

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, sugiyono (2015:1). Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitiannya (Arikunto, 2002:136). Menurut pemaparan para ahli yang dimaksud metode penelitian adalah suatu cara seseorang melakukan penelitian dengan menggunakan metode atau jalan penelitiannya supaya dalam penelitiannya berjalan dengan struktur tertata dan tepat. Dengan proses-proses dalam penelitian peneliti baiknya memakai metode penelitian yang tepat dengan kasus atau objek yang ingin diteliti. Sepertinya lebih efektif kalo bahasan yang sama di bahas dalam 1 paragraf.

Didalam penelitian ada beberapa jenis penelitian menurut sugiyono (2015:16) dari segi metode peneliti dapat di bedakan menjadi; penelitian survei *expostpacto*, eksperimen, naturalistik, *policy researc and development (R&D)*. Dari banyak nya penelitian, peneliti mengambil penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2015:107) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Metode penelitian pun ada pilihan yang harus di pilih sesuai judul atau objek yang akan menjadi penelitiannya diantaranya yaitu: 1) Penelitian kuantitatif 2) Penelitian kualitatif.

Menurut sugiyono (2015:14) metode penelitian kuantitatif dapat di artikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafah positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara acak (*random*), pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di terapkan. Tujuan metode kuantitatif menurut sugiyono (2013:14) adalah menunjukkan hubungan antar variabel, menguji serta mencari generalisasi yang mempunyai nilai predikti.

Menurut sugiyono (2015:15), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan meneliti digunakan pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawan dari eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purvosip* dan

Krisna Refaldi, 2021

PENGARUH SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA DI SMA NEGERI 1 PEDES

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

snowbal, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan) analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen dan penelitian tentang pengaruh *soccer like game* terhadap keterampilan sosial dan keterampilan bermain sepakbola, jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan metode kuantitatif.

3.2 Tempat, dan Waktu Peneliti

3.2.1 Tempat penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Pedes yang beralamat di Desa Payung Sari, Kecamatan Pedes, Kabupaten Karawang.

3.2.2 Waktu

Penelitian ini dilakukan dengan dengan menyesuaikan kurikulum sekolah. Penelitian ini melakukan penelitian sebanyak 14x pertemuan diantaranya:

Pertemuan pertama memberikan test keterampilan bermain sepakbola dan memberikan angket keterampilan sosial, dan 12 pertmaan untuk memberikan *treatmen* (perlakuan/materi) *soccer like games*, dan yang ketiga ataupun terakhir yaitu melakukan test terkhir yaitu test keterampilan bermain sepakbola dan angket test keterampilan sosial setelah diberikan *treatmen* sebanyak 12x pertemuan.

3.3 Populasi dan sampel

3.3.1 Populasi

Populasi Setiap penelitian membutuhkan data dan informasi dari sumber-sumber yang dapat dipercaya, khususnya dari objek penelitian yang nantinya dapat digunakan menjawab masalah dan hipotesis penelitian. Biasanya dalam penelitian sumber informasi disebut populasi dan sampel. Menurut Sugiyono (2011:119) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota ekstrakurikuler sepakbola di SMA Negeri 1 Pedes.

3.3.2 Sampel

Sugiyono (2015, hlm. 118) menjelaskan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dalam penelitian ini penulis

menggunakan sampel *purposive* atau *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis mengambil metode pengambilan sampel yaitu sampel *purposive* dengan ciri-ciri dari pengambilan sampel adalah siswa kelas X yang aktif dalam ekstrakurikuler sepakbola di SMA Negeri 1 Pedes. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dimana menurut Sugiono (2015) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dengan demikian dalam menentukan sampel secara *purposive* dilakukan dengan cara memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang ditetapkan peneliti. Di karenakan dalam penelitian ini mengenai sepakbola, maka sampel sumber datanya adalah siswa kelas X yang aktif dalam ekstrakurikuler sepakbola. Dari jumlah siswa kelas X yang aktif dalam ekstrakurikuler sepakbola, peneliti menetapkan jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 20 orang.

3.4 Desain Penelitian

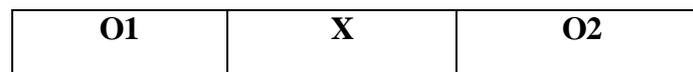
Penelitian yang digunakan oleh penulis adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah “suatu rancangan percobaan setiap langkah tindakan yang terdefiniskan, sehingga informasi yang berhubungan dengan atau di perlukan untuk persoalan yang akan di teliti dapat di kumpulkan secara faktual” (Noor,2011:112)

Penelitian *eksperimen* ini bersifat semu karena hanya memenuhi tiga syarat dari empat syarat untuk masuk dalam kategori eksperimen murni. 4 syarat dalam penelitian eksperimen murni adalah adanya perlakuan (treatment), adanya mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Dari keempat syarat yang tidak ada dalam penelitian ini untuk dikatakan penelitian eksperimen murni yaitu tidak adanya mekanisme kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan untuk penelitian eksperimen. Menurut Arikunto (2002: 78) mengungkapkan “*one group pre-test post-test design* adalah penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen (*pre-test*) dan sesudah eksperimen (*post-test*) dengan satu kelompok subjek.” Pada penelitian ini siswa melaksanakan tes awal (pretest) dengan cara siswa mengisi angket sebagai tes awal keterampilan sosial dan tes penampilan bermain sepakbola untuk mengetahui hasil awal sebelum diberi perlakuan (treatment). Maka dari itu peneliti bisa menggunakan hasil tes awal ini untuk membandingkan perbedaan apabila sudah diberi

perlakuan (treatment). Setelah mendapatkan hasil dari tes awal (pretest) maka siswa diberikan perlakuan (treatment) dengan menggunakan penerapan *soccer like games*.

Kemudian setelah diberikan perlakuan (treatment) dengan menggunakan penerapan *soccer like games* selama 12 kali pertemuan karena menurut Juliantine dkk (2007) mengatakan bahwa “dalam pelaksanaan pengaturan lama latihan diharuskan untuk mempertimbangkan tingkat kelelahan secara fisiologis”. Latihan yang dilakukan dalam waktu yang lama pada setiap kali latihan belum tentu dapat meningkatkan kemampuan atau keterampilan atlet. Penelitian ini dilakukan dalam waktu seminggu 3 kali. Jadi jumlah keseluruhan 14 kali pertemuan, maka setelah diberikan perlakuan (treatment) siswa yang menjadi sampel tersebut melaksanakan tes akhir (posttest). Hal demikian dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *soccer like games* terhadap keterampilan sosial siswa dan keterampilan bermain sepakbola. Berikut gambar desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*:

Gambar 3.1
Desain Penelitian



Keterangan:

- O1 : *Pretest* yaitu tes awal (mengisi angket keterampilan sosial dan tes bermain keterampilan sepakbola)
- X : Perlakuan yaitu menggunakan bentuk-bentuk permainan *Soccer Like Games*
- O2 : *Posttest* yaitu tes akhir, (mengisi angket keterampilan sosial dan tes bermain keterampilan sepakbola)

3.5 Langkah-Langkah Penelitian

Untuk memberikan kemudahan maka diperlukan adanya langkah-langkah kerja penelitian. Penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut.

1) Tahap pertama (*Pre-test*)

Langkah pertama dalam penelitian ini yaitu peneliti melaksanakan tes awal (*pre-test*). Test bermain sepakbola dan mengisi angket keterampilan sosial kepada siswa yang mengikuti Ekstrakurikuler sepakbola di SMA Negeri 1 Pedes sebagai sampel penelitian. Dalam proses pengambilan data peneliti menggunakan instrument *Games Performance Assesment* Krisna Refaldi, 2021

PENGARUH SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA DI SMA NEGERI 1 PEDES

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

Instrument (GPAI) dan angket keterampilan sosial dengan di bantu tiga observer menggunakan video rekaman permainan untuk diberikan penilaian, ketiga observer itu adalah peneliti, guru pjok, dan pelatih ekstrakurikuler sepakbola di SMA Negeri 1 Pedes.

2) Tahap kedua (*treatment*)

Pelaksanaan perlakuan (*treatment*) dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan menggunakan *soccer like games*. Disesuaikan dengan alokasi waktu latihan ekstrakurikuler sepakbola di SMA Negeri 1 Pedes. Pelaksanaan Pembelajaran program pelaksanaan eksperimen, pembelajaran yang dilakukan terbagi dalam tiga bagian, yaitu pemanasan, kegiatan inti, dan penutup. Adapun uraian pembelajarannya adalah sebagai berikut :

- a. Pemanasan (10 menit) Pemanasan dilakukan dengan pemanasan game-game yang menyerupai permainan
- b. Pembelajaran inti (40 menit) Pada kegiatan inti pembelajaran dilakukan sesuai program pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti, yaitu :
 - Dribbling dalam permainan yang bermacam-macam dan ditentukan dengan kerjasama tim, disiplin, kerja keras dan kejujuran.
 - Melakukan passing dalam permainan dengan peraturan yang dimodifikasi, kerjasama, saling menghargai, menjunjung tinggi sportifitas, disiplin, kerja keras, tanggung jawab dan percaya diri.
 - Melakukan *shooting* dengan tepat ke arah sasaran melalui peraturan yang dimodifikasi, kerjasama, saling menghargai, menjunjung tinggi sportifitas, disiplin, kerja keras tanggung jawab dan percaya diri.
- c. Penutup (10 menit) Penutup dilakukan setelah melakukan pembelajaran inti dengan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian siswa melakukan pendinginan sesuai arahan peneliti.

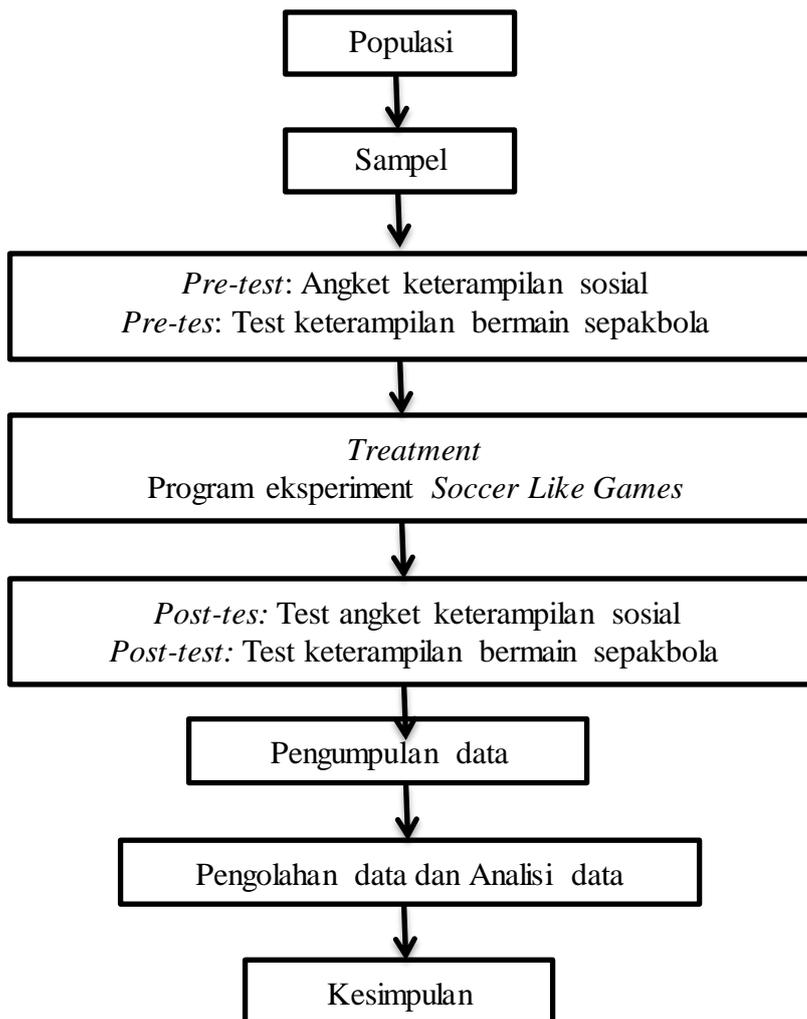
3) Tahap akhir (*Post-test*)

Pelaksanaan tes akhir dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah pembelajaran dilaksanakan perlakuan selama 12 pertemuan dengan menggunakan pembelajaran bentuk-bentuk permainan *Soccer Like Games*.

4) Menghitung perbedaan pengaruh sebelum dan setelah diberikan *treatment*

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

Gambar 3.2 Prosedur Langkah-Langkah Penelitian



3.6 Program Perlakuan

Program perlakuan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, program perlakuan tersebut diberikan sebanyak 14 kali kepada sampel yang tergabung dalam kelompok eksperimen. Program perlakuan berupa metode soccer like games. Adapun program perlakuan dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.1
Program Perlakuan

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
I	Pengisian angket keterampilan sosial dan penampilan bermain (Penilaian GPAI) 10 vs 10	Mengukur sikap keterampilan sosial dan tes penampilan bermain menggunakan form GPAI memberi dukungan (support)	Tes bermain 10 vs 10
2	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 2vs1 2. <i>Game appreciation</i> (penghargaan permainan) : pemain harus memasukkan bola pada gawang kecil atau melewati garis kons 3. <i>Tactical awareness</i> (Kesadaran) : pemain belajar dribbling 4. <i>Making decisions</i> (Pengambilan keputusan : apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya): pemain belajar variasi dribbling 	Pemain dapat memahami dan belajar perlunya dribbling, vaaariasi dribbling, arah dribbling, dribbling secara cepat, dribbling saat ada lawan, dsb.	Dribbling

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
	<p>5. <i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan): latihan variasi variasi dribbling</p> <p>6. <i>Performance</i> (Penampilan): 2 vs 1</p>		
3	<p>1. <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 2 vs 2</p> <p>2. <i>Game appreciation</i> (penghargaan permainan) : pemain dapat memasukan bola dengan menjatuhkan cones dan memasukan bola ke cones</p> <p>3. <i>Tactical awareness</i> (Kesadaran) : melakukan passing berpasangan</p> <p>4. <i>Making decisions</i> (Pengambilan keputusan : apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya): variasi passing dengan berbagai posisi</p>	<p>Pemain dapat memahami dan belajar latihan passing pendek, passing jauh, passing atas, passing menyamping dsb</p>	<p>Variasi Passing</p>

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
	<p>5. <i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan): variasi passing berpasangan</p> <p>6. <i>Performance</i> (Penampilan): 2 vs 2</p>		
4	<p>1. <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 3 vs 1</p> <p>2. <i>Game appreciation</i> (penghargaan permainan) : pemain harus merebut bola dari pasangan lawan</p> <p>3. <i>Tactical awareness</i> (Kesadaran) : melakukan gerakan rebut bola atau tackle dengan baik</p> <p>4. <i>Making decisions</i> (Pengambilan keputusan : apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya): belajar jenis-jenis tackle</p>	<p>Pemain dapat memahami dan belajar cara merebut bola atau tackle dari depan, belakang, samping, marking zone, dll</p>	<p>Merebut bola dari penguasaan lawan</p>
Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi

	<p>5. <i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan): variasi tackle</p> <p>6. <i>Performance</i> (Penampilan): 3 vs 1</p>		
5	<p>1. <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 3 vs 2</p> <p>2. <i>Game appreciation</i> (penghargaan permainan) : memasukan bola hasil umpan</p> <p>3. <i>Tactical awareness</i> (Kesadaran) : pemain belajar menerima bola dan shooting secepatnya</p> <p>4. <i>Making decisions</i> (Pengambilan keputusan : apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya): belajar receiving bola dan shooting secara tepat</p>	<p>Pemain dapat memahami dan belajar shooting, dengan 1 sentuhan, 2 sentuhan secara cepat dan baik. Serta berlatih jenis-jenis shooting</p>	Shooting

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
	<p>5. <i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan): receiving dan shooting</p> <p>6. <i>Performance</i> (Penampilan): 3 vs 2</p>		
6	<p>1. <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 3 vs 3</p> <p>2. <i>Game appreciation</i> (penghargaan permainan) : memilih keterampilan sesuai situasi permainan</p> <p>3. <i>Tactical awareness</i> (Kesadaran) : pemain harus dapat memiliki keterampilan sesuai situasi permainan</p> <p>4. <i>Making decisions</i> (Pengambilan keputusan : apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya): belajar memilih keterampilan sesuai situasi permainan</p>	<p>Pemain dapat memahami dan belajar memilih keterampilan sesuai situasi permainan secara cepat dari berbagai posisi</p>	<p>Memilih keterampilan sesuai situasi permainan</p>

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
	5. <i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan): gerakan berpindah tempat, passing dan receiving 6. <i>Performance</i> (Penampilan): 3 vs 3		
7	1. <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 4 vs 1 2. <i>Game appreciation</i> (penghargaan permainan) : mempertahankan penguasaan bola 3. <i>Tactical awareness</i> (Kesadaran) : mengaplikasikan bentuk latihan 4. <i>Making decisions</i> (Pengambilan keputusan : apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya): latihan mempertahankan penguasaan bola, passing akurat, dribbling dsb	Pemain dapat memahami dan belajar mempertahankan penguasaan bola dengan mengaplikasikan bentuk latihan pertemuan sebelumnya.	Mempertahankan penguasaan bola

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
	<p>5. <i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan): passing dan dribbling</p> <p><i>Performance</i> (Penampilan): 4 vs 1</p>		
8	<p>1. <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 4 vs 2</p> <p>2. <i>Game appreciation</i> (penghargaan permainan) : siswa bergerak ketika menyerang dan bertahan sesuai dengan situasi permainan</p> <p>3. <i>Tactical awareness</i> (Kesadaran) : mengaplikasikan bentuk latihan</p> <p>4. <i>Making decisions</i> (Pengambilan keputusan : apa yang akan dilakukan dan bagaimana</p>	<p>Pemain dapat memahami dan belajar bergerak ketika menyerang dan bertahan sesuai dengan situasi permainan dengan mengaplikasikan bentuk latihan pertemuan sebelumnya.</p>	<p>Bergerak ketika menyerang dan bertahan sesuai dengan situasi permainan</p>

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
	<p>melakukannya): latihan bergerak ketika menyerang dan bertahan sesuai dengan situasi permainan passing akurat, dribbling, dan shooting dsb</p> <p>5. <i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan): seluruh bentuk latihan</p> <p><i>Performance</i> (Penampilan): 4 vs 2</p>		
9	<p>1. <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 4 vs 3</p> <p>2. <i>Game appreciation</i> (penghargaan permainan) : siswa kembali ke posisi bertahan setelah melakukan penyerangan</p>	<p>Pemain dapat memahami dan belajar kembali ke posisi bertahan setelah melakukan penyerangan dengan mengaplikasikan bentuk latihan pertemuan sebelumnya.</p>	<p>Kembali ke posisi bertahan setelah melakukan penyerangan</p>

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
	<p>3. <i>Tactical awareness</i> (Kesadaran) : mengaplikasikan bentuk latihan</p> <p>4. <i>Making decisions</i> (Pengambilan keputusan : apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya): latihan kembali ke posisi bertahan setelah melakukan penyerangan, passing akurat, dribbling, shooting dsb</p> <p>5. <i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan): seluruh bentuk latihan</p> <p>6. <i>Performance</i> (Penampilan): 4 vs 3</p>		
<p>10</p>	<p>1. <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 4 vs 4</p> <p>2. <i>Game appreciation</i> (penghargaan permainan) :</p>	<p>Pemain dapat memahami dan belajar menjaga gerak lawan ketika lawan menyerang dengan mengaplikasikan bentuk latihan pertemuan sebelumnya</p>	<p>Menjaga gerak lawan ketika lawan menyerang</p>

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
11	<ol style="list-style-type: none"> <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 5 vs 2 <i>Game appreciation</i> (penghargaan permainan) : pemain dapat melakukan pantulan passing sebanyak 10-30 passing <i>Tactical awareness</i> (Kesadaran) : pemain harus dapat membuka ruang untuk menerima hasil passing <i>Making decisions</i> (Pengambilan keputusan : apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya): belajar membuka ruang dari kawalan lawan <i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan): gerakan berpindah tempat, passing dan receiving <p><i>Performance</i> (Penampilan): 5vs2</p>	<p>Pemain dapat memahami dan belajar membuka ruang dari kawalan lawan secara cepat dari berbagai arah</p>	<p>Membuka ruang dari kawalan lawan</p>
12	<ol style="list-style-type: none"> <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 5 vs 3 <i>Game appreciation</i> 		

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
	<p>(penghargaan permainan) : melapisi teman satu tim ketika temannya menghalangi laju serangan lawan</p> <p>3. <i>Tactical awareness</i> (Kesadaran) : mengaplikasikan bentuk latihan</p> <p>4. <i>Making decisions</i> (Pengambilan keputusan : apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya): latihan melapisi teman satu tim ketika temannya menghalangi laju serangan lawan, passing akurat, dribbling, shooting dsb</p> <p>5. <i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan): seluruh bentuk latihan</p> <p>6. <i>Performance</i> (Penampilan): 5 vs 3</p>	<p>Pemain dapat memahami dan belajar cara melapisi teman satu tim ketika temannya menghalangi laju serangan lawan dengan mengaplikasikan bentuk latihan pertemuan sebelumnya.</p>	<p>Melapisi teman satu tim ketika temannya menghalangi laju serangan lawan</p>

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
13	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 5 vs 4 2. <i>Game appreciation</i> (penghargaan permainan) : membuka pertahanan lawan 3. <i>Tactical awareness</i> (Kesadaran) : mengaplikasikan bentuk latihan 4. <i>Making decisions</i> (Pengambilan keputusan : apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya): latihan membuka ruang, passing akurat, dribbling shooting dsb 5. <i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan): seluruh bentuk latihan 6. <i>Performance</i> (Penampilan): 5vs4 	<p>Pemain dapat memahami dan belajar cara membuka pertahanan lawan dengan mengaplikasikan bentuk latihan pertemuan sebelumnya.</p>	<p>Membuka pertahanan lawan</p>

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
14	Mengambil data Post-test keterampilan sosial dan keterampilan bermain sepakbola, setelah di berikannya treatment (perlakuan) <i>Soccer Like Games</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulas kembali seluruh materi yang sudah di berikan sebelum nya. • Mengambil post-test keterampilan bermain dan keterampilan sosial. 	Tes bermain 10 vs 10

3.7 Intrumen Penelitian

Intrumen adalah merupakan alat untuk mengukur dalam penelitian. Penelitian itu sendiri bisa dikatan suatu kegiatan pemeriksaan, pengumpulan fakta, penyelidikan dan pengolahan. Dari penelitian tersebut semua yang membantu dan mendukung berjalanya penelitian bisa disebut dengan alat atau intrumen penelitian. Seperti halnya yang di kemukan oleh Sugiyono (2015:146) menjelaskan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”.

Tentunya dalam penelitian dibutuhkan suatu alat ukur yang bisa disebut intrumen untuk mendapat hasil yang objektif sesuai dengan variabel, selain membutuhkan alat ukur yang pas intrumen pun harus yang valid dan reliabel seperti yang dikemukakan Sugiyono (2015:173) mejelaskan bahwa :

Intrumen yang valid berarti alat ukur yang di gunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat di gunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur.intrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila di gunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan intrumen lembar observasi untuk menilai keampuan keterampilan bermain sepakbola dan kusioner angket untuk mengukur keterampilan sosial siswa. dalam penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif

Dalam penelitian ini alat ukur atau instrumen yang digunakan untuk mengukur atau menilai keterampilan bermain sepakbola yaitu mengacu kepada Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997). Yaitu instrumen penilaian yang di sebut dengan GPAI (*Game Performance*

Assessment Instrument). Didalam GPAI ada 5 komponen yang di amati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain sepakbola.

Mitchell et al., 1995(dalam Hastie & André, 2012) *The Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) diciptakan oleh Mitchell et al. (1994) dan 'dirancang untuk memberikan guru dan peneliti dengan cara mengamati dan coding perilaku kinerja yang menunjukkan kemampuan untuk memecahkan masalah taktis dalam permainan dengan membuat keputusan, bergerak tepat, dan melaksanakan keterampilan. Selaras dengan yang dikemukakan oleh (Van Maarseveen et al., 2017) GPAI dirancang oleh Oslin et al.16 adalah instrumen penilaian yang paling sering digunakan dan mencakup gerakan di atas bola dan di luar bola. Oslin et al. ditujukan untuk instrumen penilaian kinerja yang dapat digunakan untuk semua jenis permainan dan mengidentifikasi komponen-komponen permainan umum di mana pengamat harus menilai kelayakan perilaku pemain.

3.7.1 Instrumen Penelitian Keterampilan Sosial

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur keterampilan sosial dalam penelitian ini adalah skala *likert* pada angket, Skala *likert* menurut Abduljabar, dkk. (2014, hlm. 46) digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam penelitian gejala sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut dengan variable penelitian. Dengan menggunakan Skala Likert variable yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub variable kemudian sub variable dijabarkan lagi menjadi indikator yang dapat diukur (Abduljabar, dkk., 2014, hlm. 46).

Berikut adalah langkah-langkah peneliti dalam menyusun instrumen untuk instrument:

1) Membuat konsep variabel penelitian

Pada langkah ini peneliti menentukan konsep dari variabel yang akan dijadikan instrumen. Pada penelitian ini konsep yang digunakan adalah konsep dari keterampilan sosial bermain sepakbola

2) Membuat aspek dan indikator

Setelah menentukan konsep yang akan diteliti peneliti menentukan aspek dan indikator untuk memudahkan dalam menyusun instrumen. Pada penelitian ini terdapat satu kuisioner yaitu kuisioner keterampilan sosial bermain sepakbola. Caldarella & Merrell (1997, hlm.70) mengemukakan lima dimensi dalam keterampilan sosial adalah sebagai berikut:

- a. Hubungan dengan teman sebaya (*Peer relation*), ditunjukkan melalui perilaku yang positif terhadap teman sebaya seperti memuji atau menasehati orang lain, menawarkan bantuan kepada orang lain, dan bermain bersama orang lain;
- b. Manajemen diri (*Self-management*), merefleksikan seorang siswa yang memiliki emosional yang baik, yang mampu untuk mengontrol emosinya mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, dapat menerima kritikan dengan baik;
- c. Kemampuan akademis (*Academic*), ditunjukkan melalui pemenuhan tugas secara mandiri menyelesaikan tugas individual, menjalankan arahan guru dengan baik;
- d. Kepatuhan (*Compliance*), menunjukkan seorang siswa yang dapat mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik, dan kerjasama terutama yang berkaitan dengan pelajaran atau akademis;
- e. Perilaku asertive (*Assertion*), didominasi oleh kemampuan– kemampuan yang membuat seorang remaja dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan.

3) Pembuatan pernyataan

Pada tahap ini terdapat hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan pernyataan sebagai berikut:

- a. Penelitian memperhatikan kaidah SPOK (Subyek, Predikat, Objek, Keterangan)
- b. Menghindari kata tidak, selalu, memilih dan kata yang tidak baku.
- c. Tidak memiliki makna yang ganda

4) Skala pengukuran

Menurut (Sugiyono, 2015) instrumen penelitian yang akan digunakan untuk melakukan pengukuran harus mempunyai skala oleh karena itu, pada penelitian ini berhubungan dengan mengukur sikap, pernyataan seseorang maka skala yang digunakan adalah skala *likert*. Ditegaskan oleh Sugiono bahwa skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Gradasi yang digunakan penelitian ini adalah 4 kategori yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), K (kadang-kadang), dan TP (Tidak Pernah). Item pertanyaan pada kuisisioner ini terdiri dari dua jenis yaitu item soal positif (*favorable*) dan item soal negatif (*unfavorable*) Sehingga pemberian skor ditentukan sebagai berikut.

Dimensi sosial ini memengaruhi keterampilan sosial siswa terutama dalam lingkup sekolah. Siswa di lingkup sekolah berhubungan dengan teman sebaya, ketika proses sosialisasi dengan teman sebaya siswa perlu manajemen diri menentukan sikap yang baik

ketika bersosialisasi. Sekolah sebagai wadah untuk belajar dapat dijadikan tolak ukur kemampuan akademis siswa. Sekolah memiliki sebuah aturan dengan adanya aturan siswa dapat memiliki sikap patuh terhadap ketentuan yang ada. Keterampilan sosial siswa di lingkup sekolah dapat dilihat dari perilaku asertif siswa di mana ia tegas dalam mengambil sebuah keputusan. Adapun kerangka penelitian yang dilakukan oleh peneliti agar lebih jelas dan terperinci:

Tabel 3.2
Pedoman Analisis Penelitian

Definisi konsep	Aspek penilaian	Indikator penilaian
Bremer dan Smith, <i>Teaching social skill. International center on Secondary education and transition information brief</i> , October 2004. Vol.3, issue5. Hal.1	1. Hubungan dengan teman sebaya (<i>Peer relation</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Memuji atau menasehati teman • Tolong menolong • Kepemimpinan • Komunikasi
	2. Manajemen diri (<i>Self-management</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengontrol emosi • Menerima kritikan • Memahami perasaan orang lain/empati • Mampu memecahkan masalah sendiri
	3. Kemampuan akademis (<i>Academic</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan tugas • Menjalankan arahan dari guru • Kerjasama
	4. Kepatuhan (<i>Compliance</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Datang tepat waktu • Taat pada aturan
	5. Perilaku asertif (<i>Assertive</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkritik idenya, bukan orangnya • Memberi dan menanggapi instruksi

Pedoman analisis di atas dijadikan panduan dalam penyusunan butir pertanyaan dalam angket. Peneliti menggunakan skala *likert*, adapun pedoman ketagori penilaian yang disusun adalah Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Ragu-ragu (R) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1. Sedangkan kategori untuk pernyataan negatif, yaitu Sangat Setuju (SS) = 1, Setuju (S) = 2, Ragu-ragu (R) = 3, Tidak Setuju (TS) = 4, Sangat Tidak Setuju (STS) = 5.

Seperti dikemukakan oleh Abduljabar, dkk. (2014, hlm. 46) alternatif jawaban ini ada sebagian ahli identik dengan skala ordinal, tetapi juga yang berpendapat interval. Jika berpendapat skala interval tanpa menggunakan transformasi, tetapi alternatif jawaban responden 1-5 ini dikatakan ordinal, untuk persyaratan analisis parametrik data ordinal transformasi ke data interval.

Kategori tersebut disusun untuk memberikan skor terhadap jawaban yang diberikan responden, sehingga melalui skor-skor tersebut dapat disusun dan ditetapkan suatu penilaian mengenai perbedaan keterampilan sosial siswa putra dan putri yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola. Adapun kategori penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.3
Alat ukur penelitian

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	+	-
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Tabel 3.4
Kisi-kisi keterampilan sosial

Indikator	Sub Indikator	Pertanyaan (Butir Soal Positif)	No Soal	Pertanyaan (Butir Soal Negatif)	No Soal
1. Hubungan teman sebaya (<i>Peer relation</i>)	Memuji atau menasehati teman	1. Saya mengapresiasi teman yang mencetak gol;	29	1. Saya membiarkan teman yang mencetak gol;	23
		2. Saya menasihati teman yang belum bisa mengontrol bola	26	2. Saya mengabaikan teman yang belum bisa mengontrol bola.	18
	Tolong menolong	3. Saya menolong teman yang cedera;	22	3. Saya membiarkan teman yang cedera;	33
	Kepemimpinan	4. Saya berani memberikan arahan kepada tim;	1	4. Saya takut memberikan arahan kepada tim;	17
	Komunikasi	5. Saya menerima pendapat teman setelah pertandingan berakhir.	12	5. Saya menyanggah pendapat teman setelah pertandingan berakhir.	30

Indikator	Sub Indikator	Pertanyaan (Butir Soal Positif)	No Soal	Pertanyaan (Butir Soal Negatif)	No Soal
2. Manajemen diri (<i>Self-management</i>)	Mengontrol Emosi	6. Saya tenang ketika mendapatkan masalah;	16	6. Saya kesal ketika mendapatkan masalah;	13
	Menerima Kritikan	7. Saya menerima kritikan dari teman setelah selesai latihan sepakbola	10	7. Saya mengacuhkan kritikan dari teman setelah selesai latihan sepakbola	21
	Memahami perasaan orang lain/empati	8. Saya memberikan kesempatan kepada teman yang belum bermain;	15	8. Saya enggan memberi kesempatan kepada teman yang belum bermain	31
	Mampu memecahkan masalah sendiri	9. Saya yakin dapat memecahkan masalah sendiri.	2	9. Saya ragu dapat memecahkan masalah sendiri.	36
3. Kemampuan akademis (<i>Academic</i>)	Menyelesaikan tugas	10. Saya rajin mengerjakan tugas kelompok;	19	10. Saya malas mengerjakan tugas kelompok;	20
	Menjalankan arahan dari guru	11. Saya mengikuti setiap perintah yang diberikan oleh guru;	6	11. Saya mengabaikan setiap perintah yang diberikan oleh guru	34
	Kerjasama	12. Saya merapikan peralatan latihan yang telah digunakan bersama teman;	32	12. Saya membiarkan peralatan latihan yang telah digunakan;	28
4. Kepatuhan (<i>Compliance</i>)	Datang tepat waktu	13. Saya datang tepat waktu saat latihan sepakbola di sekolah;	3	13. Saya datang terlambat saat latihan sepakbola di sekolah;	27

Indikator	Sub Indikator	Pertanyaan (Butir Soal Positif)	No Soal	Pertanyaan (Butir Soal Negatif)	No Soal
	Taat pada aturan	14. Saya mematuhi aturan yang dirancang ketika latihan sepakbola	25	14. Saya melanggar aturan yang dirancang ketika latihan sepakbola	4
5. Perilaku asertif (<i>Assertive</i>)	Mengkritik idenya, bukan orangnya	15. Saya mengkritik strategi yang tidak sesuai dengan kondisi di lapangan;	9	15. Saya mengabaikan apapun strategi yang digunakan;	8
		16. Saya menerima kesalahan teman;	24	16. Saya menolak teman yang salah;	5
	Memberi dan menanggapi instruksi	17. Saya menanggapi instruksi dari teman dan pelatih;	14	17. Saya mengabaikan instruksi dari teman dan pelatih;	11
		18. Saya mengarahkan teman ketika bermain sepakbola di lapangan.	35	18. Saya mengacuhkan teman ketika bermain sepakbola di lapangan.	7

Setelah menentukan kisi-kisi instrumen peneliti membuat undian daftar pernyataan positif dan negatif sebagai berikut

Tabel 3.5
Daftar Pernyataan Positif dan Negatif

Dimensi	Positif	Negatif
1. Hubungan dengan teman sebaya (<i>Peer relation</i>)	29	23
	26	18
	22	33
	1	17
	12	30
2. Manajemen diri (<i>Self-management</i>)	16	13
	10	21
	15	31
	2	36

Krisna Refaldi, 2021

PENGARUH SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA DI SMA NEGERI 1 PEDES

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

3. Kemampuan akademis (<i>Academic</i>)	19	20
	6	34
	32	28
4. Kepatuhan (<i>Compliance</i>)	3	27
	25	4
5. Perilaku asertif (<i>Assertive</i>)	9	8
	24	5
	14	11
	35	7

Setelah menentukan pedoman analisis, penskoran, serta kisi-kisi instrumen peneliti menyusun pertanyaan untuk angket. Adapun rancangan lembar angket keterampilan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.6
Rancangan Angket Keterampilan Sosial Siswa (Alat Pengumpulan Data Untuk Mengukur Tingkat Keterampilan Siswa)

Nama :

Kelas :

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya berani memberikan arahan kepada tim.					
2	Saya yakin dapat memecahkan masalah sendiri.					
3	Saya datang tepat waktu saat latihan sepakbola di sekolah.					
4	Saya melanggar aturan yang dirancang ketika Latihan sepakbola.					
5	Saya menolak teman yang salah.					
6	Saya mengikuti setiap perintah yang diberikan oleh guru.					
7	Saya mengacuhkan teman ketika bermain Sepakbola di lapangan.					
8	Saya mengabaikan apapun strategi yang digunakan.					
9	Saya mengkritik strategi yang tidak sesuai dengan kondisi di lapangan.					
10	Saya menerima kritikan dari teman setelah selesai latihan sepakbola.					
11	Saya mengabaikan instruksi dari teman dan pelatih.					
12	Saya menerima pendapat teman setelah pertandingan berakhir.					
13	Saya kesal ketika mendapatkan					

	masalah.					
14	Saya menanggapi instruksi dari teman dan pelatih.					
15	Saya memberikan kesempatan kepada teman yang belum bermain.					
16	Saya tenang ketika mendapatkan masalah.					
17	Saya takut memberikan arahan kepada tim.					
18	Saya mengabaikan teman yang belum bias mengontrol bola					
19	Saya rajin mengerjakan tugas kelompok.					
20	Saya malas mengerjakan tugas kelompok.					
21	Saya mengacuhkan kritikan dari teman setelah selesai latihan sepakbola.					
22	Saya menolong teman yang cedera.					
23	Saya membiarkan teman yang mencetak gol.					
24	Saya menerima kesalahan teman.					
25	Saya mematuhi aturan yang dirancang ketika latihan sepakbola.					
26	Saya menasihati teman yang belum bias mengontrol bola.					
27	Saya datang terlambat saat latihan sepakbola di sekolah.					
28	Saya membiarkan peralatan latihan yang telah digunakan.					
29	Saya mengapresiasi teman yang mencetak gol.					
30	Saya menyanggah pendapat teman setelah pertandingan berakhir.					
31	Saya enggan memberi kesempatan kepada teman yang belum bermain.					
32	Saya merapikan peralatan latihan yang telah digunakan bersama teman.					
33	Saya membiarkan teman yang cedera.					
34	Saya mengabaikan setiap perintah yang diberikan oleh guru.					
35	Saya mengarahkan teman ketika bermain sepakbola di lapangan.					
36	Saya ragu dapat memecahkan masalah sendiri.					

Keterangan:
 SS= Sangat Setuju
 S= Setuju
 R= Ragu-ragu
 TS= Tidak Setuju
 STS= Sangat Tidak Setuju

Setelah merancang angket sesuai dengan kriteria penilaian, peneliti perlu menguji instrumen tersebut valid atau tidak. Setiap butir pernyataan dikorelasikan antara jumlah skor faktor dengan skor total. Reliabilitas diukur dari koefisiensi korelasi antara percobaan pertama dengan yang berikutnya. Bila koefisiensi korelasi positif dan signifikan maka instrumen tersebut sudah dinyatakan reliabel Darajat & Abduljabar (2014, hlm.63).

Bila besaran korelasi di bawah 0.30, maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut tidak valid sehingga harus diperbaiki atau dibuang. Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi *pearson product moment*. Rumus korelasi *pearson product moment* menurut Darajat & Abduljabar (2014, hlm. 64) adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(XY) - (X) - (Y)}{\sqrt{n \cdot X^2 - (X)^2} \cdot (n \cdot Y^2 - (Y)^2)}$$

Keterangan :

r_x = Koefisien korelasi
 N = Jumlah Responden
 X = Skor Item
 Y = Skor Total (Seluruh Item)

Tabel 3.7
 Hasil Uji Coba Instrumen Keterampilan Sosial

No pernyataan.	r hitung	r table	Simpulan
1.	0,35	0,30	Valid
2.	0,36	0,30	Valid
3.	0,36	0,30	Valid
4.	0,63	0,30	Valid
5.	0,39	0,30	Valid
6.	0,53	0,30	Valid
7.	0,67	0,30	Valid
8.	0,46	0,30	Valid
9.	0,69	0,30	Valid

10.	0,34	0,30	Valid
11.	0,68	0,30	Valid
12.	0,76	0,30	Valid
13.	0,50	0,30	Valid
14.	0,72	0,30	Valid
15.	0,47	0,30	Valid
16.	0,40	0,30	Valid
17.	0,65	0,30	Valid
18.	0,64	0,30	Valid
19.	0,81	0,30	Valid
21.	0,74	0,30	Valid
22.	0,60	0,30	Valid
23.	0,72	0,30	Valid
24.	0,43	0,30	Valid
25.	0,53	0,30	Valid
26.	0,58	0,30	Valid
27.	0,49	0,30	Valid
28.	0,69	0,30	Valid
29.	0,51	0,30	Valid
30.	0,48	0,30	Valid
31.	0,41	0,30	Valid
32.	0,49	0,30	Valid
33.	0,65	0,30	Valid
34.	0,63	0,30	Valid
35.	0,14	0,30	Tidak Valid
36.	0,44	0,30	Valid

Sehingga 36 item tersebut yang di ujikan dinyatakan 35 butir yang valid, karena r hitung $>$ dari r tabel, 1 tidak valid karena r hitung $<$ dari r tabel. Bila besaran korelasi dibawah 0,30, maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut tidak valid sehingga harus diperbaiki atau dibuang.

Kemudian kata-kata dalam pernyataan di buat sederhana agar mudah dipahami oleh siswa dan disusun dalam bentuk angket. Kuisisioner ini telah diuji validitas dengan 20 responden siswa, dari 36 item hanya 35 item yang dinyatakan valid yaitu item:

Tabel 3.8
Rancangan Angket Keterampilan Sosial Siswa (Alat Pengumpulan Data Untuk Mengukur Tingkat Keterampilan Siswa)

Nama :
 Kelas :

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya berani memberikan arahan kepada tim.					
2	Saya yakin dapat memecahkan masalah sendiri.					
3	Saya datang tepat waktu saat latihan sepakbola di sekolah.					
4	Saya melanggar aturan yang dirancang ketika Latihan sepakbola.					
5	Saya menolak teman yang salah.					
6	Saya mengikuti setiap perintah yang diberikan oleh guru.					
7	Saya mengacuhkan teman ketika bermain Sepakbola di lapangan.					
8	Saya mengabaikan apapun strategi yang digunakan.					
9	Saya mengkritik strategi yang tidak sesuai dengan kondisi di lapangan.					
10	Saya menerima kritikan dari teman setelah selesai latihan sepakbola.					
11	Saya mengabaikan instruksi dari teman dan pelatih.					
12	Saya menerima pendapat teman setelah pertandingan berakhir.					
13	Saya kesal ketika mendapatkan masalah.					
14	Saya menanggapi instruksi dari teman dan pelatih.					
15	Saya memberikan kesempatan kepada teman yang belum bermain.					
16	Saya tenang ketika mendapatkan masalah.					
17	Saya takut memberikan arahan kepada tim.					
18	Saya mengabaikan teman yang belum bias mengontrol bola					
19	Saya rajin mengerjakan tugas kelompok.					
20	Saya malas mengerjakan tugas					

Krisna Refaldi, 2021

PENGARUH SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA DI SMA NEGERI 1 PEDES

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

	kelompok.					
21	Saya mengacuhkan kritikan dari teman setelah selesai latihan sepakbola.					
22	Saya menolong teman yang cedera.					
23	Saya membiarkan teman yang mencetak gol.					
24	Saya menerima kesalahan teman.					
25	Saya mematuhi aturan yang dirancang ketika latihan sepakbola.					
26	Saya menasihati teman yang belum bias mengontrol bola.					
27	Saya datang terlambat saat latihan sepakbola di sekolah.					
28	Saya membiarkan peralatan latihan yang telah digunakan.					
29	Saya mengapresiasi teman yang mencetak gol.					
30	Saya menyanggah pendapat teman setelah pertandingan berakhir.					
31	Saya enggan memberi kesempatan kepada teman yang belum bermain.					
32	Saya merapikan peralatan latihan yang telah digunakan bersama teman.					
33	Saya membiarkan teman yang cedera.					
34	Saya mengabaikan setiap perintah yang diberikan oleh guru.					
35	Saya ragu dapat memecahkan masalah sendiri.					

Keterangan:

SS= Sangat Setuju

S= Setuju

R= Ragu-ragu

TS= Tidak Setuju

STS= Sangat Tidak Setuju

Setelah melakukan uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi *pearson product moment*. Terdapat pedoman dalam memberikan interpretasi koefisien r adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9
Interprestasi Koefisien Korelasi Nilai R

Interval Koefisien	Tingkat interprestasi
0,80 – 1.000	Sangat kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,499	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat rendah

Pada uji reabilitas ini menggunakan *internal consistency* menurut Darajat & Abduljabar (2014, hlm. 65) pengujian reabilitas dengan *internal consistency*, dilakukan dengan cara mencoba instrumen sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Pada penelitian ini pengujian reabilitas instrumen dilakukan dengan teknik belah dua dari Spearman Brown (*Spilt Half*). Berikut adalah rumus Spearman Brown.

$$r_i = \frac{2rb}{1 + rb}$$

Keterangan :

r_i = reabilitas internal seluruh instrumen

rb = korelasi Product moment antara belah pertama dan belah dua (dengan rumus product momen

Tabel 3.10
Reliabilitas Keterampilan Sosial

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,926	36

Berdasarkan **tabel 3.10** hasil yang diperoleh adalah 0.926. Menurut sugiyono 2012, hlm 220 dalam (Ratika dan Rina, 2018) instrumen dinyatakan reliabel bila koefisien reliabilitas minimal 0,6. sehingga pada instrumen ini dinyatakan reabilitas karena lebih besar dari 0,60.

3.7.2 GPAI (Game Performance Assessment Instrument)

Pada penelitian ini, Untuk mengukur keterampilan bermain siswa dalam bermain sepakbola instrumen yang digunakan adalah mengacu pada Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997). Sucipto (2015) Instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB). Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku pemain sewaktu permainan berlangsung.

Menurut Sucipto (2015) Ada tujuh komponen yang di amati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa.:

- 1) Kembali ke pangkalan (*home base*)
- 2) Menyesuaikan diri (*adjust*)
- 3) Membuat keputusan (*decision making*)
- 4) Melaksanakan keterampilan (*skill execution*)
- 5) Memberi dukungan (*support*)
- 6) Melapis teman (*cover*)
- 7) Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*)

Namun instrumen GPAI sifatnya fleksibel, guru pendidikan jasmani dapat menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati. Idealnya guru pendidikan jasmani perlu menggunakan ke tujuh penilaian di atas untuk melihat penampilan bermain siswa secara menyeluruh. Namun, komponen seperti membuat keputusan (*decision making*), melaksanakan keterampilan (*skill execution*), dan memberi dukungan (*support*) sudah cukup untuk mewakili komponen lainnya untuk melihat penampilan bermain siswa (Sucipto, 2015).

Pada penelitian ini, penulis menggunakan komponen yang disesuaikan dengan kebutuhan. Penulis menggunakan lima komponen untuk menilai keterampilan bermain siswa karena sudah mewakili variabel yang diteliti, yaitu:

- 1) Kembali ke pangkalan (*home base*)
- 2) Membuat keputusan (*decision making*)
- 3) Melaksanakan keterampilan (*skill execution*)
- 4) Memberi dukungan (*support*)
- 5) Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*)

Di bawah ini merupakan tabel kisi-kisi untuk instrumen keterampilan bermain sepakbola

Tabel 3.11
Kisi-kisi Instrumen Penelitian GPAI (Game Performance Assesment Intrument)

Variabel Konsep	Indikator	Sub Indikator
<p>Untuk mengobservasi penampilan bermain siswa, Griffin, Mitchell, dan Oslin telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang bernama Game Performance Assessment Instrument (GPAI). Sucipto (2015)</p> <p>Kemudian, GPAI diterjemahkan kedalam bahasa indonesia menjadi instrumen penilaian penampilan bermain singkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Menurut Sucipto 2015, ada tujuh komponen yang di amati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa, namun penulis hanya menggunakan lima komponen sebagai yang sudah dianggap mewakili yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kembali ke pangkalan (<i>home base</i>) 2. Membuat keputusan (<i>decision making</i>) 3. Melaksanakan keterampilan (<i>skill execution</i>) 4. Memberi dukungan (<i>support</i>) 5. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (<i>guard or mark</i>) 	Kembali ke posisi (<i>home base</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Kembali ke posisi awal setelah membantu serangan - Kembali ke posisi awal setelah membantu bertahan
	Membuat keputusan (<i>decision making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengoper bola ketika rekannya lebih menguntungkan - Melakukan <i>dribling</i> bola ke arah pertahanan lawan pada saat situasi memungkinkan - Melakukan tendangan ke gawang
	Melaksanakan keterampilan (<i>skill execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>dribling</i> - Melakukan <i>passing</i> - Melakukan <i>shooting</i> - Mengontrol bola
	Memberi dukungan (<i>support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Bergerak meminta bola di tempat yang kosong - Menipu lawan untuk membukakan ruang - Memberikan umpan kepada rekan yang posisinya menguntungkan
	Menjaga atau mengikuti gerak lawan (<i>guard or mark</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Menjaga lawan - Mengikuti lawan - Menjaga pertahanan - Mengawasi pergerakan lawan

Tabel 3.12
Lembar Pengamatan Penampilan Bermain

No	Nama	Aspek yang dinilai															Total
		Kembali ke Posisi			Decision Making			Skill Execution			Support			Guard or Mark			
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	

Kriteria pengukuran yang digunakan pada penelitian ini mengadopsi dari skripsi Dadi Hidayatullah yang telah disetujui oleh peneliti pertama. Kriteria pengukuran yang digunakan yaitu:

- Baik** : 3
- Cukup** : 2
- Kurang`** : 1

Sampel yang digunakan peneliti yaitu sebanyak 20 orang. dari 20 orang akan dibagi menjadi 4 regu. Setiap regu berjumlah 5 siswa. Setiap regu yang terdiri dari 5 orang akan diberikan penilaian oleh 3 observer.

Setelah tiap aspek dinilai, observer menjumlahkan nilai dari setiap aspeknya untuk dilihat total nilai keterampilan bermain sepakbola siswa.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal yang mempengaruhi kualitas data suatu penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengambilan data. Kualitas instrumen berkaitan dengan validitas dan reliabilitas instrumen sedangkan kualitas pengambilan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan dalam pengambilan data. Oleh karena itu instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya juga belum tentu menghasilkan data yang valid dan

reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya, Sugiyono (2015:193).

Seperti yang di kemukakan oleh Sugiyono kualitas data sangat di tentukan dengan kualitas instrumen penelitian, karna kualitas data sangat tergantung kualitas kepada instrumen cara pengambilan datanya menjadikan instrumen harus valid dan reliabel dan tepat digunakan untuk variabel yang di pilih. Pengambilan data dengan mempertibangkan valid dan reliabelnya instrumen maka data yang di hasilkan kemungkinan besar berkualitas dan valid. Pengambilan data pun ada beberapa cara pengambilan data seperti yang di jelaskan Sugiyono (2015:193) yaitu:

Pengumpulan data dapat di lakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara, selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), obeservasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya.

Seperti yang di jelaskan maka peneliti memakai 2 teknik pengumpulan data yang cocok untuk variabel yang di teliti oleh peneliti, yaitu untuk variabel *Self esteem* peneliti memakai teknik pengumpulan data kuesioner (angket) dan untuk variabel keterampilan bermain peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi (pengamatan), dalam memilih teknik tentunya peneliti mengacu kepada standar penelitian dan rujukan dari penelitian sebelumnya.

Adapun jadwal pelaksanaan pengumpulan data eksperimen yang penulis laksanakan adalah sebagai berikut :

- a. Melaksanakan test awal (*Pretest*), dikarnakan peneliti menggunakan desain penelitian *one Group Pretest-Posttest Design*, salah satunya mengambil test awal sebelum diberikannya perlakuan (*treatment*) dari peneliti, sesuai dengan variabel terikat peneliti melaksanakan test awal kemampuan keterampilan bermain sepakbola dengan menggunakan teknik pengambilan data dengan teknik observasi (pengamatan) dan kemampuan keterampilan sosial dengan menggunakan teknik pengambilan data kuesioner (angket) sebelum di berikannya perlakuan (*treatment*) *soccer like games*
- b. Selanjutnya melakukan *ekperimen* yaitu memberikan perlakuan (*treatment*) sebanyak 14x pertemuan dengan materi *treatment soccer like games* pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola di SMA NEGERI 1 PEDES
- c. Setelah diberikan *treatment* selanjutnya dilakukan test akhir (*Post-test*) setelah siswa mendapatkan *treatment soccer like games* sebanyak 14x pertemuan, sesuai dengan

variabel terikat peneliti melaksanakan test akhir kemampuan keterampilan bermain sepakbola dengan menggunakan teknik pengambilan data dengan teknik observasi (pengamatan) dan keterampilan sosial dengan menggunakan teknik pengambilan data kuesioner (angket) setelah mendapatkan perlakuan *treatment soccer like games*

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dalam data tes keterampilan bermain sepakbola dan test keterampilan sosial, dengan menggunakan instrumen kuesioner (angket) untuk variabel keterampilan sosial dan observasi (pengamatan) untuk variabel keterampilan bermain sepakbola.

Dalam pengolahan data dalam penelitian ini mengumpulkan data *Pretest* dan *posttest* setelah di berikan perlakuan (*treatment*) *soccer like games*, setelah data terkumpul kemudian pengolahan data di bantuan dengan program SPSS 17 (*Statistical Product and Service Solution*). teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Menentukan mean dan standar deviasi dengan mengunakan program SPSS 17 dengan cara program deskriptif
2. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan sebelum data diolah berdasarkan model-model penelitian yang diajukan. Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam suatu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data distribusi normal.

3. Uji-T

Peneliti menggunakan statistic parametric Uji-t yaitu Paired Sample t-test untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah penerapan permainan *Soccer like games* terhadap keterampilan sosial dan keterampilan bermain sepakbola di SMA NEGERI 1 PEDES