

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

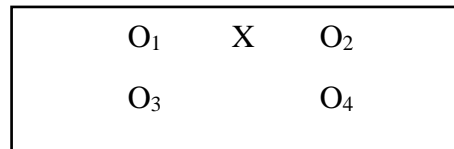
Penggunaan metode dalam suatu penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan dari penelitian, dalam hal ini berarti penelitian mempunyai kedudukan penting dalam pelaksanaan dan analisis data. Dalam suatu penelitian terdapat beberapa metode yang biasa dipergunakan diantaranya adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen (*true experiment*), diartikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain, dalam kondisi yang terkendalikan. Mengenai metode *true experiment* ini Sugiyono (2010, hlm. 75) bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Jadi metode penelitian eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki sesuatu hal atau masalah sehingga diperoleh hasil.

Sedangkan yang dimaksud dengan pendekatan kuantitatif merupakan metode yang berkerja dengan angka, yang datanya berwujud bilangan (skor, peringkat, atau frekuensi), yang dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menjawab hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik, dan untuk melakukan prediksi bahwa suatu variabel tertentu memengaruhi variabel lain (Cresswell dalam Alsa A., 2003). Penggunaan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif ini diharapkan peneliti dapat menjelaskan situasi yang hendak diteliti. Dimana hasil penelitian diperoleh dari hasil perhitungan indikator variabel penelitian yang kemudian dipaparkan secara tertulis oleh peneliti.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan penjesalan rinci tentang keseluruhan penelitian di mulai dari perumusan masalah, tujuan, gambaran hubungan antara variable, perumusan hipotesis sampai rancangan analisis data, yang dituangkan secara tertulis ke dalam bentuk ulasan penelitian. Penentuan motode dalam penelitian adalah Langkah yang sangat penting karena dapat menentukan berhasil tidaknya sebuah penelitian.

Metode penelitian mutlak diperlukan agar peneliti dapat berlangsung secara sistematis sesuai dengan aturannya. Yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Seperti yang dijelaskan dibawah ini, merupakan paradigma ganda dua variable dependen:



Gambar 3.1 *Pretest-Posttest Control Group Design*

(Sumber: Sugiyono, 2016, hlm. 76)

Keterangan:

O₁-O₂ : Kelompok Eksperimen

O₃-O₄ : Kelompok Kontrol

X : Perlakuan dengan menggunakan Program Base Statistik

3.3 Lokasi dan Subyek Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat yang ditentukan oleh peneliti untuk melakukan penelitian, yang ditandai oleh adanya unsur subyek, tempat dan kegiatan yang dapat diobservasi. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Baleendah, Jl. Adipati Agung No. 29, Baleendah, Kabupaten Bandung, Jawa Barat dengan subyek penelitian adalah seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Penelitian ini dilaksanakan terhadap siswa di sekolah. Menurut 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 suatu kesimpulan. Populasi merupakan wilayah generalisas, jadi populasi itu bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam lain. Adapun populasi dari penelitian ini yaitu 41 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMP Negeri 1 Baleendah usia 11-14 tahun.

Fikra Azahra, 2021

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET DAN POSITIVE YOUTH DEVELOPMENT (PYD) MELALUI PROGRAM BASE STATISTIK

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

3.4.2 Sampel

Sebagian yang diambil dari populasi disebut sampel penelitian. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat beberapa teknik sampling yang dapat digunakan. Berkaitan dengan teknik sampling, Darajat dan Abduljabar (2014, hlm. 17) menjelaskan bahwa:

Berdasarkan pernyataan diatas, penulis dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive dalam menentukan sampelnya. Tentang teknik sampling jenuh, Sugiyono (2010, hlm 124) menjelaskan bahwa: “Sampling purposive adalah teknik penentuan sample dengan pertimbangan tertentu”. Sampel yang penulis ajukan adalah anggota populasi siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket usia 11-14 tahun yang terlibat aktif dalam ekstrakurikuler bola basket.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut sugiyono (2010, hlm 102) menjelaskan bahwa: instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan menggunakan fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Pada dasarnya dalam suatu penyusunan suatu tes keterampilan olahraga harus berdasarkan aktifitas gerak cabang olahraga yang bersangkutan. Sesuai penjelasan diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa instrument penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan peneliti untuk mengumpulkadata agar mencapai hasil yang lebih baik. Dalam penelitian ini instrument penelitian yang akan digunakan adalah:

3.5.1 Data statisik

Instrumen ini untuk mengukur data base statistik seorang pemain, untuk mengetahui data-data saat pemain itu bermain. Rumus data base statistik dalam permainan bolabasket diambil dari FIBA.LIVESTATS, yang bersumber pada FIBA (Federation International Basketball Association) yaitu dengan rumus: Efficiency formula = $PT + RT + AS + BS - TO - (P3A-P3M) - (P2A-P2M) - (P1A-P1M)$

Efficiency formula : Keefektipan pemain pada saat bermain dalam satu pertandingan

PT (*Point*) : Nilai atau poin yang dicetak oleh seorang pemain dalam satu pertandingan

- RT (*Rebound*) : Seorang pemain berhasil mendapatkan bola hasil dari tembakan lawan atau teman seregunya yang tidak masuk ke ring
- AS (*Assist*) : Seorang pemain berhasil mengoperkan/mengumpangkan bola keteman seregunya dan terjadi skor
- BS (*Block Shoot*) : Seorang pemain berhasil menggagalkan tembakan lawan yang mengarah ke ring basket
- TO (*Turnover*) : Kesalahan pemain pada saat regunya menguasai bola, sehingga penguasaan bola beralih untuk regu lawan
- P3A (*Point 3 Attempt*) : Percobaan seorang pemain menembak bola ke ring dari daerah 3 angka
- P3M (*Point 3 Made*) : nilai atau poin yang dicetak oleh seorang pemain dari daerah 3 angka
- P2A (*Point 2 Attempt*) : Percobaan seorang pemain menembak bola ke ring dari daerah 2 angka
- P2M (*Point 2 Made*) : Nilai atau poin yang dicetak oleh seorang pemain dari daerah 2 angka
- P1A (*Point 1 Attempt*) : Percobaan seorang pemain menembak bola ke ring dari daerah tembakan bebas/*free throw area* pada saat sedang melakukan tembakan hukuman
- P1M (*Point 1 Made*) : Nilai atau poin yang dicetak oleh seorang pemain dari daerah Percobaan seorang pemain menembak bola ke ring dari daerah tembakan bebas/*free throw area* pada saat sedang melakukan tembakan hukuman (nilainya 1 poin)

3.5.2 *Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR)*

Berikut ini format observasi *Positive Youth Develepoment* untuk perilaku tanggung jawab model TPSR (Hellison, 1995)

Tabel 3.1
Format Observer Perilaku Tanggung Jawab Hellison

No.	Nama Siswa	Skala Nilai Tanggung Jawab Hellison	Jumlah

		0	1	2	3	4	

Sumber: Suherman (2009, hlm. 90)

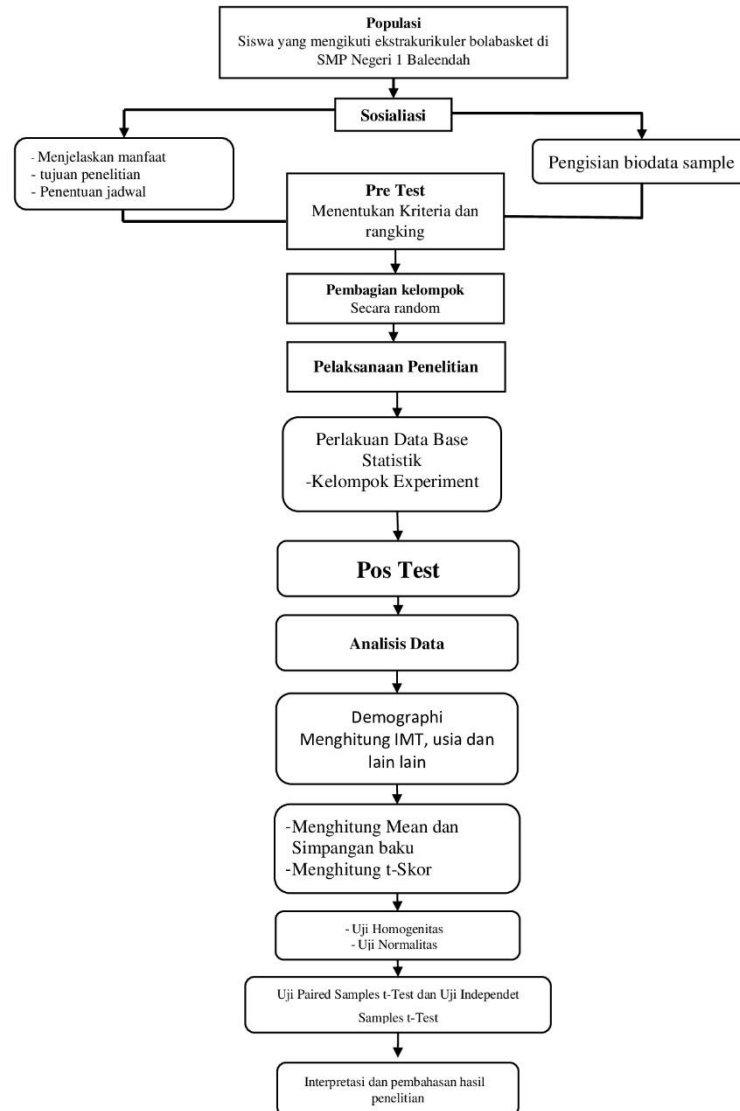
- Level 0: Tidak Bertanggung Jawab (*Irresponsibility*)
 1. Mengganggu kinerja dan permainan orang lain.
 2. Mengejek teman yang melakukan kesalahan.
 3. Mengejek orang lain dengan tidak melakukan suatu kegiatan dalam pembelajaran.
 4. Tidak membagi peralatan atau tempat dengan temannya.
- Level 1: Kontrol Diri (*Self-Control*)
 1. Membiarkan teman memakai alat, tanpa mengganggunya.
 2. Tidak melakukan kegiatan pembelajaran tetapi tidak mengganggu orang lain.
 3. Menolak jika menunggu teman lain
 4. Melakukan apa yang diperintahkan oleh guru tetapi tidak setiap waktu.
- Level 2: Keterlibatan (*Involvement*)
 1. Aktif dan bersemangat mengikuti pelajaran.
 2. Sering mencoba sendiri untuk menguasai keterampilan.
 3. Mencoba apa yang diperintahkan oleh guru tanpa mengeluh.
 4. Mau bergabung dengan teman yang lain.
- Level 3: Tanggung Jawab (*Responsibility*)
 1. Tidak perlu diminta untuk melakukan apa yang diperintahkan oleh guru.
 2. Mengembalikan peralatan tanpa harus disuruh.
 3. Tidak marah walaupun diganggu dan diejek oleh teman.

4. Tidak mudah menyerah walaupun sering salah.
 5. Mau bekerja sama dengan teman yang lain.
- Level 4: Kepedulian (*Caring*)
 1. Membantu guru dalam menyiapkan alat.
 2. Membantu teman dalam menguasai keterampilan.
 3. Memberi semangat kepada teman.
 4. Secara aktif menawarkan bantuan kerja sama kepada teman yang lain.

Teknik Penilaian:

- a. Apabila memberi tanda ceklis pada kolom level 0, siswa mendapatkan skor 2
- b. Apabila memberi tanda ceklis pada kolom level 1, siswa mendapatkan skor 4
- c. Apabila memberi tanda ceklis pada kolom level 2, siswa mendapatkan skor 6
- d. Apabila memberi tanda ceklis pada kolom level 3, siswa mendapatkan skor 8
- e. Apabila memberi tanda ceklis pada kolom level 04, siswa mendapatkan skor 1

3.6 Langkah-langkah Penelitian



1. Tahap pertama, pemberian pretest. Pada tahapan ini di beri pretest, dengan cara membuat tournament games dan mencatat data statistic untuk mendapatkan data awal.
2. Tahapan kedua, pemberian perlakuan (treatment) setelah sampel diberikan pretest, maka sampel diberikan treatment. Penelitian di sini sekaligus bertindak sebagai pelatih ekstrakurikuler.

Fikra Azahra, 2021

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET DAN POSITIVE YOUTH DEVELOPMENT (PYD) MELALUI PROGRAM BASE STATISTIK

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

3. Tahapan ketiga, pemberian posttest. Tahap ini merupakan tahap tahapan terakhir dalam penelitian ini, yaitu dengan pemberian tes akhir (posttest) kepada sampel yang sudah diberi treatment.

3.7 Analisis data

- 3.7.1 Demographi subjek penelitian yaitu: menghitung indek massa tubuh, usia dan lain-lain
- 3.7.2 Deskripsi data:
 - Menghitung rata-rata (mean) dan simpangan baku seluruh kelompok
 - Menkorvensi data mentah menjadi skor standar (t-skor)
- 3.7.3 Menguji prasyarat analisis menggunakan spss v.26 berupa:
 - Uji homogenitas menggunakan Levene's pada $p\text{-value} \geq 0,05$
 - Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk pada $p\text{-value} \geq 0,05$
- 3.7.4 Menguji analisis hipotesis menggunakan uji paired sample t test dan uji Non Parametrik
- 3.7.5 Interpretasi dan pembahasan hasil penelitian