

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di lapangan olahraga bola basket SMA NEGERI 3 Kuningan Jl Siliwangi 13 Kuningan 45511.

#### B. Populasi Dan Sampel Penelitian

##### 1. Populasi

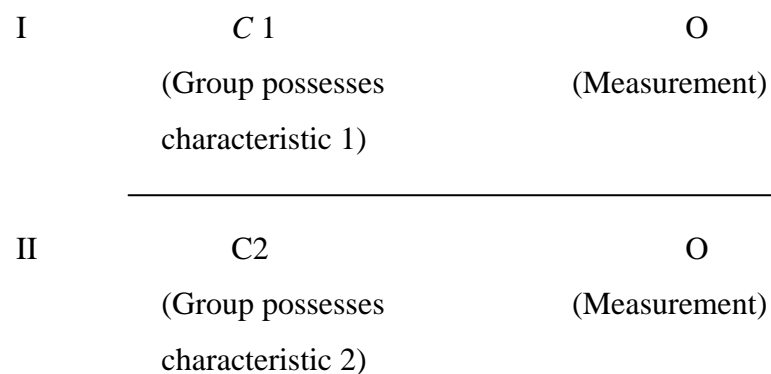
Populasi yang digunakan adalah anggota ekstrakurikuler basket di SMA NEGERI 3 KUNINGAN yang berjumlah 10 orang.

##### 2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini diambil berdasarkan teknik *sampling jenuh* Sugiono (2011: 68), yang berarti semua anggota populasi digunakan semua menjadi sampel.

#### C. Desain Penelitian

##### a. Desain Penelitian



Gambar: 3.1 Desain Penelitian

Sumber : Fraenkel (2012: 370).

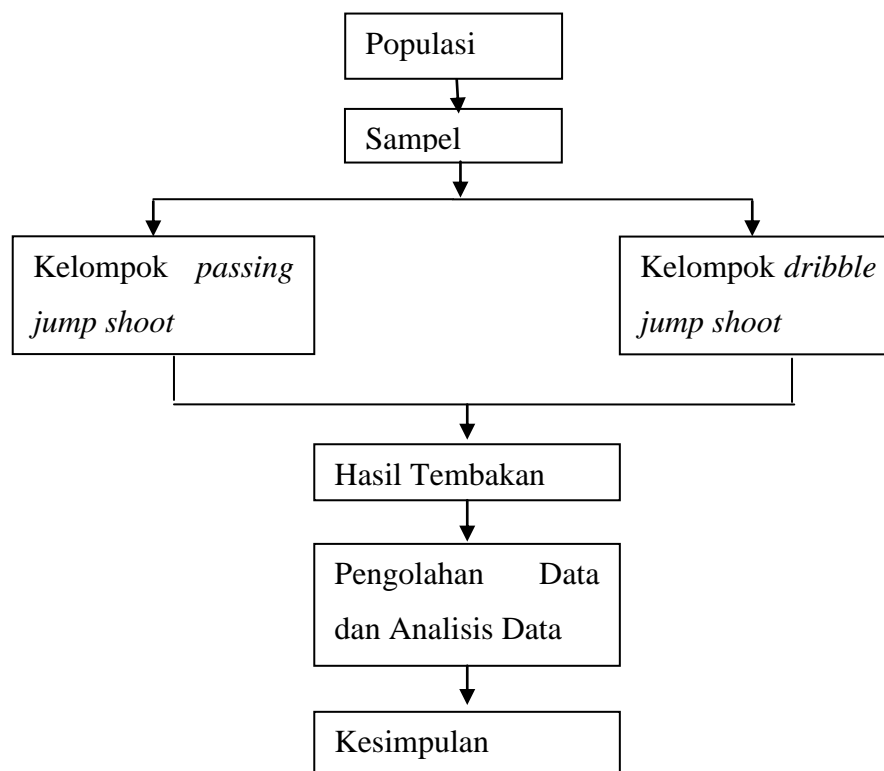
Keterangan :

C1 : Kelompok Memiliki Karakteristik / Tembakan *Dribble Jump Shoot*.

C2 : Kelompok Memiliki Karakteristik / Tembakan *Passing Jump Shoot*.

O : Observasi / Pengukuran Pada Tiap Variabel.

#### b. Prosedur Penelitian



Gambar 3.2 Teknik Pengumpulan Data  
(sumber : peneliti)

#### D. Metode Penelitian

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan cara menggambarkan objek penelitian pada saat keadaan sekarang berdasarkan fakta-fakta sebagaimana adanya Siregar (2012: 8). Dengan teknik Penelitian komparatif adalah suatu penelitian yang bersifat

membandingkan menurut Siregar (2012: 7). Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan persamaan dan perbedaan dua atau lebih fakta-fakta dan sifat-sifat objek yang diteliti berdasarkan kerangka pemikiran tertentu. Pada penelitian ini variabelnya masih mandiri tetapi untuk sampel yang lebih dari satu atau dalam waktu yang berbeda.

Penelitian komparatif adalah sejenis penelitian deskriptif yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang sebab-akibat, dengan menganalisis faktor-faktor penyebab terjadinya ataupun munculnya suatu fenomena tertentu. Alasan kenapa penulis menggunakan menggunakan penelitian deskriptif adalah penelitian ini membandingkan dua jenis tembakan *jump shoot* yang diawali dengan *passing* dan *dribble* berdasarkan hasil kedua tembakan yang dihasilkan tanpa memberikan suatu perlakuan pada keduanya. Penelitian ini hanya memberikan suatu gambaran pada fenomena tersebut.

#### **E. Definisi Operasional Dan Variabel**

Variabel adalah konstruk yang sifat – sifatnya telah diberi angka (kuantitatif) atau juga dapat diartikan variabel adalah konsep yang mempunyai bermacam – macam nilai, berupa kuantitatif maupun kualitatif yang dapat berubah – ubah nilainya menurut Siregar (2013: 10). Sebagaimana dikemukakan oleh Hatch dan Farhady bahwa “Variabel adalah atribut seseorang atau objek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek lain.

Dalam penelitian ini variabel yang digunakan adalah sebagai berikut :

##### **1. Variabel bebas (*independent variable*)**

Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang menjadi sebab atau merubah / mengaruhi variabel lain (*variabel dependent*). Juga sering disebut variabel bebas, prediktor, stimulus, eksogen atau *antecedent*.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah gerakan *Jump Shoot* yang

dibagi menjadi dua yaitu X1 "dribble jump shoot" X2 "passing jump shoot"

2. Variabel terikat (*dependent variabel*)

Variabel dependent merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel lain (variabel bebas). Variabel ini juga sering disebut variabel terikat, variabel respon atau endogen. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah "hasil tembakan" yang disimbolkan dengan "Y".

3. Tembakan *dribble jump shoot* adalah tembakan yang diawali dengan gerakan *dribble* lalu melakukan tembakan loncatan atau disebut juga sebagai *drive and jump shoot*.
4. Sedangkan untuk *passing jump shoot* adalah tembakan yang diawali oleh *passing* dari kawan lalu melakukan tembakan loncatan atau disebut juga sebagai *Standing Jump Shoot*.

## F. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat ukur untuk memperoleh data dari permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Hasil dari pengolahan data ini kemudian akan dijadikan sebagai sebuah kesimpulan dari hasil penelitian, dan akan menjawab permasalahan yang ada. Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes yang merupakan modifikasi tes tembakan hukuman dari imam sodikun (1992: 125). Alat bantu lainnya meliputi alat bantu olahraga dan alat-alat yang berfungsi sebagai penunjang dalam proses pengumpulan data sekaligus sebagai alat uji *jump shoot* sesuai dengan variabel yang telah ditentukan. Adapun peralatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah lapangan bola basket, peluit, dan alat tulis.

## G. Uji Coba Instrument

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes tembakan *dribble jump shoot* dan *passing jump shoot* dengan jarak tembak yaitu 4,6 meter. Ini di uji terlebih dahulu untuk mengetahui apakah tes ini layak untuk digunakan dalam penelitian yang akan diteliti, maka peneliti melakukan uji coba untuk mengetahui tingkat validitas dan realibilitas. Uji coba di lakukan dengan menggunakan 10 atlet basket yang bukan sampel dalam penelitian. Data yang ada di tes menggunakan *SPSS (statistikal product and service solution) for windows versi 17* yaitu menggunakan *reability scale*. Pada uji coba validitas dan reabilitas tes tembakan *dribble jump shoot* dan *passing jump shoot* dari pengujian tersebut diperoleh hasil sebagai berikut.

a. Tes Tembakan *Dribble Jump Shoot*

Tabel 3.1

Hasil Uji Validitas Tes Tembakan *Dribble Jump Shoot*

	Corrected Item- Total Correlation	Keterangan
Pos 1	.477	Valid
Pos 2	.440	Valid
Pos 3	.701	Valid
Pos 4	.404	Valid
Pos 5	.368	Valid

Pengambilan keputusan ini berdasarkan perhitungan nilai *Corrected Item- Total Correlation* hasil dari analisis *reability scale*. Menurut Nisfiannor Muhammad (2009: 299) “dinyatakan bahwa butir item valid atau tidak valid menggunakan pataokan 0,200” dengan demikian tes *dribble jump shoot* dinyatakan valid. Apabila ingin melihat tingkat realibilitas tes ini sebagai berikut :

Tabel 3.2

Hasil Uji Reabilitas Tes Tembakan *Dribble Jump Shoot*

Cronbach's Alpha	Keterangan
.710	Reriabel

Pengambilan keputusan ini berdasarkan perhitungan nilai *Cronbach's Alpha* apabila nilai diatas 0,600 dinyatakan reliabel. Dengan demikian bahawa instrumen tes tembakan *dribble jump shoot* sudah

memenuhi standar reabilitas karena memiliki nilai *Cronbach's Alpha*  $=0,710 > 0,600$ .

b. Tes Tembakan *Passing Jump Shoot*

Tabel 3.3

Hasil Uji Validitas Tes Tembakan *Passing Jump Shoot*

	Corrected Item- Total Correlation	Keterangan
Pos 1	.739	Valid
Pos 2	.625	Valid
Pos 3	.428	Valid
Pos 4	.237	Valid
Pos 5	.657	Valid

Pengambilan keputusan ini berdasarkan perhitungan nilai *Corrected Item- Total Correlation* hasil dari analisis *reability scale*. Memiliki nilai diatas 0,200 dengan demikian tes tembakan *passing jump shoot* valid. Apabila ingin melihat tingkat realibilitas tes ini sebagai berikut :

Tabel 3.4

Hasil Uji Reabilitas Tes Tembakan *Passing Jump Shoot*

Cronbach's Alpha	Keterangan
.748	Reriabel

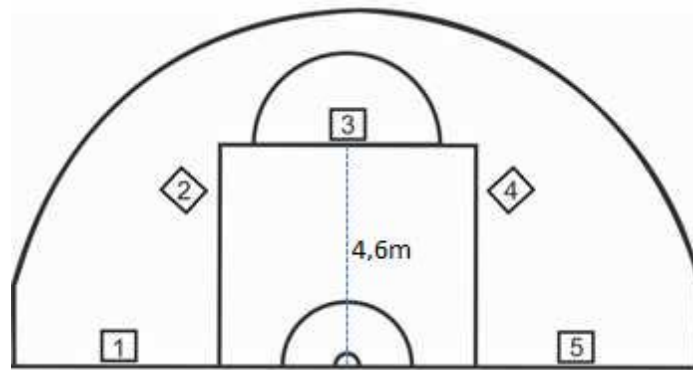
Pengambilan keputusan ini berdasarkan perhitungan nilai *Cronbach's Alpha* apabila nilai diatas 0,600 dinyatakan reliabel. Dengan demikian bahwa instrumen tes tembakan *passing jump shoot* sudah memenuhi standar reabilitas karena memiliki nilai *Cronbach's Alpha*  $=0,748 > 0,600$ .

## H. Prosedur Pelaksanaan Tes

Pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan adalah tes *dribble jump shoot* dan *passing jump shoot*, *jump shoot* dilakukan dalam daerah tembakan *medium shoot* yang berjarak 4,6 meter dari ring basket dengan 5 (lima) titik tembakan alasan mengapa menggunakan lima daerah tembakan karena dalam permainan bola basket terdapat lima daerah tembakan dirjen olahraga (1976: 69) rafdal (2013: 52). Lima titik tembakanya yaitu dari samping kiri ring, samping kiri atas ring, tengah ring, samping atas kanan ring, dan samping kanan ring. Dengan masing-masing tempat melakukan 5 kali tembakan untuk *dribble jump shoot* dan *passing jump shoot* sehingga untuk keseluruhan tembakan dalam 5 titik yaitu 50 tembakan baik itu *dribble jump shoot* dan *passing jump shoot*.

1. Untuk tes *dribble jump shoot* sampel melakukan *dribble* dari luar garis *there point* dan ketika sampai di titik yang telah diberikan tanda sampel melakukan *jump shoot*.
2. Sedangkan untuk *passing jump shoot* sampel sudah ada di tempat yang telah di tandai dengan posisi siap menembak atau *tripple threat position* dan menerima *passing* kemudian melakukan *jump shoot*.
3. Administrasi pelaksanaan testee dipanggil namanya terlebih dahulu, dan siap pada tempat yang telah ditentukan, testee melakukan tembakan *passing jump shoot* dan *dribble jump shoot* dengan jarak 4.6 m, dan setelah melakukan tembakan testee kembali ke tempat semula.
4. Petunjuk pelaksanaan, pada setiap pelaksanaan *jump shoot* terdapat kotak berukuran 1m x 1m testee melakukan *jump shoot* didalam kotak tersebut. Setiap testee melakukan 5 kali tembakan di setiap satu kotak masing-masing 5 untuk *passing jump shoot* dan *dribble jump shoot* dan bergantian ini bertujuan untuk menghindari kelelahan.
5. Penilaian yang diberikan bila bola masuk di berikan nilai 2 (dua) dan apabila bola tidak masuk mendapat 0 (nol).





Gambar 3.3 Posisi Tembakan

(Sumber : peneliti)

Keterangan :

- ✓ Bintang 1 : pos 1 samping kiri ring.
- ✓ Bintang 2 : pos 2 samping kiri atas ring.
- ✓ Bintang 3 : pos 3 atas ring.
- ✓ Bintang 4 : pos 4 samping kanan atas ring.
- ✓ Bintang 5 : pos 5 samping kanan ring.

## I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan hasil tes tembakan masuk yaitu tembakan *dribble jump shoot* dengan *passing jump shoot*. Dengan melakukan pencatatan atau merekam kejadian-kejadian yang terjadi pada subjek penelitian Siregar (2012: 20).

## J. Analisis Data

### a. Uji Asumsi Statistik

Uji asumsi statistik merupakan tahapan pengolahan data melalui rumus-rumus statistik, dengan tujuan akhirnya menjawab rumusan masalah penelitian. Dalam tahapannya, uji asumsi statistik melalui tahapan sebagai berikut:



a) Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan tahapan pengolahan untuk memperoleh informasi mengenai data, diantaranya rata-rata, standar deviasi, varians, skor terendah dan skor tertinggi. Selain disajikan dalam bentuk angka, deskripsi data juga disajikan dalam bentuk diagram batang.

b) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berada pada taraf distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan uji Kolmogorov-smirnov, dengan asumsi kelompok sampel termasuk ke dalam sampel kecil atau 30 ke bawah. Format pengujiannya dengan membandingkan nilai probabilitas ( $p$ ) atau signifikansi (Sig.) dengan derajat kebebasan ( $dk$ )  $\alpha = 0,05$ . Uji kebermaknaannya adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. Atau  $P\text{-value} > 0,05$  maka data dinyatakan normal.
2. Jika nilai Sig. Atau  $P\text{-value} < 0,05$  maka data dinyatakan tidak normal.

c) Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah data memiliki varians yang sama atau tidak, dengan kata lain homogen atau tidak. Selain itu juga untuk menentukan langkah pengujian statistik berikutnya, apakah menggunakan statistic parametric atau nonparametric. Apabila data berdistribusi normal dan homogen, maka pengolahan dilakukan dengan statistic parametric. Sebaliknya apabila data berdistribusi normal tapi tidak homogen, maka pengujian dengan statistic nonmarametrik.

Untuk uji homogenitas data mengacu pada penghitungan *Lavene Statistik* hasil *output* dari SPSS. Uji kebermaknaannya adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. Atau *P-value*  $> 0,05$  maka data dinyatakan homogen.
2. Jika nilai Sig. Atau *P-value*  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak homogen.

d) Uji-T (Uji dua rata-rata)

Uji-t atau uji dua rata-rata dilakukan untuk menguji perbedaan rata-rata pada kedua data. Dalam hal ini uji-t dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. *independent sample t-test* dilakukan untuk menguji dua data pada kelompok sampel yang berbeda. Uji kebermaknaannya adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. Atau *P-value*  $> 0,05$  maka dinyatakan tidak terdapat perbedaan.
2. Jika nilai Sig. Atau *P-value*  $< 0,05$  maka dinyatakan terdapat perbedaan.