

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam memecahkan permasalahan sangat diperlukan sebuah metode penelitian yang tepat, dimana metode penelitian merupakan suatu cara untuk memecahkan permasalahan dengan melihat berbagai gejala-gejala dimasa lampau, sekarang, maupun masa yang akan datang. Dalam penelitian ini penulis ingin mengungkap pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lainnya, penggunaan metode penelitian sangat penting karena menentukan berhasil tidaknya suatu penelitian.

Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berhubungan dengan cara kerja dalam memahami suatu objek penelitian dalam upaya menemukan jawaban secara ilmiah. Sehingga metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen, karena penulis akan menguji hipotesis mengenai sebab-akibat secara langsung. Menurut (Fraenkel, 2012) bahwa *“Of the many types of research that might be used, the experiment is the best way to establish cause-and-effect relationship among variables.”* Maksud dari pernyataan diatas menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan dengan tujuan untuk mengetahui sesuatu hal yang diteliti sehingga kita mendapatkan hasil yang tepat. Jadi dalam metode eksperimen harus ada faktor yang dicobakan, dalam penelitian ini faktor yang dicobakan dan merupakan variabel bebas yaitu metode keseluruhan-bagian dan kemampuan memori, variabel terikat yaitu keterampilan dasar bola basket. Penulis menyimpulkan bahwa penelitian eksperimen yaitu bentuk penelitian yang bertujuan untuk mencari perbandingan-perbandingan perlakuan tertentu terhadap hal yang lain dalam kondisi yang terkendali.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada jadwal latihan ekstrakurikuler bola basket SMPN 1 Jalaksana dan dilaksanakan terhitung dari bulan Desember 2020 sampai Januari 2021. Adapun jadwal penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Jadwal Perlakuan

No	Waktu	Hari	Metode Pembelajaran
1	14.00	Selasa	Kel. Keseluruhan-Bagian Kel. Kontrol
2	14.00	Kamis	Kel. Keseluruhan-Bagian Kel. Kontrol
3	13.00	Sabtu	Kel. Keseluruhan-Bagian Kel. Kontrol

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan kelompok besar yang diteliti, kelompok dimana peneliti akan melakukan generalisasi hasil penelitiannya (Fraenkel, 2012). Mengenai populasi, (Fraenkel, 2012) mengemukakan bahwa “...*the actual population (called the target population) to which a researcher would really like to generalize is rarely available. The population to which a researcher is able to generalize, therefore is the accessible population.*” Sedangkan menurut (Darajat, 2014) populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan. Berdasarkan kedua pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu sehingga dapat diamati dan kemudian dapat ditarik kesimpulannya. Maka dari itu populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMPN 1 Jalaksana yang berjumlah 50 orang yang terdiri atas siswa putra 15 dan 35 siswa putri.

3.3.2 Sampel

Dalam menentukan sampel dapat menggunakan semua anggota populasi dan dapat pula menggunakan Sebagian dari populasi. Menurut (Sugiyono, 2008) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi sampel merupakan sebagian dari populasi. Pada penelitian ini pengambilan banyak sampel ditentukan dengan *purposive sampling*. Menurut

(Fraenkel, 2012) “*Purposive sampling is different from convenience sampling in that researchers do not simply study whoever is available but rather use their judgment to select a sample that they believe, based on prior information, will provide the data they need*”. Adapun kriteria yang penulis susun dalam penentuan sampel adalah sebagai berikut: (1) Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket berjenis kelamin perempuan; (2) Siswa kelas 7, 8 yang aktif dalam ekstrakurikuler bola basket SMPN 1 Jalaksana. Dari 28 orang yang aktif maka peneliti menetapkan jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 28 orang.

Setelah menentukan sampel, peneliti membagi sampel menjadi 4 kelompok berdasarkan *ranking* : (1) kelompok eksperimen keseluruhan-bagian (tinggi); (2) eksperimen keseluruhan-bagian (rendah); (3) kelompok kontrol (tinggi); dan kelompok kontrol (rendah). Untuk menyeimbangkan kelompok tersebut dalam penelitian ini menggunakan cara *matched subject design ordinal pairing* (Hadi, 2000) yaitu siswa dengan kemampuan memori tinggi awal setara dipasangkan ke dalam dua kelompok yang berbeda. Langkah-langkah dalam melakukan *ordinal pairing* sebagai berikut:

1. Melakukan tes kemampuan memori
2. Mengelompokkan siswa dengan menyeimbangkan berdasarkan *ranking* hasil tes kemampuan memori. Contoh siswa dengan *ranking* pertama dengan kemampuan memori tinggi dikelompokkan sebelah kiri dan siswa *ranking* kedua dikelompokkan disebelah kanan, begitupun seterusnya. Selanjutnya dilakukan pengundian untuk menentukan kelompok eksperimen dan kontrol.



Gambar 3.1 *matched subject design ordinal pairing*

3.4 Desain Penelitian

Setelah menentukan metode penelitian yang digunakan, selanjutnya adalah merumuskan desain penelitian. Desain penelitian merupakan rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan, desain penelitian digunakan untuk memudahkan peneliti menentukan tujuan penelitian yang diinginkan.

Desain eksperimen mempunyai berbagai macam desain. Penggunaan desain disesuaikan dengan aspek permasalahan yang ingin diselesaikan, maka penulis menggunakan *factorial designs*. yang terdapat dalam bentuk desain *True Experimental Design* (Fraenkel, 2012).

Desain penelitian ini melibatkan 4 kelompok yang diteliti, yaitu kelompok eksperimen yang memiliki kemampuan memori rendah dan memori tinggi dan kelompok kontrol yang memiliki kemampuan memori rendah dan memori tinggi. Keempat kelompok tersebut diukur 2 kali yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* digunakan untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberi perlakuan (*treatment*), sedangkan *post-test* digunakan untuk mengetahui apakah ada perubahan atau tidak sesudah diberi perlakuan (*treatment*). Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa metode pembelajaran keseluruhan-bagian, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Berikut ini gambaran mengenai desain penelitian :

(B)	(A)	
	(A ₁)	(A ₂)
(B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
(B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Gambar 3.2 *Factorial Design 2x2*

(Fraenkel, 2012)

Keterangan :

- B : Kemampuan memori
- A : Pendekatan pembelajaran
- A₁ : Metode keseluruhan-bagian
- A₂ : Metode konvensional

- B₁ : Kemampuan memori tinggi
 B₂ : Kemampuan memori rendah

Adapun prosedur dari rancangan penelitian diatas adalah sebagai berikut :

- 1) Menentukan sampel dari populasi.
- 2) Melakukan tes untuk mengukur kemampuan memori yang bertujuan untuk membagi siswa yang kemampuan memori tinggi dan siswa yang kemampuan memori rendah.
- 3) Melakukan tes awal (*pretest*) keterampilan dasar bola basket.
- 4) Memberikan perlakuan berupa metode keseluruhan-bagian kepada kelompok eksperimen.
- 5) Memberikan pembelajaran konvensional kepada kelompok kontrol.
- 6) Melakukan tes akhir (*post test*) keterampilan dasar bola basket
- 7) Menghitung perbedaan antara hasil kelompok eksperimen (melalui metode keseluruhan-bagian) dan kelompok kontrol (melalui proses pembelajaran konvensional) setelah diberi perlakuan.

3.5 Langkah-Langkah Penelitian

1. Tahap Persiapan

Langkah pertama dalam penelitian ini yaitu persiapan, peneliti mempersiapkan dan mengumpulkan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian ini seperti fenomena yang ditemukan dilapangan, menentukan variabel, dan mencari sumber-sumber supaya mempermudah dalam proses penelitian.

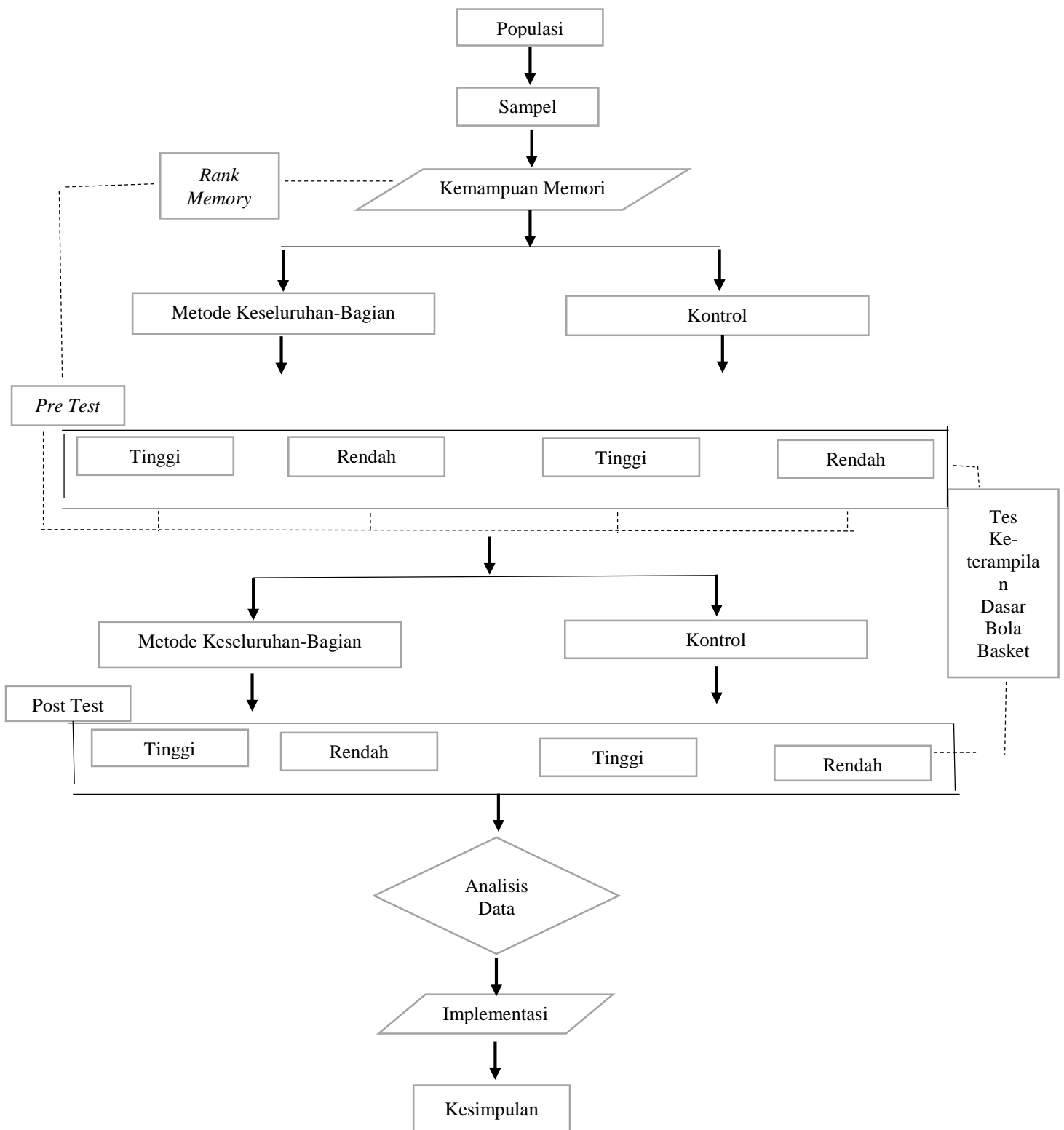
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Langkah pertama dalam tahap pelaksanaan penelitian yaitu menentukan populasi dan sampel kemudian peneliti melakukan tes kemampuan memori yang bertujuan untuk menentukan kelompok kemampuan memori tinggi dan kemampuan memori rendah untuk dibagikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya peneliti melakukan tes awal (*pre-test*), *pre-test* ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kemampuan keterampilan peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Langkah selanjutnya yaitu pemberian *treatment* atau perlakuan. *Treatment* diberikan kepada kelompok eksperimen dengan menggunakan metode keseluruhan-bagian, sedangkan kelompok kontrol diberikan

metode konvensional. Langkah terakhir yaitu melakukan tes akhir (*post-test*), *post-test* ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kemampuan keterampilan peserta didik sesudah diberikan perlakuan.

3. Tahap Akhir Penelitian

Melakukan analisis data hasil tes awal (*pre-test*) dan hasil tes akhir (*post-test*) dengan menggunakan uji statistika. Dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil uji statistika yang telah dilakukan.



Gambar 3.3 Prosedur Penelitian

3.6 Program Perlakuan

Program perlakuan dalam penelitian ini adalah metode keseluruhan-bagian . program perlakuan tersebut diberikan sebanyak 16 kali kepada sampel yang tergabung dalam kelompok eksperimen. Sedangkan sampel yang tergabung dalam kelompok kontrol diberikan program perlakuan berupa metode pembelajaran konvensional. Adapun program perlakuan dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Program Perlakuan

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi
1	<p>Tes untuk mengukur memori menggunakan <i>The Digit Memory Test</i>.</p> <p>Tes untuk menilai keterampilan dasar bola basket.</p>	<p>Siswa melakukan tes awal (<i>pre-test</i>) untuk mengetahui untuk mengukur tingkat memori, dan keterampilan dasar bola basket sebelum diberi perlakuan.</p>
2	<p>Preview : Guru menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan <i>jump stop</i>.</p> <p>Percobaan : Guru memberikan permainan berupa <i>running outside lines</i>.</p> <p>Review : Guru mengumpulkan kembali para siswa, dan mengoreksi aktivitas yang telah dilakukan apakah gerakan tersebut sudah benar atau masih kurang, apabila kurang benar guru dapat menjelaskan dan mencontohkan gerakan tersebut dengan benar agar para siswa dapat</p>	<p>Melalui permainan <i>running outside lines & running inside lines</i> siswa dapat memahami <i>jump stop</i> dalam keterampilan bola basket.</p>

	<p>melakukannya dengan baik dan benar.</p> <p>Melatih bagian : Guru memberikan latihan bagian individu kepada siswa yang masih kurang menguasai dalam melakukan gerakan <i>jump stop with cone</i> dan <i>jump stop with ball</i>.</p> <p>Sintesis : Siswa melakukan permainan <i>running inside lines</i> dengan tingkat kesulitan yang berbeda.</p> <p>Pemantapan : Jika ada siswa yang dirasa masih belum menguasai gerakan guru dapat membantu dan membingbing siswa tersebut dalam proses pematangan gerakan.</p>	
3	<p>1. Preview : Guru menjelaskan bagaimana cara melakukan <i>triple threat</i></p> <p>2. Percobaan : Guru memberikan game 3 vs 3.</p> <p>3. Review : Guru mengumpulkan kembali para siswa kemudian memberi arahan-arahan bagaimana melakukan gerakan <i>triple threat</i></p> <p>4. Melatih bagian : Guru memberikan latihan bagian</p>	<p>Melalui permainan lempar tangkap siswa dapat memahami gerakan <i>triple threat</i>.</p>

	<p>dengan loncat <i>cone</i>, melempar bola, dan pasing berpasangan.</p> <p>5. Sintesis : Guru memberikan kembali game 3 vs 3</p> <p>6. Pemantapan : Jika ada siswa yang dirasa masih belum menguasai gerakan guru dapat membantu dan membingbing siswa tersebut dalam proses pematangan gerakan.</p>	
4	<p>Preview : Guru menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan <i>Line Slide</i>.</p> <p>Percobaan : Guru memberikan permainan 2 vs 1.</p> <p>Review : Guru mengumpulkan kembali para siswa, dan mengoreksi aktivitas yang telah dilakukan apakah gerakan tersebut sudah benar atau masih kurang</p> <p>Melatih bagian : Guru memberi latihan bagian melalui latihan <i>footwork and dodge</i>, dan <i>slide zig-zag</i>.</p> <p>Sintesis : Siswa melakukan kembali game 2 vs 1</p> <p>Pemantapan : Jika masih ada siswa yang belum menguasai gerakan, maka guru dapat membantu siswa tersebut dalam proses pemantapan gerakan</p>	<p>Melalui permainan <i>court familiarity</i> siswa dapat memahami gerakan <i>line slide</i>.</p>

5	<p>Preview : Guru memberikan pemahaman permainan bola basket melalui media foto atau gambar tentang <i>Ballhandling</i>.</p> <p>Percobaan : Siswa melakukan permainan 3 vs 3.</p> <p>Review : Guru mengumpulkan kembali para siswa, dan mengoreksi aktivitas yang telah dilakukan apakah gerakan tersebut sudah benar atau masih kurang</p> <p>Melatih bagian : Guru melatih bagian kepada siswa gerakan <i>ball handling</i> diantaranya Latihan <i>circle, tapping, eight form</i></p> <p>Sintesis : Siswa melakukan kembali game 3 vs 3.</p> <p>Pemantapan : Jika masih ada siswa yang belum menguasai gerakan, maka guru dapat membantu siswa tersebut dalam proses pemantapan gerakan.</p>	Melalui permainan 3 vs 3 siswa dapat memahami cara <i>ballhandling</i> .
6	<p>Preview : Guru menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan <i>dribbling</i>.</p> <p>Percobaan : Guru memberikan game 1 vs 1.</p> <p>Review : Guru mengumpulkan kembali para siswa, dan mengoreksi aktivitas yang telah dilakukan apakah gerakan tersebut sudah benar atau masih kurang.</p>	Melalui game 1 vs 1 siswa dapat memahami gerakan <i>dribbling</i> .

	<p>Melatih bagian : Guru memberi intruksi kepada siswa untuk melakukan <i>dribble</i> ditempat, <i>zig-zag dribble</i>.</p> <p>Sintesis : Siswa melakukan kembali game 1 vs 1.</p> <p>Pemantapan : Jika masih ada siswa yang masih belum menguasai gerakan, maka guru bisa membantu siswa dalam proses pemantapan gerakan.</p>	
7	<p>Preview : Guru menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan <i>passing</i>.</p> <p>Percobaan : Guru memberikan game 4 vs 4.</p> <p>Review : Guru mengumpulkan kembali para siswa, dan mengoreksi aktivitas yang telah dilakukan apakah gerakan tersebut sudah benar atau masih kurang.</p> <p>Melatih bagian : Guru memberikan latihan bagian individu kepada siswa dalam melakukan <i>passing</i> seperti <i>chest pass, over head pass & bounce pass</i>.</p> <p>Sintesis : Siswa melakukan kembali game 4 vs 4.</p> <p>Pemantapan : Jika ada siswa yang dirasa masih belum</p>	Melalui Game 4vs4 siswa dapat memahami gerakan <i>passing</i> .

	menguasai gerakan guru dapat membantu dan membingbing siswa tersebut dalam proses pematangan gerakan.	
8	<p>Preview : Guru menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan <i>shooting</i>.</p> <p>Percobaan : Siswa melakukan permainan game 4 vs 4.</p> <p>Review : Guru mengumpulkan para siswa, lalu mengevaluasi apa kekurangan-kekurangan yang masih dilakukan oleh siswa.</p> <p>Melatih bagian : Guru memberi intruksi kepada siswa untuk berlatih <i>part shoot with cones</i> dan <i>underbasket</i>.</p> <p>Sintesis : Siswa melakukan kembali game 4 vs 4.</p> <p>Pemantapan : Jika masih ada siswa yang masih belum menguasai gerakan, guru dapat membantu siswa dalam proses pemantapan gerakan.</p>	Melalui game 4 vs 4 siswa dapat memahami gerakan <i>shooting</i> .
9	<p>Preview : Guru memberikan pemahaman tentang <i>lay-up shoot</i>.</p> <p>Percobaan : Siswa melakukan <i>passing</i> secara berpasangan.</p> <p>Review : Guru mengumpulkan kembali para siswa, dan mengoreksi aktivitas yang telah</p>	Dengan melakukan <i>passing</i> secara berpasangan dapat mempermudah siswa dalam memahami gerakan <i>lay-up shoot</i> .

	<p>dilakukan apakah gerakan tersebut sudah benar atau masih kurang.</p> <p>Melatih bagian : Guru memberikan latihan bagian khusus seperti langkah <i>cone</i>, dan <i>lay-up</i>.</p> <p>Sintesis : Siswa melakukan kembali <i>passing</i> tetapi sekarang sebanyak tiga orang atau disebut <i>passing</i> tiga.</p> <p>Pemantapan : Jika ada siswa yang dirasa masih belum menguasai gerakan guru dapat membantu dan membingbing siswa tersebut dalam proses pematangan gerakan.</p>	
10	<p>Preview : Guru menjelaskan tentang <i>passing & dribble</i>.</p> <p>Percobaan : Siswa melakukan permainan game 3 vs 3.</p> <p>Review : Guru mengumpulkan kembali para siswa, dan mengoreksi aktivitas yang telah dilakukan apakah gerakan tersebut sudah benar atau masih kurang.</p> <p>Melatih bagian : Siswa melakukan <i>passing dribble</i>, dan <i>passing passing v-cut dribble</i>.</p> <p>Sintesis : Siswa melakukan kembali permainan game 3 vs 3.</p> <p>Pemantapan : Jika masih ada siswa yang masih belum menguasai gerakan, maka guru</p>	<p>Melalui permainan game 3vs3 siswa dapat mudah memahami gerakan <i>passing & dribble</i>.</p>

	bisa membantu siswa dalam proses pemantapan gerakan.	
11	<p>Preview : Guru menjelaskan tentang <i>passing&shooting</i>.</p> <p>Percobaan : Siswa melakukan <i>passing</i> tiga.</p> <p>Review : Guru mengumpulkan kembali para siswa, dan mengoreksi aktivitas yang telah dilakukan apakah gerakan tersebut sudah benar atau masih kurang.</p> <p>Melatih bagian : Guru memberi intruksi kepada siswa untuk melakukan <i>passing</i> berpasangan , dan <i>shooting</i>.</p> <p>Sintesis : Siswa melakukan kembali <i>passing</i> tiga.</p> <p>Pemantapan : Jika masih ada siswa yang masih belum menguasai gerakan, maka guru bisa membantu siswa dalam proses pemantapan gerakan.</p>	Melalui <i>passing</i> tiga dapat mempermudah siswa memahami gerakan <i>passing&shooting</i> .
12	<p>Preview : Guru menjelaskan tentang cara melakukan <i>dribble & shooting</i>.</p> <p>Percobaan : Guru memberikan game 3 vs 3.</p> <p>Review : Guru mengumpulkan kembali para siswa, dan mengoreksi aktivitas yang telah dilakukan apakah gerakan tersebut sudah benar atau masih kurang.</p>	Melalui game 3 vs 3 guru dapat mempermudah siswa dalam melakukan <i>dribble & shooting</i> .

	<p>Melatih bagian : Siswa melatih khusus <i>dribble zig-zag & dribble shooting</i>.</p> <p>Sintesis : Siswa melakukan kembali game 3 vs 3..</p> <p>Pemantapan : Jika masih ada siswa yang masih belum menguasai gerakan, maka guru bisa membantu siswa dalam proses pemantapan gerakan.</p>	
13	<p>Preview : Guru menjelaskan tentang tata cara melakukan <i>dribble & lay-up</i>.</p> <p>Percobaan : Guru memberi siswa permainan <i>handball like games</i>.</p> <p>Review : Guru mengumpulkan kembali para siswa, dan mengoreksi aktivitas yang telah dilakukan apakah gerakan tersebut sudah benar atau masih kurang.</p> <p>Melatih bagian : Siswa melakukan latihan bagian <i>dribble & lay-up</i>.</p> <p>Sintesis : Guru memberi siswa permainan <i>handball like games</i>.</p> <p>Pemantapan : Jika masih ada siswa yang masih belum menguasai gerakan, maka guru bisa membantu siswa dalam proses pemantapan gerakan.</p>	<p>Melalui permainan <i>handball like games</i> dapat mempermudah siswa untuk melakukan <i>dribble & lay-up</i>.</p>

14	<p>Preview : Guru memberikan pemahaman tentang <i>game situation 2vs1 & 3vs2</i>.</p> <p>Percobaan : Siswa melakukan permainan <i>ball & cat</i>.</p> <p>Review : Guru mengumpulkan kembali para siswa, dan mengoreksi aktivitas yang telah dilakukan apakah gerakan tersebut sudah benar atau masih kurang.</p> <p>Melatih bagian : Guru melatih bagian <i>game situation 2 vs 1</i>, dan <i>3 vs 2</i>.</p> <p>Sintesis : Siswa melakukan Kembali permainan <i>ball & cat</i>.</p> <p>Pemantapan : Jika masih ada siswa yang masih belum menguasai gerakan, maka guru bisa membantu siswa dalam proses pemantapan gerakan.</p>	Melalui permainan <i>ball & cat</i> dapat mempermudah siswa dalam memahami dan melakukan <i>game situation 2vs1 & 3vs2</i> .
15	<p>Preview : Guru memberikan pemahaman tentang <i>game situation 4vs4 & 5vs5</i>.</p> <p>Percobaan : Siswa melakukan permainan <i>basketball like games</i>.</p> <p>Review : Guru mengumpulkan kembali para siswa, dan mengoreksi aktivitas yang telah dilakukan apakah gerakan tersebut sudah benar atau masih kurang.</p>	Melalui permainan <i>basketball like games</i> siswa dapat mudah memahami dan melakukan <i>game situation 4vs4 & 5vs5</i> .

	<p>Melatih bagian : Guru melatih bagian <i>game situation 4vs4 & 5vs5</i>.</p> <p>Sintesis : Siswa melakukan kembali permainan <i>basketball like games</i></p> <p>Pemantapan : Jika masih ada siswa yang masih belum menguasai gerakan, maka guru bisa membantu siswa dalam proses pemantapan gerakan.</p>	
16	Tes untuk menilai keterampilan dasar bola basket.	Siswa melakukan tes akhir (<i>post-test</i>) untuk keterampilan dasar bola basket setelah diberi perlakuan.

3.7 Instrumen Penelitian

Dalam sebuah penelitian tentunya diperlukan sebuah alat ukur untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Alat ukur itu disebut instrumen penelitian. Instrument penelitian dalam menggunakan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah (Arikunto, 2010). Data tersebut diperoleh pada saat tes awal (*pre test*) dan pada saat tes akhir (*post test*). Tujuannya adalah untuk dapat mengetahui pengaruh hasil perlakuan dan perbedaan yang merupakan tujuan akhir penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang diberikan berupa *Digit Memory Test* yang diadopsi dari (Ridsdale, 2011) dan tes keterampilan dasar bermain bola basket yang diadopsi dari buku tes dan pengukuran keolahragaan (Nurhasan & Hasanudin, 2008).

3.7.1 Digit Memory Test

Dalam mengukur kemampuan memori penulis menggunakan alat ukur *Digit Memory Test*. Tes ini terdiri dari 2 model, yaitu *digit forward* dan *digit backward* yang diadopsi dari (Ridsdale, 2011). Instrumen *The Digit Memory Test* disajikan dalam bentuk lembar tugas, dapat dilihat pada Tabel 3.3, Tabel 3.4, Tabel 3.5.

Tabel 3.3 Lembar *Tugas Digits forwards*

Item	First trial	√ or X	Second trial	√ or X	Total
A	43		16		
B	792		847		
C	5941		7253		
D	93872		75396		
E	152649		216748		
F	3745261		4925316		
G	82973546		69174253		
H	246937185		371625948		
Forward score					

Tabel 3.4 Lembar *Tugas Digits Backwards*

Item	Trial one	√ or X	Trial two	√ or X	Total
A	83		29		
B	475		615		
C	2619		3852		
D	28736		59413		
E	624719		276391		
F	4183627		1586937		
G	52624197		94617385		
Backwards score :					

Tabel 3.5 *Final Score*

Total forwards and backwards	
Standard score	
Percentile equivalent	

Tujuan : Untuk mengukur tingkat memori

Alat/ Fasilitas : 1. Lembar kerja *digit memori test*.
2. Pulpen.

Pelaksanaan :

Untuk melakukan tes ini diperlukan satu lembar kertas yang memiliki deretan angka 3 sampai 8 digit atau 3 sampai 10 digit angka untuk *forward* dari 3 sampai 7 digit atau 3 sampai 9 digit deretan angka *backward*. Peneliti akan melihatkan deretan angka kepada sampel secara bertahap tingkat kesulitannya dengan menambahkan 1 digit angka bila naik tingkat. Untuk item *test forward* sampel dituntut untuk menulis ulang deretan angka tersebut dari angka depan hingga angka belakang secara berurutan. Untuk item *tes backward* sampel dituntut untuk menuliskan deretan angka dari angka belakang hingga angka depan secara berurutan. Akan ada 2 kesempatan dalam 1 tingkat kesulitan dengan deretan angka yang berbeda. Sampel dituntut untuk terus menuliskan ulang deretan angka yang peneliti lihatkan hingga sampel melakukan 2 kesalahan dalam 1 tingkat kesulitan. jika terjadi 2 kesalahan dalam satu tingkat kesulitan peneliti akan menyudahi tes tersebut. Dalam setiap kesulitan akan di beri tanda (√) jika benar, dan tanda (X) jika salah.

3.7.2 Tes Keterampilan Dasar Bola Basket

Untuk memperoleh data keterampilan dasar bola basket, penulis menggunakan modifikasi tes keterampilan dasar bola basket. Tujuan tes ini untuk mengukur keterampilan penguasaan teknik-teknik dasar bola basket. Tes ini diantaranya yaitu :

1. Tes *Dribbel (Dribble-Test)*

Tujuan tes ini yaitu untuk mengukur ketepatan mengontrol bola dengan kecepatan yang maksimal, pelaksanaan tes ini siswa berdiri sambil memegang bola didepan perut dibelakang garis *start*. Setelah aba-aba dari guru dimulai siswa memantulkan

bola melalui rintangan dengan arah yang telah ditentukan. Siswa diberi waktu 30 detik untuk melewati rintangan sebanyak mungkin. Apabila setelah siswa mencapai titik start kembali, serta waktu 30 detik belum selesai maka siswa melanjutkan dribelnya dengan rute yang sama.

Setiap siswa melewati *cone* mendapatkan skor satu. Jumlah skor dalam waktu 30 detik, merupakan skor siswa yang bersangkutan kemudian skor terbaik dipilih dari dua kali pengulangan.

Siswa dinyatakan gagal apabila siswa mendribel bola dengan tidak melewati rute yang telah ditentukan, siswa melanggar peraturan double yaitu mendribel bola dengan kedua tangan atau menangkap dan memantulkannya kembali ke lantai, siswa membawa bola dengan cara berjalan tanpa mendribel terlebih dahulu.

2. Tes *passing (Wall-Bounce)*

Tujuan tes ini adalah untuk mengukur keterampilan melempar dan menangkap bola. Pelaksanaan tes ini siswa memegang bola didepan dada dengan kedua tangan dan berdiri dibelakang garis dengan jarak 1,8 meter dari tembok. Setelah aba-aba dimulai siswa berusaha melemparkan bola dengan gerakan chest pass sebanyak mungkin ke dinding dalam waktu 30 detik. Skor tes passing ditentukan oleh jumlah bola yang dapat ditangkap oleh siswa selama 30 detik kemudian skor terbaik dipilih dari dua kali kesempatan.

Skor nol diberikan jika selama melakukan tes siswa menginjak atau melewati garis. Pada saat siswa menangkap bola, bola jatuh terlebih dahulu ke lantai. Siswa melempar bola dengan diluar gerakan chest pass.

3. Tes *shooting*

Tujuan tes ini adalah untuk mengukur keterampilan shooting. Pelaksanaannya yaitu siswa memegang bola didepan dada dan berdiri disebelah kiri atau kanan dibawah ring basket. setelah aba-aba dimulai siswa berusaha memasukan bola tersebut sebanyak mungkin ke dalam ring dalam waktu 30 detik. Hanya bola yang masuk dan sah yang diberi skor. setiap bola yang masuk di hitung satu kemudian skor terbaik dipilih dari dua kali kesempatan.

Skor nol diberikan jika siswa melanggar peraturan travelling, yaitu jika bola jatuh ditempat yang jauh. Siswa membawa bola dengan cara berlari atau berjalan tidak di dribel untuk mendekati ring basket.

3.8 Analisis Data

Pada dasarnya pengolahan data dilakukan adalah untuk menghitung hasil dari data-data yang didapatkan selama penelitian. Dengan penghitungan tersebut maka diharapkan hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya dapat terjawab. Pengolahan dan analisis data penelitian dibantu dengan *software* computer SPSS vers. 25. Adapun proses atau tahapan yang akan dilakukan dalam pengolahan dan analisis data ini adalah sebagai berikut :

3.8.1 Uji Homogenitas Prasyarat Anova 2 Faktor

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian homogen atau tidak. Data homogen merupakan syarat mutlak sebelum melakukan uji anova 2 faktor.

3.8.2 Uji Normalitas Prasyarat Anova 2 Faktor

Uji normalitas ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal maka menggunakan pendekatan parametrik dan apabila data tidak berdistribusi normal maka menggunakan pendekatan non-parametrik. Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov Test*.

3.8.3 Uji N-Gain Score

Uji N-Gain *Score* dilakukan untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu metode pembelajaran. Maksud dari *gain score* yaitu untuk mengetahui hasil dari *pre test* dengan *post test*. Pada penelitian ini penulis melakukan uji n-gain score menggunakan software SPSS versi 25.

3.8.4 Uji Anova 2 Faktor

Uji ini dilakukan untuk mengetahui hipotesis penelitian (perbedaan rata-rata), interaksi anova 2 faktor, dan deskripsi statistik untuk mengetahui rata-rata. Untuk menghitung anova 2 faktor menggunakan nilai dari *gain score*.