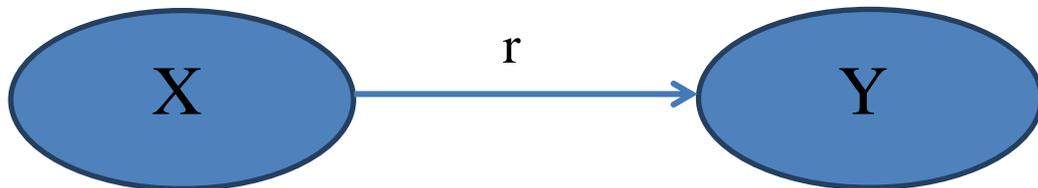


BAB III METODE PENELITIAN

A. DESAIN PENELITIAN

Dalam sebuah penelitian diperlukan adanya metode penelitian untuk membantu mengungkap masalah yang diteliti agar penelitian yang dilakukan dapat terarah dengan jelas. Hal ini berarti metode penelitian memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pelaksanaan pengumpulan dan analisis data. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan tehnik korelasional. Metode ini peneliti gunakan untuk memecahkan masalah mengenai korelasi keterampilan gerak fundamental dengan keterampilan bermain siswa SD dalam aktivitas bermain invasi, kebenaran dari masalah tersebut akan diuji melalui proses penelitian.

Agar penelitian ini memiliki prosedur yang jelas, maka peneliti menggunakan desain penelitian. Desain penelitian adalah rencana tergambar dari suatu penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:



Gambar 3.1
Desain Penelitian

Keterangan :

X = Keterampilan Gerak Fundamental

Y = Keterampilan Bermain

r = Hubungan antara Keterampilan Gerak Fundamental dengan
Keterampilan Bermain

Dengan menggunakan desain tersebut, maka setelah melakukan analisis data nantinya r akan menunjukkan seberapa besar korelasi yang terdapat antara dua variabel tersebut.

B. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini mencakup kelas 3 di SDN Cisititu Bandung yang secara umum memiliki kemampuan bergerak dan bermain yang berbeda-beda karena hobi yang dimiliki masing-masing siswa bervariasi, sedangkan kondisi kesehatan siswa secara keseluruhan cukup baik. Partisipan memiliki usia rata-rata 9:0,54. Dengan rata-rata tinggi badan adalah 124cm, dan rata-rata berat badan sebesar 27kg.

C. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cisititu Bandung yang berada di daerah kota Bandung. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada tanggal 2-3 maret 2017.

2. Populasi

Populasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 di SDN Cisititu Bandung yang berjumlah 40 orang, 19 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan.

3. Sampel

Karena dalam penelitian ini peneliti menggunakan seluruh siswa kelas 3 di SDN Cisititu Bandung yang berjumlah 40 orang sebagai sampel, maka artinya peneliti menggunakan *Sampling Jenuh*.

D. Instrumen Penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian dengan dua tes, yaitu sebagai berikut:

1. *Test of gross motor development-second edition (TGMD-2)*

Tes ini diambil dari buku TGMD-2 yang disusun oleh Dale A. Ulrich, (2000) digunakan untuk mengukur keterampilan gerak fundamental anak usia 3-10 tahun dalam aspek *locomotor dan object control*.

Alat-alat yang digunakan dalam tes tersebut adalah :

a. Cones

Alat ini digunakan sebagai patok atau tanda untuk jarak yang telah ditentukan sesuai kebutuhan dari setiap tes.



Gambar 3.2
Cones

b. *Matras puzzle*

Matras ini digunakan sebagai pengganti *beanbag* untuk memberi rintangan pada saat siswa melakukan *leaping*



Gambar 3.3
Matras Puzzle

c. Bola plastik kecil

Alat ini digunakan sebagai bola pukul pada saat melakukan tes memukul atau *striking a stationary ball*, dengan ukuran diameter 4 inci.



Gambar 3.4
Bola Plastik Kecil

d. Pemukul dan *batting tee*

Alat ini digunakan pada saat melakukan tes memukul atau *striking stationary ball*. Karena peneliti tidak mendapatkan *batting tee* yang sesungguhnya, maka peneliti memodifikasi alat tersebut menggunakan kayu dan selang besar sebagai tiang, dengan tinggi 50cm.



Gambar 3.5
Pemukul dan *Batting Tee*

e. Bola basket

Bola basket yang digunakan adalah bola basket yang memiliki diameter 10 inci. Alat ini dipakai pada saat melakukan tes *stationary dribble*.



Gambar 3.6
Bola Basket SD

f. Bola Kasti

Alat ini digunakan pada saat melakukan tes melempar dan susur tanah.



Gambar 3.7
Bola Kasti

g. Bola futsal

Alat ini berdiameter 10 inci, digunakan untuk melakukan tes menendang.



Gambar 3.8
Bola Futsal

Adapun bentuk dari TGMD-2 ini terdiri dari 6 butir *locomotor test* dan 6 butir *object control test*, yaitu sebagai berikut:

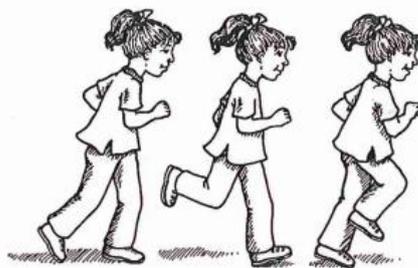
a. *Locomotor test*

Tujuan: mengukur keterampilan motorik kasar yang membutuhkan koordinasi gerak tubuh anak dalam melakukan perpindahan dari satu arah ke arah yang lain :

- 1) *Run*/berlari : pergerakan kaki yang cepat secara bergantian, ada saat kedua kaki meninggalkan bumi sebelum salah satu kaki segera bertumpu kembali.

Alat/fasilitas: 20 meter jarak kosong, 2 buah cones

Pelaksanaan: tempatkan kedua cones dimasing-masing titik dengan jarak 15 meter sisakan ruang kosong 3-5 meter diluar cones kedua untuk jarak yang aman keetika berhenti. Anak diberi tahu untuk berlari secepat yang ia bisa dari cones yang satu ke cones yang lainnya setelah peneliti mengatakan “mulai”. Ulangi untuk percobaan kedua.



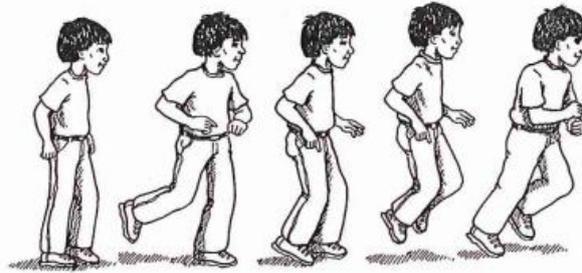
Gambar 3.9
Run

- 2) *Gallop*/berderap: pergerakan kaki berderap seolah-olah menirukan kuda berlari dengan menempatkan salah satu kaki untuk selalu berada pada posisi paling depan.

Alat/fasilitas: 10 meter jarak ruang, 2 buah cones

Pelaksanaan: tempatkan kedua cones pada masing-masing titik dengan jarak 8 meter. Anak diberitahu untuk melakukan gallop dari satu cones

ke cones yang lainnya. Ulangi untuk percobaan kedua dengan kembali melakukan gallop ke cones awal.



Gambar 3.10
Gallop

- 3) *Hop/jangkit*: bentuk gerakan meloncat dengan satu kaki

Alat/fasilitas: 5 meter jarak kosong

Pelaksanaan: anak diberitahu untuk melakukan lompatan sebanyak 4 kali menggunakan salah satu kaki yang ia sukai, kemudian lakukan 3 kali lompatan menggunakan kaki lainnya. Ulangi untuk percobaan kedua.

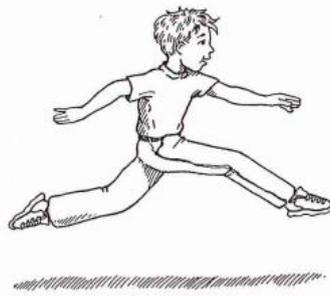


Gambar 3.11
Hop

- 4) *Leap*: gerakan berupa langkah diudara yang dipanjangkan untuk mencapai jarak yang cukup jauh dengan awalan berlari.

Alat/fasilitis: minimal 10 meter jarak kosong, matras kecil

Pelaksanaan: tempatkan matras dilantai sekitar jarak 5 meter, anak diminta untuk berlari dan melompati matras. Ulangi untuk percobaan kedua

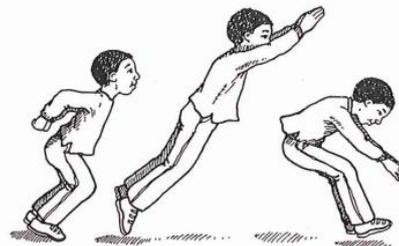


Gambar 3.12
Leap

- 5) *Horizontal jump*/melompat: gerakan memindahkan badan dari satu tempat ke tempat yang lain dengan menggunakan dua kaki untuk menolak dan dua kaki untuk mendarat

Alat/fasilitas: 10 meter jarak kosong ke atas

Pelaksanaan: tandai garis untuk mulai melompat, kemudian anak berdiri disamping garis dan mulai melompat. Anak diberitahu untuk melompat sejauh yang ia bisa. Ulangi untuk percobaan kedua.

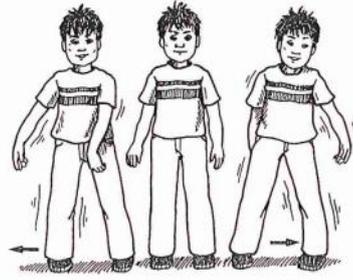


Gambar 3.13
Horizontal jump

- 6) *Slide*/bergerser: gerakan melompat ke samping dengan satu kaki selalu berada di depan, kedua kaki terbuka lebar

Alat/fasilitas: 10 meter jarak kosong, 2 cones cones

Pelaksanaan: anak diberitahu untuk melakukan slide dari satu cones ke cones yang lainnya dan kembali lagi. Ulangi untuk percobaan kedua



Gambar 3.14
Slide

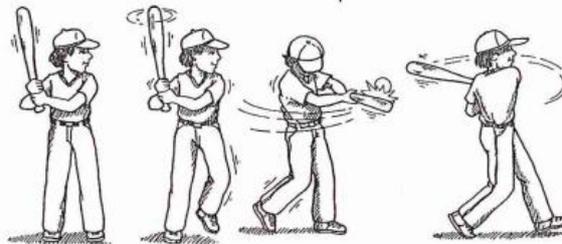
b. Object control

Tujuan: mengukur keterampilan motorik kasar dalam menguasai suatu benda diluar dirinya.

- 1) *Striking a stationary ball* : memukul bola menggunakan tongkat pemukul

Alat/fasilitas: bola ringan berukuran 4 inci, tongkat pemukul, and a batting tee

Pelaksanaan: letakan bola pada batting tee tingkat anak-anak. Kemudian anak diberitahu untuk memukul bola dengan keras menggunakan tongkat pemukul. Ulangi untuk percobaan kedua.



Gambar 3.15
Striking A Stationary Ball

- 2) *Stationary dribble*: kemampuan melakukan dribble atau memantul-mantulkan bola basket ke lantai tanpa berpindah tempat.

Alat/fasilitas: bola basket untuk ukuran anak

Pelaksanaan: anak diberitahu untuk melakukan drible pada bola basket dengan menggunakan salah satu tangan tanpa berpindah tempat sebanyak 4 kali pantulan kemudian berhenti dengan cara ditangkap, ulangi untuk percobaan kedua

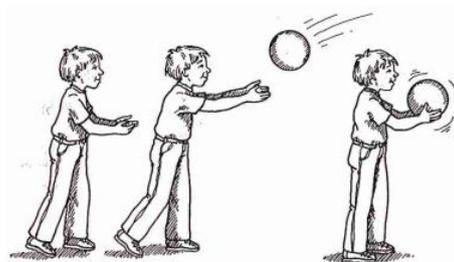


Gambar 3.16
Stationary Dribble

- 3) *Catch*/menangkap : gerakan menangkap bola menggunakan 2 tangan dari arah bawah

Alat/fasilitas: bola kasti

Pelaksanaan: beri tanda menggunakan cones dalam jarak 5 meter, anak berdiri di ujung cones dan pelempar berdiri dicones lainnya. Lemparkan bola dari arah bawah sedikit melambung dan mengarah ke daerah bagian dada anak, anak diberitahu untuk menangkap bola menggunakan kedua tangannya dari arah bawah. Ulangi untuk percobaan kedua



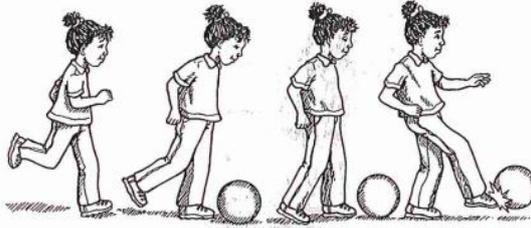
Gambar 3.17
Catch

- 4) *Kick*/menendang : gerakan menendang bola menggunakan salah satu kaki yang disukai

Alat/fasilitas: bola berukuran 8-10 inci, daerah aman dan kosong sekitar 10 meter, cones

Pelaksanaan: beri tanda pada jarak 10 meter dari dinding, kemudian beri pulan tanda pada jarak sekitar 6-7 meter dari dinding. Letakan bola sejajar disamping cones kedua, anak berdiri pada cones yang pertama. Anak diberitahu untuk berlari dengan cepat dan dilanjutkan

menendang bola dengan keras mengarah kepada dinding, ulangi untuk percobaan kedua.



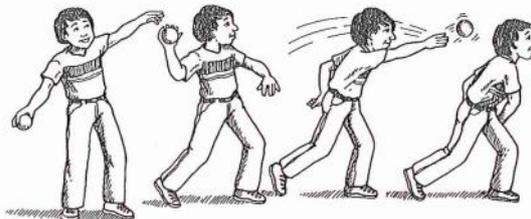
Gambar 3.18

Kick

- 5) *Overhand throw*: kemampuan melempar bola menuju titik pada dinding menggunakan salah satu tangan yang disukai

Alat/fasilitas: bola tenis, 5-6 meter ruang bebas, selotipe, cones

Pelaksanaan: beri tanda pada dinding menggunakan selotipe dengan tinggi 5-6 meter dari lantai, anak berdiri pada jarak 5-6 meter didepan dinding ditandai dengan cones. Beritahu anak untuk melempar bola dengan keras pada dinding. Ulangi untuk percobaan kedua.



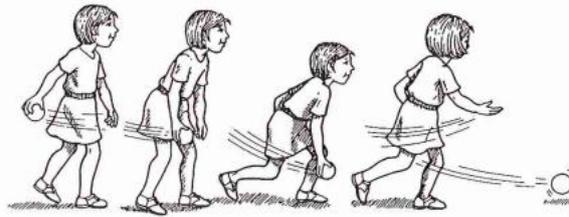
Gambar 3.19

Over Hand Throw

- 6) *Underhand roll* : gerakan menggelindingkan bola ke antara 2 cones menggunakan salah satu tangan yang disukai

Alat/fasilitas: bola softball, 2 cones, 8 meter daerah kosong

Pelaksanaan: simpan kedua cones didepan dinding dengan jarak 1 meter. Beri tanda menggunakan selotipe pada jarak 6 meter dari dinding. Beritahu anak untuk menggelindingkan bola dengan keras agar bola dapat masuk di antara kedua cones didepan. Ulangi untuk percobaan kedua



Gambar 3.20
Underhand Roll

2. *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*

Peneliti menerapkan permainan invasi untuk mengetahui keterampilan bermain siswa dengan mengadaptasi penelitian yang dilakukan oleh Gutierrez, David (2012) yang menerapkan permainan invasi sebagai salah satu prosedur tes dalam melakukan penelitian untuk mencari hubungan antara *Decision Making* dengan *Tactical Contexts*. Jumlah pemain dari setiap tim adalah 4 vs 4 dalam durasi permainan selama 5 menit. Jenis permainan invasi yang peneliti gunakan adalah modifikasi *handball*

Dalam melakukan penilaian, peneliti menggunakan instrumen GPAI, Tes yang merupakan lembar observasi dari Griffin, Mitchell dan Oslin (1997) ini bertujuan untuk membantu para guru dan pelatih mengobservasi dan mendata perilaku penampilan bermain sewaktu permainan berlangsung.

Komponen Penampilan bermain:

- a. Melaksanakan Keterampilan (*Skill Execution*): Siswa mengoper bola dengan akurat dan menjangkau penerima yang dituju
- b. Keputusan yang diambil (*Decision Making*): Siswa mengambil 'Keputusan Tepat' ketika mengoper bola (contoh : mengoper ke teman yang tidak dikawal untuk membuka peluang mencetak gol/angka)
- c. Memberikan Dukungan (*Support*): Siswa berusaha bergerak keposisi strategis untuk menerima operan dari teman (contoh: Maju kedepan mencetak gol/angka)

Dari ketiga komponen yang telah dipilih oleh peneliti untuk mengetahui keterampilan bermain siswa, maka kemudian peneliti menetapkan kriteria dari setiap komponen yang ada. Dibawah ini merupakan kriteria yang ditentukan oleh

peneliti mengadaptasi dari Brown, Shane & Hopper, Tim. (1994) Kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Bermain Permainan Modifikasi *Handball*

No	Komponen Keterampilan Bermain	Kriteria
1.	Membuat Keputusan (<i>Decision Making</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain berusaha melakukan serangan pada waktu yang menguntungkan tim 2. Pemain berusaha mengoper bola pada teman yang memiliki posisi yang lebih menguntungkan 3. Pemain melakukan <i>shooting</i> ke arah gawang lawan
2.	Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Operan (<i>passing</i>) bola terkendali dan mendekati penerima 2. Menangkap bola dengan kuat dan tepat 3. Melakukan tembakan yang efektif ke arah gawang lawan
3.	Memberi Dukungan (<i>Support</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berusaha maju kedepan dan mencari ruang kosong pada saat menyerang untuk menerima operan dan melakukan tembakan 2. Membuka ruang untuk rekan 3. Mengganggu lawan yang sedang menguasai bola dan atau berusaha menghadang lawan yang tidak menguasai bola

Setelah menentukan komponen dan kriteria yang dibutuhkan dalam melakukan tes, kemudian dibuat format tes untuk memudahkan peneliti dalam mengambil data hasil tes. Berikut contoh format penilaian tersebut.

Tabel 3.2 Format Tes Keterampilan Bermain Permainan Invasi

No	Nama Pemain	Decision Making		Skill Execution		Support		GI Score	GP Score
		T	TT	E	TE	T	TT		
1									
2									
3									
4									
5									

Sumber: (modifikasi format penilaian Griffin, Mitchell dan Oslin (1997))

Keterangan:

E : Eefektif

TE : Tidak Eefektif

T : Tepat

TT : Tidak Tepat

GI : *Game Involvement* (keterlibatan dalam permainan)

(Jumlah *Desicion Making* tepat + Jumlah *Decision Making* tidak tepat + *Skill Execution* tepat + *Skill Execution* tidak tepat + *Support* tepat (*Support* tidak tepat tidak perlu ditambahkan))

GP : *Games Performance* (penampilan bermain)

(DMI+SEI+SI) : 3

❖ *Decision making Index (DMI)* = Jumlah *Decision Making* tepat yang dibuat : Total/Keseluruhan *decisonmaking*

❖ *Skill Execution Index (SEI)* = Jumlah *Skill Execution* efisien : Total/Keseluruhan *Skill Execution*

❖ *Support Index (SI)* = Jumlah gerakan *Support* tepat : Total/Keseluruhan Gerakan *Support*

a. Deskripsi Permainan

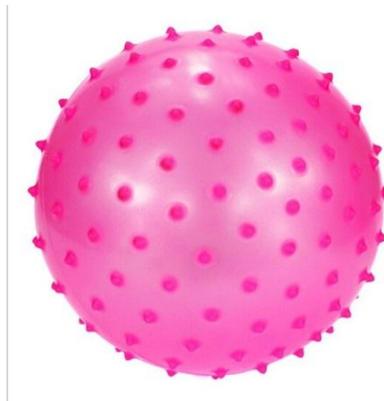
Dalam pemilihan permainan untuk dilakukan tes keterampilan bermain, peneliti menggunakan permainan modifikasi *Handball* yang diadaptasi dari Jamie dalam Hopper *Exercise Science, Physical and Health Education* (EPHE). Deskripsi permainan yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

- Permainan dimainkan oleh 2 tim, masing-masing tim terdiri dari 4 orang (tanpa penjaga gawang) yang saling menyerang untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Ukuran lapangan yang digunakan adalah 6x18m.
- Setiap tim bertujuan untuk mencetak gol, untuk dapat mencetak gol, pemain harus dapat melewati lawannya dengan cara mengoper bola kepada rekannya sampai bola masuk ke gawang.

b. Alat yang digunakan:

1) Bola karet

Bola karet dipilih sebagai upaya peneliti dalam memperhatikan keamanan siswa agar tidak terlalu keras pada saat ditangkap.



Gambar 3.21
Bola Karet

2) Gawang Kecil

Gawang ini berukuran 1m x 1m, peneliti menggunakan 2 buah gawang agar memudahkan siswa untuk mencetak gol.



Gambar 3.22
Gawang

3) Rompi

Rompi digunakan untuk membedakan tim satu dengan tim lainnya.

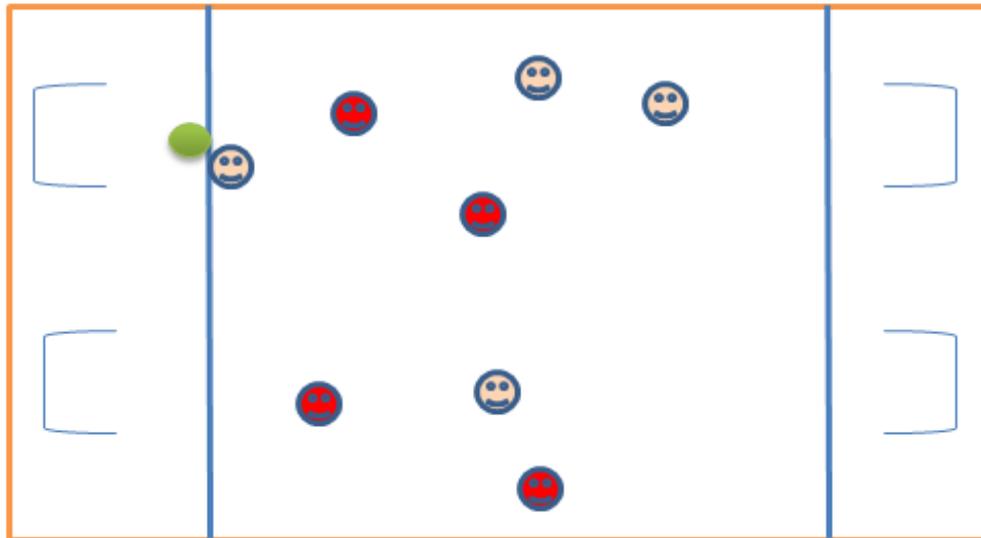


Gambar 3.23
Rompi

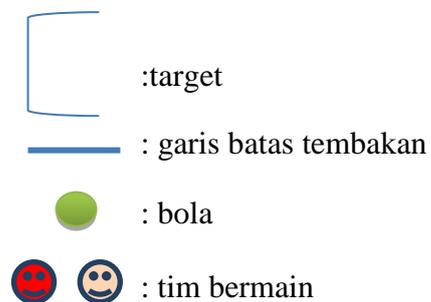
c. Aturan permainan:

- 1) Pemain tidak dapat berlari sambil membawa bola
- 2) Jika bola terlepas atau tidak berhasil ditangkap maka penguasaan bola milik lawan
- 3) Tidak diperbolehkan terjadi *body contact*
- 4) Pemain hanya bisa mencetak gol pada jarak 2 meter dari gawang yang sudah ditandai dengan garis
- 5) Pemain harus pindah ke tempat terbuka agar bisa menerima umpan.
- 6) Pemain harus berkomunikasi satu sama lain, membiarkan pembawa bola mengetahui siapa dan ke mana harus lewat.

Berikut gambaran situasi bermain permainan modifikasi *Handball* dalam lapangan berukuran 6x18 m, dan jarak garis tembak 2m dari depan gawang.



Gambar 3.24
Gambaran Situasi Bermain Handball Like Games



E. Prosedur Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di SDN Cisu Bandung. Adapun penelitian ini meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan penelitian dan tahap penyelesaian.

1. Tahap persiapan

Tahap persiapan ini meliputi perancangan beberapa instrumen yang berkaitan dengan keterampilan gerak fundamental dan keterampilan bermain.

- a. Pengkajian instrumen
- b. Menentukan komponen pengamatan

Mei Fadilah, 2017

KORELASI ANTARA KETERAMPILAN GERAK FUNDAMENTAL DENGAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA SD DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI

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

- c. Menentukan kriteria penilaian
- d. Menentukan indikator pencapaian
- e. Menentukan skala yang digunakan

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti dari suatu instrumen dalam pengambilan data, adapun tahap pelaksanaannya peneliti melakukan tes selama 2x pertemuan karena menyesuaikan kondisi siswa yang mulai kelelahan, dan didukung oleh masa berlaku data tes TGMD adalah selama 1 bulan. Pada pertemuan pertama peneliti melakukan :

- a. Tes pengukuran tinggi dan berat badan
- b. Tes keterampilan fundamental menggunakan instrumen penilaian TGMD
- c. Melakukan percobaan permainan sebelum dilakukan tes keesokan harinya

Pertemuan kedua peneliti melakukan :

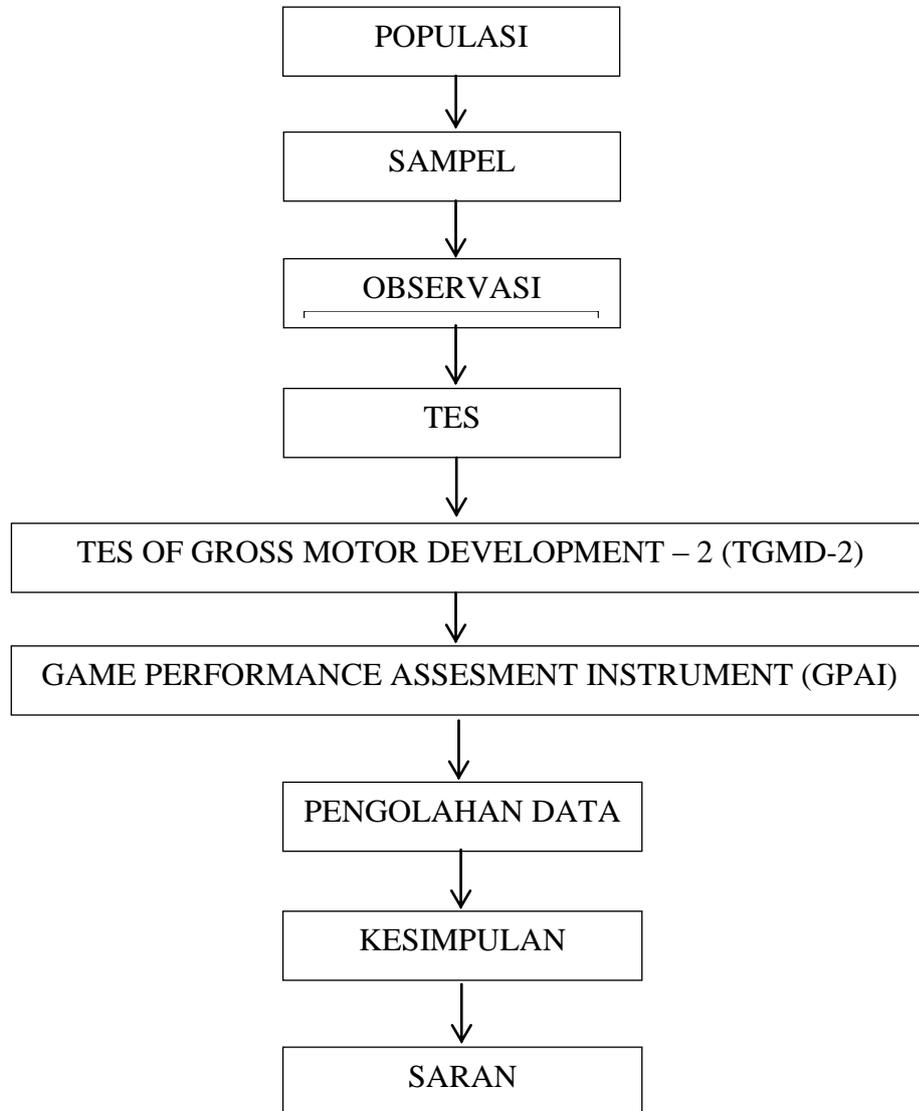
- a. Pemanasan berupa permainan menggunakan objek bola
- b. Melakukan tes keterampilan bermain invasi

3. Tahap penyelesaian

Setelah mendapatkan data mentah dari hasil tes, pada tahap ini peneliti mengolah data agar menjadi hasil penelitian untuk ditarik kesimpulan dari penelitian tersebut.

- a. Pengelompokan data
- b. Pengolahan data
- c. Analisis data

Jika digambarkan, prosedur penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3.25
Prosedur Penelitian

F. Analisis Data

Dalam melakukan sebuah penelitian analisis data menjadi salah satu langkah yang penting, karena pada tahap ini akan berhubungan dengan pengambilan keputusan atau penarikan kesimpulan atas hasil penelitian yang dilakukan. Untuk melakukan analisis data peneliti menggunakan program

Software Statistical Product And Service Solution (SPSS). Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan uji normalitas data dengan menggunakan program *Software Statistical Product And Service Solution* (SPSS), uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui data yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $<0,05$ maka data tidak berdistribusi normal dan jika ada $>0,05$ maka berdistribusi normal.
2. Jika hasil data yang diperoleh berdistribusi normal maka langkah selanjutnya perhitungan menggunakan analisis uji parametrik dengan menggunakan rumus *Pearson Product Momen*, dan apabila data yang diperoleh tidak berdistribusi normal maka menggunakan analisis uji non-parametrik dengan menggunakan rumus *Rank Spearman Korelasi*. Kemudian hasil pengujian diinterpretasikan dengan kriteria yang dikemukakan oleh Sugiono (2016, hlm. 257).

Tabel 3.3 Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

3. Langkah berikutnya adalah melakukan uji koefisien determinasi, digunakan untuk mengetahui seberapa besar nilai persentase Korelasi antara Keterampilan Gerak Fundamental dengan Keterampilan Bermain Siswa SD dalam Aktivitas Permainan Invasi

Jika dinyatakan dalam kalimat, maka pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : tidak terdapat korelasi yang positif antara keterampilan gerak fundamental dengan keterampilan bermain siswa SD dalam aktivitas permainan invasi.

H_1 : terdapat hubungan yang positif antara keterampilan gerak fundamental dengan keterampilan bermain siswa SD dalam aktivitas permainan invasi.