

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi, Populasi dan Sampel**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Lokasi penelitian ini dilakukan di MTs Nurul Huda Timbang yang beralamat di Desa Timbang, Kecamatan Cigandamekar, Kabupaten Kuningan.

##### **2. Populasi**

Setiap penelitian membutuhkan data dan informasi dari sumber-sumber yang dapat dipercaya, khususnya dari objek penelitian yang nantinya dapat digunakan menjawab masalah dan hipotesis penelitian. Biasanya dalam penelitian sumber informasi disebut populasi dan sampel. Menurut Sugiyono (2011:119) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota ekstrakurikuler futsal di MTs Nurul Huda Timbang yang berjumlah 37 siswa.

##### **3. Sampel**

Sampel yang baik adalah sampel yang representatif mewakili populasi. Menurut Sugiyono (2011:120) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Jumlah anggota sampel yang akan digunakan sebagai sumber data tergantung pada tingkat kepercayaan yang dikehendaki. Arikunto (2002:109) menjelaskan bahwa “Apabila jumlah populasi kurang dari 100, maka penelitian ini merupakan penelitian populasi”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penarikan sampel *non probability sampling* dengan teknik *total sampling* atau *sampling* jenuh. Menurut Sugiyono (2012:10) “*Non probability sampling* adalah teknik tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dijadikan sampel. Sedangkan

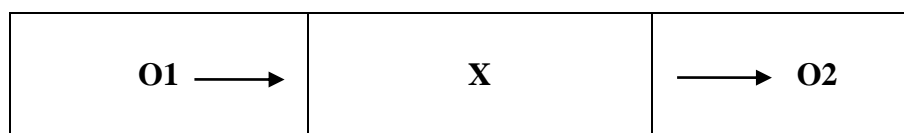
Gagah Gumelar, 2015

**PENGARUH PERMAINAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KETERAMPILAN PERMAINAN FUTSAL**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*sampling* jenuh adalah teknik pemilihan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Oleh karena itu sampel yang digunakan anggota ekstrakurikuler futsal di MTs Nurul Huda Timbang, Kuningan yang berjumlah 37 orang.

## B. Desain Penelitian

Untuk memperlancar proses penelitian maka diperlukan sebuah desain penelitian sebagai pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan setiap langkah-langkah penelitian yang akan diambil agar proses penelitian berjalan sesuai dengan prosedur yang benar. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan untuk penelitian eksperimen. Menurut Arikunto (2002: 78) mengungkapkan “*one group pre-test post-test design* adalah penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen (*pre-test*) dan sesudah eksperimen (*post-test*) dengan satu kelompok subjek.” Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

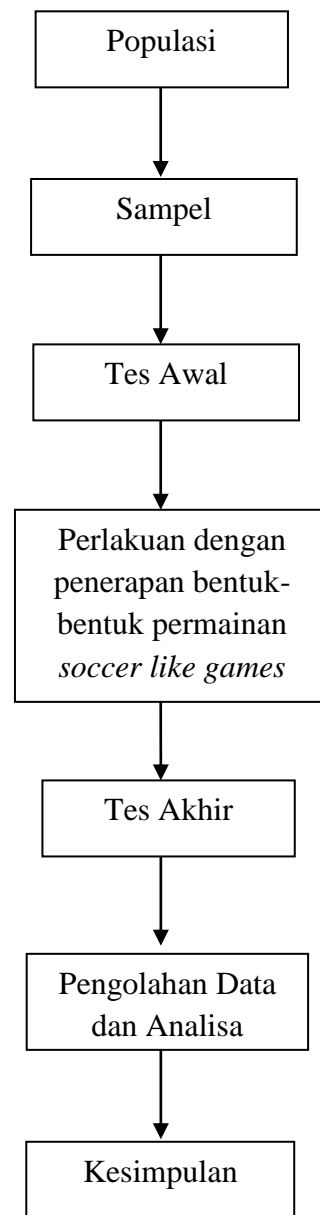


Gambar 3.1  
Desain Penelitian (Sugiyono,2011:10)

Keterangan:

- O1 : *Pretest* yaitu tes awal (melakukan obsevasi awal penguasaan keterampilan dasar dan pemahaman bermain dalam permainan Futsal)
- X : Perlakuan yaitu menggunakan bentuk-bentuk permainan *Soccer Like Games*
- O2 : *Posttest* yaitu tes akhir, yaitu observasi setelah menggunakan bentuk-bentuk permainan *Soccer Like Games*

Untuk memberikan kemudahan maka diperlukan adanya langkah-langkah kerja penelitian. Penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut.



Gambar 3.2  
Langkah-langkah Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menjelaskan langkah-langkah penelitian sebagai berikut.

- a. Menentukan populasi dan sampel

- b. Melakukan tes awal (*pre-test*) keterampilan teknik dasar dan bermain permainan futsal siswa terhadap kelompok eksperimen
- c. Memberikan perlakuan atau *treatment* kepada kelompok eksperimen (*experimental group*), yaitu pembelajaran futsal dengan *Soccer Like Games*
- d. Melakukan tes akhir (*post-test*) keterampilan teknik dasar dan bermain permainan futsal siswa terhadap kelompok eksperimen
- e. Menghitung perbedaan pengaruh sebelum dan setelah diberikan *treatment*
- f. Memakai pengujian hipotesis apakah perbedaan tersebut cukup berarti menerima hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini atau sebaliknya.

### C. Metode Penelitian

Metode sangat diperlukan dalam sebuah penelitian. Penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2009:160) “Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Oleh karena itu kedudukan dan fungsi metode sangat penting dalam pengumpulan dan analisis data”.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Wasis dan Karwono (1992: 67) “Metode eksperimen adalah suatu penelitian yang paling tepat dan sungguh-sungguh dapat mengetes hipotesis mengenai sebab akibat dan pengaruh suatu hubungan apabila dibandingkan dengan metode penelitian yang lain”.

Sekaitan dengan beberapa pendapat dari ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan suatu hal yang berkaitan dengan prosedur, alat, serta desain penelitian yang digunakan, sehingga dihasilkan penelitian yang benar-benar ilmiah atas permasalahan-permasalahan penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian harus sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, guna menentukan keberhasilan penelitian tersebut. Hal ini mengandung arti bahwa metode yang digunakan dalam suatu penelitian sangat penting dalam pengumpulan data penelitian dan analisis data penelitian. Disamping itu,

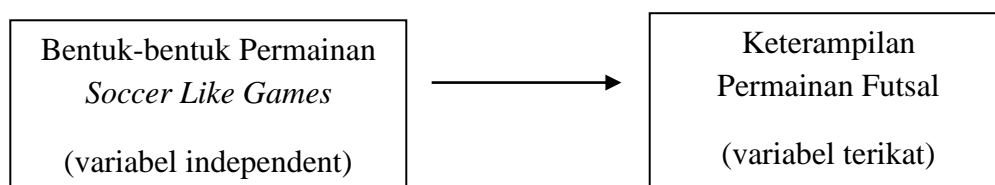
Gagah Gumelar, 2015

**PENGARUH PERMAINAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KETERAMPILAN PERMAINAN FUTSAL**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penggunaan metode tergantung kepada permasalahan yang akan dibahas, dengan kata lain penggunaan suatu metode harus dilihat dari masalah yang sedang diteliti.

Berdasarkan variabel yang diteliti maka jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Sugiyono (2009:11) menjelaskan bahwa: “Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol (laboratorium)”. Oleh karena itu metode eksperimen merupakan kegiatan percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki suatu masalah sehingga diperoleh hasil. Jadi dalam penerapannya harus ada faktor yang dijadikan percobaan, penelitian yang akan dilakukan ini mencoba menguji variabel bebas yaitu bentuk-bentuk permainan *Soccer Like Games* untuk diketahui pengaruh dan dampaknya terhadap variabel terikat yaitu keterampilan teknik dasar dan bermain permainan futsal di MTs Nurul Huda Timbang. Tujuan dari penelitian eksperimen ini membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat, mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Penelitian ini mempunyai dua variabel, yaitu bentuk-bentuk permainan *Soccer Like Games* sebagai variabel pertama (variabel independen) dan keterampilan teknik dasar dan bermain permainan futsal siswa sebagai variabel kedua (variabel terikat).



Gambar 3.3  
Variabel Penelitian

#### D. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dari dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gagah Gumelar, 2015

**PENGARUH PERMAINAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KETERAMPILAN PERMAINAN FUTSAL**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, benda, dan sebagainya) yang berkuasa atau berkekuatan. (W.J.S Poerwadarminta dalam Kamus Bahasa Indonesia, 2008)
2. Permainan *Soccer Like Games* menurut Bahagia (2010: 61) adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan sepakbola.
3. Futsal menurut Lhaksana, (2012:7) adalah permainan yang sangat dinamis. Dari segi lapangan yang relatif sedikit kecil, hampir tidak ada ruang untuk membuat kesalahan.
4. *Passing* menurut Mielke (2007:20) menyatakan bahwa, “*passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain”.
5. Menghentikan Bola (*Stoping*) menurut Sucipto, dkk (2000:23) mengatakan bahwa, “menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan futsal yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola”.
6. Menggiring bola (*dribbling*) menurut Sucipto, dkk (2000:28) menyatakan bahwa, “*dribbling* adalah menendang putus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang di pergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola.

### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan penelitian memiliki arti pemeriksaan, penyelidikan, kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyajian data secara sistematis dan objektif. Jadi semua alat yang bisa mendukung suatu penelitian bisa disebut instrumen penelitian. Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus mempersiapkan terlebih dahulu instrumen yang akan digunakan.

Sugiyono (2010: 146) menjelaskan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Untuk memperoleh data secara objektif, diperlukan instrumen yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan terrefleksi dengan baik. Instrumen yang

Gagah Gumelar, 2015

**PENGARUH PERMAINAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KETERAMPILAN PERMAINAN FUTSAL**

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

digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi. Penelitian yang akan dilakukan ini termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Susunan instrumen untuk setiap penelitian tidak selalu sama dengan penelitian yang lain. Hal ini disebabkan karena setiap penelitian mempunyai tujuan dan mekanisme kerja yang berbeda-beda. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rencana program pembelajaran sebagai instrumen penelitian.

Pada penelitian ini, hasil belajar permainan futsal yang akan diukur adalah keterampilan psikomotor yaitu *dribbling*, *passing*, dan *shooting* yang dikutip dari Andriana (2013:43) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Taktis Antara Kelompok Motorik Tinggi Dengan Kelompok Motorik Rendah Terhadap Hasil Belajar Permainan Futsal”. Untuk mengukur keterampilan bermain siswa dalam bermain futsal instrumen yang digunakan adalah mengacu pada Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997). Instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB). Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku pemain sewaktu permainan berlangsung.

#### 1. Penilaian Keterampilan Dasar

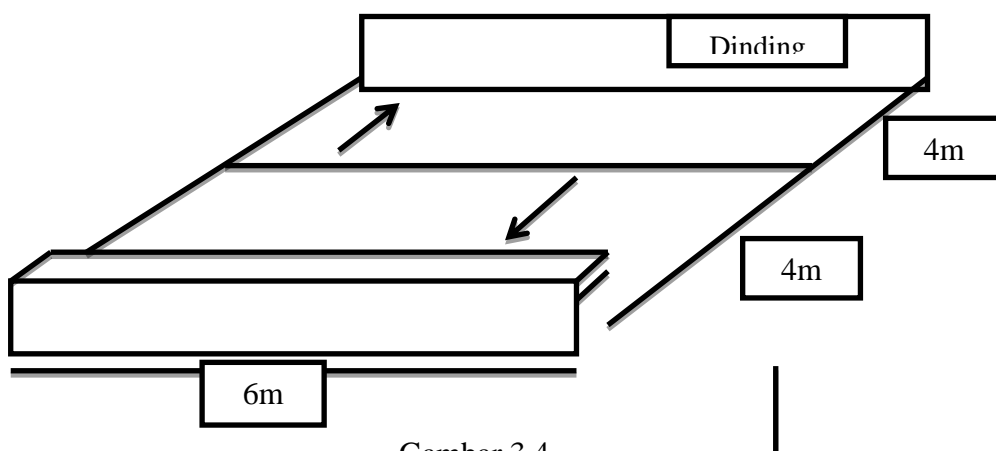
Untuk tes keterampilan yaitu terdiri dari *passing*, *stopping*, *dribbling*, dan *shooting* ke gawang. Data tersebut diperoleh pada saat awal eksperimen sebagai data awal dan pada akhir eksperimen sebagai data akhir. Tujuannya agar dapat mengetahui pengaruh hasil perlakuan dan perbedaannya yang merupakan tujuan akhir dari eksperimen.

Untuk mengukur hasil pembelajaran futsal, peneliti menggunakan tes keterampilan bermain futsal yang dikutip dari Andriana (dalam Nurhasan, 2007) yang disesuaikan dengan olahraga futsal untuk selanjutnya diuji validitas dan reliabilitas tesnya.

a. Tes sepak tahan bola (*passing-stopping*)

Dalam tes menendang dan menahan bola ini penulis menerapkan teori dari Guna Budiman (2004:52) yang memiliki Validitas tesnya sebesar 0,95 dan reliabilitasnya 0,72.

- Tujuan : Untuk mengukur keterampilan dan gerak kaki dalam menyepak dan menahan bola.
- Alat/fasilitas : Bola futsal, stopwatch, bangku swedia dan kapur
- Pelaksanaan :  
 Testee berdiri dibelakang garis tembak yang berjarak 4 m dari sasaran/papan, boleh dengan kaki kanan siap menembak ataupun sebaliknya. Pada aba-aba “Ya” testee melakukan tes tersebut mulai menendang bola ke sasaran/papan dan menahannya kembali dengan kaki dibelakang garis tembak kaki yang akan menendang bola berikutnya yang arahnya berlawanan dengan tendangan pertama. Laukan kegiatan ini bergantian antara kaki kiri dan kanan selama 30 detik. Apabila keluar dari daerah tendangan, maka testee menggunakan bola cadangan yang telah disediakan.
- Gerakan dinyatakan gagal apabila :  
 Bola ditahan dan ditendang di depan garis tendang yang akan menendang bola, hanya menahan dan menendang bola dengan satu kaki saja.



Gambar 3.4  
 Tes Sepak Tahan Bola  
 Andriana (2013:44)



- Cara Menskor:

Jumlah menendang dan menahan bola yang sah, selama 30 detik.

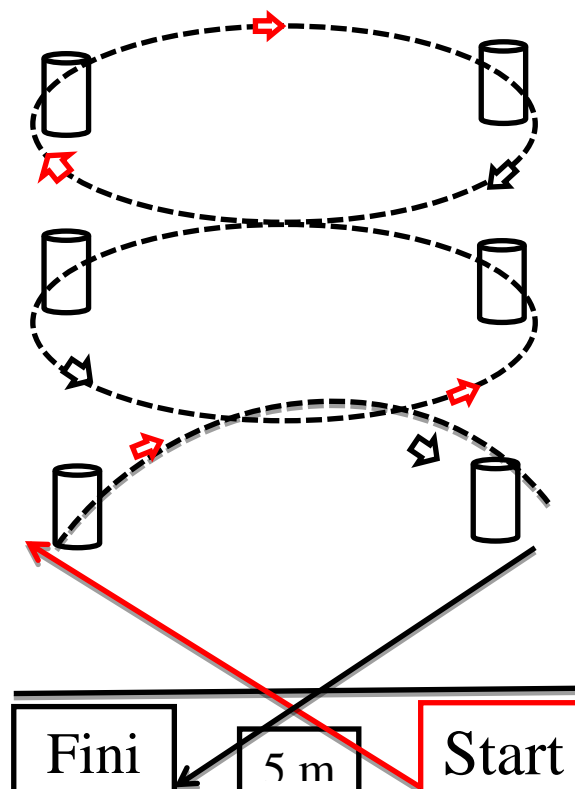
Hitungan satu diperoleh dari satu kali kegiatan setelah menendang bola.

b. Tes Menggiring Bola (*Dribbling*)

Dalam tes menggiring bola ini penulis menerapkan teori dari tes sepak bola Vernon A Crew yang memiliki validitas 0,99 dan reliabilitasnya 0,91 dalam Frank M. Ferduci (1980).

- Tujuan :Mengukur keterampilan, kelincahan, dan kecepatan kaki dalam memainkan bola.
- Alat/fasilitas : Bola, stopwatch, 6 buah rintangan (corong/togkat), kapur.
- Pelaksanaan :
  1. Pada aba-aba siap testee berdiri di belakang garis star dengan bola dalam penguasaan kakinya
  2. Pada aba-aba “ya” testee mulai menggiring bola kearah kiri melewati rintangan pertama dan seterusnya menuju rintangan berikutnya sesuai arah panah sampai garis finish
  3. Salah arah dalam menggiring bola, ia harus memperbaikinya tanpa menggunakan anggota badan selain kaki dimana melakukan kesalahan dan selama itu pula stopwatch tetap jalan
  4. Menggiring bola dilakukan oleh kaki kanan dan kiri bergantian, atau minimal salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan.
- Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila:
  1. Testee menggiring bola hanya dengan salah satu kaki saja
  2. Testee menggiring bola tidak sesuai arah panah
  3. Testee menggunakan anggota badan selain kaki pada saat menggiring bola.
- Cara menskor:
 

Waktu yang ditempuh testee dari aba-aba “ya” sampai ia melewati garis finish. Waktu dicatat sampai seper sepuluh detik.



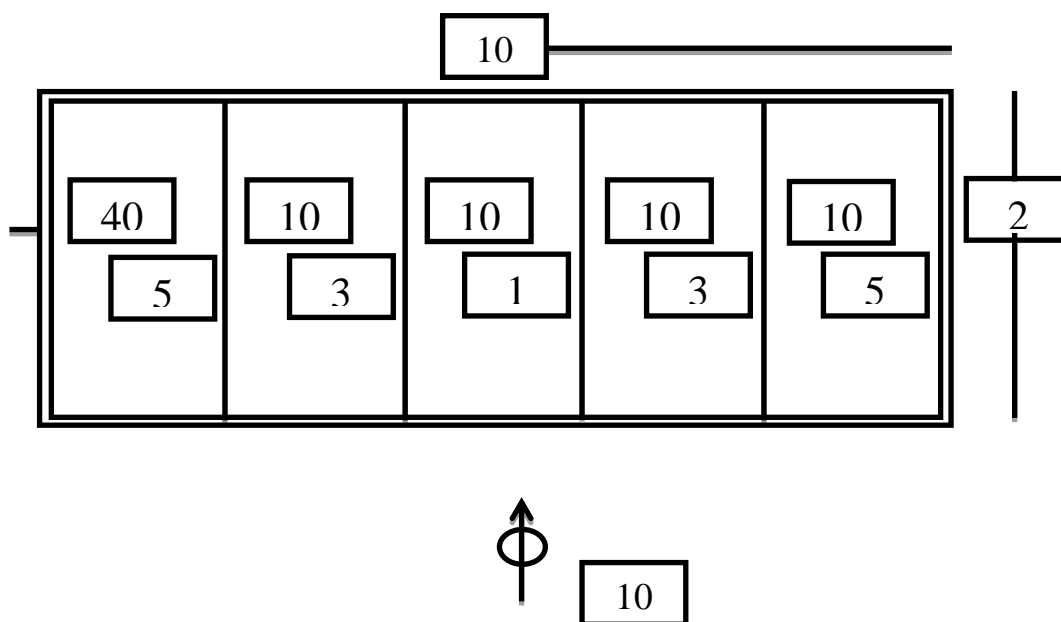
Gambar 3.5  
Tes Dribble  
Andriana (2013:46)

c. Tes Menembak/Menendang Bola ke Sasaran (*Shooting*)

Dalam tes memendang bola ke gawang ini, penulis menerapkan teori dari tes sepak bola Vernom A Crew yang memiliki Validitas 0,97 dan reliabilitasnya 0,78 dalam Frank M. Ferduci (1980).

- Tujuan: Mengukur keterampilan, ketepatan dan kecepatan gerak kaki dalam menendang bola ke sasaran
- Alat yang digunakan: Bola, stopwatch, gawang, nomor-nomor,tali
- Pelaksanaan:
  1. Testee berdiri di belakang bola yang diletakan pada sebuah titik berjarak 10 meter di depan gawang/sasaran
  2. Tidak ada aba-aba dari tester

3. Pada saat kaki testee menendang bola, maka stopwatch dijalankan dan berhenti saat bola mengenai sasaran
  4. Testee diberi 3 kali kesempatan.
- Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila :  
Bola keluar dari daerah sasaran, menempatkan bola tidak dengan jarak 10 meter dari sasaran
  - Cara menskor:  
Jumlah skor dan waktu yang ditempuh bola pada sasaran dalam tiga kali kesempatan, bila bola hasil tendangan mengenai tali pemisah skor pada sasaran, maka diambil skor terbesar dari kedua sasaran tersebut. Untuk lebih jelas lihat gambar berikut ini:



Tabel Gambar 3.6  
Point Tes Shooting  
Andriana (2013:47)

## 2. Penilaian Keterampilan Bermain

Dalam pengukuran keterampilan bermain ini penulis menggunakan langkah-langkah untuk memperoleh data sebagai berikut:

1. Membuat dan menyusun kisi-kisi lembar observasi,
2. Membuat dan menyusun skala penilaian dari lembar observasi.

Gagah Gumelar, 2015

*PENGARUH PERMAINAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KETERAMPILAN PERMAINAN FUTSAL*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dibawah ini merupakan tabel kisi-kisi untuk instrumen keterampilan bermain futsal.

Tabel 3.1  
Kisi-kisi Instrumen Penelitian GPAI (*Game Performance Assesment Intrument*)

No	Variabel Konsep	Indikator	Sub Indikator
1	<p>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 membatu para guru mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang penampilan bermain siswa pengamatan untuk cabang olahraga permainan sebagai berikut, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kembali kepangkalan (<i>homebase</i>) maksudnya seorang pemain yang kembali keposisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kembali keposisi (<i>home base</i>)</li> <li>2. Menyesuaikan diri (<i>adjust</i>)</li> <li>3. Membuat keputusan (<i>decision making</i>)</li> <li>4. Melaksanakan</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kembali keposisi bertahan setelah melakukan penyerang</li> <li>➤ Kembali ke posisi semula setelah melakukan keterampilan</li> <li>➤ Pemain bergerak ketika menyerang sesuai situasi permainan</li> <li>➤ Pemain bergerak ketika bertahan sesuai permainan</li> <li>➤ Pemain berusaha melakukan operan pada waktu yang menguntungkan</li> <li>➤ Pemain berusaha menggiring bola kearah pertahanan lawan</li> <li>➤ Pemain menendang bola kearah gawang lawan</li> <li>➤ Melakukan operan (<i>passing</i>)</li> <li>➤ Melakukan</li> </ul>

Gagah Gumelar, 2015

PENGARUH PERMAINAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KETERAMPILAN PERMAINAN FUTSAL  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<p>keterampilan tertentu.</p> <p>2. Menyesuaikan diri (<i>adjust</i>) maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.</p> <p>3. Membuat keputusan (<i>decision making</i>) komponen ini dilakukan setiap pemain pada saat didalam situasi permainan yang bagaimanapun</p> <p>4. Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>skill executive</i>), setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya</p> <p>5. Memberi dukungan (<i>support</i>) adalah</p> <p>6. Melapis teman (<i>cover</i>), gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan dibelakang teman satu team yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan yang menguasai bola</p> <p>7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (<i>guard or mark</i>) maksudnya menahan laju gerak lawan baik yang sedang atau tidak menguasai bola.</p>	<p>keterampilan tertentu (<i>skill executive</i>)</p> <p>5. Memberi dukungan (<i>support</i>)</p> <p>6. Melapis teman (<i>cover</i>)</p> <p>7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan</p>	<p>menggiring (<i>dribbling</i>)</p> <p>➤ Melakukan tembakan (<i>shooting</i>)</p> <p>➤ Pemain bergerak menempati posisi yang kosong</p> <p>➤ Pemain berusaha membantu ketika melakukan penyerangan</p> <p>➤ Pemain berusaha bergerak untuk menutup pertahanan</p> <p>➤ Pemain berusaha melapis teman satu tim ketika temannya menghalangi laju serangan lawan</p> <p>➤ Pemain berusaha melapis temannya ketika teman satu tim berhasil dilewati oleh lawan</p> <p>➤ Pemain berusaha menjaga gerak lawan ketika lawan menyerang</p> <p>➤ Pemain berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola ketika bertahan</p> <p>➤ Menghadang tembakan lawan</p>
--	---	---	---

Berdasarkan kisi-kisi lembar observasi tersebut, terdapat beberapa aspek yang akan di nilai. Setiap aspek diberikan bobot skor dengan menggunakan skala likert. Sugiono (2012:133) mengemukakan:

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Kategori penyekoran atau kriteria pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada tabel 3.2 berikut:

<b>Kriteria Jawaban</b>	<b>Skor Nilai</b>
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

*Ket : Pedoman dan Kisi-Kisi Observasi terlampir*

## **F. 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.

Terdapat berbagai cara untuk mengumpulkan data penelitian. Sugiyono (2013:193) menjelaskan “Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara”. Dilihat dari segi cara atau teknik

pengumpulan data dapat dilakukan dengan *interview* (wawancara), angket (kuesioner) dan observasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi langsung. Tes adalah instrumen atau alat yang berfungsi untuk mengumpulkan data yang berfungsi untuk mengumpulkan data yang berupa pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki siswa. Mengenai tes, Suntoda (2013:1) menjelaskan, “Tes adalah suatu alat ukur atau instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi/data tentang seseorang atau objek tertentu”. Sedangkan observasi yaitu suatu cara mengumpul data dimana peneliti mengadakan pengamatan langsung terhadap objek kasus. Observasi yang dilakukan adalah dengan cara berulang-ulang dengan menerapkan instrumen program pembelajaran yang dijadikan acuan ketika mengajar di dalam kelas.

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

1. Pelaksanaan tes awal. Pelaksanaan tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*). Tes awal tersebut dilakukan di lapangan futsal MTs Nurul Huda Timbang, Kuningan .
2. Pelaksanaan eksperimen. Pelaksanaan perlakuan (*treatment*) dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Disesuaikan dengan alokasi waktu latihan ekstrakurikuler futsal di MTs. Nurul Huda Timbang Kuningan
3. Pelaksanaan Pembelajaran program pelaksanaan eksperimen atau perlakuan, pembelajaran yang dilakukan terbagi dalam tiga bagian, yaitu pemanasan, kegiatan inti, dan penutup. Adapun uraian pembelajarannya adalah sebagai berikut :
  - a. Pemanasan (10 menit) Pemanasan dilakukan dengan pemanasan statis maupun dinamis mengelilingi lapangan 3 kali keliling, dan bentuk pemanasan dinamis lainnya.
  - b. Pembelajaran inti (40 menit) Pada kegiatan inti pembelajaran dilakukan sesuai program pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti, yaitu :

- 1) Menggiring bola dengan cepat dalam permainan secara berkelompok melewati rute yang ditentukan dengan kerjasama tim, disiplin, kerja keras dan kejujuran.
  - 2) Melakukan passing dalam permainan dengan peraturan yang dimodifikasi, kerjasama, saling menghargai, menjunjung tinggi sportifitas, disiplin, kerja keras, tanggung jawab dan percaya diri.
  - 3) Melakukan *shooting* dengan tepat ke arah sasaran melalui peraturan yang dimodifikasi, kerjasama, saling menghargai, menjunjung tinggi sportifitas, disiplin, kerja keras tanggung jawab dan percaya diri.
  - 4) Melakukan aktifitas permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi, bekerjasama, saling menghargai, menjunjung tinggi sportifitas disiplin kerja keras dan percaya diri
  - 5) Melakukan aktifitas permainan dan olahraga dengan peraturan yang sebenarnya, bekerjasama, saling menghargai, menjunjung tinggi sportifitas disiplin kerja keras dan percaya diri.
4. Penutup (10 menit) Penutup dilakukan setelah melakukan pembelajaran inti dengan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian siswa melakukan pendinginan sesuai arahan peneliti.
  5. Pelaksanaan tes akhir. Pelaksanaan tes akhir dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah pembelajaran dilaksanakan perlakuan selama 16 pertemuan dengan menggunakan pembelajaran bentuk-bentuk permainan *Soccer Like Games*.

## G. Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini dibagi kedalam dua bagian berdasarkan rumusan masalah yang diajukan. Teknik analisis data yang digunakan pada rumusan masalah adalah teknik analisis eksperimen. gejala terpusat (*central tendency*), yaitu *mean*. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:



## 1. Menghitung rata-rata :

$$Me = \frac{\sum X_i}{N} \quad (\text{Sugiyono, 2009})$$

Keterangan:

Me = Mean (rata-rata hasil belajar siswa)

 $\sum$  = Jumlah nilai yang diperoleh oleh seluruh sampel siswa laki-laki dan perempuan $X_i$  = nilai yang diperoleh oleh seluruh sampel siswa laki-laki dan perempuan

N = jumlah sampel laki-laki dan perempuan

## 2. Menghitung nilai simpangan baku dengan pendekatan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

Keterangan :

3. U S = Simpangan baku yang dicari

n = Jumlah sampel

D  $X_1$  = Jumlah skor mentah ngkah sebagai berikut : $\bar{X}$  = skor rata-rataa. Untuk mendapatkan  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  menggunakan simpangan baku  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  dengan

menggunakan rumus :

$$Z = \frac{X_1 - \bar{X}}{S}$$

b. Untuk tiap bilangan ini, menggunakan daftar distribusi normal baku,

c. kemudian dihitung  $F(Z_i) = P(Z < Z_i)$ .d. Selanjutnya dihitung proporsi  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  dengan menggunakan rumus yang lebih kecil atau sama dengan  $Z_i$ . Jika proporsi ini dinyatakan oleh  $S(Z_i)$ .e. Hitung selisih  $F(Z_i) - S(Z_i)$ , kemudian tentukan harga mutlak nya.f. Ambil angka terbesar dari harga-harga mutlak tersebut selanjutnya harga tersebut dinyatakan dengan harga  $L_0$ .g. Untuk menerima hipotesis, maka kita bandingkan nilai  $L_0$  ini dengan nilai kritis L untuk uji liliefors, dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dengan

kriteria adalah tolak hipotesisi  $H_0$  bahwa populasi berdistribusi normal, jika  $L_0$  yang diperoleh dari data pengamatan lebih kecil dari nilai  $L$  dari daftar nilai kritis uji liliefors, maka dalam hal ini hipotesisi  $H_0$  diterima.

4. Uji Rata-rata Satu Pihak, untuk mengetahui tingkat pengaruh masing-masing metode latihan dengan pendekatan rumus :

$$t = \frac{\bar{\beta}}{S_{\beta} / \sqrt{n}}$$

Keterangan :

t = nilai pengaruh yang dicari

$S_{\beta}$  = Simpangan baku kuadran

n = Jumlah sampel