

BAB III

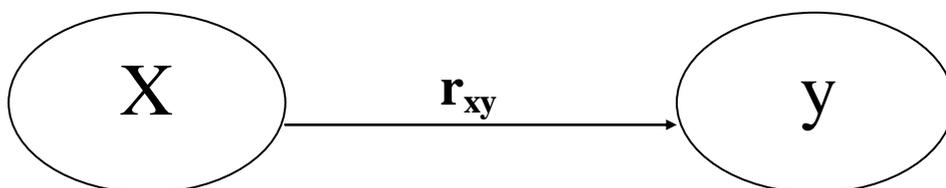
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian dan Langkah-langkah Penelitian

1. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara, proses, dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan dengan mudah dan sesuai dengan tujuan penelitian. Desain penelitian ini berfungsi untuk memberikan jalan dan arah dari proses penelitian. Gambar arah dan kegiatan penelitian akan tercantum dalam desain penelitian, sehingga hal ini akan membantu peneliti dalam upaya memecahkan masalah penelitian yang telah dirumuskan.

Pola hubungan antara variable penelitian terlihat pada gambar sebagai berikut



Gambar 3.1
Hubungan antara X dengan Y

Keterangan:

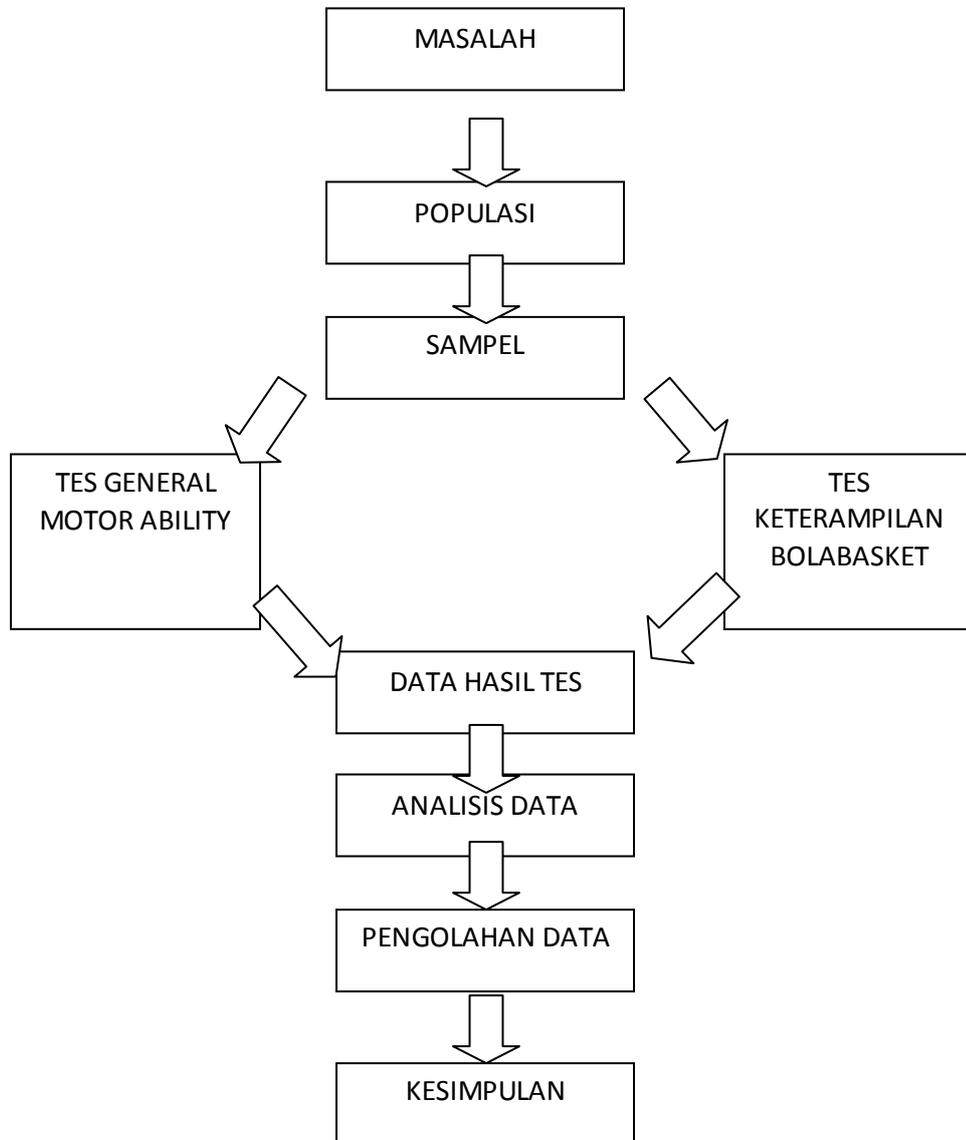
X : *Motor Ability*

Y : Keterampilan bermain bolabasket

2. Langkah – langkah Penelitian

Dalam melakukan penelitian, ada beberapa langkah atau prosedur yang di rencanakan peneliti agar penelitian ini tidak keluar dari ketentuan yang sudah ditetapkan sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan. Penelitian dilakukan

di club Basket Scorpio Bandung. Adapun prosedur penelitian tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2
Langkah-langkah penelitian
(sumber: penulis)

B. Partisipan

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, Partisipan adalah orang yang ikut berperan serta dalam suatu kegiatan. Jadi partisipan dalam penelitian ini adalah atlet putri umur 14 - 16 tahun yang tergabung kedalam Club Scorpio Bandung. Yang mempunyai tempat latihan di Gor

Tri Lomba Juang, Gor Padjajaran Bandung, dan Gor Saparua. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 15 orang. Teknik pengambilan dalam penelitian ini yaitu dengan pertimbangan tertentu. Karena yang diteliti adalah keterampilan bermain basket, maka partisipan yang diambil adalah anak yang berusia 14-16 tahun.

Partisipan yang ditentukan oleh peneliti yaitu partisipan yang tergabung kedalam Club Scorpio Bandung, karena semasa peneliti melaksanakan magang secara tidak langsung peneliti melihat dan memperhatikan para atlet tersebut ketika mereka sedang melaksanakan latihan. Kemudian sering melihat ketika anak sedang melakukan gerakan dasar permainan bola basket seperti *lay up* maupun *dribbling* ada beberapa atlet yang melakukan gerakan tidak begitu baik seperti contohnya, kurang baiknya koordinasi antara mata, tangan dan kaki, atau saat melakukan shooting tidak tepat sasaran. Oleh karena itu peneliti mengambil masalah yang terlihat dan menentukan partisipan tersebut sebagai responden yang dapat diambil informasinya mengenai *motor ability* dan keterampilan bolabasket, dengan melalui tes *borrow motor ability* dan tes keterampilan bolabasket, untuk mengetahui adakah hubungan yang signifikan antara *motor ability* terhadap keterampilan bola basket.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, Sugiyono (2013, hlm. 117). Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Sedangkan menurut Rusli, dkk (2014, hlm. 82) populasi adalah “sekelompok subyek yang diperlukan oleh peneliti, yaitu kelompok dimana peneliti ingin mengeneralisasikan temuan penelitiannya”.

Populasi dalam penelitian ini adalah 15 atlet basket putri umur 14-16 tahun yang berlatih di Club Scorpio Bandung. Kenapa atlet putri yang diambil karena peneliti ingin mengetahui apakah *motor ability* berhubungan dengan penguasaan keterampilan yang dimiliki oleh atlet putri di Club scorpio Bandung.

2. Sampel

Menurut Rusli, dkk (2014, hlm. 106) sampel adalah “kumpulan individu yang mempunyai karakteristik yang sama dengan populasi penelitian dari mana data atau informasi itu diperoleh”. Sedangkan Sugiyono (2013, hlm. 118) menyatakan, “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul ditentukan secara representatif (mewakili).

Agar sampel penelitian dapat mewakili populasi, maka peneliti menentukan untuk mengambil salah satu cara pengambilan sampel yaitu *total sampling*. Menurut Sugiyono (2007) (dalam Kusnata 2012) *total sampling* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, peneliti mengambil sampel dari populasi yaitu berdasarkan tujuan peneliti yang ingin mengetahui bagaimana kemampuan atlet putri scorpio dalam menguasai keterampilan bolabasket. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 15 orang atlet putri yang tergabung dan aktif di Club Scorpio Bandung.

D. Instrumen Penelitian

Kualitas hasil penelitian dipengaruhi oleh kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk memperoleh data. Instrumen dapat berupa tes, observasi, wawancara, kuisisioner, dan lain-lain. Instrumen harus disesuaikan dengan tujuan penelitiannya. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah tes. Sedangkan untuk bentuk evaluasinya yaitu bentuk evaluasi tes.

Arikunto (2002, hlm. 136) menyatakan, “instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga mudah diolah”. Berdasarkan penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar mencapai hasil yang lebih baik.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes *barrow motor ability* dan tes keterampilan bolabasket.

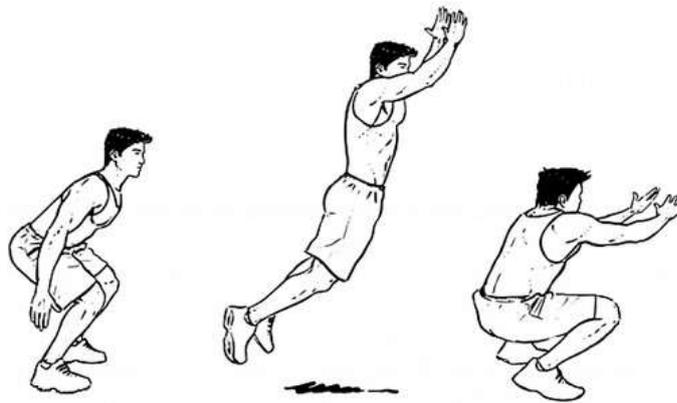
1. Tes *Motor Ability* (kemampuan gerak) dengan menggunakan *Barrow Motor Ability Tes* diambil dari buku tes dan pengukuran pendidikan olahraga yang ditulis oleh Nurhasan (2013, hlm 79-86):

- a. *Standing Broad Jump*

- | | |
|----------------|---|
| Tujuan | : mengukur komponen otot tungkai |
| Alat/fasilitas | : pita ukur, bak pasir/matras, bendera juri |
| Pelaksanaan | : orang coba berdiri pada papan tolak dengan lutut ditekuk sampai membentuk sudut kurang lebih 45 derajat kedua lengan lurus ke belakang. Kemudian orang coba menolak ke depan dengan kedua kaki sekuat-kuatnya dan mendarat dengan kedua |

kaki. Setiap anak diberikan kesempatan 3 (tiga) kali percobaan.

Skor : jarak lompatan terbaik yang diukur mulai dari dalam papan tolak sampai batas tumpuan kaki/badan yang dekat dengan papan tolak, dari 3 (tiga) kali percobaan.



Gambar 3.3

Standing Broad Jump

(Sumber: howtoimproveverticaljumpfast.com)

b. *Soft Ball Throw*

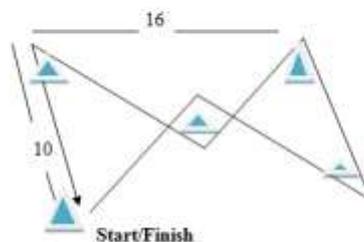
Tujuan : mengukur power otot lengan
 Alat/fasilitas : bola *soft ball*, pita ukur
 Pelaksanaan : subjek melemparkan bola soft ball sejauh mungkin dibelakang garis batas. Subjek diberikan 3 (tiga) kali lemparan.
 Skor : jarak lemparan yang terjauh dari ketiga kali kesempatan lemparan, dan dicatat mendekati feet.



Gambar 3.4
Soft Ball Throw
(Sumber: kumpulantugasekol.blogspot.co.id)

c. *Zig zag-Run*

- Tujuan : mengukur kelincahan gerak seseorang
- Alat/fasilitas : tonggak, *stopwatch* dan diagram
- Pelaksanaan : subjek berdiri dibelakang garis start, bila ada aba-aba ya, ia lari secepat mungkin mengikuti arah panah sesuai dengan diagram sampai batas finish, subjek diberi kesempatan 3 (tiga) kali. Tes gagal apabila menggeserkan tonggak, tidak sesuai dengan diagram tes tersebut.
- Skor : catat waktu tempuh yang terbaik dari 3 (tiga) kali percobaan, dan dicatat sampai 1/10 detik.



Gambar 3.5
Zig Zag Run
(Sumber: vovo.co.id)

d. *Wall Pass*

- Tujuan : mengukur koordinasi mata tangan
- Alat/fasilitas : bolabasket dan *stopwatch* serta dinding tembok
- Pelaksanaan : subjek berdiri dibelakang garis batas sambil memegang bola basket dengan kedua tangan didepan dada. Bila aba-aba ya, subjek dengan segera melakukan lempar-tangkap ke dinding selama 15 detik.



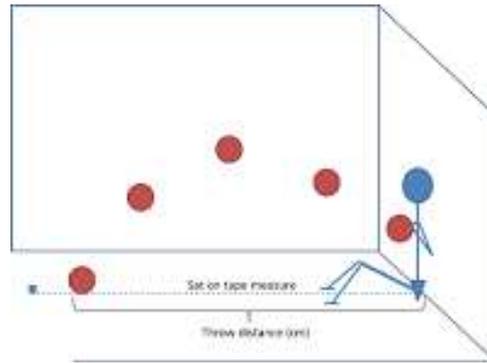
Gambar 3.6

Wall Pass

(Sumber: sportplan.net)

e. *Medicine ball-put*

- Tujuan : mengukur power otot lengan
- Alat/fasilitas : bola *medicine*, pita ukuran, bendera juri
- Pelaksanaan : subjek berdiri dibalakang garis batas sambil memegang bola didepan dada dengan badan condong kurang lebih 45 derajat. Kemudian bola didorong ke depan secepat dan sekuat mungkin sebanyak 3 (tiga) kali lemparan.



Gambar 3.7
Medicine Ball-Put
 (Sumber: hiithighintensityintervaltraining.ga)

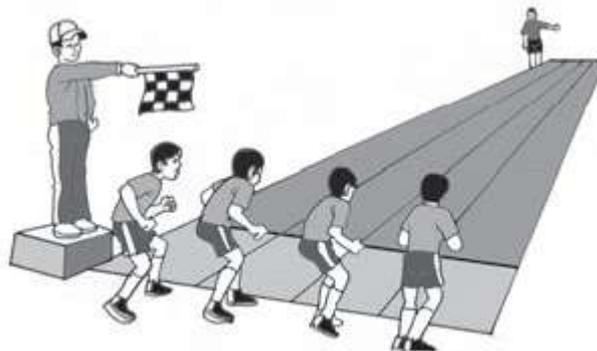
f. Lari cepat 50 meter

Tujuan : mengukur kecepatan

Alat/fasilitas : stopwatch, lintasan yang berjarak 50 meter

Pelaksanaan : subjek lari secepat mungkin, dengan menempuh jarak 50 meter, dilakukan hanya satu kali kesempatan.

Skor : waktu dari mulai aba-aba ya sampai subjek tersebut melewati finish. Waktu dicatat sampai 1/10 detik.



Gambar 3.8
 Lari *Sprint* 50 Meter
 (Sumber: okt28.blogspot.co.id)

2. Tes Keterampilan Cabang Olahraga Bolabasket

a. Tes Melempar dan Menangkap Bola (*Passing*)

Pelaksanaan :

Orang coba dengan bola di tangan berdiri garis yang jauhnya 3m dari tembok. Setelah aba-aba “ya”, *testee* berusaha melempar bola dalam waktu 30 detik. Selama melakukan tes, *testee* tidak boleh menginjak atau melewati garis. Apabila pada waktu melakukan lemparan salah satu atau kedua kaki tes menginjak atau melewati garis, maka lemparan tersebut dianggap tidak sah dan tidak diberi angka. Lemparan dihitung sejak bola lepas dari kedua tangan.

b. Tes Menembak Bola ke Keranjang Basket (*Under Basket*)

Pelaksanaan :

Orang coba dengan bola di depan dada berdiri di seberang tempat di bawah basket. Setelah aba-aba “ya”, *testee* berusaha memasukan bola tersebut sebanyak mungkin ke dalam basket dalam waktu 30 detik, bola harus terlebih dahulu menyentuh papan basket. Hanya bola yang sah masuk yang diberi skor.

c. Tes Menembak Bola ke Keranjang Basket (*Medium Shoot*)

Pelaksanaan :

Orang coba dengan bola di depan dada berdiri 3,375 m dari ring basket. Setelah aba-aba “ya”, *testee* berusaha memasukan bola tersebut. *Testee* melakukan shooting dari 5 titik yang berbeda dengan setiap titik diberi kesempatan 5 (lima) bola dan setiap melakukan shooting, peraturan lima detik berlaku. Hanya bola yang sah masuk yang diberi skor. *Testee* diberikan 2 kali kesempatan melakukan tes, dan hasil tes diambil skor terbesar dari 2 kali percobaan melakukan.



Gambar 3.9
Tes *Medium Shoot*
(Sumber : Data Penulis)

d. Tes Menembak Bola ke Keranjang Basket (*Three Point Shoot*)

Pelaksanaan :

Orang coba dengan bola di depan dada berdiri di garis *three point*. Setelah aba-aba “ya”, testee berusaha memasukan bola tersebut. Testee melakukan shooting dari 5 titik yang berbeda dengan setiap titik diberi kesempatan 5 (lima) bola, dan setiap melakukan shooting peraturan 5 detik sesuai dengan peraturan berlaku. Hanya bola yang sah masuk yang diberi skor. Testee diberikan 2 kali kesempatan melakukan tes, dan hasil tes diambil skor terbesar dari 2 kali percobaan melakukan.



Gambar 3.10
Tes Three Point Shoot
(Sumber : Data Penulis)

e. Tes *Lay Up*

Pelaksanaan :

Testee melakukan tes *lay up* dari dua (2) titik yaitu dari *wing* kanan dan kiri. *Testee* dibantu oleh dua orang rekan yang berada di titik 1 dan 2. *Testee* berdiri sambil memegang bola di depan perut dan di belakang garis three point di titik 1. Tes diawali dengan melakukan *dribble* mendekati ring kemudian dilanjutkan dengan melakukan *lay up* dan *testee* melakukan *rebound* sendiri lalu bola hasil *rebound* dioperkan kembali ke rekan yang berada di titik 1. Setelah bola pertama dioperkan, *testee* kembali berlari ke titik 2 untuk mengambil bola berikutnya dan melakukan *lay up* dari titik yang ke 2. *Testee* kembali melakukan *dribble* mendekati ring kemudian dilanjutkan dengan melakukan *lay up* dan *testee* melakukan *rebound* sendiri lalu bola hasil *rebound* dioperkan kembali ke rekan yang berada di titik 2. *Testee* diberi kesempatan selama 1 menit dan melakukan *lay up* sebanyak mungkin.

Setiap bola yang masuk dihitung 1 poin. *Testee* dinyatakan gagal mendapatkan skor apabila *testee* mendribble bola menggunakan kedua tangan secara bersamaan (*double*) atau dengan cara menangkap bola dengan cara menangkap bola dengan kedua tangan

lalu memantulkannya kembali ke lantai. *Testee* mendribble bola tidak sesuai dengan arah yang telah ditentukan. *Testee* melanggar peraturan *travelling* yaitu melakukan *step lay up* lebih dari 2 langkah.



Gambar 3.11
Tes *Lay-Up*
(Sumber : Data penulis)

f. Tes Menggiring Bola (*Dribbling*)

Pelaksanaan :

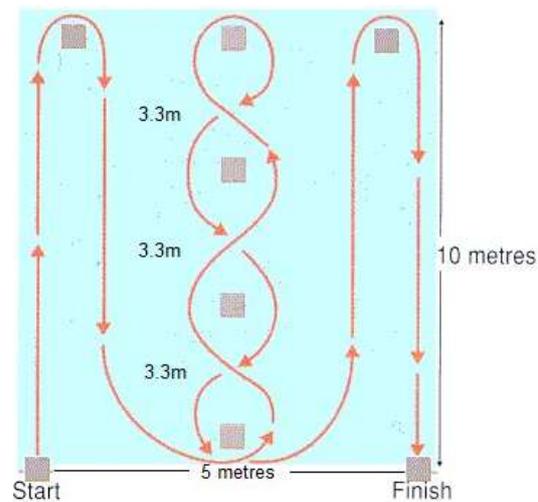
Testee berdiri sambil memegang bola di depan perut dan di belakang garis start. Setelah aba-aba “ya” *testee* mendribbling bola melewati rintangan dengan arah yang sudah ditentukan. Apabila *testee* sudah mencapai pada titik akhir maka pencatat waktu mematikan waktu dan menuliskan catatan waktunya.

Testee dinyatakan gagal mendapatkan skor apabila *testee* mendribble bola menggunakan kedua tangan secara bersamaan (*double*) atau

Testee dinyatakan gagal mendapatkan skor apabila *testee* mendribble bola menggunakan kedua tangan secara bersamaan (*double*) atau dengan cara menangkap bola dengan cara menangkap bola dengan kedua tangan lalu memantulkannya kembali ke lantai.

Testee mendribble bola tidak sesuai dengan arah yang telah ditentukan. *Testee* melanggar peraturan *travelling* yaitu *testee* melewati kursi dengan cara dibawa lari atau berjalan dengan tidak memantulkan bola ke lantai.

Tes keterampilan bolabasket ini dapat digunakan juga untuk mengklasifikasi keterampilan atlet, menentukan kemajuan belajar, mengetahui hasil latihan dan memberikan nilai keterampilan dari atlet dalam cabang olahraga bolabasket



Gambar 3.12

Tes *dribbling* menggunakan *Agility Illinois Test*
(Sumber : walidainibirrulwalidaini.blogspot.co.id)

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Langkah pertama adalah menentukan populasi, dalam hal ini adalah atlet putra umur 14-16 tahun Club Scorpio Bandung.
2. Kemudian menentukan sampel berjumlah 15 orang dengan cara acak (random sampling).
3. Setelah itu menentukan instrument berupa tes *motor ability* dan tes keterampilan bolabasket.
4. Selanjutnya adalah melakukan penelitian dan pengambilan data dengan menggunakan instrument atau tes yang telah ditentukan.

5. Langkah terakhir yaitu melakukan pengolahan data, menganalisa dan menarik kesimpulan yang didasarkan pada hasil pengolahan dan analisis data.

F. Analisis Data

Pengolahan data dilakukan setelah data didapatkan. Pengolahan data diolah menggunakan rumus-rumus statistika. Pengolahan data penelitian ini di bantu oleh aplikasi Microsoft excel dan SPSS 21. Didalam deskripsi data bertujuan untuk mengetahui rata-rata (*mean*), simpangan baku (*standart deviasi*) dan uji normalitas. Setelah melakukan deskripsi terhadap data setiap variable, langkah berikutnya adalah melakukan perhitungan koefisien korelasi dengan menggunakan teknik *korelasi product moment*. Tujuan penghitungan ini adalah untuk mengetahui taraf hubungan antara *motor ability* terhadap keterampilan bolabasket.

1. Uji normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk mengetahui apakah data penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan bantuan program SPSS dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*.

2. Uji korelasi

Korelasi adalah hubungan antara variable yang satu dengan variable lainnya. Besar kecilnya derajat hubungan antar dua variabel digambarkan melalui besar kecilnya koefisien korelasi. Didalam penelitian ini uji korelasi yang digunakan adalah *Pearson Product Momen*.