

BAB III

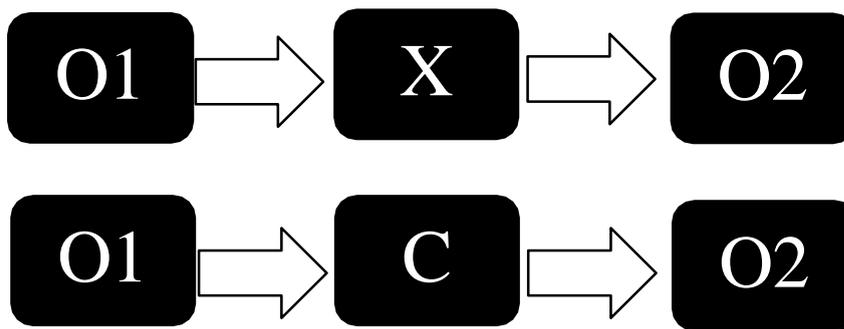
METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian *Quasi-experiment* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Creswell (2015) kuasi eksperimen adalah rancangan eksperimen yang dilakukan tanpa pengacakan (random), tetapi melibatkan penempatan partisipan ke kelompok. Dengan rancangan penelitian eksperimen berbentuk *two group pretest posttest*. Tujuan dari eksperimen ini yaitu membuktikan terdapat peningkatan pengaruh latihan variasi *drill shooting* terhadap akurasi *shooting* pemain. Berdasarkan hasil literasi peneliti, alasan mengapa peneliti menggunakan metode eksperimen yaitu karena terdapat kelompok control dan kelompok eksperimen yang bisa dijadikan perbandingan *pretest* dan *posttest*.

3.2 Desain penelitian

Desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design* yaitu desain penelitian yang terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control. Kelompok eksperimen diberikan *pretest* sebelum diberikan *treatment*, kemudian diberikan *treatment* yaitu latihan variasi *drill shooting*, setelah diberikan *treatment* peneliti mengadakan *post test* atau test setelah diberikan *treatment*. Sedangkan kelompok kontrol memiliki perbedaan dengan kelompok eksperimen dengan tidak diberikan *treatment* oleh peneliti. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan atau *treatment*. Observasi yang dilakukan sebelum tes disebut *pretest*, dan setelah test dilakukan disebut *posttest* (Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah, 2012: 161).



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Sumber: *Creswell (2012)*

Keterangan desain penelitian:

O1 = *Pre test*, tes awal menggunakan *tes shooting* guna mengukur ketepatan pada tahap awal

O2 = *Post tes*, tes akhir atau tes setelah pemberian *treatment* yang juga menggunakan *tes shooting* guna mengetahui ketepatan *shooting* sampel setelah *treatment*

X = Kelompok eksperimen, atau kelompok yang melakukan latihan akurasi dengan variasi *drill shooting*.

C = Kelompok control, atau kelompok yang melakukan latihan rondo dan *game* tanpa diberikan *treatment* variasi *drill shooting*

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Arikunto (2013:173) populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2013:117) populasi adalah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah Akademy Persib Bandung yang berjumlah 26 orang. Populasi ini dipilih karena atlet tersebut masih aktif dan sudah memahami teknik dasar dari gerakan *shooting*.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari keseluruhan objek yang akan diteliti atau dievaluasi yang memiliki karakteristik tertentu dari sebuah populasi. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*.

Dari total sampel 26 orang, peneliti akan mengelompokkan menjadi 2 kelompok (eksperimen dan control) yang masing-masing kelompok terdapat 13 orang. Kemudian untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok control peneliti akan memilih random atau secara acak seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2013, hal. 113), “Pretest-Posttest Control Group Design melibatkan dua kelompok yang dipilih secara acak, yang kemudian diberi pretest untuk mengevaluasi perbedaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Maka penelitian mengambil sampel sebanyak 26 pemain, karena pengambilan sampel didasarkan oleh pemain sepak bola Akademi Persib Bandung yang masih aktif berlatih dan sudah menguasai teknik dasar dari *shooting*.”

3.4 Program Perlakuan

Perlakuan merupakan rancangan yang akan dijadikan acuan untuk melaksanakan *treatment* Variasi *Drilll Shooting* untuk diberikan kepada sampel saat proses penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa bentuk latihan untuk Academy Persib Bandung, yaitu :

1) *Shooting* berhadapan dengan gawang kecil 3 harus lurus ke depan/ target

Pemain berhadapan diem di cones, dengan jarak cones 16,5 meter garis lurus, lalu pemain secara bergantian melakukan *shooting* ke arah temannya dengan melewati 3 gawang di depan dengan menggunakan cones. *Shooting* menggunakan punggung kaki.

2) *Shooting* berhadapan dengan gawang besar dengan keadaan bola mati

Pemain di pos masing-masing bergantian melakukan *Shooting* ke gawang yang ada didepan usahakan bola diarahkan ke pojok gawang dengan menggunakan punggung kaki.

3) *Shooting* ke gawang dengan mendribble bola terlebih dahulu

Dribble bola dalam penguasaan ke dalam kotak kemudian setelah melewati kotak *shooting* arahkan bolanya ke sudut gawang lakukan secara bergantian.

1) *Shooting* ke gawang dengan kombinasi passing dan first touch arahkan ke gawang

Pemain No 4 melakukan *passing* ke pemain No 3, kemudian pemain No 3 backpass ke pemain No 4, dan No 4 *Shooting* arahkan ke pojok gawang dengan

menggunakan punggung kaki. Pemain No.9 melakukan *passing* ke pemain No 8, kemudian pemain No 8 *backpass* ke pemain No 9, dan No 9 *Shooting* arahkan ke pojok gawang dengan menggunakan punggung kaki..

Catatan : Pemain dengan bergantian setelah set 1 berakhir pindah pos, dan di akhiri dengan game.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Yusup (2018) instrumen adalah pengguna alat ukur yang melakukan pengukuran dan subjek yang diukur. Selain itu, Instrumen penelitian bisa jugadidefinisikan sebagai suatu alat yang memenuhi persyaratan akademis, sehingga kemudian dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu obyek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel dalam proses penelitian.

Instrumen yang saya pakai yaitu Tes Teknik Dasar *Shooting* Nurhasan (Tes dan pengukuran Olahraga 2007:214).

Sugiyono, A. (2015). Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa besarnya tes ketepatan *shooting* yang sudah ada dengan validitas 0.9967 yang termasuk kriteria sangat tinggi dan reliabilitas 0,771 yang termasuk kriteria cukup tinggi, dengan tes *shooting* yang dimodifikasi termasuk dalam kriteria sangat tinggi, karena mempunyai nilai validitas 0,988 dan reliabilitastes 0,924.

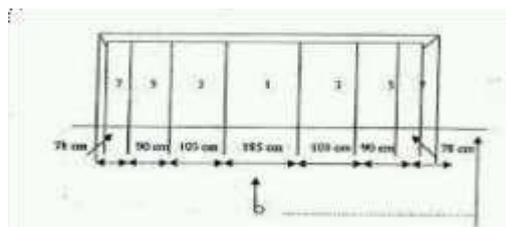
Tes Menembak / Menendang Bola ke Sasaran (*Shooting*) Tujuan: Mengukur keterampilan menembak bola yang diletakkan pada sebuah titik yang berjarak 16,5 m didepan gawang/sasaran Alat yang digunakan:

- a. Bola
- b. Stop watch
- c. Gawang
- d. Nomor-nomor
- e. Tali
- f. Kun

Petunjuk pelaksanaan:

- 1) Testi berdiri di belakang bola yang diletakkan pada sebuah titik yang berjarak 16,5 m di depan gawang/sasaran.

- 2) Pada saat kaki testi mulai menendang bola, maka stop watch dijalankan danberhentisaat bola mengenai sasaran.
- 3) Testi diberi 3 (tiga) kali kesempatan.
- 4) Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila:
 - a. Bola keluar dari daerah sasaran
 - b. Menempatkan bola tidak pada jarak 16,5 m dari sasaran Skor:
 1. Jumlah skor dan waktu yang ditempuh bola pada sasaran dalam tiga kalikesempatan.
 2. Bila bola hasil tendangan bola mengenai tali atau garis pemisah skor pada sasaran,maka diambil skor terbesar dari kedua sasaran tersebut3



Gambar 3. 2 Denah Tes Teknik Dasar *Shooting*

Sumber: Nurhasan (Tes dan pengukuran Olahraga 2007:214)

3.6 Alur Penelitian

Penelitian ini diawali dengan adanya persoalan yang diobservasi sendiri oleh peneliti yang melihat langsung bahwa ada beberapa aspek pada permainan pemain Academy Persib Bandung yang masih dibawah dari kualitas rata rata. Terutama dari teknik dasar *shooting* yang memang maasih jauh dari kualitas yang baik.

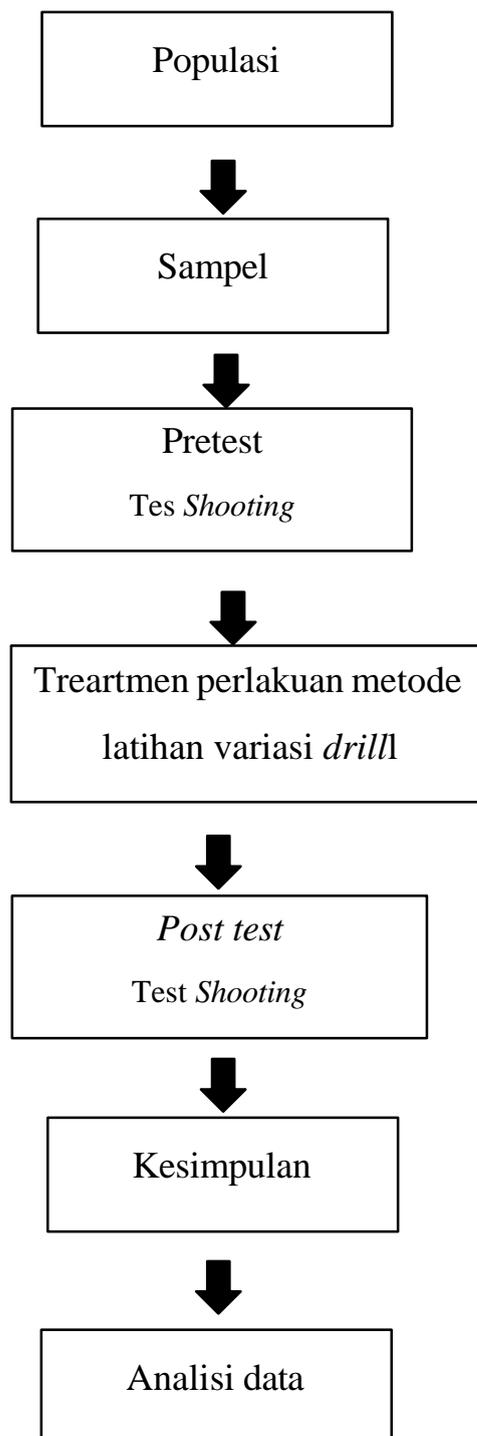
Kemudian peneliti mulai mencari referensi dari beberapa pustaka untuk memulai menulis proposal ini. Setelah itu peneliti mulai menulis dari pendahuluan,lalu menentukan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan lain sebagainya. Selanjutnya pada penulisan, penelitian melakukan kajian pustaka untuk mengetahuidefinisi atau hakikat dari variabel bebas dan terikat. Setelah itu, peneliti menuliskankerangka berfikir dan hipotesis guna mencapai tujuan penelitian.

Dengan adanya instrument dan *treatment* yang sudah ada, peneliti menentukan pola latihan yang akan digunakan selama *treatment* tersebut,

setelah itu peneliti membagi dua kelompok eksperimen dan kelompok control dengan tujuan ditahap akhir peneliti bisa membandingkan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok control. Kemudian peneliti melakukan pre-test sebagai bentuk acuan awal dalam melakukan penelitian pada pemain Academy Persib Bandung, setelah ditentukan target awal melalui pre-test, peneliti melakukan *treatment* untuk kelompok eksperimen sebagai bentuk penelitian dengan tujuan memperbaiki serta meningkatkan kualitas ketepatan teknik dasar *shooting* dari tes sebelumnya. Tetapi peneliti tidak memberikan *treatment* untuk kelompok control dengan tujuan membandingkan hasil kelompok eksperimen dan kelompok control. Kemudian kedua kelompok tersebut dilakukan post-test sebagai pengambilan data terakhir dalam penelitian.

Selanjutnya peneliti melakukan pengolahan data dengan berbagai teknik pengumpulan untuk di analisis di tahap selanjutnya. Lalu peneliti mulai merancang hasil dan kesimpulan penelitian tersebut.

Adapun bagan dari alur penelitian, sebagai berikut :



Gambar 3. 3 Alur Penelitian

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mencari makna dari sebuah data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Data yang diperoleh dari tes awal dan tes akhir merupakan skor mentah, maka dari data tersebut harus di olah dan di analisis berdasarkan penghitungan statistic dengan bantuan software SPSS.

3.7.1 Uji Normalitas

Penilaian terhadap normalitas sampel dilakukan dengan menguji sebaran data yang akan dianalisis. Metode perhitungan normalitas data dalam penelitian ini menggunakan rumus One Sample Kolmogorov-Smirnov *Shapiro Wilk* dengan memanfaatkan program aplikasi IBM SPSS Statistics 26 for Windows. Kriteria penentuan normalitas adalah apabila nilai Sig > 0,05, maka data dianggap memiliki distribusi normal; sebaliknya, jika nilai Sig < 0,05, maka data dianggap tidak memiliki distribusi normal (Muhammad Ikhwan Zein, 2018:36).

3.7.2 Uji Homogenitas

Selain menguji sebaran nilai yang akan dianalisis, uji homogenitas diperlukan untuk memastikan bahwa kelompok-kelompok yang membentuk sampel berasal dari populasi yang homogen. Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah one way anova dengan dukungan dari program aplikasi IBM SPSS Statistics 26 for Windows. Kriteria hasil uji adalah jika nilai p = 0,00 atau dapat disimpulkan nilai p < 0,05 (Muhammad Ikhwan Zein, 2018:45).

3.7.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengambil keputusan berdasarkan data skor pretest dan posttest. Metode uji hipotesis ini menggunakan one way anova. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis satu jalur (one way anova) dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Untuk pengujian hipotesis, maka perlu diuji dulu varians kedua sampel homogen atau tidak. Dalam hal ini berlaku ketentuan, bila nilai F hitung lebih kecil atau sama dengan F tabel ($F_h \leq F_t$), maka H_0 diterima dan H_a ditolak. H_0 diterima berarti varian homogen, dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

3.7.4 Uji *Wilcoxon*

Setelah terdapat hasil uji normalitas menggunakan *shapiro-wilk* yang memiliki dua distribusi yang berbeda antara keempat kelas, ada yang berdistribusi normal dan ada yang berdistribusi tidak normal. Maka dilanjutkan dengan uji non parametrik yang menggunakan uji *wilcoxon*. Uji *wilcoxon* bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan, data penelitian yang digunakan dalam uji *wilcoxon* idealnya adalah data berskala *ordinal* dan *interval*, uji *wilcoxon* adalah bagian dari *statistic* non parametrik, maka dalam uji *wilcoxon* tidak diperlukan data yang berdistribusi normal, uji *wilcoxon* digunakan sebagai alternatif dari uji *paired sample t-test* jika data penelitian berdistribusi tidak normal.