

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan proses ilmiah yang mencakup sifat formal dan intensif. Karakter formal dan intensif karena mereka terikat dengan aturan, urutan, maupun cara penyajiannya agar memperoleh hasil yang diakui serta bermanfaat bagi kehidupan manusia. Intensif dengan menerapkan ketelitian dan ketepatan dalam melakukan proses penelitian agar memperoleh hasil yang dipertanggungjawabkan, memecahkan problem melalui hubungan sebab dan akibat, dapat diulang kembali dengan cara yang sama. Penelitian menurut Darmadi (2011, hlm.24) mengungkapkan bahwa usaha seseorang yang dilakukan secara sistematis, terkontrol, mendasarkan pada teori yang ada dan diperkuat dengan fakta dan gejala yang ada”.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penggunaan metode eksperimen ini disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu ingin mengetahui hasil yang diujicobakan, sehingga hubungan sebab akibat antara kelompok yang satu dengan yang lainnya akan menjawab masalah penelitian yang diajukan. Seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2002, hlm.3) sebagai berikut:

Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara satu dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminir atau mengurangi atau menyisihkan factor-faktor lain yang bisa mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan.

Dalam penelitian eksperimen seorang peneliti sejauh mungkin harus dapat memastikan bahwa variasi atau perubahan yang terjadi pada variabel terikat benar-benar disebabkan oleh adanya manipulasi variabel bebas. Hal ini selaras seperti yang dikemukakan Maksim (2012, hlm.65) sebagai berikut:

Penelitian Eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat di antara variabel.Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*), yang dikenakan kepada subjek atau objek penelitian.

Hal ini selaras dengan permasalahan penulis yang ingin mengetahui hubungan sebab akibat dari suatu pendekatan pembelajaran dan persepsi kinestetik terhadap hasil belajar ketepatan *passing* dan *shooting* dalam permainan sepakbola.

B. DESAIN DAN LANGKAH-LANGKAH PENELITIAN

1. Desain penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis dan sesuai dengan tujuan penelitian, karena itu desain penelitian berfungsi untuk memberikan jalan dan arah proses penelitian yang dilakukan. Mengenai definisi desain penelitian Lebih lanjut Maksum (2012, hlm.95) menjelaskan desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Desain penelitian yang digunakan adalah desain faktorial 2 x 2. Menurut Sugiyono (2010, hlm.76), bahwa “*Desain factorial* merupakan desain yang memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (variabel bebas) terhadap hasil (variabel terikat).” Desain ini melibatkan beberapa faktor (peubah bebas aktif dan atribut) yang digarap bersama-sama sekaligus (terdiri dari dua faktor). Dua faktor (peubah bebas) yang terlibat dalam eksperimen. Untuk menentukan desain factorial 2x2 Kerlinger (1990, hlm.390-420) dapat digambarkan dalam sebuah Tabel 3.1.

Tabel 3.1
Desain Penelitian factorial 2 x 2

Pendekatan` Pembelajaran Kemampuan Kinestetik	Taktis A1	Teknis A2
TINGGI B1	A1B1	A2B1
RENDAH B2	A1B2	A2B2

Keterangan:

A = Pendekatan Pembelajaran dibagi menjadi dua klasifikasi

A1 = Pendekatan Pembelajaran Taktis

A2 = Pendekatan Pembelajaran Teknis

B = Kemampuan Kinestetik dibagi menjadi duaklasifikasi

B1 = Kemampuan Kinestetik Tinggi

B2 = Kemampuan Kinestetik Rendah

$\mu_{A1B1} > \mu_{A2B1}$ = Kelompok Pendekatan pembelajaran Taktis lebih besar pengaruhnya daripada kelompok pendekatan pembelajaran Teknis pada siswa yang memiliki persepsi kinestetik tinggi.

$\mu_{A1B2} > \mu_{A2B2}$ = Kelompok Pendekatan pembelajaran Taktis lebih besar pengaruhnya daripada kelompok pendekatan pembelajaran Teknis pada siswa yang memiliki persepsi kinestetik Rendah.

$\mu_{A1B1} > \mu_{A1B2}$ = Kelompok Pendekatan pembelajaran Taktis pada siswa yang memiliki persepsi kinestetik tinggi lebih besar pengaruhnya daripada kelompok pendekatan pembelajaran teknis pada siswa yang memiliki persepsi kinestetik rendah.

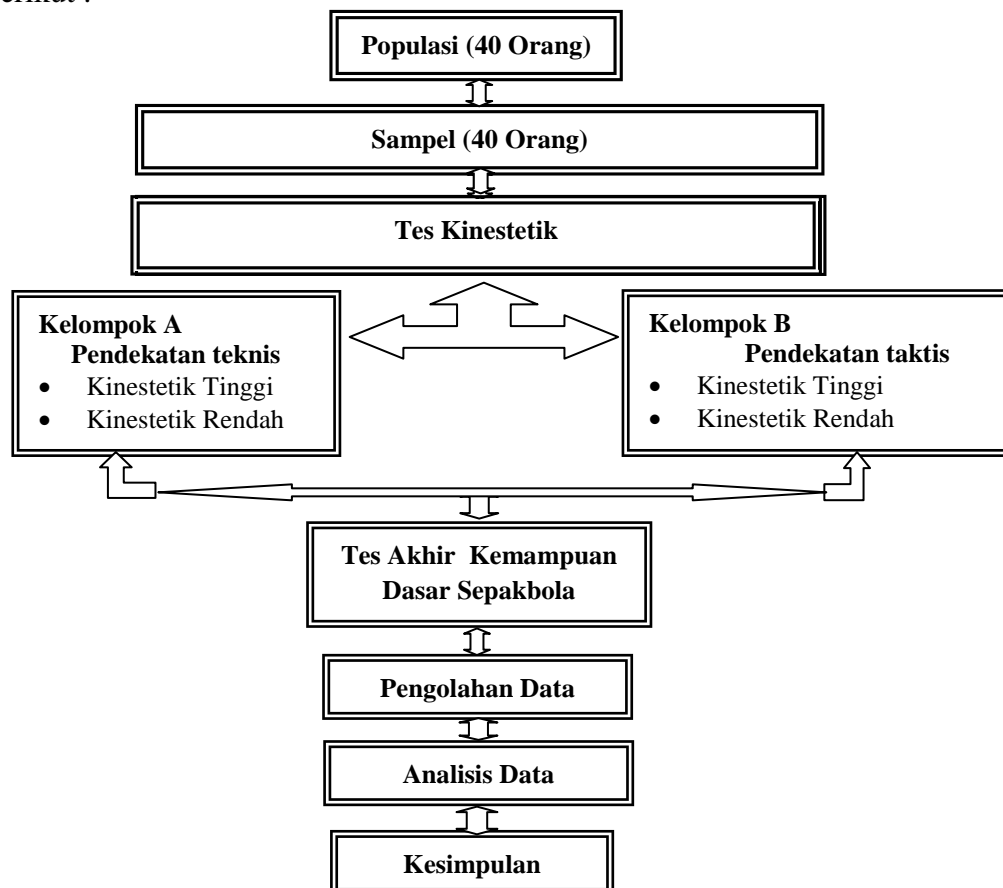
$\mu_{A2B2} > \mu_{A2B1}$ = Kelompok Pendekatan pembelajaran Teknis pada siswa yang memiliki persepsi kinestetik rendah lebih besar pengaruhnya daripada kelompok pendekatan pembelajaran Teknis pada siswa yang memiliki persepsi kinestetik tinggi.

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis dan sesuai dengan tujuan penelitian. Sudjana (2000, hlm.7) menjelaskan bahwa “desain penelitian adalah suatu rancangan percobaan (dengan tiap langkah tindakan yang betul-betul teridentifikasi) sedemikian rupa sehingga informasi yang berhubungan atau diperlukan untuk persoalan yang sedang diselidiki dapat dikumpulkan.”

Desain penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi dan sebagai penyebab salah satu faktor dalam penelitian. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. Hyllegard, et.al., (1996) mengungkapkan bahwa hasil dari eksperimen yang menggunakan *desain factorial* akan diperoleh informasi, (1) kontribusi masing-masing variabel independen terhadap hasil perlakuan, dan (2) interaksi di antara variabel-variabel yang dilibatkan. Untuk meyakinkan hasil perlakuan ketepatan sepakbola agar dapat digeneralisasikan terhadap populasi. Untuk itu perlu adanya pengontrolan yaitu validitas internal dan validitas eksternal.

2. Langkah – langkah Penelitian

Secara sistematis langkah – langkah penelitian dapat tersusun sebagai berikut :



1) Validitas Internal

Merupakan validitas yang berkaitan dengan sejauhmana hubungan sebab akibat antara variable bebas dan terikat yang ditemukan dalam penelitian ini, pengontrolan validitas internal adalah pengendalian terhadap variabel–variabel luar yang dapat menimbulkan interpretasi lain. Variabel–variabel yang dikontrol meliputi:

a. Pengaruh historis.

Sampel merupakan anak usia sekitar 14 tahun yang merupakan siswa SMPN 4 Klari yang mengikuti ekstrakurikuler yang dikendalikan dengan cara terjadwal dengan baik, serta disarankan kepada sampel penelitian untuk tidak menggunakan waktu luangnya dengan melakukan aktivitas lainnya.

b. Pengaruh pengetesan.

Penelitian ini dikontrol dengan memberikan selang waktu yang cukup untuk mengembalikan kondisi tubuh anak pada keadaan semula. Anak mulai mengikuti program penelitian pada Bulan November 2015 dua hari setelah melaksanakan tes awal. Demikian pula untuk pelaksanaan tes akhir, peneliti melaksanakannya pada bulan Januari 2016 satu hari setelah pertemuan akhir.

c. Pengaruh instrumentasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, terdiri dari Tes kinestetik dan tes ketepatan hasil belajar sepakbola, Tes ini dapat digunakan untuk, 1) mengklasifikasikan daya konsentrasi para siswa, 2) menentukan kemajuan hasil belajar, 3) mengetahui hasil belajar siswa dan untuk memberikan nilai ketepatan *passing* dan *shooting* permainan sepakbola.

d. Pengaruh pemilihan subjek

Dikontrol dengan penempatan subjek yang memiliki tingkat kinestetik yang sama, subjek dibagi dua kelompok eksperimen dengan *Randomized group design* terhadap kedua kelompok eksperimen.

e. Pengaruh mortalitas.

Pengaruh mortalitas menunjuk kepada hilangnya peserta eksperimen yang mengakibatkan terjadinya perubahan komposisi dalam kelompok eksperimen. Pengendaliannya dilakukan dengan cara memberikan

motivasi terus menerus dan memonitor kehadiran sampel secara ketat melalui daftar hadir.

2) **Validitas Eksternal**

Merupakan validitas yang berkaitan dengan sejauhmana hasil penelitian dapat digeneralisir.

a. Validitas populasi

Agar karakteristik sampel dapat mewakili populasi, sampel diambil secara acak atau random.

b. Validitas ekologi

Dikontrol dengan : (1) seluruh program belajar disusun dan dijadwalkan dengan jelas; (2) digunakan satu buah lapangan olahraga yang cukup memadai dalam proses pembelajaran

C. POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

1. Lokasi dan Subjek Populasi

Dalam menyusun suatu penelitian hingga menganalisis data untuk mendapatkan gambaran sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan sumber data. Pada umumnya sumber data pada penelitian disebut populasi dan sampel. Populasi dalam suatu penelitian merupakan kumpulan individu atau objek yang mempunyai sifat-sifat umum. Dalam hal ini Arikunto (2006, hlm.130), menjelaskan sebagai berikut: “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian.”.Lebih lanjut Sugiyono (2010, hlm.80) menjelaskan sebagai berikut: “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa SMPN 4 klari kab.Karawang yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola yang berjumlah 40 orang.

2. Teknik Pengambilan Sampel

Besar sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 40 siswa, dengan teknik *populasi random sampling*. Menurut Sugiyono (2011) teknik populasi random sampling yaitu teknik pengambilan sample yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur anggota populasi dipilih menjadi anggota sample.

Mengenai besarnya sampel tersebut tidak ada ketentuan yang pasti berapa jumlahnya yang akan diteliti atau diambil dari populasi, maka syarat utama dari sampel tersebut adalah mewakili populasi. Sebagai pegangan, Arikunto (2010, hlm.174) mengemukakan sebagai berikut:

Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan pengertian populasi, namun apabila subjek lebih dari 100 ambil 10-15% atau 20-25% untuk dijadikan sampel, tergantung setidak-tidaknya dari:

- 1) Kemampuan penelitian dilihat dari segi waktu, tenaga dan dana.
- 2) Sempit tidaknya wilayah pengamatan dari setiap subjek.
- 3) Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti.

Jumlah populasi yang ada di jadikan sample untuk menjadi sampel harus memenuhi ketentuan-ketentuan untuk memenuhi tujuan penelitian. Ketentuan-ketentuan tersebut adalah :

- a) Jenis kelamin laki-laki.
- b) Berminat untuk mengikuti pendekatan pembelajaran teknis dan taktis
- c) Sehat jasmani dan rohani.
- d) Bersedia menjadi sampel penelitian.
- e) Memiliki persepsi kinestetik yang baik, berdasarkan hasil observasi dan informasi. Dari sejumlah siswa yang telah mempunyai ketentuan tersebut, kemudian persepsi kinestetik diperoleh dengan *Distance Perception Jump Test*, data hasil persepsi kinestetik tersebut dipakai untuk mengelompokkan yaitu sampel yang memiliki persepsi kinestetik tinggi dan sampel yang memiliki persepsi kinestetik rendah. Selanjutnya

dirangking, dari hasil rangking tersebut dibagi atas 2 kelompok yaitu tingkat persepsi kinestetik tinggi dan rendah, sehingga besar sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 40 siswa putra yang terdiri dari 20 siswa yang memiliki persepsi kinestetik tinggi, dan 20 siswa yang memiliki persepsi kinestetik rendah. Selanjutnya 20 siswa yang memiliki persepsi kinestetik tinggi dan yang memiliki persepsi kinestetik rendah masing - masing dibagi menjadi dua kelompok dengan cara diundi (random), yaitu 10 siswa mendapatkan perlakuan dengan pendekatan pembelajaran teknis dan 10 siswa sebagai kelompok yang mendapatkan pendekatan pembelajaran taktis.

Tabel 3.2
Teknik Pengambilan Sampel

Pendekatan Pembelajaran Kemampuan Kinestetik	Taktis A1	Teknis A2
TINGGI B1	10 orang	10 orang
RENDAH B2	10 orang	10 orang

Keterangan:

- μ A1B1 = Kelompok yang memiliki persepsi kinestetik tinggi menggunakan pendekatan taktis.
- μ A2B1 = Kelompok pemain yang memiliki persepsi kinestetik tinggi menggunakan pendekatan teknis.
- μ A1B2 = Kelompok yang memiliki persepsi kinestetik rendah menggunakan pendekatan taktis.
- μ A2B2 = Kelompok pemain yang memiliki persepsi kinestetik rendah menggunakan pendekatan teknis.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa banyaknya sampel yang digunakan dalam penelitian tidak selalu menghasilkan penelitian yang baik karena hal tersebut tergantung dari sifat-sifat dan ciri-ciri yang terdapat pada

subyek penelitian dalam populasi dan juga sampel yang diambil dari populasi dapat pula dengan mempertimbangkan kemampuan peneliti dari segi waktu, tenaga dan biaya.

D. Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Secara operasional penelitian ini melibatkan variabel bebas, variabel atribut, dan variabel terikat. Ada dua variabel bebas aktif yang dilibatkan yaitu Pendekatan Pembelajaran yang dibagi menjadi dua klasifikasi. Sedangkan variabel bebas atribut terdiri dari persepsi kinestetik tinggi dan persepsi kinestetik rendah yang juga dibagi menjadi dua klasifikasi. Adapun variabel terikat yang dilibatkan adalah hasil belajar keterampilan sepakbola. Variabel penelitian sangat penting sebagai untuk memperoleh informasi menurut Abduljabar, dkk (2010, hlm.61) bahwa, pada dasarnya segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Defenisi operasional berfungsi untuk menjelaskan makna variabel yang akan diteliti

- a) Pembelajaran. Menurut Degeng dalam Uno B. Hamzah (2006, hlm.2) adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dengan kata lain pembelajaran memberikan makna bagi kehidupan manusia melalui solusi yang yang jelas dari pengajar.
- b) Pendekatan pembelajaran taktis (Griffin, Mitchel, dan Oslin, 1997 dalam Metzler 2000) “merupakan salah satu bentuk pengembangan dari bentuk permainan dan semi permainan yang terfokus pada kemampuan kognitif siswa dalam memecahkan masalah dan kemampuan psikomotorik dalam pelaksanaannya.”
- c) Bompa (1994) dalam Suparlan (2009, hlm.69) menjelaskan konsep pendekatan latihan teknis yaitu suatu kombinasi dari elemen gerakdasar yang didalamnya terkandung aktivitas fisik yang di koordinasikan secara sistematis dengan cara menghubungkan satu

elemen gerak dengan yang lainnya untuk saling mendukung terhadap penampilan gerak secara keseluruhan.

- d) Persepsi Kinestetik Studi *Mohamed Elbahrawi (2014) The Effect Of Kinesthetic Perception Exercises On Distance And Time Start In Crawl Swimming* dalam : *The journal is indexed in: Ebsco, Science, Movement and Health*, Merupakan Pendekteksian merupakan upaya untuk memastikan ada tidaknya rangsangan yang masuk melalui indera. Pembandingan berkenaan dengan penentuan keserupaan rangsangan yang baru masuk dengan rangsangan yang telah diterima sebelumnya. Pengenalan berkaitan dengan orientasi pola dan sifat rangsangan yang masuk.
- e) Sepakbola menurut Sucipto, (2000, hlm.7) sepakbola adalah “merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.”

E. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

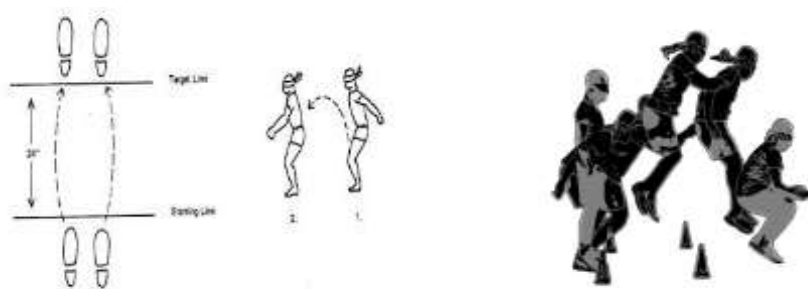
Untuk mendukung kebenaran suatu hipotesis, diperlukan data atau fakta empirik. Data empirik bisa didapat dengan jalan pengamatan dan pengukuran terhadap yang akan diteliti. Menurut Arikunto (2006, hlm.149) Instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode. Instrumen penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu, yakni tes persepsi kinestetik dan tes ketepatan sepakbola. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

a) Tes Persepsi Kinestetik

Kinesthesis adalah Suatu posisi , lokasi , orientasi , berat , yang dianggap bagian-bagian pada gerakan tubuh. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki apakah pendekatan pembelajaran dan persepsi kinesthesis ada kaitannya terhadap hasil ketepatan *passing* dan *shooting* pada permainan sepakbola. Belajar keterampilan motorik baru akan menyesuaikan selama mereka melakukan proses

pembelajaran, salah satu tujuan yang paling penting dalam bidang pembelajaran motorik yaitu untuk mengetahui arah dan sudut di mana ia bergerak. Oleh karena itu, pengoperasian kognitif seperti persepsi, imajinasi dan pengenalan motorik adalah salah satu faktor terpenting yang mempengaruhi proses belajar keterampilan dan memperoleh teknik dalam kegiatan olahraga. Untuk menentukan ketepatan, peneliti menggunakan tes Persepsi Kinestetik Butir-butir tesnya, terdiri dari:

➤ Test Kinesthetic Perception (*Distance Perception Jump*)



Gambar : 3.1 *Test Perception Kinesthetic Johnson And Nelson (1969)*

Tujuan : Untuk menentukan kemampuan pelaku dalam merasakan jarak dengan Konsentrasi dengan usaha melakukan lompatan.

- a. Tingkatan Usia : 10 tahun sampai perguruan tinggi
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- c. Reliabilitas : 0,44
- d. Validitas : Face validity
- e. Alat/ perlengkapan bahan yang digunakan yaitu Kayu meteran atau pita sebagai pengukur, penutup mata dan kapur sebagai penanda.
- f. Pelaksanaan : pelaksana diinstruksikan untuk merasakan jarak antara dua garis dengan jarak 24 inch (68 cm) tanpa latihan percobaan dulu. Sampel kemudian di tutup matanya kemudian melompat dari belakang salah satu garis mengarah ke garis lainnya mencoba untuk mengarahkan tumitnya sedekat mungkin dengan garis.

- g. Penilaian merupakan ukuran inci/cm antara tumit dengan garis target terdekat. Setiap sampel melakukan sebanyak 2 kali dan hasilnya dijumlahkan.

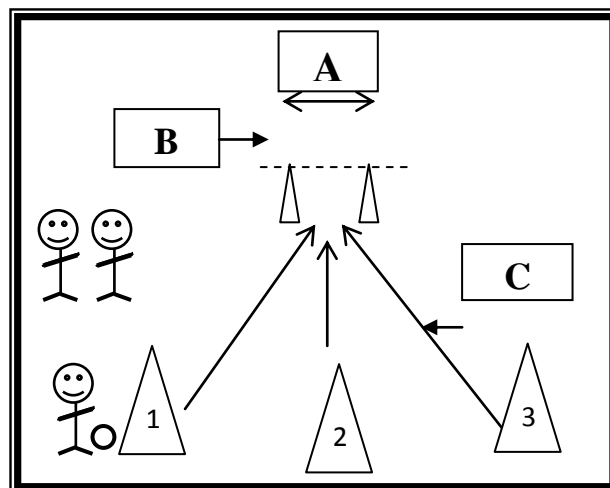
Tabel. 3.3
Rentang Nilai *Test Distance Perception Jump*

Penilaian <i>Test Distance Perception Jump</i>		
Dalam satuan inci		
Baik	Cukup	Kurang
0,5	5.25	10.25

(sumber journal : Jhonson and nelson,1969)

b) Tes Ketepatan sepakbola


1. Tes Ketepatan Passing





Gambar 3.2 Tes Passing


(Sumber: Mor-Christian Soccer Passing Test)

Keterangan:

 = Pengetes

 = Testee

 = Batas tespassing

 = Arah target

A = 1,22 meter (Jarak gawang)

B = Tinggi cone 0,46 meter

C = 13,7 meter (Jarak antara garis gawang dan batas tes)

a) Tujuan

Tes *passing* sepakbola *mor-christian general soccer ability skill test battery* bertujuan untuk mengevaluasi lewat *Passing* dalam sepakbola.

b) Peralatan yang dibutuhkan

- 1) Lapangan sepakbola
- 2) Meteran
- 3) 5 *cone*
- 4) *Stopwatch*
- 5) Lembar penilaian
- 6) Pensil
- 7) Pluit
- 8) Bola

c) Petunjuk

Passing:

- 1) Dari setiap *cone*, Atlet mengeksekusi 4 kali *passing* ke dalam gawang (total 12 operan)
- 2) Atlet diperbolehkan menendang bola dengan kaki bagian mana saja yang mereka suka

d) Prosedur obyek tes

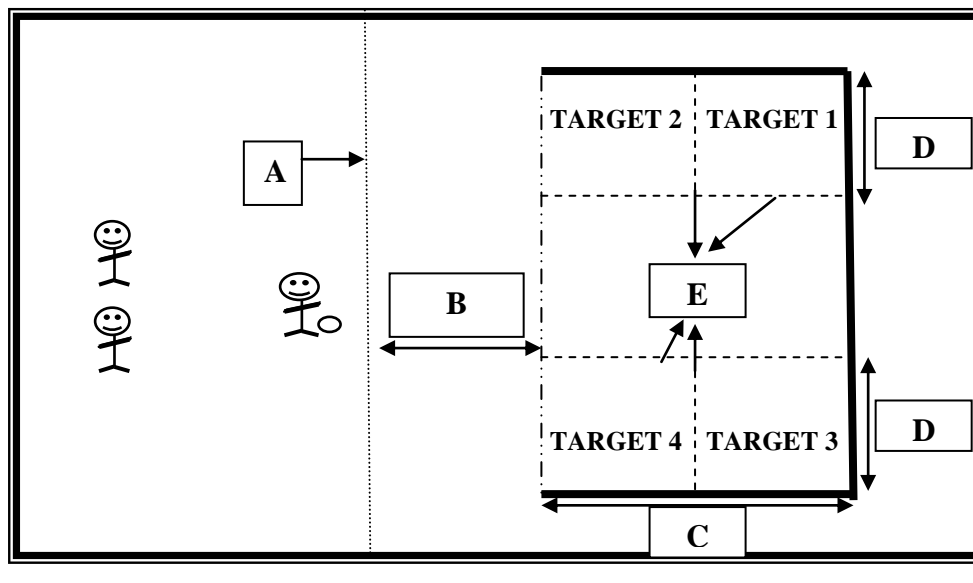
Pengetesan untuk tes *passing* ditunjukkan pada gambar 3.4. Adapun alat yang digunakan:

- 1) Sebuah gawang dengan luas 1,22 meter
- 2) Tinggi *cone* 0,46 meter
- 3) Dua *cone* diletakkan dengan sudut 45 derajat dari garis gawang dan satu *cone* diletakkan dengan sudut 90 derajat dari garis gawang.
- 4) Tiga *cone* diletakkan 13,7 meter dari garis gawang.

e) Penilaian

Passing yang masuk kedalam gawang maka diberi skor 1. Apabila bola mengenai sudut gawang dan masuk kedalam diberi skor 1


2. Tes Ketepatan Shooting




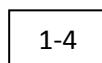
Gambar 3.3 Tes Shooting

(Sumber: Mor-Christian Soccer shooting Test)

Keterangan:

 = Pengetes

 = Testee

 = Target/sasaran

A = Garis mulai

B = 14,6 meter (jarak garis penembak dengan gawang)

C = 2,5 meter (tinggi tiang gawang)

D = 1,22meter (jarak target dari tiang)

E =Tali

a) Tujuan

Tes shooting sepakbola mor-christian general soccer ability skill test battery bertujuan untuk mengevaluasi lewat *shooting* dalam sepakbola.

b) Peralatan yang dibutuhkan

- 1) Lapangan sepak bola
- 2) Meteran
- 3) *Stopwatch*
- 4) Lembar penilaian

- 5) Pensil
 - 6) Pluit
 - 7) Bola
 - 8) Tali
- c) Petunjuk *shooting*:
- 1) Dari belakang garis pembatas, Atlet menembak bola kepada target.
 - 2) Atlet diperbolehkan menendang bola dengan kaki bagian mana saja yang mereka suka dan bola boleh diletakkan dimana saja dibelakang garis pembatas.
 - 3) Dari masing-masing target, Atlet melakukan 4 kali tembakan (total 16 tembakan)
- d) Prosedur obyek tes
- Pengetesan untuktes *shooting* disiapkan dengan ditunjukkan pada gambar 3.6. Adapun alat yang digunakan:
- 1) Tinggi tiang gawang 2,5 meter, kemudian gawang tersebut dibagi kedalam dua area penilaian. Dua tali di sambungkan dari tiang kiri 1,22 meter dan dari kanan 1,22 meter
 - 2) Dari masing-masing area penilaian itu dibagi lagi kedalam 2 target sehingga target keseluruhan terdapat 4 target
 - 3) Sebuah garis penembak ditandai sepanjang 14,6 meter dari garis gawang
- e) Penilaian
- 1) Setiap Atlet melakukan *shooting* ke target 1:
 - a) 10 point diberikan untuk tembakan yang mampu masuk kedalam target
 - b) 4 point diberikan untuk tembakan ke target yang salah.
 - c) Tidak ada point diberikan untuk tembakan yang keluar target
 - 2) Setiap Atlet melakukan *shooting* ke target 2:

- a) 10 point diberikan untuk tembakan yang mampu masuk kedalam target
 - b) 4 point diberikan untuk tembakan ke target yang salah.
 - c) Tidak ada point diberikan untuk tembakan yang keluar target
- 3) Setiap Atlet melakukan *shooting* ke target 3:
- a) 10 point diberikan untuk tembakan yang mampu masuk kedalam target
 - b) 4 point diberikan untuk tembakan ke target yang salah.
 - c) Tidak ada point diberikan untuk tembakan yang keluar target
- 4) Setiap Atlet melakukan *shooting* ke target 4:
- a) 10 point diberikan untuk tembakan yang mampu masuk kedalam target
 - b) 4 point diberikan untuk tembakan ke target yang salah.
 - c) Tidak ada point diberikan untuk tembakan yang keluar target
3. Tes Bermain sepakbola GPAI (*Games Performance Assesment Instrument*) yang dikutip dari Griffin, Mitchael, & Oslin (1997) dalam Hoedaya (2001, hlm.12).

Tabel 3.4
Games Performance Assessment Instrument (GPAI) untuk Cabang Olahraga Sepakbola

Tanggal :.....	GPAI	Kelompok:.....
Komponen Penampilan Bermain	Kriteria	
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas • Pemain memilih untuk menembak pada saat yang tepat. 	
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Passing (mengoper) – Bola mencapai target (sasaran) • Shooting – Bola tetap dibawah ketinggian kepala dan mengenai sasaran. 	
3. Memberikan dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain tampak mencoba untuk mendukung pembawa bola dengan berada di / berpindah ke posisi yang tepat untuk menerima umpan 	

No	Nama	Membuat Keputusan (Decision Madel)		Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution)		Dukungan (Support)	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							
dst							

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

(Sumber : Griffin, Linda dkk..(1997) *Teaching Sport Concepts and Skills, a Tactical Games Approach*. USA:Human Kinetics)

Komponen dan Kriteria

- **Eksekusi Keterampilan (*skill execution*)**

Siswa mengoper bola secara akurat, mencapai pada siswa yang memang ingin dituju.

- **Membuat Keputusan (*decision making*)**

Siswa membuat keputusan yang tepat kapan mengoper (mengoper pada teman satu tim yang tidak dijaga yang memungkinkan terciptanya gol).

- **Mendukung (*support*)**

Siswa berusaha bergerak pada posisi yang mudah untuk dioper dari teman satu tim (yang mengarah pada terjadinya gol)

F. Prosedur Penelitian

Untuk menganalisa dan menghasilkan kesimpulan yang jelas untuk itu penulis dapat membuat langkah-langkah penelitian dengan maksud untuk memperoleh data yang lebih akurat serta tidak adanya ketimpangan dalam penelitian.

1. Persiapan yang meliputi:

- Identifikasi permasalahan mengenai mengenai bahan ajar, merencanakan pembelajaran, alat-alat yang berhubungan dengan pembelajaran dan lain-lain.
- Survei ke lokasi penelitian untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan untuk penelitian.

- c. Melakukan perizinan untuk penelitian dengan memberikan surat izin penelitian yang dikeluarkan oleh fakultas ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
- d. Menyusun instrumen untuk pengumpulan data penelitian.
- e. Melakukan judgment instrumen terhadap dosen dan guru mata pelajaran yang bersangkutan.
- f. Membuat kesepakatan dengan guru mata pelajaran penjas mengenai waktu yang akan digunakan untuk penelitian.
- g. Analisis dan revisi hasil judgment instrument.
- h. Menentukan populasi dan sampel.
- i. Menentukan kelas eksperimen dan kelas control dengan berkonsultasi dengan guru mata pelajaran.
- j. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian dengan berkonsultasi dengan guru mata pelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilaksanakan pada Novemver 2015 s/d Desember 2015. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah :

- a. Melakukan tes awal (*pretest*) di awal pembelajaran pada masing-masing sampel (eksperimen dan kontrol) dengan soal tes yang sama. Tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dan sebagai pembanding dalam menentukan peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi treatment.
- b. Pemberian treatment terhadap kelas eksperimen dengan pendekatan pembelajaran teknis dan taktis.
- c. Melakukan tes hasil belajar (*post-test*) terhadap sampel (eksperimen dan control) dengan soal tes yang sama. Tes ini bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan terhadap siswa yang mengikuti ekstrakurikuler di SMPN 4 Klari Kab.Karawang. Frekuensi pertemuan 3 kali seminggu, jumlah

pertemuan perlakuannya adalah 18 kali pertemuan. Rincian setiap pertemuan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.5
Jadwal, Waktu, dan Hari Program Pembelajaran

No	Waktu	Hari	Kelompok Eksperimen	Keterangan
1	15.30-17.30.wib	Senin	Kel.Teknis Kel.taktis	Pemberian Program
2	15.30-17.30.wib	Rabu	Kel.Teknis Kel.taktis	Pemberian Program
3	15.30-17.30.wib	Jumat	Kel.Teknis Kel.taktis	Pemberian Program

4. Analisis Data

Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data adalah sebagai berikut:

1. Menguji normalitas data dengan menggunakan Uji Liliefors
2. Melakukan pengujian dengan menggunakan uji Bartlett. Untuk mengetahui homogen tidaknya penyebaran data.
3. Menguji hipotesis dengan menggunakan teknik analisis varians factorial (ANOVA) dua arah pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan jika terdapat interaksi maka dilanjutkan dengan Uji Tukey.
4. Analisis dan Deskripsi Data

Dalam analisis dan deskripsi data yang dilakukan adalah menganalisa serta mendeskripsikan angka-angka yang ada dari hasil penghitungan statistik. Selain itu, analisis didasarkan pada hipotesis yang dibuat untuk dapat memaknai nilai dan angka yang dihasilkan dari penghitungan