

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Pada dasarnya metode penelitian adalah sebuah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid (benar) berdasarkan pada latar belakang masalah yang akan di teliti dengan maksud dan tujuan tertentu. Dan dengan menerapkan metode penelitian maka data yang akan diambil akan diketahui dan diuji apakah tujuan penelitian yang telah dirumuskan akan berhasil atau gagal. Seperti yang dijelaskan oleh Arikunto (2010, hlm. 203) “metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya”. Hal ini diperkuat dengan adanya teori dari para ahli yang mengemukakan metode sebagai suatu cara untuk mengetahui tujuan penelitian kita. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiono (2012, hlm. 3) bahwa “metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.

Dalam sebuah penelitian, terdapat banyak metode penelitian yang digunakan hal ini berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang telah di rumuskan. Oleh karena itu sebuah metode penelitian harus sejalan dengan rumusan dan tujuan penelitian. Ada beberapa jenis metode penelitian yang sering digunakan yaitu : metode historis, deskriptif dan eksperimen. Sesuai dengan tujuan penelitian, maka metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2010, hlm.107),” penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Dari uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa eksperimen adalah suatu penelitian secara langsung untuk mendapatkan informasi atau jawaban dari objek dengan perlakuan (*treatment*) tertentu yang diberikan pada objek tersebut. Hal ini dilandasi oleh pendapat Arikunto (2010, hlm. 9) bahwa:

Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

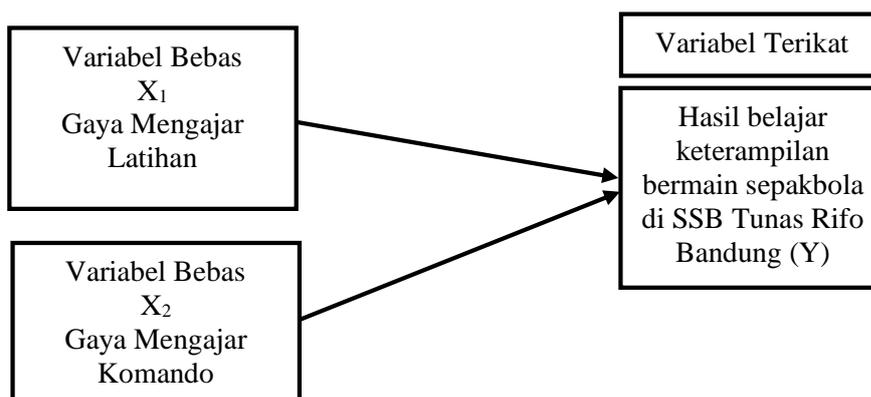
Metode eksperimen dilakukan untuk melihat ada tidaknya sebab akibat dari suatu perlakuan tertentu terhadap kelompok uji coba. Dapat dikatakan penelitian eksperimen ini dilakukan untuk melihat terdapat atau tidaknya hubungan sebab akibat dari variabel-variabel yang akan diteliti..

Sugiyono (2013, hlm. 61) menjelaskan mengenai variabel penelitian yaitu:

- (1). Variabel independen (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).
- (2). Variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas

Variabel penelitian ini terdiri dari 2 (dua) buah variabel, yakni : (a) variabel bebas yang dilambangkan dengan X, dan (b) variabel terikat yang dilambangkan dengan Y. Adapun jenis variabel bebasnya terdiri dari dua jenis variabel, yakni : (1) Penerapan gaya mengajar latihan sebagai kelompok eksperimen dilambangkan dengan ( $X_1$ ) gaya mengajar komando sebagai kelompok control dilambangkan dengan ( $X_2$ ), sedangkan variabel terikatnya yakni : hasil belajar keterampilan bermain sepakbola di SSB Tunas Rifo Bandung (Y).

Hubungan antar variabel dapat dijelaskan sebagaimana ilustrasi berikut ini :



**Gambar 3.1 Hubungan Antar Variabel Penelitian**

### 3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi

Populasi adalah suatu daerah yang terdiri dari sampel atau subjek yang akan digunakan dalam sebuah penelitian. Adapun pengertian populasi menurut Sugiyono (2009, hlm. 117) menjelaskan bahwa “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”.

Trisila Sakti, 2021

*PERBANDINGAN GAYA MENGAJAR LATIHAN DENGAN GAYA KOMANDO TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA DI SSB TUNAS RIFO BANDUNG*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam penelitian ini populasi yang diambil adalah seluruh siswa SSB Tunas Rifo Bandung yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Sepakbola yaitu sebanyak 40 siswa.

## **2. Sampel**

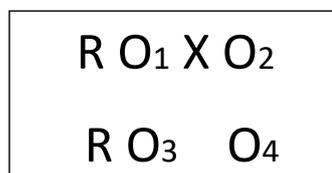
Setelah menentukan populasi maka selanjutnya menentukan sampel penelitian. Sampel ialah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Selanjutnya Sugiyono (2009, hlm. 118) menjelaskan mengenai sampel yaitu : “sampel adalah bagian dari jumlah dan karekteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Dari populasi tersebut yang akan dijadikan sample penelitian adalah 40 siswa yang aktif mengikuti ekstrakurikuler sepakbola di SSB Tunas Rifo Bandung, 20 orang yang akan ditempatkan pada kelompok eksperimen dan 20 orang yang akan ditempatkan pada kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah teknik *random sampling*. Sugiyono (2009, hlm. 120) menjelaskan tentang teknik random sampling yaitu: “teknik pengambilan sampel secara acak tapi memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel”. Prosedur random sampling yaitu dengan cara mengundi calon sampel. Dengan demikian setiap subyek dari populasi mendapat kesempatan yang sama untuk menjadi anggota sampel.

### **3.3 Desain Penelitian**

Dalam penelitian dibutuhkan desain penelitian untuk dijadikan acuan dalam mempermudah langkah-langkah yang harus dilakukan dalam suatu penelitian. Desain penelitian diperlukan dalam suatu penelitian sebagai alur yang dapat dijadikan pegangan agar penelitian tidak keluar dari ketentuan yang sudah ditentukan sehingga tujuan atau hasil yang diperoleh akan sesuai dengan harapan. Desain eksperimen merupakan proses yang diperlukan dalam merencanakan dan melaksanakan eksperimen. Desain eksperimen mencakup perencanaan dan

langkah-langkah yang berurutan secara menyeluruh. Desain eksperimen bermanfaat untuk memperoleh suatu keterangan proses perencanaan dan pelaksanaan eksperimen. Dengan adanya desain, orang lain mudah memahami eksperimen yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini penulis menerapkan metode penelitian eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*



**Gambar 3.2 Desain Penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design***

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Nilai *pretest* proses belajar kelompok eksperimen (sebelum diberi *treatment*)

O<sub>2</sub> = Nilai *posttest* proses belajar kelompok eksperimen (setelah diberi *treatment*)

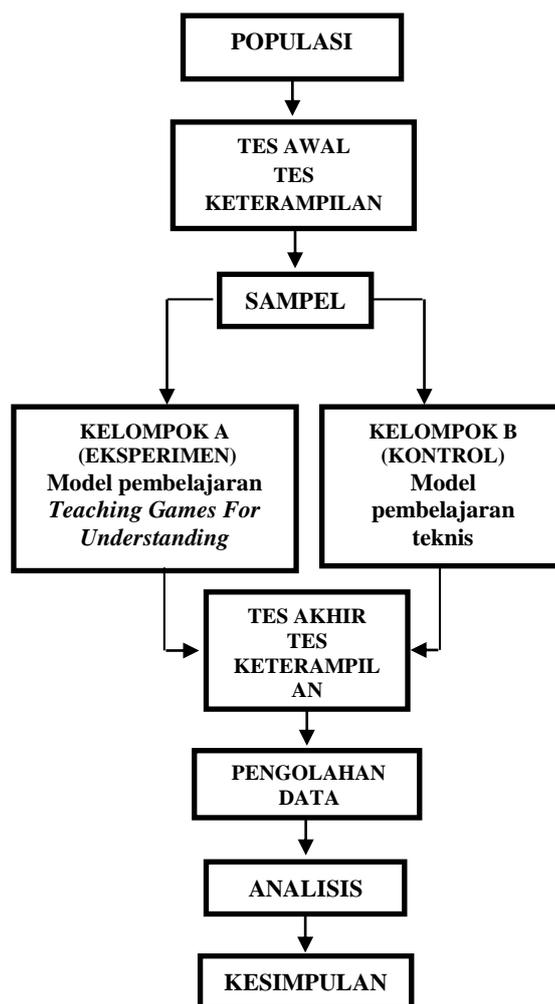
O<sub>3</sub> = Nilai *pretest* proses belajar kelompok kontrol (sebelum diberi *treatment*)

O<sub>4</sub> = Nilai *posttest* proses belajar kelompok kontrol (tidak diberi *treatment*)

X = Perlakuan (*treatment*) pembelajaran penjas menggunakan model *teaching games for understanding*

R = *Random* (acak)

Untuk mempermudah dalam pengerjaan penelitian maka sebuah penelitian di perlukan adanya pemetaan langkah-langkah pengerjaan, berikut ini adalah langkah-langkah yang di susun oleh penulis yaitu :



**Gambar 3.3 Langkah-Langkah Penelitian**

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan sebuah alat ukur yang digunakan untuk memperoleh informasi, dan juga diperlukan sebagai alat untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2013 :148) menyatakan bahwa “Penelitian prinsipnya melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian”. Instrument yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) yang dirumuskan oleh Griffin, Mitchell dan Oslin (1997) atau jika di Bahasa indonesiakan Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB) dengan bertujuan untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi, menganalisis dan mendata perilaku penampilan anak sewaktu permainan berlangsung. GPAI adalah templet khusus yang dapat diadaptasi kedalam berbagai tipe permainan untuk

menilai keterampilan bermain siswa. Penilaiannya dilakukan setiap pembelajaran berlangsung yang meliputi tujuh komponen umum dari permainan. Tujuh komponen tersebut terdiri dari teknik dasar, penyesuaian, membuat keputusan, kemampuan mengeksekusi, dukungan, perlindungan, melindungi atau menandai (Linda L. Griffin, Stephen A Mitchell dan Judith L. Oslin 1997, hlm. 363).

Aspek-aspek yang diobservasi pada GPAI yaitu perilaku-perilaku siswa yang mencerminkan kemampuan bermain untuk memecahkan masalah-masalah taktis yang di terapkan pada situasi bermain. Metzler (2000 : 363) menyebutkan

*when using GPAI for a specific game the teacher identifies which of seven components apply to the game and determines one or more criteria on each components the indicates good tactical decisions and performance*

Griffin, Mitchell Olsin (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 menurut Griffin dan Mitcel Oslin yaitu :

1. Kembali Ke Pangkalan (*Home Base*)
2. Menyesuaikan Diri (*Adjust*)
3. Membuat Keputusan (*Decision Making*)
4. Melaksanakan Keterampilan Tertentu (*Skill Execution*)
5. Memberi Dukungan (*Support*)
6. Melapisi Teman (*Cover*)
7. Menjaga Atau Mengikuti Gerak Lawan (*Guard Or Mark*)

Kemudian instrument penilaian *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) akan dijabarkan sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrument GPAI**

Instrumen Penelitian	
Indikator Instrumen GPAI	Kriteria
Mengambil Keputusan ( <i>Decision Making</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemain berusaha melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim</li> <li>- Pemain berusaha menggiring bola ke arah pertahanan lawan tanpa di rebut oleh lawan</li> <li>- Pemain berusaha mencari kesempatan untuk menendang bola ke arah gawang lawan untuk menciptakan skor</li> </ul>





4. Keterampilan bermain adalah sebuah keterampilan yang di butuhkan seseorang untuk memenangkan sebuah permainan dalam olahraga yang dimana di didalamnya terdapat beberapa masalah – masalah yang harus di pecahkan.

### 3.6 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebanyak 16 pertemuan selama 6 minggu. 1 minggu akan dilaksanakan sebanyak 3 pertemuan, 2 pertemuan akan dilaksanakan tes awal dan tes akhir kemudian akan di laksanakan *treatment* sebanyak 14 pertemuan. Berikut prosedur pengumpulan data dari tes awal pelaksanaan *treatment* sampai tes akhir

PERTEMUAN	KELOMPOK EKSPERIMEN (Gaya Mengajar Latihan)	KELOMPOK CONTROL (Gaya Mengajar Komando)
1 (Minggu 1)	Pelaksanaan Tes Awal	Pelaksanaan Tes Awal
2 (Minggu 1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan pembelajaran : Siswa melakukan operan yang menguntungkan rekan 1 tim dan mendukung pemain lain untuk bertahan dan menyerang.</li> <li>• Siswa melakukan permainan kucing dan tikus.</li> <li>• Siswa melakukan games 4 vs 2 dengan tujuan untuk menguasai bola dengan lapangan yang di modifikasi. 2 siswa akan menjadi tim <i>defence</i> yang bertugas untuk merebut bola dan 4 siswa menjadi <i>offense</i> yang bertugas untuk mempertahankan bola agar tidak di rebut oleh tim <i>defence</i>. Tim <i>offense</i> mendapatkan skor 5 apabila berhasil megoper bola sebanyak 5x dan tim deffense memperoleh skor 1 apabila berhasil merebut bola dari tim <i>offense</i>. (kedua tim harus saling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan tugas latihan operan bola dengan jarak 5 m secara berpasangan</li> <li>• Siswa melakukan <i>small side game</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang di modifikasi. Siswa melakukan permainan sepak bola 5 lawan 5. Dengan tujuan mencetak goal ke gawang lawan.</li> </ul>

	<p>bergerak dan bergantian jika sudah ada tim yang menang)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan tugas latihan operan dan <i>control</i> bola dengan jarak 5 m berpasangan</li> <li>• Siswa melakukan mini games 5 vs 5 dengan lapangan yang di modifikasi dan peraturan yang di permudah yang bertujuan untuk mencetak skor ke gawang lawan. Masing masing tim di beri kesempatan 3 sentuhan untuk <i>dribble</i> sebelum melakukan <i>passing</i></li> </ul>	
3 (Minggu 1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan pembelajaran : siswa berusaha menggiring bola ke arah pertahanan lawan tanpa di rebut oleh lawan dan berusaha mempertahankan penguasaan bola.</li> <li>• Siswa melakukan permainan reaksi.</li> <li>• Siswa melakukan <i>small side</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang , gawang dan peraturan yang di modifikasi, siswa bermain 4 vs 3. 3 menyerang dan 4 bertahan dengan tujuan berusaha untuk menggiring bola ke daerah lawan tanpa di rebut oleh tim lawan dan mencetak goal pada gawang yang sudah di modifikasi . Tim penyerang hanya di beri 5 kali kesempatan untuk <i>passing</i>. Setelah terjadi goal maka siswa yang belum bermain saling bergantian.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan tugas latihan 1 orang menjadi bek dan 1 orang menjadi penjaga gawang siswa nya akan berusaha menggiring bola ke daerah lawan dan mencetak skor</li> <li>• Siswa melakukan <i>small side game</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang di modifikasi. Siswa melakukan permainan sepak bola 5 lawan 5. Dengan tujuan mencetak goal ke gawang lawan.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan tugas latihan 1 orang menjadi bek dan 1 orang menjadi penjaga gawang siswa nya akan berusaha menggiring bola ke daerah lawan dan mencetak skor</li> <li>• Siswa melakukan mini games 5 vs 5 yang berujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan dan menciptakan skor.</li> </ul>	
4 (Minggu 2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan Pembelajaran : Pemain berusaha mencari kesempatan untuk menendang bola ke arah gawang lawan untuk menciptakan skor.</li> <li>• Siswa melakukan permainan kucing dan tikus yang di modifikasi dengan keterampilan passing dalam sepak bola.</li> <li>• Siswa melakukan <i>small side</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang dan peraturan yang dimodifikasi, siswa bermain 3 vs 2. 2 menyerang 3 bertahan dengan 1 orang menjadi keeper yang bertujuan menghalau tim penyerang untuk mencetak goal. Tim penyerang berusaha mencari kesempatan untuk menciptakan skor apabila masuk maka skor 10 untuk tim penyerang dan skor 2 untuk tim bertahan apabila bola berhasil di rebut. Setelah terjadi goal maka siswa yang belum bermain saling bergantian.</li> <li>• Siswa melakukan tugas latihan yaitu <i>shooting</i> ke arah gawang secara bergantian.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan tugas latihan yaitu <i>shooting</i> ke arah gawang secara bergantian.</li> <li>• Siswa melakukan <i>small side game</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang di modifikasi. Siswa melakukan permainan sepak bola 5 lawan 5. Dengan tujuan mencetak goal ke gawang lawan.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan mini games 5 vs 5 dengan tujuan mencetak skor sebanyak banyaknya selama 20 menit</li> </ul>	
5 (Minggu 2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan pembelajaran : Siswa melakukan keterampilan <i>passing</i> dan <i>control</i> dengan efektif.</li> <li>• Siswa melakukan permainan kucing dan tikus yang dimodifikasi dengan <i>passing</i> dalam sepakbola.</li> <li>• Siswa melakukan <i>small side</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang dimodifikasi, siswa bermain 5 vs 2. 5 menyerang 2 bertahan tim penyerang berusaha untuk mengoperkan bola sebanyak 10x berturut – turut dan akan mendapatkan skor 5 dan skor 1 untuk tim bertahan apabila bola berhasil terebut.</li> <li>• Melakukan tugas latihan <i>passing</i> dan <i>control</i> bola secara berpasangan.</li> <li>• Siswa melakukan mini games 6 vs 6 dengan ukuran lapangan yang di modifikasi dengan peraturan apabila 1 tim berhasil mengoperkan bola sebanyak 20x maka mendapat skor 1 dan apabila bola masuk ke gawang mendapatkan skor 2.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan tugas latihan <i>passing</i> dan <i>control</i> bola secara berpasangan.</li> <li>• Siswa melakukan mini games 6 vs 6 dengan ukuran lapangan yang di modifikasi dengan peraturan apabila 1 tim berhasil mengoperkan bola sebanyak 20x maka mendapat skor 1 dan apabila bola masuk ke gawang mendapatkan skor 2.</li> </ul>
6 (Minggu 2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan pembelajaran : Melakukan dribbling dengan efektif. Dan melakukan tendangan (shooting) yang efektif ke arah gawang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan latihan passing 3 vs 2 3 orang menyerang dan 2 orang bertahan tim penyerang saling bergerak dan</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan <i>small side game</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang dimodifikasi, siswa bermain 5 vs 3. 5 menyerang 3 bertahan dengan tujuan mencetak goal. Setelah terjadi goal maka siswa yang belum bermain saling bergantian.</li> <li>• Tugas latihannya yaitu siswa menyerang ke gawang lawan dengan menggiring bola dari tengah lapangan melewati rintangan kemudian menedang bola ke gawang.</li> <li>• Siswa kembali melakukan <i>small side</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang dimodifikasi, siswa bermain 6 vs 6. 6 menyerang 6 bertahan dengan tujuan mencetak goal. Setelah terjadi goal maka siswa yang belum bermain saling bergantian.</li> </ul>	<p>mengoperkan bola sebanyak 10x tanpa di rebut</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan <i>small side game</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang di modifikasi. Siswa melakukan permainan sepak bola 2 lawan 2. Dengan tujuan mencetak goal ke gawang lawan.</li> </ul>
7 (Minggu 3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan Pembelajaran : Siswa melakukan keterampilan control bola yang efektif</li> <li>• Siswa melakukan <i>small side</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang dimodifikasi, siswa bermain 5 vs 2. 5 menyerang 2 bertahan. Tim penyerang hanya di beri 2 sentuhan untuk mengontrol bola apabila bola terlepas dari control maka siswa tersebut akan menjadi tim bertahan. Tim penyerang berusaha mengoper dan mengontrol bola sebanyak 10x</li> <li>• Siswa melakukan tugas latihan berupa <i>short</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan tugas latihan berupa passing secara rotasi (setelah mengontrol bola maka bergerak ke arah yang lainnya)</li> <li>• Siswa melakukan <i>small side</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang dimodifikasi, siswa bermain 5 vs 5. 5 menyerang 5 bertahan. Tim penyerang hanya di beri 2 sentuhan untuk mengontrol bola apabila bola terlepas dari control maka siswa tersebut akan menjadi tim bertahan. Tim penyerang berusaha mengoper dan</li> </ul>

	<p><i>passing</i> kemudian di set ke 2 melakukan <i>long pass</i> secara rotasi (setelah mengontrol bola maka bergerak ke arah yang lainnya)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa kembali melakukan mini games 5 vs 5 bertahan dan 5 menyerang peraturan sama seperti games sebelumnya.</li> </ul>	<p>mengontrol bola sebanyak 10x</p>
8 (Minggu 3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan pembelajarannya yaitu menahan laju serangan dan gerakan lawan baik yang sedang maupun yang tidak menguasai bola.</li> <li>• Siswa melakukan mini games 6 vs 6 dengan lapangan yang dimodifikasi (setengah lapangan sepak bola) dengan 1 gawang dan di beri batas untuk menembak bola ke arah gawang.</li> <li>• Tugas latihannya yaitu siswa melakukan shooting dengan pemain pendukung sebanyak 2 orang dengan batas gerak yang sudah di tentukan dan siswa yang lain siap di posisi untuk menerima bola dan melakukan shooting ke gawang lawan. Di tambah dengan 1 orang pemain penghalau.</li> <li>• Siswa kembali melakukan mini games 6 vs 6 dengan lapangan yang di modifikasi dan peraturan yang mirip dengan permainan yang sebenarnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• siswa melakukan shooting dengan pemain pendukung sebanyak 2 orang dengan batas gerak yang sudah di tentukan dan siswa yang lain siap di posisi untuk menerima bola dan melakukan shooting ke gawang lawan. Di tambah dengan 1 orang pemain penghalau.</li> <li>• Siswa melakukan <i>small side game</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang di modifikasi. Siswa melakukan permainan sepak bola 4 lawan 4. Dengan tujuan mencetak goal ke gawang lawan.</li> </ul>
9 (Minggu 3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan Pembelajaran :Siswa keposisi semula setelah melakukan keterampilan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas latihannya yaitu siswa melakukan keterampilan <i>short pass</i> dan <i>long pass, shooting</i>,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan <i>small side</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang dimodifikasi, siswa bermain 6 vs 3. 6 menyerang 3 bertahan dengan tujuan mencetak goal tim penyerang jika sudah mengoperkan bola namun terebut oleh tim bertahan maka harus kembali ke posisi semula. Setelah terjadi goal maka siswa yang belum bermain saling bergantian.</li> <li>• Tugas latihannya yaitu siswa melakukan keterampilan <i>short pass</i> dan <i>long pass, shooting, kontrol, dan dribbling zig-zag</i> secara bergantian kemudian kembali ke posisi semula.</li> <li>• Siswa melakukan <i>small side game</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang di modifikasi. Siswa melakukan permainan sepak bola 5 lawan 5. Dengan tujuan mencetak goal ke gawang lawan.</li> </ul>	<p><i>kontrol, dan dribbling zig-zag</i> secara bergantian kemudian kembali ke posisi semula.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan <i>small side game</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang di modifikasi. Siswa melakukan permainan sepak bola 5 lawan 5. Dengan tujuan mencetak goal ke gawang lawan.</li> </ul>
10 (Minggu 4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan pembelajaran : Pemain bergerak ketika bertahan dan menyerang sesuai situasi permainan.</li> <li>• Siswa melakukan <i>small side</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang dimodifikasi, siswa bermain 2 vs 2. 2 menyerang 2 bertahan dengan tujuan mencetak goal. Setelah terjadi goal maka siswa yang belum bermain saling bergantian.</li> <li>• Tugas latihannya yaitu siswa di berikan mini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas latihannya yaitu siswa di berikan mini games 4 vs 4 4 tim menyerang dan 4 tim bertahan jika tim menyerang berhasil memasukan bola ke gawang yang di modifikasi maka skor 5 untuk tim penyerang dan jika tim bertahan berhasil merebut bola maka skor 2 untuk tim bertahan bergantian setelah salah satu tim</li> </ul>

	<p>games 4 vs 4 4 tim menyerang dan 4 tim bertahan jika tim menyerang berhasil memasukan bola ke gawang yang di modifikasi maka skor 5 untuk tim penyerang dan jika tim bertahan berhasil merebut bola maka skor 2 untuk tim bertahan bergantian setelah salah satu tim berhasil memperoleh skor sebanyak 10</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa kembali melakukan games 5 vs 5 dengan saling mendukung tim pada saat menyerang dan bertahan pada situasu bermain</li> </ul>	<p>berhasil memperoleh skor sebanyak 10</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan <i>small side game</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang di modifikasi. Siswa melakukan permainan sepak bola 2 lawan 2. Dengan tujuan mencetak goal ke gawang lawan.</li> </ul>
11 (Minggu 4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan pembelajaran : siswa melakukan keterampilan <i>shooting</i>.</li> <li>• Siswa melakukan <i>small side</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang dimodifikasi, siswa bermain 5 vs 2. 5 menyerang 1 bertahan dan 1 keeper dengan tujuan mencetak goal. Setelah terjadi goal maka siswa yang belum bermain saling bergantian.</li> <li>• Tugas latihannya yaitu siswa latihan berpasangan untuk menggiring bola dan mencari celah untuk menembak bola ke gawang 1 orang menjadi keeper dan 1 orang bertahan</li> <li>• Siswa kembali melakukan games 5 vs 5 dengan tujuan untuk mencari celah untuk melakukan serangan dan menembak bola untuk mencetak skor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas latihannya yaitu siswa latihan berpasangan untuk menggiring bola dan mencari celah untuk menembak bola ke gawang 1 orang menjadi keeper dan 1 orang bertahan</li> <li>• Siswa melakukan <i>small side game</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang di modifikasi. Siswa melakukan permainan sepak bola 3 lawan 3. Dengan tujuan mencetak goal ke gawang lawan.</li> </ul>
12 (Minggu 4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan Pembelajaran :Siswa bergerak mencari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas latihannya yaitu siswa menyerang ke</li> </ul>

	<p>ruang kosong untuk melakukan penyerangan..</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan <i>small side</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang dimodifikasi, siswa bermain 4 vs 4. 4 menyerang 4 bertahan 1 orang menjadi keeper dengan tujuan mencetak goal. Setelah terjadi goal maka siswa yang belum bermain saling bergantian.</li> <li>• Siswa melakukan latihan passing 3 vs 1 3 orang menyerang dan 2 orang bertahan tim penyerang saling bergerak dan mengoperkan bola sebanyak 10x tanpa di rebut</li> <li>• Siswa melakukan mini games 6 vs 6 dengan lapang yang di modifikasi dan setiap tim harus berusaha untuk mencari ruang kosong agar memudahkan rekan 1 tim untuk mengoperkan bola</li> </ul>	<p>gawang lawan dengan menggiring bola dari tengah lapangan melewati rintangan kemudian menedang bola ke gawang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan <i>small side game</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang di modifikasi. Siswa melakukan permainan sepak bola 4 lawan 4. Dengan tujuan mencetak goal ke gawang lawan.</li> </ul>
13 (Minggu 5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain berusaha menyesuaikan diri ketika melakukan penyerangan. Dan Pemain berusaha bergerak untuk menutup pertahanan.</li> <li>• Siswa melakukan <i>small side</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang dimodifikasi, siswa bermain 7 vs 7. 7 menyerang 7 bertahan dengan tujuan mencetak goal. Setelah terjadi goal maka siswa yang belum bermain saling bergantian.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan <i>small side game</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang di modifikasi. Siswa melakukan permainan sepak bola 5 lawan 5. Dengan tujuan mencetak goal ke gawang lawan.</li> </ul>

14 (Minggu 5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain berusaha melapisi teman satu tim ketika temannya menghalangi laju serangan lawan.</li> <li>• Siswa melakukan <i>real game</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang dimodifikasi, siswa bermain 11 vs 11. Dengan tujuan mencetak goal. Setelah terjadi goal maka siswa yang belum bermain saling bergantian.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan <i>real game</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang di modifikasi. Siswa melakukan permainan sepak bola 11 lawan 11. Dengan tujuan mencetak goal ke gawang lawan.</li> </ul>
15 (Minggu 5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan pembelajaran: siswa melakukan game yang sebenarnya untuk melihat perkembangan sebelum dilaksanakan tes akhir</li> <li>• Siswa melakukan <i>real game</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang dimodifikasi, siswa bermain 11 vs 11. Dengan tujuan mencetak goal. Setelah terjadi goal maka siswa yang belum bermain saling bergantian.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan <i>small side game</i> bermain sepakbola dengan ukuran lapang yang di modifikasi. Siswa melakukan permainan sepak bola 3 lawan 3. Dengan tujuan mencetak goal ke gawang lawan.</li> </ul>
16 (Minggu 6)	Pelaksanaan Tes Akhir	Pelaksanaan Tes Akhir

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Data yang terkumpul harus dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, dengan cara pemilihan teknik dan alat data yang benar-benar tepat dan sesuai dengan masalah yang diangkat. Untuk membantu mekanisme kerja dalam penelitian ini, maka harus menggunakan teknik dan alat pengumpul data yang tepat, karena sangat berpengaruh pada objektivitas hasil penelitian. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data untuk keterampilan menggunakan Instrument Penilaian Penampilan Bermain (IPPB) atau *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI).

### 3.8 Teknik Analisis dan Pengolahan Data

Analisis data dalam penelitian merupakan satu kegiatan yang sangat penting dan memerlukan ketelitian serta kekritisian dari peneliti (Zuriah, 2006, hlm. 198).

Data yang diperoleh dari penelitian kemudian diolah dan dianalisa untuk menjawab permasalahan dan hipotesis penelitian. Menurut Hadi (2004) “proses analisa data sering digunakan adalah metode statistik, karena menyajikan data lebih teratur, singkat dan mudah dimengerti.”

Langkah pengolahan data tersebut ditempuh dengan prosedur sebagai berikut:

1. Menghitung nilai rata-rata dari setiap kelompok sampel:

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

2. Menghitung simpangan baku:

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{X})^2}{n-1}}$$

3. Menguji validitas data menggunakan rumus korelasi produc moment person

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum xy$  = Jumlah perkalian antara variabel x dan Y

$\sum x^2$  = Jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum y^2$  = Jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\sum x)^2$  = Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$  = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

4. Menguji normalitas data menggunakan uji kenormalan Liliefors. Prosedur yang digunakan menurut Bambang Abduljabar dan Jajat Darajat (2013:148) adalah sebagai berikut
  - a. Membuat tabel penolong untuk mengurutkan data terkecil sampai terbesar, kemudian mencari rata-rata simpangan baku
  - b. Mencari Z skor dan tepatkan pada kolom Zi. Dengan menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

- c. Mencari luas  $Z_i$  pada tabel Z
  - d. Pada kolom F ( $Z_i$ ), untuk luas daerah yang bertanda negatif maka 0,5-luas daerah, sedangkan untuk luas daerah bertanda positif maka 0,5+ luas daerah.
  - e.  $S(Z_i)$  adalah urutan n dibagi jumlah n
  - f. Hasil pengurangan  $F(Z_i) - S(Z_i)$  ditempatkan pada kolom  $F(Z_i) - S(Z_i)$ .
  - g. Mencari data atau nilai tertinggi, tanpa melihat (-) atau (+) sebagai nilai  $L_0$ .
  - h. Membuat kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis:
    - 1) Jika  $L_0 \geq L_{\text{tabel}}$  tolak  $H_0$  dan  $H_1$  diterima artinya data tidak berdistribusi normal.
    - 2) Jika  $L_0 \leq L_{\text{tabel}}$  terima  $H_0$  artinya data berdistribusi normal.
5. Menguji homogenitas. Rumus yang digunakan menurut Bambang Abduljabar dan Jajat Drajat (2013:179) adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah terima  $H_0$  jika  $F_{\text{hitung}}$  lebih kecil dari  $F_{\text{tabel}}$ .

$F_{\text{tabel}} = F_{\alpha}$  dengan dk ( $n_1 - 1; n_2 - 1$ ) dan taraf nyata ( $\alpha$ ) = 0,05.

Untuk menguji hipotesis menggunakan uji satu pihak. Dengan menggunakan uji kesamaan dua rata-rata (satu pihak) dapat menggambarkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan atau tidak mengenai gaya mengajar latihan dengan gaya mengajar komando terhadap hasil belajar keterampilan bermain Sepakbola di SSB Tunas Rifo Bandung. Berikut langkah langkah untuk menguji kesamaan dua rata-rata satu pihak. Statistik yang digunakan adalah statistik t atau uji t dengan rumus:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Tetapi sebelum dilakukan uji t terlebih dahulu dicari variansi gabungan ( $S^2$ ) dengan rumus sebagai berikut :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Dengan kriteria pengujian yang berlaku ialah, terima  $H_0$  jika  $t < t_{1-\alpha}$  dan tolak  $H_0$  jika  $t_{\text{hitung}}$  mempunyai harga-harga lain. Derajat kebebasan untuk daftar distribusi t ialah ( $n_1 + n_2 - 2$ ) dengan peluang ( $1 - \alpha$ ).

Trisila Sakti, 2021

**PERBANDINGAN GAYA MENGAJAR LATIHAN DENGAN GAYA KOMANDO TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA DI SSB TUNAS RIFO BANDUNG**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

