

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Penelitian merupakan proses ilmiah yang mencakup sifat formal dan intensif. Karakter formal dan intensif karena mereka terikat dengan aturan, urutan, maupun cara penyajiannya agar memperoleh hasil yang diakui serta bermanfaat bagi kehidupan manusia. Intensif dengan menerapkan ketelitian dan ketepatan dalam melakukan proses penelitian agar memperoleh hasil yang dipertanggungjawabkan, memecahkan problem melalui hubungan sebab dan akibat, dapat diulang kembali dengan cara yang sama.

Menurut Sugiyono (2011, hlm.6) :

Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 107) “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan”.

Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian dengan tujuan untuk menentukan apakah ada atau tidaknya hubungan sebab akibat dari variabel-variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini penulis ingin meneliti ada tidaknya pengaruh pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain futsal pada siswa SMA Kartika XIX-3 Bandung.

#### **3.2 Populasi dan Sampel**

##### **3.2.1 Populasi**

Populasi adalah kumpulan dari keseluruhan pengukuran, objek, atau individu yang sedang dikaji. Jadi, pengertian populasi dalam *statistik* tidak terbatas pada sekelompok/kumpulan orang-orang, namun mengacu pada seluruh ukuran, hitungan, atau kualitas yang menjadi fokus perhatian suatu kajian. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 80)” 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.” Maka dari itu, sehubungan dengan penelitian ini maka populasi dari penelitian ini adalah siswa SMA Kartika XIX-3 Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler futsal sebanyak 40 orang.

### 3.2.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti; dipandang sebagai suatu pendugaan terhadap populasi, namun bukan populasi itu sendiri. Sampel dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili keseluruhan gejala yang diamati. Ukuran dan keragaman sampel menjadi penentu baik tidaknya sample yang diambil. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 118)

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, sementara peneliti ingin meneliti tentang populasi tersebut dan peneliti memiliki keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel, sehingga generalisasi kepada populasi yang itu.

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa yang aktif pada ekstrakurikuler SMA Kartika XIX-3 Bandung yang berjumlah 20 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Peneliti menggunakan pendekatan ini karena memiliki tujuan dan alasan tertentu. seperti yang diungkapkan Sugiyono (2013, hlm. 85) “Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Teknik ini juga Merupakan pengambilan anggota sampel berdasarkan jumlah yang diinginkan oleh peneliti Kelebihan dari pengambilan menurut jumlah ini adalah praktis karena jumlah sudah ditentukan dari awal. Sedangkan, kekurangannya adalah bias, belum tentu mewakili seluruh anggota populasi.

Peneliti menentukan kelompok Taktis dan Bermain dengan cara dipilih 20 orang siswa yang aktif di ekstrakurikuler, Peneliti mengintruksikan untuk melakukan *game* 5 vs 5. Setelah melakukan game, Peneliti memberikan ranking kepada siswa. Ranking diberikan dari hasil *pre test* yaitu *game* 5 vs 5. Kemudian peneliti membagi 2 kelompok, kelompok ganjil dan kelompok genap, setelah semua siswa mendapatkan kelompok maka penentuan kelompok taktis dan Bermain dilakukan secara di undi.

NO	Nama	Hasil tes	Ranking
1	Citra	8	1. Budi
2	Venny	7	2. Reza
3	Ramdan	10	3. Abdul
4	Bagas	9	4. Firky
5	Ivan	11	5. Adit
6	Rizky	9	6. Gibran
7	Ayu	7	7. Panca
8	Indra	10	8. Bintang
9	Panca	12	9. Unawekla
10	Unawekla	11	10. Ivan
11	Gibran	12	11. M. Yunus
12	Adit	13	12. Ramdan
13	M.Yunus	10	13. Indra
14	Tika	8	14. Bagas
15	Dini	7	15. Rizky
16	Bintang	11	16. Citra
17	Abdul	13	17. Tika
18	Reza	14	18. Venny
19	Firky	13	19. Ayu
20	Budi	14	20. Dini

**Tabel 3. 1.** Ranking kelompok Taktis dan Bermain

### 3.3 Desain Penelitian

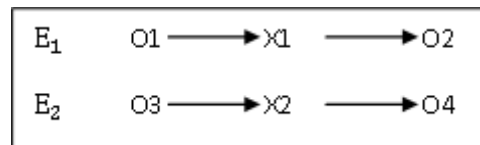
Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Mengenai desain penelitian, Maksun mengatakan (2012, hlm. 95), “Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Rancangan tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang dirumuskan.” Dalam penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-test dan Post-test Group Design*. Adapun konstalasi desain penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. 2 pretest-posttest group design

Rengga Pradana Putra, 2019

**PENGARUH MODEL PENDEKATAN TAKTIS DAN MODEL PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL PADA SISWA SMA KARTIKA XIX-3 BANDUNG**

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



Gambar 3.1 *Pre-test and Post-test Group Desain* (Arikunto 2010, hlm 124)

Keterangan :

$E_1$ : adalah kelompok eksperimen A

$E_2$  : adalah kelompok eksperimen B

X1 : adalah treatment berupa pendekatan taktis

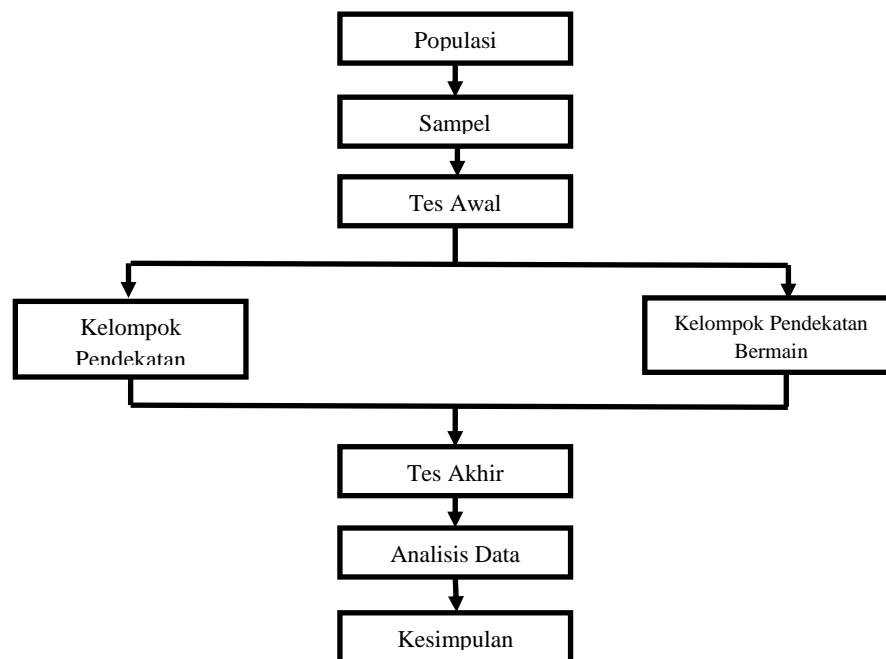
X2 : adalah treatment berupa pendekatan Bermain

O1 : dan O3 adalah tes awal atau observasi awal

O2 : dan O4 adalah tes akhir atau observasi akhir

Dalam penelitian ini digunakan desain penelitian Pretest-Postest Group Desain maka hanya terdiri dari dua kelompok eksperimen. Dalam penelitian yang menggunakan Pretest-Postest Group Desain dilakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian diberi perlakuan atau treatment, setelah diberi perlakuan kemudian dilakukan tes akhir. Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan dan analisis data yang hasilnya digunakan sebagai dasar atau landasan dalam menetapkan kesimpulan penelitian.

Untuk memberikan gambaran mengenai penelitian yang dilakukan maka diperlukan langkah-langkah penelitian sebagai rencana kerja. Dalam penelitian ini penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut



**Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Penelitian**

### 3.4 Definisi Oprasional

Apabila dilihat dari sudut pandang penafsiran seseorang terhadap suatu istilah itu berbeda-beda. Untuk menghindari kesalahan pengertian tentang istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan dan menjabarkan satu-persatu istilah tersebut, diantaranya sebagai berikut :

#### 1. Pendekatan Pembelajaran

bahwa model pendekatan pembelajaran adalah perencanaan, penerapan dan prediksi pembelajaran yang akan menjadi jalan efektif untuk mencapai tujuan dalam keanekaragaman isi dari program pendidikan jasmani masa sekarang.

#### 2. Pendekatan Taktis

Pendekatan taktis merupakan pendekatan yang menekankan pada partisipasi dan keaktifan selama proses pembelajaran pendidikan jasmani karena pendekatan taktis adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan situasi permainan sesungguhnya untuk mempelajari keterampilan dasar dalam olahraga permainan, pendekatan taktis dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil

belajar yang diharapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani serta untuk mempelajari keterampilan teknik dalam situasi bermain

### 3. Pendekatan Bermain

Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang mengaplikasikan teknik ke dalam suatu permainan. Tidak menutup kemungkinan teknik yang buruk atau rendah mengakibatkan permainan kurang menarik. Untuk itu seorang guru harus mampu mengatasinya.

### 4. Permainan Futsal

Futsal merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer pada saat ini. Olahraga futsal kini menjadi olahraga permainan yang diminati dari berbagai kalangan, karena menjadi alternatif untuk mengisi waktu senggang. Awalnya olahraga permainan futsal hanya sekedar hobi, tapi menjadi menarik untuk ditekuni secara serius. Hal ini dikarenakan permainan futsal dapat dilakukan oleh siapa saja, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, baik laki-laki maupun perempuan. Olahraga futsal dapat digunakan sebagai media prestasi, rekreasi, dan pendidikan.

## 3.5 Instrumen Penelitian

Untuk mendukung kebenaran suatu hipotesis, diperlukan data atau fakta empirik. Data empirik bisa didapat dengan jalan pengamatan dan pengukuran terhadap yang akan diteliti.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cepat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2006)

Dalam suatu penelitian biasanya digunakan suatu alat ukur yang dapat melihat atau menggambarkan perubahan atau kemajuan yang telah dicapai dari suatu penelitian. Instrumen penelitian adalah alat untuk memperoleh data atau alat ukur untuk mengukur variabel penelitian. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 147) “Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian”.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen dengan metode Observasi. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 196) “Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan kuesioner”. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi obyek-obyek alam yang lainnya.

Jenis observasi dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur, yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati.

Pada penilaian penampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Lingkup observasinya terpusat pada para pemain yang tidak sedang menguasai bola. Oleh karena itu, dibutuhkan sekali perencanaan observasi yang cermat. Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama Games Performance Assessment Instrument (GPAI).

Aspek-aspek yang diobservasi dalam GPAI termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jala mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, dan melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari GPAI adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan saat itu.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data penelitian yang dipilih peneliti untuk mengetahui keterampilan bermain siswa menggunakan instrument yang telah dikutip Griffin, Mitchell Oslin (1997) mengenai *GPAI (Game Performance Assessment Instrument)* yaitu instrument penilaian keterampilan bermain yang bertujuan mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen tingkatan penampilan bermain siswa yaitu :

1. Kembali Ke Pangkalan (Home Base)
2. Menyesuaikan Diri (Adjust)
3. pengambilan Keputusan (Decision Making)
4. Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution)
5. Memberi Dukungan (support)

6. Melapisi Teman (Cover)

7. Menjaga Atau Mengikuti Gerak Lawan (Guard Or Mark)

#### ASPEK PENILAIAN PERMAINAN FUTSAL

Aspek	Kriteria	Kriteria penilaian		
		3	2	1
Kembali ke posisi (Home Base)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kembali ke posisi bertahan setelah melakukan penyerangan</li> <li>• Kembali ke posisi semula setelah melakukan keterampilan</li> <li>• Siswa kembali ke posisi semula setelah membantu temannya pada saat menyerang.</li> </ul>			
Menyesuaikan Diri (Adjust)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bergerak ketika menyerang sesuai situasi permainan</li> <li>• Siswa bergerak ketika bertahan sesuai situasi permainan</li> <li>• Siswa berusaha melakukan operan dengan tepat ke arah teman yang berdiri bebas sesuai situasi permainan</li> </ul>			
Membuat Keputusan (Decision making)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berusaha melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim</li> <li>• Siswa berusaha menggiring bola ke arah pertahanan lawan</li> <li>• Siswa menendang bola ke arah gawang lawan</li> </ul>			



Melaksanakan Keterampilan (Skill execution)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan operan (passing) dan control dengan efektif</li> <li>• Siswa melakukan tendangan (<i>shooting</i>) yang efektif ke arah gawang</li> <li>• Siswa melakukan <i>dribbling</i> bola dengan efektif.</li> </ul>			
Memberi Dukungan (Support)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berusaha membantu ketika melakukan penyerangan.</li> <li>• Siswa berusaha bergerak untuk menutup pertahanan</li> <li>• Siswa bergerak menempati posisi yang kosong atau bebas</li> </ul>			
Melapisi Teman (Cover)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berusaha melapisi teman satu tim ketika temannya menghalangi laju serangan lawan</li> <li>• Siswa tidak terlalu jauh dengan temannya ketika temannya mengganggu pergerakan lawan yang sedang menyerang.</li> <li>• Siswa berusaha mengcover temannya ketika temannya berhasil dilewat oleh lawan.</li> </ul>			
Menjaga Atau Mengikuti Gerak Lawan (Guard Or Mark)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berusaha menjaga gerak lawan ketika lawan menyerang</li> <li>• Siswa berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola ketika bertahan</li> <li>• Menghadang tembakan lawan</li> </ul>			

Kategori penyekoran atau kriteria pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Baik (B)	3
Cukup (C)	2
Kurang (K)	1

Tabel 3. 3 Lembar Observasi

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai Keterampilan Bermain																					Jumlah
		Kembali Ke Posisi (Home Base)			Menyesuaikan Diri (Adjust)			Membuat Keputusan (Decision Making)			Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution)			Memberi Dukungan (Support)			Melapisi Teman (Cover)			Menjaga Atau Mengikuti Gerak Lawan (Guard Or Mark)			
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

Sumber : Rujukan pertama dari Michael W. Metzler (2000, hlm. 364) dan diadopsi dari skripsi Dadi Hikmatulah telah disetujui oleh peneliti pertama.

### 3.6 Prosedur Penelitian

Untuk menganalisa dan menghasilkan kesimpulan yang jelas untuk itu penulis dapat membuat langkah-langkah penelitian dengan maksud untuk memperoleh data yang lebih akurat serta tidak adanya ketimpangan dalam penelitian.

1. Persiapan yang meliputi:
  - a. Identifikasi permasalahan mengenai bahan ajar, merencanakan pembelajaran, alat-alat yang berhubungan dengan pembelajaran dan lain-lain.
  - b. Survei ke lokasi penelitian untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan untuk penelitian.
  - c. Melakukan perizinan untuk penelitian dengan memberikan surat izin penelitian yang dikeluarkan oleh fakultas ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
  - d. Menyusun instrumen untuk pengumpulan data penelitian.
  - e. Melakukan judgment instrumen terhadap dosen dan guru mata pelajaran yang bersangkutan.
  - f. Membuat kesepakatan dengan guru mata pelajaran penjas mengenai waktu yang akan digunakan untuk penelitian.
  - g. Analisis dan revisi hasil judgment instrument.
  - h. Menentukan populasi dan sampel.
  - i. Menentukan kelompok Taktis dan kelompok bermain dengan berkonsultasi dengan guru mata pelajaran.
  - j. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian dengan berkonsultasi dengan guru mata pelajaran.

#### 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilaksanakan pada April 2019. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah :

- a. Melakukan tes awal (pretest) di awal pembelajaran pada masing-masing sampel (Taktis dan bermain) dengan melakukan permainan futsal 5 vs 5.
- b. Pemberian treatment terhadap Kelompok Taktis dan Kelompok Bermain

- c. Melakukan tes hasil belajar (post-tes) terhadap sampel (Kelompok Taktis dan Kelompok Bermain) dengan Game yang sama 5 vs 5. Bertujuan untuk mengukur peningkatan keterampilan bermain futsal siswa setelah diberikan perlakuan (treatment).

**Tabel 3. 4 jadwal kegiatan**

Jadwal Kegiatan Kelompok Taktis dan Kelompok Bermain			
Pertemuan	Tanggal	Kegiatan	
		Kelompok Taktis	Kelompok Bermain
1		Tes awal bermain futsal 5 vs 5	Tes awal bermain futsal 5 vs 5
2-3		Siswa melakukan game 2 vs 1 dan 2 vs 2. dengan tujuan permainan kembali ke posisinya masing-masing setelah melakukan penyerangan atau keterampilan. Dengan konsep <b>Game-Drill-Game</b>	Siswa melakukan game 2 vs 1 dan 2 vs 2. dengan tujuan permainan kembali ke posisinya masing-masing setelah melakukan penyerangan atau keterampilan. Dengan konsep <b>Bermain sesungguhnya</b>
4-5		Siswa melakukan game 3 vs 1 dan 3 vs 2. dengan tujuan permainan Siswa bergerak ketika menyerang sesuai situasi permainan. Dengan konsep <b>Game-Drill-Game</b>	Siswa melakukan game 3 vs 1 dan 3 vs 2. dengan tujuan permainan Siswa bergerak ketika menyerang sesuai situasi permainan. Dengan konsep <b>Bermain sesungguhnya</b>

6-7		<p>Siswa melakukan game 3 vs 3 dan 4 vs 1. dengan tujuan permainan Siswa berusaha mengambil keputusan melakukan passing pada waktu yang menguntungkan tim. Dengan konsep <b>Game-Drill-Game</b></p>	<p>Siswa melakukan game 3 vs 3 dan 4 vs 1. dengan tujuan permainan Siswa berusaha mengambil keputusan melakukan passing pada waktu yang menguntungkan tim. Dengan konsep <b>Bermain sesungguhnya</b></p>
8-9		<p>Siswa melakukan game 4 vs 2 dan 4 vs 3. dengan tujuan permainan Siswa melakukan keterampilan bermain futsal dengan efektif. Dengan konsep <b>Game-Drill-Game</b></p>	<p>Siswa melakukan game 4 vs 2 dan 4 vs 3. dengan tujuan permainan Siswa melakukan keterampilan bermain futsal dengan efektif. Dengan konsep <b>Bermain sesungguhnya</b></p>
10-11		<p>Siswa melakukan game 4 vs 4 dan 5 vs 1. dengan tujuan permainan Siswa berusaha membantu teman satu tim ketika melakukan penyerangan. Dengan konsep <b>Game-Drill-Game</b></p>	<p>Siswa melakukan game 4 vs 4 dan 5 vs 1. dengan tujuan permainan Siswa berusaha membantu teman satu tim ketika melakukan penyerangan. Dengan konsep <b>Bermain sesungguhnya</b></p>

12-13		<p>Siswa melakukan game 5 vs 2 dan 5 vs 3. dengan tujuan permainan Siswa berusaha melapis teman satu tim ketika temannya menghalangi laju serangan lawan. Dengan konsep <b>Game-Drill-Game</b></p>	<p>Siswa melakukan game 5 vs 2 dan 5 vs 3. dengan tujuan permainan Siswa berusaha melapis teman satu tim ketika temannya menghalangi laju serangan lawan. Dengan konsep <b>Bermain sesungguhnya</b></p>
14-15		<p>Siswa melakukan game 5 vs 4 dan 5 vs 5. dengan tujuan permainan Siswa berusaha menjaga gerak lawan ketika lawan menyerang Dengan konsep <b>Game-Drill-Game</b></p>	<p>Siswa melakukan game 5 vs 4 dan 5 vs 5. dengan tujuan permainan Siswa berusaha menjaga gerak lawan ketika lawan menyerang Dengan konsep <b>Bermain sesungguhnya</b></p>
16		<p>Pelaksanaan tes akhir melakukan tugas gerak melalui permainan 5 vs 5. Untuk mengetahui dampak hasil akhir menggunakan model pendekatan <i>Taktis</i> terhadap siswa, dalam keterampilan bermain futsal.</p>	<p>Pelaksanaan tes akhir melakukan tugas gerak melalui permainan 5 vs 5. Untuk mengetahui dampak hasil akhir menggunakan model pendekatan bermain terhadap siswa, dalam keterampilan bermain futsal.</p>

### 3.7 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan terhadap siswa yang mengikuti ekstrakurikuler di SMA Kartika XIX-3 Bandung. Frekuensi pertemuan 4 kali seminggu, jumlah pertemuan perlakuannya adalah 16 kali pertemuan. Rincian setiap pertemuan disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. 5 Jadwal, Waktu, dan Hari Program Pembelajaran**

No	Waktu	Hari	Kelompok Eksperimen	Keterangan
1	16.00 wib	Senin	Kel.Taktis Kel.Bermain	Pemberian Program
2	16.00 wib	Selasa	Kel.Taktis Kel.Bermain	Pemberian Program
	16.00 wib	Jumat	Kel.Taktis Kel.Bermain	Pemberian Program
3	10.00 atau 14.00 wib	Sabtu	Kel.Taktis Kel.Bermain	Pemberian Program

### 3.8 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 20 langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Membuat deskripsi statistik kelompok pendekatan taktis dan pendekatan bermain.
- b. Melakukan uji asumsi yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas data
- c. Melakukan uji hipotesis menggunakan uji Paired Samples T-Test dan perbandingan hasil uji T (Independent Samples T-Tes