

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode merupakan salah satu cara yang ditempuh untuk mencapai suatu tujuan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan menyimpulkan hasil penelitian melalui suatu cara yang sesuai dengan prosedur yang diinginkan.

Dalam menggunakan suatu metode tergantung pada penelitian yang hendak dicapai, atau dengan kata lain penggunaan suatu metode harus melihat sejauhmana efektif, efisien, dan relevannya. Suatu metode dikatakan efektif apabila dalam prosesnya terlihat adanya perubahan positif menuju kearah yang diharapkan. Efektif tidaknya suatu metode dilihat dari penggunaan waktu, fasilitas, biaya dan tenaga kerja yang digunakan sehemat mungkin tetapi mencapai hasil yang maksimal. Relevan atau tidaknya suatu metode dapat kita lihat dari kecocokan, kegunaan, dan tidak banyaknya penyimpangan pada saat proses penggunaan metode tersebut maka dikatakan relevan atau sesuai.

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti yaitu mengenai perbandingan pengaruh metode bagian dan metode keseluruhan terhadap hasil belajar *base running* dalam permainan bisbol didalam Unit Kegiatan Mahasiswa softball-bisbol UPI Bandung, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen. Tentang metode penelitian disampaikan oleh Sugiyono (2009:3) yang menjelaskan, bahwa “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.

Pengertian metode eksperimen menurut Arikunto (1992:03) menjelaskan bahwa yang disebut metode eksperimen adalah sebagai berikut: “Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor yang mengganggu”. Selain Arikunto, Nasution (1987:41) juga menyatakan bahwa: “Suatu eksperimen selalu dilakukan dalam kondisi dimana satu atau beberapa variabelnya dapat dikontrol. Kontrol dalam penelitian

mempunyai dua arti. Dengan dimaksud suatu variabel atau lebih bersifat tetap sedangkan variabel lainnya bebas”.

Berdasarkan kedua kutipan diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa dalam kondisi dimana satu atau beberapa variabel dapat dikontrol dan dicobakan untuk mengetahui hasil percobaan itu. Dalam penelitian ini variabel yang di cobakan yaitu metode bagian dan metode keseluruhan kepada kedua kelompok untuk mengetahui pengaruh dari kedua metode pembelajaran tersebut terhadap hasil *base running* dalam permainan bisbol.

B. Populasi dan Teknik Pengumpulan Sampel

Pada penelitian ini untuk memproses pemecahan masalah diperlukan data, dan data diperoleh dari obyek penelitian atau populasi yang diselidiki. Populasi dalam suatu penelitian merupakan kumpulan individu atas obyek yang mempunyai sifat umum. Dari populasi dapat diambil sejumlah data yang diperlukan untuk memecahkan permasalahan yang diteliti. Mengenai pengertian populasi Arikunto (1987:102) menjelaskan sebagai berikut: “Totalitas semua nilai yang mungkin hasil menghitung atau pun pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif. Mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya dinamakan populasi. Adapun sebagian yang diambil dari populasi tersebut disebut sampel”.

Pada penelitian ini, populasinya terdiri dari seluruh Mahasiswa yang mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) softball-bisbol di UPI Bandung yang tentu banyak jumlahnya sehingga sulit untuk diukur langsung. Untuk mengatasi hal tersebut penulis mengambil suatu kelompok sampel yang menggambarkan atau mewakili populasi yang sebenarnya sehingga sampel ini benar-benar merupakan contoh yang sesungguhnya. Menurut Arikunto (1986:64) bahwa: “Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti”.

Mengenai banyaknya sampel populasi yang akan diteliti adalah para Mahasiswa yang tergabung dalam UKM softball-bisbol di UPI Bandung, sampel yang digunakan adalah sempling jenuh yaitu sebuah populasi dijadikan sampel,

peneliti mengambil 22 orang dari 22 orang Mahasiswa yang mengikuti UKM softball-bisbol di UPI Bandung dan dibagi kedalam dua kelompok. Yaitu 11 orang kelompok eksperimen pendekatan Taktis dan 11 orang kelompok kontrol.

Berdasarkan pendapat tersebut diatas maka penulis mengambil sampel populasi penelitian ini sebanyak 22 orang Mahasiswa dari 22 orang Mahasiswa yang mengikuti UKM softball-bisbol di UPI Bandung.

C. Desain Penelitian

Penelitian eksperimen mempunyai berbagai macam desain. Penggunaan desain tersebut, disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Atas dasar hal tersebut, maka penulis menggunakan *pretest-posttest control group design* sebagai desain penelitiannya.

Dalam desain ini sampel diperoleh dari sebagian populasi, desain penelitian terdiri dari kelompok eksperimen yaitu kelompok yang sengaja diberi pembelajaran dengan penerapan pendekatan taktis, disamping itu ada juga kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak diberi pembelajaran lewat penerapan pendekatan taktis. Kemudian diadakan tes awal atau *pre-test*. Kemudian sampel diberikan perlakuan atau treatment sesuai kelompok dan pendekatannya. Setelah masa perlakuan berakhir yaitu sekitar 16 pertemuan maka dilakukan tes akhir atau *post-test*. Setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul maka data tersebut disusun, diolah dan dianalisis secara statistik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil perlakuan. Sugiyono (2009:112) meng gambarkannya dalam pola sebagai berikut:

Tabel 3.1. Desain Penelitian *Pre-test and Post-test Control Group Design*.

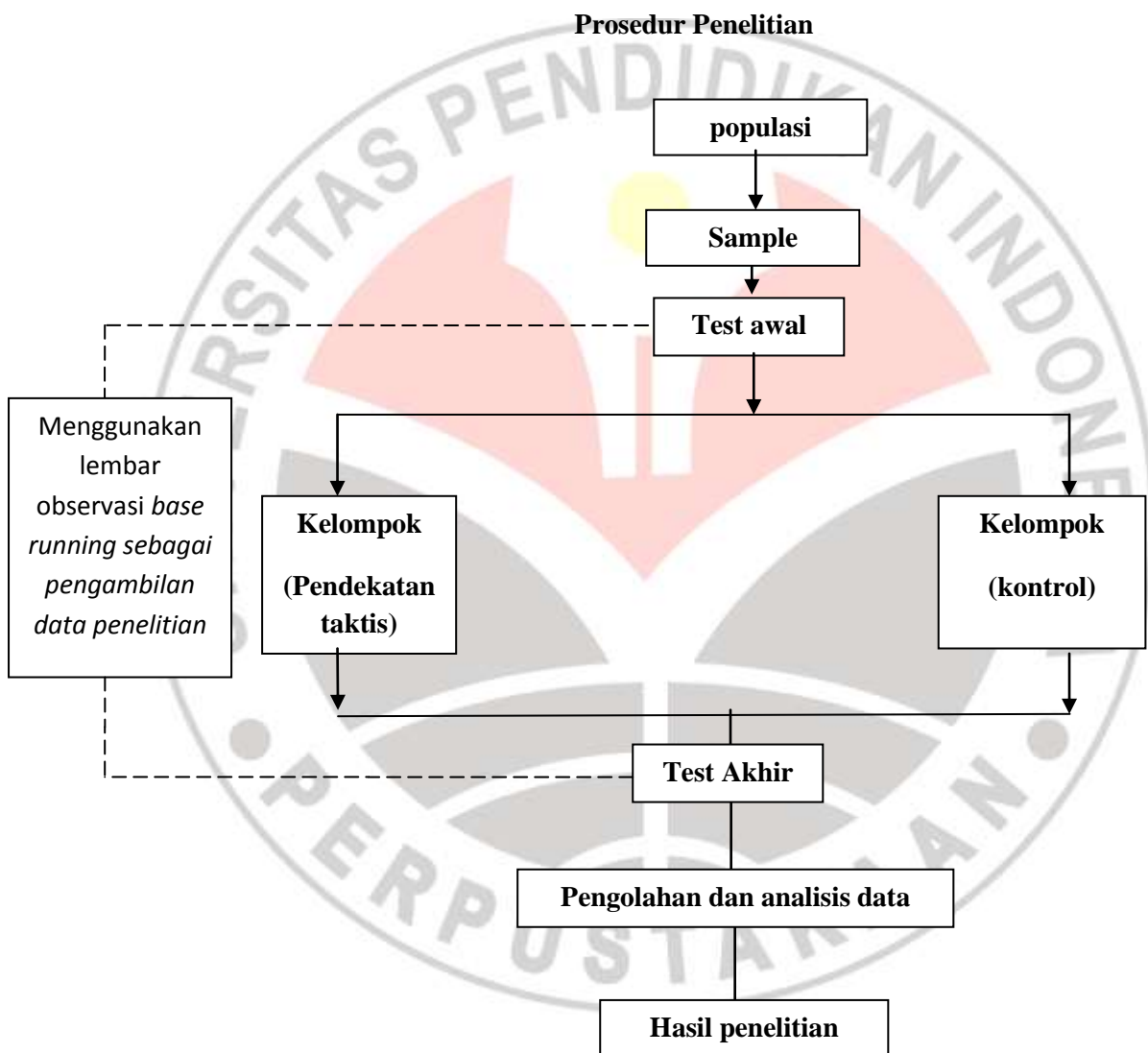
R1	O1	X1	O2
R2	O3		O4

Keterangan:

R1 adalah kelompok eksperimen (diberikan perlakuan pendekatan taktis).

R2 adalah kelompok kontrol (tidak diberikan perlakuan pendekatan taktis)
 X1 adalah perlakuan yang diberikan pembelajaran permainan bisbol dengan penerapan pendekatan taktis .
 O1 dan O3 adalah tes awal atau observasi awal.
 O2 dan O4 adalah tes akhir atau observasi akhir

D. Alur Penelitian



Gambar 3.1
Langkah-langkah penelitian

Skema tersebut dapat penulis jelaskan sebagai berikut:

- 1) Menyusun peringkat dari test awal mulai dari sekor tertinggi sampai sekor terendah, kemudian dua orang subyek yang memiliki sekor yang setaraf dijdodahkan sehingga terdapat dua kelompok subyek yang yang keterampilan dan kemampuan *base runningnya* setaraf (kelompok pendekatan taktis dan kelompok kontrol).
- 2) Menentukan bentuk pembelajaran kelompok yaitu kelompok pendekatan taktis dan kelompok kontrol.
- 3) Setelah masing-masing kelompok menjalani kegiatan eksperimen selama waktu yang telah ditentukan (16 kali pertemuan), kemudian dilakukan tes akhir.
- 4) Berdasarkan data-data yang telah diperoleh maka dilakukan pengolahan dan analisis data sehingga hasilnya dapat ditafsirkan.
- 5) Sebagai langkah terakhir adalah membuat kesimpulan yang didasarkan pada hasil pengolahan dan analisis data

E. Alat Pengumpulan Data

Suatu penelitian sudah pasti memerlukan alat untuk mengumpulkan data. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes, yaitu. peneliti menggunakan bentuk instrument penelitian yang berupa lembar observasi *base running* dalam permainan bisbol. Dan berbentuk sebagai berikut :

Lembar Observasi *Base Running* Permainan Bisbol

Nama Observer oleh :

Uji coba ke :

No. :

Subyek nama :

NO	ITEM	SKALA				
		SB	B	C	K	Sk
1.	Kesiapan awal					
	a. Pada saat pitcher menerima kode dari catcher					
	b. Pada saat pitcher melakukan touch (memasukan bola yang di pegang ke dalam glove)					
	c. Pada saat pitcher melakukan set position					
	d. pada saat pitcher melemparkan bola ke catcher					
2.	Memperhatikan situasi dan kondisi pada saat menjadi runner					
	a. Selalu memperhatikan dan melaksanakan instruksi dari pelatih					
	b. Selalu memperhatikan gerakan awal pitcher dalam persiapan pitching					
	c. Memperhatikan pelari terdepan					
	d. Melihat hasil pukulan kawan					
	e. Selalu mengingat dan memperhatikan situasi count					
Jumlah						

Keterangan :

SB : Sangat bagus

B : Bagus

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangan kurang

Teknik penilaian uji coba lembar observasi *base running* permainan bisbol :

a. Tes unjuk kerja

Lakukan gerak dasar *base running* pada permainan bisbol dengan baik dan benar dengan kriteria terhadap hasil penilaian terhadap kualitas unjuk kerja siswa dengan rentang nilai antara 1 sampai 5 yaitu sebagai berikut :

1. Pada saat keberangkatan menuju *base* yang selanjutnya yang dituju

a. Pada saat *pitcher* menerima kode dari *catcher*

➤ Nilai 5 (Sangat bagus) apabila :

Siswa pada saat jadi *runner* memperhatikan gerakan *pitcher* pada saat berada di *base* dan pada saat akan melakukan *lead* atau memimpin langkah dari *base* awal, sementara

siswa memperhatikan kondisi pemain lawan yang berada dekat dengan siswa, siswa memperhatikan kearah *base* selanjutnya siswa pun memperhatikan pelari yang berada diposisi yang paling depan, jika memang ada pelari yang terdepan.

➤ Nilai 4 (Baik) apabila :
Siswa ketika berada di *base* awal memperhatikan gerakan *pitcher* pada saat akan melakukan *lead* (memimpin langkah) dari *base* awal, sementara siswa memperhatikan gerakan pemain lawan yang sedang bertahan apakah berada dekat dengan siswa, akan tetapi siswa tidak memperhatikan kearah *base* selanjutnya.

➤ Nilai 3 (Cukup) apabila :
Siswa selalu memperhatikan kearah gerakan *pitcher* akan tetapi siswa tidak melakukan gerakan memimpin langkah (*lead*) dan memperhatikan pemain lawan yang dekat dengan *base* yang awal, akan tetapi tidak memperhatikan kearah *base* selanjutnya yang akan dituju.

➤ Nilai 2 (Kurang) apabila :
Siswa hanya memperhatikan gerakan *pitcher* dan tidak memperhatikan gerakan pemain yang ada disekitarnya.

➤ Nilai 1 (Sangat kurang) apabila :
Siswa tidak memperhatikan sama sekali permainan yang sedang bertahan dan hanya berada di *base* dan tidak melakukan gerakan apapun.

b. Pada saat *pitcher* melakukan *touch*

➤ Nilai 5 (Sangat bagus) apabila :
Siswa melakukan gerakan *lead* (memimpin langkah) dan memperhatikan *pitcher* dan keadaan disekitar apakah ada pemain lawan yang mendekat atau tidak, serta memperhatikan pandangan kearah base yang akan dituju.

➤ Nilai 4 (Baik) apabila :
Siswa melakukan gerakan *lead* (memimpin langkah) sambil memperhatikan *pitcher* dan keadaan disekitar apakah ada pemain lawan yang mendekat atau tidak, akan tetapi tidak memperhatikan kearah *base* yang akan dituju.

➤ Nilai 3 (Cukup) apabila :
Siswa melakukan gerakan *lead* (memimpin langkah) sambil memperhatikan *pitcher* akan tetapi tidak memperhatikan keadaan disekitarnya apakah ada pemain lawan yang mendekat atau tidak.

➤ Nilai 2 (Kurang) apabila :
Siswa melakukan *lead* (memimpin langkah) tetapi tidak memperhatikan gerakan *pitcher* dan pemain yang ada disekitarnya

➤ Nilai 1 (Sangat kurang) apabila :

Siswa tidak melakukan gerakan apapun dan hanya berada diatas *base*.

c. Pada saat *pitcher set* position

- Nilai 5 (Sangat bagus) apabila :
Siswa melakukan gerakan *lead* (memimpin langkah) serta memperhatikan gerakan *pitcher* apakah akan melempar kearah *catcher* atau kearah *base*, dan melihat keadaan pemain lawan yang terdekan sebelum berlari kearah *base* yang akan dituju.
- Nilai 4 (Baik) apabila :
Siswa melakukan gerakan *lead* (memimpin langkah) serta memperhatikan gerakan *pitcher* apakah akan melempar kearah *catcher* atau kearah *base*, dan melihat kesekitar serta memperhatikan gerakan pemain lawan terdekat tetapi tidak melihat kearah *base* yang dituju.
- Nilai 3 (Cukup) apabila :
Siswa hanya melakukan gerakan *lead* (memimpin langkah) serta memperhatikan gerakan *pitcher* apakah akan melempar kearah *catcher* atau kearah *base*, tetapi tidak memperhatikan kearah sekitar apakah ada pemain yang mendekat atau tidak.
- Nilai 2 (Kurang) apabila :
Siswa hanya terdiam di *base* sambil memperhatikan kearah *pitcher* dan tidak melakukan apapun.
- Nilai 1 (Sangat kurang) apabila :
Siswa hanya diam saja di *base* dan tidak memperhatikan kearah permainan, hanya memperhatikan kearah lain.

d. Pada saat *pitcher* melempar bola kearah *catcher*

- Nilai 5 (Sangat bagus) apabila :
Siswa melakukan gerakan berlari seakan-akan berlari menuju *base*, sambil memperhatikan kearah *base* yang dituju, dan memperhatikan kearah permainan setra memperhatikan pemain lawan yang berada dekat dengan *base* apakah *catcher* melempar kearah *base* atau tidak, dan cepat kembali lagi ke *base* yang awal.
- Nilai 4 (Baik) apabila :
Siswa melakukan gerakan berlari seakan-akan berlari menuju *base*, sambil memperhatikan kearah *base* yang dituju dan memperhatikan pemain lawan yang berada dekat dengan *base* serta juga memperhatikan permainan yang sedang berjalan, tetapi tidak segera kembali ke *base* awal.
- Nilai 3 (Cukup) apabila :
Siswa melakukan gerakan berlari seakan-akan berlari menuju *base* selanjutnya, sambil memperhatikan kearah *base* yang dituju serta memperhatikan pemain lawan yang

berada dekat dengan *base*, akan tetapi tidak memperhatikan permainan dan tidak segera kembali ke *base* awal.

- Nilai 2 (Kurang) apabila :
Siswa hanya melakukan gerakan *lead* (memimpin langkah) saja, dan tidak melakukan gerakan seakan-akankn mau berlari kearah *base* yang selanjutnya, dan tidak memperhatikan permainan serta juga tidak memperhatikan pemain lawan yang berada dekat dengan *base*.
- Nilai 1 (Sangat kurang) apabila :
Siswa langsung berlari menuju *base* selanjutnya, tanpa memperhatikan permainan yang sedang berjalan.

2. Memperhatikan situasi dan kondisi pada saat menjadi *runner*

a. Memperhatikan dan melaksanakan instruksi dari pelatih

- Nilai 5 (Sangat bagus) apabila :
Siswa pada saat berada diatas *base* selalu memperhatikan instruksi dari pelatih mulai dari awal sampai akhir, apa yang diinstruksikan oleh pelatihnya dan mengingatnya serta melakukan apa yang harus dilakukannya dengan baik dan benar, serta memperhatikan kearah permainan dan juga memperhatikan pemain yang berada dekat dengan *base*.
- Nilai 4 (Bagus) apabila :
Siswa pada saat berada diatas *base* selalu memperhatikan apa yang diinstruksikan oleh pelatih dari awal sampai dengan akhir akan tetapi tidak mengingat apa yang diinstruksikan oleh pelatih sehingga salah melakukan gerakan dari apa yang seharusnya dilakukan, sambil memperhatikan kearah permainan.
- Nilai 3 (Cukup) apabila :
Siswa memperhatikan apa yang diinstruksikan oleh pelatih mulai dari awal sampai dengan akhir akan tetapi siswa tidak dapat melakukan apa yang harus dilakukan dan hanya diam saja.
- Nilai 2 (Kurang) apabila :
Siswa memperhatikan instruksi dari pelatih tetapi tidak sampai akhir hanya sebagian yang diperhatikannya.
- Nilai 1 (Kurang) apabila :
Siswa tidak memperhatikan instruksi yang diberikan oleh pelatih, dan hanya memperhatikan pandangannya kearah lain.

b. Memperhatikan gerakan *pitcher*

- Nilai 5 (Sangat bagus) apabila :
Siswa selalu melihat kearah *pitcher* dan memperhatikan gerakan yang dilakukan pada saat akan melakukan *lead* (memimpin langkah) dengan badan agak rendah dan kaki tidak menyilang agar tidak tersandung pada saat akan

berlari, dan melakukan *lead* yang agak jauh sambil memperhatikan permainan juga memperhatikan gerakan pemain yang dekat dengan *base* apakah mendekat atau tidak.

- Nilai 4 (Bagus) apabila :
Siswa melihat terus dan memperhatikan gerakan pitcher pada saat akan melakukan *lead* (memimpin langkah) sambil memperhatikan permainan yang sedang berjalan tetapi tidak memperhatikan gerakan pemain lawan yang ada dekat dengan *base*.
- Nilai 3 (Cukup) apabila :
Siswa memperhatikan gerakan pitcher sambil melakukan gerakan *lead* (memimpin langkah) tetapi tidak memperhatikan permainan dan tidak memperhatikan pemain lawan yang terdekat dengan *base*.
- Nilai 2 (kurang) apabila :
Siswa hanya melakukan gerakan *lead* (memimpin langkah) saja tidak memperhatikan gerakan pitcher serta tidak memperhatikan permainan dan juga tidak memperhatikan pemain lawan yang terdekat.
- Nilai 1 (Sangat kurang) apabila :
Siswa hanya diam saja diatas *base* sambil memperhatikan kearah lain dan tidak memperhatikan permainan.

c. Memperhatikan pelari terdepan

- Nilai 5 (Sangat bagus) apabila :
Siswa pada saat akan berlari menuju *base* selanjutnya, ketika pitcher melemparkan bola kearah catcher dan terjadi eror atau bola tidak tertangkap atau pun bola dipukul oleh teman kita dan hasilnya pukulannya *hit*, siswa pada saat berlari menuju kearah *base* selanjutnya sambil memperhatikan pelari terdepan apakah terus berlari atau berhenti serta memperhatikan permainan yang sedang berjalan juga memperhatikan pemain lawan terdekat.
- Nilai 4 (Bagus) apabila :
siswa pada saat berada di *base* dan pada saat akan berlari menuju *base* selanjutnya, ketika pitcher melemparkan bola kearah catcher dan terjadi eror atau bola tidak tertangkap atau pun bola dipukul oleh teman kita dan hasil pukulannya *hit*, siswa yang akan berlari menuju *base* selanjutnya, siswa selalu memperhatikan pelari terdepan dan memperhatikan kearah permainan tetapi tidak memperhatikan gerakan pemain lawan yang terekat.
- Nilai 3 (Cukup) apabila :
Siswa pada saat berada di *base* dan pada saat akan berlari menuju *base* selanjutnya ketika pitcher melemparkan bola kearah catcher serta terjadi eror atau bola tidak tertangkap

atau pun bola dipukul oleh teman kita dan hasil pukulannya *hit*, siswa yang berlari menuju kearah *base* selanjutnya dengan memperhatikan pemain terdepan akan tetapi tidak memperhatikan permainan dan tidak memperhatikan pemain lawan yang terdekat.

➤ Nilai 2 (Kurang) apabila

Siswa pada saat berada di *base* dan pada saat akan berlari menuju *base* selanjutnya, ketika *pitcher* melemparkan bola kearah *catcher* dan terjadi eror atau bola tidak tertangkap atau pun bola dipukul oleh teman kita serta hasil pukulannya *hit*, siswa berlari kearah *base* selanjutnya yang akan dituju tanpa memperhatikan pelari terdepan dan terus berlari.

➤ Nilai 1 (Sangat kurang) apabila :

Siswa pada saat berada di *base* dan pada saat akan berlari menuju *base* selanjutnya ketika *pitcher* melemparkan bola kearah *catcher* dan terjadi eror atau bola tidak tertangkap atau pun bola dipukul oleh teman kita serta hasil pukulannya *hit*, siswa tidak memperhatikan pelari terdepan tetapi memperhatikan kearah yang lain dan hanya terdiam tidak langsung berlari.

d. Melihat hasil pukulan teman

➤ Nilai 5 (Sangat baik) apabila :

Siswa sebelum berlari menuju *base* selanjutnya yang akan dituju selalu memperhatikan hasil dari pukulan teman pada saat akan berlari menuju *base* selanjutnya apakah hasil pukulannya melambung keatas maka *star base* atau lurus kebawah maka terus berlari ke *base* selanjutnya sambil memperhatikan permainan

➤ Nilai 4 (Baik) apabila :

Siswa sebelum berlari kearah *base* yang akan dituju selalu memperhatikan hasil dari pukulan teman pada saat akan berlari menuju *base* selanjutnya apakah hasil pukulannya melambung keatas maka siswa berlari stengah dari *base* atau lurus kebawah maka terus berlari ke *base* selanjutnya.

➤ Nilai 3 (Cukup) apabila

Siswa selalu memperhatikan hasil dari pukulan teman pada saat akan berlari menuju *base* selanjutnya apakah hasil pukulannya melambung keatas atau lurus kebawah akan tetapi siswa hanya diem sajah tidak melakukan gerakan berlari ataupun *star base*, hanya diem sajah melihat bola.

➤ Nilai 2 (Kurang) apabila :

Siswa hanya terjadang melihat kearah bola dari hasil pukulan dan tidak terus memperhatikan hasil dari pukulan teman pada saat akan berlari menuju *base* selanjutnya apakah hasil pukulannya melambung keatas atau lurus

kebawah tetapi berlari dan balik lagi ketika bola ditangkap langsung sebelum menyentuh ketanah (*flay*).

- Nilai 1 (Sangat kurang) apabila :
Siswa terus berlari tanpa memperhatikan hasil pukulan dari temannya apakah hasilnya keatas atau kebawah.
- e. Selalu mengingat dan memperhatikan situasi *count*
 - Nilai 5 (Sangat bagus) apabila :
Siswa selalu memperhatikan situasi permainan dari mulai gerakan *pitcher* dan gerakan pelari terdepan dan memperhatikan *caunt* mulai dari berapa mati sampai berapa *count strike* dan *ball* terus mengingatnya pada saat permainan berlangsung.
 - Nilai 4 (Baik) apabila :
Siswa memperhatikan situasi permainan, dan memperhatikan situasi *count strike ball* dan berapa mati tetapi tidak mengingatnya.
 - Nilai 3 (Cukup) apabila :
Siswa hanya memperhatikan keadaan dari situasi permainan dan mengingat *count* berapa mati , akan tetapi tidak mengingat *count* berapa *strike* dan *ball*.
 - Nilai 2 (Kurang) apabila :
Siswa hanya memperhatikan situasi permainan sajah dan tidak memperhatikan dan mengingat *count* dari berapa mati dan berapa *strike ballnya*.
 - Nilai 1 (Sangat kurang) apabila :
Siswa tidak memperhatikan sama sekali situasi permainan dan situasi dari *count* berapa mati dan berapa *strike* dan *ballnya*, akan tetapi siswa memperhatikan kearah lain dari permainan.

Seperti diketahui bahwa setiap tes haruslah obyektif, reliabel, dan valid. Obyektif artinya apabila terdapat keseragaman hasil pengesanan yang dilakukan dua orang atau lebih. Reliabel artinya keseragaman hasil dari beberapa kali pengesanan terhadap obyek dan subyek yang sama. Valid artinya cocok dan tepat untuk mengukur unsur-unsur yang ingin diukur, atau bisa dikatakan tes tersebut valid apabila cocok dan mampu mengukur apa yang ingin diukur.

Dalam melakukan proses pengumpulan data, peneliti menggunakan bentuk uji coba instrument penelitian yang berupa lembar obsevasi *base running* dalam permainan bisbol. Dalam hal ini perlu dibedakan antara hasil penelitian yang valid dan reliable yaitu : Hasil uji coba lembar observasi *base running* yaitu validitas 0,97 dan releabilitas 0,98, penghitungan lengkap terdapat pada lampiran.

Setelah didapat dari hasil data yang valid dan reliable memenuhi standar maka lembar observasi *base running* bisa dijadikan alat ukur dalam penelitian untuk mengetahui hasil dari pembelajaran *base running* dalam permainan bisbol.

F. Langkah-langkah proses penelitian

Dalam proses penelitian terdapat langkah-langkah yang harus dilaksanakan yaitu :

1. Tes awal. Sebelum melakukan pengetesan terlebih dahulu penulis mempersiapkan peralatan yang akan digunakan agar pengetesan berjalan dengan lancar. Tes awal dilaksanakan pada hari rabu 11 september 2013, mulai pukul 15.00-18.00 bertempat dilapangan softball-bisbol Bumi Siliwangi Upi Bandung. Sebelum tes awal dimulai penulis memberikan penjelasan singkat tentang pelaksanaan tes *base running* ini serta diakhiri dengan demonstrasi pelaksanaan tes ini.
2. Pelaksanaan eksperimen, atau perlakuan ini berlangsung 16 kali pertemuan, setiap hari senin, rabu, jumat sore hari mulai pukul 15.00-18.00 WIB, dengan alokasi waktu 150 menit (15 menit pemanasan, 120 menit inti, 10 menit colling down, 5 menit evaluasi) bertempat dilapang softball-bisbol Bumi Siliwangi UPI Bandung. Pelaksanaan eksperimen ini dimulai dari tanggal 11 september sampai tanggal 19 oktober 2013.
3. Tes akhir. Setelah berakhirnya masa eksperimen maka dilakukan pengambilan data melalui tes akhir. Setelah data terkumpul, maka selanjutnya dilakukan pengolahan dan analisis data untuk penafsiran yang tepat sehubungan dengan masalah penelitian. Pelaksanaan tes akhir eksperimen dilaksanakan pada tanggal 19 oktober 2013 pada pukul 15.00-18.00 WIB yang bertempat dilapang softball-bisbol Bumi Siliwangi UPI Bandung.

G. Sistematika Pembelajaran

Sistematika dalam pembelajaran atau pertemuan dibagi menjadi tiga urutan pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1. Pemanasan. Tujuan pemanasan adalah untuk mempersiapkan bagian organ tubuh agar dapat bekerja sesuai dengan fungsinya, untuk memperluas persendian, menyesuaikan suhu tubuh, menghindari terjadinya cedera pada waktu pembelajaran dan untuk meningkatkan kontraksi otot pada waktu pembelajaran.
2. Pembelajaran inti. Pada pembelajaran inti sampel dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok pendekatan taktis melakukan pembelajaran yang diawali dengan sebuah permainan yang dapat dimodifikasi menyerupai permainan bisbol yang sebenarnya sehingga siswa akan berperan aktif dalam setiap pembelajaran dan pada saat terjadi suatu gerakan yang tidak dimengerti maka siswa dikasih pengarahannya sampai siswa memahaminya, diantaranya seperti *shuttle run*, kelincihan ke arah kanan maupun kiri, dan diakhiri dengan lari sprint sesuai dengan pembelajaran *base running* melalui pendekatan taktis. Sedangkan untuk kelompok kontrol melakukan lari antar base mulai dari *home* ke *base 1*, *home* ke *base 2*, *home* ke *base 3*, dan terakhir *home run* dengan gerakan langsung yang sebenarnya dibagi dalam beberapa set pada setiap *basenya*.
3. *Colling down* dan Evaluasi. Pendinginan dilakukan untuk merelaksasikan otot-otot yang sudah lelah supaya tidak menjadi kaku pada keesokan harinya dan melakukan evaluasi terhadap gerakan yang dilakukan oleh para siswa.

H. Teknik Analisis Data

Setelah data dari tes awal dan tes akhir terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data penelitian yang diproses dengan menggunakan program SPSS V. 20 *for windows* dengan taraf signifikansi $p \leq 0,05$; langkah-langkahnya sebagai berikut :

1). Uji Kesamaan Kemampuan

Untuk mengetahui hasil Uji kesamaan kemampuan menggunakan Uji-t tidak berpasangan, yang bertujuan untuk menganalisis kesamaan kemampuan *base running* antara kelompok pendekatan taktis dan kelompok kontrol dengan $p\text{-value} \leq 0,05$.

2). Uji Prasarat Analisis

Uji prasarat analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data tersebut mempunyai distribusi normal atau tidak dan apakah data tersebut mempunyai variansi yang homogen atau heterogen. Jika hasil penghitungan tidak normal atau tidak homogen maka dengan demikian uji analisis hipotesis akan dilanjutkan dengan uji analisis statistika non parametrik.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dengan menggunakan Kolmogorov – Smirnov dengan $p\text{-value} \geq 0,05$ hal ini bertujuan untuk mengetahui penyebaran data apakah data berdistribusi normal atau tidak normal. Hasil uji normalitas ini untuk menentukan analisis berikutnya yaitu analisis parametrik bila data berdistribusi normal atau analisis non parametrik bila data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas antar kelompok dengan menggunakan *Levene's test Statistic* ($p\text{-value} \geq 0,05$) untuk mengetahui apakah variansi antar kelompok homogen atau tidak. Hasil uji ini untuk menentukan apakah analisis data menggunakan statistik parametrik atau non parametrik

3). Uji Hipotesis

- a. Uji hipotesis pertama dilakukan uji-t berpasangan ($p\text{-value} \leq 0,05$) untuk mengetahui besar peningkatan antara *pre-test* dan *post-test* pada kelompok pendekatan taktis.
- b. Uji hipotesis kedua dilakukan uji-t berpasangan ($p\text{-value} \leq 0,05$) untuk mengetahui besar peningkatan antara *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol.

- c. Uji hipotesis ketiga dilakukan uji-t tidak berpasangan ($p\text{-value} \leq 0.05$) untuk mengetahui besar perbedaan peningkatan antara kelompok pendekatan taktis dan kelompok kontrol.

