

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti membutuhkan metode untuk melakukan penelitian seperti yang dipaparkan oleh Sugiyono (2014, hlm. 3) Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dengan demikian metode penelitian yang dilakukan harus sesuai dengan substansi masalah dan tujuan penelitian. Dengan menggunakan metode penelitian peneliti dapat mengefektifkan dan mengefisienkan proses penelitian dengan tetap memperoleh hasil maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan penulis, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan penturan Sugiyono (2014, hlm. 14) “Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivism*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji statistik yang telah ditetapkan”. Lebih lanjut Sugiyono (2014, hlm.17) menjelaskan bahwa “dengan demikian dalam penelitian kuantitatif, peneliti dapat menentukan beberapa variable saja dari objek yang diteliti dan kemudian dapat membuat instrument yang diukurnya”.

Peneliti sendiri menggunakan penelitian deskriptif, seperti yang diungkapkan oleh Arikunto (2013, hlm. 3) menjelaskan “penelitian deskriptif ini merupakan penelitian yang benar-benar hanya memaparkan apa yang terdapat atau terjadi dalam sebuah kancah, lapangan, atau wilayah tertentu”. Dikemukakan oleh Sugiyono (2014, hlm. 56) “Rumusan masalah deskriptif adalah suatu rumusan masalah yang berkenaan dengan pertanyaan terhadap keberadaan variable mandiri, baik hanya satu variable atau lebih (variable yang berdiri sendiri)”.

B. Lokasi, Populasi dan Sampel

1. Lokasi

Peneliti melakukan penelitian dengan menganalisis video pertandingan uji coba antara atlet Korea Selatan dan Indonesia dalam rangka persiapan menuju *Asian Games* cabang olahraga bolatangan. Pertandingan uji coba ini dilakukan di Incheon, Korea Selatan. Penelitian ini penting diangkat, mengingat terdapat beberapa perbedaan dari tiga pertandingan yang dilakukan dan membuahkan hasil yang berbeda pula.

Tempat penelitian dan analisis video pertandingan dilakukan oleh observer dilaksanakan pada hari Senin – Jum’at, 19-24 Juli 2018 dikediaman penulis, KPAD Geger kalong, Bandung.

2. Populasi

Dalam penelitian dibutuhkan populasi untuk mempermudah peneliti mengambil data, seperti yang diungkapkan oleh Sugiono (2013, hlm. 80) menjelaskan bahwa populasi merupakan “wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Di dalam proses penelitian ini populasi yang diteliti adalah Pertandingan uji coba antara atlet putra Korea Selatan dan Indonesia cabang olahraga bolatangan.

3. Sampel

Setelah peneliti menentukan populasi, langkah selanjutnya ialah menentukan sampel yang akan membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiono (2013, hlm. 81) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sehingga sampel yang diambil dan diteliti dari populasi harus benar-benar dapat mewakili populasi atau representatif.

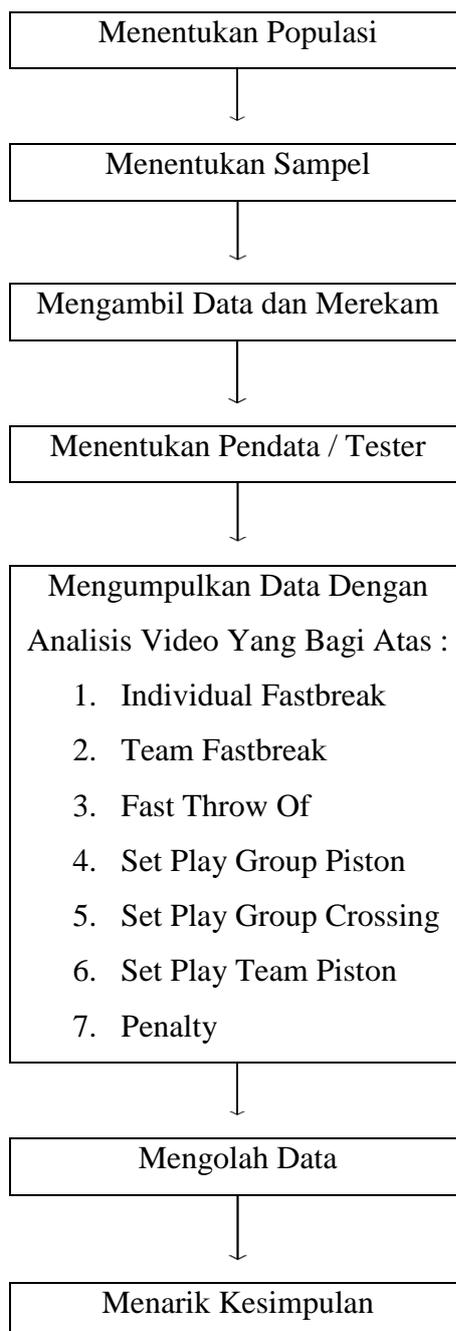
Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability* yaitu sampel jenuh atau sering disebut total sampling. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 124) sampel jenuh yaitu teknik penentuan sampel dengan cara mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden atau sampel.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti mengambil sampel seluruh pemain dalam pertandingan uji coba yang dilakukan oleh atlet Korea Selatan dan Timnas Indonesia selama melakukan *try out* di Korea Selatan.

C. Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian direncanakan dan disusun berdasarkan kaidah-kaidah yang sudah ditetapkan sehingga tujuan atau hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penelitian ini, penulis menyusun dengan:

- 1) Menentukan Populasi, 2) Menentukan Sample, 3) Mengambil Data atau Merekam, 4) Menentukan Pendata/*Tester*, 5) Mengumpulkan Data, 6) Mengolah Data, 7) Menarik Kesimpulan. Langkah-langkah penelitian di atas dapat digambarkan seperti padatabel 3.1 dibawah,



Tabel. 3.1.

Langkah-Langkah Penelitian

3.1. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2014, hlm. 148) “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau fenomena sosial yang diamati”. Instrument penelitian secara spesifik semua fenomena ini disebut variable penelitian”. Artinya instrument penelitian digunakan untuk memperoleh data sesuai kaidah-kaidah dan tujuan si peneliti. Sehingga instrumen yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan penelitiannya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi sistematis. Menurut Arikunto (2013, hlm. 200) “dalam proses observasi, observasi (pengamat) tinggal memberikan tanda atau *tally* pada kolom tempat peristiwa muncul. Itulah sebabnya maka cara bekerja seperti ini disebut sistem tanda (*sign system*)”. Berdasarkan pengalaman penelitian sebelumnya, Massuca (2011:282) menjelaskan dalam jurnalnya bahwa ;

Keberagaman struktur gerak menjadikan bolatangan sebagai salah satu permainan paling kompleks (Rogulj, Srhoj & Srhoj, 2004) dan untuk mempelajari efisiensi dari pertandingan bolatangan (lihat Gruić, Vuleta & Milanović, 2006; Ohnjec, Vuleta, Milanović & Gruić, 2008; Prudente, Garganta & Anguera, 2004), penilaiannya selalu berdasarkan pada ; (1) lembaran evaluasi lengkap selama pertandingan (Taborky, 1991); atau (2) rekaman video pertandingan (Vuleta, Milanović, Gruić & Ohnjec, 2005).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dalam persiapan observasi penulis menyiapkan :

1. Alat-alat

Untuk membuat rekaman video, penulis menyiapkan 1 buah kamera digital HD, 2 buah batre, 2 buah kartu memori, 1 buah tripod dan 1 buah laptop.

Dalam menerjemahkan rekaman pertandingan penulis membuat 3 lembar *sheet analysis* dan 1 pulpen di masing-masing sheet analysis Kemudian di dalam mendukung proses analisis penulis menyiapkan ruangan, 1 buah proyektor, 1 buah laptop dan 1 buah speaker.

2. Prosedur pengambilan data penelitian

Dalam persiapan, peneliti menyiapkan tempat untuk melakukan observasi, proses pengambilan data melalui media visual dan audio yaitu penggunaan laptop dan speaker via proyektor. Video pertandingan yang diputar sendiri adalah Video seluruh pertandingan uji coba yang dilakukan oleh Timnas Indonesia selama *try out* di Korea pada tanggal 1 Juni– 1 Juli 2018

Di dalam proses pengambilan data dari penelitian ini, berdasarkan jumlah variabel diteliti maka penulis dibantu oleh 3 orang pengamat yang sudah mempunyai lisensi A pelatih bolatangan (Tingkat Nasional) dan B orang penulis/administrator yang sudah mempunyai lisensi C kepelatihan bolatangan (Tingkat Nasional) di dalam pengambilan data. Observer atau pengamat sendiri memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Berpengalaman menjadi *Table Official* Kejuaraan
 - b. Pernah melatih atau yang mengerti tentang taktik dalam bolatangan.
- Selama proses pengambilan data, peneliti bertindak sebagai koordinator.

3. Pelaksanaan

Penelitian ini menggunakan *sign system* sebagai instrumen pengamatan kejadian yang muncul berkali-kali. Tugas Observer adalah men-*tally* kejadian yang muncul di *video* ke dalam *sheet Analysis* dengan memberi tahu administrator, berdasarkan kriteria yang telah disusun oleh peneliti, *sheet* disusun berdasarkan kategori pattern yang berhasil dan gagal mencetak gol (*fastbreak, fast throw off, and set play*) dan pattern yang tidak berhasil mencetak gol. Kriteria kejadian disusun berdasarkan Tabel 3.2 dibawah :

PATTERN		MENGHASILKAN GOL	TIDAK MENGHASILKAN GOL	%
FASTBREAK (FB)	TEAM			
	INDIVIDUAL			
FAST THROW OFF (FTO)				
SET PLAY (S)	GROUP PISTON			
	GROUP CROSSING			
	TEAM PISTON			
PENALTY				

Mohammad Anjas Julio , 2018

Analisis Perbandingan Efektivitas Pattern Pertandingan

Atlet Korea Selatan Dan Indonesia Dalam Cabang Olahraga Bolatangan

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

Tabel 3.2
Sheet Analysis Pattern
 (Sumber :EHF Scouting Manual, 2015)

Selama proses pelaksanaan pengambilan data penelitian, video dihentikan / diperlambat dalam situasi tertentu yang membutuhkan ketelitian.

Uji validitas menggunakan uji validitas empiris dengan *type* validitas butir, uji validitas empiris menurut Arikunto (2009, hlm. 66) adalah validitas yang diperoleh berdasarkan pengalaman dengan cara diujikan. Uji validitas butir ialah validitas yang menghubungkan antara skor butir dengan skor total (Arikunto, 2009, hlm. 76). Uji validitas ini melihat nilai r tabel dan r hitung, dikatakan valid jika r hitung nya lebih besar dari r tabel, untuk hasil validitasnya dapat dilihat dibawah ini:

		R hitung	R tabel (N=18)	Distribusi
TEAM_FB	Pearson Correlation	.584	.468	Valid
INDIVIDU_F B	Pearson Correlation	.624	.468	Valid
FTO	Pearson Correlation	.690	.468	Valid
SG_PISTON	Pearson Correlation	.581	.468	Valid
SG_CROSSIN G	Pearson Correlation	.676	.468	Valid
STEAM_PIST ON	Pearson Correlation	.779	.468	Valid
PENALTY	Pearson Correlation	.733	.468	Valid
TOTAL	Pearson Correlation	1		

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas

Pada tabel 3.4 menunjukkan bahwa nilai r hitung *team fastbreak* = $0.584 > 0.468$, dengan demikian butir *team fastbreak* bersifat valid. Nilai r hitung *individual fastbreak* = $0.624 > 0.468$, maka butir *individual fastbreak* bersifat valid. Nilai r hitung *fast throw off* = $0.690 > 0.468$, maka butir *fast throw off* dinyatakan valid. Pada *grup piston*, nilai r hitungnya $0.581 > 0.468$ data dinyatakan valid, juga pada butir *grup crossing* yang memiliki nilai r hitung $0.676 > 0.468$ yang membuat butir *grup crossing* bersifat valid. Pada butir *team piston & penalty* memiliki nilai r hitung 0.779 & 0.733 sama-sama lebih besar dari 0.468 sehingga data juga termasuk valid.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.765	8

Tabel 3.4
Hasil Uji Reliabilitas

Setelah melakukan validitas, maka langkah selanjutnya ialah realibilitas untuk menentukan *sheet analysis pattern* pertandingan pada penelitian selanjutnya. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 121) mengemukakan bahwa reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Pada tabel 3.5 menunjukkan hasil tes realibilitas menggunakan cronbach's alpha test dengan nilai 0.765 yang dapat di interpretasikan bahwa tingkat realibilitasnya sedang/cukup (Nurhasan dan Cholil, 2007, hlm. 48). Lihat tabel 3.5.

Interpretasi Besarnya Koefisien Korelasi Menurut Mathews:

NO	R	Interpretasi
1	Antara 0,90 – 0,99	SangatTinggi
2	Antara 0,80 – 0,89	Tinggi
3	Antara 0,70 – 0,79	Sedang/Cukup
4	Antara 0,60 – 0,69	Kurang
5	Di bawah 0,59	SangatKurang

Tabel 3.5

Interpretasi Besarnya Koefisien Korelasi
Sumber :(Nurhasan dan Cholil, 2007 hlm. 48)

E. Prosedur Pengolahan Data

Pengolahan data diolah berdasarkan rumus-rumus statistika. Pengolahan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.5.1. Deskripsi data

Tahapan pengolahan untuk informasi data seperti rata-rata, median, standar deviasi, nilai terendah, dan nilai tertinggi. Analisa data menggunakan *Explore Descriptive Statistic Analyze IBM SPSS Statistic 22*.

3.5.2. Penentuan Presentase

Pengolahan data menggunakan analisis persentase deskriptif dengan rumus yang tertera sebagai berikut:

$$DF = \frac{F}{N}$$

Keterangan:

DF = Klasifikasi nilai

F = Jumlah total *pattern*

N = Jumlah *pattern* yang berhasil

Persentase pengolahan data disederhanakan dalam bentuk diagram lingkaran dan tabel.

Mohammad Anjas Julio , 2018

Analisis Perbandingan Efektivitas Pattern Pertandingan

Atlet Korea Selatan Dan Indonesia Dalam Cabang Olahraga Bolatangan

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

3.5.3 Interpretase data presentasi

Untuk konversi nilai tanpa menggunakan rata-rata dan simpangan baku, Dijelaskan oleh Sudjana (2014, hlm. 118) yaitu “Dengan mentukan kriteria sebagai dasar untuk melakukan konversi nilai”. Dengan demikian penulis menyusun seperti dijelaskan Tabel 3.7,

Presentasi Data	Interpretasi Data
81-100%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Sedang
21-40%	Rendah
0-20%	Sangat Rendah

Tabel 3.6
Presentasi Interpretasi Data