BAB III
METODE DAN DESAIN PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mempresentasikan data yang diperoleh secara uji statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang bertujuan untuk mengimplementasikan program pelatihan yang akan digunakan. Seperti yang dinyatakan oleh Fraenkel, Wallen & Hyun (2012, hlm.275) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang menginginkan kepastian untuk memperoleh informasi tentang variabel mana yang menyebabkan sesuatu terjadi dan variabel yang memperoleh akibat dari terjadinya perubahan dalam suatu kondisi ekperimen.

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah, *Counterbalanced Design* yang dikatan oleh Fraenkel, Wallen & Hyun (2012, hlm. 275) bahwa "desain yang diimbangi mewakili teknik lain untuk menyamakan kelompok eksperimen dan pembanding" . Karena dalam penelitian ini melibatkan tiga kelompok yang diukur atau diamati mendapatkan perlakuan yang tidak sekali, dan mendapatakan tes utuk diukur dan diamati sebelum mendapatkan perlakuan.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi Penelitian

Dalam menyusun dan sampai menganalisa data sehingga memperoleh gambaran yang sesuai dengan apa yang diharapkan dalam penelitian ini memerlukan sumber data. Pada umumnya sumber data yang ada dalam penelitian disebut populasi atau sampel penelitian. Fraenkel, Wallen & Hyun (2012, hlm. 91) mendefinisikan populasi sebagai sekumpulan objek, atau orang atau keadaan yang menjadi perhatian peneliti dan akan digunakan oleh peneliti menggenerelasikan hasil penelitiannya. Penentuan populasi bagi seorang peneliti sangat penting, karena populasi merupakan subjek data dari suatu penelitian yang berada dalam suatu daerah yang jelas dan lengkap sifat- sifatnya.

Untuk memperoleh hasil dari sebuah penelitian tentunya dipelukan sumber data untuk dijadikan objek penelitian yang dilakukan. Adapaun dari objek yang

hendak diteliti adalah dinamakan populasi dan sampel penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengambil populasi mahasiswa yang mengikuti Ukm Basket di Universitas Pendidikan Indonesia. Dalam ukm basket terdiri dari beberapa bidang yaitu bidang perwasitan, perangkat pertandingan, kepelatihan, managerial, atlit dan juga ada *event organizer.* Dengan total keseluruhan anggota bidang perwasitan mencapai 30 orang.

3.2.2 Sampel Penelitian

Fraenkel, Wallen & Hyun (2012, hlm. 91) mendefinisikan "sampel adalah bagian kecil dari populasi yang menjadi sumber informasi tertentu yang di butuhkan dalam penelitian. Dalam konteks yang dimaksudkan ini bagaimana sampel/ sampling tersebut merujuk pada proses seleksi individu-individu untuk dijadikan anggota dari segi representatif dari populasi yang besar, teknik sampling yang dipakai dalam penelitian ini yaitu, *total sampling* karena peneliti dapat berasumsi mereka dapat menggunakan pengetahuan tentang populasi untuk menilai apakah sampel tertentu akan representative atau tidak (Fraenkel, Wallen & Hyun 2012, hlm. 100). Anggapan peneliti memilih anggota ukm basket di UPI yang berminat dalam pengembangan wasit karena intesitas kompetisi basket di Kota Bandung yang tinggi, dan selalu adanya latihan disetiap minggunya guna mendiskusikan hal-hal yang terjadi selama mempimpin pertandingan.

3.3 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah, *counterbalanced design* yang dikatan oleh Fraenkel, Wallen & Hyun (2012, hlm. 275) bahwa "desain yang diimbangi mewakili teknik lain untuk menyamakan kelompok eksperimen dan pembanding" . Karena dalam penelitian ini melibatkan tiga kelompok yang diukur atau diamati mendapatkan perlakuan yang tidak sekali, dan mendapatakan tes utuk diukur dan diamati sebelum mendapatkan perlakuan seperti yang terlihat dalam tabel 3.1.

Table 3.1

A Three – Threatment Counterbalanced Design			
Grop 1	O1	T1	O2
Grup 2	O3	T2	O4

Grup 3	O5	T3	O5

A Three – Threatment Counterbalanced Design

Keterangan :

Grup 1 : Pelatihan melalui pemanfaaran teknologi tanpa adanya tatap muka

Grup 2 : Pelatihan campuran dengan tatap muka dan pemanfatan teknologi untuk mengganti pertemuan tatap muka

Grup 3 : Pelatihan dengan tatap muka secara langsung

O1	: *Pre Test*	T1	: *Treatment* 1	O2	: *Post Test*
O3	: *Pre Test*	T2	: *Treatment* 2	O4	: *Post Test*
O5	: *Pre Test*	T3	: *Treatment* 3	O6	: *Post Test*

3.4 Program Penelitian

Pelaksanaan program penelitian yang dilakukan kepada wasit tingkat pemula ini adalah dengan pendidikan tahap awal dari sejumlah sesi dengan durasi maksimal 2 jam/ sesi. Kurikulum terdiri dari atas pokok-pokok penting yang harus dibahas mengacu kepada buku peraturan *FIBA*. Presentasi *power point* berisi pokok-pokok penting dan tidak membahas buku peraturan secara mendetail. Program – program pengembangan wasit diberikan sebanyak 12 kali pertemuan 10 kali diberikan untuk *treatment* sedangkan untuk 2 pertemuan untuk *pretest* dan *post test.* Berikut program pengembangan pelatihan ini yang tertera pada tabel 3.2, 3.3, dan 3.4 beserta topik pembahasannya dalam penelitian.

3.4.1 Topik Pembahasan Perencanaan Program

Pengetahuan peraturan, Manajemen Pertandingan dan Penguasaan Lapangan

1. Peraturan 1 – *The Game – art.* 1

- Sebelum diskusi dimulai akan diadakan apersepsi mengenai pengetahuan para siswa tentang apa yang akan di bahas di bawah, isu yang akan di ambil apakah jika pemain kurang dari 5, apakah masih bisa melanjutkan pertandingan sampai selesai? dan keputusan apa yang harus di ambil oleh wasit ketika seorang pemai memasukan ke keranjang nya sendiri?

1.1 Jumlah Pemain

1.1.1 Setiap tim minimal harus terdiri dari 5 pemain untuk memulai pertandingan.

1.1.2 Mereka boleh bermain kurang dari 5 untuk menyelesaikan permainan.

1.2 Keranjang

1.2.1 Keranjang yang di serang adalah keranjang lawan,

1.2.2 Keranjang yang dipertahankan adalah keranjang tim.

1.2.3 Selama *pre-game* pastikan bahwa tim yang melakukan pemanasan sesuai dengan tempatnya.

2. Peraturan 2 – Lapangan Permainan – *Art* 2

- Sebelum diskusi dimulai akan diadakan apersepsi mengenai pengetahuan para siswa tentang apa yang akan dibahas di bawah, isu yang akan di ambil yaitu tentang garis dilapangan, apakah sah atau tidak ketika menyentuh garis di lapangan pada saat menembak atau pun megoper baik dari dalam lapangan maupun luar lapangan dengan menginjak garis ataupun tidak menginjak garis di lapangan. Isu mengenai garis front cour dan garis back court.

2.1 Lapangan bagian depan/ lapangan bagian belakang – *review* gambar lapangan

2.2 Garis Batas Lapangan

2.2.1 Garis Tengah – Garis pemisah merupakan bagian dari lapangan bagian belakang

2.2.2 Garis lemparan bebas, wilayah terlarang lemparan bebas

2.2.3 Daerah lemparan 3 angka

2.2.4 Daerah bangku cadangan

3. Peraturan 3 – Tim *Art* 4

- Sebelum diskusi dimulai akan diadakan apersepsi mengenai pengetahuan para siswa tentang apa yang akan di bahas pada kelas hari ini. Isu nya mengenai apa yang boleh dan tidak boleh di lakukan oleh pemain dan pelatih mengenai hal-hal yang ada di bawah :

3.1 Definisi

3.1.1 Pemain

3.1.1.1 Ketika waktu permainan dan berhak untuk bermain

3.1.1.2 Ketika interfal waktu permainan dan jika berhak untuk bermain

3.1.2 Pergantian

3.1.2.1 Ketika waktu permainan berada di *bench* dan berhak untuk bermain

3.1.2.2 Menjadi pemain ketika wasit memberi signal masuk lapangan

3.2 Seragam

3.2.1 Perlengkapan tambahan harus sama dengan seragam yang digunakan

3.2.2 Penutup lengan dengan berbahan ketat dan pakaian dalam yang memanjang di bawah celana pendek diperbolehkan selama memiliki warna yang sama dengan kaos dan celana

3.3 Perlengkapan Pemain

3.3.1 *Review* perlengkapan pemain yang diperbolehkan dan yang tidak diperkenankan selama pertandingan

3.3.1.1 Amati pemain ketika pemanasan untuk memastikan bahwa mereka menggunakan peralatan yang diperbolehkan dan meminta untuk melepas yang tidak diperkenankan.

3.4 Pemain Cidera – *art.* 5

3.4.1 Kapan pergantian untuk pemain cidera.

3.4.2 Jika permintaan *time out* diberikan, pemain cidera boleh bermain kembali selama tidak ada permintaan pergantian pemain.

3.5 Pelatih - *art. 7*

3.5.1 Tugas dan Wewenang

3.5.1.1 Bertanggung jawab untuk

3.5.1.1.1 *Scoresheet* – menyerahkan 5 pemain inti setidaknya 10 menit sebelum pertandingan dimulai

3.5.1.1.2 Meminta *time out*

3.5.1.1.3 Berdiri – Hanya pelatih yang diperbolehkan berdiri selama permaianan

3.5.1.1.4 Menunjuk penembak

4. Peraturan 4 – Regulasi Permainan *art.* 8

- Sebelum kelas dimulai akan diadakan apersepsi mengenai hal hal yang akan dibahas. Pada pertemuan ini ditekankan kepada status bola yang dikuasai dan bola yang tidak dikuasai. Dan akan diadakan diskusi mengenai kejadian – kejadian yang sering terjadi di lapangan, tentang apa yang ada di materi kelas hari ini.

4.1 Waktu Permainan

4.1.1 4 x 10 menit

4.1.2 Babak tambahan selama 5 menit

4.2 Jeda Permainan

4.2.1 Sebelum memulai [ermainan, diantara perempat babaj dan babak tambahan

4.3 Status Bola *art.* 10

4.3.1 Bola Hidup

4.3.1.1 *Jump Ball* – ketika boladilemparkan keatas oleh wasit untuk *jump ball*

4.3.1.2 Lemparan Bebas – ketika bola sudah diserahkan kepada penembak

4.3.1.3 Lemparan ke Dalam – ketika bola sudah diserahkan kepada pemain yang akan mengambil lemparan kedalam

4.4 Lokasi Pemain dan Wasit *Art.* 11

4.5 *Jump Ball/ alternating possession Art.* 12

4.5.1 *Jump ball* untuk memulai permainan

4.5.2 *AP* digunakan untuk menentukanpenguasaan bola selanjutnya bila terjadi *heldball*

4.5.3 Diskusi *AP* dan *Jump ball situation*

4.6 Penguasaan Bola oleh Tim/ Pemain *Art.* 14

4.6.1 Penguasaan tim dimulai ketika

4.6.1.1 Seorang pemain menguasai bola hidup

4.6.2 Penguasaan tim berakhir ketika

4.6.2.1 Tim lawan mendapat penguasaan bola

4.6.2.2 Bola menjadi mati

4.6.2.3 Bola sudah lepas dari tangan pemain untuk sebuah tembakan

4.7 Pemain dalam Posisi Menembak *Art.* 15

4.7.1 *Review*

4.8 *Time out – Art.* 18

4.8.1 Penjelasan *time out* dan *review* situasi *time out*

4.9 Pergantian Pemain - *Art.* 19

4.9.1 Penjelasan pergantian pemain dan *review* situasi pergantian pemain

5. Peraturan 5 – *violatons* - *Art.* 22

- seperti biasa akan diadakan apersepsi mengenai materi yang akan dibahas, pada dasarnya isu yang akan di bahas mengenai beberapa kejadian yang mungkin tidak dapat terputuskan atau keputusan kurang tepat diambil.

5.1 Pemain/ bola keluar lapangan permainan - *Art.* 23

5.1.1 Definisi

5.2 *Driblling – Art.* 24

5.2.1 Definisi

5.2.2 Diskusi tentang pelanggaran *driblling*

5.3 *Travelling* - *Art.* 25

5.3.1 Penjelasan tentang kaki *pivot*

5.3.2 Diskusi tentang pelanggaran *travelling*

5.4 3 Detik - *Art.* 26

5.4.1 Definisi

5.4.2 Diskusi tentang pelanggaran 3 detik

5.5 Pemain dalam Penjagaan Ketat - *Art.* 27

5.5.1 Definisi

5.5.2 Diskusi tentang pemain dalam penjagaan ketat

5.6 8 detik - *Art.* 28

5.6.1 Definisi

5.6.2 Diskusi tentang pelanggaran 8 detik

5.7 24 detik – *Art.* 29

5.7.1 Definisi

5.7.2 Diskusi tentang pelanggaran 24 detik

5.8 Bola kembali ke *back court – Art.* 30

5.8.1 Definisi

5.8.2 Diskusi tentang pelanggaran *back court*

5.9 *Goal Tending* dan *Interference – Art.* 31

5.9.1 Definisi

5.9.2 Diskusi tentang pelanggaran *goal tending* dan *interference*

6. Peraturan 6 – *Fouls Art.* 32

- Sebelum kelas dimulai akan seerti biasa diadakan apersepsi mengenai *fouls* yang terdapat di dalam buku dan jenis –jenis *fouls* tersebut.

6.1 Persinggungan – *Art.* 33

6.1.1 Prinsip silinder

6.1.2 Prinsip *verticality*

6.1.3 Posisi jaga yang sah

6.1.4 Pemain dengan/ tanpa bola

6.1.5 Pemain posisi di udara

6.1.6 *Screening*

6.1.7 *Block/ harge*

6.1.8 *Post play*

6.2 *Personal Fouls Art.* 34

6.2.1 Definisi

6.2.2 Hukuman

6.3 *Double Fouls Art.* 35

6.3.1 Definisi

6.3.2 Hukuman

6.4 *Unsprotmanlike Fouls Art. 36*

6.4.1 Definisi

6.4.2 Hukuman

6.5 *Disqualifyng Fouls Art.* 37

6.5.1 Defnisi

6.5.2 Hukuman

6.6 *Technical Fouls Art.* 38

6.6.1 Definisi

6.6.2 Hukuman – Pemain

6.6.3 Hukuman – Pelatih

6.6.4 Tingkah laku penonton – tanggung jawab panitia pelaksana bukan wasit

7. Peraturan 7 – Ketentuan Umum – *Art.* 40

- Sebelum kelas dimulai akan diadakan apersepsi seperti biasa dan isu yang akan di ambil mengenai hal – hal yang sering terjadi di materi yang akan dibahas di bawah:

7.1 *Fouls* oleh pemain

7.1.1 5 kali *fouls* oleh pemain

7.2 *Fouls* oleh tim

7.3 Situasi khusus

7.3.1 Definisi

7.3.2 Diskusi contoh kasus

7.4 *Free Throws*

7.4.1 Diskusi situasi *free throws*

7.4.2 Diskusi pelanggaran *free throws*

7.5 Kekeliruan yang dapat diperbaiki

7.5.1 Diskusi situasi ketika kekeliruan yang dapat diperbaiki terjadi

7.5.2 Prosedur yang harus dilaksanakan

8. Pergerakan

- seperti biasa sebelum masuk kepada materi siswa akan di rangsang ,elalui apersepsi. Di pertemuan ini ditekankan kepada bagaimana memimpin pertandingan tanpa merugikan salah satu ataupun kedua tim. Dan tugas sebagai wasit dilapangan, baik sebelum pertandingan, pada saat pertandingan maupun setelah pertandingan.

8.1 Memimpin Pertandingan

8.1.1 Pengetahuan peraturan

8.1.2 Buku peraturan *FIBA*

8.1.3 Memahami peraturan serta maksud dan tujuannya

8.1.4 Buku panduan pergerakan wasit *FIBA*

8.1.5 Praktek lapangan untuk memahami peranan dalam memimpin pertandingan

8.2 *Pre – Game*

8.2.1 Tugas *pre – game*

8.2.2 Posisi saat bertugas

8.3 *Jump Ball*

8.3.1 Tanggung jawab

8.3.2 Pergerakan wasit

8.4 Prinsip Dasar Posisi

8.4.1 Posisi *lead* dan *trail*

8.4.2 Prinsi *boxing in*

8.5 Tanggung Jawab Wilayah

8.5.1 Pembagian wilayah – 6 wilayah

8.5.2 Situasi ada bola/ tidak ada bola

8.6 Posisi *Trail*

8.6.1 Bola di *back court*

8.6.2 Bola di *front court*

8.6.3 Cakupan wilayah tanpa bola

8.7 Posisi *Lead*

8.7.1 Bola di *back court*

8.7.2 Bola di *front court*

8.7.3 Cakupan wilayah tanpa bola

8.8 *Throw In*

8.8.1 Tanggung jawab untuk garis

8.8.2 Terdekat dengan wilayah

8.8.3 *Throw in* di garis akhir

8.8.4 *Throw in* di garis samping

8.9 Signal dan Prosedur

8.9.1 Peluit

8.9.2 Suara

8.9.3 *Signal* menghentikan jam pertandingan

8.9.4 *Signal violations*

8.9.4.1 Diskusi *Signal*

8.9.4.2 Urutan – Menghentikan jam pertandingan, *violations,* arah permainan

8.10 *Signal Fouls*

8.10.1 Diskusi *signal*

8.10.2 Urutan – menghentikan jam pertandingan, menunjuk arah pinggang pemain, jumlah *free throw*

8.10.3 Laporan petugas meja – tim, nomer, *foul,* hukuman

8.10.4 Pertukaran – *review* situasi pertukaran *trail* ke *lead* sebaliknya dan apabila tidak ada (wasit yang meniup menjadi kejadian *trail*)

8.11 *Free Throw*

8.11.1 Tanggung jawab *trail*

8.11.1.1 Penembak dan pemain yang berada di sisi sebrang

8.11.1.2 Menghitung 5 detik

8.11.2 Tanggung Jawab *lead*

8.11.2.1 Pemain di sisi sebrang

8.12 *Time Outs*

8.12.1 *Signal*

8.12.2 Posisi *Pre-Game*

8.13 Pergantian Pemain

8.13.1 Wasit Terdekat

8.13.2 *Signal*

8.14 Penguasaan Lapangan

8.14.1 Kebugaran

8.14.2 Ketegasan

8.14.3 Sikap percaya diri

3.4.2 Jadwal Program

Tabel 3.2 Program Pelatihan dengan Tatap Muka

Materi Pelatihan	Peraturan Permainan Bola Basket		
Tujuan Pelatihan	- Untuk memahami mengenai penerapan peraturan permainan. - Untuk meminimalisir kesalahan yang dilakukan oleh wasit selama memimpin pertandingan. - Untuk memahami pentingnnya posisi dalam pengambilan keputusan. - Sebagai *treatment* bagi para wasit. - Untuk meningkatkan kinerja wasit bola basket		
Sarana/ Prasarana Pelatihan	Ruangan kelas, infokus, laptop, buku peraturan permainan futsal.		
Tempat Pelaksanaan Pelatihan	Ruangan kelas Sekretariat Unit Bola Basket Bumi Siliwangi UPI dan *Gymnasium* UPI. Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung.		
Pertemuan/ Hari, tanggal, waktu	**Isi Materi/ Topik Pembahasan**	**Lokasi**	**Alokasi Waktu**
Rabu, 6 Maret 2019	*Pre – Test*	Ruangan kelas	120 menit
Pert 1. Rabu, 13 Maret 2019	*Rule* 1 – *The Game* *Rule* 2 – Lapangan Permainan	Ruangan kelas	120 menit
Pert 2. Selasa, 19	*Rule* 3 – Tim dan Regulasi	Ruangan kelas	120 menit

Maret 2019	Pemain *Rule* 4 – Regulasi Pemain		
Pert 3. Rabu, 20 Maret 2019	*Rule* 6 – *violations*	Ruangan kelas	120 menit
Pert 4. Selasa, 26 Maret 2019	*Rule* 7 – Ketentuan Umum	Ruangan kelas	120 menit
Pert 5. Selasa, 26 Maret 2019	Mewasiti dengan 2 orang	Gymnasium	120 menit
Pert 6. Rabu 27 Maret 2019	Pengetahuan Peraturan	Ruangan kelas	120 menit
Pert 7. Senin 1 April 2019	Kesegaran Jasmani	Ruangan kelas	120 menit
Pert 8. Selasa 2 April 2019	Pergerakan di Lapangan	Gymnasium	120 menit
Pert 9. Rabu 3 April 2019	Manajemen Pertandingan	Ruangan kelas & Gymnasium	120 menit
Pert 10. Kamis 4 April 2019	Penguasaan Lapangan	Ruangan kelas & Gymnasium	120 menit
Jumat, Sabtu, Minggu5,6,7 April 2019	Post Test	Gymnasium & Ruangan Kelas	

Tabel 3.3 Program Pelatihan *Asynchronous Learning*

Materi Pelatihan	Peraturan Permainan Bola Basket
Tujuan Pelatihan	- Untuk memahami mengenai penerapan peraturan permainan. - Untuk meminimalisir kesalahan yang dilakukan oleh wasit selama memimpin pertandingan. - Untuk memahami pentingnnya posisi dalam pengambilan keputusan. - Sebagai *treatment* bagi para wasit. - Untuk meningkatkan kinerja wasit bola basket

Sarana/ Prasarana Pelatihan	-		
Tempat Pelaksanaan Pelatihan	-		
Pertemuan/ Hari, tanggal, waktu	**Isi Materi/ Topik Pembahasan**	**Lokasi**	**Alokasi Waktu**
Rabu, 6 Maret 2019	*Pre – Test*	-	-
Pert 1. Rabu, 13 Maret 2019	*Rule* 1 – *The Game* *Rule* 2 – Lapangan Permainan	-	-
Pert 2. Selasa, 19 Maret 2019	*Rule* 3 – Tim dan Regulasi Pemain *Rule* 4 – Regulasi Pemain	-	-
Pert 3. Rabu, 20 Maret 2019	*Rule* 6 – *violations*	-	-
Pert 4. Selasa, 26 Maret 2019	*Rule* 7 – Ketentuan Umum	-	-
Pert 5. Selasa, 26 Maret 2019	Mewasiti dengan 2 orang	-	-
Pert 6. Rabu 27 Maret 2019	Pengetahuan Peraturan	-	-
Pert 7. Senin 1 April 2019	Kesegaran Jasmani	-	-
Pert 8. Selasa 2 April 2019	Pergerakan di Lapangan	-	-
Pert 9. Rabu 3 April 2019	Manajemen Pertandingan	-	-
Pert 10. Kamis 4 April 2019	Penguasaan Lapangan	-	-

Jumat, Sabtu, Minggu 5,6,7 April 2019	Post Test	-	-

Tabel 3.4 Program Pelatihan Tatap Muka & Teknologi Pengganti Tatap Muka

Materi Pelatihan	Peraturan Permainan Bola Basket		
Tujuan Pelatihan	- Untuk memahami mengenai penerapan peraturan permainan. - Untuk meminimalisir kesalahan yang dilakukan oleh wasit selama memimpin pertandingan. - Untuk memahami pentingnnya posisi dalam pengambilan keputusan. - Sebagai *treatment* bagi para wasit. - Untuk meningkatkan kinerja wasit bola basket		
Sarana/ Prasarana Pelatihan	Ruangan kelas, infokus, laptop, buku peraturan permainan futsal.		
Tempat Pelaksanaan Pelatihan	Ruangan kelas Sekretariat Unit Bola Basket Bumi Siliwangi UPI dan *Gymnasium* UPI. Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung.		
Pertemuan/ Hari, tanggal, waktu	**Isi Materi/ Topik Pembahasan**	**Lokasi**	**Alokasi Waktu**
Rabu, 6 Maret 2019	*Pre – Test*	Ruangan kelas	120 menit
Pert 1. Rabu, 13 Maret 2019	*Rule* 1 – *The Game* *Rule* 2 – Lapangan Permainan	Ruangan kelas	120 menit
Pert 2. Selasa, 19 Maret 2019	*Rule* 3 – Tim dan Regulasi Pemain *Rule* 4 – Regulasi Pemain	Ruangan kelas	120 menit
Pert 3. Rabu, 20 Maret 2019	*Rule* 6 – *violations*	Ruangan kelas	120 menit

Pert 4. Selasa, 26 Maret 2019	*Rule* 7 – Ketentuan Umum	-	-
Pert 5. Selasa, 26 Maret 2019	Mewasiti dengan 2 orang	Gymnasium	120 menit
Pert 6. Rabu 27 Maret 2019	Pengetahuan Peraturan	-	-
Pert 7. Senin 1 April 2019	Kesegaran Jasmani	-	-
Pert 8. Selasa 2 April 2019	Pergerakan di Lapangan	Gymnasium	120 menit
Pert 9. Rabu 3 April 2019	Manajemen Pertandingan	-	-
Pert 10. Kamis 4 April 2019	Penguasaan Lapangan	Ruangan kelas & Gymnasium	120 menit
Jumat, Sabtu, Minggu5,6,7 April 2019	Post Test	Gymnasium & Ruangan Kelas	

Jumlah pertemuan dalam penelitian ini mengacu kepada (Struyven & Dochy, 2010) bahwa materi untuk pengembangan dilakukan dengan 10 pertemuan dengan durasi 90 menit dengan rentan usia 18 – 20 tahun. Pada setiap pertemuan akan diadakan diskusi bila mana ada hal-hal yang memang kurang dimengerti hal ini seperti yang dikemukakan oleh Schweizer, Plessner, & Brand, (2013) para wasit bisa kerkomunikasi secara lisan dengan instruktur mereka bilamana ada situasi ambigu ataupun kurang dimengerti dan hal ini efektif digunakan dalam pelatihan wasit. Dari hal ini dijelaskan bahwa proses pelatihan membawa perubahan pada penampilan dan perubahan penampilan itu sebuah proses dari suatu pelatihan. Sedangkan menurut Skinner (2013) bahwa belajar merupakan proses dari perubahan perilaku individu untuk mencoba menjadi lebih baik. Dalam rangka persiapan untuk menjadi wasit kuncinya yaitu belajar dan berlatih seperti yang dikatan oleh Plessner (2009) agar tercapainya kinerja yang baik

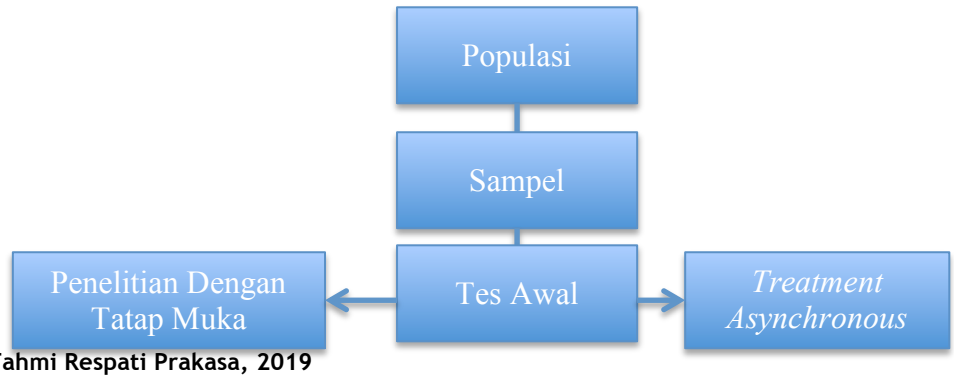
karena dengan belajar dan berlatih akan membuat individu berubah ke arah yang lebih baik.

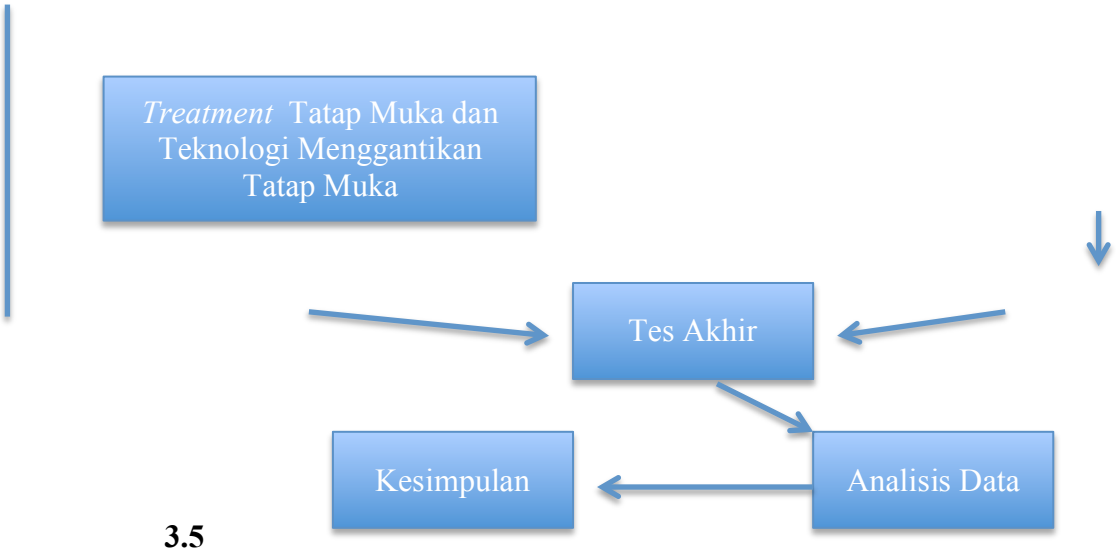
Untuk memimpin sebuah pertandingan wasit haruslah mempersiapkan diri, persiapan itu bisa meliputi pemahaman peraturan yang baik dan dengan kondisi fisik yang harus selalu prima dalam memimpin setiap pertandingan karena kondisi fisik yang prima maka tubuh akan mampu melaksanakan tugas gerak dengan baik, Griwijoyo dkk. (2004, hlm.21) dengan kemampuan jasmani yang prima maka fungsi alat tubuhnya akan menyesuaikan terhadap tugas jasmani tertentu ataupun terhadap keadaan lingkungan tertentu dengan lebih efisien tanpa mengalami kelelahan yang berlebihan. Hasil dari sebuah pertandingan ditentukan oleh kepemimpinan wasit dan setiap wasit pasti menginginkan keputusan yang di ambil tidak merugikan pihak manapun dan pertandingan berakhir dengan aman, lancar, dan kedua tim menerima segala keputusan wasit yang sudah diputuskan.

Maka dari itu untuk menjadi seorang wasit diperlukan banyak persiapan dari persiapan fisik maupun persiapan pengetahuan dengan cara terus berlajar dan berlatih secara berkelanjutan. Jika seorang wasit tidak mau belajar dan berlatih maka akan menjadi suatu kerugian bagi wasit tersebut, kareana kompetensi dari seorang wasit merupakan penentu jalan dan hasil bagi tim yang bertanding. Setiap keputusan wasit diambil akan di pertanggung jawabkan kepada penilai wasit, sehingga hal-hal sekecil apapun menjadi satu kesatuan yang sangat penting bagi seorang wasit, bahwa tidak mudah untuk menjadi seorang wasit bola basket dan jika sudah menjadi wasit bola basket banyak hal yang perlu di pelajari dan di persiapakan dengan sebaik mungkin.

Untuk lebih jelas memahami alur penelitian dapat dilihat memalui prosedur penelitian pada bagan 3.1.

Gambar 3.1. Prosedur Penelitian





3.5

Instrumen Penelitian

Dalam suatu penelitian selalu dibutuhkan alat untuk mengumpulkan data, dalam mengumpulkan data dibutuhkan analisis dan pengukuran, Anastasi & Urbina, Crocker & Algina, (2014 hlm. 156-157) pengukuran diartikan sebagai proses untuk memperoleh hasil yang berupa satuan ukuran yang berbentuk bilangan. Tes yang didefinisikan sebagai suatu prosedur sistematis dalam mengamati salah satu atau lebih karakteristik seseorang. Untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrumen penelitian dan untuk tercapainya sebuah penelitian yang sudah ditetapkan perlu didukung oleh data penelitian dan juga perlu digunakan alat pengumpulan data yang akurat.

Untuk mengetahui informasi dari para sampel penelitian dalam arti untuk mengetahui laporan-laporan pribadinya atauh hal-hal lain pada saat tugas menjadi seorang wasit. Penilaian dari performa wasit ini dinilai melaui *form* penilaian kordinator wasit yang di buat oleh Perbasi untuk memudahkan penilaian dari performa wasit pada saat memimpin pertandingan dilapangan. Sedangkan untuk mengetahui kognitif dari seorang wasit menggunakan tes soal yang digunakan pada saat penataran perwasitan tingkat dasar atau lisensi C. Dalam *form* penilaian ini lebih kepada keseluruhan performa pada saat wasit dilapangan untuk memimpin pertandingan. (Lampiran 8)