

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.

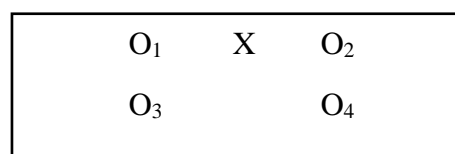
Sedangkan yang dimaksud dengan pendekatan kuantitatif merupakan metode yang berkerja dengan angka, yang datanya berwujud bilangan (skor, peringkat, atau frekuensi). Penggunaan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif ini diharapkan peneliti dapat menjelaskan situasi yang hendak diteliti. 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 metode 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 Pemahaman Bermain

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. RAA Wiranata Kusuma, 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 11-15 tahun.

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 11-15 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 penelian ini instrument penelitian yang akan digunakan adalah:

Tes Pemahaman Bermain

Instrumen penelitian yang digunakan adalah *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)*. Menurut Metzler (2002, hlm. 423) mengungkapkan bahwa “*The Game Performance Assesment Instrument (GPAI) is a generic template that can be adapted to many types of games in order to assess student’s tactical knowledge*”.

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 gerakan keterampilan 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, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (*support*). Setiap pemain yang berusaha mendukung teman seregunya yang sedang melaksanakan keterampilan tertentu.
6. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.

7. Menjaga atau mengikuti lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Kemudian Mitchell dkk (2013, hlm. 50) menjelaskan GPAI dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 1.
Penilaian Penampilan Bermain GPAI

Game Performance Assesment Instrument For Invasion Games			
Class _____	Evaluator _____	Team _____	Game _____
Observation dates (a) _____	(b) _____	(c) _____	(d) _____
Scoring Key			
5 = very effective performance (always)			
4 = effective performance (usually)			
3 = moderately effective performance (sometimes)			
2 = weak performance (rarely)			
1 = very weak performance (never)			
Components and criteria			
<ul style="list-style-type: none"> • Skill execution – students pass the ball accurately, reaching the intended receiver. • Decision making – students make appropriate choices when passing (i.e., passing to unguarded teammates to set up a scoring opportunity). • Support – students attempt to move into position to receive a pass from teammate (i.e., forward toward the goal). 			

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

- **Skill execution (Keterampilan)**

Tabel 3. 2. Skill execution (Keterampilan)

Indikator	+	-
<i>Passing</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang melakukan passing kepada temannya secara tepat/efektif. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang melakukan passing kepada temannya tetapi tidak tepat.
<i>Shooting</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu memasukkan bola ke ring. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa tidak mampu memasukkan bola ke ring.
<i>Dribble</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu menggiring bola lalu berhasil melewati lawan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menggiring bola tetapi tidak berhasil melewati lawan.

- **Decision Making (Pengambilan Keputusan)**

Tabel 3. 3. Decision Making (Pengambilan Keputusan)

Indikatorr	+	-
<i>Passing</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan operan / passing ketika melihat teman dalam posisi tidak dalam penjagaan lawan / berada dalam posisi kosong. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan operan ketika teman dijaga sama lawan.
<i>Shooting</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan tembakan saat tidak ada yang menjaga. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan tembakan saat dijaga oleh lawan.
<i>Dribbling</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berusaha menggiring bola ke area pertahanan lawan dan bisa membuka ruang penyerangan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menggiring bola ke area pertahanan lawan tetapi tidak bisa membuka ruang penyerangan.

- **Support (Dukungan)**

Tabel 3. 4.Support (Dukungan)

+	-
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berusaha mencari posisi yang tepat untuk mendapatkan operan dari teman. • Siswa mencari ruang kosong untuk mendapatkan operan dari temannya. • Siswa membebaskan temannya dari penjagaan yang ketat baik yang sedang membawa bola maupun yang tidak membawa bola. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa tidak berusaha mencari posisi yang tepat untuk mendapatkan operan dari teman. • Siswa tidak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan • Siswa tidak membebaskan temannya dari penjagaan yang ketat baik yang sedang membawa bola maupun yang tidak membawa bola.

- **Guard or Mark (menjaga / menandai)**

Tabel 3. 5. Guard or Mark (menjaga / menandai)

+	-
<ul style="list-style-type: none"> • Menjaga siswa dengan bola, siswa melakukan pertahanan kompetitif kepada lawan dengan bola, sehingga pembawa bola melakukan kesalahan. • Menjaga siswa tanpa bola, siswa melakukan pertahanan aktif kepada lawan tanpa bola. • Box out, siswa melakukan box out kepada siswa yang dijaganya, baik dalam keadaan menguasai bola atau dalam keadaan tidak menguasai bola. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa tidak melakukan penjagaan yang kompetitif kepada lawannya • Siswa tidak melakukan pertahanan aktif kepada lawannya. • Siswa tidak melakukan gerakan box out kepada siswa yang menguasai bola, maupun tidak menguasai bola.

Dalam penelitian ini, peneliti menambahkan satu komponen penilaian yaitu menjaga atau mengikuti lawan (*guard or mark*). Peneliti berfokus menggunakan empat aspek dari 7 komponen penilaian penampilan bermain bolabasket siswa. Empat aspek tersebut yaitu membuat keputusan (*decision making*), melaksanakan keterampilan (*skill execution*), memberi dukungan (*support*) dan menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*). Berikut tabel empat komponen penilaian penampilan bermain :

Tabel 3. 6. Tabel Empat Penilaian Penampilan Bermain

N	DECISION MAKING						G	SKILL EXECUTION						G	GUARD OR MARK						G	GA	GA					
	MEN		MEN		ME			MEN		MEN		ME			MENJ		MENJ		BOX					SUPP				
	T	T	T	T	T	T		T	T	T	T	T	T		T	T	T	T	T	T				T	T			

Kemudian Mitchell dkk (2013, hlm. 52) mengungkapkan “do not include inappropriate guarding (or marking), supporting, adjusting, and covering because an inappropriate response in these components indicates that the player was not involved in the game.” Maksud dari ungkapan tersebut yaitu “tidak perlu memasukkan ketidaktepatan menjaga atau mengikuti lawan, mendukung, menyesuaikan, dan melapis teman karena sebuah respon yang tidak tepat dikomponen tersebut mengindikasikan pemain tersebut tidak terlibat dalam permainan.” Selanjutnya, Mitchell dkk (2013, hlm. 52) menjelaskan :

Following are examples of possible performance measure :

- *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.

- *Decision-making index (DMI) = Number of appropriate decisions made / (Number of appropriate decisions made + number of inappropriate decisions made).*
- *Skill execution index (SEI) = number of efficient skill execution / (number of efficient skill execution + number of inefficient skill execution)*
- *Support index (SI) = number of appropriate supporting movements / (number of appropriate supporting movements + number of inappropriate supporting movements)*
- *Game Performance = (DMI + SEI + SI) / 3*

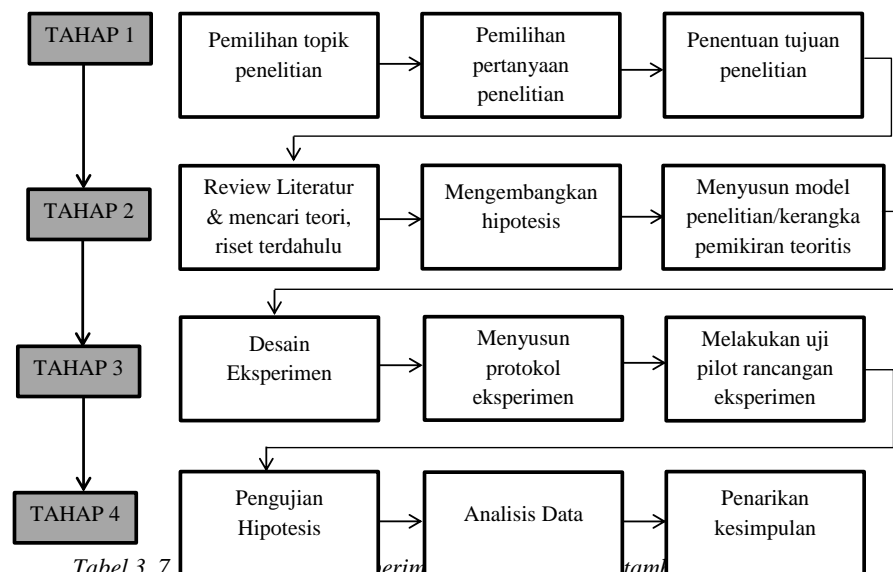
Karena dalam penelitian ini peneliti menambahkan satu komponen penilaian yaitu menjaga atau mengikuti lawan (*guard or mark*). Sehingga, cara menghitung penilaian hasil belajar dalam penampilan bermain menjadi empat komponen yaitu:

- *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.*
- *Decision-making index (DMI) = Number of appropriate decisions made / (Number of appropriate decisions made + number of inappropriate decisions made).*
- *Skill execution index (SEI) = number of efficient skill execution / (number of efficient skill execution + number of inefficient skill execution).*
- *Guard or Mark index (GMI) = number of appropriate guarding or marking movements / (number of appropriate guarding or marking movements + number of inappropriate guarding or marking movements).*

- *Support index (SI) = number of appropriate supporting movements / (number of appropriate supporting movements + number of inappropriate supporting movements).*
- *Game Performance = (DMI + SEI + GMI + SI) / 4*

3.6 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah penelitian dengan metode eksperimen dapat dijelaskan dalam gambaran umum sebagai berikut:



Dari beberapa tahapan diatas dapat dijabarkan bahwa tahapan dalam penelitian eksperimen diawali dengan pemilihan topik penelitian. Topik penelitiannya, terkait dengan program olahraga permainan bolabasket untuk atlet bolabasket usia remaja usia 11-14 tahun. Program yang dirancang, berdasarkan data base statistik dan pemahaman bermain. Fakta di lapangan, program pemahaman bermain untuk atlet bolabasket usia remaja usia 11-14 tahun belum pernah ada, yang ada hanya berdasarkan pengalaman di lapangan.

Selanjutnya langkah kedua ditahap pertama berhubungan dengan proses perumusan pertanyaan penelitian. Pertanyaan penelitian ini juga digunakan sebagai dasar pengembangan hipotesis. Apakah program pemahaman bermain memberikan pengaruh terhadap performa atlet

bolabasket usia 11-14 tahun? Tahap pertama diakhiri dengan merumuskan tujuan penelitian yang ingin dicapai, yaitu program ini dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan program atau sebagai evaluasi kemampuan bermain bolabasket baik teknis maupun taktik.

Tahap kedua melakukan *review literature*, yakni dengan mencari teori yang melandasi hubungan antar variabel, dan mencari berbagai hasil penelitian terdahulu. Serta menambahkan kajian teoritis untuk menjawab hipotesis, yaitu mencari jawaban bahwa program data statistik akan meningkatkan performa atlet yang memiliki kemampuan rendah dan program pemahaman bermain akan meningkatkan kemampuan atlet yang berkemampuan tinggi. Serta merancang instrumen yang akan dilakukan untuk mencari data penelitian

Tahap ketiga adalah menyusun desain eksperimen. Peneliti memilih jenis eksperimen *pretest-posttest control group design* dan melakukan pretest melalui small game. Selanjutnya menyusun instrumen, instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen dari FIBALIVESTAT dan GPAI. Selanjutnya peneliti merancang program sebanyak 12 kali pertemuan ditambah 2 hari *pre-test* dan *post-test* yang dilaksanakan 3 kali dalam seminggu dimulai pada tanggal 15 Februari 2020 (*pre-test*) dan mulai program latihan dari tanggal 17 Februari sampai tanggal 23 Maret 2020 serta tanggal 25 Maret diadakan *post-test*, namun karena ada wabah pandemic covid-19 baru mencapai 8 kali pertemuan sehingga eksperimen penelitian terhenti di tanggal 4 Maret 2020. Kemudian peneliti mencoba melanjutkan penelitian pada saat new normal, namun itupun tidak dapat dilakukan secara optimal dikarenakan ada beberapa factor yang mempengaruhi penelitian ini diantaranya ijin dari pemerintah setempat maupun pihak orangtua. Oleh karena itu, peneliti hanya dapat mengambil data sebanyak 4 kali termasuk *post-test* yang dilaksanakan pada tanggal 2, 4, 6 dan 8 September 2020.

3.7 Langkah-langkah Penelitian

1. Tahap pertama, pemberian pretest. Pada tahapan ini di beri pretest, cara membuat tunament 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.
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.

3.8 Analisis data

3.8.1. Demographi subjek penelitian yaitu: menghitung indek massa tubuh, usia dan lain-lain

3.8.1. Deskripsi data:

- Menghitung rata-rata (mean) dan simpangan baku seluruh kelompok
- Menkorvensi data mentah menjadi skor standar (t-skor)

3.8.2. 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 $p\text{-value} \geq 0,05$

3.8.3. Menguji analisis hipotesis menggunakan uji paired sample t test dan uji Non Parametrik

3.8.4. Interpretasi dan pembahasan hasil penelitian