

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Secara umum metode penelitian di artikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sugiyono (2015) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitiannya Arikunto (2002).

Menurut pemaparan para ahli yang di maksud metode penelitian adalah suatu cara seseorang melakukan penelitian dengan menggunakan metode atau jalan penelitiannya supaya dalam penelitiannya berjalan dengan struktur, tertata dan tepat. Dengan proses-proses dalam penelitian peneliti baiknya memakai metode penelitian yang tepat dengan kasus atau objek yang ingin di teliti. Sepertinya lebih efektif kalo bahasan yg sama dibahas dalam 1 paragraf Didalam penelitian ada beberapa jenis penelitian menurut Sugiyono (2015) dari segi metode penelitian dapat di bedakan menjadi; penelitian survey, *expostpacto*, eksperimen, *naturalistik*. *Policy reesearc and development (R&D)*.

Dari banyaknya segi penelitian, peneliti mengambil penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2015) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian pun ada pilihan yang harus dipilih sesuai judul, atau objek yang akan menjadi penelitiannya di antaranya yaitu 1) penelitian kuantitatif; 2) penelitian kualitatif.

Menurut Sugiyono (2015), metode penelitian kuantitatif dapat di artikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, anasis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di terapkan. Tujuan metode kuantitatif menurut Sugiyono (2013) adalah menunjukkan hubungan antar variabel, menguji teori, serta mencari generalisasi yang mempunyai nilai prediksi.

Menurut Sugiyono (2015) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *post positivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawan dari eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan data dengan *triangulasi* (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Adapun penelitian eksperimen mempunyai dua karakteristik yaitu kuasi eksperimen dan *true* eksperimen. Peneliti memilih *true* eksperimen yang cocok.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen dan penelitian tentang pengaruh penerapan *soccer like game* terhadap tanggung jawab dan pengetahuan sepakbola, jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan metode kuantitatif.

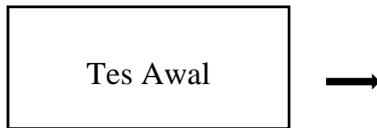
3.2 Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian *eksperimen* adalah suatu rancangan percobaan dengan setiap langkah tindakan yang terdefiniskan, sehingga informasi yang berhubungan dengan atau diperlukan untuk persoalan yang akan diteliti dapat dikumpulkan secara faktual menurut Noor (2011).

Menurut Sugiyono (2014) *Pre-Experimental Designs (nondesigns)* merupakan variable dependen itu bukan sematamata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variable kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. bentuk *Pre-Experimental Designs* ada beberapa macam, yaitu: 1) *One-shot case study* 2) *One-Group Pretest-Posttest Design* 3) *Intact- Group Comparison*.

Arikunto (2010) mengatakan, bahwa *one group pretest-posttest design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*posttest*).

Penelitian eksperimen ini bersifat semu karena hanya memenuhi tiga syarat dari empat syarat untuk masuk dalam kategori eksperimen murni. Ada 4 syarat



Gambar 3. 1 Langkah-langkah Penelitian

3.2.1 Tujuan Operasional

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan *soccer like games* terhadap tanggung jawab dan pengetahuan siswa di SMAN 9 Bandung.

3.3 Tempat, Subjek dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jl. Suparmin No.1A, Pajajaran, Kec. Cicendo, Kota Bandung, Jawa Barat 40173 Alasan peneliti memilih sekolah ini karena peneliti alumni dari SMAN 9 Bandung dan juga melakukan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) di SMAN 9 Bandung, menjadikan peneliti tahu keadaan situasi dan kondisi di sekolah dari sarana prasarana, kegiatan pembelajaran dan kondisi siswanya itu sendiri.

3.3.2 Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian eksperimen ini adalah siswa SMAN 9 Bandung Kelas XI ekstrakurikuler sepakbola.

3.3.3 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menyesuaikan kurikulum sekolah, penelitian ini melakukan penelitian sebanyak 14x pertemuan menurut Harsono (1999) yang mengatakan bahwa perlakuan dilakukan 3x seminggu selama 4 minggu tambahan 2x tes *pre-test* dan *post-test*.

Pertemuan pertama memberikan test keterampilan bermain sepakbola dan memberikan soal tentang pengetahuan sepak bola, dan 12x pertemuan untuk memberikan *treatment* (perlakuan/materi) *soccer like games*, dan yang ketiga ataupun terakhir yaitu melakukan test terakhir yaitu test keterampilan bermain sepakbola dan soal tentang pengetahuan sepakbola setelah diberikan treatment

Saepuloh, 2023

PENGARUH PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP TANGGUNG JAWAB DAN PENGETAHUAN SEPAKBOLA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebanyak 12x pertemuan. Deskripsi kegiatan penelitian tersebut penulis menerangkan dalam bentuk tabel skenario pembelajaran di bawah ini.

Tabel 3.2
Skenario Program Pembelajaran

Pertemuan	Waktu	Materi	Lokasi
1	Rabu, 2 Agustus 2023	<i>PREE-TEST</i>	Lapangan SMAN 9 Bandung
2	Kamis, 3 Agustus 2023	Latihan <i>dribbling, passing</i> dan tanya jawab seputar sepakbola.	Lapangan SMAN 9 Bandung
(Table lanjutan)			
3	Jum'at, 4 Agustus 2023	Latihan <i>passing 2 vs 2.2 vs 4</i>	Lapangan SMAN 9 Bandung
4	Sabtu, 5 Agustus 2023	Latihan merebut bola dari penguasaan lawan.	Lapangan SMAN 9 Bandung
5	Senin, 7 Agustus 2023	Latihan <i>shooting</i> .	Lapangan SMAN 9 Bandung
6	Selasa, 8 Agustus 2023	Latihan <i>games situation</i>	Lapangan SMAN 9 Bandung
7	Rabu, 9 Agustus 2023	Latihan mempertahankan penguasaan bola.	Lapangan SMAN 9 Bandung

8	Kamis, 10 Agustus 2023	Latihan bergerak ketika menyerang dan bertahan sesuai dengan situasi permainan (<i>games transition</i>).	Lapangan SMAN 9 Bandung
9	Jum'at, 11 Agustus 2023	Latihan kembali ke posisi bertahan setelah melakukan penyerangan (transisi).	Lapangan SMAN 9 Bandung
10	Sabtu, 12 Agustus 2023	Latihan menjaga jarak lawan ketika lawan menyerang.	Lapangan SMAN 9 Bandung
11	Senin, 14 Agustus 2023	Latihan membuka ruang dari kawalan lawan.	Lapangan SMAN 9 Bandung

(Table lanjutan)

12	Selasa, 15 Agustus 2023	Latihan melapisi teman satu tim ketika temannya menghalangi laju serangan lawan (<i>cover recover</i>)	Lapangan SMAN 9 Bandung
13	Senin, 21 Agustus	Latihan membuka pertahanan lawan	Lapangan SMAN 9 Bandung
14	Selasa 22 Agustus	POST-TEST	Lapangan SMAN 9 Bandung

3.4 Populasi Penelitian

Saepuloh, 2023

PENGARUH PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP TANGGUNG JAWAB DAN PENGETAHUAN SEPAKBOLA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.4.1 Populasi

Dalam melakukan sebuah penelitian, seorang peneliti harus menentukan terlebih dahulu populasi yang akan dijadikan sebagai sumber data untuk keperluan penelitiannya, populasi tersebut dapat berbentuk manusia, benda-benda alam, nilai nilai dokumen dan peristiwa yang dapat dijadikan objek penelitian.

Sugiyono (2001) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga benda-benda alam yang lain. populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek itu. Margono (2004) menurut Kerlinger (2004) menyatakan bahwa populasi merupakan semua anggota kelompok orang, kejadian, atau objek yang telah dirumuskan secara jelas.

Nazir (2005) menyatakan bahwa populasi adalah kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan. Kualitas atau ciri tersebut dinamakan variabel. Sebuah populasi dengan jumlah individu tertentu dinamakan populasi finit sedangkan, jika jumlah individu dalam kelompok tidak mempunyai jumlah yang tetap, ataupun jumlahnya tidak terhingga, disebut populasi infinit. Misalnya, jumlah petani dalam sebuah desa adalah populasi finit. Sebaliknya, jumlah pelemparan mata dadu yang terus-menerus merupakan populasi infinit.

Dapat peneliti simpulkan bahwa populasi adalah suatu individu yang akan menjadi subjek penelitian dengan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti yaitu siswa kelas XI yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola. Populasi yang di tetapkan oleh peneliti adalah siswa kelas XI SMAN 9 Bandung berjumlah 30 orang.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti menurut Arikunto (2002). Pendapat yang senada pun dikemukakan oleh Sugiyono (2001). Ia menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang

dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Margono (2004) menyatakan bahwa sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh (*monster*) yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu. Margono (2004) menyatakan bahwa sampel dalam suatu penelitian timbul disebabkan hal berikut: 1. Peneliti bermaksud mereduksi objek penelitian sebagai akibat dari besarnya jumlah populasi, sehingga harus meneliti sebagian saja.

Peneliti simpulkan sampel adalah sebagian dari jumlah subjek dari dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang telah ditetapkan oleh peneliti dan sesuai kebutuhan peneliti.

Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMAN 9 Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik purposive sampling dimana menurut Sugiyono (2015) purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dengan demikian dalam menentukan sampel secara purposive dilakukan dengan cara memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang ditetapkan peneliti. Dikarnakan dalam penelitian ini mengenai sepakbola, maka sampel sumber datanya adalah 30 siswa kelas XI yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu instrument angket tanggung jawab dan soal pengetahuan.

Table 3.3 Instrumen Tanggung jawab

Definisi	Indikator Sikap Tanggung Jawab Saya	Sub Indikator Sikap Tanggung Jawab
<p>Menurut Lickona, tanggung jawab adalah dasar hukum moral seseorang untuk melaksanakan sebuah pekerjaan atau kewajiban dalam keluarga, di sekolah maupun tempat bekerja dengan sepenuh hati dan memberikan yang terbaik.</p> <p>Sikap dan perilaku untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan.</p>	Memenuhi hak dan kewajiban diri sebagai siswa.	<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan kegiatan belajar dengan baik. - Mentaati tata tertib dan peraturan yang telah ditetapkan oleh guru PJOK. - Mengikuti pelajaran PJOK dengan penuh perhatian. - Melakukan kegiatan belajar PJOK dengan sungguh-sungguh. - Melakukan kegiatan belajar PJOK dengan setulus hati.
	Beperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan kegiatan lain di madrasah atau sekolah.	<ul style="list-style-type: none"> - Sering berbicara dan mengutarakan pendapat pada saat pembelajaran PJOK - Sering bertanya saat pembelajaran PJOK - Membantu temannya yang kesulitan dalam pembelajaran PJOK
	Membuat laporan setiap kegiatan yang dilakukan dalam bentuk lisan maupun tertulis	<ul style="list-style-type: none"> - Melaporkan hasil ulangan dan ujian PJOK kepada orang tua. - Membuat catatan atau <i>resume</i> setelah melaksanakan pembelajaran PJOK - Mempresentasikan hasil diskusi dalam pembelajaran PJOK melalui presentasi
	Menerima risiko dari tindakan yang dilakukan	<ul style="list-style-type: none"> - Menerima hukuman atau sanksi yang diberikan oleh guru PJOK apabila melakukan kesalahan. - Mengikuti remidi/ujian ulang jika nilai ulangan PJOK belum tuntas. - Mengakui kesalahan dan hendak memperbaikinya
	Mempunyai inisiatif/ prakarsa untuk mengatasi masalah.	<ul style="list-style-type: none"> - Membujuk teman yang malas belajar PJOK. - Ikut meleraikan ketika terjadi perkelahian / percekocokan antar teman. - Mencari guru ketika guru belum hadir di lapangan. - Membantu temannya untuk memperbaiki kesalahannya dalam kegiatan belajar.
	Melakukan tugas tanpa disuruh baik di rumah, sekolah maupun lingkungan sekitar yang	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari tahu apabila ada suatu hal yang kurang dimengerti dari penyampaian guru. - Meminta tugas apabila ada jam kosong.

berkaitan dengan
kewajibannya
sebagai siswa.

Tabel 3.4 Instrumen Pengetahuan Sepakbola

Definisi	Indikator pengetahuan sepakbola	Sub Indikator pengetahuan sepakbola
1. Pengetahuan sepakbola merupakan sesuatu yang diketahui dengan poses pembelajaran meliputi segala sesuatu yang berkaitan tentang sepakbola itu sendiri seperti pengertian sepakbola, sejarah sepakbola, peraturan sepakbola, manfaat sepakbola, ukuran lapangan dan bola sepakbola, teknik dasar sepakbola dan tokoh sepakbola. Menurut Purwodarmo pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui	1.1 Sejarah dan organisasi sepakbola	1.1.1 Siswa mampu mengetahui sejarah sepakbola internasional
		1.1.2 Siswa mampu mengetahui sejarah sepakbola Indonesia
		1.1.3 Siswa mengetahui organisasi sepakbola yang ada di Indonesia
		1.1.4 Siswa mengetahui organisasi sepakbola internasional
	1.2 Peraturan permainan sepakbola	1.2.1 Siswa mampu mengetahui lapangan sepakbola
		1.2.2 Siswa mampu mengetahui bola yang dipakai untuk bermain sepakbola
		1.2.3 Siswa mampu mengetahui jumlah pemain dalam permainan sepakbola
		1.2.4 Siswa mampu memahami pergantian dalam permainan sepakbola
		1.2.5 Siswa mampu memahami tugas wasit di dalam pertandingan sepakbola
		1.2.6 Siswa mampu mengetahui perangkat pertandingan dalam sepakbola
		1.2.7 Siswa mampu mengetahui durasi pertandingan dalam sepakbola
1.2.8 Siswa mampu mengetahui tanda dimulainya sebuah pertandingan sepakbola		
1.2.9 Siswa mengetahui bola di dalam dan di luar lapangan		
1.2.10 Siswa mengetahui cara menentukan hasil pertandingan sepakbola		
1.2.11 Siswa mampu memahami offside dalam permainan sepakbola		

berkaitan dengan proses belajar sepak bola	1.2.12 Siswa mampu memahami pelanggaran yang terjadi dalam sepakbola
	1.2.13 Siswa mengetahui tentang tendangan bebas
	1.2.14 Siswa mengetahui sebab terjadinya tendangan finalty (Table lanjutan)
	1.2.15 Siswa memahami lemparan ke dalam
	1.2.16 Siswa memahami tendangan gawang
	1.2.17siswa memahami tendangan pojok
	1.3 Teknik permainan sepakbola
	1.3.4 Siswa mampu menganalisis Gerakan menyundul bola (<i>heading</i>)
1.4 Taktik/strategi permainan menyerang dan bertahan	1.4.1 Siswa mampu memahami taktik serangan dalam sepakbola 1.4.2 Siswa mampu memahami taktik bertahan dalam sepakbola
1.5. Manfaat sepakbola	1.5.1 Siswa mampu memahami manfaat sepakbola 1.5.2 Siswa mampu mengetahui manfaat sepakbola

Instumen tanggung jawab diperoleh dari intrumen yang di adopsi dari Aditya Al Asyari yang dimodifikasi dan diuji kembali untuk mendapat validitas dan realibilitas dari instrumen tersebut, sedangkan instrument pengetahuan menggunakan soal benar salah yang di buat sendiri dan diuji untuk mendapatkan soal yang valid digunakan untuk instrumen test pengetahuan sepakbola.

3.5.1 Pengertian Instrumen

Instrumen adalah merupakan alat untuk mengukur dalam penelitian. Penelitian itu sendiri bisa dikatan suatu kegiatan pemeriksaan, pengumpulan fakta, penyelidikan dan pengolahan. Dari penelitian tersebut semua yang membantu dan mendukung berjalanya penelitian bisa disebut dengan alat atau intrumen penelitian.

Saepuloh, 2023

PENGARUH PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP TANGGUNG JAWAB DAN PENGETAHUAN SEPAKBOLA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Seperti halnya yang di kemukakan oleh Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Tentunya dalam penelitian dibutuhkan suatu alat ukur yang bisa disebut instrumen untuk mendapat hasil yang objektif sesuai dengan variabel, selain membutuhkan alat ukur yang pas instrumen pun harus yang valid dan reliabel seperti yang dikemukakan Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila di gunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen lembar observasi rasa tanggung jawab dan soal pengetahuan sepakbola untuk mengukur pengetahuan siswa. dalam penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif.

Dalam penelitian ini alat ukur atau instrumen yang digunakan untuk mengukur atau menilai keterampilan bermain sepakbola yaitu mengacu kepada Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997). Yaitu instrumen penilaian yang di sebut dengan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*). Didalam GPAI ada 7 komponen yang di amati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain sepak bola.

Mitchell (1995) *The Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) diciptakan oleh Mitchell (1994) dan dirancang untuk memberikan guru dan peneliti dengan cara mengamati dan *coding* perilaku kinerja yang menunjukkan kemampuan untuk memecahkan masalah taktis dalam permainan dengan membuat keputusan, bergerak tepat, dan melaksanakan keterampilan. Selaras dengan yang dikemukakan oleh Van Maarseveen (2017) GPAI dirancang oleh Oslin adalah instrumen penilaian yang paling sering digunakan dan mencakup gerakan di atas bola dan di luar bola.

3.5.2 Intrumen Penelitian Pengetahuan

a. Menyusun Butir-butir Pertanyaan

Saepuloh, 2023

PENGARUH PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP TANGGUNG JAWAB DAN PENGETAHUAN SEPAKBOLA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Langkah ketiga adalah menyusun butir pertanyaan berdasarkan faktor yang menyusun konstruk. Butir pertanyaan harus merupakan penjabaran dari isi faktor. Terdapat cara pembentukan kisi-kisi sepakbola dari mulai definisi, indikator pengetahuan sepakbola, sub indikator sepakbola, dan uji validitas sehingga terciptanya instrument soal pengetahuan sepakbola.

b. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian instrumen kepada siswa yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti mencari data siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMAN 9 Bandung.
- 2) Peneliti menentukan jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian.

c. Hasil Uji Instrument

Hasil uji instrumen pengetahuan sepakbola dari 57 item yang di ujikan terdapat 50 **valid** dan 7 item **tidak valid** sehingga dari hasil uji coba instrument r hitung $>$ dari r tabel, 7 tidak valid karena r hitung $<$ dari r tabel. Bila besaran korelasi dibawah 0,8 maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut tidak valid sehingga harus diperbaiki atau dibuang.

Kemudian kata-kata dalam pernyataan di buat sederhana agar mudah dipahami oleh siswa dan disusun dalam bentuk pertanyaan. Pernyataan ini telah diuji validitas dengan 30 responden siswa, dari 57 item hanya 50 item yang dinyatakan valid yang terdapat di lampiran.

Hasil uji instrumen tanggung jawab dari 42 item yang di ujikan terdapat 33 **valid** dan 9 item **tidak valid** sehingga dari hasil uji coba instrument r hitung $>$ dari r tabel, 9 tidak valid karena r hitung $<$ dari r tabel. Bila besaran korelasi dibawah 0,8 maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut tidak valid sehingga harus diperbaiki atau dibuang.

Kemudian kata-kata dalam pernyataan dibuat sederhana agar mudah dipahami oleh siswa dan disusun dalam bentuk pertanyaan. pernyataan ini telah diuji validitas dengan 30 responden siswa, dari 42 item hanya 33 item yang dinyatakan valid yang terdapat di lampiran.

Setelah melakukan uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi *pearson product moment*. Terdapat pedoman dalam memberikan interpretasi koefisien r adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5

Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai R

Interval Koefisien	Tingkat interpretasi
0,80 – 1,000	Sangat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup
0,20 – 0,499	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat rendah

Pada uji reabilitas ini menggunakan *internal consistency* menurut Darajat & Abduljabar (2014, hlm. 65) pengujian reabilitas dengan *internal consistency*, dilakukan dengan cara mencoba instrumen sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Pada penelitian ini pengujian reabilitas instrumen dilakukan dengan teknik belah dua dari Spearman Brown (*Spilt Half*). Berikut adalah rumus Spearman Brown.

$$r_i = \frac{2rb}{1 + rb}$$

Keterangan :

r_i = reabilitas internal seluruh instrumen

rb = korelasi *product moment* antara belah pertama dan belah dua (dengan rumus *product moment*)

Saepuloh, 2023

PENGARUH PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP TANGGUNG JAWAB DAN PENGETAHUAN SEPAKBOLA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.6
Reliabilitas Pengetahuan dan Tanggung Jawab

<i>RELIABILITY</i>		
<i>VARIABEL</i>	<i>CRONBACH'SALPHA</i>	<i>N OF ITEMS</i>
<i>TANGGUNG JAWAB</i>	<i>0,935</i>	<i>57</i>
<i>PENGETAHUAN</i>	<i>0,860</i>	<i>42</i>

Berdasarkan table diatas hasil yang diperoleh adalah 0.935 untuk realibilitas tanggung jawab dan 0,860 untuk pengetahuan. Menurut Sugiyono (2012) instrumen dinyatakan reliabelitas bila koefisien reliabilitas minimal 0,6. sehingga pada instrumen ini dinyatakan realibilitas karena lebih besar dari 0,60. Dan hasil dari uji realibilitas dan uji validitas instrument tanggung jawab menghasilkan 0,860. Dari kedua intrumen tersebut maka kesimpulannya yaitu mendapatkan intrumen yang sangat memuaskan.

3.6. Keterampilan Bermain Sepakbola

3.6.1 *Game Performance Assessment Intrument (GPAI)*

Gariffin, Mitchell dan Oslin (1997) 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 membantu para guru mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung, GPAI memberikan guru pendidikan jasmani kesempatan untuk menghubungkan apa yang diajarkan dan belajar dalam pendidikan jasmani berbasis permainan untuk penilaian siswa/murid mereka Harvey (2010). Ada tujuh

Saepuloh, 2023

PENGARUH PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP TANGGUNG JAWAB DAN PENGETAHUAN SEPAKBOLA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang penampilan bermain siswa pengamatan untuk cabang olahraga permainan sebagai berikut, yaitu:

Kisi-kisi instrumen GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) dalam buku Sucipto (2015).

Tabel 3.7 *Komponen GPAI*

No	Komponen	Kriteria
1	<i>Home Base</i> /kembali ke posisi	Pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu baik pada saat bertahan maupun menyerang.
2	<i>Adjust</i> /menyesuaikan diri	Pergerakan seorang pemain yang di sesuai dengan tuntutan situasi permainan, baik saat menyerang maupun bertahan.
3	<i>Decision making</i> /membuat keputusan	Keputusan yang di ambil pemain dalam situasi situasi permainan, baik saat menyerang maupun bertahan.
4	<i>Skill execution</i> /melaksanakan keterampilan tertentu	Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang digunakan.
5	<i>Support</i> /memberi dukungan	Memberikan dukungan kepada teman seregunya baik pada saat menyerang maupun bertahan
(table lanjutan)		
6	<i>Cover</i> /melapis teman	Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.

7	<i>Guard or mark/</i> menjaga atau mengikuti gerak lawan	Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.
---	--	---

Berdasarkan kisi-kisi di atas didalamnya ada 7 aspek yang di amati oleh GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) yaitu:

- 1) *Home Base*/kembali ke posisi.
- 2) *Adjust*/menyesuaikan diri.
- 3) *Decision making*/membuat keputusan.
- 4) *Skill execution*/melaksanakan keterampilan tertentu.
- 5) *Support*/memberi dukungan.
- 6) *Cover*/melapis teman.
- 7) *Guard or mark/* menjaga atau mengikuti gerak lawan.

Dalam 7 aspek tersebut idealnya komponen tersebut dipakai semua dalam penelitian untuk mengukur keterampilan bermain sepakbola, namun peneliti mengambil 3 aspek yang bisa mewakili ke 7 aspek komponen GPAI yaitu komponen *decition making*, *skill execution* dan *support*.

Begitupun menurut Sucipto (2015) menjelaskan bahwa :

Dalam pembelajaran sepakbola, guru pendidikan jasmani hanya mengambil beberapa komponen saja, seperti komponen *decition making*, *skill execution* dan *support*. Sedangkan komponen yang lainnya cukup terwakili. Berikut aspek komponen yang menjadi penilaian dan yang mewakili dari ke 7 aspek komponen tersebut.

Tabel 3.8 *Aspek yang diambil dari beberapa komponen*

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keterampilan yang diambil (Decision marking)	<p><i>Passing I</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berusaha mengoper bola keteman yang berdiri bebas. 2. Menghindari dari kawalan lawan saat menerima bola. 3. Melakukan tendangan dengan tenang tidak terburu-buru. <p><i>Dribbling II</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggiring bola dengan cepat keruang yang kosong tanpa kawalan. 2. Melihat situasi pergerakan lawan saat ingin <i>mendribbling</i> bola kedepan.
2. Melakukan keterampilan (Skill execution)	<p><i>Passing I</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akurasi tendangan yang dioper siswa mengarah tepat sasaran. 2. Bola yang ditendang tidak melambung ke atas tetapi datar menyusuri tanah. <p><i>Dribbling II</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggiring bola dengan tetap berada dalam penguasaan kaki siswa. 2. Menggiring bola dengan cepat dan lincah.
3. Memberi dukungan (Support)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa yang menerima operan bergerak mencari ruang yang kosong tanpa ada kawalan sehingga mempermudah siswa yang ingin menendang bola.

Setelah peneliti menentukan aspek komponen yang akan di amati selanjutnya peneliti dibuat menjadi lembar observasi untuk mengukur atau mengamati komponen komponen yang di jadikan penilaian dalam permainan sepakbola tersebut. Dalam kategori penyekoran atau kriteria penyekoran dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 3.9 *Format Penilaian GPAI*

No	Nama	DM					SE			S	JML
		A	b	c	D	e	f	g	h	I	
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											

Sumber: Griffin, Mitchell, dan Oslin (2003) *Game Performance Assesment Instrument GPAI* (dalam, Trianda. 2016)

KETERANGAN :

- a. Berusaha mengoper bola keteman yang berdiri bebas.
- b. Menghindari dari kawalan lawan saat menerima bola.
- c. Melakukan tendangan dengan tenang tidak terburu buru.
- d. Menggiring bola dengan cepat keruang yang kosong tanpa kawalan.
- e. Melihat situasi pergerakan lawan saat ingin mendribbling bola kedepan.
- f. Akurasi tendangan bola yang dioper siswa mengarah tepat sasaran.
- g. Bola yang ditendang tidak melambung ke atas tetapi datar menyusuri tanah.
- h. Menggiring bola dengan baik yaitu bola tetap dalam penguasaan kaki siswa.
- i. Menggiring bola dengan cepat dan lincah.

Saepuloh, 2023

PENGARUH PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP TANGGUNG JAWAB DAN PENGETAHUAN SEPAKBOLA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- j. Siswa yang menerima operan bergerak mencari ruang yang kosong tanpa ada kawalan sehingga mempermudah siswa yang ingin menendang (*passing*) bola.

Tabel 3.10 penilaian GPAI

No	Penilaian	Keterangan
1.	5	Sangat efektif
2.	4	Efektif
3.	3	Cukup efektif
4.	2	Tidak efektif
5.	1	Sangat tidak efektif

Sumber: Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997 : 2003) *Game Performance Assesment Instrument GPAI* (dalam, Trianda. 2016)

3.7 Prosedur Penelitian

3.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal yang mempengaruhi kualitas data suatu penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengambilan data. Kualitas instrumen berkaitan dengan validitas dan reliabilitas instrumen sedangkan kualitas pengambilan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan dalam pengambilan data. Oleh karena itu instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya juga belum tentu menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya Sugiyono (2015).

Seperti yang di kemukakan oleh Sugiyono kualitas data sangat di tentukan dengan kualitas intrumen penelitian, karna kualitas data sangat tergantung kualitas kepada intrumen cara pengambilan datanya menjadikan intrumen harus valid dan reliabel dan tepat digunakan untuk variabel yang di pilih. Pengambilan data dengan

mempertibangkan valid dan reliabelnya instrumen maka data yang di hasilkan kemungkinan besar berkualitas dan valid. Pengambilan data pun ada beberapa cara pengambilan data seperti yang di jelaskan Sugiyono (2015) yaitu:

Pengumpulan data dapat di lakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara, selanjutnya bila dilihat dari dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), obeservasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya.

Seperti yang di jelaskan makan peneliti memakai 2 teknik pengumpulan data yang cocok untuk variabel yang di teliti oleh peneliti, yaitu untuk variabel peneliti memakai teknik pengumpulan data kuesioner (angket) dan untuk variabel keterampilan bermain peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi (pengamatan), dalam memilih teknik tentunya peneliti mengacu kepada standar penelitian dan rujukan dari penelitian sebelumnya.

Adapun jadwal pelaksanaan pengumpulan data eksperimen yang penulis laksanakan adalah sebagai berikut:

1. Melaksanakan test awal (*Pretest*), dikarnakan peneliti menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest one Group Design*, salah satunya mengambil test awal sebelum diberikannya perlakuan (*treatment*) dari peneliti, sesuai dengan variabel terikat peneliti melaksanakan test awal kemampuan keterampilan bermain sepakbola dengan menggunakan teknik pengambilan data dengan teknik observasi (pengamatan) dan soal pengetahuan sepak bola
2. Selanjutnya melakukan eksperimen yaitu memberikan perlakuan (*treatment*) sebanyak 14x pertemuan dengan materi *treatment soccer like games* pada siswa.
3. Setelah diberikan *treatment* selanjutnya dilakukan test akhir (*Post-test*) setelah siswa mendapatkan *treatment soccer like games* sebanyak 14x pertemuan, sesuai dengan variabel terikat peneliti melaksanakan test akhir kemampuan keterampilan bermain sepakbola dengan menggunakan teknik pengambilan data dengan teknik observasi (pengamatan) dan pengetahuan sepak bola dengan menggunakan teknik mengisi soal setelah mendapatkan perlakuan *treatment soccer like games*.

Saepuloh, 2023

PENGARUH PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP TANGGUNG JAWAB DAN PENGETAHUAN SEPAKBOLA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.8 Analisa Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dalam data tes tanggung jawab dan tes pengetahuan, dengan menggunakan instrumen soal untuk variabel pengetahuan observasi (pengamatan) untuk variabel tanggung jawab siswa.

Dalam pengolahan data dalam penelitian ini mengumpulkan data *Pretest* dan *posttest* setelah di berikan perlakuan (*treatment*) *soccer like games*, setelah data terkumpul kemudian pengolahan data di bantuan dengan program SPSS 23 (*Statistical Product and Service Solution*). Teknik analisis data yang digunakan ini sebagai berikut:

1. Menentukan mean dan standar deviasi dengan menggunakan program SPSS 23 dengan cara program deskriptif.
2. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan sebelum data diolah berdasarkan model-model penelitian yang diajukan. Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam suatu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data distribusi normal.

3. Uji-T

Peneliti menggunakan *statistic parametric* Uji-t yaitu *Paired Sample t-test* untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah pendekatan permainan *Soccer like games* terhadap tanggung jawab dan pengetahuan sepak bola SMAN 9 Bandung.