

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian diperlukan suatu metode yang sesuai dan dapat membantu mengungkapkan suatu permasalahan yang akan dikaji kebenarannya, penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitiannya. Hal ini berarti metode penelitian mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pelaksanaan pengumpulan dan analisis data.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Tujuan dari metode eksperimen adalah untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat dari perlakuan-perlakuan tertentu pada kelompok objek uji coba. Selain itu, penulis ingin mengetahui pengaruh pendekatan taktis terhadap penguasaan permainan sepakbola. Mengenai eksperimen Arikunto (2002:4) menjelaskan bahwa:

Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminir atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu.

Sedangkan menurut Sugiyono (2009:72) : metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian eksperimen digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimen yaitu melakukan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari perlakuan atau treatment. Selain itu juga penelitian eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki sesuatu hal atau masalah sehingga dapat diperoleh hasil dari hipotesis yang diajukan oleh

penulis. Untuk itu dalam metode eksperimen harus ada faktor yang dicobakan, dalam penelitian ini faktor yang dicobakan adalah pembelajaran menggunakan pendekatan taktis terhadap penguasaan permainan sepakbola di SDN Pasirkaliki IV Kota Bandung.

B. Populasi dan Sampel

Untuk memecahkan suatu masalah penelitian perlu adanya data atau informasi dari objek penelitian yang akan diteliti, dalam mendukung ketercapaian suatu tujuan penelitian yang penulis lakukan. Peran populasi dalam suatu penelitian sangat diperlukan untuk mendapatkan data dan informasi yang akan diteliti berdasarkan permasalahan dalam penelitian. Sugiyono (2009:80) menjelaskan bahwa yang dimaksud populasi adalah: “Wilayah generalisasi yang terdiri dari atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulannya.”

Dari pendapat tersebut, populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Pasirkaliki IV Kota Bandung sebanyak 30 orang siswa.

Mengenai sampel, Sugiyono (2009:80) menjelaskan “ sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Dalam proses pengambilan jumlah sampel, tidak ada patokan yang standar untuk dijadikan patokan dalam melakukan penelitian dari populasi yang tersedia. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampel. Menurut Sugiyono (2009:85) menjelaskan bahwa: “Sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.”

Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu siswa SDN Pasirkaliki IV Kota Bandung sebanyak 30 orang siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepakbola. Karakteristik dari sampel tersebut adalah siswa laki-laki yang berusia sekitar 10-12 tahun, pada usia itu sudah dikatakan tingkat perkembangan motoriknya sudah cukup baik.

C. Desain Penelitian dan Langkah-langkah Penelitian

1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Posttest-only Control Design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan X (pendekatan taktis) dan kelompok yang lain tidak diberikan perlakuan. Kelompok yang diberikan perlakuan tersebut kelompok eksperimen sedangkan kelompok yang tidak diberikan perlakuan disebut kelompok kontrol.

Mekanisme penelitian yang akan dilakukan tersebut digambarkan dalam tabel sebagai berikut:

R	X	R₁
S		S₂

Gambar 3.1

Posttest Control Group Design

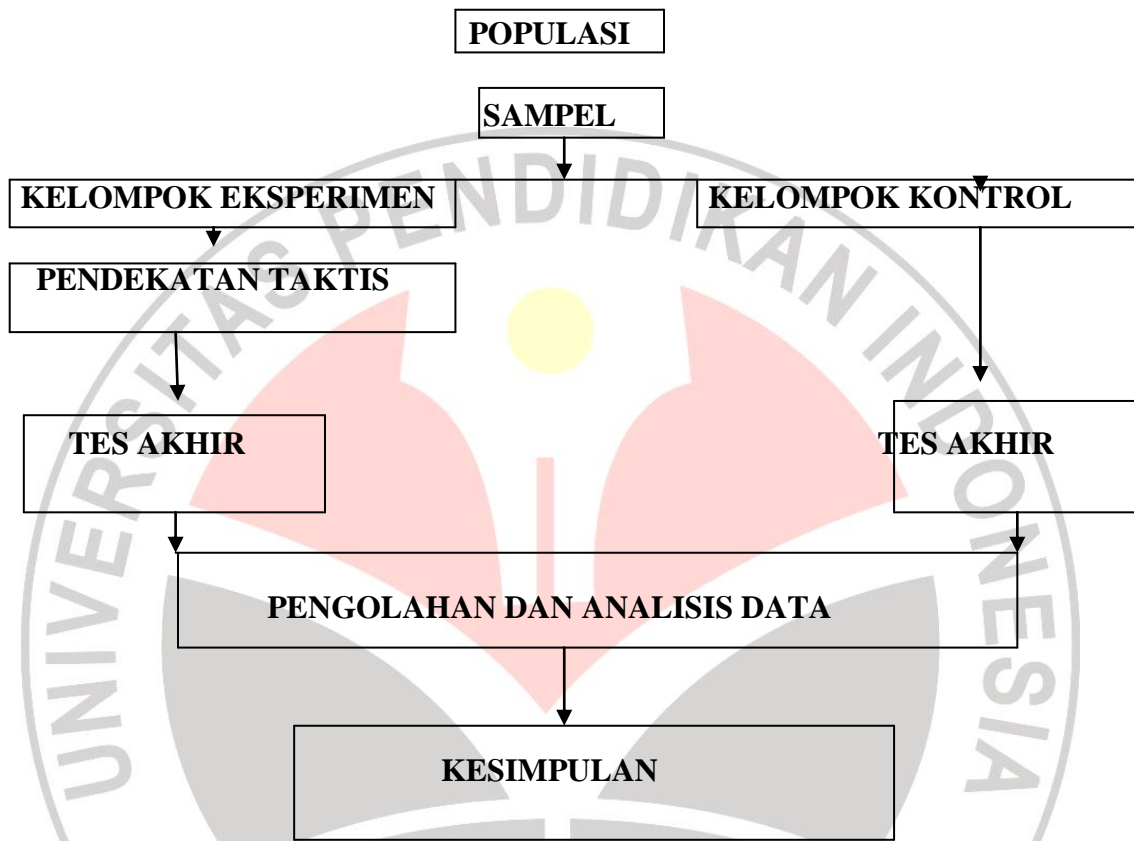
Keterangan:

- R : kelas sampel pada kelas eksperimen
- R₁ : kelas sampel pada kelas eksperimen setelah dinilai
- S : kelas sampel pada kelas control
- S₂ : kelas sampel pada kelas control yang sudah dinilai
- X : perlakuan atau treatment (pendekatan taktis) selama pembelajaran

Berdasarkan desain diatas, penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen yang belajar menggunakan model pendekatan taktis dan kelas yang menggunakan pembelajaran biasa pada permainan sepakbola.

2. Langkah-langkah Penelitian

Secara skematis, langkah-langkah penelitian tersebut tersusun dalam gambar berikut:



Gambar 3.2

Desain Penelitian

D. Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrument. Instrument penelitian adalah alat untuk mengukur data.

Arif Permana, 2013

Pengaruh Pendekatan Taktis Terhadap Penguasaan Permainan Sepak Bola Pada Siswa SDN Pasirkaliki IV Kota Bandung

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

Menurut Arikunto (2002:126) menjelaskan bahwa : “Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan metode”. Berdasarkan pengertian diatas, untuk memperoleh data hasil penelitian yang berupa peningkatan penguasaan bermain sepakbola digunakan instrument berupa tes keterampilan bermain sepakbola dengan menggunakan pendekatan taktis. Dalam penelitian ini penulis menggunakan langkah-langkah untuk memperoleh data dengan merujuk pada GPAI.

GPAI adalah templet khusus yang dapat diadaptasi kedalam berbagai tipe permainan untuk menilai pegetahuan taktis para siswa. Penilaiannya dilakukan setiap pembelajaran berlangsung yang meliputi tujuh komponen umum dari permainan. Tujuh komponen tersebut terdiri dari tehnik dasar, penyesuaian, membuat keputusan, kemampuan mengeksekusi, dukungan, perlindungan, dan melindungi atau menandai (Linda L. Griffin, Stephen A Mitchell and Judith L. Oslin 1997:363).

Dalam komponen GPAI, yang di fokuskan penelitian adalah pada tiga aspek penampilan pada setiap komponennya antara lain : keputusan yang di buat (sesuai atau tidak sesuai), kemampuan mengeksekusi (sesuai atau tidak sesuai), dan dukungan (sesuai atau tidak sesuai). Kemudian mengobservasi setiap siswa dalam pembelajaran tersebut dan merekam kesesuaian atau ketidaksesuaian dan efisien atau tidak efisiennya suatu kejadian dari pengetahuan dan penampilan taktis pada komponen tersebut.

Tabel 3.1
Komponen GPAI

Komponen	kriteria untuk menilai penampilan
Teknik dasar	Pengambilan yang sesuai dari penampil ke tempat asal atau posisi semula antara kemampuan percobaan.
Penyesuaian	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Pembuatan keputusan	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Kemampuan mengeksekusi	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar.
Dukungan	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola.
Perlindungan	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.
Melindungi atau menandai	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.

Ketika menggunakan GPAI peneliti mengidentifikasi dari ketujuh komponen tersebut yang diaplikasikan ke permainannya dan menimbang suatu atau lebih kriteria dalam setiap komponen yang mengidentifikasi keputusan dan penampilan taktis yang bagus. Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada tujuh aspek penampilan pada setiap komponen, Kemudian mengobservasi setiap siswa dalam pembelajaran permainan tersebut dan merekam kesesuaian atau

ketidaksesuaian dan efisien atau tidak efisiennya suatu kejadian dari pengetahuan dan penampilan taktis pada komponen tertentu.

Tabel 3.2
Aspek yang diambil dari keseluruhan kompoen

Aspek	Kriteria
Teknik dasar	1. Siswa diharapkan mampu mengoper, mendriblling, dan shooting dengan menggunakan bagian kaki yang berbeda.
Penyesuaian	1. Siswa mampu menempatkan posisi yang memudahkan kawan satu tim untuk bisa. 2. Siswa mampu melakukan kerjasama dengan teman satu tim.
Dukungan	1. Penempatan posisi yang sesuai untuk menerima atau passing bola dari teman.

Berikut adalah format GPAI yang dipakai dalam penelitian dengan pendekatan taktis untuk penguasaan permainan sepakbola pada kelas eksperimen. Untuk penilaian tanda X mengidentifikasi siswa terlihat tengah membuat keterampilan bermainnya, yang dicantumkan pada tiga aspek penilaian.

Berikut cara menghitung penampilan permainan siswa:

3.4

Cara penilaian GPAI

Index	Cara menjumlahkan
Keterlibatan dalam game	Jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah kemampuan eksekusi yang efisien + jumlah kemampuan eksekusi yang tidak efisien + jumlah pergerakan yang tepat.
Index pengambilan keputusan (DMI)	Jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat.
Index kemampuan mengeksekusi	Jumlah kemampuan mengeksekusi efisien + jumlah kemampuan eksekusi tidak efisien
Index dukungan	Jumlah pergerakan yang tepat + jumlah pergerakan yang tidak tepat
Penampilan permainan	$[DMI + SEI + SI] : 3$ (jumlah index yang digunakan)

E. Lokasi dan tempat penelitian

Adapun tempat penelitian skripsi yang berjudul Pengaruh Pendekatan Taktis Terhadap Penguasaan Permainan Sepakbola adalah di SDN Pasirkaliki IV Kota Bandung yang beralamat di jalan Gunung batu no 30.

F. Waktu dan lama penelitian

Pada pelaksanaanya, penelitian ini akan dilaksanakan setiap hari selasa dan kamis setelah proses belajar mengajar selesai, karena penelitian ini dilaksanakan dalam kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SDN Pasirkaliki IV. Adapun lama penelitian yang akan dilaksanakan di SDN Pasirkaliki IV adalah selama satu bulan

setengah atau 12 kali pertemuan dengan rincian 3 kali dalam seminggu. Habelink (1978) yang dikutip oleh Agustan (2011:23) mengemukakan bahwa:

Penelitian menyebutkan bahwa frekuensi latihan paling sedikit 3 hari perminggu, baik untuk olahraga kesehatan, olahraga pendidikan, dan olahraga prestasi. Hal ini disebabkan ketahanan seseorang akan menurun setelah 40 jam tidak melakukan latihan.

Dari pendapat Habelinck tersebut dinyatakan bahwa minimal tiga atau empat hari perminggu latihan yang dilakukan akan terlihat perubahan dari hasil latihan meskipun sedikit perubahannya.

G. Analisis dan pengolahan Data

Data yang terkumpul dari hasil pengamatan selama pembelajaran kemudian dihitung dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung nilai rata-rata

$$\bar{x} = \sum \frac{x_1}{n}$$

Keterangan: \bar{X} = rata-rata

$\sum x_1$ = jumlah skor yang diperoleh

N = banyaknya sampel

2. Menghitung simpangan baku dengan rumus (Sudjana, 2005: 93):

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

Arti tanda-tanda tersebut adalah :

S = Standar deviasi yang dicari

Σ = jumlah dari

X_1 = nilai skor sampel

\bar{x} = nilai rata-rata

n = banyaknya sampel

3. Menguji Normalitas

Tujuan menguji normalitas adalah untuk mengetahui apakah dari dua hasil pengukuran tersebut terdistribusi normal atau tidak. Menguji normalitas data ini dengan menggunakan uji Lilifors, (Sudjana, 2005:446). Langkah-langkah dalam penyelesaian adalah sebagai berikut:

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

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

\bar{X} dan S masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel.

- b. Untuk tiap-tiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian peluang $F(Z_1) = P(Z \leq Z_1)$.
- c. Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi dinyatakan oleh $S(Z_i)$, maka :
- $$S(Z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } < Z_i}{N}$$

- d. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
- e. Ambil harga yang paling besar antara harga-harga mutlak selisih tersebut, sebutlah harga tersebut ini L_o .
- f. Kriteria hipotesis adalah ditolak nol bahwa populasi berdistribusi normal jika L_o yang diperoleh dari data pengamatan melebihi L_{tabel} dari daftar. Dalam hal ini hipotesis diterima.

4. Uji homogenitas

Menguji homogenitas dan varian adalah variansi dari tes awal dan tes akhir baik kelompok eksperimen maupun kelompok control. Menguji homogenitas data setiap butir dengan rumus:

$$F = \frac{\text{variansi terbesar}}{\text{variansi terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah pihak kiri, hipotesa ditolak jika $F \leq F_{(1-\alpha).(v_1.v_2)}$ dimana nilai $F_{(1-\alpha).(v_1.v_2)}$ didapat dari daftar distribusi F dengan taraf nyata (α) = 0,05 dan $dk=v_1$ dan v_2 untuk nilai $v_1 = n-1$ dan $v_2 = n-2$. Jadi data setiap butir tes adalah homogeny apabila f_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} .

5. Menguji t

Maksudnya untuk menguji kesamaan dua rata-rata antara tes awal dan tes akhir kelompok eksperimen dan kelompok control. Untuk menguji kesamaan dua rata-rata ini ditentukan oleh pengujian normalitas. Jika setelah diuji normalitas ternyata terdistribusi normal, baru kemudian dilakukan uji t yaitu menguji kesamaan dua rata-rata dengan uji satu pihak.

Proses untuk uji t sebagai berikut :

a. Menghitung simpangan baku gabungan (S) dengan rumus:

$$b. S_{gab}^2 = \frac{(n_1-1)x_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2}$$

Keterangan : S = Simpangan baku gabungan

N_1 = Jumlah reponden pada tes awal

N_2 = Jumlah responden pada tes akhir

S_1^2 = Varians pada tes awa

S_2^2 = Varians pada tes ahir

b. Mencari nilai t dengan rumus:

$$T = \frac{x_1 - x_2}{s_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan: t = nilai t hitung

X_1 = nilai rata-rata tes akhir

X_2 = rata-rata tes awal

N_1 = jumlah responden pada tes awal

N_2 = jumlah responden pada tes akhir

S = simpangan baku

- c. Membandingkan nilai t hitung yang telah dicari dengan t_{tabel} dengan derajat kebebasan n_1+n_2-2 dan taraf nyata $\alpha=0,05$.
- d. Uji t dengan kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika $-t_{tabel} < t < t_{tabel}$ dengan kata lain jika nilai t hitung berada diantara $-t_{tabel}$ dan t_{tabel} maka hipotesis nol H_0 diterima, artinya treatment tidak memberikan pengaruh yang berarti.
- e. Sebaliknya jika nilai t hitung tidak terletak diantara $-t_{tabel}$ dan t_{tabel} maka hipotesis nol tidak diterima, artinya treatment yang diberikan pengaruh yang berarti.