

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode penelitian menggambarkan rancangan penelitian yang meliputi prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data, serta dengan cara apa data tersebut diperoleh. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan informasi dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Mengenai pengertian metode penelitian, Narbuko & Achmadi (2009, hlm. 1) mengemukakan bahwa:

Metodologi penelitian berasal dari kata “metode” yang artinya cara yang tepat untuk melakukan sesuatu, dan “logos” yang artinya ilmu pengetahuan. Jadi metodologi penelitian artinya cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan.

Sedangkan menurut Moh. Nazir (2005, hlm. 12) menjelaskan bahwa “Penelitian adalah terjemahan dari kata inggris *research*. *Research* itu sendiri berasal dari kata *re* yang berarti “kembali” dan *to search* yang berarti “mencari kembali”. Metode adalah suatu cara yang ditempuh untuk mencapai suatu tujuan, tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data, menganalisis dan menyimpulkan hasil penelitian melalui suatu cara yang sesuai dengan prosedur yang digunakan. Dalam hal ini Sugiyono (2014, hlm.3) menjelaskan bahwa:”Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Melalui penelitian manusia dapat menggunakan hasilnya, baik untuk memahami, memecahkan, atau mengantisipasi masalah.

Dalam suatu metode penelitian perlu menetapkan suatu metode yang sesuai dan dapat membantu mengungkapkan suatu permasalahan. Metode dalam suatu penelitian merupakan suatu cara yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan, sedangkan dalam sebuah penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan mengumpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara tertentu sesuai dengan prosedur

Rifqi Naufal Nazhif, 2018

**PENGARUH LATIHAN DIK'S LETTERS AGILITY MENGGUNAKAN BOLA
TERHADAP PENINGKATAN KELINCAHAN MENGGIRING BOLA PADA
CABANG OLAHRAGA SEPAKBOLA**

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

yang biasa dipergunakan diantaranya histories, deskriptif, dan eksperimen.

Dalam metode penelitian tentunya harus disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian, hal ini dilakukan untuk kepentingan perolehan dan analisis data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Arikunto (2010, hlm. 9) bahwa “Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeleminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu”. Sedangkan menurut Sugiyono (2012, hlm. 72) mengatakan bahwa “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Berdasarkan uraian penelitian tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa metode eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap obyek penelitian dengan memberikan perlakuan. Tujuannya untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab-akibat dengan cara memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen. Mengenai metode eksperimen ini Surakhmad (1980, hlm. 149) “Dalam arti yang luas, bereksperimen ialah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat suatu hasil. Hasil itu akan menegaskan bagaimanakah kedudukan perhubungan kausal antara variabel-variabel yang diselidiki”.

Metode eksperimen memiliki *treatment* yang akan dicobakan, dan merupakan variabel bebas yaitu pelatihan *Dik's letters agility* dengan menggunakan bola. Eksperimen direncanakan akan dilakukan *treatment* selama 6 minggu atau 1 setengah bulan. Eksperimen rancangan ini akan dilakukan tiga kali pertemuan dalam satu minggu, Pelaksanaan latihan ini berpedoman pada pendapat Harsono (1988, hlm. 194) yang menyatakan bahwa, “sebaiknya latihan dilakukan tiga kali dalam seminggu dan diselingi dengan satu kali istirahat untuk memberikan kesempatan bagi otot untuk berkembang dan mengadaptasikan diri pada hari istirahat tersebut”.

Rifqi Naufal Nazhif, 2018

**PENGARUH LATIHAN DIK'S LETTERS AGILITY MENGGUNAKAN BOLA
TERHADAP PENINGKATAN KELINCAHAN MENGGIRING BOLA PADA
CABANG OLAHRAGA SEPAKBOLA**

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

Treatment ini diberikan dengan tujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh dari pelatihan *Dik's letters agility* dengan menggunakan bola terhadap peningkatan kelincahan menggiring bola pada cabang olahraga sepakbola.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi atau *population* mempunyai arti yang bervariasi. Pada prinsipnya populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Arikunto (2010, hlm. 173) menyatakan bahwa : “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Sedangkan Sugiyono (2013, hlm. 117) menjelaskan bahwa “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”.

Menurut Sudjana (2005, hlm. 6) populasi merupakan: ”Mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya”. Dalam buku Belajar Mudah Penelitian (2004, hlm. 54), Sugiyono memberikan pengertian populasi, yaitu: “Wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Berdasarkan penjelasan para ahli diatas penulis menyimpulkan bahwa populasi adalah salah satu sumber yang menjadi komponen penelitian, yaitu subyek/obyek yang menjalankan peran sebagai penghasil data.

Berdasarkan pernyataan diatas maka ditetapkan populasi dalam penelitian ini adalah SSB POR UNI Bandung U-16 yang aktif mengikuti latihan seminggu tiga kali. SSB POR UNI U-16 dibagi menjadi dua kelas, khusus dan regular. Kelas khusus dihuni oleh pemain yang kualitasnya sudah terlihat baik, sedangkan kelas regular dihuni oleh siswa yang baru daftar sekolah tersebut sehingga kualitas nya masih kurang baik. Maka dari itu penulis akan meneliti kelas khusus di SSB POR UNI U-16 yang berjumlah 23 orang dan memiliki tingkat

Rifqi Naufal Nazhif, 2018

**PENGARUH LATIHAN DIK'S LETTERS AGILITY MENGGUNAKAN BOLA
TERHADAP PENINGKATAN KELINCAHAN MENGGIRING BOLA PADA
CABANG OLAHRAGA SEPAKBOLA**

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

kelincahan dan keterampilan menggiring bola yang cukup baik agar proses penelitian dapat berjalan lancar dapat terlihat saat proses latihan. Terkait dengan populasi permasalahan penulis ingin mencari solusi dari masalah tersebut.

3.2.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti, dipandang sebagai suatu pendugaan terhadap populasi itu sendiri. Seperti yang diungkapkan Hadi (dalam Narbuko & Achmadi, 2009, hlm. 107) bahwa “sampel adalah sebagian individu yang diselidiki dari keseluruhan individu penelitian”. Sampel yang baik yaitu sampel yang memiliki populasi atau yang *representative* artinya yang menggambarkan keadaan populasi atau mencerminkan populasi secara maksimal, tetapi walaupun mewakili sampel bukan merupakan duplikat dari populasi. Mengenai hal ini Sugiyono (2010, hlm. 118) menjelaskan bahwa: “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Hal serupa dijelaskan oleh Arikunto (1998, hlm. 117) mengatakan bahwa: “Sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti). Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber dan dapat mewakili seluruh populasi”.

Dari ketiga pernyataan diatas dapat diartikan bahwa sampling adalah sebuah proses pemilihan beberapa unit sebuah penelitian dimana unit-unit tersebut diharapkan dapat menggambarkan suatu kelompok yang lebih besar atau populasi maka memilih sampel secara tepat merupakan hal yang penting dalam penelitian.

Pengambilan sampel dari penelitian ini adalah purposive sampling, seperti yang diungkapkan Arikunto (2006) “purposive sampling adalah teknik penentuan sampel tidak berdasarkan random, daerah, strata melainkan berdasarkan atas adanya pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentubila semua anggota populasi dijadikan sampel”. Sampel dari penelitian ini adalah pemain pilihan atas pertimbangan penulis kelas khusus SSB POR UNI BANDUNG U-16 yang berjumlah 16 orang dikarenakan 16 orang tersebut masih aktif dalam mengikuti latihan dan mempunyai teknik dasar yang baik.

Rifqi Naufal Nazhif, 2018

**PENGARUH LATIHAN DIK'S LETTERS AGILITY MENGGUNAKAN BOLA
TERHADAP PENINGKATAN KELINCAHAN MENGGIRING BOLA PADA
CABANG OLAHRAGA SEPAKBOLA**

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

3.3. Desain Penelitian

Desain eksperimen mempunyai berbagai macam desain penelitian. Penggunaan desain penelitian ini dipilih sesuai aspek penelitian dan pokok masalah yang hendak diteliti.

Arikunto menjelaskan (2006, hlm. 51) bahwa “Desain penelitian adalah rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti sebagai ancar ancar kegiatan yang akan dilakukan”.

Desain yang digunakan penulis adalah *pretest posttest control group design*:

E : X1 → O1 → X2

C : X1 → O2 → X2

Ket :

E : kelompok eksperimen

X1 : *Pretest* menggiring bola

O1 : Latihan *dik's letter agility* dengan menggunakan bola

X2 : *Post test* menggiring bola

C : kelompok kontrol

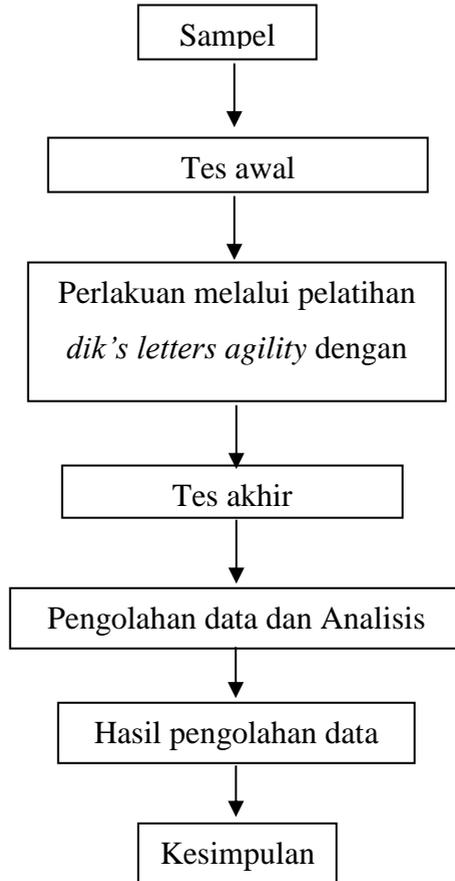
O2 : Latihan *dik's letters agility* tanpa menggunakan bola.

Rifqi Naufal Nazhif, 2018

**PENGARUH LATIHAN DIK'S LETTERS AGILITY MENGGUNAKAN BOLA
TERHADAP PENINGKATAN KELINCAHAN MENGGIRING BOLA PADA
CABANG OLAHRAGA SEPAKBOLA**

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

Penulis menggunakan desain penelitian ini dimaksudkan untuk mempermudah penulis untuk menentukan satu variabel bebas dan dua variabel terikat dalam satu kelompok yang sama. Dengan data diatas penulis merencanakan alur penelitian sebagai berikut:



Rifqi Naufal Nazhif, 2018

**PENGARUH LATIHAN DIK'S LETTERS AGILITY MENGGUNAKAN BOLA
TERHADAP PENINGKATAN KELINCAHAN MENGGIRING BOLA PADA
CABANG OLAHRAGA SEPAKBOLA**

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

Tabel 3.1

Langkah-langkah pengambilan dan pengolahan data penelitian

3.4. Instrumen Penelitian

Pada umumnya banyak instrumen penelitian yang bisa digunakan oleh para peneliti untuk mengolah data secara sistematis untuk mempermudah penelitian. Arikunto (2010, hal. 203) mengemukakan bahwa instrumen 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 lebih mudah diolah".

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan mempermudah peneliti memperoleh data yang akurat dan sistematis.

Tes Keterampilan *Dribbling* Pada Sepakbola

❖ Tujuan tes

- ✓ Untuk mengetahui berapa besar kemampuan sampel dalam melakukan *dribbling* sebelum diberikan pelatihan *dik's letters agility* pada cabang olahraga sepakbola
- ✓ Butiran tes *dribbling* 2 meter memiliki derajat validitas sebesar 0,73 dan reliabilitas sebesar 0,70. Dalam menganalisanya, setelah dibandingkan antara t-hitung dan t-tabel dengan $dk = n-2$ dan tingkat kepercayaan 0,975, ternyata koefisien validitas dan reliabilitas tes tersebut adalah signifikan. Ini berarti bahwa tes *dribbling* 2 meter yang digunakan adalah *valid* dan *reliable*.

Fasilitas dan alat :

- a) Lapangan Sepakbola
- b) Meteran
- c) Cones untuk membuat jalur *dribbling*
- d) Stop watch
- e) Bola
- f) Kamera
- g) Peluit

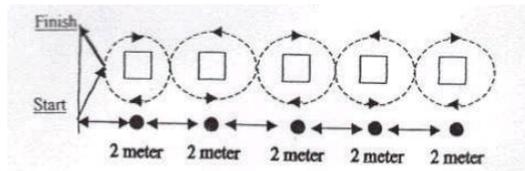
❖ Petunjuk pelaksanaan:

Rifqi Naufal Nazhif, 2018

PENGARUH LATIHAN DIK'S LETTERS AGILITY MENGGUNAKAN BOLA TERHADAP PENINGKATAN KELINCAHAN MENGGIRING BOLA PADA CABANG OLAHRAGA SEPAKBOLA

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

- ✓ Pada aba-aba “Siap”, sampel berdiri di belakang garis start dengan bola dalam penguasaan kakinya.
 - ✓ Pada aba-aba “Pluit”, sampel mulai menggiring bola ke arah kiri melewati rintangan pertama dan berikutnya menuju rintangan berikutnya sesuai dengan arah panah yang telah ditetapkan sampai ia melewati garis *finish*.
 - ✓ Salah arah dalam menggiring bola, ia harus memperbaikinya tanpa menggunakan anggota badan selain kaki dimana melakukan kesalahan dan selama itu pula *stop watch* tetap berjalan.
 - ✓ Menggiring bola dilakukan oleh kaki kanan dan kiri bergantian, atau minimal salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan.
- ❖ Cara menskor:
- ✓ Waktu yang ditempuh oleh testee dari aba-aba “Ya” sampai ia melewati garis *finish*.



Gambar 3.1
Tes slalom dribbling 2 meter

Sumber : Vernom dalam Hisyam (2014, hlm. 34)

- ❖ Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila:
- ✓ Testee menggiring bola hanya dengan menggunakan satu kaki saja.
 - ✓ Testee menggiring bola tidak sesuai dengan arah panah.
 - ✓ Testee menggunakan anggota badan selain kaki pada saat menggiring bola.

Rifqi Naufal Nazhif, 2018

**PENGARUH LATIHAN DIK'S LETTERS AGILITY MENGGUNAKAN BOLA
TERHADAP PENINGKATAN KELINCAHAN MENGGIRING BOLA PADA
CABANG OLAHRAGA SEPAKBOLA**

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

1.5. Tempat dan Waktu pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Sepakbola (SSB) POR UNI bertempat di Jl. Baturaden Raya No. 28, Mekarjaya, Rancasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40287. Waktu penelitian dari tanggal 7 April 2018 sampai dengan 15 Mei 2018 dengan perlakuan eksperimen selama 18 kali pertemuan dengan frekuensi pertemuan tiga kali dalam seminggu. Mengenai jangka waktu latihan menurut Kosasih, (1995, hlm.28) mengatakan bahwa “Latihan tiga kali setiap minggu, agar tidak terjadi kelelahan yang kronis. Selain itu Bompa (1990, hlm. 86) mengatakan bahwa “Siswa (atlet) berlatih 3 kali dalam seminggu, tergantung dari keterlibatannya dalam olahraga”. Adapun lama latihan yang diperlukan adalah selama enam minggu atau lebih”. Dengan pelatihan yang diberikan tiga kali dalam seminggu secara teratur akan mengalami peningkatan yang berarti. Berikut adalah urutan jadwal pertemuan selama seminggu:

1. Minggu, Pukul 07.00-8.30 WIB
2. Selasa, Pukul 15.30-17.30 WIB
3. Kamis, Pukul 15.30-17.30 WIB

Pre test dilaksanakan pada tanggal 7 April 2018 dimaksudkan untuk mengetahui kelincahan *dribbling* sepakbola siswa POR UNI usia 16 tahun. Sedangkan *post test* dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2018. Untuk memudahkan penyusunan program latihan dapat dilihat pada lampiran. Kemudian untuk latihan dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu pemanasan, latihan inti dan pendinginan. Berikut uraian dari tiga tahap latihan di atas :

1. Pemanasan

Sebelum melakukan latihan, sampel diberikan waktu untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu, hal ini berkenaan dengan mempersiapkan kondisi tubuh sampel agar nantinya melakukan latihan/*treatment* sampel telah siap secara utuh. Latihan pemanasan yang diberikan berupa peregangan statis, yaitu meregangkan secara sistematis anggota tubuh yang dimulai dari bagian atas sampai bagian bawah atau sebaliknya. Selanjutnya diberikan peregangan dinamis, yaitu gerakan berupa mengejutkan bagian otot dan sendi yang dominan digunakan dalam latihan. Dan yang terakhir

Rifqi Naufal Nazhif, 2018

**PENGARUH LATIHAN DIK'S LETTERS AGILITY MENGGUNAKAN BOLA
TERHADAP PENINGKATAN KELINCAHAN MENGGIRING BOLA PADA
CABANG OLAHRAGA SEPAKBOLA**

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

pemanasan formal, yaitu sampel melakukan pemanasan dengan teknik menggunakan bola.

2. Latihan inti

Latihan inti yang diberikan oleh peneliti adalah pelatihan *Dik's letters agility* dengan menggunakan bola yang sudah disusun secara sistematis dengan adanya penambahan beban setiap pertemuannya. Pada proses latihan dari awal sampai akhir menggunakan latihan *Dik's letters agility* dengan menggunakan bola. Pelaksanaan dilakukan di lapangan sepakbola SSB POR UNI.

3. Pendinginan

Setelah sampel melakukan latihan inti, peneliti memberikan penenangan yang bertujuan untuk mengurangi resiko cedera karena faktor kelelahan otot akibat latihan.

3.6. Pengolahan Data

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS. Berikut analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini :

3.6.1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dengan tujuan untuk mengetahui nilai Mean, Median, Maximum dan Minimum dari masing-masing variabel.

Analisis deskriptif menggunakan program IBM SPSS versi 16 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Buka File
- b. Klik *Analyze – Descriptive Statistics – Descriptive*
- c. Klik dan pindahkan data ke kotak *variable*
- d. Klik Ok.

3.6.2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi antara kelompok yang di uji berbeda atau tidak, variansinya homogen atau heterogen dan data yang diharapkan adalah homogen.

Format pengujiannya dengan membandingkan nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.) dengan derajat kebebasan (dk) $\alpha = 0,05$. Uji kebermaknaannya adalah sebagai berikut:

Rifqi Naufal Nazhif, 2018

**PENGARUH LATIHAN DIK'S LETTERS AGILITY MENGGUNAKAN BOLA
TERHADAP PENINGKATAN KELINCAHAN MENGGIRING BOLA PADA
CABANG OLAHRAGA SEPAKBOLA**

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

- 1) Jika nilai Sig. Atau P-value $> 0,05$ maka data dinyatakan Homogen.
- 2) Jika nilai Sig. Atau P-value $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak Homogen.

Uji homogenitas menggunakan program IBM SPSS versi 16 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Buka File data
- b. Klik *Analyze – Compare Mean – One Way Anova*
- c. Klik dan Masukkan nilai Kelompok A ke *Dependent List*
- d. Klik nilai Kelompok B pindahkan ke *Factor List*
- e. Klik *Option* dan pilih *Homogeneity Of Variance Test*
- f. Klik *Continue – OK*

3.6.3. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berada pada taraf distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan uji Kolmogorov-smirnov, dengan asumsi kelompok sampel termasuk kedalam sampel kecil atau 30 kebawah. Format pengujiannya dengan membandingkan nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.) dengan derajat kebebasan (dk) $\alpha = 0,05$. Uji kebermaknaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. Atau P-value $> 0,05$ maka data dinyatakan normal.
- 2) Jika nilai Sig. Atau P-value $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak normal.

Uji normalitas menggunakan program IBM SPSS versi 16 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Buka file data
- b. Klik *analyze – Non Parametric Test – 1-Samples K-S*
- c. Klik dan masukan data ke *Test Variable List*
- d. Klik OK

3.6.4. Statistika Parametrik T-Test

3.6.4.1. Paired Sample T Test

Paired sample t test bertujuan untuk menguji ada tidaknya perbedaan mean untuk kelompok yang berpasangan. Subjeknya sama tetapi mengalami dua pengukuran atau perlakuan yang berbeda.

Rifqi Naufal Nazhif, 2018

PENGARUH LATIHAN DIK'S LETTERS AGILITY MENGGUNAKAN BOLA TERHADAP PENINGKATAN KELINCAHAN MENGGIRING BOLA PADA CABANG OLAHRAGA SEPAKBOLA

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

Terdapat pre dan post test atau terdapat pengukuran tahap 1 dan tahap 2, syarat melakukan uji paired sample t tes adalah data harus bertipe interval atau rasio.

Uji T-Test menggunakan program IBM SPSS versi 16 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Buka file data
- b. *Analyze – Compare Means – Paired Sample T Tes*
- c. Klik data sebelum dan sesudah latihan ke kotak Paired Variabel
- d. Klik OK

3.6.4.2. Uji Hipotesis Statistik Penelitian

- a) H_0 = Terdapat pengaruh yang signifikan dari latihan *dik's letters agility* menggunakan bola terhadap peningkatan kelincahan menggiring bola.

Kriteria Keputusan :

- a) Nilai signifikansi atau nilai probabilitas (p) > 0.05 H_0 Diterima
- b) Nilai signifikansi atau nilai probabilitas (p) < 0.05 H_0 Ditolak

Rifqi Naufal Nazhif, 2018

**PENGARUH LATIHAN DIK'S LETTERS AGILITY MENGGUNAKAN BOLA
TERHADAP PENINGKATAN KELINCAHAN MENGGIRING BOLA PADA
CABANG OLAHRAGA SEPAKBOLA**

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