

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang dipilih untuk menyelesaikan masalah penelitian sesuai dengan tujuan penelitian yaitu metode penelitian eksperimen. Nazir (2003, hlm. 221) menjelaskan bahwa "eksperimen adalah observasi kondisi di bawah kondisi buatan (*artificial condition*) di mana kondisi tersebut dibuat dan diatur peneliti". Sunaryadi (2003, hlm. 5) menjelaskan bahwa "Metode eksperimen adalah salah satu tipe penelitian yang berusaha secara langsung memberikan pengaruh terhadap sebuah variabel tertentu dan satu-satunya tipe penelitian yang dapat menguji hipotesa tentang hubungan sebab akibat (*cause and-effect relationships*)".

Alasan peneliti memilih metode eksperimen yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode bermain terhadap minat berlatih siswa Sekolah Sepakbola Putera Samudera.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sumber data penelitian. Populasi dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan masalah penelitian yaitu masalah minat berlatih. Menurut Arikunto (2006, hlm. 130) "Populasi adalah keseluruhan objek penelitian". Penjelasan mengenai definisi populasi dijelaskan juga menurut Lutan dkk (2007, hlm. 82) menjelaskan bahwa "Populasi adalah sekelompok subyek yang diperlukan oleh peneliti, yaitu kelompok dimana peneliti ingin mengeneralisikan temuan penelitiannya".

Berdasarkan pembahasan mengenai populasi di atas maka ditetapkan populasi dalam penelitian ini adalah anggota SSB Putera Samudera KU 10-15 tahun.

2. Sampel

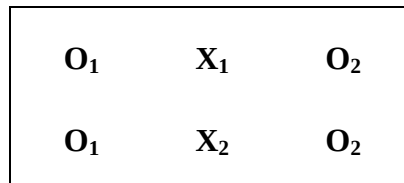
Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi sebagai sumber informasi/data. Sampel yang akan diambil sebagai percobaan harus diperhatikan. Sugiyono (2010, hlm. 81) menjelaskan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Penjelasan mengenai sampel dipaparkan pula oleh Lutan dkk (2007, hlm. 80) yang menjelaskan bahwa “Sampel adalah kelompok yang digunakan dalam penelitian dimana data/informasi itu diperoleh”.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik purposive sampel atau sampel yang mewakili populasi representatif terhadap informasi yang diberikan. Sehingga peneliti mengambil sampel dari anggota SSB Putera samudera KU 10-15 tahun sebanyak 48 orang. Dengan sampel dibagi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tujuan dari pengambilan sampel adalah untuk memilih responden untuk mewakili populasinya. Oleh karena itu penulis memilih sampel yang berpartisipasi aktif dalam pelatihan. Sampel dalam penelitian anggota SSB Putera Samudera usia 10-15 tahun yang berjumlah 48 orang. Dengan pertimbangan kemampuan dan karakteristik bermain sepakbola yang hampir sama, kondisi psikologis yang sama dikarenakan jenjang umur sesuai dengan apa yang akan diberikan peneliti yaitu terkait dengan permainan serta peserta kegiatan sepakbola yang aktif dan bersedia mengikuti pelatihan sehingga dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap penelitian ini.

C. Desain Penelitian

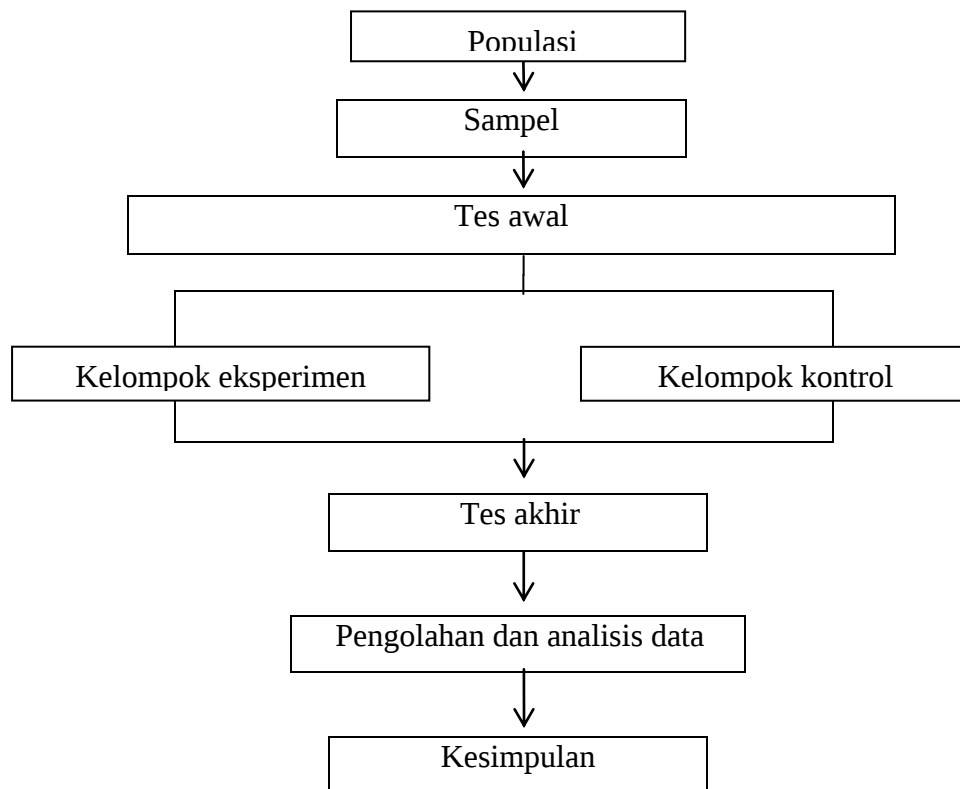
Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test and post-test control design group*, dimana kedua kelompok diberikan tes awal dan tes akhir, namun pada kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan terlebih dahulu sebelum diberlakukan tes akhir. Desain penelitian ini yaitu sebagai berikut :



Gambar 3.1
Desain penelitian
(Sugiyono, 2011. Hlm. 114)

Keterangan: O_1 = Kuesioner tingkat minat awal
 O_2 = Tingkat minat akhir
 X_1 = Kelompok eksperimen (metode bermain)
 X_2 = Kelompok kontrol (conventional)

Sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu diberikan kuesioner untuk mengetahui bagaimana minat atlet dan setelah perlakuan diberikan anggota kelompok diberikan angket minat setelah perlakuan (*Post Test*) yang sama



Gambar 3.2
Langkah-langkah penelitian

Haris Azis, 2015

PENGARUH METODE BERMAIN TERHADAP MINAT BERLATIH DALAM CABANG OLAHRAGA SEPAKBOLA
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

D. Definisi Operasional

1. Metode bermain

Metode bermain menurut tarigan (2001, hlm. 17) adalah Meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan yang sesungguhnya.

Sedangkan filosofi bermain itu sendiri menurut Subroto *et al* (2010, hlm. 8) 1)Menyediakan pengalaman gerak yang menyenangkan,2) meyediakan rasa aman secara psikologi dan social anak, 3) Menyediakan partisipasi aktif anak untuk berinteraksi dengan teman 4), memberikan kesempatan anak untuk tumbuh secara fisik, emosional, spiritual, melalui partisipasi dalam aktivitas bermain.

2. Minat

Ibrahim dan komarudin (2008, hlm. 76) menjelaskan mengenai Minat (*interst*) merupakan suatu kecenderungan untuk memusatkan perhatian atau meningkatkan aktivitas mental atau kegiatan kepada suatu objek tertentu. Minat seringkali berhubungan dengan kemampuan dan kebutuhan individu.

3. Latihan

Harsono menjelaskan bahwa (1998, hlm. 176) latihan adalah proses yang sistematis dari berlatih atau bekerja, yang dilakukan secara berulang-ulang dengan hari ke hari menambah jumlah beban latihan atau pekerjaannya.

4. Sepakbola

Sucipto, dkk (2000, hlm.7) mengatakan bahwa sepakbola adalah Permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya sebagai penjaga gawang. Permainan ini hamper seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya didaerah hukuman dengan tujuan untuk mencetak gol kegawang lawan dan berusaha mencegah agar tidak terjadi gol kegawang sendiri.

E. Teknik pengumpulan data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang berisi tentang pernyataan minat berlatih. Penggunaan kuesioner sesuai dengan metode dan desain yang digunakan dalam penelitian ini. Nurhasan (2000, hlm. 1) mengatakan “tes merupakan suatu alat yang digunakan dalam memperoleh data dari suatu objek yang akan diukur, sedangkan pengukuran adalah suatu proses untuk memperoleh data”. Pengumpulan data menggunakan teknik

1. Kuesioner sebagai instrument utama

Instrumen utama yang digunakan untuk memperoleh data adalah dengan menyebarkan Angket dengan skala likert. Angket adalah teknik pengumpulan data dan informasi dengan cara menyebarkan pernyataan secara tertulis kepada responden yang disertai dengan alternatif jawaban guna memperoleh keterangan-keterangan sehubungan dengan masalah minat.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan dan pencatatan terhadap gejala-gejala atau peristiwa-peristiwa yang terjadi di objek penelitian tetapi penulis tidak terlibat langsung dalam proses kerja serta memusatkan perhatian terhadap gejala-gejala atau peristiwa-peristiwa tertentu berdasarkan pedoman yang dibuat sesuai apa yang diamati. observasi hanya dilakukan untuk mendukung hasil kuesioner agar hasil penelitian benar-benar sesuai dengan fakta lapangan mengenai minat berlatih atlet.

3. Penyusunan kisi-kisi angket

Tujuan penyusunan kisi-kisi angket adalah untuk memudahkan penulis dalam penyusunan data penelitian. Maka dari itu penulis membuat kisi-kisi angket yang tertera pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1
Kisi-kisi AngketMinat

Haris Azis, 2015

PENGARUH METODE BERMAIN TERHADAP MINAT BERLATIH DALAM CABANG OLAHRAGA SEPAKBOLA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Variabel	Indikator	Sub indikator	Item
Minat	Psikologikal	a. Manfaat bermain bola	1,2,3
		b. Kesulitan dan kendala berlatih sepakbola	4,5,6,9,13
		c. Kesenangan berlatih sepakbola	7,12,22,23
		d. Ketertarikan olahraga sepakbola	26,27,34,36
	Situasional	a. Kemauan untuk bermain bola	15,16,17,30
		b. Kondisi dan suasana latihan	18,19,20,21,27,32
	Personal	a. Pengetahuan sepakbola	8,10,11,36
		b. Kemauan mengikuti latihan sampai selesai	24,25
		c. Kesiadaan latihan tanpa terbebani	28,31,37
		d. Kesadaran diri	14,29,35

F. Pengembangan Instrumen Penelitian

Untuk memberikan nilai terhadap jawaban yang diberikan responden atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, maka diberikan bobot nilai tertentu berdasarkan skala Likert. Sugiyono (2004, hlm. 107) mengatakan bahwa :

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang ditetapkan oleh peneliti, 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”.

Alternatif jawaban menggunakan Skala Likert yang mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, seperti pada tabel 3.2 sebagai berikut :

Haris Azis, 2015

PENGARUH METODE BERMAIN TERHADAP MINAT BERLATIH DALAM CABANG OLAHRAGA SEPAKBOLA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.2
Alternatif Jawaban dan Skor

NO	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	
		Bila Positif	Bila Negatif
1.	SS (Sangat Setuju)	5	1
2.	S (Setuju)	4	2
3.	R (Ragu-ragu)	3	3
4.	TS (Tidak Setuju)	2	4
5.	STS (Sangat Tidak Setuju)	1	5

Sumber : Metode Penelitian Sugiyono (2007)

1. Uji Validitas Instrumen data

Agar pernyataan sesuai dengan variabel minat berlatih maka pernyataan disusun dan diuji cobakan dengan sampel yang mirip. Adapun cara untuk mengetahui tingkat validitas instrumen yang telah diuji cobakan ditempuh langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Memberikan skor pada masing-masing butir pertanyaan
- b. Memberikan total skor untuk keseluruhan jumlah butir pertanyaan
- c. Menghitung skor tersebut dengan dengan SPSS 16 for windows. Adapun langkah-langkah untuk pengerjaan uji validitas menggunakan SPSS sebagai berikut :
 1. Masuk program SPSS
 2. Klik variabel view pada SPSS data editor
 3. Pada kolom Name ketik item1 sampai item 40, kemudian terakhir ketikkan skor total
 4. Pada kolom decimals angka diganti menjadi 0 untuk seluruh item
 5. Buka data view pada SPSS data editor
 6. Masukkan data yang ada pada microsoft excel, untuk skor total ketikkan skor totalnya
 7. Klik Analyze – Correlate- Bivariate
 8. Klik semua variabel dan masukkan ke kontak variabels
 9. Klik OK.

Tabel 3.3
Hasil uji validitas minat

no item	korelasi	signifikasi	r-tabel	validitas
p1	,523**	,003	0.361	valid
p2	,970**	,000	0.361	valid
p3	-,081	,672	0.361	tidak valid
p4	,653**	,000	0.361	valid
p5	,363*	,049	0.361	valid
p6	,818**	,000	0.361	valid
p7	,970**	,000	0.361	valid
p8	,751**	,000	0.361	valid
p9	,652**	,000	0.361	valid
p10	,898**	,000	0.361	valid
p11	,970**	,000	0.361	valid
p12	,875**	,000	0.361	valid
p13	,970**	,000	0.361	valid
p14	,928**	,000	0.361	valid
p15	,653**	,000	0.361	valid
p16	,629**	,000	0.361	valid
p17	,970**	,000	0.361	valid
p18	,970**	,000	0.361	valid
p19	,875**	,000	0.361	valid
p20	,970**	,000	0.361	valid
p21	,820**	,000	0.361	valid
p22	,900**	,000	0.361	valid
p23	,970**	,000	0.361	valid
p24	,690**	,000	0.361	valid
p25	,327	,078	0.361	valid
p26	,771**	,000	0.361	valid
p27	,970**	,000	0.361	valid
p28	,723**	,000	0.361	valid
p29	,970**	,000	0.361	valid
p30	,770**	,000	0.361	valid
p31	,301	,106	0.361	valid
p32	,554**	,001	0.361	valid
p33	,567**	,001	0.361	valid
p34	,970**	,000	0.361	valid
p35	,422*	,020	0.361	valid
p36	,275	,141	0.361	tidak valid
p37	,970**	,000	0.361	valid
p38	,214	,255	0.361	tidak valid
p39	,633**	,000	0.361	valid
p40	,970**	,000	0.361	valid

2. Pengujian reliabilitas Instrumen

Adapun langkah-langkah yang ditempuh untuk mengetahui reabilitas butir angket melalui program SPSS yaitu sebagai berikut:

- Masuk program SPSS
- Klik variabel view pada SPSS data editor
- Pada kolom Name ketik item1 sampai item 40, kemudian terakhir ketikkan skor total
- Pada kolom decimals angka diganti menjadi 0 untuk seluruh item

Haris Azis, 2015

PENGARUH METODE BERMAIN TERHADAP MINAT BERLATIH DALAM CABANG OLAHRAGA SEPAKBOLA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- e. Buka data view pada SPSS data editor
- f. Ketikkan data sesuai dengan variabelnya, untuk skor total ketikkan skor totalnya
- g. Klik Analyze – scale – Reliability analysis
- h. Klik semua variabel dan masukkan ke kotak variabels, kecuali total skor jangan dimasukkan.
- i. Pilih menu statistics pada kolom bagi kanan
- j. Ceklis semua yang ada pada descriptives for dan intern item
- k. Klik continue
- l. Pada kolom model, pilih “Alpha”
- m. Klik OK. Hasil output yang diperoleh dapat diringkas pada tabel 3.4

Tabel 3.4
Realibilitas angket

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	30	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,969	40

G. Pengolahan dan Analisis data

Pengolahan data dilakukan setelah data hasil penelitian diperoleh yaitu dengan perolehan hasil pre test dan post test kelompok eksperimen maupun pre test dan post test kelompok kontrol. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 20.