

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penggunaan metode dalam pelaksanaan penelitian merupakan hal yang sangat penting, sebab dengan menggunakan metode penelitian yang tepat diharapkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Metode penelitian adalah suatu cara yang dipergunakan peneliti dalam rangka memperoleh data yang dipergunakan sesuai dengan permasalahan yang diselidiki. Seperti yang dikemukakan oleh Surakhmad (1990, hlm. 131), sebagai berikut:

Metode merupakan suatu cara utama yang dipergunakan untuk mencapai sebuah tujuan, misalnya untuk menguji hipotesa, dengan mempergunakan teknik serta alat-alat tertentu. Cara ini dipergunakan setelah penyelidikan, memperhitungkan kewajarannya, ditinjau dari tujuan penelitian serta dari situasi penelitian.

Disamping itu, penggunaan metode tergantung kepada permasalahan yang akan dibahas, dengan kata lain penggunaan suatu metode dilihat dari efektivitasnya, efesiansinya dan relevansinya metode tersebut. Suatu metode dikatakan efektif apabila selama pelaksanaan dapat terlihat adanya perubahan positif menuju perubahan yang diharapkan. Sedangkan metode dikatakan efisien apabila penggunaan waktu, fasilitas, biaya dan tenaga dapat dilaksanakan sehemat mungkin namun dapat mencapai hasil yang diharapkan. Metode dikatakan relevan apabila waktu penggunaan hasil pengolahan dengan tujuan yang hendak dicapai tidak terjadi penyimpangan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 107) “metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.” Sedangkan menurut Arikunto (2009, hlm. 207) mengatakan bahwa:

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Jadi metode penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui hubungan atau perbandingan antara variabel-variabel yang diteliti, dan juga untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari variabel yang diteliti. Maka dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mencari pengaruh, hubungan, dan perbandingan dari variabel-variabel yang diteliti.

Hal ini akan memperoleh gambaran yang jelas sehingga tujuan penelitian tercapai seperti apa yang diharapkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tes keterampilan dasar bolabasket *AAHPERD Basketball Skill Tests* yang digunakan oleh peneliti dapat berkontribusi terhadap keterampilan bermain bola basket siswa di sma negeri 3 Bandung.

B. Populasi dan sampel penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan kumpulan dari keseluruhan pengukuran, objek, atau individu yang sedang dikaji. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 117) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Adapun pendapat lain menurut Abduljabar (2012, hlm. 14) bahwa “populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.” Sedangkan menurut Sabar (dalam <https://sugithewae.wordpress.com/2012/11/13/pengertian-populasi-dan-sampel-dalam-penelitian/>, 2012):

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi populasi atau study sensus.

Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek atau benda-benda alam yang lain. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Arikunto (2009, hlm. 88) yakni “subjek penelitian merupakan benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan.” Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari saja, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas 12 SMAN 3 Bandung yang berjumlah 130 orang.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan jumlah kecil yang mewakili dari seluruh populasi. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 118) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” sedangkan menurut Abduljabar (2012, hlm. 14) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.” Maka dari itu sampel harus betul-betul mewakili dari populasi, karena dari sampel yang sudah dipilih dapat diperoleh data dan informasi dari seluruh total jumlah populasi. Dalam penelitian ini penarikan sampel yang digunakan adalah dengan teknik *purposive sampling*.

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 300) menjelaskan bahwa: “*Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan”. Menurut Arikunto (2010, hlm. 183):

Terdapat syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam penggunaan *purposive sampling* yaitu:

1. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi.
2. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi (*key subjectis*).
3. Penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat di dalam studi pendahuluan.

Dikarenakan populasinya berjumlah 130 orang, maka sampel yang diambil adalah sampel bagian. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Arikunto (2006, hlm. 134) yakni:

Untuk sekadar ancer-ancer, maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi, jika jumlah subjeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung setidak-tidaknya dari:

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan dana.
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.
- c. Besar kecilnya risiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang risikonya besar, tentu saja jika sampel besar, hasilnya akan lebih baik.

Banyaknya sampel dalam penelitian ini adalah 20 orang siswa, 10 orang diambil untuk kelompok yang memiliki keterampilan baik dan 10 orang untuk kelompok yang memiliki kemampuan kurang baik

C. Instrumen penelitian

Dalam mengumpulkan data dari suatu sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrument dan teknik pengumpulan data. Menurut Arikunto (2010, hlm. 203) menyatakan bahwa “Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”. Dalam suatu penelitian, data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian atau menguji hipotesis yang sudah dirumuskan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes keterampilan bola basket AAHPERD dengan tes bermain dengan menggunakan GPAI (*Game Performance Assessment Test*)

a. AAHPERD Basketball skill test

AAHPERD Basketball skill test digunakan untuk mengukur kemampuan keterampilan

Richard Anderson, 2015

KONTRIBUSI TES BOLA BASKET AAHPERD TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET SISWA DI SMA NEGERI 3 BANDUNG

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

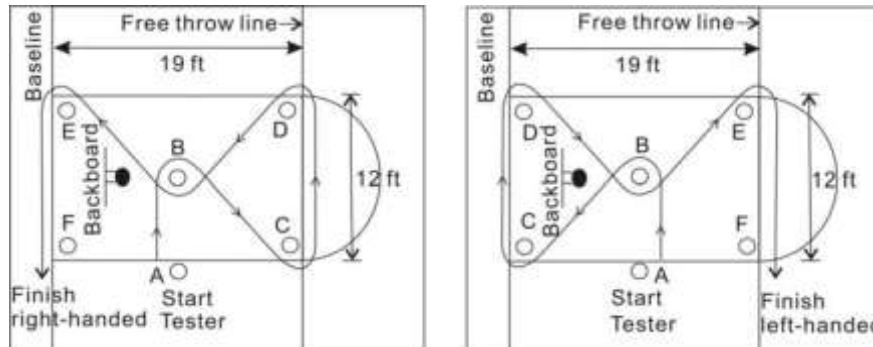
teknik dasar peserta. Hasil dari tes ini digunakan untuk mengelompokkan kemampuan siswa berdasarkan kemampuan yang dimiliki menjadi 2 kelompok(baik dan kurang baik)

b. GPAI(Game performance assessment instrument)

GPAI digunakan untuk mengukur kemampuan bermain siswa berdasarkan pengamatan melalui performa dalam permainan, hasil dari tes ini yang nantinya akan dikorelasikan dengan hasil dari tes bola basket AAHPERD.

1. AAHPERD Basketball Skill test

Test 1: Control Dribble



Gambar 3.1 Tes Dribbling
(Sumber: AAHPERD Basketball Skill Test)

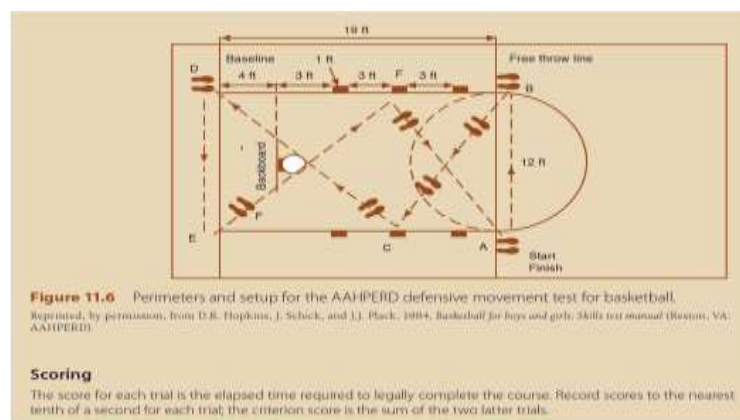
Petunjuk: Pada isyarat untuk memulai, siswa mulai menggiring bola dengan tangan non dominan dari sisi non dominan mulai kerucut A ke sisi non dominan pusat kerucut B dan hasil melalui arah seperti yang digambarkan dalam Gambar 7.5, Menggunakan kedua tangan untuk dribbling. sebuah praktek percobaan diikuti oleh dua kali percobaan.

Peralatan yang dibutuhkan: sebuah bola basket, stopwatch, enam buah fluorescent cone

Prosedur penilaian : waktu untuk setiap percobaan akan menjadi skor. Skor lengkap harus dicatat dengan sepersepuluh detik untuk setiap trial. Skor akhir adalah jumlah dari dua percobaan.

Petunjuk Organisasi: Stopwatch dihentikan segera setelah mahasiswa melewati kedua kaki melintas garis akhir. Hasil dari setiap kesalahan mengolah bola (yaitu, Travelling atau double dribbling) pengambilan sebagian percobaan. Pergerakan tertentu ke arah yang salah di sekitar kerucut juga mengakibatkan pengambilan sebagian percobaan.

Test 2: Gerakan Defensi



Gambar 3.2 Tes Deffensive
(Sumber: AAHPERD Basketball Skill Test)

Petunjuk: Siswa mengasumsikan posisi defensif (kaki tertekuk di lutut dengan kaki direntangkan) pada titik A, menghadap jauh dari ring basket. Pada saat isyarat "Siap, pergi," siswa slide ke kiri ke titik B, menyentuh lantai luar garis freethrow dengan tangan kiri, lakukan drop step (Gambar 7.6), dan slide ke titik C dan menyentuh lantai luar garis freethrow dengan tangan kanan. Siswa melanjutkan melalui arah seperti dipetakan pada Gambar 7.7 sampai kedua kaki melintasi garis akhir (kembali secara diagonal ke titik A). sebuah praktek percobaan diikuti oleh dua percobaan waktunya.

Richard Anderson, 2015

KONTRIBUSI TES BOLA BASKET AAHPERD TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET SISWA DI SMA NEGERI 3 BANDUNG

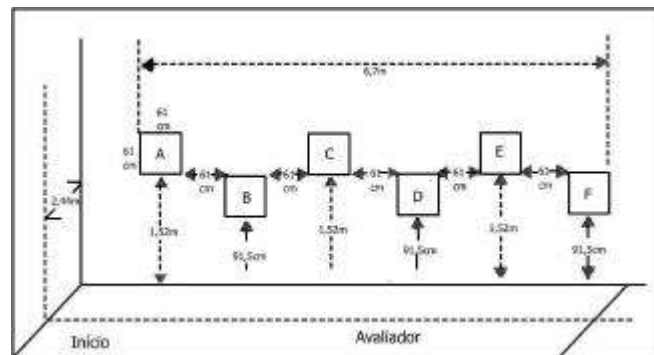
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Peralatan yang dibutuhkan: Stopwatch, pita pengukur, pita penanda

Prosedur penilaian: Jumlah waktu yang telah berlalu untuk setiap percobaan dicatat sebagai skor. Setiap percobaan siswa dicatat dengan sepersepuluh detik.

Petunjuk Organisasi: menyilangkan kaki atau memutar dan berlari dianggap kesalahan dan mengakibatkan pengambilan percobaan. Drop step harus ada setelah tangan menyentuh bagian luar garis Free throw.

Test 3: Passing



Gambar 3.3 Tes Passing
(Sumber: AAHPERD Basketball Skill Test)

Petunjuk: Mahasiswa berdiri di belakang garis yang ditentukan, menghadap dinding dan memegang bola basket. Pada isyarat “Siap, mulai”, siswa mengeksekusi passing dada menuju target pertama, mengambil bola sambil bergerak ke posisi menghadap target kedua, dan mengeksekusi passing dada menuju target B. urutan ini dilanjutkan sampai siswa mencapai sasaran sasaran F. Pada target F, siswa menyelesaikan dua Passing menuju sasaran dan membalikkan urutan kembali ke target E, D, dan

seterusnya. gambar 7.8 diagram pengaturan untuk uji Passing dinding. Satu percobaan praktek diikuti oleh dua kali 30 detik waktu percobaan.

Peralatan yang dibutuhkan: bola basket, stopwatch, pita pengukur, pita penanda

Prosedur Penilaian: setiap Passing mengenai target atau penghitungan satu passing hingga kembali ketangan dihitung dua poin. Sebuah Passing mengenai dinding antara target dianggap sebagai satu poin. Jumlah poin yang diterima di setiap percobaan dicatat sebagai skor siswa.

Petunjuk Organisasi: Pelaksana Passing di depan garis yang ditentukan tidak menghasilkan poin untuk passing tersebut. Passing selain passing dada tidak diperbolehkan. Target harus dilalui dalam urutan yang tepat.

Test 4: Kecepatan titik shooting

Petunjuk: Siswa mengasumsikan posisi siap di belakang salah satu dari lima tempat shooting sesuai usia dan kelas. Tempat Shooting yang 9 kaki dari keranjang untuk kelas 5-6, 12 kaki untuk kelas 7-9, dan 15 kaki untuk kelas 10 -12. Gambar 7.9 menunjukkan penempatan titik shooting. Pada isyarat "Siap, Mulai", siswa melakukan Shooting dengan tujuan ring basket, rebound bola dan Dribbling ke tempat bidikan lain, dan melakukan Shooting. siswa diperbolehkan melakukan percobaan. praktek percobaan diikuti oleh dua kali 60 detik.

Peralatan yang dibutuhkan: bola basket, stopwatch, pita pengukur, pita penanda

Prosedur penilaian: Dua poin diberikan untuk setiap titik tembakan yang dilakukan. Satu poin diberikan untuk setiap tembakan yang tidak masuk dan yang mengenai tepi. Total poin diakumulasi untuk kedua uji coba dan dicatat sebagai skor siswa.

Petunjuk Organisasi: Siswa harus memiliki setidaknya satu kaki di belakang garis ketika mengeksekusi Shooting. Sebuah kartu skor yang memungkinkan untuk memudahkan mencatat tembakan. Setiap pelanggaran dribbling dapat meniadakan skor pada saat melakukan shooting. setiap lay-up lebih dari empat atau secara langsung melakukan lay-up mencetak nilai nol.

2. Game Performance Assessment Instrument (GPAI).

Dalam penelitian ini, terdapat tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai

Richard Anderson, 2015

KONTRIBUSI TES BOLA BASKET AAHPERD TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET SISWA DI SMA NEGERI 3 BANDUNG

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

penampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat). Adapun penjabarannya terdapat dalam tabel dibawah ini :

Tabel 3.1 Pengamatan Penampilan Bermain Bolabasket

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (Decision Making)	✓ Pemain berusaha mengoper bola pada pemain yang berdiri Bebas ✓ Pemain berusaha mencetak angka ketika memungkinkan
2. Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution)	✓ Bola operan mengenai sasaran ✓ Lecutan pergelangan tangan saat menembak

Richard Anderson, 2015

KONTRIBUSI TES BOLA BASKET AAHPERD TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET SISWA DI SMA NEGERI 3 BANDUNG

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

	✓ Bola masuk ke gawang lawan
3. Memberikan Dukungan (Support)	✓ Pemain bergerak menempati Posisi yang bebas untuk menerima operan bola
Sumber : (Afrian Pratama (2011, hlm. 70)	

Tabel 3.2 Pengamatan Penampilan Bermain Bolabasket

No	Nama	Keputusan Yang Diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan Dukungan	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							
dst							

Keterangan : T = tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien

Sumber: (Pendekatan keterampilan taktis dalam pembelajaran Bola Basket oleh Danu Hoedaya,2001)

Berikut gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan aspek yang dinilai :

- Keterlibatan dalam permainan = jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah pelaksanaan keterampilan yang tidak efisien + jumlah tindakan dalam memberikan dukungan yang tepat
- Standar mengambil keputusan (SMK) = jumlah mengambil keputusan tepat : jumlah mengambil keputusan tidak tepat
- Standar keterampilan (SK) = jumlah keterampilan yang efisien : jumlah keterampilan yang tidak efisien
- Standar memberikan dukungan (SMD) = jumlah pemberi dukungan yang tepat :

Richard Anderson, 2015

KONTRIBUSI TES BOLA BASKET AAHPERD TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET SISWA DI SMA NEGERI 3 BANDUNG

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

jumlah pemberi dukungan yang tidak tepat.

10. Penampilan bermain = (SMK + SD + SMD) : 3

D. Desain penelitian

Dalam suatu penelitian perlu adanya desain, yang gunanya untuk memudahkan dan menunjang penelitian supaya lebih terarah. Penulis menggunakan desain penelitian ini dengan mengelompokkan variabel penelitian sebagai berikut:

- a. Variabel Bebas (X) adalah Hasil dari tes bola basket AAHPERD
- b. Variabel Terikat (Y) adalah Hasil dari tes GPAI (Game performance assessment instrument)

Adapun rancangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

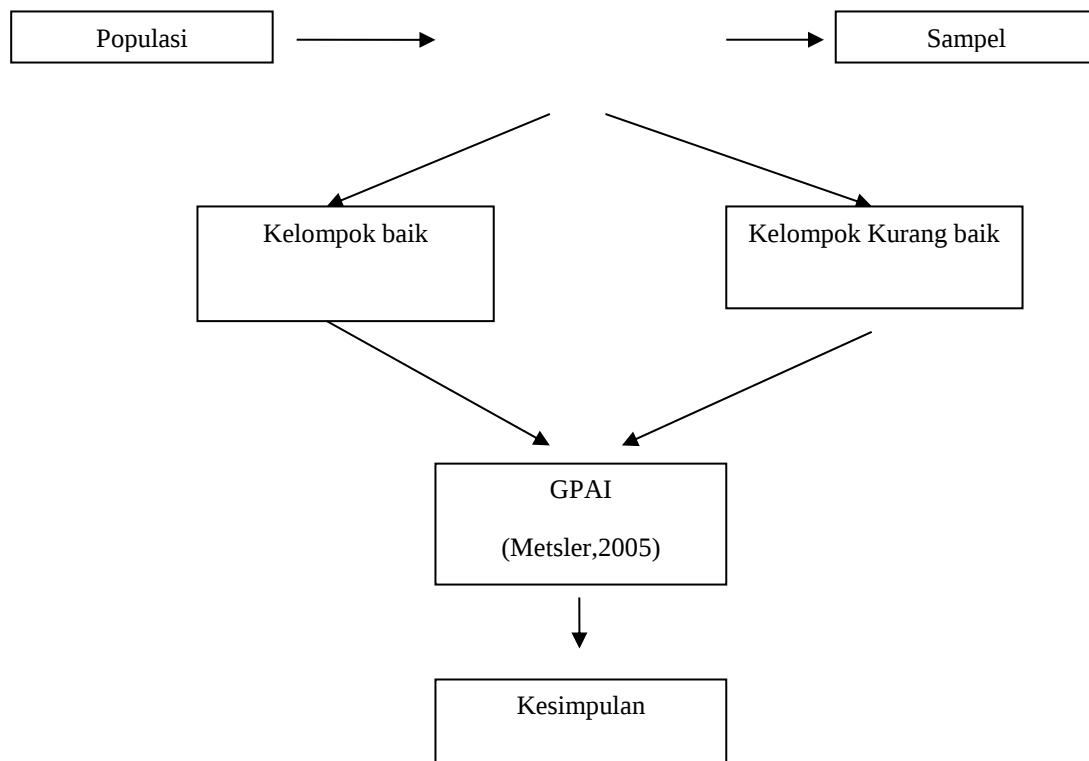


Gambar 3.4
Desain Penelitian Kontribusi tes bola basket AAHPERD terhadap keterampilan bermain bola basket siswa

Keterangan : X adalah Hasil dari tes bola basket AAHPERD Y adalah Hasil dari tes GPAI

E. Langkah-Langkah Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian diperlukannya sebuah langkah-langkah penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan sesuai dengan apa yang telah dirancang sebelumnya. Berikut merupakan langkah-langkah penelitian yang disusun oleh peneliti yaitu:



Gambar 3.5
Prosedur Pelaksanaan Tes

F. Analisi Data

Setelah penelitian dilakukan dan diperoleh data, maka tahap selanjutnya yaitu dengan menganalisis data yang telah ada dengan menggunakan rumus-rumus statistika. Sugiyono (2012, hlm. 207) mengatakan bahwa:

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Data yang diperoleh dari pengukuran kemudian diolah menggunakan Microsoft Excel dengan menggunakan cara statistika .

1) Menggunakan Microsoft Excel

Richard Anderson, 2015

KONTRIBUSI TES BOLA BASKET AAHPERD TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET SISWA DI SMA NEGERI 3 BANDUNG

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

a. Mencari rata-rata (*Mean*)

$$\text{Rumus : } \bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$\bar{X}$: nilai rata-rata

X : skor yang didapat

n : banyaknya data

$\sum$: menyatakan jumlah

b. Simpangan baku (*Standar Deviation*) (s)

$$\text{Rumus : } S^2 = \frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n-1}$$

S = simpangan baku

$\sum$ = menyatakan jumlah

X = nilai data mentah

$\bar{X}$ = rata-rata

n = jumlah sampel

2) Menguji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data dalam model penelitian, yakni variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal ataukah tidak. Dasar pengambilan keputusan bisa dilakukan berdasarkan probabilitas (*Asymtotic Significance*), yaitu:

1. Jika probabilitas > 0,05 maka distribusi dari populasi adalah normal.
2. Jika probabilitas < 0,05 maka populasi tidak berdistribusi secara normal.

3) Analisis Korelasi Pearson Product Moment

Korelasi pearson digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara 2 variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Abduljabar (2010, hlm. 16) pengujian korelasi digunakan untuk mengetahui kuat tidaknya hubungan antara

variable X dan Y, dapat menggunakan pendekatan korelasi *Pearson* dengan rumus dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\} \{n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

r = Koefisien Korelasi

n = Jumlah data

X = Variabel Bebas (*Independen*)

Y = Variabel Terikat (*Dependen*)

Koefisien korelasi mempunyai nilai $-1 \leq r \leq +1$ dimana:

- Apabila $r = +1$, maka korelasi antara kedua variabel dikatakan sangat kuat dan searah, artinya jika X naik sebesar 1 maka Y juga akan naik sebesar 1 atau sebaliknya.
- Apabila $r = 0$, maka hubungan antara kedua variabel sangat lebar atau tidak ada hubungan sama sekali.
- Apabila $r = -1$, maka korelasi antara kedua variabel sangat kuat dan berlawanan arah, artinya apabila X naik sebesar 1 maka Y akan turun sebesar 1 atau sebaliknya.

Untuk memberikan interpretasi koefisien korelasinya maka penulis menggunakan pedoman sebagai berikut :

Tabel 3.3
Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80-1,000	Sangat Kuat
0,60-0,799	Kuat
0,40-0,399	Cukup Kuat
0,20-0,399	Rendah
0,00-0,199	Sangat Rendah

(Sumber: Abduljabar dan Sudrajat (2010, hlm. 230))

Selanjutnya untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel bebas terhadap variabel terikat dapat ditentukan dengan rumus koefisien determinan sebagai berikut:

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Dimana : KP = Nilai koefisien determinan

r = Nilai koefisien korelasi

4) Uji Hipotesis (Signifikansi)

Pengujian lanjutan yaitu uji signifikansi yang berfungsi apabila peneliti ingin mencari makna pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat, maka hasil korelasi tersebut dapat diuji dengan uji signifikansi dengan rumus:

$$t = r \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana : t - hitung = Nilai t : r = Nilai Koefesien Korelasi

n = Jumlah Sampel

Ditentukan dengan 5% dari derajat bebas (dk) = (n - 2), untuk menentukan t_{tabel} sebagai batas daerah penerimaan dan penolakan hipotesis. Tingkat signifikan yang digunakan adalah 0,05 atau 5% karena dinilai cukup untuk mewakili hubungan variabel-variabel yang diteliti dan merupakan tingkat signifikansi yang umum digunakan dalam suatu penelitian.

Dengan kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

$H_0 : \rho_1 = 0$ Tidak terdapat pengaruh dari tes bolabasket AAHPERD terhadap keterampilan bermain bola basket melalui *Game performance assessment instrument* (GPAI) di SMA Negeri 3.

$H_1 : \rho_1 \neq 0$ Terdapat pengaruh dari tes bolabasket AAHPERD terhadap keterampilan bermain bola basket melalui *Game performance assessment instrument* (GPAI) di SMA Negeri 3 Bandung.