

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi merupakan tempat dimana penelitian tersebut akan dilakukan. Lokasi yang dipilih untuk dijadikan tempat penelitian ini adalah SMP Muhammadiyah Kecamatan Karangpawitan Kabupaten Garut, Propinsi Jawa Barat.

2. Subjek Penelitian

a. Populasi Penelitian

Populasi dan sampel merupakan bagian yang penting dari sebuah penelitian. Populasi merupakan individu atau subjek yang memiliki sifat-sifat umum. Dari populasi dapat diambil sejumlah data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah yang diteliti. Dalam hal ini sugiyono (2010, hlm 80) menjelaskan sebagai berikut: “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas obyek / subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Mengenai masalah populasi ini, Entang (1996, hlm. 1) mengemukakan bahwa: “Populasi adalah seluruh subjek penyelidikan (yang dijadikan sumber data) baik berupa orang, benda, hal-hal atau kejadian-kejadian.” Selanjutnya Sudjana (1994, hlm. 6) berpendapat bahwa “Populasi itu adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hal menghitung atau pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.”

Sedangkan Riduwan (2004, hlm. 55) mengungkapkan bahwa: ”Populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian.” Berdasarkan tiga pengertian di atas, maka populasi sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Karangpawitan, yang teridentifikasi memiliki tingkat kemampuan motorik rendah dan tinggi sebanyak 24 siswa dari populasi.

b. Sampel Penelitian

Pada hakekatnya sampel adalah orang atau tester yang akan diberikan perlakuan dalam sebuah penelitian. Dalam menentukan sampel Sudjana (2002, hlm. 6) menjelaskan bahwa, “sampel adalah bagian dari sebuah populasi yang dianggap dapat mewakili dari populasi tersebut”. Maksudnya adalah sampel yang diambil untuk penelitian harus mewakili populasi penelitian. Menurut Arikunto (1992:104), “sampel adalah sebagian dari populasi atau wakil dari populasi.” Sedangkan menurut Ibrahim dan Sudjana (2004, hlm. 85) menerangkan bahwa “sampel ada sebagian dari populasi yang memiliki sifat yang sama dengan populasi”.

Dalam penelitian ini semua anggota populasi berjumlah 79 orang dapat dijadikan sebagai sumber data dan dapat pula hanya sebagian anggota populasi saja yang diambil sebagai sampel penelitian. Sehingga diperoleh sebanyak 48 orang yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive random assignment*.

Menurut Sugiyono (2010, hlm. 82) menjelaskan, “Pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu, cara demikian dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen”. Jadi menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *Random Assignment* bukan berdasarkan stratata (tingkatan kelas), tetapi berdasarkan tingkatan kelompok kemampuan (*general motor ability*), untuk menentukan kelompok mana yang akan mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan Kooperatif.

Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan desain penelitian ini, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Seluruh sampel sebanyak 79 orang di tes kemampuan motoriknya dengan menggunakan *Barrow Motor Ability Test*.
- b. Setelah mendapatkan data kemampuan motorik dari populasi tersebut, peneliti membuat daftar ranking dari pertama hingga akhir.

- c. Kemudian penulis melakukan manipulasi kepada sampel dengan membagi ke 79 orang tersebut berdasarkan pendapat Verducci (1980, hlm. 176), yaitu diambil 27% kelompok atas dan 27% kelompok bawah, sesuai kebutuhan peneliti yang masing-masing berjumlah 24 siswa.
- d. Dari masing-masing kelompok diatas dibagi 2 kelompok kecil dengan menggunakan teknik *matching subjek* dengan rumus ABBA dari urutan ranking paling atas. Sehingga diperoleh 4 kelompok kecil yang masing-masing berjumlah 12 orang. Dimana masing-masing kelompok tersebut dianggap memiliki kekuatan yang sama.
- e. Dari masing-masing kelompok dirandom untuk diberikan perlakuan. (A) Model pembelajaran TGFU 24 orang yang terdiri dari 12 orang yang memiliki kemampuan motorik tinggi dan 12 orang yang memiliki kemampuan motorik rendah, dan (B) Model Kooperatif 24 orang yang terdiri dari 12 orang yang memiliki kemampuan motorik tinggi dan 12 orang yang memiliki kemampuan motorik rendah.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis dan sesuai dengan tujuan penelitian. Berkaitan dengan hal tersebut Sudjana (1992, 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 atau diteliti dapat dikumpulkan”. Maksudnya bahwa desain penelitian merupakan suatu rancangan penelitian yang terdiri dari langkah-langkah, tindakan dalam penelitian, sehingga informasi yang berhubungan dengan masalah penelitian dapat dikumpulkan datanya.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain faktorial 2 x 2. Menurut pendapat Fraenkel dan Wallen (1993, hlm. 255) bahwa:

Another value of a factorial design is that it allows a researcher to study the interaction of an independent variable with one or more other

variables, sometimes called moderator variables. Moderator variables may be either treatment variables or subject characteristic variables.

Maksud dari pernyataan di atas yaitu kelebihan lain dari desain faktorial adalah memungkinkan peneliti untuk mempelajari interaksi dari variabel lainnya, yang biasa disebut variabel moderator. Variabel-variabel moderator dapat berupa variabel perlakuan atau variabel karakteristik subjek. Desain penelitian dipilih atau digunakan berdasarkan kebutuhan serta situasi dan kondisi dari pelaksanaan penelitian. Sugiyono (2010, hlm. 76) berpendapat bahwa “Desain factorial merupakan desain yang memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (variable bebas) terhadap hasil (variable terikat)”. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu model pembelajaran (TGfU dan Kooperatif), variabel atribut yaitu kemampuan motorik (tinggi dan rendah). Sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan dasar sepakbola. Berdasarkan variabel-variabel penelitian tersebut dapat digambarkan desain penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Model Pembelajaran Kemampuan Motorik	TGfU A1	Kooperatif A2
TINGGI B1	A1B1	A2B1
RENDAH B2	A1B2	A2B2

Keterangan:

A1 = Model pembelajaran TGfU

A2 = Model pembelajaran Kooperatif

B1 = Kemampuan motorik tinggi

B2 = Kemampuan motorik rendah

A1B1 = Model pembelajaran TGfU pada siswa yang mempunyai kemampuan motorik tinggi

Luqman Hakim, 2016

PENGARUH PEMBELAJARAN TGfU DAN KOOPERATIF TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN DASAR SEPAKBOLA DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK TINGGI DAN KEMAMPUAN MOTORIK RENDAH

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

A2B2 = Model pembelajaran Kooperatif pada siswa yang mempunyai kemampuan motorik rendah

A1B2 = Model pembelajaran TGfU pada siswa yang mempunyai kemampuan motorik rendah

A2B1 = Model pembelajaran Kooperatif pada siswa yang mempunyai kemampuan motorik tinggi

Berkaitan dengan penjelasan diatas, maka dalam penelitian ini yang akan mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran adalah kelompok siswa yang memiliki tingkat kemampuan motorik tinggi dan kelompok siswa yang memiliki tingkat kemampuan motorik rendah terhadap hasil belajar sepakbola.

Berikut adalah gambar desain penelitian berdasarkan jumlah kelompok kecil pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2

Komposisi Pengelompokan Sampel Eksperimen

Kemampuan motorik	Model pembelajaran		Jumlah
	TGfU	Kooperatif	
Tinggi	12 orang	12 orang	24 orang
Rendah	12 orang	12 orang	24 orang
Total	24 orang	24 orang	48 orang

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan 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 Arikunto (2002, hlm. 3) sebagai berikut:

Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua factor 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, Lebih jelas lagi Hyllegard (1996, hlm. 43) adalah : *“The goal of experimental research is to explore and understand cause and effect relationship and based the manipulation and measurement of variables”*. Jadi eksperimen adalah suatu cara untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat antara dua variable atau lebih yang akan diselidiki.

McMillan & Schumacer (1989) dalam Creswell (1994, hlm. 117) mengungkapkan: *‘An experiment tests cause-and-effect relationships in which the researcher randomly assigns subjects to groups. The researcher manipulates one or more independent variables and determines whether these manipulations cause an outcome.’*

Maksudnya hubungan tes percobaan dengan metode sebab akibat dimana peneliti secara acak memberikan tugas kepada kelompok-kelompok. Peneliti memanipulasi satu variabel atau lebih dan menentukan apakah manipulasi ini menyebabkan suatu hasil. Berdasarkan ke tiga pendapat di atas, penelitian eksperimen adalah penelitian yang paling meyakinkan tentang variabel yang diteliti, karena dalam penelitian eksperimen peneliti memberikan perhatian serta kontrol penuh terhadap variabel yang dimanipulasi.

D. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Penelitian ini secara oprasional terdiri dari variabel bebas (independen), variabel atribut, dan variabel terikat (dependen). Variabel bebas adalah variabel yang diberi perlakuan, yaitu Model pembelajaran yang terdiri dari (a) TGfU, (b) dan Kooperatif. Variabel atribut (variabel bebas skunder yang tidak dimanipulasi) adalah kemampuan motorik siswa yang terdiri dari ; (a) kemampuan motorik tinggi, dan (b) kemampuan motorik rendah. Sedangkan variable terikatnya adalah hasil belajar keterampilan dasar sepakbola.

2. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi penafsiran yang keliru, akan penulis paparkan secara lebih oprasional menyangkut hal-hal penting sebagai berikut:

Luqman Hakim, 2016

PENGARUH PEMBELAJARAN TGFU DAN KOOPERATIF TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN DASAR SEPAKBOLA DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK TINGGI DAN KEMAMPUAN MOTORIK RENDAH

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

- a. Model Pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran, menurut Husdarta dan Yudha (2000, hlm. 35)
- b. Model pembelajaran TGfU Menurut Metzler (2000, hlm. 340) yaitu model permainan taktis cerdas menggunakan minat siswa dalam struktur permainan untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktis yang diperlukan untuk kinerja game yang kompeten.
- c. Model Pembelajaran Kooperatif menurut Dini Rosdiani (2012, hlm. 6) model pembelajaran Kooperatif merupakan model pembelajaran yang lebih berpusat pada guru dan lebih mengutamakan strategi pembelajaran efektif guna memperluas informasi materi ajar.
- d. Kemampuan Motorik merupakan keadaan segera dari seseorang untuk menampilkan berbagai variasi keterampilan gerak, khususnya dalam kegiatan olahraga, sedangkan keterampilan mengacu secara khusus pada tugas tertentu serta dicapai dengan adanya latihan serta pengalaman. Robert. N. Singer (1980, hlm. 183).
- e. Hasil belajar menurut Lutan (1998), yaitu “perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat kegiatan belajar, dari kegiatan yang tidak terbiasa atau yang sifatnya baru bagi seseorang atau sekelompok subyek”.
- f. Permainan Sepakbola Menurut Muhajir (2005, hlm. 2) adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara menyepak bola kian-kemari yang diperebutkan oleh para pemain dengan tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola.
- g. Hasil belajar keterampilan dasar sepakbola
 Hasil belajar yang akan diukur dalam penelitian ini adalah keterampilan dasar permainan sepakbola yaitu *passing-stopping* dan *dribbling*. Sepakbola merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran penjas di tingkat SMP. Sepakbola merupakan permainan tim, yang masing-masing tim terdiri dari 11 pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Keterampilan dasar dalam permainan sepakbola terdiri dari: *passing-stopping*, *dribbling*, *shootning*, dan *heading*.

Passing-stopping merupakan kemampuan untuk mengumpan kepada teman dengan menggunakan kaki bagian dalam dan luar, serta kemampuan untuk menahan atau mengontrol bola. Sedangkan *dribbling* adalah kemampuan seseorang dalam menggiring bola dengan kedua kakinya (kaki bagian dalam, punggung atau luar) bertujuan untuk melewati hadangan lawan.

E. Instrumen Penelitian

Dalam proses pengumpulan data, diperlukan alat yang disebut instrumen. Pemilihan instrumen penelitian yang tepat sangat diperlukan agar lebih mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu tes kemampuan motorik dan tes keterampilan dasar sepakbola.

Menurut Sugiyono (2010, hlm. 147), instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. pada waktu peneliti menggunakan sesuatu metode.

1. Tes Kemampuan Motorik

Dalam mengukur tes kemampuan motorik siswa peneliti menggunakan jenis *tes general motor ability* yaitu *borrow motor ability test*. *Borrow motor ability test* merupakan sebuah batre tes yang terdiri dari 6 butir tes, untuk mengukur kemampuan motorik ada beberapa aspek yang harus di tes seperti yang dikemukakan Nurhasan (2007, hlm. 130) bahwa, “tes ini terdiri dari beberapa butir tes diantaranya ialah standing broad jump, soft ball throw, zig-zag run, wall pass, medicine ball put dan lari 50m”.

Tes motor ability terdiri dari beberapa jenis butir tes yang mengukur mengenai aspek kecepatan, daya, kelincahan, koordinasi mata dan tangan, dan keseimbangan. Disamping itu kadang-kadang terdapat butir-butir tes yang mengukur aspek kekuatan dan endurance.

Tujuan dari *tes general motor ability* ini bertujuan untuk membuat klasifikasi, bimbingan dan penentuan prestasi. *Borrow motor ability test* adalah test yang dapat digunakan untuk level siswa menengah pertama sampai level

Luqman Hakim, 2016

PENGARUH PEMBELAJARAN TGFU DAN KOOPERATIF TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN DASAR SEPAKBOLA DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK TINGGI DAN KEMAMPUAN MOTORIK RENDAH

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

mahasiswa. Dilihat dari tujuan dan level tesnya maka penulis mengambil kesimpulan bahwa *motor ability test* relevan jika digunakan sebagai instrumen penelitian mengingat tujuan serta populasi dari penelitian ini. Adapun butir tes yang akan diberikan kepada siswa adalah:

a. *Standing Broad Jump*

Tujuan : mengukur komponen power otot tungkai.

Alat/ fasilitas : pita ukuran, bak pasir/ matras, bendera juri.

Pelaksanaan : orang coba berdiri pada papan tolak dengan lutut ditekuk sampai membentuk sudut 45° kedua lengan lurus kebelakang kemudian orang coba menolak kedepan dengan kedua kaki. Orang coba diberi kesempatan 3 kali percobaan.

b. *Soft Ball Throw*

Tujuan : mengukur power lengan

Alat/ fasilitas : bola soft ball, pita pengukur

Pelaksanaan : subjek melempar bola soft ball sejauh mungkin di belakang garis batas. Subjek diberi kesempatan 3 kali lemparan.

c. *Zigzag run*

Tujuan : mengukur kelicahan gerak.

Alat/fasilitas : diagram, tonggak pemancang dan stopwatch.

Pelaksanaan : testee berdiri dibelakang garis start, setelah ada aba – aba "ya",

Ia Lari secepat mungkin mengikkuti arah panah dalam diagram lapangan sampai, melewati garis finish. Tester diberi kesempatan melakukan tes tiga kali dan dinyatakan gagal apabila pada saat berlari, menjatuhkan tongkat pancang atau tidak sesuai dengan arah diagram lapangan.

d. *Wall pass*

Tujuan : untuk mengukur koordinasi mata dan tangan.

Alat/fasilitas : dinding rata, bola basket dan stopwatch.

Pelaksanaan : Subyek berdiri dibelakang garis batas sambil memegang bola dengan kedua tangan didepan dada. Setelah ada aba – aba " ya ", ia segera melakukan gerakan lempar tangkap bola kedinding selama 15 detik.

e. *Medicine Ball- Put*

Luqman Hakim, 2016

PENGARUH PEMBELAJARAN TGFU DAN KOOPERATIF TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN DASAR SEPAKBOLA DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK TINGGI DAN KEMAMPUAN MOTORIK RENDAH

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

Tujuan : mengukur power otot lengan.

Alat/fasilitas : bola medicine

Pelaksanaan : subjek berdiri dibelakang garis batas sambil memegang bola didepan dada dengan posisi badan condong 45 drajat. Kemudian bola didorong kedepan secepat dan sekuat mungkin sebanyak tiga kali lemparan masing- masing selama 15 detik.

f. Lari 50 meter

Tujuan : mengukur kecepatan

Alat/ fasilitas : stop watch, lintasan yang berjarak 50 meter.

Pelaksanaan : subjek lari secepat mungkin dengan menempuh jarak 50 meter subjek diberi kesempatan melakukan tes ini hanya satu kali.

Johnson dan Nelson (1996) dalam modultes pengukuran olahraga Nurhasan (2007, hlm. 207) mengemukakan bahwa: setelah semua tes kemampuan motorik dilaksanakan kemudian dihitung keseluruhan (*batre*) skor dengan menggunakan rumus (General Motor Ability Scoring), yaitu: 2,2 (*standing broad jump*) + 1,6 (*softball throw*) + 1,6 (*zig- zag ran*) + 1,3 (*wall pas*) + 1,2 (*medicine ball put*) + lari cepat 50 meter.

2. Tes Kemampuan Dasar Sepakbola

Tes dan pengukuran yang dilakukan oleh masing-masing cabang olahraga yang satu dengan olahraga yang lain berbeda, hal ini dikarenakan tes dan pengukuran disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing cabang olahraga. Walaupun tes tersebut belum dapat menggambarkan kebutuhan yang sebenarnya atau secara keseluruhan, tetapi tes tersebut sudah dapat menggambarkan kemampuan keterampilan gerak dasar seorang pemain.

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes keterampilan dasar bermain sepakbola menurut Nurhasan (2001, hlm. 157-163), adapun petunjuk pelaksanaan tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan dasar bermain sepakbola dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Tes sepak dan Tahan Bola (*Passing* dan *Stopping*)

Tujuan: mengukur keterampilan menyepak dan menahan bola.

Alat yang digunakan:

1. Bola

Luqman Hakim, 2016

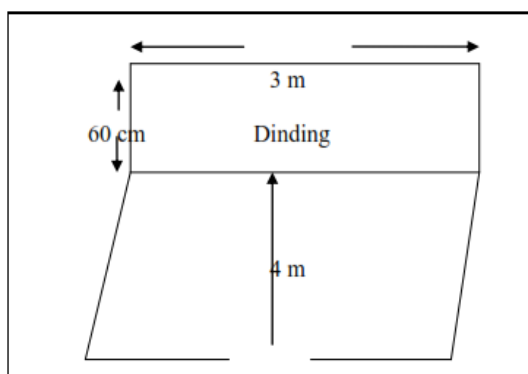
PENGARUH PEMBELAJARAN TGFU DAN KOOPERATIF TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN DASAR SEPAKBOLA DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK TINGGI DAN KEMAMPUAN MOTORIK RENDAH

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

2. *Stop watch*
3. Dinding / sasaran (ukuran 3 m x 60 cm)
4. *Cones*

Petunjuk Pelaksanaan:

- 1) Untuk gerakan awal testi berdiri di belakang garis tembak yang berjarak 4 meter dari dinding atau sasaran dengan posisi kaki kanan atau kaki kiri siap mengarahkan bola ke dinding sesuai dengan kebiasaan pemain.
- 2) Pada aba-aba "ya", testi mengarahkan bola ke dinding atau sasaran dan mulai menyepak bola menggunakan kaki bagian dalam, bola pantulannya ditahan kembali menggunakan kaki bagian dalam dibelakang garis tembak. Selanjutnya dengan kaki yang berbeda bola disepak ke arah yang sama seperti sepakan pertama.
- 3) Lakukan tugas ini secara bergantian dengan kaki kiri dan kanan selama 30 detik.
- 4) Dalam tes ini sangat ditekankan konsentrasi dan perasaan dalam menyepak dan menahan bola oleh setiap pemain.
- 5) Apabila bola keluar dari daerah sepak, maka testi menggunakan bola cadangan yang telah disediakan.
- 6) Untuk meminimalkan kesalahan dalam mengitung maka siswa yang melakukan tes dihitung oleh siswa lain dan dilakukan secara bergantian.



Gambar 3.1
Bentuk Lapangan Untuk Tes Passing dan Stopping
Sumber: Nurhasan (2001, hlm. 158)

Gerakan dalam tes ini dinyatakan gagal apabila:

- a. Bola ditahan atau disepak di depan garis sepak pada setiap kali menyepak bola.
- b. Bola ditahan dan disepak hanya dengan satu kaki saja.

Skor:

Jumlah menyepak dan menahan bola secara sah selama 30 detik. Hitungan 1, diperoleh dari satu kali kegiatan menendang dan menahan bola.

- b. Tes Menggiring Bola (*Dribbling*)

Tujuan: Mengukur keterampilan menggiring bola dengan kaki secara cepat disertai perubahan arah.

Alat yang digunakan:

- a. Bola
- b. *Stop watch*
- c. *Cones*

Petunjuk pelaksanaan:

- 1) Pada aba-aba "siap". Testi berdiri di belakang garis star dengan bola dalam penguasaan kakinya.
- 2) Pada aba-aba "ya", testi mulai menggiring bola ke arah kiri melewati rintangan pertama dan berikutnya menuju rintangan berikutnya sesuai dengan arah panah yang telah ditetapkan sampai melewati garis finish.
- 3) Bila arah salah dalam menggiring bola ia harus memperbaikinya tanpa menggunakan anggota badan selain kaki di tempat kesalahan terjadi dan selama itu pula stop watch tetap berjalan.
- 4) Bola digiring oleh kaki kanan dan kaki kiri secara bergantian, atau paling tidak salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan.
- 5) Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila:
 - a) Testi menggiring bola hanya dengan menggunakan satu kaki saja.
 - b) Testi menggiring bola tidak sesuai dengan arah panah.
 - c) Testi menggunakan anggota badan lainnya selain kaki, untuk menggiring bola.

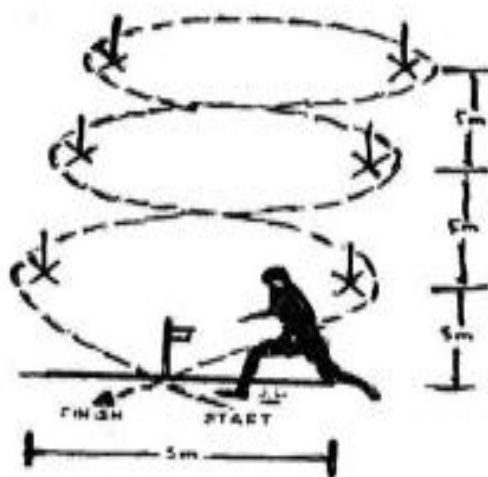
Skor:

Waktu yang ditempuh oleh testi mulai dari aba-aba "ya" sampai ia melewati garis finish. Waktu dicatat sampai sepersepuluh detik.

Luqman Hakim, 2016

PENGARUH PEMBELAJARAN TGFU DAN KOOPERATIF TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN DASAR SEPAKBOLA DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK TINGGI DAN KEMAMPUAN MOTORIK RENDAH

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



Gambar 3.2
Bentuk Lapangan Untuk Tes *Dribbling*
Sumber: Nurhasan (2001, hlm. 157-161)

F. Analisis Data

Untuk mendapatkan data mengenai keterampilan siswa SMP Muhamadiyah, maka diperlukan alat pengumpul data. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik tes dan pengukuran instrumen tes. Instrumen tes yang dipakai harus yang baik dan tingkat validitas serta reliabilitasnya juga terjamin.

Suatu alat ukur dikatakan valid, apabila alat ukur tersebut betul-betul mengukur apa yang hendak diukur. Nurhasan (2000, hlm. 26) mengatakan bahwa: “Tes yang valid adalah tes yang mengukur apa yang hendak diukur. Suatu pengukuran dapat dikatakan valid, bila alat pengukuran atau tes benar-benar tepat untuk mengukur apa yang hendak diukur dan sesuai dengan gejala yang diukurnya.” Jadi validitas alat ukur akan mungkin terjadi apabila alat ukur itu tetap mengukur variable-variabel yang diteliti.

Suatu alat ukur dikatakan reliabel (terandal), apabila alat ukur tersebut mempunyai derajat keajegan. Nurhasan (2000, hlm. 30) mengatakan bahwa: ”Keterandalan ini menggambarkan derajat keajegan, atau konsistensi hasil pengukuran.” Jadi reliability alat ukur akan mungkin terjadi apabila meskipun dilakukan pengukuran yang berulang-ulang dengan memakai alat ukur yang sama, objek dan subjek yang sama hasilnya akan tetap atau relatif sama.

Setelah data keterampilan dasar sepakbola terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data tersebut menggunakan *Software Computer Statistical Product and Service Solution (SPSS)*.