

## BAB III

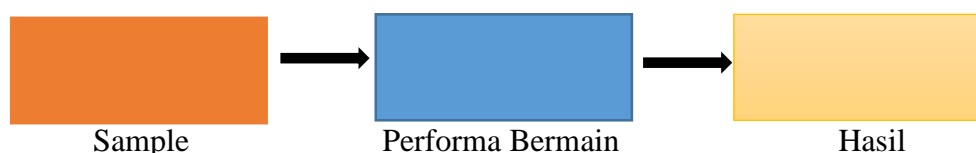
### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan notasional. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mengungkapkan fakta suatu kejadian, objek, aktivitas, proses, dan manusia “apa adanya” pada waktu sekarang atau jangka waktu yang masih memungkinkan dalam ingatan responded Andi Prastowo (2010, hlm. 203) peneliti dalam hal ini berusaha untuk memaparkan atau memberikan gambaran suatu keadaan performa yang dimiliki oleh pemain Garda Futsal *Academy* Sukabumi.

Metode penelitian deskriptif analisis yang digunakan dalam penelitian ini berupaya menjabarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang diperoleh. Analisis yang digunakan pada metode ini yaitu dengan menggunakan observasi, dokumentasi (video). Hal ini dilakukan dikarenakan penunjang untuk mempermudah pada saat penelitian.

Sesuai dengan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini, maka ditetapkan permainan sebagai subjek dan objek penelitian. Mengambil subjek dalam penelitian ini menggunakan desain *One Shot* artinya model pendekatan yang menggunakan satu kali pengumpulan data pada”suatu saat” Suharsimi Arikunto (2010, hlm. 122). Adapun desain yang dimaksud adalah;



Gambar 3.1. Desain penelitian “*One-shot metod*”

(sumber : Suharsimi Arikunto, 2006, hlm. 9)

#### 3.2 Variable Penelitian

Variable adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian Suharsimi Arikunto (2010, hlm. 161). Sedangkan menurut Sutrisno Hadi (2000, hlm. 224) yang dimaksud dengan variable adalah gejala-gejala yang menunukan variasi, baik dalam jenis maupun dalam tingkatannya. Variable dalam penelitian ini adalah performa bermain futsal di klub Garda Futsal *Academy* Sukabumi.

#### 3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan penjelasan langkah-langkah yang harus ditempuh dalam suatu penelitian. Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai pengamat, dibantu oleh observer (pelatih atau *jugdeman*). Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya yaitu :

### 3.3.1 Perencanaan

Tahapan ini peneliti dan observer menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah berikut:

- 1) Membuat lembar observasi yaitu :
  - a. Catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pertandingan, catatan ini harus tertib dan sistematis karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengelolaan data dan analisis data.
  - b. Menggunakan alat elektronik (*handphone* atau *camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data penting yang diambil selama proses pertandingan berlangsung, dapat dijadikan bahan koreksi dan evaluasi guna perbaikan performa bermain setiap pemain.

### 3.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai peneliti untuk melaksanakan analisis performa bermain futsal menggunakan instrument GPAI. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan yaitu;

- 1) Peneliti melakukan pengamatan terhadap seluruh pemain yang bertanding. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.
- 2) Setelah pertandingan berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pertandingan berlangsung kedalam lembar observasi yang telah disiapkan.

### 3.3.3. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara mengamati proses terjadinya suatu kegiatan. Observasi juga dapat dikatakan sebagai unsur sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur. Observasi banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu dalam situasi sebenarnya ataupun dalam situasi buatan.

Langkah awal dalam metode pengumpulan data yaitu dengan observasi. Kegiatan observasi ini dilakukan juga sebelum pelaksanaan penelitian berlangsung, untuk mengetahui berbagai hal berkenaan dengan situasi dan kebutuhan di lapangan, agar proses penelitian berjalan dengan lancar. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (staf pelatih yaitu Asep Muhammad Sofyan dan sebagai *judgeman* yaitu Asep Sumpena, Spd, M.Pd) Observasi yang dilakukan dalam kegiatan penelitian ini yaitu selama proses pertandingan berlangsung sampai dengan mencapai hasil yang diinginkan melalui

pengamatan terhadap pertandingan yang di lakukan oleh 10 pemain dari klub Garda Futsal Academy Sukabumi.

### **3.4 Subjek Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis mengambil subjek penelitian pemain dari klub Garda Futsal Academy Sukabumi yang berjumlah 32 orang tetapi yang bersedia menjadi sampel hanya ada 10 orang bertempat di Garuda Sport Center.

### **3.5 Instrument Penelitian**

Dalam melakukan sebuah penelitian diperlukan suatu instrument. Menurut Arikunto (2013, hlm, 192) Instrument penelitian adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode , sedangkan menurut Sugiyono (2014, hlm, 102) pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang di gunakan yaitu :

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*)

Instrumen GPAI bersifat fleksibel, oleh karena itu pelatih dapat menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamatinya. Sebagai contoh dalam bermain futsal, pelatih hanya mengambil beberapa komponen yaitu membuat keputusan (*decision making*), melaksanakan keterampilan (*skill execution*), dan memberi dukungan (*support*) karena komponen lainnya dianggap sudah cukup terwakili (Sucipto, 2015, hlm. 103).

Pada penelitian ini penulis menggunakan tiga komponen GPAI untuk menilai hasil dari performa bermain futsal karena sudah mewakili variable yang diteliti antara lain :

1. Membuat keputusan (*decision making*)
2. Melaksanakan keterampilan (*skill execution*)
3. Memberi dukungan (*support*)

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi instrument GPAI**

Variabel Konsep	Indikator	Sub Indikator
Untuk mengobservasi penampilan bermain pemain, Griffin, Mitchell, dan Oslin telah menciptakan suatu instrument penilaian yang bernama GPAI ( <i>Games Performance Assesment Instrument</i> ) yang terdiri dari tujuh komponen (Sucipto, 2014), namun penulis hanya menggunakan tiga komponen GPAI sebagai	Pengambilan keputusan ( <i>Decision Making</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemain berusaha untuk mengumpan bola kepada rekan yang berada di posisi yang terbaik.</li> <li>2. Melakukan serangan yang sesuai ke gawang lawan (<i>shooting</i>).</li> </ol>
	Pelaksanaan keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola mencapai target, pemain bebas melakukan <i>passing</i>, <i>dribbling</i>, dan <i>shooting</i>. Menggunakan kaki bagian manapun untuk mencetak gol.</li> </ol>
Yang Sudah dianggap mewakili yaitu :	Dukungan ( <i>Support</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemain berusaha memasukan bola ke gawang untuk membuat gol menggunakan <i>shooting</i> , berkomunikasi sesama tim ( misalkan meminta bola ).</li> <li>2. Pemaun bergerak menempati posisi yang kosong atau bebas untuk melakukan <i>shooting</i>.</li> <li>3. Pemain membantu untuk menutup ruang <i>shooting</i> ketika terdapat serangan balik dari lawan</li> </ol>

**Tabel 3.2**

### Lembar observasi penilaian GPAI

No	Nama	Membuat keputusan ( <i>Decision Making</i> )			Melaksanakan Keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )			Dukungan ( <i>Support</i> )			Jumlah
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											

Kriteria Penilaian :

Baik : 3

Cukup : 2

Kurang : 1

Format kriteria penilaian mengadopsi dari skripsi Dadi Hidayatullah yang telah disetujui oleh peneliti pertama. Sample yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 10 orang yang akan dinilai oleh tiga observer . setelah dinilai setiap aspeknya observer menjumlahkan untuk dapat dilihat total nilai keseluruhan dalam performa bermain futsal.

### 3.6 Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang meliputi: sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data:

- 1) Sumber data yang menjadi data dalam penelitian kali ini adalah pemain dari klub Garda Futsal *Academy* Sukabumi.
- 2) Jenis data yang didapat adalah hasil observasi dan dokumentasi dari proses pertandingan.

3) Teknik pengumpulan data dari hasil observasi dan dokumentasi.

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Data yang dikumpulkan pada kegiatan observasi dari pelaksanaan pertandingan memakai analisis kuantitatif karena data berupa angka dan kata-kata (narasi) menggunakan persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam pertandingan. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pertandingan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari pelaksanaan kegiatan pertandingan disesuaikan pada karakteristik. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil proses latihan secara individu. Untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan performa bermain futsal, peneliti menggunakan :

Pengelola data menggunakan deskriptif statistik dengan model persentase yang sesuai dengan pendapat Nurhasan dan Chalil (2007, hlm. 60 ) yang mengatakan bahwa keberhasilan belajar itu dapat dikategorikan.

Arti penguasaan yang anda capai :

- 1) 90%-100% = Baik Sekali
- 2) 80%-89% = Baik
- 3) 70%-79% = Cukup
- 4) <70% = Kurang