

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Untuk pemecahan dan penyelesaian suatu masalah penelitian diperlukan suatu metode. Metode adalah suatu cara untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengungkapkan, menggambarkan dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara-cara tertentu sesuai dengan prosedur penelitian. Jadi, keberhasilan suatu penelitian ilmiah tidak akan lepas dari metode yang digunakan dalam penelitian tersebut. Oleh karena, masalah yang akan diteliti dan tujuan yang ingin dicapai dalam suatu penelitian akan menentukan pengguna metode penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan bantuan observasi. Menurut blog seputar pendidikan “deskriptif ialah salah satu cara penelitian dengan menggambarkan serta menginterpretasi suatu objek sesuai dengan kenyataan yang ada, tanpa dilebih-lebihkan”. Sedangkan menurut Riduan (2010, hlm. 15) “ deskriptif adalah teori yang menerangkan tentang variabel yang diteliti, baik yang bersifat deskriptif (satu variabel) atau lebih dari dua variabel (hubungan, pengaruh, dan komparatif). Sedangkan pengertian observasi menurut blog Mastar Mudi adalah “ observasi berasal dari bahasa latin yang berarti melihat dan memperhatikan. Istilah observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut.

tujuan penelitian yaitu untuk mengungkap persentase *rebound* dan *assist* terhadap kemenangan bola basket.

#### **B. Populasi dan sampel penelitian**

##### **1. Populasi**

Riduan (2010, hlm. 54) mengatakan bahwa, “populasi adalah keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi objek penelitian”. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi

merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian. Jumlah populasi yang diteliti adalah 10 orang pemain ASPAC Jakarta dalam kejuaraan NBL Seri Bandung 2014. Penulis menjadikan sampel 10 pemain karena dalam Kejuaraan NBL Seri Bandung 2014 tim ASPAC hanya mengirimkan 10 orang pemain untuk bertanding. Penulis meneliti ASPAC karena meraka juara tahun lalu, oleh karena itu penulis tertarik apakah tim ASPAC memiliki jumlah *rebound* dan *assist* dengan baik dalam setiap pertandingan.

## 2. Sampel

Dalam buku Riduan (2010, hlm. 56), Arikunto berpendapat “Sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti). Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri tertentu atau keadaan tertentu yang akan diteliti.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah populasi yang ada atau metode pengambilan sampel menggunakan sampel seadanya. Menurut [www.upi.edu](http://www.upi.edu) sampling seadanya adalah “sampling yang diambil seadanya tanpa perhitungan mengenai derajat kerepresentatifannya, tapi kesimpulan bersifat kasar dan sementara”. Dengan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa sampel yang diambil dengan seadanya, dan kesimpulan atau hasil bersifat sementara.

## C. Tempat dan waktu Penelitian

Tempat melakukan penelitian ini di GOR bola basket C-tra Arena Bandung. Sedangkan waktu penelitiannya tanggal 3 – 15 Maret 2014. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1  
Jadwal Pertandingan

No	Pertandingan	Hari/Tanggal	Waktu	Tempat
1	ASP vs BBU	Senin 3 maret 2014	17.00 WIB	GOR C-TRA ARENA BANDUNG
2	ASP vs PCF	Selasa 11 maret 2014	13.00 WIB	
3	ASP vs BSM	Kamis 13 maret 2014	15.00 WIB	
4	ASP vs NSH	Sabtu 15 Maret 2014	13.00 WIB	

#### D. Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data diperlukan alat yang benar-benar dapat mengukur apa yang hendak diukur, dengan menggunakan instrumen penelitian akan memperoleh data yang merupakan hasil pengukuran. Instrumen penelitian adalah segala peralatan yang digunakan untuk memperoleh, mengelola, dan menginterpretasikan informasi dari para responden yang dilakukan dengan pola pengukuran yang sama. Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data yang diperlukan melalui teknik observasi langsung dan analisis dokumen yang direkam selama peristiwa-peristiwa berlangsung.

Adapun yang menjadi alasan penulis menggunakan metode ini adalah metode ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengungkap persentase keberhasilan atau kemenangan *rebound* dan *assist* dalam cabang olahraga bola basket.

Instrumen penelitian adalah merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat untuk menjawab permasalahan penelitian. Instrumen sebagai alat pada waktu penelitian yang menggunakan suatu metode, tertera dalam situs [si-iich.blogspot.com](http://si-iich.blogspot.com).

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai instrumen yang mengumpulkan data dan mengolah data dalam penelitian ini. Dalam penelitian penulis menggunakan alat ukur untuk memperoleh data dari permasalahan ini dengan menggunakan scoring sheet. Hasil dari pengolahan data ini kemudian akan dijadikan sebagai sebuah kesimpulan dari hasil penelitian, dan akan menjawab permasalahan yang ada.

Instrumen yang digunakan penulis untuk pengumpulan data menggunakan alat ukurnya adalah scoring sheet yang digunakan untuk mengamati serta mencatat langsung dari suatu pertandingan. Bentuk alat pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah bentuk metrik yang berisi kolom-kolom. Pengamatan ini bisa langsung dicatat pada scoring sheet yang telah disediakan. Adapun formulir tes yang digunakan dapat dilihat pada contoh berikut pada tabel 3.2

#### Keterangan pengisian scoring sheet

1. *Field Goals* adalah “*two point are given when the ball goes through the hoop from anywhere on the court other than from the free throw line*” yang artinya bahwa dua poin akan diberikan ketika bola masuk ke ring dengan melewati ring berasal dari wilayah mana saja di lapangan atau selain dari garis tembakan bebas. *Field goals* terjadi apabila seorang pemain melakukan tembakan, maka testor akan mengisi data yang *field goals* atau *2 point* atau *3 point* bagaimana seorang pemain memperoleh angka hasil dari tembakan yang dilakukan. *Field goals* adalah *point* yang baik menghasilkan ataupun tidak menghasilkan *point* bola kedalam keranjang oleh setiap individu dalam satu tim. *Made* merupakan hasil *point* yang dilakukan oleh seorang pemain atau sebaliknya. *Attempt* merupakan usaha berapa kali seorang pemain dalam melakukan percobaan melakukan tembakan kedalam keranjang. *Field goals, 2 point* dan *3 point* ini akan dihasilkan dari usaha seseorang untuk memasukan bola ke dalam keranjang, sehingga hasil *point* ini akan muncul ketika testor mengisi titik *point* dalam suatu lapangan yang terdapat di program scoring sheet. Sedangkan tanda % disini adalah persentasi tembakan. Dimana hasil *point* yang masuk dibagi yang tidak masuk dikali 100%.
2. *Free throw* adalah “*an opportunity given to a player to score one point by an unimpeded shot from behind the free throw line*” artinya bahwa sebuah kesempatan yang diberikan kepada pemain untuk mencetak 1 *point* dengan tembakan yang dari belakang garis tembakan bebas. *Free throw* diberikan apabila yang dilanggar dalam posisi akan melakukan shot atau sebuah *team foul*. *Free throw* disini masih berkaitan dengan *field goal, 2 point* dan *3 point* tetapi pengisian *free throw* akan berlaku saat pemain dikenakan tembakan bebas yang artinya seorang pemain yang melakukan *foul* pada

saat lawan hendak *shooting*, *lay up* ataupun *technical foul*. Pengisian *free throw* ini pun akan terlihat dari hasil masuk tidaknya tembakan bebas yang dilakukan pemain yang kena *foul*.

3. *Rebound* adalah “*a miss shot that off the backboard*” artinya bahwa sebuah tembakan yang tidak masuk sehingga memantul ke papan. Pengisian *rebound* ini dapat dilihat ketika testor mengklik *shooting*, lalu klik pemain *shooting* kemudian akan keluar kata-kata “*select player for rebounds*”, kemudian pilih pemain yang *rebound*. *Rebounds* disini disini akan dibagi menjadi 3 yaitu OR, DR dan TO. Dimana OR adalah *Offensive Rebound* ketika seorang pemain mendapatkan bola lambung di daerah pertahanan lawan atau hasil tembakan dari lawan ke ring dan memantul, sedangkan DR adalah *Deffensive Rebound* terjadi ketika pemain yang mendapatkan bola lambung di daerah pertahanannya sendiri atau teman sendiri yang melakukan tembakan dan memantul. sedangkan TO adalah *Turn Over* disini hanya dilihat dari hasil *rebond* yang tidak dapat.
4. *Assist* adalah “*any pass that leads to a score by a teammate*” artinya bahwa beberapa operan yang menghasilkan *point* dari teman satu tim. Pengisian ketika pemain melakukan *shooting* baik itu masuk atau tidak maka akan muncul pernyataan “*select player for assist*”, sehingga kita kan mengklik pemain yang melaukan operan.
5. *Turn Over* adalah “*losing possession og the ball without shot being attempted*” artinya bahwa kehilangan penguasaan bola tanpa adanya usaha untuk menebak. *Turn over* terjadi apabila pemain melakukan kesalahan dari *foul*, *steal*, *bad pass*, *ball handling*, *traveling*, *back couart*, *double dribble*, *out of bound*, *goal tending*, *3secs*, *5secs*, *8 secs* dan *24 secs*. Dalam keterangan di atas *turn over* dapat dilihat dengan singkat. Pengisian ini akan terlihat pada saat testor klik tanda panah yang berbentuk putaran dari *database*, kemudian akan keluar kata-kata “*select player for turn*

over” dan ketika klik pemain yang melakukan *turnover* maka testor memilih *turnover* pada saat apa yang dilakukan pemain tersebut.

6. *Steal*, seringkali disebut dengan kata-kata pencuri bola dari lawan pada saat *dribble*. *Steal* dalam permainan bola basket adalah suatu istilah dimana seorang pemain bertahan berhasil merebut bola yang sedang dipegang, dioper atau *didribel* pihak lawan, tetapi tidak menyentuh tangan lawan atau akan dinyatakan sebagai pelanggaran. Dalam keterangan di atas *steal* dapat di singkat (ST). Pengisiannya adalah testor mengklik tanda bola tangan pada program sehingga akan keluar kata-kata “*select player for steal*” kemudian klik pemain yang melakukan *steal*.
7. *Blocks* disini dapat diartikan seorang pemain mampu menghalau atau mengagalkan bola dari pemain lawan yang berusaha untuk memasukan bola kedalam keranjang.
8. *Fouls* adalah “*all interactions of the rules the referees are responsible for call all fouls*” artinya bahwa semua interaksi yang dilakukan menjadi tanggung jawab aturan wasit untuk semua pelanggaran. Pengisian *fouls* ini akan terlihat diprogram pengisian scoring sheet dengan klik tanda silang merah, sehingga akan keluar pilihan *personal*, *technical*, *offensive*, *unsportmanlike* dan *disqualifying*. Testor dapat memilih sesuai yang dilaporkan wasit kepada testor. Setelah itu akan keluar kata-kata “*select player for personal foul received*” lalu klik tim lawan yang terkena *foul* dan *rec* pada yang terkena *foul*.
9. *Piont* adalah hasil *point* setiap individu yang mampu memasukan bola ke ring lawan selama pertandingan. Dalam keterangan diatas *point* dapat dilihat dengan singkatan (PTS). Pengisian ini akan otomatis keluar dengan melihat hasil dari 2 *point*, 3 *point* dan tembakan bebas.
10. *Efficiency* adalah hasil keseluruhan yang diperoleh dari hasil positif yang dilakukan pemain yang bertanding yaitu hasil *field goal* yang masuk. Dalam keterangan *efficiency* diatas dapat dilihat dengan singkatan (EFF), Martha (2013, hlm 27-30)

Dalam pelaksanaan tes dan pengukuran dibantu oleh testor, yang memahami tentang pengisian scoring sheet. Adapun kualifikasi dan tugas atau tujuan testor dalam melaksanakan tes dari *item rebound* dan *assist* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, tertera pada halaman 27.

1. Kualifikasi testor
  - a. Lulusan S-1 bidang olahraga
  - b. Mengetahui dan memahami tentang *rebound* dan *assist*
  - c. Memahami tentang peraturan permainan bola basket.
2. Tugas dan tujuan testor
  1. Tugasnya adalah mencatat hasil statistik dalam suatu pertandingan.
  2. Tujuannya adalah menilai orang/pemain sesuai dengan kriteria-kriteria penilaian dari prosedur pelaksanaan tes.

Untuk memperoleh data yang diperlukan alat yang benar-benar dapat mengukur apa yang hendak diukur (instrumen penelitian). Untuk lebih jelasnya mengenai alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini, secara rinci akan diuraikan mengenai pelaksanaan tes tersebut sebagai berikut:

Tes *Rebound* dan *Assist*

Prosedur pengumpulan data:

1. Persiapan
  - Tester mempersiapkan ATK seperti, lembaran statistik, alat tulis, laptop.
  - Posisi tester berada di belakang meja official.
  - Waktu dan tempat pengambilan data di sesuaikan dengan jadwal pertandingan.
  - Tester ada 2 orang, orang pertama tester yang mengisi lembar statistik, orang ke dua menjadi asisten tester.

- Asisten bertugas sebagai pemberi informasi setiap kejadian dalam pertandingan kepada tester.
- 1 minggu sebelum pelaksanaan tester mengadakan pelatihan untuk mengisi lembaran statistik.
- Peralatan di siapkan sehari sebelum pertandingan.
- Draff pemain di buat sebelum pelaksanaan.

## 2. Pelaksanaan:

- a) Tester mengambil data sesuai dengan lembaran statistik.
- b) Poin pada lembaran statistik berupa nominal angka.
- c) Pengambilan data dicatat selama 4 kuartar atau lebih apabila tim mengalami *over time*.

## 3. Evaluasi

- Data mentah lembaran statistik akan di olah ke dalam bentuk diagram dan tabel.
- Data yang sudah di buat ke dalam bentuk diagram dan tabel kemudian akan di buat persentasenya.
- Hasil persentase akan menjadi kajian dalam skripsi penulis.