

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian.

Dalam setiap penelitian diperlukan suatu metode. Penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitiannya. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 2) mengungkapkan bahwa “Metode merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu.” Sesuai dengan masalah yang ingin dikaji maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Tentang metode deskriptif dijelaskan oleh Arikunto (2006, hlm. 245) bahwa ”Penelitian deskriptif adalah penelitian non hipotesis sehingga dalam langkah penelitiannya tidak perlu merumuskan hipotesis.” Sedangkan menurut Surakhmad (1990, hlm. 139) bahwa “Penelitian deskriptif tertuju pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang.”

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat digambarkan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan peristiwa pada saat sekarang yang nampak dalam suatu situasi. Data yang diperoleh itu dikumpulkan, disusun, dijelaskan, dan dianalisis untuk menetapkan kesimpulan. Hal ini untuk memperoleh gambaran yang jelas sehingga tujuan penelitian tercapai seperti yang diharapkan. Oleh karena itu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, karena penelitian ini ingin mengungkap masalah yang terjadi pada masa sekarang. Secara spesifik dapat dikemukakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas tes modifikasi kemampuan *agility shuttle run* 6 x 8 meter dan 6 x 6 meter dalam permainan futsal.

B. Populasi dan Sampel Penelitian.

Dalam menyusun sampai dengan menganalisis data sehingga mendapatkan gambaran sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan sumber data. Pada umumnya sumber data dalam penelitian disebut populasi dan sampel penelitian. Berliana (2007, hlm. 82) menjelaskan, “Sekelompok subyek yang diperlukan oleh

peneliti, yaitu kelompok dimana peneliti ingin menggeneralisasikan temuan penelitiannya.” Populasi menurut Darmadi (2011, hlm. 46)”... populasi adalah kelompok dimana seorang peneliti akan memperoleh hasil penelitian yang dapat disamaratakan (digeneralisasikan). Sedangkan definisi populasi menurut Arikunto (2006, hlm. 130) “ Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.”

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan subyek penelitian tempat diperolehnya informasi yang dapat berupa individu maupun kelompok. Populasi dalam penelitian ini adalah para pemain UKM Futsal UPI Bandung sebanyak 20 orang.

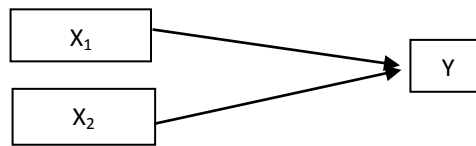
Sedangkan mengenai sampel penelitian menurut Berliana (2007, hlm. 80) menjelaskan, “Sampel adalah kelompok yang digunakan dalam penelitian dimana data/informasi itu diperoleh.” Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak jumlah anggota populasi yaitu 20 orang, sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi. Menurut Arikunto (2006, hlm. 120) apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sejalan dengan Surakhmad (1990, hlm. 100) yang menjelaskan bahwa “sampel yang jumlahnya sebesar populasi sering kali disebut sampel total, dan teknik pengambilan sampel pun dilakukan melalui populasi sampling (*total sampling*).”

Berdasarkan pendapat tersebut, maka penulis beranggapan bahwa sampel yang diambil adalah tepat, dengan alasan sampel merupakan anggota dari UKM Futsal UPI Bandung yang aktif mengikuti latihan sehingga memudahkan dalam setiap pengambilan data.

C. Desain Penelitian.

Desain penelitian harus sesuai dengan judul penelitian yang diajukan sebagai pokok permasalahan. Pada penelitian ini, langkah-langkah yang disusun sebagai berikut: 1) Menetapkan populasi dan sampel penelitian, 2) Pengambilan dan pengumpulan data melalui tes dan pengukuran, 3) Analisa data, dan 4) Menetapkan kesimpulan.

Adapun desain penelitian yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 3.1.
Desain Penelitian

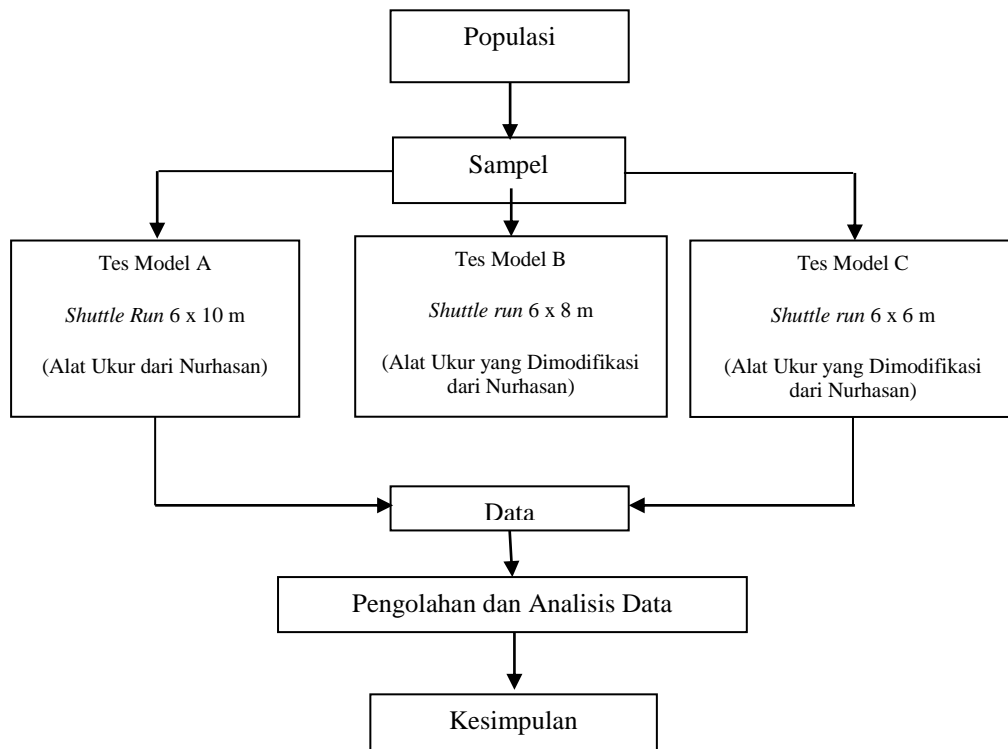
Keterangan :

X_1 : Tes Validitas.

X_2 : Tes Reliabilitas.

Y : Kemampuan Kelincahan *Shuttle Run*.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian sebagai berikut:



Gambar 3.2.
Langkah-langkah Penelitian

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat untuk melakukan penelitian ini dilaksanakan di Gymnasium UPI Bandung Jl. Dr. Setiabudi No. 299 Bandung. Waktu pelaksanaannya pada tanggal 28 – 30 Maret 2015 dari pukul 15.00 WIB – Selesai.

E. Instrument Penelitian.

Untuk melakukan suatu pengukuran maka dibutuhkan alat ukur untuk dapat memperoleh data. Tes yang digunakan oleh peneliti merupakan modifikasi alat ukur yang sudah diteliti dan di uji. Oleh karena itu suatu dalam menyusun suatu tes keterampilan meliputi beberapa kriterianya seperti yang dijelaskan oleh Nurhasan (2000, hlm. 283), yaitu :

1. Tes harus mengukur kemampuan-kemampuan penting
2. Tes itu harus mempunyai permainan yang sesungguhnya
3. Tes itu harus mendorong bentuk gerakan yang baik
4. Tes itu harus dilakukan hanya seorang pelaku saja
5. Tes itu harus menarik dan mempunyai arti
6. Tes itu harus cukup sukar
7. Tes itu harus dilengkapi dengan cara penskor yang teliti
8. Tes itu harus dapat membedakan tingkat kemampuan
9. Tes itu harus mempunyai cukup jumlah percobaan
10. Tes itu harus dapat dipertimbangkan dengan bukti-bukti statistik.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua model alat ukur kemampuan kelincahan. Untuk mendapatkan hasil yang objektif maka harus dihindarkan kesalahan-kesalahan dalam pelaksanaan tes. Adapun dalam pelaksanaan tes tersebut akan dijelaskan petunjuk-petunjuk prosedur pelaksanaan tes sebagai berikut :

- a. Tujuan : Mengukur kemampuan *agility*
- b. Alat dan perlengkapan yang digunakan :
 - Lapangan futsal
 - Cones
 - Stop Watch
 - Meteran
 - Alat tulis
 - Peluit
- c. Petunjuk Pelaksanaan :
 - Pada aba-aba “Siap” testee berdiri dibelakang garis start, dengan salah satu kaki diletakan didepan.

- Pada aba-aba “Ya” diberikan, testee dengan secepat mungkin mulai berlari dari garis start pertama menuju garis akhir dengan menyentuh garis tersebut dengan tangan.
- Setelah itu testee bergerak kembali menuju garis start dan menyentuhnya dengan tangan kemudian berputar lagi menuju garis akhir, lalu berputar lagi.
- Demikian seterusnya dilakukan dengan lari bolak – balik, setiap testee diberikan dua kali kesempatan melakukan test tersebut sebanyak 2 kali.

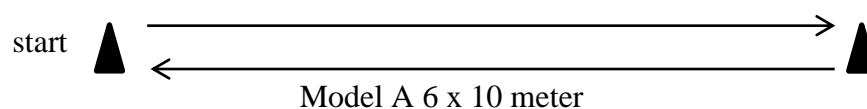
Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila :

- Testee berlari tidak sesuai dengan arah panah.
 - Testee kurang dalam melakukan gerakan saat test.
- e. Cara menskor : Waktu yang ditempuh oleh testee dari aba-aba “Ya” sampai testee selesai melakukan gerakan digaris finish. Waktu dicatat sampai sepersepuluh detik.

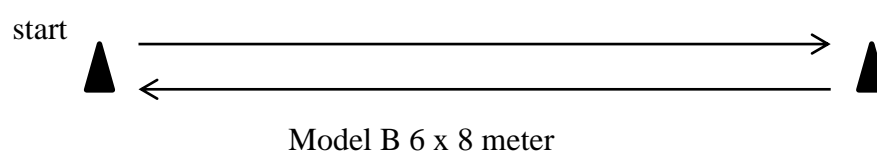
Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua model alat ukur tes kemampuan kelincihan yaitu model A yang merupakan alat ukur yang sudah baku, yang telah diteliti dan diuji Nurhasan dan Hasanuddin (2007). Model B dan model C modifikasi dari model yang akan diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya.

Adapun gambar dari ketiga model alat ukur tes kemampuan kelincihan *shuttle run* dalam permainan futsal adalah sebagai berikut:

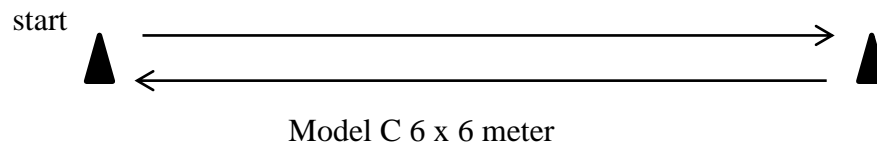
1. Model A Alat ukur kelincihan *shuttle run* dari Nurhasan dan Hasanudin (2007, hlm. 193) yaitu :



2. Model B Alat ukur kelincihan *shuttle run* 6 x 8 meter hasil modifikasi.



3. Model C Alat ukur kelincahan *shuttle run* 6 x 6 meter hasil modifikasi.



F. Rencana Analisis Data.

Untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan, diperlukan pengolahan dan analisis data untuk menerima atau menolak hipotesis. Dalam perhitungan statistik peneliti menggunakan perhitungan komputersasi program SPSS (Statistical Product for Social Science) dengan alasan bahwa program ini memiliki kemampuan analisis statistik cukup tinggi serta sistem manajemen data pada lingkungan grafis menggunakan menu-menu deskriptif dan kotak-kotak dialog sederhana, sehingga mudah dipahami pengoperasiannya (Sugianto, 2007 hlm. 1). Adapun langkah-langkah dalam pengolahan dan analisa data tersebut akan diuraikan sebagai berikut :

1. Deskripsi Data.

Untuk pengdeskripsian data penulis melakukan pengolahan dengan mencari rata-rata, simpangan baku/ standar deviasi, varians. Tahap penghitungan SPSS ini dengan langkah-langkah sebagai berikut: klik Analyze > Descriptive Statistics > Descriptives > Masukkan semua variabel ke kotak Variable(s) > Options > ceklis Mean, Std. Deviation, dan Variance > Continue > OK

2. Uji Normalitas

Menguji normalitas data dari setiap data, untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau baik. Uji normalitas menggunakan kolmogorov-smirnov, tahap penghitungan SPSS ini dengan langkah-langkah sebagai berikut: klik Analyze > Nonparametric Tests > Legacy Dialogs > 1-Sample K-S > Masukkan semua variabel ke kotak Test Variable List > OK. Format pengujiannya dengan membandingkan nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.) dengan derajat kebebasan (dk) $\alpha = 0,05$. Uji kebermaknaannya sebagai berikut:

Jika nilai Sig. atau $P\text{-value} > 0,05$ maka data dinyatakan normal.

Jika nilai Sig. atau *P-value* $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak normal.

3. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas yang dilakukan menggunakan uji Pearson Correlation. Tahap penghitungan SPSS ini dengan langkah-langkah sebagai berikut: klik Analyze > Correlate > Bivariate > Masukkan nilai variabel ke kotak Variables > OK. Format pengujiannya dengan membandingkan nilai probabilitas (*p*) atau signifikansi (Sig.) dengan derajat kebebasan (*dk*) $\alpha = 0,05$. Uji kebermaknaannya sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. atau *P-value* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dinyatakan signifikan.
- 2) Jika nilai Sig. atau *P-value* $> 0,05$ maka H_0 diterima dinyatakan tidak signifikan.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan uji Cronbach's Alpha. Tahap penghitungan SPSS ini dengan langkah-langkah sebagai berikut: klik Analyze > Scale > Reliability Analysis... > Masukkan nilai variabel ke kotak Items > OK. Untuk kriteria dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1.

Kriteria Reliabilitas

| Kriteria | Keterangan |
|---------------|------------|
| $< 0,600$ | Buruk |
| Sekitar 0,700 | Di terima |
| $> 0,800$ | Baik |