

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

##### **3.1.1 Metode Penelitian**

Menurut Sugiyono dalam (Safari 2016, hlm. 292) mengemukakan bahwa metode penelitian merupakan suatu cara yang dilakukan untuk memperoleh data dengan maksud tertentu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian korelasional. Penelitian korelasional adalah penelitian yang digunakan untuk mencari tahu besaran hubungan antar variabel. Korelasional adalah saling hubungan atau hubungan timbal balik. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan Rahmat (2009, hlm. 27) bahwa: Hubungan yang dicari itu adalah korelasi, tujuan dari metode korelasi yaitu untuk mengetahui sejauh mana variasi satu faktor yang berkaitan dengan faktor lainnya, jika memiliki dua variabel dan kita hubungkan maka korelasinya disebut dengan korelasi sederhana (*simple correlation*) dan jika lebih dari dua variabel maka menggunakan korelasi ganda (*multiple correlation*). Desain dalam penelitian ini untuk mempermudah pelaksanaan dalam penelitian yang akan dilakukan. Desain dapat dijadikan pedoman atau acuan bagi penelitian, karena desain merupakan sebuah prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian mulai dari proses, perencanaan hingga untuk menunjang tercapainya tujuan penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu, penelitian korelasional ini didesain untuk menghubungkan antar variabel dan untuk mengetahui hubungan antara faktor satu dengan yang lainnya, dalam penelitian ini akan diketahui ada dan tidaknya dan bagaimana hubungan kecepatan dan kelincahan dalam keterampilan *dribbling*.

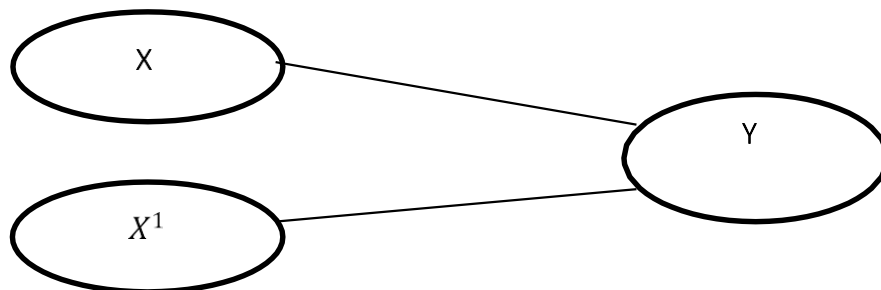
##### **3.1.2 Desain Penelitian**

Desain penelitian adalah langkah-langkah penelitian untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian sehingga peneliti dalam melakukan penelitian tidak keluar dari rencana penelitian. Menurut Supiyana, Suherman, dan Susilawati (2017, hlm. 103) mengemukakan bahwa desain merupakan suatu rancangan yang mengungkapkan hubungan sebab akibat dalam proses penelitian.

Oleh karena itu, agar menghasilkan suatu penelitian yang baik ini membutuhkan adanya desain penelitian untuk menunjang dan memberikan hasil penelitian yang sistematis. Peneliti menggunakan metode desain korelasi

sederhana, sebab peneliti memiliki satu variabel bebas dan satu variabel terikat, sama halnya dengan menurut Budiwanto (2017, hlm. 62) bahwa hubungan yang dicari itu adalah korelasi, tujuan dan metode korelasi yaitu untuk mengetahui sejauh mana variasi satu faktor yang berkaitan dengan faktor lainnya, jika memiliki dua variabel dan kita hubungkan maka korelasinya disebut dengan korelasi sederhana (*simple correlation*) dan jika lebih dari dua variabel maka menggunakan korelasi ganda (*multiple correlation*).

Desain dalam penelitian ini untuk mempermudah pelaksanaan dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Desain dapat dijadikan pedoman atau acuan bagi penelitian, karena desain merupakan sebuah prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian mulai dari proses, perencanaan hingga untuk menunjang tercapainya tujuan penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan pendapat di atas desain yang digunakan pada penelitian ini adalah desain korelasi sederhana yang menghubungkan satu variabel dengan variabel lainnya karena adanya sebab akibat yang diteliti, dan penelitian ini menggambarkan desain penelitiannya sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Hubungan Sebab Akibat  
Sumber:Harsono (2019)

Keterangan :

X = Kecepatan

X<sup>1</sup> = Kelincahan

Y = Keterampilan *Dribbling*

R<sub>xy</sub> = Korelasi X dan X<sup>1</sup> terhadap Y atau hubungan kecepatan dan kelincahan dalam keterampilan *dribbling*.

### 3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini membutuhkan populasi dan sampel. Partisipan

yang terdapat dalam penelitian ini meliputi anggota ekstrakurikuler bola basket, partisipan yang dijadikan objek yang akan diteliti adalah anggota ekstrakurikuler bola basket SDN Sindangraja Kabupaten Sumedang sebanyak 30 siswa/ianggota, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling. Penelitian ini dilakukan di Lapangan SDN Sindangraja Sumedang.

### **3.3 Populasi Dan Sampel Penelitian**

#### **3.3.1 Populasi**

Peneliti memilih anggota ekstrakurikuler SDN Sindangraja Kabupaten Sumedang sebagai populasi karena permasalahan yang peneliti temui adanya keterampilan *dribbling* yang kurang pada anggota ekstrakurikuler tersebut, ketika melakukan teknik *dribbling* pemain terlihat kaku sehingga bola tidak terkuasai dengan baik, terkadang bola lepas pada saat melakukan *dribbling*. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah anggota ekstrakurikuler bola basket SDN Sindangraja Sumedang, dengan jumlah sampel 30 orang, akan membantu dalam penelitian yang peneliti laksanakan dengan mengikuti tes yang berkaitan dengan kecepatan, kelincahan dan keterampilan *dribbling*. Populasi adalah sekumpulan subjek penelitian yang dipilih oleh peneliti sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan oleh peneliti dalam penelitiannya. Maka populasi ini akan dipilih dengan pertimbangan yang matang. “Populasi merupakan cakupan terdiri dari subjek yang memiliki ciri khasnya sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan untuk dipelajari. Menurut Nurhasan (2014) “Semua individu untuk siap kenyataan yang diperoleh dari sejumlah sampel itu hendaknya digeneralisasikan“. Populasi sesuai dengan penelitian yang akan dilaksanakan maka yang menjadi populasi adalah segenap karakteristik siswa yang akan diteliti.

#### **3.3.2 Sampel**

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti yaitu himpunan unit observasi (bagian dari populasi) yang memberikan keterangan atau data untuk suatu penelitian. Bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel harus mewakili seluruh populasi, jika tidak sesuai maka akan mengakibatkan pengambilan kesimpulan yang keliru. Bila populasi besar maka peneliti tidak mungkin mempelajari seluruh populasi, misalnya karena keterbatasan dana, keterbatasan fasilitas, keterbatasan tenaga dan waktu, maka peneliti dapat

menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. (Pambudi, 2015, hlm. 38).

Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, menurut Sugiyono (2017, hlm. 85) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30, atau penelitian ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dari anggota ekstrakurikuler SDN Sindangraja Sumedang sebanyak 30 orang. Yang memiliki kecepatan yang beda, kelincahan yang beda dan keterampilan yang berbeda pula dari setiap individunya.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen sangat penting dalam pengumpulan data karena memperoleh informasi-informasi yang tepat sehingga dengan adanya instrumen maka permasalahan yang sebelumnya dirumuskan dan bisa dipecahkan dengan baik. Menurut Arikunto (2016, hlm. 203) Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih mudah diolah. Dalam memperoleh data yang diperlukan untuk penelitian ini diadakan tes dan pengukuran.

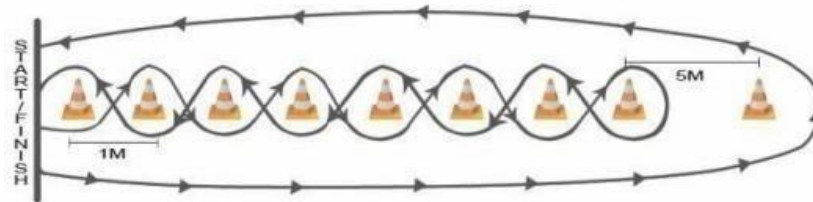
#### **3.4.1 Instrumen Analisis Teknik**

Sesuai dengan kebutuhannya jenis menggiring bola ada dua cara yaitu: “(1) menggiring bola tinggi (setinggi pinggang), (2) menggiring bola rendah (setinggi lutut)”. Menggiring bola setinggi pinggang digunakan untuk kebutuhan maju cepat ke depan lurus. Sedangkan menggiring rendah digunakan untuk mengontrol atau menguasai bola, terutama dalam melakukan terobosan ke dalam pertahanan lawan, (Nuril Ahmadi, 2007, hlm. 17).

1. *Dribble Crossover* membutuhkan pemindahan bola dengan cepat diantaradua tangan agar pemain bertahan kehilangan keseimbangan.
2. *Dribble* diantara dua kaki *Dribble* diantara dua kaki membutuhkandribble cepat jenis gunting untuk memindahkan bola dari satu tangan ketangan lainnya.
3. *Dribble Jab-step* memerlukan penggunaan *jab-step* yang efektif untuk membuat pemain bertahan bergerak.
4. *Dribble Behind-the-back* Untuk melakukan *dribble behind-the-back* perlu

menggunakan gerakan yang mirip dengan umpan *behind the-back*.

5. *Dribble Stop-n-Go* menggunakan perubahan kecepatan *dribble* untuk membuat pemain lawan kehilangan keseimbangan.



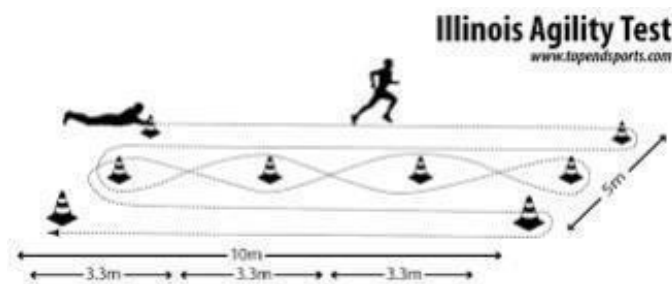
Gambar 3. 2 *Slalom Dribbling*  
Sumber: Mielke (2007)

### 3.4.2 Instrumen Analisis Fisik

Instrumen fisik yang dibutuhkan dalam penelitian ini diantaranya kelincahan dan kecepatan.

1. Kelincahan Dalam dunia olahraga, rata-rata setiap atlet harus mempunyai kelincahan yang baik. Apabila atlet memiliki kondisi dengan kemampuan kelincahan yang baik, maka dapat dipastikan atlettersebut dapat mudah bergerak dengan cepat dan posisi tubuhnya punbisa tetap seimbang (Puriana, 2017, hlm. 58). Sedangkan menurut Sukadiyanto (Rama & NurBawono, 2019, hlm. 88) kelincahan ialah suatu keterampilan mengubah posisi badan dengan cepat serta disusul dengan gerakan-gerakan yang lainnya.
2. Kecepatan Menurut Muhammad Sajoto (Supian dkk., 2014, hlm. 38) kecepatan merupakan kemampuan yang bisa menempuh jarak yang telah di batasi dalam waktu yang singkat. Sedangkan menurut Sukadiyanto (Rama & Nur Bawono, 2019, hlm. 88) Kecepatan adalah salah kemampuan yang harus terus dilatih dan dikuasai seorang individu agar tercapainya prestasi.

Instrumen yang digunakan untuk menganalisis fisik ini akan menggunakan *Illinois Agility Run Test*. *Illinois Agility Run Test* digunakan untuk melihat daya tahan, kecepatan dan kelincahan dari setiap siswa.



Gambar 3. 3 *Illinois Agility Run*  
Sumber: (Wood, 2019)

Indikator penilaian *Illinois Agility Run Test*, adapun kategori dalam tes ini terdapat beberapa kategori sangat bagus, di atas rata rata, rata rata, di bawah rata rata, kurang. Untuk lebih jelas, lihat pada gambar berikut :

<i>Rating</i>	<i>Male</i>	<i>Females</i>
<i>Excellent</i>	< 15.2	<17.0
<i>Above Average</i>	16.1-15.2	17.9-17.0
<i>Average</i>	18.1-16.2	21.7-18.0
<i>Below Average</i>	18.3-18.2	23.0-21.8
<i>Poor</i>	>18.3	>23.0

Gambar 3. 4 *Illinois Agility run Test*

Sumber: *Physical Education And The Study Of Sport* (2000)

### 3.5 Prosedur Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di SDN Sindangraja Sumedang. Prosedur penelitian ini terdapat tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pengolahan/analisis data. Berikut penjelasan ketiga tahapan tersebut:

#### 3.5.2 Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini merupakan perancangan beberapa instrumen yang berkaitan dengan hubungan kecepatan dan kelincahan dalam keterampilan *dribbling*, serta persiapan untuk melakukan tes kecepatan, kelincahan dan keterampilan *dribbling*.

1. Menyusun instrumen tes kecepatan yang akan digunakan untuk melakukan penelitian ini.
  - a. Penentuan skala yang digunakan
  - b. Membuat indikator (kecepatan)
  - c. Perumusan tes
  - d. Pengkajian instrumen
  - e. Mempersiapkan instrumen kecepatan dalam keterampilan *dribbling* untuk dijadikan tes dalam penelitian

2. Menyusun instrumen tes kelincahan yang akan digunakan untuk melakukan penelitian ini.
  - a. Penentuan skala yang digunakan
  - b. Membuat indikator (kelincahan)
  - c. Perumusan Tes
  - d. Pengkajian instrumen
  - e. Mempersiapkan instrumen kelincahan dalam keterampilan *dribbling* untuk dijadikan tes dalam penelitian.
3. Menyusun instrument tes keterampilan *dribbling* yang akan digunakan untuk melakukan penelitian ini.
  - a. Penentuan skala yang digunakan
  - b. Membuat indikator (keterampilan *dribbling*)
  - c. Perumusan Tes
  - d. Pengkajian instrumen
  - e. Mempersiapkan instrumen keterampilan *dribbling* untuk dijadikan tes dalam penelitian.

### 3.5.2 Tahap Pelaksanaan

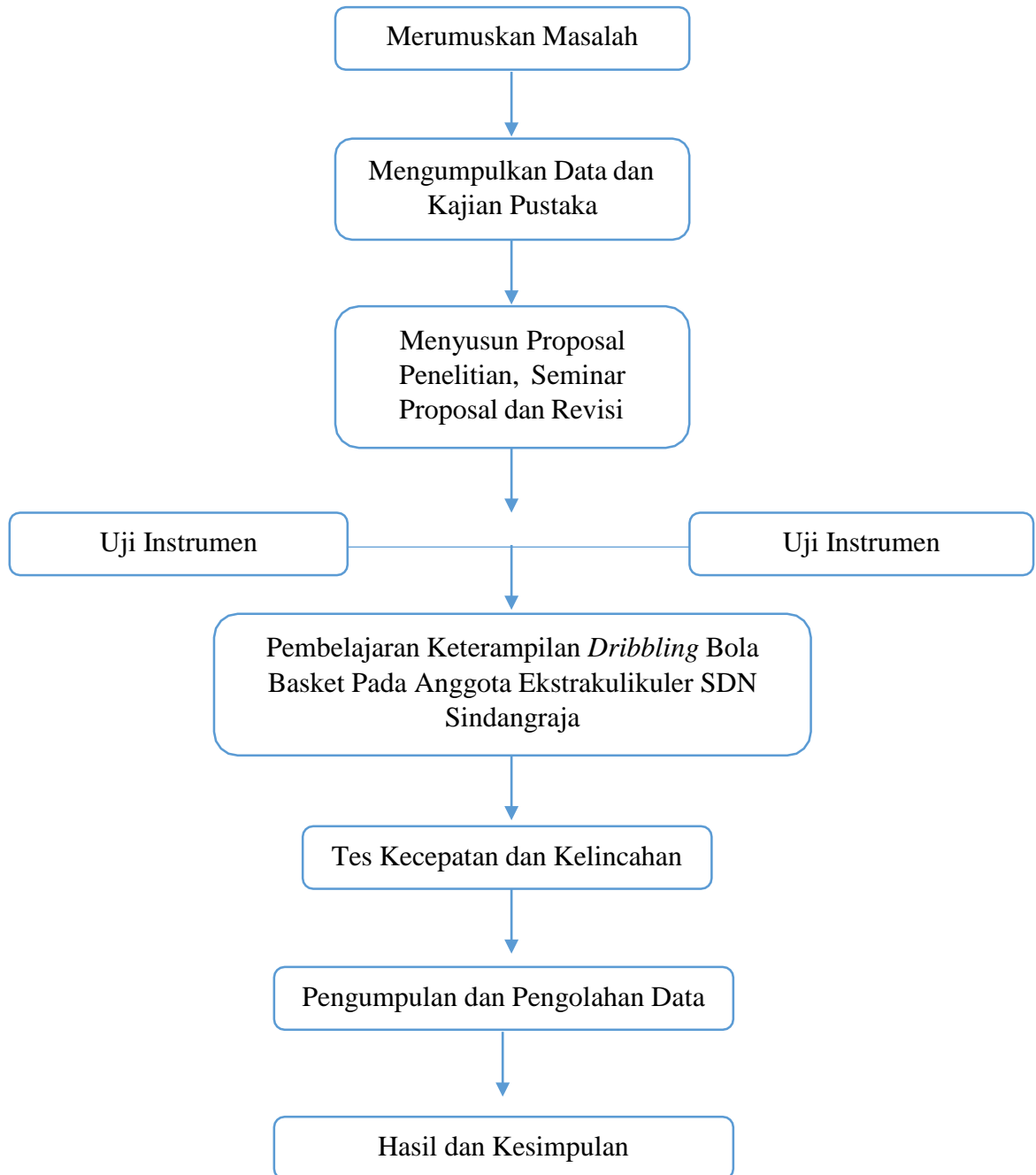
Pada tahapan ini peneliti mulai melakukan tahapan inti. Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti dari suatu penelitian:

1. Melakukan tes mengenai kecepatan dan kelincahan dalam keterampilan *dribbling* kepada 30 anggota ekstrakurikuler SDN Sindangraja Sumedang.
2. Tahap Pengelolaan Data dan Analisis Data

Pada tahap ini peneliti mulai mengolah data yang telah dikumpulkan dari sampel, kemudian data tersebut dianalisis yang bertujuan untuk mencari hubungan antar tiga variabel :

1. Melakukan pengumpulan data, penyusunan data, pengolahan data dan menganalisis data yang telah terkumpul dengan menggunakan statistika.
2. Nilai yang dihasilkan pada saat penelitian dilakukan pengujian statistika dengan menggunakan SPSS versi 25 *for windows*.
3. Penarikan kesimpulan selama proses penelitian hingga akhir penelitian.
4. Membuat laporan hasil penelitian.
5. Menyelesaikan dari semua hasil penelitian.

Kegiatan penelitian ini dilakukan dimulai dari penyusunan jadwal, persiapan hingga tahap penyusunan laporan pada akhir penelitian. Sesuai dengan tujuan penelitian yang akan meneliti hubungan tiga variabel, yaitu kecepatan, kelincahan dan keterampilan *dribbling* dari penelitian ini menggunakan desain korelasional yang memfokuskan untuk mencari hubungan sebab akibat dari variabel yang akan diteliti. Langkah-langkah penelitian ini dapat digambarkan seperti alur di bawah :



Gambar 3. 5 Prosedur Penelitian



### 3.6 Analisis Data

Pengolahan data yaitu pengumpulan data setelah dilaksanakannya kegiatan, pada penelitian kuantitatif pengolahan data dilaksanakan secara umum dengan melakukan tahap memeriksa (*editing*), proses untuk pemberian identitas (*coding*), dan proses pembeberan atau penjelasan (*tabulating*). Menurut Sutanto (2001, hlm. 65). Data kuantitatif diperoleh dari hasil yang telah diperoleh dari semua responden dan sumber lain diidentifikasi terlebih dahulu kemudian diproses. Setelah diperoleh data selanjutnya teknik analisis dari data penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik, karena teknik analisis statistik ini untuk menentukan hubungan antara kecepatan dan kelincahan dalam keterampilan *dribbling* dimana data yang diperoleh di uji menggunakan uji normalitas, uji linearitas, uji hipotesis dan uji koefisien korelasi.

#### 3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui terdistribusinya data yang secara normal dari setiap variabelnya. Uji normalitas ini dengan menggunakan SPSS versi 25 *for Windows* dan pada uji normalitas ini dengan *ujikolmogrov-smirnov*. Hipotesis yang diuji adalah :

$H_0$  = Sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  = Sampel yang bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Pengujian uji normalitas ini dibantu dengan menggunakan *software* SPSS. Melalui uji liliefors (*Kolmogorof-Smirnov*). Kriteria pengujian data taraf signifikan 5%.  $H_0$  diterima apabila  $Sig > 0,05$   $H_0$  ditolak apabila  $Sig < 0,05$

Adapun cara-cara untuk melakukan uji normalitas pada aplikasi SPSS versi 25 *for windows* yaitu :

1. Buka aplikasi SPSS lalu masuk ke variabel *view* lalu masukan nama pada kolom pertama, kecerdasan emosional atau emotional intelligence pada kolom kedua, motivasi tenis meja pada kolom ketiga. *Klik* data *view* lalu masukan data sesuai dengan kolom variabel *view*.
2. *Klik analyze, klik desriptivestatistic, klik expore, di dependent list klik plots, normality test with plots, histogram* lalu *klik continue* lalu *klik ok*.
3. Setelah langkah-langkah tersebut, lihat nilai *sig kolmogorof-smirnov* apabila  $> \alpha$  sampel tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal, apabila  $< \alpha$

sampel tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

### 3.6.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah pernyataan sementara yang masih lemah teori, karena perlu diuji kebenarannya. Analisis data untuk uji hipotesis pada penelitian ini untuk mencari jawaban akan hipotesis yang telah dibuat sebelumnya dan mengetahui taraf *signifikansi* antara variabel. Dalam melihat taraf *signifikansi* dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 25 *for Windows* yaitu sebagai berikut: *Klik analyze, klik Regression, klik linear* lalu muncul dialog *Regression*, untuk variabel bebas di *Independent (s)*. untuk menguji *signifikansi* satu variabel bebas maka dimasukkan satu data dan untuk dua variabel bebas maka dua data dimasukkan ke *Independent (s)* lalu *klik ok*.

Setelah melakukan langkah-langkah tersebut, lihat *signifikansi (Sig)* pada tabel ANNOVA.

1. Kriteria hipotesis dengan taraf signifikansi 0,05 yaitu sebagai berikut:
  - 1) Hipotesis nol ditolak jika nilai *signifikansi (Sig)* lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ .
  - 2) Hipotesis nol diterima jika nilai *signifikansi (Sig)* lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ .

$H_0 : r_{xy1} = 0$

Tidak terdapat hubungan yang *signifikan* antara motivasi latihan dan kepercayaan diri dilpangan.  $H_1 : r_{xy1} \neq 0$ . Terdapat hubungan yang *signifikan*. Perhitungan lain yang dapat digunakan dalam menguji hipotesis dan uji *signifikansi* dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

t = hipotesis yang dicarir = koefisien korelasi

n = jumlah sampel

2. Kriteria hipotesis dengan taraf nyata 0,01 sebagai berikut:

Diterima hipotesis nol jika t hitung lebih kecil dari t tabel.

Ditolak hipotesis nol jika t hitung lebih besar atau sama dengan t tabel.

### 3.6.3 Uji Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi untuk dua buah variabel X dan Y yang kedua-duanya memiliki tingkat pengukuran interval, dapat dihitung dengan menggunakan korelasi *product moment* dan dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Adapun ada cara-cara dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25 *for windows*, yaitu sebagai berikut:

1. Siapkan lembar kerja SPSS.
2. Buat definisi (nama) variabel kemudian isikan skor data masing-masing variabel.
3. Klik menu *correlate*, kemudian *Bivariat*.
4. *Ceck list correlation coefficient pearson*, pada kotak dialog di atas.
5. Klik variabel yang akan dikorelasikan, kemudian klik tombol sehingga ke dua variabel masuk ke kotak Variable.
6. Klik OK pada kotak dialog di atas dan akan muncul *output*.

