

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan suatu rancangan yang akan dilaksanakan pada saat penelitian. Adapun desain penelitian yang akan digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2016, hlm 113) dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum diberikan perlakuan, dilakukan *pretest* terlebih dahulu kepada kelompok eksperimen. *Pretest* dilakukan dengan cara memberikan tes penampilan bermain bolabasket 5 vs 5 selama 10 menit. Hal ini bertujuan untuk melihat kemampuan permainan bolabasket yang dimiliki siswa. Setelah itu diberikan perlakuan berupa penerapan pendekatan taktis kepada kelompok eksperimen. *Posttest* diberikan ketika perlakuan selesai dengan tujuan untuk melihat perbedaan penampilan bermain bolabasket siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Berikut gambaran tentang desain penelitian eksperimen *Pretest-Posttest Control Group Design* dalam penelitian ini:

R	O1	X	O2
R	O3		O4

Gambar 3.1 Desain Penelitian

Sumber : Sugiyono (2014, hlm. 112)

Desain Pretest-Posttest Control Group Design

Keterangan:

R = sampel

O1 = nilai *pre-test* kelompok eksperimen

O2 = nilai *posttest* kelompok eksperimen

O3 = nilai *pre-test* kelompok kontrol

O4 = nilai *posttest* kelompok kontrol

X = perlakuan (*treatment*)

Dari gambaran tersebut maka dapat dilihat, sampel (R) dipilih secara acak, lalu sampel diberikan test awal (*pretest*) untuk mengetahui keadaan siswa sebelum diberi perlakuan, sehingga diperoleh data hasil *pretest*. O1 hasil data *pretest* untuk kelompok eksperimen dan O3 hasil data *pretest* untuk kelompok kontrol. Setelah diperoleh data hasil *pretest*, siswa kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) (X) dengan menerapkan pendekatan taktis, sedangkan pada kelompok kontrol tidak diterapkan pendekatan taktis melainkan menggunakan pendekatan teknis. Setelah waktu dan perlakuan (*treatment*) sudah diberikan maka langkah selanjutnya yaitu melakukan tes akhir (*posttest*). Hingga diperoleh hasil data *posttest* O2 dan O4. O2 hasil data *posttest* untuk kelompok eksperimen dan O4 untuk hasil data *posttest* kelompok kontrol.

3.2 Partisipan

Dalam penelitian ini peneliti melibatkan beberapa partisipan yaitu:

3.2.1 SMA Negeri 9 Bandung

Kegiatan penelitian tentunya memerlukan tempat penelitian yang akan dijadikan sebagai bahan untuk memperoleh data yang diperlukan guna mendukung tercapainya tujuan penelitian. Penelitian ini bertempat di SMA Negeri 9 Bandung, Jl. LMU Suparmin No 1A. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Bandung, karena berbagai pertimbangan antara lain:

1. Belum ada penelitian sebelumnya tentang penelitian pengaruh pendekatan taktis (tiga aspek penilaian: *decision making*, *skill execution*, dan *support*) dalam aktivitas permainan bolabasket yang akan dilakukan sekarang.

2. Tepat dan sesuai dengan kondisi yang dibutuhkan peneliti.
3. Tersedia fasilitas dan data yang dibutuhkan.
4. Peneliti memilih SMA Negeri 9 Bandung karena sekolah tersebut memiliki ekstrakurikuler permainan bolabasket yang aktif pembinaannya.
5. SMA Negeri 9 Bandung memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

3.2.2. Siswa SMA Negeri 9 Bandung

Siswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas X, XI dan XII yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket di SMA Negeri 9 Bandung. Karakteristik siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah partisipan berada pada rentang usia 14-17 tahun.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan obyek atau subyek yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 117) “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.” Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler permainan bolabasket di SMA Negeri 9 Bandung.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian atau perwakilan dari populasi sehingga hasil penelitian yang berhasil diperoleh dari sampel dapat digeneralisasikan pada populasi. Sebagaimana yang dijelaskan Sugiyono (2016, hlm. 118) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.”

Cara penarikan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan teknik sampling jenuh. Sugiyono (2016, hlm. 124) mengungkapkan bahwa “sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.” Sampel dalam penelitian ini adalah tim bolabasket putri yang mengikuti

ekstrakurikuler bolabasket yang berjumlah 20 orang siswa di SMA Negeri 9 Bandung.

Berdasarkan pendapat diatas maka peneliti menentukan penggunaan sampel dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas X, XI dan XII yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket dengan jumlah 20 orang. Dari 20 orang siswa sebagai sampel, setelah dilakukan *pretest* maka didapat hasil untuk menentukan jumlah siswa yang akan dijadikan dua kelompok yaitu 10 dengan poin tertinggi akan menjadi kelompok control dan 10 terendah menjadi kelompok eksperimen yang akan diberikan perlakuan menggunakan pendekatan taktis.

Tabel 3.1

Objek Penelitian

No.	Kelompok	Jumlah Siswa
1	Eksperimen	10
2	Kontrol	10

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam sebuah penelitian, untuk mendapatkan data sesuai yang dibutuhkan peneliti maka diperlukan alat ukur atau instrumen. Sugiyono (2016, hlm. 148) mengatakan bahwa :

Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan bermain bola tangan siswa dengan menggunakan *Game Performance Assessment*

Instrument GPAI yang dikembangkan oleh Griffin, Mitchell dan Oslin. Seperti yang dijelaskan Metzler (2000, hlm. 362) *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI) is a generic template that can be adapted to many types of games to access students's tactical knowledge*. Maksud dari pernyataan tersebut adalah GPAI adalah suatu templet umum yang dapat disesuaikan dengan berbagai jenis permainan untuk menilai pengetahuan taktis siswa. Tujuannya untuk membantu para guru dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung.

Menurut Griffin dkk. (2000, hlm. 362) Ada 7 komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa, yaitu:

1. *Base*
Appropriate return of performer to a "home" or "recovery" position between skill attempts.
2. *Adjust*
Movement of performer, either offensively or defensively, as required by the flow of the game.
3. *Decisions made*
Making appropriate choices about what to do with the ball (or projectile) during the game.
4. *Skill execution*
Efficient performance of selected skills.
5. *Support*
Off-the-ball movement to a position to receive a pass (or throw).
6. *Cover*
Defensive support for player making a play on-the-ball, or moving to the ball (or projectile).
7. *Guard or mark*
Defending an opponent who may or may not have the ball (or projectile).

Ketika menggunakan *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* untuk permainan yang lebih spesifik, penulis mengidentifikasi mana dari ketujuh komponen yang dapat diterapkan dalam permainan bolabasket dan menentukan satu atau lebih kriteria dari setiap komponen yang mengidentifikasi keputusan taktis dan performa yang baik. Dalam penelitian ini terdapat tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa yaitu, pembuatan keputusan (*decision making*), pelaksanaan keterampilan (*skill execution*), dan

memberi dukungan (*support*). Adapun format penilaian GPAI yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2

Format penilaian GPAI

sumber : Memmert dan Harvey (2008)

Name	Decision Made		Skill execution		Support	
	A	IA	E	IE	A	IA
Matthew	xxxxxxx	X	Xxxxx x	X	xxxxxxx	Xxxx
Bryant					xxx	Xxx

Key : A = *appropriate*

IA = *inappropriate*

E = *Efficient*

IE = *inefficient*

x = *which student was viewed making a tactical performance*

Following are examples of possible performance measure :

1. *Game involvement = Number of appropriate decisions + number of inappropriate decisions + number of efficient skill execution + number of inefficient skill execution + number of appropriate supporting movements.*
2. *Decision-making index (DMI) = Number of appropriate decisions made / (Number of appropriate decisions made + number of inappropriate decisions made).*
3. *Skill execution index (SEI) = number of efficient skill execution / (number of efficient skill execution + number of inefficient skill execution)*
4. *Support index (SI) = number of appropriate supporting movements / (number of appropriate supporting movements + number of inappropriate supporting movements)*
5. *Game Performance = (DMI + SEI + SI) / 3(number of index used) (Mammert and Harvey, 2008, hlm 225)*

Peneliti membuat kriteria penilaian sebagai acuan untuk menilai hasil belajar siswa dalam permainan menggunakan tiga komponen penilaian. Berikut tiga komponen kriteria penilaian permainan siswa yaitu:

Tabel 3.3

Kriteria Penilaian

No	Komponen	Keterangan
1.	<i>Decision Making</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengoper: Siswa mengoper bola kepada temannya yang tidak dalam penjagaan. - Menembak: Siswa melakukan tembakan ke ring ketika tidak dalam penjagaan/posisi bebas. - Menggiring: Siswa menggiring bola ketika dibutuhkan dalam situasi tersebut.
2.	<i>Skill Execution</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengoper: Siswa mengoper bola kepada temannya secara tepat dan dapat diterima dengan baik. - Menembak: Siswa dapat memasukan bola ke ring. - Menggiring: Siswa dapat melewati lawan dengan menggiring bola.
3.	<i>Support</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa berusaha mencari posisi yang tepat untuk mendapatkan operan dari temannya. - Siswa melakukan pergerakan untuk membuat ruang kosong agar mendapatkan operan dari temannya. - Siswa membebaskan temannya dari penjagaan yang ketat baik yang sedang membawa bola maupun yang tidak membawa bola.

3.5 Prosedur Penelitian

Untuk mempermudah pada saat penelitian maka diperlukan adanya langkah-langkah penelitian;



Populasi

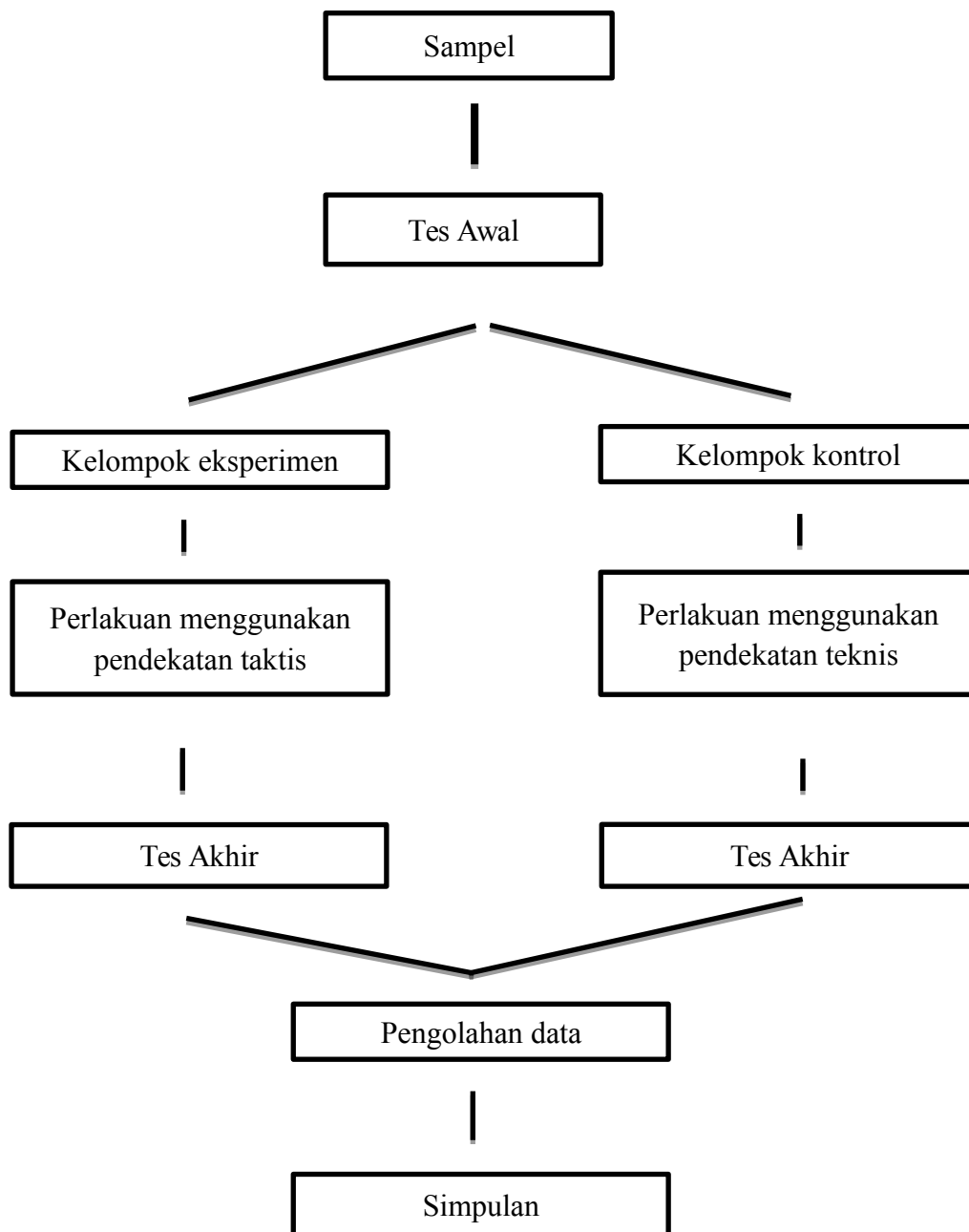
Putriana Dwi Fadzriyah, 2019

*PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN
BOLABASKET*

Universitas Pendidikan Indonesia

| repository.upi.edu

| perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.2 Prosedur penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian, terdapat perbedaan pemberian perlakuan (treatment) dari pendekatan taktis dan pendekatan teknis ini. Berikut rincian rancangan pelaksanaan pertemuan penelitian;

Putriana Dwi Fadzriyah, 2019

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

Universitas Pendidikan Indonesia

| repository.upi.edu

| perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.4

Rancangan Pelaksanaan Perlakuan

Pertemuan	Taktis	Teknik
1	<i>Pre-test</i>	<i>Pre-test</i>
2	Offense unit 3 (pass, cut and fill)	<i>Passing</i> berpasangan <i>Passing</i> empat sudut
3	Offense unit 3 (screen away)	<i>Passing</i> dan <i>dribbling</i> berpasangan
4	<i>Feed the big</i> (3 vs 3)	<i>Passing</i> , <i>cutting</i> dan <i>finishing</i>
5	<i>Progression drills</i> (3 vs 2)	<i>Passing</i> dan <i>shooting</i> 3pt <i>Passing</i> dan <i>shooting</i> per posisi
6	<i>Unit 3 vs 2 full court</i>	<i>Shooting</i> berkelompok dan <i>lay up</i> tanpa ada pemain bertahan
7	Unit 5 Transisi Defense Offense	<i>Left handed full court dribbling and finish</i>
8	<i>Offensive game</i> (1 vs 1, 2 vs 1, 2 vs 2, 3 vs 2, 3 vs 3, 4vs 3, 4 vs 4, 5 vs 4, 5vs 5)	<i>One on one full court and finish</i>
9	<i>Breakdown system set offense</i>	<i>Off a catch</i>
10	<i>Breakdown system special situation (inbound, sideline, press breaker)</i>	<i>Reversal pass and finish</i>
11	<i>Review system set offense</i>	<i>Shuttle shoot</i>
12	<i>Review system special situation</i>	<i>Drive in, catch and shoot</i>
13	<i>Full game play</i>	<i>Full game play</i>
12	<i>Posttest</i>	<i>Posttest</i>

3.6 Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Berikut kegiatan dalam analisis data yang diungkapkan Sugiyono (2016, hlm. 207) adalah mengelompokan data berdasarkan variable dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variable dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Adapun analisis data dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*).

Berikut pemaparan langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini:

1. Menghitung skor rata-rata tes awal dan tes akhir masing-masing kelompok menurut Abduljabar dan Darajat (2014, hlm. 89) dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum xt}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = skor rata-rata

xt = skor mentah

\sum = jumlah

n = banyaknya sampel

2. Menghitung simpangan baku menurut Abduljabar dan Darajat (2014, hlm. 99) dengan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n}}$$

Keterangan:

S = simpangan baku yang dicari

n = jumlah sampel

$$\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2 = \text{jumlah kuadrat nilai data yang dikurangi rata rata}$$

3. Uji normalitas dengan menggunakan uji kolomogorov smirnov. Uji ini digunakan untuk melihat normalitas distribusi data dalam jumlah kecil. Prosedur yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Membuat table penolong untuk mengurutkan data terkecil sampai data terbesar, kemudian mencari rata-rata dan simpangan baku.
- b. Pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan menggunakan rumus:

$$z_1 = \frac{x_1 - \bar{x}}{s}$$

(\bar{x} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku dari sampel).

Mencari luas z_1 pada table Z.

- c. Pada kolom $F(z_1)$ untuk luas daerah yang bertanda negatif maka $0,5-$ luas daerah, sedangkan untuk luas daerah positif maka $0,5+$ luas daerah.
- d. $S(z_1)$ adalah urutan n dibagi jumlah n .
- e. Untuk bilangan baku ini digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_1) = P(z \leq z_1)$
- f. Selanjutnya menggunakan porsi hitung z_1, z_2, \dots, z_n $\sum z_i$.
Jika proporsi ini dinyatakan $S(z_1)$, maka:

$$S(z_1) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \sum z_i}{n}$$

- g. Menghitung selisih $F(z_1) - S(z_1)$ kemudian tentukan harga mutlak nya. Hasil pengurangan $F(z_1) - S(z_1)$ tempatkan pada kolom $F(z_1) - S(z_1)$.
- h. Mencari data/nilai yang tertinggi, tanpa melihat (-) atau (=), sebagai nilai Z_0 .
- i. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Untuk menolak atau menerima hipotesis, kita bandingkan Z_0 dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar untuk taraf nyata α yang dipilih. Kriterianya adalah: tolak hipotesis nol jika Z_0 diperoleh dari data pengamatan melebihi Z dari daftar table. Dalam hal lainnya nol diterima. Berikut kriteria penerimaan dan penolakan Hipotesis:

- 1) Jika $Z_0 \geq Z_{tabel}$ tolak H_0 dan H_1 diterima artinya data tidak berdistribusi normal.
- 2) Jika $Z_0 \leq Z_{tabel}$, terima H_0 artinya data berdistribusi normal.

j. Mencari nilai Z_{tabel} , membandingkan Z_0 dengan Z_t .

k. Membuat kesimpulan

4. Menguji homogenitas. Menurut Abduljabar dan Darajat (2014, hlm. 178) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{variansi terbesar}}{\text{variansi terkecil}}$$

Varians didapat dari simpangan baku yang dikuadratkan. Untuk kriteria pengujian adalah terima hipotesis jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ distribusi dengan derajat kebebasan = (v_1, v_2) dengan taraf nyata $(\alpha) = 0,05$.

5. Menguji signifikansi peningkatan hasil bermain. Menggunakan uji t menurut dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

(Sumber: Nurhasan, dkk. 2008, hlm. 152)

Dimana:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

(Sumber: Nurhasan, 2013, hlm. 35)

Keterangan:

- t = nilai t yang dicari (t hitung)
 \bar{x}_1 = nilai rata rata kelompok 1
 \bar{x}_2 = nilai rata rata kelompok 2
 S = simpangan baku gabungan
 n_1 = banyaknya sampel kelompok 1

n_1 = banyaknya sampel kelompok 2

s_1^2 = variansi kelompok 1

s_2^2 = variansi kelompok 2

Untuk uji t kriteria penerimaan dan penolakan hipotesisnya:

Terima Hipotesis (H_0) jika : $t < \frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 + w_2}$

Tolak Hipotesis (H_0) jika: $t \leq \frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 + w_2}$