

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah *ex-post facto*. Metode yang digunakan ini lebih menitikberatkan pada penelitian komparatif. Mengenai hal ini, Nasir (1999, hlm. 68) menyatakan bahwa: “Penelitian komparatif adalah sejenis penelitian *deskriptif* yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang sebab akibat, dengan menganalisa faktor-faktor penyebab terjadinya ataupun munculnya suatu fenomena tertentu”. Tujuan penelitian *ex-post facto* adalah melihat akibat dari suatu fenomena dan menguji hubungan sebab akibat dari data-data setelah semua kejadian yang dikumpulkan telah selesai berlangsung. Dalam hal ini, Sukardi (2003, hlm. 174) menjelaskan bahwa: “Penelitian *ex-post facto* merupakan penelitian, dimana rangkaian variabel-variabel bebas terjadi, ketika peneliti mulai melakukan pengamatan terhadap variabel terikat”. Sedangkan ciri utama dalam penelitian *ex-post facto* menurut Nasir (1999, hlm. 73) adalah : “Sifat penelitian *ex-post facto*, yaitu tidak ada kontrol terhadap variabel, dan peneliti tidak mengadakan pengaturan atau manipulasi terhadap variabel. Variabel dilihat sebagaimana adanya”.

Lebih lanjut lagi diterangkan oleh Arikunto (2002, hlm. 237) adalah: “Pada penelitian ini, peneliti tidak memulai prosesnya dari awal, tetapi langsung mengambil hasil”. Dalam hal ini Sukardi (2003, hlm. 165) juga mengemukakan hal yang sama, bahwa: “... Karena sesuai dengan arti *ex-post facto*, yaitu dari apa dikerjakan setelah kenyataan, maka penelitian ini disebut sebagai penelitian sesudah kejadian”. Sukardi (2003, hlm. 174) menjelaskan bahwa: “Penelitian dengan metode *ex-post facto* mempunyai langkah penting. Langkah-langkah penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi adanya permasalahan yang signifikan untuk dipecahkan melalui metode *ex-post facto*
- b. Membatasi dan merumuskan permasalahan secara jelas
- c. Menentukan tujuan dan manfaat penelitian
- d. Melakukan studi pustaka yang berkaitan dengan permasalahan penelitian
- e. Menentukan kerangka berpikir, pertanyaan peneliti, dan hipotesis

penelitian

- f. Mendesain metode penelitian yang hendak digunakan termasuk dalam hal ini menentukan populasi, sampel, teknik sampling, menentukan instrument pengumpul data, dan menganalisis data
- g. Mengumpulkan, mengorganisasi, dan menganalisis data dengan menggunakan teknik statistika yang relevan
- h. Membuat laporan

Penggunaan metode penelitian disesuaikan dengan kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan penelitian. Tidak semua metode akan cocok digunakan untuk menyelesaikan semua permasalahan yang ada. Oleh karena itu, pemilihan metode haruslah tepat guna. Penggunaan metode harus dilihat dari efektivitas, efisiensi, dan relevansinya.

Metode dikatakan efektif apabila selama pelaksanaannya dapat terlihat adanya perubahan positif ke arah yang diharapkan dari penelitian yang dilaksanakan. Sedangkan suatu metode dikatakan efisien apabila penggunaan waktu, fasilitas, biaya, dan tenaga dapat dilaksanakan sehemat mungkin, namun dapat mencapai hasil yang maksimal. Metode dikatakan relevan apabila tidak adanya penyimpangan waktu penggunaan hasil pengolahan dengan tujuan yang hendak dicapai. Oleh sebab itu, metode yang cocok untuk digunakan penulis dalam penelitian ini dengan melihat pertimbangan yang ada adalah dengan menggunakan metode penelitian *ex-post facto*. Alasan penulis menggunakan metode ini adalah pada penelitian ini telah terjadi sebelum peneliti melakukannya. Peneliti tidak melakukan kontrol terhadap perlakuan tersebut. Dalam hal ini

peneliti hanya mengambil data mengenai pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang diteliti.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, di mana kuantitatif yaitu data yang berbentuk skor (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012). Desain dalam penelitian ini menggunakan desain kausal komparatif, yaitu dasar melibatkan dua atau lebih kelompok yang berbeda pada variabel minat tertentu dan

membandingkannya pada variabel atau variabel lain (Fraenkel et al., 2012).

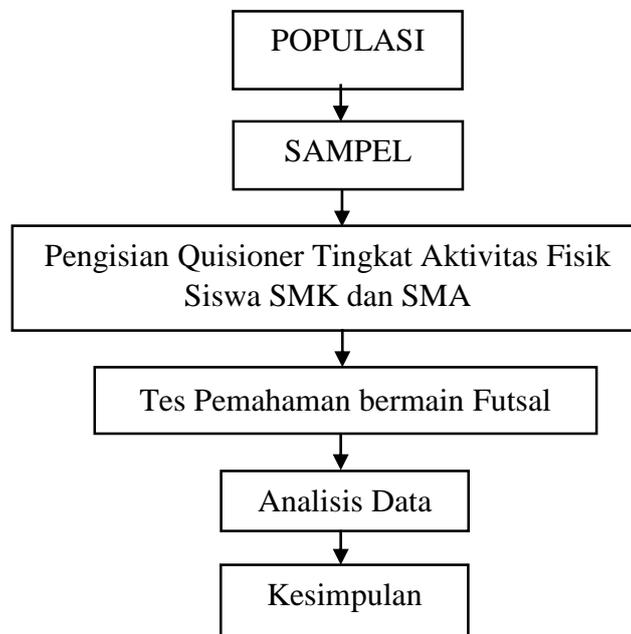
Desain kausal komparatif dipilih karena peneliti bermaksud mengetahui perbedaan level aktivitas fisik, dan pemahaman bermain futsal berdasarkan gender dan sekolah. Pada tabel 3.1, huruf C1 digunakan dalam desain ini mewakili level aktivitas fisik, pemahaman bermain SMA dan C2 level aktivitas fisik, pemahaman bermain SMK, huruf O digunakan untuk mewakili sekolah dan gender. Garis putus-putus digunakan untuk menunjukkan kelompok dibandingkan

I	C1 Group Prossesses Characteristic 1	O Measurment
II	C2 Group Prossesses Characteristic 2	O Measurment

Gambar 3. 1 Desain Kausal Komparatif

(Sumber : Fraenkel et al., 2012)

Dalam penelitian ini terdapat konsep mengenai langkah-langkah penelitian yang menjelaskan alur mengenai penelitian yang akan dilakukan, berikut konsep langkah-langkah penelitian.



Gambar 3. 2 Alur Penelitian

3.3 Partisipan

Partisipan pada penelitian ini adalah siswa Laki-laki yang mengikuti ekstrakurikuler Futsal di SMKS PGRI 1 Kota Sukabumi dan SMAN 3 Kota Sukabumi

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

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 (Sugiyono, 2009, hlm. 117). Sedangkan menurut Sudjana (1986, hlm. 5) menjelaskan bahwa: “Populasi adalah totalitas yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitas dari karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap dan yang jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya”.

Beranjak dari kutipan tersebut, maka yang dimaksud dengan populasi adalah sekumpulan unsur yang akan diteliti seperti sekumpulan individu, sekumpulan keluarga, dan sekumpulan lainnya. Dari sekumpulan unsur tersebut diharapkan akan memperoleh informasi yang berguna untuk memecahkan masalah penelitian. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa laki laki yang aktif mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMKS 1 PGRI Kota Sukabumi dan SMAN 3 Kota Sukabumi

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2009, hlm. 118). Sedangkan menurut Maksun (2012, hlm. 54) menjelaskan bahwa: “Sampel yang baik harus sejauh mungkin menggambarkan populasi (*representativeness*), artinya ciri dan sifat anggota sampel mencerminkan ciri dan sifat populasi”. Jadi untuk memilih sampel harus terdapat penyelidikan dari sifat populasi tersebut.

Sampel penelitian menurut Arikunto (1997, hlm. 117) menjelaskan bahwa: “Sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Jadi bisa dikatakan bahwa sampel penelitian merupakan bagian populasi yang mewakili semua karakteristik dan sifat

yang terdapat pada populasi tersebut. Teknik pengambilan dan pemilihan sampel dalam hal ini Syaodih (2008, hlm. 253) menjelaskan bahwa:

Salah satu cara pengambilan sampel adalah harus resrepresentatif, sambil yang diambil diharapkan dapat mewakili populasi, semakin besar sampel yang diambil mendekati populasi maka peluang kesalahan generalisasi semakin kecil, dan sebaliknya bila terlalu sedikit sampel menjauhi populasi, maka semakin besar kesalahan generalisasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh sebagai teknik pengambilan sampelnya. Alasan pengambilan sampel ini dikarenakan jumlah sampel laki-laki yang mengikuti ekstrakurikuler Futsal sebanyak 15 orang setiap sekolahnya. Sugiyono (2009, hlm. 124) menjelaskan bahwa: “Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka penulis menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 15 siswa laki-laki yang aktif mengikuti ekstrakurikuler futsal di setiap sekolahnya

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah merupakan alat untuk mengukur dalam penelitian. Penelitian itu sendiri bisa dikatakan suatu kegiatan pemeriksaan, pengumpulan fakta, penyelidikan dan pengolahan. Dari penelitian tersebut semua yang membantu dan mendukung berjalannya penelitian bisa disebut dengan alat atau instrumen penelitian. Seperti halnya yang di kemukakan 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 instrumen untuk mendapat hasil yang objektif sesuai dengan variabel, selain membutuhkan alat ukur yang pas instrumen pun harus yang valid dan reliabel seperti yang dikemukakan Sugiyono (2015:173) menjelaskan 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 kuisiner angket untuk mengukur Aktivitas fisik siswa. dan lembar observasi untuk menilai kemampuan pemahaman bermain sepakbola, dalam penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah kuisiner GPAQ (Global physical activity questionnaire) Kuisiner GPAQ di dikembangkan oleh WHO dan terdiri dari 16 pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat aktivitas fisik seseorang (World Health Organization, 2012), dengan hasil uji reliabilitas reliabilitas tinggi sebesar *Cronbach's Alpha* $\alpha = 0,67- 0,73$ dan validitas sedang $r = 0,48$, Alasan untuk menggunakan instrument GPAQ karena sudah diuji validitas dan reliabilitasnya secara global di 9 negara di dunia (Bull, Maslin, & Armstrong, 2009).

Instrumen yang digunakan untuk mengukur atau menilai pemahaman 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.

3.5.1 GPAQ

Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) kuisiner GPAQ (Global physical activity questionnaire)

Kuisner GPAQ di dikembangkan oleh WHO dan terdiri dari 16 pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat aktivitas fisik

seseorang (World Health Organization, 2012), dengan hasil uji reliabilitas reliabilitas tinggi sebesar *Cronbach's Alpha* $\alpha = 0,67- 0,73$ dan validitas sedang $r = 0,48$, Alasan untuk menggunakan instrument GPAQ karena sudah diuji validitas dan reliabilitasnya secara global di 9 negara di dunia (Bull, Maslin, & Armstrong, 2009).

Tabel 3. 1 GPAQ

GLOBAL PHYSICAL ACTIVITY QUESTIONNAIRE (GPAQ)

Jenis Aktivitas	Jenis Kegiatan	Contoh Aktivitas
Aktivitas ringan	75% dari waktu yang digunakan adalah untuk duduk atau berdiri dan 25% untuk kegiatan berdiri dan berpindah	Duduk, berdiri, mencuci piring, memasak, menyetrika, bermain musik, menonton tv, mengemudikan kendaraan, berjalan perlahan
Aktivitas sedang	40% dari waktu yang digunakan adalah untuk duduk atau berdiri dan 60% adalah untuk kegiatan kerja khusus dalam bidang pekerjaannya	Menggosok lantai, mencuci mobil, menanam tanaman, bersepeda pergi pulang beraktivitas, berjalan sedang dan cepat, bowling, golf, berkuda, bermain tenis meja, berenang, voli.
Aktivitas berat	25% dari waktu yang digunakan adalah untuk duduk atau berdiri dan 75% adalah untuk kegiatan kerja khusus dalam bidang pekerjaannya	Membawa barang berat, berkebun, bersepeda (16-22km/jam), bermain sepak bola, bermain basket, gym angkat berat, berlari

Aktivitas fisik		
Kode	Pertanyaan	Jawaban
Aktivitas saat belajar / bekerja (Aktivitas termasuk kegiatan belajar, latihan, aktivitas rumah tangga, dll)		
P1	Apakah aktivitas sehari- hari Anda, termasuk aktivitas berat (seperti membawa beban berat, menggali atau pekerjaan konstruksi lain) ?	1. Ya 2. Tidak (langsung ke P4)
P2	Berapa hari dalam seminggu Anda melakukan aktivitas berat ?	hari
P3	Berapa lama dalam sehari biasanya Anda melakukan aktivitas berat ?	Jam menit
P4	Apakah aktivitas sehari-hari Anda termasuk aktivitas sedang yang menyebabkan peningkatan nafas dan denyut nadi, seperti mengangkat beban ringan dan jalan sedang (minimal 10 menit secara kontinyu) ?	1. Ya 2. Tidak (langsung ke P7)
P5	Berapa hari dalam seminggu Anda melakukan aktivitas sedang ?	hari
P6	Berapa lama dalam sehari biasanya Anda melakukan aktivitas sedang ?	Jam menit

Perjalanan ke dan dari tempat aktivitas Perjalanan ke tempat aktivitas, berbelanja, beribadah diluar, dll)		
P7	Apakah Anda berjalan kaki atau bersepeda untuk pergi ke suatu tempat minimal 10 menit kontinyu ?	1. Ya 2. Tidak (langsung ke P10)
P8	Berapa hari dalam seminggu Anda berjalan kaki atau bersepeda untuk pergi ke suatu tempat?	hari
P9	Berapa lama dalam sehari biasanya Anda berjalan kaki atau bersepeda untuk pergi ke suatu tempat?	Jam menit
Aktivitas rekreasi (Olaraga, fitness, dan rekreasi lainnya)		
P10	Apakah Anda melakukan olahraga, fitness, atau rekreasi yang berat seperti lari, sepak bola atau rekreasi lainnya yang mengakibatkan peningkatan nafas dan denyut nadi secara besar (minimal dalam 10 menit secara kontinyu)?	1. Ya 2. Tidak (langsung ke P13)
P11	Berapa hari dalam seminggu biasanya anda melakukan olahraga, fitness, atau rekreasi yang tergolong berat?	hari
P12	Berapa lama dalam sehari biasanya anda melakukan olahraga, fitness, atau rekreasi yang tergolong berat?	Jam menit
P13	Apakah Anda melakukan olahraga, fitness, atau rekreasi yang tergolong sedang seperti berjalan cepat, bersepeda, berenang, voli yang mengakibatkan peningkatan nafas dan denyut nadi (minimal dalam 10 menit secara kontinyu)?	1. Ya 2. Tidak (langsung ke P16)
P14	Berapa hari dalam seminggu biasanya anda melakukan olahraga, fitness, atau rekreasi lainnya yang tergolong sedang?	hari
P15	Berapa lama dalam sehari biasanya anda melakukan olahraga, fitness, atau rekreasi yang tergolong sedang?	Jam menit
Aktivitas menetap (<i>Sedentary behavior</i>) Aktivitas yang tidak memerlukan banyak gerak seperti duduk saat bekerja, duduk saat di kendaraan, menonton televisi, atau berbaring, KECUALI tidur		
P16	Berapa lama Anda duduk atau berbaring dalam sehari?	Jam menit

Total aktivitas fisik MET-menit / minggu (= jumlah total menit MET aktivitas yang dihitung untuk setiap pengaturan) Persamaan: Total Aktivitas Fisik MET-menit / minggu = [(P2 x P3 x 8) + (P5 x P6 x 4) + (P8 x P9 x 4) + (P11 x P12 x 8) + (P14 x P15 x 4)]

Tabel 3. 2 Kategori Tingkat Aktivitas Fisik

Tingkat Aktivitas Fisik Rendah : < 600
Tingkat Aktivitas Fisik Sedang : 601-3000
Tingkat Aktivitas Fisik Tinggi : > 3000

3.5.2 Game Performance Assessment Instrument (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 membatu para guru mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang penampilan bermain siswa pengamatan untuk cabang olahraga permainan sebagai berikut, yaitu:

Kisi-kisi intrumen GPAI (*Game Ferformance Assesment Intrument*) dalam buku Sucipto (2015:85).

Tabel 3. 3 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 sesuai 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 pemahaman 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. 4 Aspek yang diambil dari GPAI

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keterampilan yang diambil (<i>Decision marking</i>)	<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.
4. Melakukan keterampilan (<i>Skill execution</i>)	<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.
3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)	<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. 5 Format Penilaian GPAI

No	Nama	DM					SE				S	JML
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.												
2.												
3.												

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

KETERANGAN :

1. Berusaha mengoper bola keteman yang berdiri bebas.
2. Menghindari dari kawalan lawan saat menerima bola.
3. Melakukan tendangan dengan tenang tidak terburu buru.
4. Menggiring bola dengan cepat keruang yang kosong tanpa kawalan.
5. Melihat situasi pergerakan lawan saat ingin mendribbling bola kedepan.
6. Akurasi tendangan bola yang dioper siswa mengarah tepat sasaran.
7. Bola yang ditendang tidak melambung ke atas tetapi datar menyusuri tanah.
8. Menggiring bola dengan baik yaitu bola tetap dalam penguasaan kaki siswa
9. Menggiring bola dengan cepat dan lincah.
10. Siswa yang menerima operan bergerak mencari ruang yang kosong tanpa ada kawalan sehingga mempermudah siswa yang ingin menendang (passing) bola.

Tabel 3. 6 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)

3.6 Prosedur Penelitian

Berdasarkan desain penelitian, maka penulis menentukan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

- a. Merumuskan masalah penelitian.
- b. Menetapkan hipotesis.
- c. Menentukan populasi.
- d. Menentukan sampel. Lebih lanjut menentukan kelompok dengan karakteristik yang ingin diteliti.
- e. Pengisian quisioner
- f. Melakukan tes pemahaman bermain futsal
- g. Pengumpulan data dan analisis data.
- h. Hasil dan Kesimpulan.

3.7 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Independet sampel t tes untuk menguji beda dua kelompok data dengan cara membandingkannya (Pallant, 2005). Dalam menghitung penelitian ini menggunakan progam statistikal product for sosial science (SPSS).

Adapun tahapan pada pengolahan data sebagai berikut :

- 1) Melakukan pengambilan data menggunakan kuesioner, dan observasi
- 2) Data di input secara manual melalui pengisian kuisisioner dan observasi oleh tim pelatih dan diolah menjadi format Microsoft Excel.
- 3) Kemudian ikuti panduan cara skoring pada setiap instrument.
- 4) Kemudian data diolah menggunakan aplikasi SPSS.

3.8 Prosedur Pengolahan Data

Prosedur pengolahan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.8.1 Deskriptif Data

Deskriptif data berfungsi untuk menggambarkan karakteristik sampel yang di gunakan pada penelitian, seperti jumlah persentase laki- laki, nilai rata-rata dan tingkatan yang di butuhkan (Pallant, 2005).

3.8.2 Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui nilai distrubusi normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* (Pallant, 2005) karena sampel kurang dari 50 orang. Nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.) digunakan untuk membandingkan dalam format pengujiannya. Uji kebermaknaan adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. atau P-value $> 0,05$ maka dinyatakan data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai Sig. atau P-value $< 0,05$ maka dinyatakan data tidak berdistribusi normal.

3.8.3 Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data menunjukkan hasil tes dari levene's Test untuk menguji asumsi varian yang sama, dengan kata lain tes ini berkaitan dengan kategori data yang sama atau berbeda(Almqvist, Ashir, & Brännström, 2019). Nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.). Uji kebermaknaan yaitu sebagai berikut :

- 1) Jika nilai Sig. atau P-value $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen.

- 2) Jika nilai Sig. atau P-value $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen.

3.9 Uji Hipotesis

Untuk penggunaan uji hipotesis parametric test maka data harus terdistribusi normal dan homogen maka harus menggunakan uji hipotesis parametric test (Fraenkel et al., 2012).

Hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah:

- 2) H0: Tidak adanya perbedaan tingkat aktivitas fisik siswa pada ekstrakurikuler futsal, SMKS 1 PGRI Kota Sukabumi dan SMAN 3 Kota Sukabumi
H1: Terdapat perbedaan tingkat aktivitas fisik siswa pada ekstrakurikuler futsal, SMKS 1 PGRI Kota Sukabumi dan SMAN 3 Kota Sukabumi
- 3) H0: Tidak adanya perbedaan tingkat pemahaman bermain futsal pada ekstrakurikuler futsal, SMKS 1 PGRI Kota Sukabumi dan SMAN 3 Kota Sukabumi
H1: Terdapat perbedaan tingkat pemahaman bermain siswa pada ekstrakurikuler futsal, SMKS 1 PGRI Kota Sukabumi dan SMAN 3 Kota Sukabumi

Dengan pengambilan keputusan

- 1) Jika nilai Sig. atau P-value $> 0,05$ H0 diterima, maka dinyatakan tidak terdapat perbedaan.
- 2) Jika nilai Sig. atau P-value $< 0,05$ H1 ditolak yang berarti H1 diterima, maka dinyatakan terdapat perbedaan