

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode penelitian**

Pada penelitian kali ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif. Menurut (Rukajat, 2018, hlm. 1) penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha menggambarkan fenomena secara nyata, realistis, dan aktual. Penelitian ini bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Menurut (Sukardi, 2008, hlm. 157) penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat.

#### **3.2 Desain penelitian**

Pada penelitian kali ini, penulis menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut (Salim dan Haidir, 2019, hlm. 22) fokus penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, diidentifikasi sebagai proses kerja yang berlangsung secara ringkas, terbatas, dan memilah-milah permasalahan menjadi bagian yang dapat diukur atau dinyatakan dalam angka-angka. Penggunaan desain penelitian deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis keterampilan bermain sepakbola pada siswa kelas XI MIPA di SMAN 16 Kota Bandung.

#### **3.3 Populasi dan sampel**

##### **3.3.1 Populasi**

Populasi merupakan suatu individu yang akan dijadikan sebagai objek penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Sejalan dengan teori yang dikemukakan (Darajat dan Abduljabar, 2014, hlm. 16) populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Sedangkan menurut (Wahyuningrum, 2020, Hlm. 17) menjelaskan bahwa populasi

dapat diartikan sebagai himpunan atau kumpulan dari semua objek atau peristiwa yang akan diteliti. Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa kelas XI MIPA di SMAN 16 Kota Bandung.

### **3.3.2 Sampel**

Peneliti menggunakan *probability sampling* dengan teknik *simple random sampling*. Menurut (Darajat dan Abuljabar, 2014, hlm. 22). *Probability sampling* memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sedangkan Menurut (Oktavia, 2015, hlm. 42) *simple random sampling* merupakan pengambilan sampel secara acak dengan teknik undian dan tabel bilangan atau angka random. Berdasarkan teori tersebut maka sampel yang di ambil secara acak berdasarkan siswa yang hadir untuk mengikuti tes keterampilan bermain sepakbola berjumlah 30 orang siswa dari populasi kelas XI MIPA di SMAN 16 Kota Bandung.

### **3.4 Instrumen penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu instrumen keterampilan bermain sepakbola yang di kembangkan oleh Griffin, Mitchel, dan Oslin dalam (Sucipto, 2015, hlm. 85) Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa, yaitu:

1. Kembali ke pangkalan (*Home Base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu keterampilan gerak tertentu.
2. Menyesuaikan diri (*Adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decision making*) . komponen ini dilakukan setiap pemain , serta saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan , barulah seorang pemain melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya.

5. Memberi dukungan (*support*), setiap pemain yang berusaha mendukung teman sebangkunya yang sedang melaksanakan keterampilan tertentu.
6. Melapis teman (*cover*). gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai Bola .
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard of mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang menguasai Bola atau tanpa penguasaan Bola. Ada beberapa aspek yang di perhatikan peneliti untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain yaitu, *Decision making* (Membuat keputusan), *Skill execution* (Melaksanakan keterampilan tertentu), *Support* (Mendukung).

Tabel 3.2  
*Game performance assesement instrument*

NO	NAMA	Kemampuan pemahaman bermain						Jumlah
		<i>Decision making</i>		<i>Skill execution</i>		<i>Support</i>		
		S	TS	S	TS	S	TS	
1								
2								
3								
4								
Dst								

Keterangan : S : Sesuai

TS : Tidak sesuai

Selanjutnya, GPAI diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain atau disingkat IPPB. Aspek- aspek yang diobservasi dalam IPPB termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari IPPB adalah sifatnya fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu di amati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang akan

MUHAMMAD ZAINI FAJRI, 2020

**ANALISIS TINGKAT KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA KELAS XI MIPA DI SMAN 16 KOTA BANDUNG**

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

diberikan saat itu. Setelah data diperoleh, maka data yang ada diolah menggunakan Microsoft excel agar data yang kita butuhkan dapat dianalisis.

Tabel 3.3  
Komponen keterampilan bermain GPAI

Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
				1	2	3	4	5
Griffin, Mitchel dan oslin (1997) telah menciptakan suatau instrumen peneitian yang diberi nama <i>Game Performance assessment Instrumen (GPAI)</i> . Untuk selanjutnya. GPAI di terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi instrumen Penilaian Penampilan Brmain di singkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru mengobservasi dan mendata perilaku penampilan bermain sewaktu	1.1 kembali keposisi	6.1.1 Kembali Keposisi bertahan setelah melakukan penyerangan .	1. Siswa kembali ke posisi daerah perahanan setelah melakukan penyerangan					
		6.1.2 Kembali keposisi semula setelah melakukan keterampilan	2. Siswa kembali ke posisi semula setelah melakukan passing, shooting ke gawang 3. Siswa kembali pada posisinya setelah penyerangan gagal dilakukan 4. Siswa tetap					

Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
				1	2	3	4	5
<p>permainan berlangsung. Ada Tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang penampilan bermain siswa :</p> <p>1. Kembali kepangkalan (<i>home base</i>)</p> <p>Maksudnya seorang pemain yang kembali keposisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.</p> <p>2. Menyesuaikan diri (<i>adjust</i>) maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat</p>	<p><b>3.1</b> Menyesuaikan diri (<i>adjust</i>)</p>	<p>3.1.1 Pemain bergerak ketika menyerang sesuai</p>	<p>berada di daerah pertahanan lawan</p> <p>5. Siswa tidak kembali ke daerah pertahanan dan diam tidak mencari ruang.</p>					

Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
				1	2	3	4	5
menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan	3.1 Membuat keputusan ( <i>decision making</i> ).	<p>situasi permainan</p> <p>3.1.2 Pemain bergerak ketika bertahan sesuai permainan</p> <p>3.1.1 pemain berusaha melakukan operan pada waktu yang menguntungkan.</p>	<p>1.Siswa membuka ruang gerak ketika dalam situasi menyerang.</p> <p>2.Siswa bergerak menutup daerah pertahanan ketika dalam situasi bertahan.</p> <p>3.Siswa bergerak tetapi tidak membuka ruang ketika menyerang.</p> <p>4.Siswa diam dan tidak membuka ruang gerak ketika</p>					
3. Membuat keputusan ( <i>decision making</i> ). Komponen ini dilakukan								

Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
				1	2	3	4	5
<p>setiap pemain pada saat didalam situasi permainan yang bagaimanapun.</p> <p>4. Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>skill execution</i>). Setelah</p>	<p>1.1. Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>skill execution</i>)</p>	<p>3.1.2 Pemain berusaha menggiring bola kearah pertahanan lawan.</p> <p>3.1.3 Pemain menendang bola kearah gawang</p> <p>1.1.1. Operan (<i>passing</i>) bola terkendali.</p> <p>1.1.2. Operan bola mengenai</p>	<p>menyerang</p> <p>5.Siswa tidak pernah bergerak secara situasi ketika bertahan dan menyerang</p> <p>1. Siswa melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim.</p> <p>2. Siswa berusaha bola ke arah gawang lawan.</p> <p>3. Siswa menendang ke arah gawang lawan.</p> <p>4. Siswa tidak melakukan</p>					

Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
				1	2	3	4	5
membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.	5.1 Memberi dukungan ( <i>support</i> )	<p>sasaran satu tim.</p> <p>1.1.3. Melakukan control bola yang efektif</p> <p>1.1.4. Melakukan dribbling dengan efektif.</p> <p>1.1.5. Melakukan tembakan (<i>shooting</i>) yang efektif ke arah gawang.</p> <p>5.1.1 .Pemain bergerak menempati posisi yang</p>	<p>operan pada waktu yang menguntungkan tim.</p> <p>5. Siswa tidak melakukan tembakan ke arah gawang lawan ketika ada kesempatan menciptakan skor.</p> <p>1. Siswa melakukan keterampilan passing dengan efektif.</p> <p>2. Siswa melakukan tembakan (<i>shooting</i>) efektif mengenai sasaran.</p>					
5. Memberi dukungan ( <i>support</i> ).								



Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
				1	2	3	4	5
6. Melapis Teman ( <i>cover</i> ). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan dibelakang teman satu team yang	6.1 Melapis teman ( <i>cover</i> ).	<p>kosong.</p> <p>5.1.2 Pemain berusaha membantu ketika melakukan penyerangan</p> <p>5.1.3 Pemain berusaha bergerak untuk menutup pertahanan</p> <p>6.1.1 pemain berusaha</p>	<p>3. Siswa melakukan dribbling dengan efektif.</p> <p>4. Siswa melakukan operan (<i>passing</i>) tidak terkendali.</p> <p>5. Siswa melakukan <i>shooting</i> jauh dari sasaran.</p> <p>1. Siswa bergerak mencari ruang untuk menerima operan bola.</p> <p>2. Siswa bergerak mencari ruang</p>					

Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
				1	2	3	4	5
sedang berusaha menghalangi lawan.	7.1. Menjaga atau mengikuti gerak lawan ( <i>guard of mark</i> )	melapis teman satu tim ketika temannya menghalangi laju serangan lawan.	kosong untuk melakukan penyerangan .					
7. Menjaga atau mengikuti		6.1.2 Pemain berusaha melapis temannya ketika teman satu tim berhasil dilewati oleh lawan.	3. Siswa bergerak untuk melakukan dukungan ketika bertahan. 4. Siswa tidak bergerak mencari ruang kosong untuk menerima bola. 5. Siswa tidak bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan					

Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
				1	2	3	4	5
<p>gerak lawan (<i>guard of mark</i>). Maksudnya menahan laju gerak lawan baik yang sedang atau tidak menguasai bola.</p>		<p>7.1.1. Pemain berusaha menjaga gerak lawan ketika lawan menyerang.</p> <p>7.1.2. Pemain berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola.</p> <p>7.1.3. Menghadang tembakan lawan.</p>	<p>1. Siswa berusaha melapis temannya ketika temannya menghalangi laju serangan lawan.</p> <p>2. Siswa berusaha melapis temannya ketika temannya berhasil dilewati oleh lawan</p> <p>3. Siswa berada dekat dengan temannya ketika menghadang laju lawan.</p>					

Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
				1	2	3	4	5
			<p>4. Siswa berada jauh dari temannya ketika temannya menjaga laju lawan</p> <p>5. Siswa tidak pernah melapis temannya ketika menghadang laju lawan Dan berada jauh dari teman satu timnya.</p> <p>1. Siswa berusaha menjaga gerak lawan yang menguasai bola ketika</p>					

Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
				1	2	3	4	5
			<p>lawan menyerang</p> <p>2. Siswa berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola ketika lawan menyerang</p> <p>3. Siswa berusaha mmutus operan lawan ketika menyerang</p> <p>4. Siswa jauh dari lawan</p> <p>5. Siswa jauh dari lawan dan membiarkan lawan menyerang dengan bebas.</p>					

Berdasarkan standar kompetensi dan fasilitas yang ada di sekolah, maka dalam penelitian ini, terdapat tiga komponen yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (*Decision making*), melaksanakan keterampilan tertentu (*Skill execution*), dan memberi dukungan (*Support*).

Tabel 3.4  
*Kriteria keterampilan bermain*

Komponen penampilan bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil ( <i>Decision making</i> )	Keputusan yang diambil pemain dalam situasi-situasi permainan, baik pada saat menyerang atau bertahan.
2. Melaksanakan keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )	Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melakukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang digunakan.
3. Memberikan dukungan ( <i>Support</i> )	Memberikan dukungan kepada teman seregunya baik pada saat bertahan maupun menyerang.

Tabel 3.5  
*Instrumen penilaian keterampilan bermain sepak bola*

No	Nama	Kemampuan pemahaman bermain															Jumlah
		<i>Decision making</i>					<i>Skill execution</i>					<i>Support</i>					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1																	
2																	
3																	
Dst																	

Tabel 3.6  
*Kisi-kisi lembar observasi keterampilan bermain sepak bola*  
Dari penjelasan table kisi-kisi, maka diperoleh nilai dilihat sebagai berikut:

Indikator 1. Membuat keputusan (*Decision Making*)

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan penilaian</b>
Nilai 5	Siswa yang sering melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim.
Nilai 4	Siswa yang berusaha menggiring bola ke arah area pertahanan lawan.
Nilai 3	Siswa yang sesekali menendang ke arah gawang.
Nilai 2	Siswa yang tidak melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim.
Nilai 1	Siswa yang tidak melakukan tembakan ke arah gawang lawan ketika ada kesempatan skor.

Indikator 2. Melaksanakan keterampilan tertentu (*Skill Execution*)

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan penilaian</b>
Nilai 5	Siswa yang melaksanakan keterampilan passing dengan efektif dan melakukan shooting mengenai sasaran.
Nilai 4	Siswa yang melaksanakan keterampilan passing dengan efektif.
Nilai 3	Siswa yang berusaha menggiring bola ke arah area pertahanan lawan.
Nilai 2	Siswa yang melakukan operan passing namun tidak terkendali.
Nilai 1	Siswa yang melakukan shooting jauh dari sasaran.

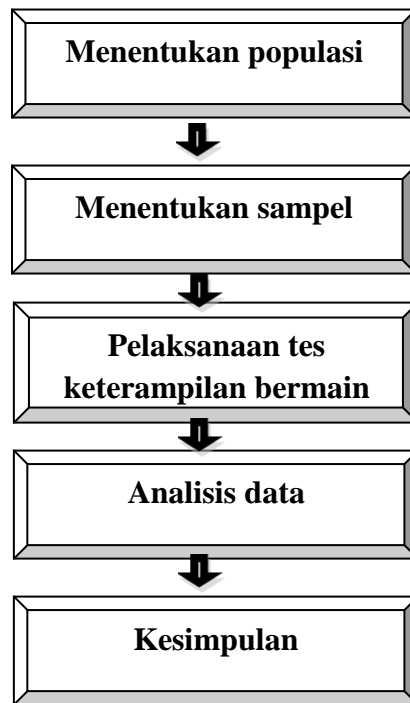
Indikator 3. Memberi dukungan (*Support*)

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan penilaian</b>
Nilai 5	Siswa yang sering bergerak mencari ruang untuk menerima operan bola.
Nilai 4	Siswa yang bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan.
Nilai 3	Siswa yang bergerak untuk melakukan dukungan ketika bertahan.
Nilai 2	Siswa tidak mau bergerak mencari ruang kosong untuk menerima operan.
Nilai 1	Siswa tidak mau bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan.

### 3.5 Prosedur penelitian

Prosedur penelitian adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh peneliti secara sistematis dan teratur agar mencapai tujuan penelitian.

Gambar 3.1  
*Prosedur penelitian*



Tahap persiapan merupakan rangkaian kegiatan sebelum memulai tahapan pengumpulan data dan pengolahannya. Dalam tahap awal ini disusun hal-hal penting yang harus segera dilakukan dengan tujuan untuk mengefektifkan waktu dan pekerjaan. Tahap persiapan ini meliputi kegiatan sebagai berikut:

1. Menentukan populasi yang akan di teliti.



2. Memilih sampel sesuai kebutuhan peneliti.
3. Pengambilan data melalui Tes keterampilan bermain sepakbola dengan melakukan observasi langsung. Setiap siswa di bagi menjadi 4 tim agar memudahkan proses observasi dan penilaian keterampilan bermain.
4. Pengolahan data dan analisis data.
5. Terakhir pengambilan kesimpulan sesuai rumusan masalah yang peneliti telitindalam penelitian ini.

### 3.6 Analisis Data

Analisis data akan dilakukan dengan menggunakan teknis analisis data kuantitatif dalam bentuk presentase sesuai dengan kurikulum di sekolah. Untuk melihat tingkat keberhasilan siswa dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran digunakan lima kategori yaitu:

Tabel 3.7  
*Kriteria keberhasilan proses pembelajaran siswa dan Guru dalam %*  
*Sumber: journal.uny.ac.id*

<b>NO</b>	<b>Tingkat keberhasilan</b>	<b>Predikat keberhasilan</b>
1	86-100 %	Sangat tinggi
2	71-85 %	Tinggi
3	56-70 %	Sedang
4	41-55 %	Rendah
5	<40 %	Sangat rendah

Secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menelaah seluruh data yang telah dikumpulkan. Penelaahan dilakukan dengan cara menganalisis, mensintetis, memaknai, menerangkan dan menyimpulkan.
- 2) Mereduksi data yang didalamnya melibatkan kegiatan pengkategorian dan pengklarifikasian. Hasil yang diperoleh berupa pola-pola dan kecenderungan-kecenderungan yang berlaku dalam pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk kuantitatif. Kemudian untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan:
  - 1) Mencari nilai rata-rata ( )

= —

Keterangan:

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata  
 $\sum$  = Jumlah  
 $X_i$  = Nilai data  
 $n$  = Jumlah sampel

2) Mencari nilai presentase

$$P = \frac{f}{K} \times 100 \%$$

Keterangan:

$P$  = Persen  
 $n$  = Jumlah siswa  
 $\sum$  = Jumlah

$f$  = Jumlah nilai yang diperoleh  
 $K$  = Jumlah skor maksimal

Menyimpulkan dan memverifikasi