

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode penelitian

Secara umum metode penelitian di artikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sugiyono (2015:1)

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitiannya (Arikunto, 2002:136).

Menurut pemaparan para ahli yang di maksud metode penelitian adalah suatu cara seseorang melakukan penelitian dengan menggunakan metode atau jalan penelitiannya supaya dalam penelitiannya berjalan dengan struktur, tertata dan tepat. Dengan proses-proses dalam penelitian peneliti baiknya memakai metode penelitian yang tepat dengan kasus atau objek yang ingin di teliti. Sepertinya lebih efektif kalo bahasan yg sama dibahas dlm 1 paragraf

Didalam penelitian ada beberapa jenis penelitian menurut Sugiyono (2015: 6) dari segi metode penelitian dapat di bedakan menjadi; penelitian survey, expostpacto, eksperimen, naturalistik. Policy reesearc and development (R&D).

Dari banyaknya segi penelitian , peneliti mengambil penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2015:107) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Metode penelitian pun ada pilihan yang harus dipilih sesuai judul, atau objek yang akan menjadi penelitiannya di antaranya yaitu 1) penelitian kuantitatif. 2) penelitian kualitatif.

Menurut Sugiyono (2015:14), metode penelitian kuantitatif dapat di artikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara acak (*random*), pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, anasis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di terapkan. Tujuan metode kuantitatif menurut Sugiyono (2013:14) adalah menunjukkan hubungan antar variabel, menguji teori, serta mencari generalisasi yang mempunyai nilai predikti

Menurut Sugiyono (2015:15), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawan dari *eksperimen*) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan snowball, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Adapun penelitian eksperimen mempunyai dua karakteristik yaitu kuasi eksperimental dan true eksperimental. Peneliti memilih true eksperimen yang cocok.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *eksperimen* dan penelitian tentang pengaruh penerapan *soccer like game* terhadap *self esteem* dan keterampilan bermain sepakbola, jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan metode kuantitatif.

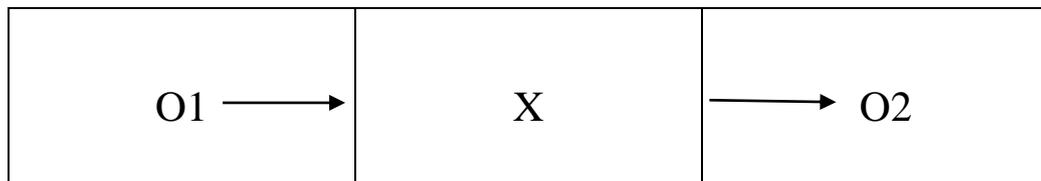
3.2 Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian *eksperimen* adalah “suatu rancangan percobaan dengan setiap langkah tindakan yang terdefiniskan, sehingga informasi yang berhubungan dengan atau diperlukan untuk persoalan yang akan diteliti dapat dikumpulkan secara faktual” (Noor, 2011:112).

Penelitian *eksperimen* ini bersifat semu karena hanya memenuhi tiga syarat dari empat syarat untuk masuk dalam kategori eksperimen murni. 4 syarat dalam penelitian *eksperimen* murni adalah adanya perlakuan (treatment), adanya mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Dari keempat syarat yang tidak ada dalam penelitian ini untuk dikatakan penelitian *eksperimen* murni yaitu tidak adanya mekanisme kontrol.

Desain rencana penelitian ini menggunakan metode *one group pretest-post-test design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukan pre-test dan post-test sehingga dapat diketahui secara pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan (Maksum, 2012: 97).

Gambar 3.1
Desain Penelitian (Sugiyono,2015:10)



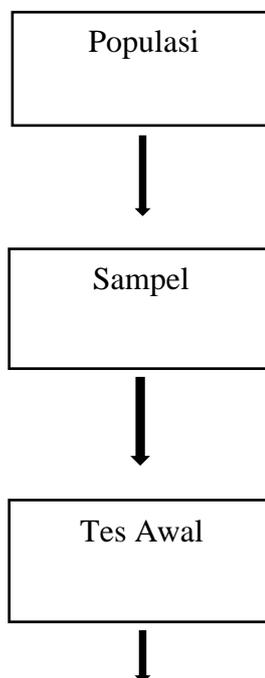
Keterangan:

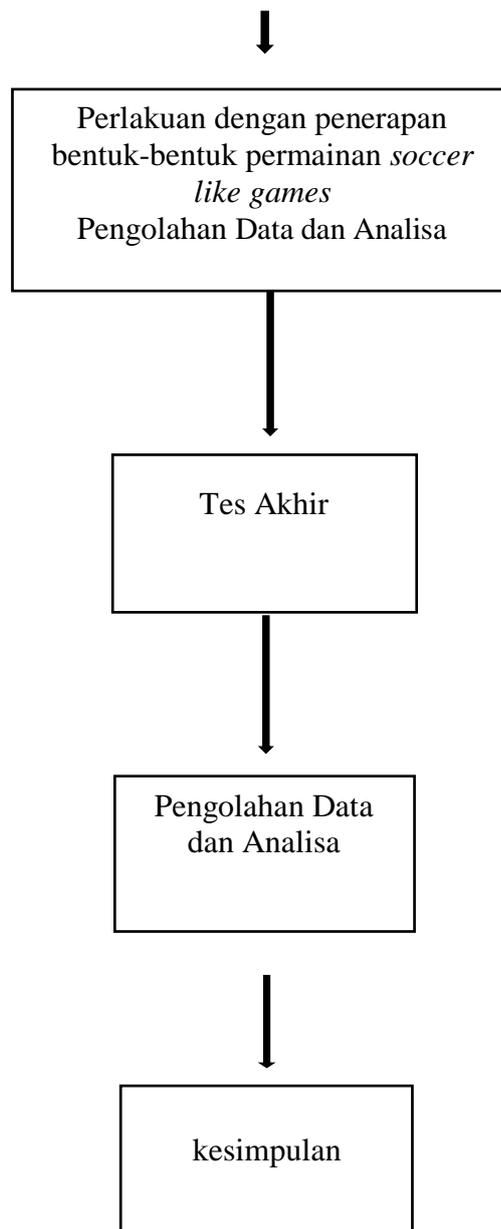
O1 : Pretest yaitu tes awal (melakukan obsevasi awal keterampilan bermain sepakbola dan tingkat *self esteem*)

X : Perlakuan yaitu menggunakan bentuk-bentuk permainan *Soccer Like Games*

O2 : Posttest yaitu tes akhir, yaitu observasi setelah menggunakan bentuk-bentuk permainan *Soccer like games*.

untuk mempermudah penelitian. Penulis membuat langkah langkah penelitian ini. Penulis menggambarkan sedemikian rupa dengan alur yang akan di lakukan oleh penulis, langkah langkahnya sebagai berikut:





Gambar 3.2

Langkah-langkah Penelitian

3.2.1 Tujuan operasional

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan *soccer like games* terhadap *self esteem* dan keterampilan bermain sepak bola pada siswa di SMK Bina Wisata Lembang.

3.3 Tempat, Subjek dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah SMK Bina Wisata Lembang, berlokasi di Jl. Mutiara I block PPI no.8 Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat 40791. Alasan peneliti memilih sekolah ini karena peneliti alumni dari SMK Bina Wisata Lembang dan juga melakukan program pengenalan lapangan satuan pendidikan (PPLSP) di Bina Wisata Lembang, menjadikan peneliti tahu keadaan situasi dan kondisi di sekolah dari sarana prasarana, kegiatan pembelajaran dan kondisi siswanya itu sendiri.

3.3.2 Subjek penelitian

Subjek dari penelitian *eksperimen* ini adalah siswa yang mengikuti Ekstrakurikuler sepakbola SMK Bina Wisata Lembang

3.3.3 Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menyesuaikan kurikulum sekolah, penelitian ini melakukan penelitian sebanyak 14x pertemuan di antaranya Pertemuan pertama memberikan test keterampilan bermain sepakbola dan memberikan angket test *self esteem*, dan 12x pertemuan untuk memberikan *treatmen* (perlakuan/materi) *soccer like games*, dan yang ketiga ataupun terakhir yaitu melakukan test terakhir yaitu test keterampilan bermain sepakbola dan angket test *self esteem* setelah diberikan *treatmen* sebanyak 12x pertemuan.

3.4 Populasi Penelitian

3.4.1 Populasi

Dalam melakukan sebuah penelitian, seorang peneliti harus menentukan terlebih dahulu populasi yang akan dijadikan sebagai sumber data untuk keperluan penelitiannya, populasi tersebut dapat berbentuk manusia, benda-benda alam, nilai nilai dokumen dan peristiwa yang dapat dijadikan objek penelitian.

Sugiyono (2001:55) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga benda-benda alam yang lain. populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek itu. Margono (2004:118),

Menurut Kerlinger (Furchan, 2004:193) menyatakan bahwa populasi merupakan semua anggota kelompok orang, kejadian, atau objek yang telah dirumuskan secara jelas.

Nazir (2005:271) menyatakan bahwa populasi adalah kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan. Kualitas atau ciri tersebut dinamakan variabel. Sebuah populasi dengan jumlah individu tertentu dinamakan populasi finit sedangkan, jika jumlah individu dalam kelompok tidak mempunyai jumlah yang tetap, ataupun jumlahnya tidak terhingga, disebut populasi infinit. Misalnya, jumlah petani dalam sebuah desa adalah populasi finit. Sebaliknya, jumlah pelemparan mata dadu yang terus-menerus merupakan populasi infinit.

Dapat peneliti simpulkan bahwa populasi adalah suatu individu yang akan menjadi subjek penelitian dengan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti. Pupulasi yang di tetapkan oleh peneliti adalah siswa SMK Bina Wisata Lembang yang berjumlah 240 siswa yang Masing masing kelas berjumlah 40 orang dari 6 kelas yaitu kelas Perhotelan 1 sampai 6.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2002: 109; Furchan, 2004:193).

Pendapat yang senada pun dikemukakan oleh Sugiyono (2001:56). Ia menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif.

Margono (2004:121) menyataka bahwa sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh (monster) yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu.

Hadi (Margono, 2004:121) menyatakan bahwa sampel dalam suatu penelitian timbul disebabkan hal berikut: 1. Peneliti bermaksud mereduksi objek penelitian sebagai akibat dari besarnya jumlah populasi, sehingga harus meneliti sebagian saja

Peneliti simpulkan sampel adalah sebagian dari jumlah subjek dari dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang telah di tetapkan oleh peneliti dan sesuai kebutuhan peneliti.

Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola di SMK Bina Wisata Lembang. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dimana menurut Sugiono (2015) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dengan demikian dalam menentukan sampel secara *purposive* dilakukan dengan cara memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang ditetapkan peneliti. Dikarnakan dalam penelitian ini mengenai sepakbola, maka sampel sumber datanya adalah siswa kelas X yang aktif dalam ekstrakurikuler sepakbola. Dari jumlah siswa kelas X yang aktif dalam ekstrakurikuler sepakbola, peneliti menetapkan jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 20 orang.

3.5 Intrumen Penelitian

3.5.1 Pengertian Instrumen

Intrumen adalah merupakan alat untuk mengukur dalam penelitian. Penelitian itu sendiri bisa dikatan suatu kegiatan pemeriksaan, pengumpulan fakta, penyelidikan dan pengolahan. Dari penelitian tersebut semua yang membantu dan mendukung berjalanya penelitian bisa disebut dengan alat atau intrumen penelitian. Seperti halnya yang di kemukan oleh Sugiyono (2015:146) menjelaskan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”.

Tentunya dalam penelitian dibutuhkan suatu alat ukur yang bisa disebut intrumen untuk mendapat hasil yang objektif sesuai dengan variabel, selain membutuhkan alat ukur yang pas intrumen pun harus yang valid dan reliabel seperti yang dikemukakan Sugiyono (2015:173) mejelaskan bahwa :

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang di gunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat di gunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur. instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila di gunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen lembar observasi untuk menilai kemampuan keterampilan bermain sepakbola dan kusioner angket untuk mengukur *Self esteem* siswa. dalam penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif

Dalam penelitian ini alat ukur atau instrumen yang digunakan untuk mengukur atau menilai keterampilan bermain sepakbola yaitu mengacu kepada Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997). Yaitu instrumen penilaian yang di sebut dengan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*). Didalam GPAI ada 7 komponen yang di amati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain sepak bola.

Mitchell et al., 1995(dalam Hastie & André, 2012) *The Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) diciptakan oleh Mitchell et al. (1994) dan 'dirancang untuk memberikan guru dan peneliti dengan cara mengamati dan coding perilaku kinerja yang menunjukkan kemampuan untuk memecahkan masalah taktis dalam permainan dengan membuat keputusan, bergerak tepat, dan melaksanakan keterampilan. Selaras dengan yang dikemukakan oleh (Van Maarseveen et al., 2017) GPAI dirancang oleh Oslin et al.16 adalah instrumen penilaian yang paling sering digunakan dan mencakup gerakan di atas bola dan di luar bola. Oslin et al. ditujukan untuk instrumen penilaian kinerja yang dapat digunakan untuk semua jenis permainan dan mengidentifikasi komponen-komponen permainan umum di mana pengamat harus menilai kelayakan perilaku pemain.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur *self esteem* dalam penelitian ini adalah Instrumen kusioner Rosenberg *Self Esteem* Scala (RSES), Instrumen ini adalah kuisisioner *self-report* 10-item yang direncanagn untuk mengukur harga diri atau *self esteem* dan terdiri dari lima item yang diberikan lebel positif (item 1, 2, 4, 6, 7) dan lima item yang diberi lebel negatif (item 3, 5, 8, 9,

10) dengan sistem penilaian dikotomi. Skala ini adalah skala likert 10 item dengan item yang dijawab pada skala empat poin- dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju.

3.5.2 Instrumen Penelitian *Self esteem*

Instrumen kuesioner Rosenberg *Self-Esteem* Scala (RSES), Skala harga diri Rosenberg (RSES) terus digunakan secara sengaja mengukur harga diri orang-orang. Instrumen ini adalah kuisisioner *self-report* 10-item yang direncanakan untuk mengukur harga diri atau *self-esteem* dan terdiri dari lima item yang diberikan label positif (item 1, 2, 4, 6, 7) dan lima item yang diberi label negatif (item 3, 5, 8, 9, 10) dengan sistem penilaian dikotomi. Skala ini adalah skala likert 10 item dengan item yang

Dibawah ini adalah daftar pernyataan yang berhubungan dengan perasaan umum tentang diri sendiri. Jika sangat setuju, lingkaran SA, jika tidak setuju dengan pernyataan lingkaran A, jika tidak setuju lingkaran D, lingkaran Sd jika anda sangat tidak setuju. Skor, SA= 3, A= 2, D= 1, SD=0. Item yang diberi label negatif adalah skor terbalik SA= 0, A= 1, D= 2, SD=3.

1. *On the whole, I am satisfied with myself.*

Strongly Agree Agree Disagree Strongly Disagree

2. *At times I think I am no good at all.*

Strongly Agree Agree Disagree Strongly Disagree

3. *I feel that I have a number of good qualities.*

Strongly Agree Agree Disagree Strongly Disagree

4. *I am able to do things as well as most other people.*

Strongly Agree Agree Disagree Strongly Disagree

5. *I feel I do not have much to be proud of.*

Strongly Agree Agree Disagree Strongly Disagree

6. *I certainly feel useless at times*

Strongly Agree Agree Disagree Strongly Disagree

7. *I feel that I'm a person of worth, at least on an equal plane with others.*

Strongly Agree Agree Disagree Strongly Disagree

8. *I wish I could have more respect for myself.*

- Strongly Agree Agree Disagree Strongly Disagree*
9. *All in all, I am inclined to feel that I am a failure.*
- Strongly Agree Agree Disagree Strongly Disagree*
10. *I take a positive attitude toward myself.*
- Strongly Agree Agree Disagree Strongly Disagree*

Instrumen Rosenberg's *self-esteem* skala diterjemahkan terlebih dahulu kedalam bahasa indonesia dengan bantuan ahli Bahasa Inggris. Kemudian kata-kata dalam pernyataan di buat sederhana agar mudah dipahami oleh siswa dan disusun dalam bentuk angket. Kuisisioner ini telah diuji validitas dengan 76 responden siswa, dari 10 item hanya 9 item yang dinyatakan valid yaitu item 1 = 0,414, item 2 = 0,524, item 3 = 0,410, item 4 = 0,394, item 5 = 0,278, item 6 = 0,517, item 7 = 0,314, item 8 = 0,268, item 9 = 0,338 dan item 10 = 0,195. Sehingga 10 item tersebut yang di ujikan dinyatakan 9 butir yang valid, karena r hitung > dari r tabel, 1 tidak valid karena r hitung < dari r tabel. Sehingga mendapatkan data penelitian jumlah kuisisioner sebanyak 9 butir Werdiana. Skala self-esteem yang digunakan untuk mengukur tingkat harga diri siswa yang diadopsi oleh Rosenberg (1965)

Tabel 3.1

Kuesioner Rosenberg Self-Esteem Scala (RSES)

No	Pernyataan	Skala			
		STS	TS	S	SS
1	Aku puas dengan diriku sendiri				
2	Kadang aku merasa tidak baik				
3	Aku merasa diriku mempunyai kemampuan yang bagus				
4	Aku bisa melakukan hal-hal sebaik orang lain				
5	Aku merasa tidak memiliki kemampuan yang bisa dibanggakan				
6	Aku merasa bahwa diriku tidak berguna				

7	Aku merasa diriku adalah orang yang berharga, sama seperti yang lain				
8	Aku berharap aku bisa lebih menghargai diri sendiri.				
9	Dari semuanya, aku merasa bahwa diriku adalah sebuah kegagalan.				

(Sumber: Wardiana (2018, hlm. 49))

Keterangan:

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Mencetak:

Item 2, 5, 6, 8, 9 diberi skor terbalik. Berikan "Sangat Tidak Setuju" 1 poin, "Tidak Setuju" 2 poin, "Setuju" 3 poin, dan "Sangat Setuju" 4 poin. Jumlahkan skor untuk semua sepuluh item. Simpan skor pada skala berkelanjutan. Skor yang lebih tinggi menunjukkan harga diri yang lebih tinggi.

3.6. keterampilan bermain sepakbola

3.6.1 *Game Performance Assessment Intrument (GPAI)*

Gariffin, Mitchell dan Oslin (1997) telah menciptakan suatu instrument penelitian yang diberi nama *Game Performance Assesment Intrument (GPAI)*. Untuk selanjutnya, GPAI diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Intrumen Penilaian Penampilan Bermain singkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung, GPAI memberikan guru pendidikan jasmani kesempatan untuk menghubungkan apa yang diajarkan dan belajar dalam pendidikan jasmani berbasis permainan untuk penilaian siswa/murid mereka Harvey et al., (2010). Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang penampilan bermain siswa pengamatan untuk cabang olahraga permainan sebagai berikut, yaitu:

Ramdhan Arifin, 2021

PENGARUH PENERAPAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP SELF ESTEEM DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA

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

Kisi-kisi instrumen GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) dalam buku Sucipto (2015:85).

Tabel 3.2
Komponen GPAI

No	Komponen	Kriteria
1	<i>Home Base</i> /kembali ke posisi	Pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu baik pada saat bertahan maupun menyerang.
2	<i>Adjust</i> /menyesuaikan diri	Pergerakan seorang pemain yang di sesuaikan dengan tuntutan situasi permainan, baik saat menyerang maupun bertahan.
3	<i>Decision making</i> /membuat keputusan	Keputusan yang di ambil pemain dalam situasi situasi permainan, baik saat menyerang maupun bertahan.
4	<i>Skill execution</i> /melaksanakan keterampilan tertentu	Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang di gunakan.
5	<i>Support</i> /memberi dukungan	Memberikan dukungan kepada teman seregunya baik pada saat menyerang maupun bertahan
6	<i>Cover</i> /melapis teman	Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman yang sedang berusaha meng-halangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
7	<i>Guard or mark</i> / menjaga atau mengikuti gerak lawan	Maksudanya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Berdasarkan kisi-kisi di atas didalamnya ada 7 aspek yang di amati oleh GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) yaitu 1). *Home Base*/kembali ke posisi 2). *Adjust*/menyesuaikan diri 3). *Decision making*/membuat keputusan 4). *Skill execution*/melaksanakan keterampilan tertentu 5). *Support*/memberi dukungan 6). *Cover*/melapis teman 7). *Guard or mark*/ menjaga atau mengikuti gerak lawan. Dalam 7 aspek tersebut idealnya komponen tersebut dipakai semua dalam penelitian untuk mengukur keterampilan bermain sepakbola, namun peneliti mengambil 3 aspek yang bisa mewakili ke 7 aspek komponen GPAI yaitu komponen *decition making*, *skill execution* dan *support*. Begitupun menurut Sucipto (2015:84) menjelaskan bahwa :

Dalam pembelajaran sepakbola, guru pendidikan jasmani hanya mengambil beberapa komponen saja, seperti komponen *decition making*, *skill execution* dan *support*. Sedangkan komponen yang lainnya cukup terwakili.

Berikut aspek komponen yang menjadi penilaian dan yang mewakili dari ke 7 aspek komponen tersebut.

Tabel 3.3

Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen	Kriteria
Penampilan Bermain	

<p>1. Keterampilan yang diambil (<i>Decision marking</i>)</p>	<p><i>Passing I</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berusaha mengoper bola keteman yang berdiri bebas. 2. Menghindari dari kawalan lawan saat menerima bola. 3. Melakukan tendangan dengan tenang tidak terburu-buru. <p><i>Dribbling II</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggiring bola dengan cepat keruang yang kosong tanpa kawalan. 2. Melihat situasi pergerakan lawan saat ingin <i>mendribbling</i> bola kedepan.
<p>4. Melakukan keterampilan (<i>Skill execution</i>)</p>	<p><i>Passing I</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akurasi tendangan yang dioper siswa mengarah tepat sasaran. 2. Bola yang ditendang tidak melambung ke atas tetapi datar menyusuri tanah. <p><i>Dribbling II</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggiring bola dengan tetap berada dalam penguasaan kaki siswa. 2. Menggiring bola dengan cepat dan lincah.
<p>3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa yang menerima operan bergerak mencari ruang yang kosong tanpa ada kawalan sehingga mempermudah siswa yang ingin menendang bola.

Setelah peneliti menentukan aspek komponen yang akan di amati selanjutnya peneliti dibuat menjadi lembar observasi untuk mengukur atau mengamati komponen komponen yang di jadikan penilaian dalam permainan

sepakbola tersebut. Dalam kategori penyekoran atau kriteria penyekoran dalam penelitian ini yaitu :

Tabel 3.4
Format Penilaian GPAI

No	Nama	DM					SE				S	JML
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												

**Sumber: Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997 : 2003) Game Performance
Assesment Instrument GPAI (dalam, Trianda. 2016)**

KETERANGAN :

- a. Berusaha mengoper bola keteman yang berdiri bebas.
- b. Menghindari dari kawalan lawan saat menerima bola.
- c. Melakukan tendangan dengan tenang tidak terburu buru.
- d. Menggiring bola dengan cepat keruang yang kosong tanpa kawalan.
- e. Melihat situasi pergerakan lawan saat ingin mendribbling bola kedepan.
- f. Akurasi tendangan bola yang dioper siswa mengarah tepat sasaran.
- g. Bola yang ditendang tidak melambung ke atas tetapi datar menyusuri tanah.
- h. Menggiring bola dengan baik yaitu bola tetap dalam penguasaan kaki siswa
- i. Menggiring bola dengan cepat dan lincah.
- j. Siswa yang menerima operan bergerak mencari ruang yang kosong tanpa ada kawalan sehingga mempermudah siswa yang ingin menendang (passing) bola.

Tabel 3.5
Penilaian GPAI

No	Penilaian	Keterangan
1.	5	Sangat efektif
2.	4	Efektif
3.	3	Cukup efektif
4.	2	Tidak efektif
5.	1	Sangat tidak efektif

**Sumber: Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997 : 2003) Game Performance
Assesment Instrument GPAI (dalam, Trianda. 2016)**

3.7 Prosedur Penelitian

3.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal yang mempengaruhi kualitas data suatu penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengambilan data. Kualitas instrumen berkaitan dengan validitas dan reliabilitas instrumen sedangkan kualitas pengambilan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan dalam pengambilan data. Oleh karena itu instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya juga belum tentu menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya, Sugiyono (2015:193).

Seperti yang di kemukakan oleh sugiyono kualitas data sangat di tentukan dengan kualitas intrumen penelitian, karna kualitas data sangat tergantung kualitas kepada intrumen cara pengambilan datanya menjadikan intrumen harus valid dan reliabel dan tepat digunakan untuk variabel yang di pilih. Pengambilan data dengan mempertibangkan valid dan reliabelnya instrumen maka data yang di hasilkan kemungkinan besar berkualitas dan valid. Pengambilan data pun ada beberapa cara pengambilan data seperti yang di jelaskan Sugiyono (2015:193) yaitu:

Pengumpulan data dapat di lakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara, selanjutnya bila dilihat dari dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), obeservasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya.

Seperti yang di jelaskan makan peneliti memakai 2 teknik pengumpulan data yang cocok untuk variabel yang di teliti oleh peneliti, yaitu untuk variabel *Self esteem* peneliti memakai teknik pengumpulan data kuesioner (angket) dan untuk variabel keterampilan bermain peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi (pengamatan), dalam memilih teknik tentunya peneliti mengacu kepada standar penelitian dan rujukan dari penelitian sebelumnya.

Adapun jadwal pelaksanaan pengumpulan data eksperimen yang penulis laksanakan adalah sebagai berikut :

1. Melaksanakan test awal (*Pretest*), dikarnakan peneliti menggunakan desai penelitian *Pretest-Posttest one Group Design*, salah satunya mengambil test awal sebelum diberikannya perlakuan (*treatment*) dari peneliti, sesuai dengan variabel terikat peneliti melaksanakan test awal kemampuan keterampilan bermain sepakbola dengan menggunakan teknik pengambilan data dengan teknik observasi (pengamatan) dan kemampuan *self esteem* dengan menggunakan teknik pengambilan dat kuesioner (angket) sebelum di berikannya perlakuan (*treatment*) *soccer like games*
2. Selanjutnya melakukan *ekperimen* yaitu memberikan perlakuan (*treatment*) sebanyak 14x pertemuan dengan materi *treatment soccer like games* pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola di SMK Bina Wisata Lembang
3. Setelah diberikan *treatment* selanjutnya dilakukan test akhir (*Post-test*) setelah siswa mendapatkan *treatment soccer like games* sebanyak 14x pertemuan, sesuai dengan variabel terikat peneliti melaksanakan test akhir kemampuan keterampilan bermain sepakbola dengan menggunakan teknik pengambilan data dengan teknik observasi (pengamatan) dan kemampuan *self esteem* dengan menggunakan teknik pengambilan data kuesioner (angket) setelah mendapatkan perlakuan *treatment soccer like games*

3.8 Analisi Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dalam data tes keterampilan bermain sepakbola dan test kemampuan *self esteem*, dengan menggunakan instrumen kuesioner (angket) untuk variabel *self esteem* dan observasi (pengamatan) untuk variabel keterampilan bermain sepakbola.

Dalam pengolahan data dalam penelitian ini mengumpulkan data *Pretest* dan *posttest* setelah di berikan perlakuan (*treatment*) *soccer like games*, setelah data terkumpul kemudian pengolahan data di bantuan dengan program SPSS 17 (*Statistical Product and Service Solution*). teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Menentukan mean dan standar deviasi dengan menggunak program SPSS 17 dengan cara program deskriptif
2. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan sebelum data diolah berdasarkan model-model penelitian yang diajukan. Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam suatu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data distribusi normal.

3. Uji-T

Peneliti menggunakan statistic parametric Uji-t yaitu Paired Sample t-test untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah penerapan permainan *Soccer like games* terhadap *self esteem* dan keterampilan bermain sepakbola di SMK Bina Wisata Lembang.