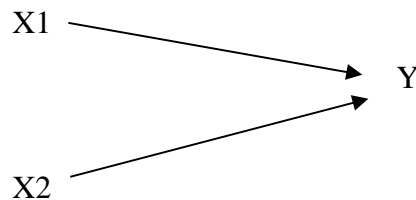


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menetapkan tiga variabel sebagai inti penelitian yaitu :

1. Variabel bebas berupa pemahaman bermain sepakbola. Yang dimaksud dalam pemahaman bermain sepakbola, jika semakin siswa memahami konsep bermain sepakbola maka penilaian terhadap pemahaman bermain sepakbolanya semakin tinggi.
2. Variabel bebas berupa kesenangan bermain sepakbola. Yang dimaksud dalam kesenangan bermain sepakbola, jika semakin siswa senang bermain sepakbola maka penilaian terhadap kesenangan bermain sepakbolanya semakin tinggi.
3. Variabel terikat berupa keterampilan bermain sepakbola. Yang dimaksud dalam keterampilan bermain sepakbola, jika semakin siswa memiliki keterampilan bermain sepakbola maka penilaian terhadap keterampilan bermain sepakbolanya semakin tinggi. Berdasarkan keterkaitan variabel tersebut, maka desain penelitian dalam penelitian ini seperti terlihat pada gambar 3.1 dibawah ini.



**Gambar 3.1
Desain Penelitian**

Keterangan:

- X1 = Variabel bebas (pemahaman)
- X2 = Variabel bebas (kesenangan)
- Y = Variabel terikat (keterampilan)

3.2 Metode dan Pendekatan

3.2.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dan *ex post facto*. Deskriptif digunakan untuk memperoleh informasi dan gambaran tentang pengaruh pemahaman dan kesenangan terhadap keterampilan bermain sepakbola. Terkait dengan hal tersebut Hadari (1993, hlm. 63) mengemukakan bahwa:

Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subyek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

Sedangkan Arikunto (1989, hlm. 195-196) menyatakan bahwa penelitian deskriptif dibedakan menjadi dua jenis penelitian menurut proses sifat dan analisa datanya, yaitu:

(1) riset deskriptif yang bersifat eksploratif, dan (2) riset deskriptif yang bersifat developmental. Adapun riset eksploratif bertujuan untuk menggambarkan keadaan atas suatu fenomena, dalam hal ini peneliti hanya ingin mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan keadaan sesuatu. Sedangkan riset jenis developmental digunakan untuk menemukan suatu model (prototype) dan bisa digunakan untuk segala jenis bidang.

Lebih rinci Arikunto (2009, hlm. 236). Mengemukakan bahwa:

Penelitian deskriptif juga bertujuan untuk menunjukkan kenyataan-kenyataan atau kondisi-kondisi yang ada tanpa terpengaruh oleh anasir subjektif dari penyelidik. Ada beberapa jenis penelitian yang dapat dikategorikan sebagai penelitian deskriptif, yaitu: penelitian survei (survey studies), studi kasus (case studies), penelitian perkembangan (developmental studies), penelitian tindak lanjut (follow-up studies), analisis dokumen (documentary analysis), dan penelitian korelasional (correlation studies)

Lebih lanjut lagi, mengenai metode penelitian deskriptif Sukmadinata (2005, hlm. 74) menyatakan “Penelitian deskriptif dalam bidang pendidikan dan kurikulum pengajaran merupakan hal yang cukup penting, mendeskripsikan fenomena-fenomena kegiatan pendidikan, pembelajaran, implementasi kurikulum pada berbagai jenis, jenjang dan satuan pendidikan”.

Dari penjelasan tersebut di atas, dapat menyimpulkan bahwa metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/ melukiskan keadaan subyek/objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

Berdasarkan jenis data yang diperlukan, maka dalam penelitian ini yang dijadikan partisipan (pengikut serta atau anggota) oleh peneliti adalah sekelompok objek yang dijadikan sumber data dalam penelitian yang bentuknya dapat berupa manusia, benda-benda, dokumen-dokumen dan sebagainya. (Arikunto, 2009, hlm. 236).

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui deskriptif hasil-hasil yang yang diperoleh dari hasil tes pemahaman, kesenangan dan keterampilan bermain sepakbola. Sedangkan *ex post facto* digunakan karena data-data dari penelitian yang sudah ada dan telah terjadi secara wajar, bukan sebagai akibat manipulasi eksperimental.

3.2.2 Pendekatan Penelitian

Pendekatan menggunakan kuantitatif sehingga dari semua hasil pengumpulan data berupa angka dapat diolah. Hasil-hasil yang dimaksud diperoleh dari hasil tes pemahaman, kesenangan dan keterampilan bermain sepakbola pada siswa kelas VIII SMPN 2 Lembang Bandung Barat.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian.

Penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Lembang Kabupaten Bandung Barat, Provinsi Jawa Barat.

3.3.2 Waktu Penelitian.

Waktu yang dibutuhkan untuk pemberian perlakuan selama penelitian adalah dua bulan, dari tanggal 14 Juli 2019 sampai dengan 14 September 2019. Sedangkan waktu pelaksanaannya untuk pengumpulan data pada bulan Desember 2019.

3.4 Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini subyeknya adalah seluruh siswa kelas VIII di SMPN 2 Lembang Kabupaten Bandung Barat tahun ajaran 2019/2020

3.4.1 Populasi

Populasi terdiri dari obyek atau subyek dalam wilayah generalisasi yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk ditarik kesimpulannya. Menurut Husaini (2008, hlm. 181) menyatakan bahwa “Populasi ialah semua nilai baik hasil perhitungan maupun pengukuran, baik kuantitatif maupun kualitatif, dari karakteristik tertentu mengenai sekelompok objek yang lengkap dan jelas”. Lebih lanjut lagi Sugiyono (2012, hlm. 117) menjelaskan “Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.” Untuk memperoleh data yang sesuai dengan yang diinginkan, perlu ada sebuah sumber data yang digunakan dalam sebuah penelitian. Pemilihan sampel individu yang akan diteliti merupakan salah satu langkah yang penting dalam proses penelitian. Adapun mengenai objek yang hendak diteliti dinamakan dengan populasi dan sampel penelitian. Populasi dalam penelitian ini ditetapkan seluruh siswa putra dan putri kelas VIII SMPN 2 Lembang Kabupaten Bandung Barat tahun ajaran 2019/2020.

3.4.2 Sampel

Dalam pengambilan sampel dalam populasi, peneliti harus mengambil sampel yang benar-benar representatif atau mewakili, karena sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik dari populasi itu sendiri. Menurut Notoatmodjo (2003, hlm. 79) menjelaskan “Sampel adalah sebagian objek yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi”. Jadi dalam memilih sampel penelitian harus benar-benar representatif, karena apabila sampel tidak representatif maka akan mengakibatkan salah dalam membuat kesimpulan dari hasil penelitian yang diteliti. Sebagai acuan, Ukuran minimum sampel yang dapat diterima berdasarkan desain/metode penelitian yang digunakan menurut Gay (1976):

- *Deskriptif*, minimal 10 % dari populasi. Untuk populasi yang relatif kecil minimal minimal 20%.
- Desain *deskriptif-korelasional*, minimal 30 subjek
- Metode *ex post facto*, minimal 15 subyek per kelompok

- Metode *eksperimental*, minimal 15 subyek

Penggunaan kaidah di atas, sampel dalam penelitian ini total maksudnya dari segenap anggota populasi dijadikan sampel seluruhnya. 28 siswa, diantaranya 14 siswa putra dan 14 siswa putri kelas VIII SMPN 2 Lembang Kabupaten Bandung Barat.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan tes tulis dalam bentuk kuesioner pemahaman, kesenangan dan tes penampilan bermain sepakbola. Untuk kuesioner pemahaman bermain sepakbola sudah diujicobakan pada siswa di sekolah-sekolah SMP Lembang, Kabupaten Bandung Barat wilayah eksperimen akan dilaksanakan. Secara konten materi eksperimen sudah diselaraskan dengan Kurikulum 2013 yang dipakai di sekolah tersebut dan sudah divalidasi oleh MGMP Penjas se Bandung Barat. Uji validitas dan realibilitas menggunakan SPSS 20 memiliki nilai validitas sebesar rentang 0,5–1 dan reliabelitas sebesar 0,68 berdasarkan besaran validitas dan reliabilitas tersebut, maka tes tersebut layak digunakan. Untuk mengukur tingkat kesenangan menggunakan modifikasi tes *PACES (Physical Activity Enjoyment Scala)* yang dikembangkan oleh Kendzierski & De Carlo (1991) dan sudah divalidasi kebahasaannya kedalam bahasa Indonesia oleh para ahli dari Fakultas Pendidikan Bahasa UPI serta sudah uji dan memiliki tingkat validitas sebesar rentang 0,53-1 dan reliabilitas sebesar 0,98. Untuk mengukur keterampilan bermain sepakbola menggunakan tes penampilan bermain sepakbola *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* yang sudah baku dari Griffin, Mitchell, dan Oslin, 1997 (dalam Metzler .2005; hlm:423) telah diuji reliabilitasnya 6.87 dan layak untuk digunakan.

3.5.1 Tes Pemahaman Bermain Sepakbola

Untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola, menggunakan kuesioner yang berisikan soal-soal tentang permasalahan dalam bermain sepakbola yang diambil dari Griffin, Mitchell, dan Oslin, 1997 (dalam Metzler, 2005; hlm:423) yang telah diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia oleh para ahli dari Fakultas Pendidikan Bahasa UPI, sudah diuji tingkat

validitas dan reliabilitasnya serta disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa SMP (diambil dari KI dan KD Kurikulum 2013) serta telah diujicobakan dan dianalisis tingkat validitas dan reliabilitasnya. Bentuk kisi-kisi pemahaman bermain sepakbola pada tabel 3.5

Setelah item pertanyaan dibuat, langkah selanjutnya peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas isi instrumen, mengukur kecocokan antara butir tes dengan indikator (Susetyo, 2011:89), dalam hal ini butir tes dinyatakan valid apabila butir-butir yang dibuat secara tepat dapat mengukur Indikator Djaali & Puji, 2004 (dalam: Susetyo, 2010:89-90). Untuk menghitung validitas isi terlebih dahulu butir-butir soal yang dibuat akan dinilai kecocokannya dengan indikator oleh para ahli di bidangnya, kemudian dianalisis berdasarkan formula yang akan dipakai. Susetyo (2011,90) mengemukakan bahwa “suatu tes telah memenuhi validitas isi, apabila butir tes tersebut telah mencerminkan isi indikator yang telah ditetapkan.”

Berdasarkan beberapa pandangan di atas, penulis ingin mencoba menganalisis butir-butir soal yang telah dibuat, butir-butir soal dinilai kecocokannya oleh para ahli dibidang Pendidikan Jasmani. Ada empat orang ahli yang menilai kecocokan antara butir tes dengan indikator yaitu: 1). Dr. Yusuf Hidayat, M.Si (Dosen FPOK UPI), 2). Andi Suntoda, M.Pd (Dosen Tes dan Pengukuran), 3). Dr. Tite Juliantine, M.Pd (Dosen FPOK UPI), 4). Lala Kumalasari (Guru PJOK SMP 2 Lembang). Format penilaian yang diberikan pada keempat ahli tersebut menggunakan format dengan penilaian 1 (*apabila sesuai*) 0 (*apabila tidak sesuai*).

Tabel 3.1
Kisi-kisi Penyusunan Soal Pemahaman Bermain Sepakbola
(Griffin, Mitchell, dan Oslin, 1997, dalam Metzler .2005; hlm:423)

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Jumlah Item
Penampilan bermain sepakbola	<i>Home base</i>	Pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu, baik pada saat bertahan atau menyerang.	2 item
	<i>Adjust</i>	Pergerakan seorang pemain yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, baik pada saat menyerang atau bertahan.	2 item

	<i>Decision making</i>	Keputusan yang diambil pemain dalam situasi situasi permainan, baik pada saat menyerang atau bertahan	5 item
	<i>Skill execution</i>	Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melakukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang digunakannya.	10 item
	<i>Support</i>	Memberikan dukungan kepada teman seregunya baik pada saat bertahan maupun menyerang.	2 item
	<i>Cover</i>	Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.	2 item
	<i>Guard or mark</i>	Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.	2 item

Teknis analisis validitas isi menggunakan *content validity ratio* (CVR) (Santun Naga, 2012:315). Perhitungan dari *lawshe* ini mendasarkan pada rasio kecocokan para ahli, dimana butir dinyatakan telah memenuhi validitas isi jika terdapat kecocokan diantara penilai diatas 0,50 (Susetyo, 2011:95) dengan indeks rasio berkisar $-1 \leq CVR \leq +1$ (Susetyo, 2011:95 ; Santun Naga, 2012:316).

$$\text{Rumus perhitungan Lawshe adalah : } CVR = \frac{2 M_p}{M} - 1$$

Berdasarkan hasil perhitungan validitas isi diatas, *content validity ratio* (CVR) terentang antara 0,5 sampai dengan 1. Semua item butir soal yang dikembangkan dari indikator *GPAI* berada pada nilai diatas 0,50, artinya item butir soal tersebut valid. Dengan demikian item yang dibuat sebanyak 25 item butir soal sudah valid secara isi. Hal ini mengacu pada teori perhitungan dari *lawshe* yang mendasarkan pada rasio kecocokan para ahli, dimana butir dinyatakan memenuhi validitas isi jika terdapat kecocokan diantara penilai diatas 0,50 (Susetyo, 2011:95).

Setelah diketahui item butir soal yang dikembangkan valid secara isi, langkah selanjutnya uji coba instrumen pemahaman, dilaksanakan terhadap 209 siswa SMP.

Uji coba dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat dan menguji analisis validitas, tingkat kesukaran, daya beda item yang telah disusun dalam masing-masing item butir soal. Berdasarkan hasil perhitungan validitas dan analisis item yang disajikan pada tabel di atas, dari 25 item pertanyaan, 20 item bisa dipakai sebagai item dalam mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran sepakbola, 25 item tersebut merupakan item yang memiliki tingkat validitas, kesukaran dan daya beda yang memenuhi syarat berdasarkan kriteria. Sedangkan 5 item dinyatakan perlu di revisi hal tersebut diasumsikan, pertama dilihat dari tingkat kesukaran, item tersebut mempunyai nilai antara mendekati nilai 0,00 dan 1,00, kriteria pada nilai tersebut menunjukkan item-item terlalu mudah dan terlalu sulit. Kedua, pada kriteria nilai daya beda item-item tersebut mempunyai nilai $criteria \leq 0.00$, sehingga sudah harus dibuang dan tidak bisa direvisi (Susetyo, 2011).

Kemudian untuk uji reliabilitas, analisis yang digunakan selanjutnya adalah menghitung estimasi reliabilitas dengan teknik *Split Half* (belah dua) dengan membagi kedalam dua kelompok butir genap dan kelompok butir ganjil yang akan menggunakan formula *Sperman Brown*. Hasil analisis estimasi reliabilitas dengan menggunakan formula *Sperman Brown* diperoleh nilai estimasi reliabilitas sebesar 0.682, hasil tersebut menunjukkan bahwa instrument pemahaman dalam pembelajaran sepakbola dapat dipakai untuk mengukur tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran sepakbola.

3.5.2 Tes Kesenangan Bermain Sepakbola

Untuk mengukur tingkat kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain sepakbola menggunakan modifikasi tes tulis *Physical Activity Enjoyment Scala (PACES)* yang dikembangkan oleh Kendzierski & DeCarlo (1991) yang terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Tes ini berupa tes tulis dalam bentuk kuesioner yang berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang kesenangan dalam pembelajaran bermain sepakbola. Berdasarkan hasil penelitian dan bukti-bukti mendukung validitas internal ukuran S-PACES, ini adalah instrumen yang bermanfaat dan efektif untuk digunakan dalam penilaian kesenangan remaja dalam kelas PE (Motl et al., 2001). Ukuran S-PACES terdiri dari 16 pernyataan (tujuh negatif dan sembilan positif) yang menggunakan skala Likert, 1 sampai 5; 1=

sangat tidak setuju, 2= tidak setuju, 3= ragu-ragu, 4= setuju, dan 5= sangat setuju). Bentuk kisi-kisi tingkat kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain sepakbola pada tabel 3.2

Tabel 3.2
Variabel, Sub Variabel dan Indikator Kesenangan Berolahraga

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Jumlah Item
Kesenangan Berolahraga	Persepsi diri	<ul style="list-style-type: none"> ● Menguasai dan merasakan kemampuan ● Melakukan keterampilan yang menurut orang lain sulit ● Merasakan Guru penjas dan orang lain berpendapat bahwa saya terampil dalam pelajaran penjas 	7 Item
	Interaksi	<ul style="list-style-type: none"> ● Bersosialisasi dengan sesama teman ● Melepaskan ketegangan, tindakan, kegembiraan dan kesenangan bersama orang lain 	2 Item
	Keterlibatan orang tua	<ul style="list-style-type: none"> ● Taat terhadap dorongan orang tua agar melakukan yang terbaik dalam pelajaran penjas ● Merasakan kemampuan saya lebih meningkat setelah mengikuti pelajaran penjas 	3 Item
	Kompetensi diri	<ul style="list-style-type: none"> ● Adanya peningkatan keterampilan setelah mengikuti pelajaran penjas ● Merasakan kemampuan saya dalam pelajaran penjas 	4 Item
	Kesenangan yang ditimbulkan oleh kegiatan penjas	<ul style="list-style-type: none"> ● Merasakan bahwa pelajaran penjas merupakan pengalaman yang menarik ● Semakin antusias mengikuti pelajaran penjas 	5 Item

3.5.3 Tes Keterampilan Bermain Sepakbola

Penilaian penampilan bermain sepakbola siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Untuk membantu para guru dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung, Griffin, Oslin, & Mitchell (1995), telah

menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa seperti pada Tabel 3.3 dibawah ini:

Tabel 3.3
Komponen-komponen Penampilan Bermain

No	Komponen	Kriteria
1	<i>Home base</i>	Pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu, baik pada saat bertahan atau menyerang.
2	<i>Adjust</i>	Pergerakan seorang pemain yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, baik pada saat menyerang atau bertahan.
3	<i>Decision making</i>	Keputusan yang diambil pemain dalam situasi situasi permainan, baik pada saat menyerang atau bertahan
4	<i>Skill execution</i>	Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melakukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang digunakannya.
5	<i>Support</i>	Memberikan dukungan kepada teman seregunya baik pada saat bertahan maupun menyerang.
6	<i>Cover</i>	Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
7	<i>Guard or mark</i>	Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

(Griffin, Oslin, & Mitchell, 1995; Mitchell, Griffin, & Oslin, 1995; Mitchell, Oslin, & Griffin, 1995)

Aspek-aspek yang diobservasi dalam *GPAI* termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan sepakbola dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari *GPAI* adalah sifatnya yang fleksibel. Guru pendidikan jasmani dapat menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang akan diberikan pada saat itu. Sebagai contoh, dalam pembelajaran sepakbola, guru

pendidikan jasmani hanya mengambil beberapa komponen saja, seperti komponen *decision making*, *skill execution* dan *support*. Sedangkan komponen yang lainnya dianggap cukup terwakili. Idealnya dalam pembelajaran permainan, hendaknya guru pendidikan jasmani mengambil semua komponen yang ada, hal ini akan lengkap kemampuan siswa dalam menampilkan permainannya.

Setelah diketahui komponen-komponen yang akan diambil untuk membuat penilaian, maka selanjutnya dibuat lembar observasi untuk mengamati komponen-komponen tersebut dalam permainan. Contoh lembar observasi pada tabel 3.4

Tabel 3.4
Pengamatan Penampilan Bermain Sepakbola
(Mitchell, Oslin, dan Griffin, 2006)

No	Nama	A		B		C		D		E		F		G		Σ
		T	TT	T	TT	T	TT	E	TE	T	TT	T	TT	T	TT	
1																
2																
3																
4																
5																
dst																

Keterangan:

- | | |
|---------------------|--------------------|
| A = Home base | T = Tepat |
| B = Adjust | TT = Tidak Tepat |
| C = Decision making | E = Efisien |
| D = Skill execution | TE = Tidak Efisien |
| E = Support | |
| F = Cover | |
| G = Guard or mark | |
| Σ = Jumlah | |

Berikut perhitungan kualitas penampilan bermain dari tujuh macam aspek yang dinilai: : Index Pengambilan Keputusan atau *Decision Making Index (DMI)* = jumlah keputusan yang tepat/efisien dibagi jumlah keputusan yang tidak tepat/efisien.

1. Standar A = Jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.

2. Standar B = Jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
3. Standar C = Jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
4. Standar D = Jumlah mengambil keputusan efisien dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tidak efisien.
5. Standar E = Jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
6. Standar F = Jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
7. Standar G = Jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
8. Penampilan bermain (DMI) = $(A+B+C+D+E+F+G):7$

3.6 Program Pembelajaran Sepakbola Siswa Kelas VIII SMPN 2 Lembang Tahun Ajaran 2019/2020

Penelitian ini melibatkan penelitian eksperimen sebelumnya yang bertujuan untuk mengukur seberapa besar pengaruhnya pembelajaran bermain sepakbola terhadap pemahaman, kesenangan dan keterampilan yang dilakukan dengan pendekatan taktis. Dan penulis dapat menggunakan data tersebut untuk mengukur berapa besarnya pengaruh masing masing variabel diantaranya pemahaman dan kesenangan terhadap keterampilan bermain sepakbola sesuai dengan tujuan penelitian.

Berikut adalah program eksperimen yang diberikan kepada siswa, program pada kelompok eksperimen taktis, diberikan perlakuan berupa pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan teknis. Sebelum dilaksanakan penelitian, terlebih dahulu menyelenggarakan workshop implementasi pendekatan pembelajaran taktis terhadap guru-guru pendidikan jasmani yang mengajar di SMP di Bandung Barat. Dari hasil workshop tersebut dipilih guru pendidikan jasmani yang paling menguasai materi workshop tersebut. Memberikan pelatihan kepada guru yang akan menerapkan pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktis. Materi dalam pelatihan tersebut berisikan langkah-langkah,

strategi, variasi, evaluasi, skenario pembelajaran yang diterapkan dalam eksperimen pembelajaran dengan menggunakan pendekatan taktis. Berikut ini disajikan tentang ringkasan skenario pembelajaran pendekatan taktis yang merujuk dari hasil penelitian (Rink, Judith:1993 dan Griffin, Mitchel, Stephen A., and Oslin, 1997:8) pada tabel 3.5

Tabel 3.5

Ringkasan Skenario Pendekatan Pembelajaran Taktis

Pendekatan Taktis
<p>Pendahuluan (10 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdo'a 2. Repleksi materi yang sudah diajarkan 3. Pemanasan 4. Menjelaskan materi, tujuan yang sudah dan akan diajarkan 5. Siswa memperhatikan, mengingat apa yang dijelaskan oleh guru
<p>Inti (90 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempertahankan penguasaan bola: bermain 3 vs 1 2. Mempertahankan penguasaan bola: bermain 5 vs 2 3. Menyerang gawang: bermain 3 vs 1 4. Menyerang gawang: bermain 4 vs 2 5. Menciptakan ruangan serangan: bermain 5vs2 6. Menciptakan ruangan serangan: bermain 5vs3 7. Menggunakan ruangan serangan: bermain 5vs2 8. Menggunakan ruangan serangan: bermain 5vs3 9. Pertahanan ruang: bermain 5 vs 4 10. Pertahanan ruang: Bermain 5 vs 5 11. Pertahanan gawang: Bermain 5 vs 3 12. Pertahanan gawang: Bermain 5 vs 4 13. Memenangkan bola: bermain 1vs 1 – 5 vs 5 14. Lemparan kedalam: bermain 5 vs 5 15. Tendangan penjuru: bermain 5 vs 5 16. Tendangan bebas:

bermain 5 vs 5
Penutup (10 menit) 1. Repleksi terhadap materi 2. Diskusi terhadap materi yang telah diajarkan 3. Memberikan gambaran dalam pertemuan berikutnya 4. Berdo'a

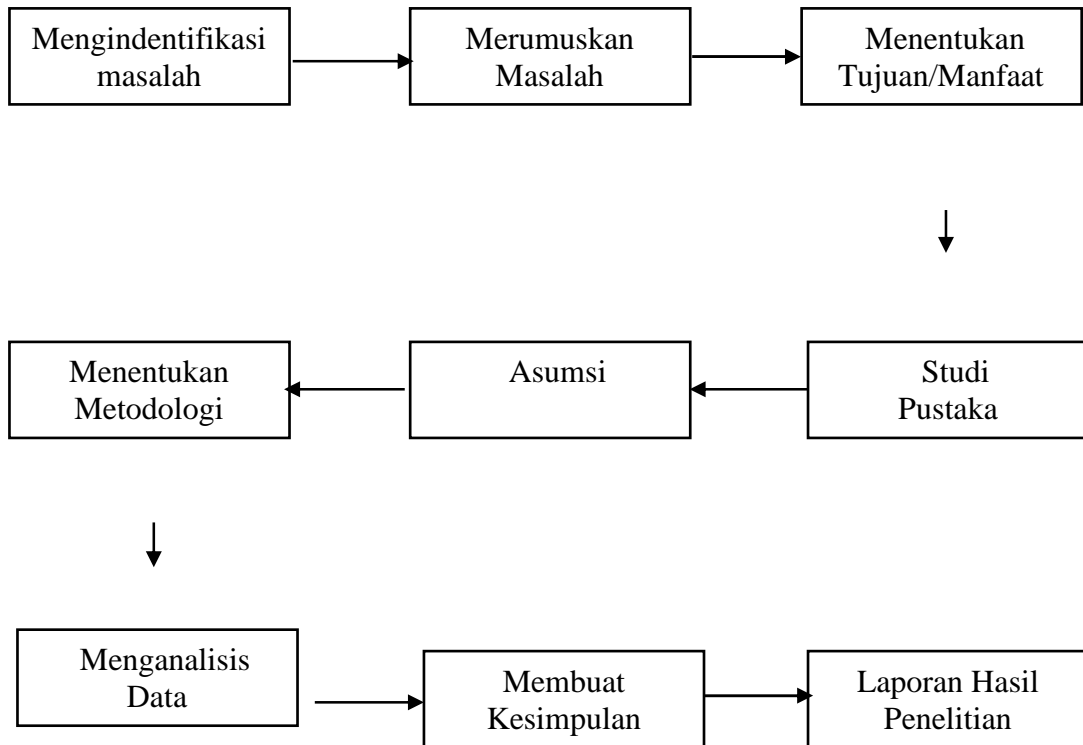
(Rink,1993 dan Mitchell, Oslin, dan Griffin, 2006)

Tahapan materi kelompok pembelajaran taktis yang guru laksanakan, adapun tahapannya; (1) anak dilibatkan dalam permainan sederhana, (2) *drilling* untuk penguasaan teknik dasar didasarkan kebutuhan, (3) anak dilibatkan dalam permainan sebenarnya dan (4). memecahkan masalah taktik dalam permainan dengan strategi *Games–drill–games* dan Pertanyaan-pertanyaan penting. Pertanyaan-pertanyaan penting diajukan oleh guru mengenai penyebab dari tidak berjalannya suatu permainan. Anak diberi kebebasan untuk mengungkap alasan-alasan yang dialami pada saat melakukan permainan. Biasanya yang menyebabkan permainan tidak berjalan lancar disebabkan karena hambatan teknik yang belum dikuasai, maka dilanjutkan dengan strategi “*drill*”, yaitu anak-anak di *drill* teknik yang kurang dikuasainya. Setelah melakukan *drilling*, dan teknik sudah dikuasai dengan baik, maka dilanjutkan “*games*” kembali, sampai kepada level atau permasalahan taktik yang lebih tinggi.

3.7 Langkah-langkah Penelitian

Gambar 3.2

Langkah-Langkah Penelitian



Keterangan;

1. Mengidentifikasi adanya permasalahan yang signifikan untuk dipecahkan melalui metode deskriptif.
2. Membatasi dan merumuskan permasalahan secara jelas.
3. Menentukan tujuan dan manfaat penelitian.
4. Melakukan studi pustaka yang berkaitan dengan permasalahan.
5. Menentukan kerangka berfikir dan pertanyaan.
6. Mendesain metode penelitian yang hendak digunakan termasuk menentukan populasi, sampel, teknik sampling, instrumen pengumpulan data, dan menganalisis data.
7. Mengumpulkan, mengorganisasi, dan menganalisis data dengan menggunakan teknik statistik yang relevan.
8. Membuat kesimpulan.

9. Membuat laporan penelitian.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Langkah berikutnya adalah mengumpulkan, mengorganisasi, dan menganalisis data dengan menggunakan teknik statistik yang relevan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2013, hlm. 147) menjelaskan bahwa, “analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.” Untuk memperoleh data hasil penelitian, penulis meminta kepada Kepala sekolah dan Guru Penjasorkes SMPN 2 Lembang, Kabupaten Bandung Barat yang digunakan eksperimen penelitian sebelumnya berupa hasil *post-test*. Setelah data terkumpul data diorganisir (dipilih dan dipilah) dari data persiapan, pelaksanaan, sampai laporan hasil penelitian. Setelah data terkumpul, baru dianalisis menggunakan teknik statistik Anova sederhana. Analisis deskriptif ini dilakukan untuk menilai karakteristik dari sebuah data. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2013, hlm. 53) “Analisis deskriptif adalah suatu rumusan masalah yang berkenaan dengan pertanyaan terhadap keberadaan variabel mandiri, baik hanya pada satu variabel atau lebih.”

Analisis data menggunakan teknik analisis parametrik dengan analisis korelasi sederhana dan korelasi ganda, terdiri dari dua faktor penentu, yaitu 1) Pemahaman, dan 2) Kesenangan terhadap keterampilan bermain sepakbola. Setelah adanya koefisien korelasi (r) analisis lanjut yang digunakan dalam penelitian ini adalah koefisien determinasi (R), hal tersebut diasumsikan untuk melihat berapa besar pengaruh antar variabel pemahaman dan kesenangan terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut diatas, dan sejalan dengan tujuan dalam penelitian ini, ingin mengetahui apakah pemahaman, kesenangan, pemahaman dengan kesenangan berpengaruh terhadap keterampilan bermain sepakbola. Sebelum data diuji lebih lanjut, terlebih dahulu melakukan uji persyaratan analisis data sebagai berikut:

3.8.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal, yakni distribusi data dengan bentuk lonceng (*bell shaped*) (A. Field, 1998, 2013; L. Field, 2009). Data yang baik adalah data yang mempunyai pola seperti distribusi normal, yakni distribusi data tersebut tidak menceng ke kiri atau ke kanan. Secara individu (masing-masing), untuk menguji normalitas data skor tes kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah secara matematis menggunakan uji normalitas *Lilliefors (kecocokan Kolmogorov-Smirnov)* yang diolah dengan software SPSS 22.0 Statistics. Dengan kriteria *Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05* data berdistribusi normal.

3.8.2 Uji Linieritas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Test for Linearity* dengan pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (*Linearity*) kurang dari 0,05.

3.8.3 Teknik Analisis Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan analisis parametric dengan analisis korelasi sederhana dan korelasi ganda. setelah adanya koefisien korelasi (r) analisis lanjutan yang digunakan dalam penelitian ini adalah koefisien ditermeninasi (R), hal tersebut diasumsikan untuk melihat berapa besar pengaruh antar variabel pemahaman dan kesenangan terhadap keterampilan bermain sepak bola pada siswa. Berikut hasil analisis uji hipotesis dijelaskan sebagai berikut.