung jari yang digunakan untuk menjangkau ke dalam kapur bubuk.
 - Testi berdiri dengan tangan yang digunakan meraih di dekat papan dan meraih ke atas dengan lengan sebelah dalam, kemudian menyentuh papan dengan ujung jari tengah untuk menempelkan tanda pada titik terjauh yang dapat dicapai.
 - Kedua telapak kaki harus menginjak rata dengan lantai, sedangkan lengan/tangan terentang sejauh mungkin.
 - Catatlah posisi tanda hingga 1 cm yang terdekat (mencapai ketinggian).
 - Kedua lengan testi harus tetap berada di dalam posisi yang sama (tangan/lengan yang disukai diangkat dalam posisi vertikal dan lengan yang lain bergantung di samping badan) pada waktu testi mengambil posisi berjongkok. Testi dapat memilih kedalaman/ kerendahan tertentu dari posisi jongkok dan diperbolehkan melambung apabila menghendaki. Testi tidak diperkenankan mengayunkan lengan untuk membantu momentum loncatan.
 - Testi kemudian meloncat ke atas untuk menyentuh dinding pada titik ketinggian yang mampu dicapai dengan lengan sebelah dalam terentang ke arah luar.
 - Testi diperbolehkan melakukan loncatan sebanyak dua kali.
- Penilaian
 - Catatlah ketinggian yang dapat dicapai pada sentimeter yang terdekat.
 - Catatlah ketinggian yang dapat dicapai (hingga hitungan sentimeter terdekat) pada loncatan yang paling tinggi.
 - Kurangkan tinggi jangkauan dengan tinggi loncatan dalam hitungan centimeter.

8) LARI KELINCAHAN

- Tujuan

Kelincahan (kemampuan untuk mengubah arah tubuh secara cepat sambil bergerak) merupakan komponen penting di dalam kebanyakan olahraga beregu, misalnya squash dan tenis.

- Perlengkapan

- Stopwatch
- Dua buah garis paralel (sepanjang 1,2 meter) yang ditandai di atas tanah, jarak antara garis 5 meter (diukur di antara kedua ujung sebelah dalam dari masing-masing garis).
- Kerucut pembatas lintasan atau patok 4 buah
- Permukaan lantai harus datar, rata, dan tidak licin. Seringkali lantai gedung olahraga berdebu dan licin. Apabila lantai berdebu, lebih baik tes ini dilaksanakan di luar gedung pada permukaan beton atau permukaan yang berlantai batubara muda (bitumen).

- Prosedur

- Testi melakukan start dari belakang garis dengan kaki depan menginjak garis.
- Pada saat terdengar aba-aba “Ya” testi lari menuju ke depan secepat mungkin ke arah garis yang lain, berputar dan lari kembali menuju ke garis start
- Tiap kali lari bolak-balik dihitung satu siklus. Testi melakukan lima siklus.
- Testi harus meyentuh kedua telapak kaki di belakang garis dan di antara kedua kerucut pembatas, kecuali pada akhir siklus kelima, ketika testi melampaui garis finish tanpa harus memperlambat lari.
- Jalankan stopwatch pada saat terdengar aba-aba “Ya” dan hentikan putaran jarumnya ketika dada pelari melewati di atas garis
- Berikan kesempatan testi melakukan dua kali.
- Apabila testi ada yang tergelincir jangan dicatat hasilnya, dan ulangi lagi.

- Penilaian

Catatlah waktu yang diperlukan hingga pada hitungan 0,1 detik yang terdekat pada saat pelaksanaan yang tercepat.

9) LARI CEPAT 40 METER

- Tujuan

Kemampuan lari dengan cepat dari posisi tak bergerak dibutuhkan di dalam permainan beregu, misalnya bola keranjang dan permainan bola kriket. Kecepatan juga penting di dalam beberapa cabang olahraga yang membutuhkan ledakan aktivitas yang pendek dengan intensitas tinggi.

- Perlengkapan

- Stopwatch
- Kerucut Pembatas atau patok 10 buah
- Lintasan lari 40 meter yang lurus, datar dan ditempatkan pada *cross* Apabila permukaan yang digunakan berumput, rumput harus dalam keadaan kering.

- Prosedur

- Berilah tanda lintasan lari sepanjang 40 meter dengan kerucut pembatas ditempatkan pada tiap interval 10 meter.
- Tiap testi melakukan start dengan posisi berdiri, dan kaki depan tepat berada di atas garis.
- Pemberi tanda waktu berdiri pada garis finish, meneriakkan aba-aba “siap” dan mengayunkan bendera untuk memberi tanda start pada testi. Pada saat lengan diayunkan, pemberi tanda waktu secara bersamaan mulai menghidupkan stopwatch yang dipegang.
- Hentikan stopwatch pada saat dada testi telah melewati garis finish.
- Tekankan kepada testi agar lari secepat mungkin.
- Testi diperbolehkan melakukan dua kali.

- Penilaian

Catatlah waktu yang diperlukan pada pelaksanaan yang paling cepat dengan ketelitian 0,1 detik yang terdekat.

10) LARI MULTITAHAP

- Tujuan

Kesegaran aerobik merupakan komponen penting dari berbagai cabang olahraga berbasis daya tahan (*endurance*), misalnya olahraga renang jarak jauh, bersepeda dan lari jarak jauh. Kebanyakan permainan beregu juga mempersyaratkan kesegaran aerobik karena para pemainnya harus senantiasa

bergerak selama jangka waktu yang lama. Lari Bolak-Balik (*Shuttle Run*) atau Lari Multitahap (*Multistage Fitness Test*) digunakan untuk menilai kesegaran aerobik.

- Perlengkapan
 - Pita cadence untuk lari bolak balik
 - Lintasan lari permukaan yang datar, rata dan tidak licin.
 - Mesin pemutar kaset (*Tape recorder*)
 - Stopwatch
 - Kerucut pembatas atau patok 4
 - Formulir
- Prosedur
 - Ceklah kecepatan mesin pemutar kaset dengan menggunakan periode kalibrasi satu menit dan sesuaikan jarak lari bilamana perlu (telah dijelaskan di dalam pita rekaman dan di dalam manual pitanya). “Menghidupkan tape recorder, pada bagian permulaan pita kaset tersebut, jarak antar sinyal tut” menandai suatu interval 1 menit yang telah terukur secara akurat. Pergunakan saat permulaan ini untuk memastikan bahwa pita dalam kaset belum “mulur” dan juga kecepatan mesin pemutar tape recorder bekerja dengan benar. Ketelitian 0,5 detik ke arah yang manapun. Apabila waktunya berselisih lebih besar 0,5 detik maka jarak tempat berlari perlu diubah.
 - Waktu standar adalah 60 detik. Dengan menggunakan sebuah stopwatch, periksalah apakah durasi periode waktu standar benar-benar 60 detik.
 - Jalankan pita cadencenya.
 - Instruksikan kepada testi untuk lari ke arah ujung/akhir yang berlawanan dan sentuhkan satu kaki dibelakang garis batas pada saat terdengar bunyi “tuut”. Apabila testi telah sampai sebelumbunyi “tuut”, testi harus bertumpu pada titik putar, menanti tanda bunyi, kemudian lari ke arah garis yang berlawanan agar supaya dapat mencapai tepat pada saat tanda berikutnya berbunyi.
 - Pada akhir dari tiap menit interval waktu di antara dua bunyi “tuut” makin pendek, oleh karena itu, kecepatan lari makin bertambah cepat.
 - Testi harus dapat mencapai garis ujung pada waktu yang ditentukan dan tidak terlambat. Tekankan kepada testi agar berputar dan lari kembali, bukanya lari

membuat belokan melengkung, karena akan memakan lebih banyak waktu.

- Tiap testi terus berlari selama mungkin sehingga testi tidak dapat lagi mengejar tanda bunyi “tuut” dari pita rekaman. Kriteria untuk menghentikan testi adalah apabila testi tertinggal tanda bunyi “tuut” dua kali lebih dari dua langkah di belakang garis ujung.

- Penilaian

Catatlah level dan shuttle terakhir yang dapat dilakukan atau diselesaikan testi.

Setelah semua data diperoleh, kemudian dilanjutkan pengolahan data identifikasi keberbakatan olahraga menggunakan software computer “*sport search*” dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Nyalakan power CPU, tunggu sampai tampil program Windows;
2. Klik “Start”;
3. Klik “Program”;
4. Klik “Windows Explorer”;
5. Buka sub directory bakat,
 - a. Klik file “PLUSR”, dan tekan enter;
 - b. Tunggu komputer membaca komputer sampai muncul tampilan “*HOME MASTER CARD*” Spinnaker Plus;
6. Anda memasuki program sport search,
 - a. Klik “*SPORT SEARCH*”, dan tekan *ENTER*, maka akan muncul tulisan “*HI WELCOME to SPORT SEARCH*”, klik “*CONTINUE*”;
 - b. *SPORT SEARCH is designed to help you.....*, klik “*CONTINUE*”;
 - c. *SPORT SEARCH is proudly supported by....*, klik “*CONTINUE*”;
 - d. *SPORT SEARCH, sport search CAN ...*, klik “*CONTINUE*”
 - e. Masukkan nama anda;
 - f. Masukkan tempat/domisili anda (sesuai dengan pilihan tempat yang ada di Negara bagian Australia);
 - g. Pilih jenis kelamin anda “male” untuk laki-laki, “female” untuk perempuan;
 - h. Silahkan pilih usia anda dengan rentangan 11-17 tahun (sesuai

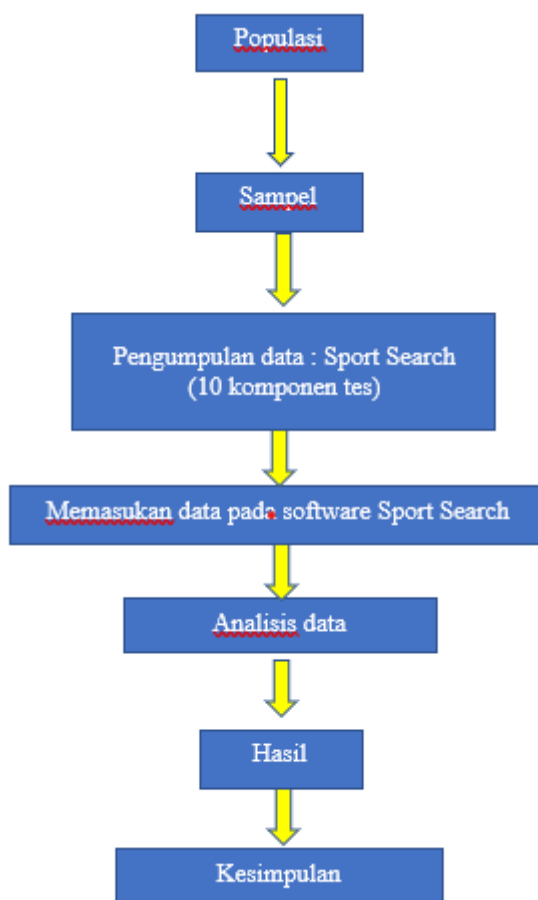
- dengan tempat yang ada di layar monitor);
- i. Tulislah tinggi badan anda (cm).
Contoh: 163,3;
 - j. Tulislah tinggi duduk anda (cm).
Contoh: 67,5;
 - k. Tulislah berat badan anda (kg).
Contoh: 52,5;
 - l. Tulislah panjang rentang lengan anda (cm).
Contoh: 157,8;
 - m. Tulislah skor lempar tangkap bola tenis yang anda peroleh.
Contoh: 7;
 - n. Tulislah skor lempar bola basket (m).
Contoh: 4,05;
 - o. Tulislah skor vertical jump (cm).
Contoh: 25;
 - p. Tulislah skor kelincahan (detik).
Contoh: 21,5;
 - q. Tulislah skor lari 40 meter (detik).
Contoh: 6,5;
 - r. Tulislah skor shuttle run (level dan shuttle).
Contoh: level 7 shuttle 2;
7. Setelah data saudara isi dengan lengkap, maka akan muncul diagram batang PROFIL KEBUGARAN DAN KETERAMPILAN versi *SPORT SEARCH*;
 8. Klik "*CONTINUE*" pilih "overall top 10 sport", akan muncul 10 jenis cabang olahraga yang dominan dapat dikembangkan, sesuai dengan potensi yang anda miliki;
 9. Klik di "*CHANGE SELECTION*", untuk memilih pengelompokan yang lain. Beberapa pilihan disediakan antara lain:
 - a. *Athletics Discipline*= cabang olahraga atletik;
 - b. *Combative* = cabang olahraga kontak (pertandingan);
 - c. *Individual*= cabang olahraga perorangan;
 - d. *Racquet/stick*= cabang olahraga yang menggunakan raket;

- e. *Team/ball*= cabang olahraga beregu;
- f. *Water* = cabang olahraga perairan;
- g. *Other*= cabang olahraga yang lain.

3.4 Alur penelitian

Dengan adanya prosedur penelitian akan mempermudah untuk melakukan langkah-langkah penelitian. Langkah-langkah nya adalah sebagai berikut :

1. Pada tahap awal peneliti mencari tahu kategori usia yang ada pada tahapan deteksi bakat. Kategori tersebut usia 7-13 tahun, yang dimana usia ini disebut tahap multilateral. Tahap multilateral adalah tahapan sebelum masuknya usia yang di kategorikan terhadap tahapan spesialisasi. Mengapa tahapan tersebut perlu di perhatikan karena untuk menyesuaikan kemampuan tubuhnya terhadap 10 komponen tes yang terdapat pada *Sport search*.
2. Tahap kedua melakukan tes dengan 10 komponen yang sudah di sediakan pada instrument penelitian, atau proses pengambilan data yang berikutnya akan di olah data menggunakan software *Sport Search* agar dapat diketahui bakat siswa pada bidangnya.
3. Tahap terakhir adalah tahapan analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif.



Gambar 3. 1 Alur Penelitian

3.5 Analisis data

Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap (Ali, 2006). Ketajaman dan ketepatan dalam penggunaan alat analisis sangat menentukan keakuratan pengambilan kesimpulan, karena itu kegiatan analisis data merupakan kegiatan yang tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses penelitian. Berkaitan dengan permasalahan penelitian tentang potensi keberbakatan olahraga, maka teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif.

Analisis 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 untuk umum atau generalisasi.

Setelah semua data diperoleh, kemudian dilanjutkan pengolahan data identifikasi keberbakatan olahraga menggunakan software computer “*sport search*” dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Nyalakan power CPU, tunggu sampai tampil program Windows;
2. Klik “*Start*”;
3. Klik “*Program*”;
4. Klik “*Windows Explorer*”;
5. Buka sub directory bakat,
 - a. Klik file “*PLUSR*”, dan tekan enter;
 - b. Tunggu komputer membaca komputer sampai muncul tampilan “*HOME MASTER CARD Spinnaker Plus*”;
6. Anda memasuki program sport search,
 - a. Klik “*SPORT SEARCH*”, dan tekan *ENTER*, maka akan muncul tulisan “*HI WELCOME to SPORT SEARCH*”, klik “*CONTINUE*”;
 - b. *SPORT SEARCH is designed to help you.....*, klik “*CONTINUE*”;
 - c. *SPORT SEARCH is proudly supported by....*, klik “*CONTINUE*”;
 - d. *SPORT SEARCH, sport search CAN ...*, klik “*CONTINUE*”
 - e. Masukkan nama anda;
 - f. Masukkan tempat/domisili anda (sesuai dengan pilihan tempat yang ada di Negara bagian Australia);
 - g. Pilih jenis kelamin anda “*male*” untuk laki-laki, “*female*” untuk perempuan;
 - h. Silahkan pilih usia anda dengan rentangan 11-17 tahun (sesuai dengan tempat yang ada di layar monitor);
 - i. Tulislah tinggi badan anda (cm).
Contoh: 163,3;
 - j. Tulislah tinggi duduk anda (cm).
Contoh: 67,5;
 - k. Tulislah berat badan anda (kg).
Contoh: 52,5;

- l. Tulislah panjang rentang lengan anda (cm).
Contoh: 157,8;
 - m. Tulislah skor lempar tangkap bola tenis yang anda peroleh.
Contoh: 7;
 - n. Tulislah skor lempar bola basket (m).
Contoh: 4,05;
 - o. Tulislah skor vertical jump (cm).
Contoh: 25;
 - p. Tulislah skor kelincahan (detik).
Contoh: 21,5;
 - q. Tulislah skor lari 40 meter (detik).
Contoh: 6,5;
 - r. Tulislah skor shuttle run (level dan shuttle).
Contoh: level 7 shuttle 2;
7. Setelah data saudara isi dengan lengkap, maka akan muncul diagram batang PROFIL KEBUGARAN DAN KETERAMPILAN versi *SPORT SEARCH*;
 8. Klik "*CONTINUE*" pilih "overall top 10 sport", akan muncul 10 jenis cabang olahraga yang dominan dapat dikembangkan, sesuai dengan potensi yang anda miliki;
 9. Klik di "*CHANGE SELECTION*", untuk memilih pengelompokkan yang lain. Beberapa pilihan disediakan antara lain:
 - a. *Athletics Discipline*= cabang olahraga atletik;
 - b. *Combative* = cabang olahraga kontak (pertandingan);
 - c. *Individual*= cabang olahraga perorangan;
 - d. *Racquet/stick*= cabang olahraga yang menggunakan raket;
 - e. *Team/ball*= cabang olahraga beregu;
 - f. *Water* = cabang olahraga perairan;
 - g. *Other*= cabang olahraga yang lain.

Apabila semua data yang dibutuhkan telah terkumpul, maka langkah selanjutnya yaitu dengan mencari hasil penelitian yang dilakukan. Metode analisis data yang nantinya digunakan untuk penelitian ini adalah software *sport search*,

kemudian ini dilanjutkan dengan deskriptif persentase. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$Dp : \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Dp : Deskripsi Persentase

n : Banyak subjek dalam kelompok

N : Banyak subjek keseluruhan