

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam setiap penelitian diperlukan suatu metode. Penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitiannya. Hal ini berarti metode penelitian mempunyai kedudukan yang penting dalam pelaksanaan pengumpulan dan analisis data.

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2015, hlm. 6):

“Metode penelitian Pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan”.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sugiyono (2015, hlm. 107) mengungkapkan “Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Metode eksperimen yang penulis lakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh pendekatan bermain terhadap keterampilan bermain pada cabang olahraga futsal.

Dalam rangka memperoleh data yang akurat maka penulis melakukan tes dan pengukuran. Seperti yang dikatakan Nurhasan (2013, hlm. 3), tes merupakan suatu alat ukur yang dapat digunakan untuk memperoleh data/informasi, sedangkan pengukuran adalah proses untuk memperoleh data/informasi dari individu atau obyek. Dalam penelitian ini pengukuran dilakukan dua kali yaitu

pada awal dan akhir penelitian untuk mengetahui pengaruh pendekatan bermain terhadap keterampilan bermain pada cabang olahraga futsal.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Sugiyono (2015, hlm. 117) mengatakan bahwa : “Wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Sesuai dengan pernyataan Sugiyono di atas maka populasi adalah sekumpulan unsur yang akan diteliti, seperti sekumpulan individu, sekumpulan keluarga, dan sekumpulan unsur lainnya. Dari sekumpulan unsur tersebut diharapkan akan memperoleh informasi yang dapat memecahkan masalah penelitian. Dalam penelitian ini target populasinya yaitu seluruh anggota ekstrakurikuler futsal kelas 7 SMPN 1 Lembang yang berjumlah 20 Orang.

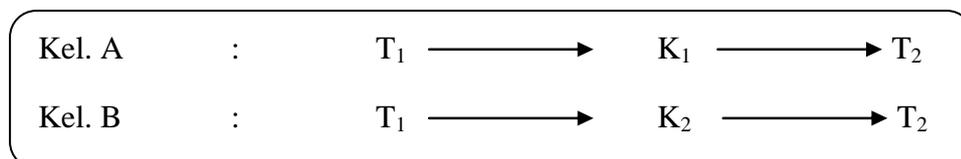
Adapun pertimbangan dari peneliti untuk menentukan populasi adalah karena di Ekstrakurikuler Futsal tersebut selalu menerapkan dan menekankan latihan teknik dasar dan strategi dalam setiap pelatihan futsal.

b. Sampel

Teknik pengambilan sampel adalah menggunakan *total sampling*. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas berupa latihan teknik dasar mendrinle bola melalui pendekatan bermain (X) dan Variabel terikat berupa hasil keterampilan bermain (Y). Menurut Sugiyono (2015, hlm. 124) “*Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil”. Dari pendapat tersebut karena jumlah populasi kurang dari 30 orang maka dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang dilakukan yaitu menggunakan teknik *sampling jenuh/total sampling*. Sehingga dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel semua populasi yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMPN 1 Lembang dimana semua anggota berjumlah 20 orang.

C. Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian perlu adanya desain penelitian yang sesuai dengan variabel-variabel yang terkandung dalam tujuan dan hipotesis penelitian untuk diuji kebenarannya. Menurut Arikunto (2006, hlm. 51) mengemukakan bahwa, “Desain penelitian adalah rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti, sebagai ancar-ancar kegiatan, yang akan dilaksanakan”. Fokus penelitian yang akan diteliti adalah pengaruh metode pendekatan bermain terhadap hasil keterampilan bermain pada cabang olahraga futsal. Dalam penelitian ini yang peneliti teliti adalah dengan penelitian eksperimen kuantitatif yang akan menyelidiki ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah pendekatan bermain dan variabel terikatnya (Y) adalah hasil keterampilan bermain futsal. Sebagai gambaran berikut adalah bentuk desain penelitian yang digunakan adalah desain *pre-test-post-test control group design*:



Gambar 3.1

Desain Penelitian

Sumber: (Sugiyono, 2015, hlm. 112)

Keterangan:

Kel. A = Kelompok Eksperimen

Kel. B = Kelompok Kontrol

T₁ = *Pre-test* (tes awal)

T₂ = *Post-test* (tes akhir)

Mochamad Andri Yogaswara, 2016

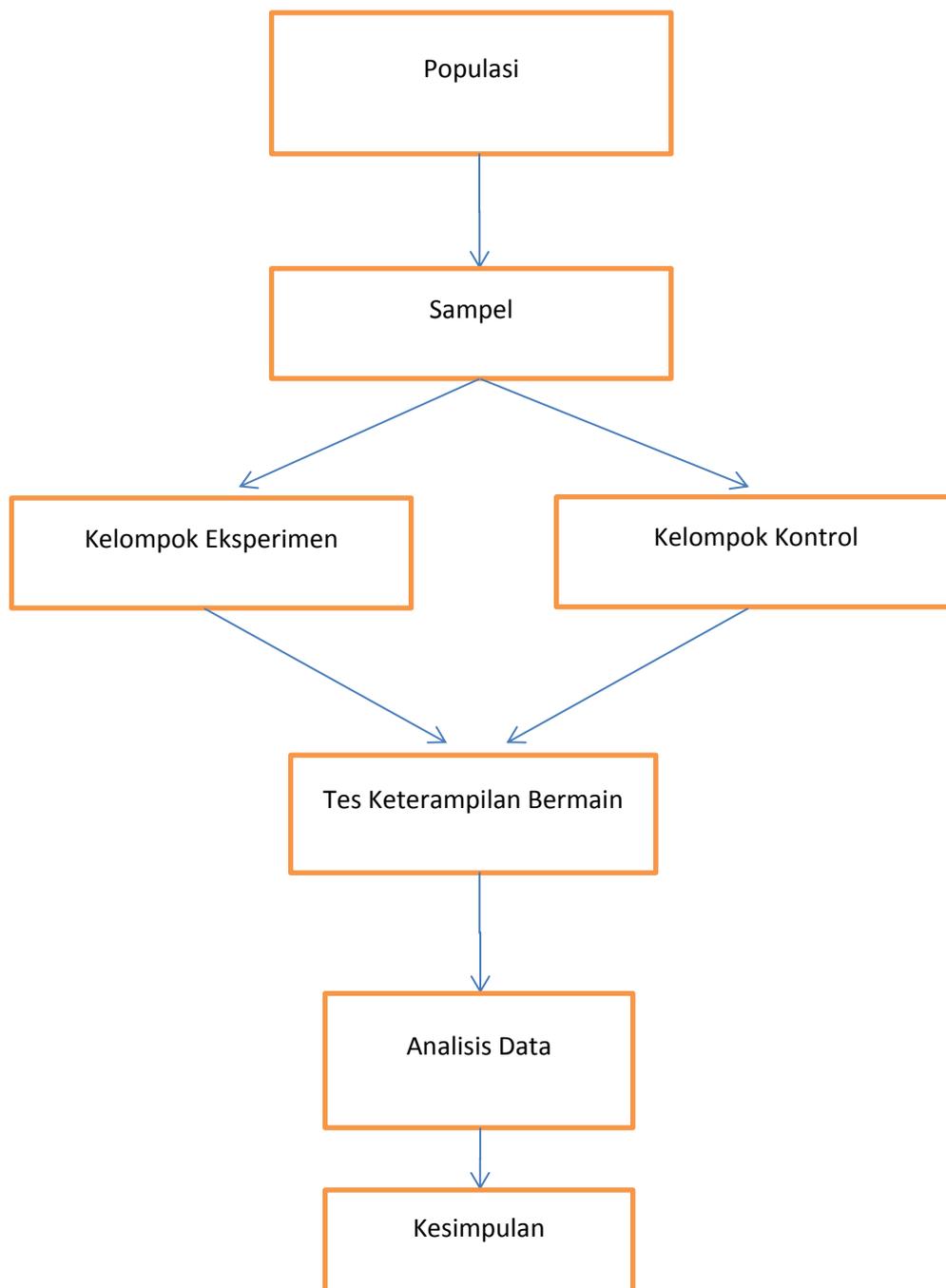
PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL PADA SISWA KELAS 7 SMPN 1 LEMBANG

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

K_1 = Diberikan perlakuan pendekatan bermain

K_2 = Tidak diberikan perlakuan pendekatan bermain

Dalam memudahkan proses penelitian ini, selanjutnya peneliti menyusun langkah-langkah penelitian sebagai pengembangan dari desain penelitian yang telah peneliti buat. Adapun langkah-langkah penelitian tersebut dapat peneliti gambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian

D. Instrumen Penelitian

a. Tes Dribbling Bola (*Futsal*)

Lembar observasi merupakan alat pengamatan yang di gunakan untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembaran observasi berfungsi juga sebagai bahan refleksi pembelajaran berikutnya. Observasi dilakukan dengan rekan-rekan, dengan guru mata pelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan lembar observasi sebagai pedomannya, yang dilakukan secara terus menerus dalam setiap siklus.

Menurut Oslin, dkk (dalam Memmert dan Harvey 2008, hlm. 221) mengembangkan GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai. Dari pendapat di atas jelas bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. Guru bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan. Guru melakukan penilaian tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian :

Komponen penampilan bermain	Kriteria
1. Keputusan yang di ambil (<i>Decision marking</i>)	Dribbling <ul style="list-style-type: none"> • Tidak terburu-buru dalam melakukan dribbling • Pemain mendribbling bola kearah yang tidak ada lawan • Pemain melakukan gerakan tipu pada saat berhadapan dengan lawan
2. Melaksanakan keterampilan (<i>skill execution</i>)	Dribbling <ul style="list-style-type: none"> • Pemain mengusahakan bola terus

Mochamad Andri Yogaswara, 2016

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL PADA SISWA KELAS 7 SMPN 1 LEMBANG

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

	<p>ada di dekat kaki</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemain mendribbling dengan kepala tegak dan memusatkan perhatian pada bola dan lawan • Tidak menendang bola terlalu keras
3. Memberi dukungan (<i>support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • pemain mendampingi teman yang sedang mendribbling bola

Tabel 3.1

Format penilaian GPAI

Sumber griffin, mitchell, dan oslin (1997:2003) *Game Performance Assesment*

Instrumen (GPAI)

No	Nama	<i>Decision marking</i>			<i>Skill execution</i>			<i>Support</i>	Jumlah
		A	B	C	D	E	F	G	
Jumlah									
Rata-rata nilai									
Persentase									

Keterangan :

A = tidak terburu-buru dalam melakukan dribbling

B = pemain mendribbling kearah yang tidak ada lawan

C = pemain melakukan gerakan tipu pada saat berhadapan dengan lawan

D = pemain mengusahakan bola terus ada di dekat kaki

E = pemain mendribbling dengan kepala tegak dan memusatkan perhatian pada bola dan lawan

F = tidak menendang bola terlalu keras

Mochamad Andri Yogaswara, 2016

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL PADA SISWA KELAS 7 SMPN 1 LEMBANG

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

G = pemain mendampingi teman yang sedang mendribbling bola

No	Penilaian	Keterangan
1	5	Sangat efektif
2	4	Efektif
3	3	Cukup efektif
4	2	Tidak efektif
5	1	Sangat tidak efektif

Keterangan :

- Nilai 5 (Sangat Efektif) : Pelaksanaan gerakan sempurna dan terkontrol
- Nilai 4 (Efektif) : Terdapat kesalahan dalam bentuk yang sangat kecil
- Nilai 3 (Cukup Efektif) : Terdapat banyak kesalahan tetapi masih dapat terkontrol
- Nilai 2 (Tidak Efektif) : Terdapat banyak kesalahan dan tidak terkontrol
- Nilai 1 (Sangat Tidak Efektif) : Tidak mampu melakukan gerakan

E. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di lapangan upacara SMPN 1 Lembang Jl. Raya Lembang No. 357 Lembang. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah anggota kelas 7 Ekstrakurikuler Futsal SMPN 1 Lembang. Waktu penelitian dari tanggal 27 Juli 2016 sampai dengan 04 Oktober 2016 dengan perlakuan eksperimen selama 16 kali pertemuan dengan frekuensi pertemuan tiga kali dalam seminggu. Mengenai jangka waktu latihan menurut Kosasih, (1995, hlm.28) mengatakan bahwa “Latihan tiga kali setiap minggu, agar tidak terjadi kelelahan

yang kronis. Selain itu Bumpa (1990, hlm. 86) mengatakan bahwa ‘‘Siswa (atlet) berlatih 3 kali dalam seminggu, tergantung dari keterlibatannya dalam olahraga’’. Adapun lama latihan yang diperlukan adalah selama lima minggu atau lebih. Dengan pelatihan yang diberikan tiga kali dalam seminggu secara teratur akan mengalami peningkatan yang berarti. Berikut adalah urutan jadwal pertemuan selama seminggu:

1. Rabu, Pukul 15.30-17.30 WIB
2. Sabtu, Pukul 15.30-17.30 WIB
3. Minggu, Pukul 15.30-17.30 WIB

Pre test dilaksanakan pada tanggal 27 Juli 2016 dimaksudkan untuk mengetahui hasil keterampilan bermain futsal ekstrakurikuler SMPN 1 Lembang. Sedangkan *post test* dilaksanakan pada tanggal 04 Oktober 2016. Untuk memudahkan penyusunan program latihan dapat dilihat pada lampiran. Kemudian untuk latihan dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu pemanasan, latihan inti dan pendinginan. Berikut uraian dari tiga tahap latihan di atas :

1. Pemanasan

Sebelum melakukan latihan, sampel diberikan waktu untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu, hal ini berkenaan dengan mempersiapkan kondisi tubuh sampel agar nantinya melakukan latihan/*treatment* sampel telah siap secara utuh. Latihan pemanasan yang diberikan berupa peregangan statis, yaitu meregangkan secara sistematis anggota tubuh yang dimulai dari bagian atas sampai bagian bawah atau sebaliknya. Selanjutnya diberikan peregangan dinamis, yaitu gerakan berupa mengejutkan bagian otot dan sendi yang dominan digunakan dalam latihan.

2. Latihan inti

Latihan inti yang diberikan oleh peneliti adalah pelatihan teknik dasar mendribble bola yang sudah disusun secara sistematis dengan variasi latihan setiap pertemuannya. Pelaksanaan dilakukan di lapangan upacara SMPN 1 Lembang.

3. Pendinginan

Setelah sampel melakukan latihan inti, peneliti memberikan penenangan yang bertujuan untuk mengurangi resiko cedera karena faktor kelelahan otot akibat latihan.

F. Prosedur Pengolahan Data

Data yang diambil dari hasil pengukuran baik pada tes awal maupun tes akhir, diolah secara statistik agar memiliki makna. Langkah-langkah pengolahan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Data yang telah diperoleh dari hasil pengesanan dan pengukuran, kemudian diolah secermat mungkin dengan menggunakan statistik yang sesuai, agar dapat menguji hipotesis dan memberikan kesimpulan yang tepat.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam pengolahan ini adalah:

1. Menghitung nilai rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum x^1}{n}$$

\bar{x} = Nilai rata-rata yang dicari

\sum_{xi} = Jumlah skor yang didapat

n = Banyak sampel

2. Menghitung simpangan baku

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_1 - \bar{X})^2}{n}}$$

Arti tanda-tanda tersebut adalah :

S = Standar deviasi yang dicari

Σ = Jumlah dari

X_1 = Nilai skor sample

Mochamad Andri Yogaswara, 2016

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL PADA SISWA KELAS 7 SMPN 1 LEMBANG

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

\bar{X} = Nilai rata-rata

N = Banyak sampel

3. Uji normalitas

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data dari hasil pengukuran tersebut normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji normalitas Liliefors. Rumus yang digunakan sebagai berikut :

- a. Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan rumus:

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

Dengan X = Rata-rata sampel

S = Simpangan baku sampel

\bar{X} = Nilai skor sampel

- b. Untuk setiap bilangan menggunakan data distribusi normal baku, kemudian hitung peluang.

$$F(Z_i) = P = (Z \leq Z_i)$$

- c. Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi dinyatakan lah $S(Z_i)$, maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \leq Z_i}{n}$$

- d. Hitung selisih $F(Z_i) - F(S_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Sebutlah harga terbesar ini L_0 dengan nilai kritis L yang diambil dari tabel taraf nyata yang dipilih.

- 1) Hipotesis ditolak apabila $L_0 > L$ tabel

adalah populasi berdistribusi tidak normal.

2) Hipotesis diterima apabila $L_o < L \text{ tabel}$

Kesimpulan adalah populasi berdistribusi normal.

4. Uji homogenitas

Bertujuan untuk mengetahui apakah kedua variabel tersebut mempunyai kemampuan awal dan akhir yang sama atau tidak. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{S^2(\text{Varian} - \text{terbesar})}{S^2(\text{Varian} - \text{terkecil})}$$

Keterangan F = Homogenitas yang dicari.

Dengan kriteria, tolak H_o jika $F > F_{1/2 \alpha} (VI, V2)$ didapat dari daftar distribusi F dengan peluang $1/2 \alpha$ dan dk (VI, V2) masing-masing kedua kelompok tersebut apabila $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$.

5. Uji perkembangan hasil latihan masing-masing kelompok

Uji perkembangan hasil latihan masing-masing antara kelompok metode pendekatan bermain dengan kelompok kontrol. Pendekatan statistiknya yaitu:

$$t = \frac{\bar{B}}{SB\sqrt{n}}$$

\bar{B} = nilai rata-rata beda

SB = simpangan baku beda

n = banyak sampel

Kriteria : Tolak hipotesis (H_o) jika : $t \geq t \text{ tabel} (1 - \alpha)$, dengan $dk = n - 1$, dalam hal lain hipotesis (H_o) diterima.

6. Uji signifikansi hasil latihan antara kelompok metode pendekatan bermain dengan kelompok *control*.

Uji signifikansi dilakukan, untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang nyata hasil latihan antara kelompok metode latihan koordinasi mata dan tangan dengan kelompok *control*. Berdasarkan pernyataan tersebut maka penulis mengutip teori dari Sudjana (1992, hlm. 239), dengan rumus :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

\bar{x}_1 = Nilai rata-rata satu

\bar{x}_2 = Nilai rata-rata dua

S = Simpangan baku beda

n1 = Banyak sampel satu

n2 = Banyak sampel dua

$$S = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Kriteria : Tolak hipotesis (H_0) jika : $t \geq t$ tabel $(1 - \alpha)$, dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$, dalam hal lain hipotesis (H_0) diterima.

7. Analisis Data Indeks Gain

Menghitung data Indeks Gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan keterampilan bermain futsal siswa sebelum dan sesudah pemberian metode pendekatan. Kemudian dilakukan perhitungan indeks gain untuk mengetahui kualitas peningkatann kemampuan keterampilan bermain futsal pada dua kelas.

Gain dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Gain} = \text{skor postes} - \text{skor pretes}$$

Indeks Gain adalah gain ternormalisasi yang dihitung dengan menggunakan rumus menurut Metlzer (Wulandari, 2010:22) sebagai berikut:

Mochamad Andri Yogaswara, 2016

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL PADA SISWA KELAS 7 SMPN 1 LEMBANG

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

$$\text{Indeks Gain (N-g)} = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretes}}$$

Perolehan indeks gain setiap siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian diinterpretasikan berdasarkan klarifikasi menurut Hake (Wulandari, 2012:22) seperti pada Tabel 3.9 berikut:

Tabel 3.2
Kriteria Indeks Gain

Indeks Gain (g)	Kriteria
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$g \leq 0,30$	Rendah