

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode adalah langkah-langkah yang diambil untuk mempermudah penelitian. Metode penelitian merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitiannya.

Rusli Lutan (2007:199) menjelaskan mengenai metode korelasional sebagai berikut : “penelitian korelasional bertujuan untuk menyelidiki hubungan antara variabel – variabel tanpa mencoba untuk mempengaruhi variabel tersebut,serta tidak dapat mengungkapkan sebab – sebab hubungannya.”

Sedangkan korelasi menurut Nurhasan, (2002 : 50) adalah: “hubungan antara variabel yang satu dengan variabel lain”.

Tujuan metode korelasional menurut Rusli Lutan (2007:199) dijelaskan sebagai berikut :

- a) Ekplanasi, yaitu mengklarifikasi pemahaman tentang fenomena yang penting melalui identifikasi hubungan antara variabel.
- b) Prediksi, yaitu jika suatu hubungan berada antara dua variabel, maka ada kemungkinan untuk melakukan prediksi skor variabel lain.

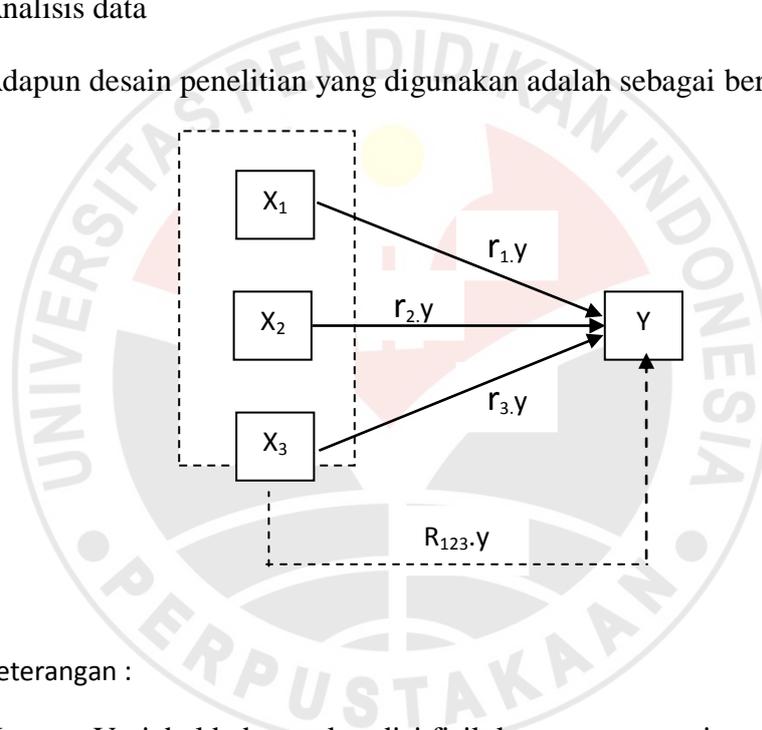
Berdasarkan uraian di atas, maka penulis beranggapan bahwa yang paling cocok untuk penelitian ini adalah menggunakan metode korelasional.

B. Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian korelasional pengambilan data yang digunakan harus dipilih dasar yang tepat. Pada penelitian ini langkah-langkah yang disusun adalah:

1. Menetapkan populasi dan sampel
2. Pengambilan dan pengumpulan data, melalui tes dan pengukuran
3. Menetapkan desain penelitian yang digunakan penulis
4. Analisis data

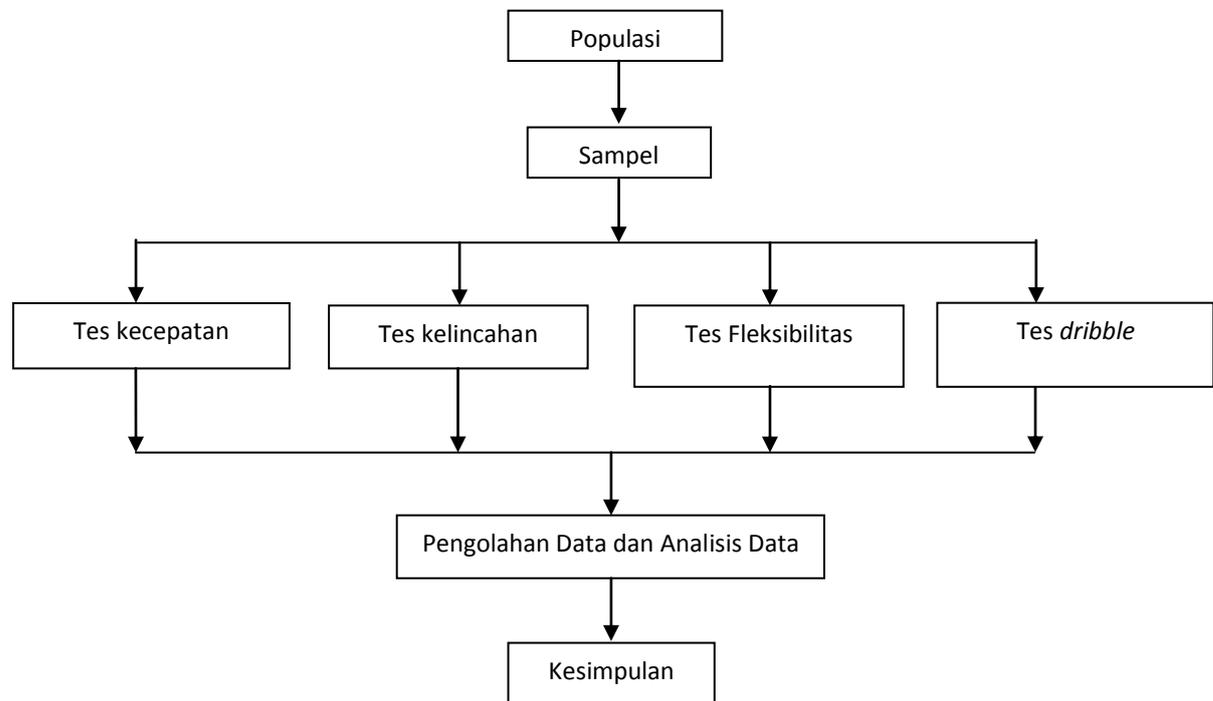
Adapun desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:



Keterangan :

- X_1 : Variabel bebas = kondisi fisik kecepatan pemain
 X_2 : Variabel bebas = kondisi fisik kelincahan pemain
 X_3 : Variabel bebas = kondisi fisik *fleksibilitas* pemain
 Y : Variabel terikat = teknik dasar *dribble*

Adapun langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:



Gambar 3.2

Langkah-langkah Penelitian

C. Populasi dan Sampel

Untuk memperoleh data yang kongkrit diperlukan sumber data yang akan diperoleh dari populasi, jadi populasi merupakan keseluruhan objek penelitian atau universe, Rusli Lutan (2007:82) menjelaskan bahwa: “Populasi adalah sekelompok subyek yang diperlukan oleh peneliti, yaitu kelompok dimana peneliti ingin mengeneralisakan temuan penelitiannya.” Populasi dalam penelitian ini adalah pemain sepakbola LPI SMAN 3 Cimahi yang berjumlah 20 orang.

Sedangkan sampel merupakan sebagian dari populasi yang memiliki sifat dan karakter yang sama sehingga betul-betul mewakili populasinya. Seperti yang

dikemukakan Rusli Lutan (2007:84) bahwa : “sampel dalam penelitian berarti sekelompok subyek dimana informasi diperoleh”. Mengenai batasan sampel, Arikunto (2006:131) menjelaskan : “Sampel adalah sebagian atau mewakili sebagian populasi yang akan diteliti.” Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah pemain sepakbola LPI SMAN 3 Cimahi yang berjumlah 18 orang

Untuk penentuan jumlah sampel, tidak ada patokan yang standar untuk di jadikan acuan dalam menentukan sampel penelitian, akan tetapi untuk memilih sampel harus diketahui dahulu dari sifat populasinya. Hal ini sesuai yang dikemukakan Nasution (2004: 134) bahwa: “Tidak ada aturan yang tegas tentang jumlah sampel yang dipergunakan atau suatu penelitian di populasi yang tersedia. Juga tidak ada batasan yang jelas apa yang dimaksud sampel besar dan kecil.” Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari populasi dengan cara *purposive sampling*. Mengenai hal ini, Lutan, Berliana, dan Sunaryadi (2007: 99) menjelaskan bahwa: “Penggunaan *purposive sampling* dilakukan dalam mempertimbangkan untuk menentukan sampel yang dipercaya berdasarkan atas informasi terdahulu, dan akan memberikan data yang diperlukan.”

Adapun ciri-ciri dari sampel yang penulis ambil adalah sebagai berikut:

- Semua pemain sepakbola kecuali penjaga gawang.
- Memiliki teknik dasar dribbling yang baik.
- Memiliki kondisi fisik yang baik

D. Definisi Operasional

Penafsiran seseorang terhadap suatu istilah kadang-kadang berbeda, sehingga bisa mengakibatkan salah pengertian. Oleh karena itu untuk menghindari kesalahpahaman dalam penulisan ini maka penulis merumuskan sebagai berikut :

1. Permainan sepakbola menurut Sucipto dkk (1999:7) menjelaskan :

“Sepak bola merupakan permainan beregu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan oleh menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengan didaerah tendangan hukumannya..”

2. korelasi menurut Nurhasan (2002 : 50) adalah: hubungan antara variabel yang satu dengan variabel lain.
3. Pengertian kecepatan menurut Harsono (2001 : 36) menjelaskan bahwa :
“kecepatan adalah kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan yang sejenis secara berturut-turut dalam waktu sesingkat-singkatnya, atau menempuh suatu jarak dalam waktu yang cepat”.
4. Pengertian kelincahan menurut Harsono (2001 : 21) menjelaskan bahwa :
“Kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu sedang bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya”.
5. Pengertian *fleksibilitas* menurut Harsono (2001 : 15) menjelaskan bahwa :
“Fleksibilitas adalah kemampuan untuk bergerak dalam ruang gerak sendi.”
6. *Dribbling* menurut Mielke (2003: 1) yang telah di alih bahasakan “dribbling adalah keterampilan dasar dalam sepakbolakarena semua pemain harus

mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan”.

E. Instrumen Penelitian

Dalam suatu penelitian di perlukan suatu alat untuk mengumpulkan data, seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (1990:134) sebagai berikut “instrumen penelitian adalah alat bantu yang di pilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar mencapai hasil yang lebih baik.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa test sebagai alat ukur untuk mengumpulkan data diantaranya seperti berikut.

- Lari 50 meter (Nurhasan (2007 : 189))

Reliabilitas : 0,93

Validitas : 0,87

Fasilitas dan alat

- Stop watch
- Meteran
- Lintasan 50 meter
- Pluit

- Bendera star

Pelaksanaan:

Orang berdiri di belakang garis start, dengan sikap start melayang. Pada aba-aba “ya” ia berusaha lari secepat mungkin mencapai finish. Tiap orang coba diberikan dua kali percobaan.

Skor :

Jumlah waktu tempuh yang terbaik dari dua kali kesempatan.

- *Zig-zag run* (Nurhasan (2007 : 132))

Reliabilitas : 0,93

Validitas : 0,82

Tujuan : mengukur kelincahan gerak seseorang

Fasilitas dan alat

- Tonggak
- Stop watch
- Diagram
- Peluit
- Alat tulis

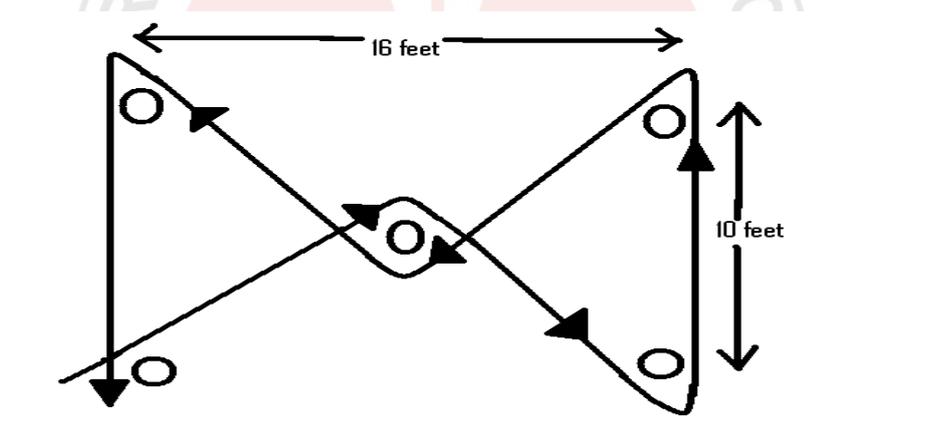
Pelaksanaan :

Subyek berdiri di belakang garis start, bila ada aba-aba “ya”, ia lari secepat mungkin mengikuti arah panah sesuai dengan diagram sampai batas finish, subyek di beri kesempatan melakukan tes ini sebanyak 3 kali kesempatan.

Gagal bila menggeserkan tonggak tidak sesuai pada diagram tes tersebut.

Skor :

Catat waktu tempuh yang terbaik dari 3 kali percobaan dan dicatat sampai sepersepuluh detik.



Gambar. 3.3

Diagram Tes *Zig-zag Run*

- *The Modified Sit and Reach Test* (Nurhasan (2007 : 177) yang dikutip dari (Wells, 1952 ; Johnson, 1966))

Reliabilitas : 0,92

Validitas : tes tergolong face validity

Surya Nurjaman, 2013

KONTRIBUSI KECEPATAN, KELINCAHAN, DAN FLEKSIBILITAS TERHADAP KETERAMPILAN TEKNIK DASAR DRIBBLE DALAM CABANG OLAHRAGA SEPAKBOLA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tujuan : Untuk mengukur fleksi dari pantat/pinggul dan punggung, juga elastisitas otot-otot hamstring

Fasilitas dan alat

- Meteran
- Alat pengukur fleksi
- matras

Pelaksanaan:

Orang coba berdiri tegak di atas alat ukur dengan kedua kaki rapat dan kedua ujung ibu jari kaki rata dengan pinggir alat ukur. Badan dibungkukkan ke bawah, tangan lurus. Renggutkan badan kebawah perlahan-lahan sejauh mungkin, kedua tangan menelusuri alat ukur dan berhenti pada jangkauan yang terjatuh.

Skor :

Jarak jangkauan yang terjauh yang dapat dicapai oleh orang dari dua kali percobaan, yang diukur dalam cm.

- Tes *dribbling* (Nurhasan (2007 : 211))

Reliabilitas :0,99

Validitas :0,92

Tujuan :Mengukur keterampilan dribble

Fasilitas dan alat

- Bola

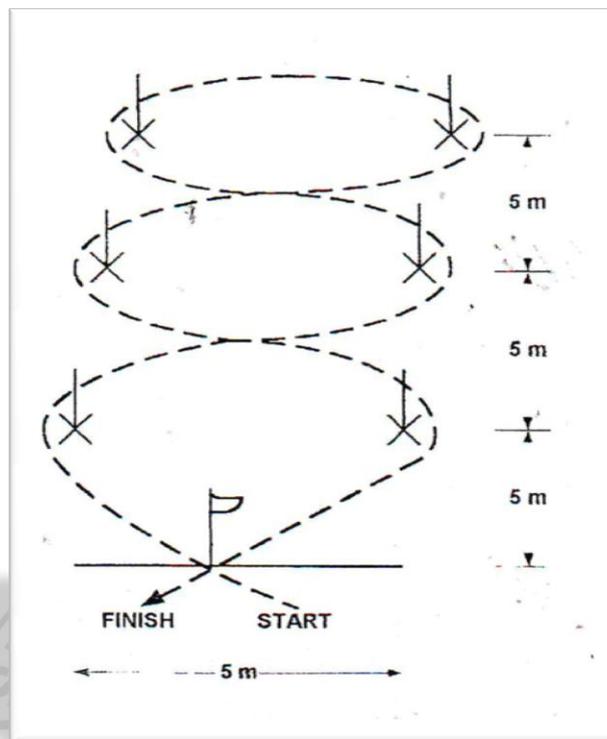
- Stop wacth
- 6 buah rintangan (tongkat/lembing)
- Tiang bendera
- Kapur

Pelaksanaan :

- Pada aba-aba “siap” testee berdiri di belakang garis star dengan bola dalam penguasaan kakinya
- Pada aba-aba “ya” testee mulai menggiring bola ke arah kiri melewati rintangan pertama dan berikutnya menuju rintangan berikutnya sesuai dengan arah panah yang telah ditetapkan sampai ia melewati garis finish
- Salah arah dalam menggiring bola, ia harus memperbaikinya tanpa menggunakan anggota badan selain kaki dimana melakukan kesalahan dan selama itu pula stop watch tetap berjalan
- Menggiring bola dilakukan oleh kaki kanan dan kaki kiri bergantian, atau minimal salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan.

Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila :

- Testee menggiring bola hanya dengan menggunakan satu kaki saja.
- Testee menggiring bola tidak sesuai dengan arah panah
- Testee menggunakan anggota badan selain kaki pada saat menggiring bola.



Gambar 3.4
Diagram Tes Menggiring Bola

Cara menskor :

Waktu yang ditempuh oleh testee dari aba-aba “Ya” sampai ia melewati garis finish. Waktu dicatat sampai sepersepuluh detik.

F. Prosedur Pengolahan dan Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil tes dan pengukuran merupakan data mentah, sehingga diperlukan pengolahan data untuk membakukannya. Data-data yang telah dibakukan dapat diolah dan dianalisis untuk menghasilkan suatu hubungan yang berarti melalui data-data tersebut. Untuk pengolahan data ini penulis menggunakan prosedur pengolahan data dari buku metode statistik yang

disusun oleh Nurhasan (2002). Adapun langkah-langkah pengolahan data tersebut, ditempuh dengan prosedur sebagai berikut:

1. Menghitung nilai rata-rata setiap variabel, digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata yang dicari/mean

Σ = Jumlah dari X_i

X_i = Skor mentah

n = Jumlah sampel

2. Mencari simpangan baku dari setiap kelompok data atau variabel dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

S = Simpangan baku yang dicari

X_i = Skor mentah

\bar{X} = Rata-rata dari skor mentah

n = Jumlah sampel

3. Menguji normalitas data dari setiap data, untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan adalah dengan uji statistika non parametrik yang dikenal dengan "Uji Lilliefors." Untuk menguji hipotesis nol ditempuh dengan prosedur sebagai berikut:

- 3.1. Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku.

$$Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ dengan menggunakan Rumus : } Z = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

(\bar{X} dan S masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku)

- 3.2. Untuk setiap bilangan baku ini digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z < Z_i)$
- 3.3. Menghitung Proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_1 .
Jika proporsi ini dinyatakan dengan $S_{(S)} =$ banyaknya..... $\frac{Z_1 - Z_2 \dots Z_n < Z_1}{n}$
- 3.4. Hitung selisih $F(Z_1) - S(Z_i)$
- 3.5. Ambil harga yang paling besar antara harga-harga mutlak selisih tersebut, sebutlah harga terbesar itu α untuk menerima dan menolak hipotesis nol maka L_0 dibandingkan dengan nilai kritis L yang diambil dari uji Liliefors dengan taraf nyata 0.05 kriterianya adalah ditolak hipotesis nol bila populasi berdistribusi normal jika L_0 yang diperoleh dari perhitungan lebih besar dari L_{tabel} , dalam hal lain hipotesis diterima.
4. Menghitung koefisien korelasi dengan cara mengkorelasikan data variabel X dengan data variabel Y dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum X^1 Y^1}{\sqrt{(\sum X - \bar{X})^2 (\sum Y - \bar{Y})^2}}$$

$$X^1 = X - \bar{X} \text{ dan } Y^1 = Y - \bar{Y}$$

Keterangan:

r_{xy} = Korelasi yang dicari

$\sum X^1 Y^1$ = Jumlah X^1 kali Y^1

$\sum X - \bar{X}$ = Jumlah $X - \bar{X}$

$\sum Y - \bar{Y}$ = Jumlah $Y - \bar{Y}$

5. Langkah selanjutnya adalah menguji signifikansi korelasi parsial tersebut.

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung yang dicari.

r = koefisien korelasi variabel.

n = jumlah sampel.

6. Menghitung koefisien korelasi, koefisien korelasi *multiple* dan korelasi parsial tujuannya untuk mengetahui hubungan tertentu dari masing-masing variabel Y, X₁, X₂, dan X₃. adapun rumusnya sebagai berikut :

$$(1 - R^2_{y.123}) = (1 - r^2_{y1}) (1 - r^2_{y2.1}) (1 - r^2_{y3.12})$$

Keterangan:

R²_{y.123} = Korelasi berganda yang dicari

r²_{y1} = Korelasi antara x₁ dengan y

r²_{y2.1} = Korelasi x₂ dengan y dan x₁ dianggap tetap

r²_{y3.12} = Korelasi antara y dan x₃ jika x₁ dan x₂ tetap

7. Uji signifikansi koefisien *multiple*-korelasi. Penghitungan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberartian korelasi atau hubungan dari variabel-variabel Y, X₁, X₂, dan X₃. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{R^2 / K}{(1 - R^2) / (n - k - 1)}$$

Keterangan:

R = Korelasi *multiple* -korelasi

k = Banyaknya variabel bebas

n = Banyaknya anggota sampel

8. Untuk mengetahui seberapa besar persentase kontribusi dari tiap-tiap variabel digunakan rumus determinasi yaitu sebagai berikut:

$$D = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

D = Determinasi

r = Koefisien

100% = Konstanta tetap

