



BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam setiap melakukan penelitian diperlukan suatu metode. Penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah serta tujuan penelitian tersebut.

Metode penelitian membahas mengenai tata cara pelaksanaan penelitian. Sedangkan prosedur penelitian membahas urutan kerja penelitian dan teknik penelitian dan teknik penelitian membahas alat-alat yang digunakan dalam mengukur atau mengumpulkan data penelitian. Dengan demikian, penelitian melingkupi prosedur dan teknik penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif dengan teknik korelasional. Mengenai penelitian, Suharsimi Arikunto (2006) mengemukakan, “metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitiannya”. Secara kutipan berkaitan dengan metode deskriptif, mengutarakan, bahwa “metode deskriptif pada hakikatnya adalah mencari teori, bukan menguji teori. Metode ini menitikberatkan pada observasi dan suasana ilmiah”.

Penggunaan metode deskriptif sesuai dengan tujuan penelitian yaitu ingin mengungkapkan tentang keterkaitan antara penguasaan bola dan kelincahan dengan kecepatan *dribbling*.

B. Populasi dan Sampel penelitian

Penelitian ini dilakukan di SSB UNI yang berlokasi di Jl. Batu raden Ciwastra Bandung. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini diperlukan sumber data, dan pada umumnya disebut populasi atau sampel penelitian. Populasi penelitian ini adalah pemain SSB UNI yang berjumlah 23 orang.

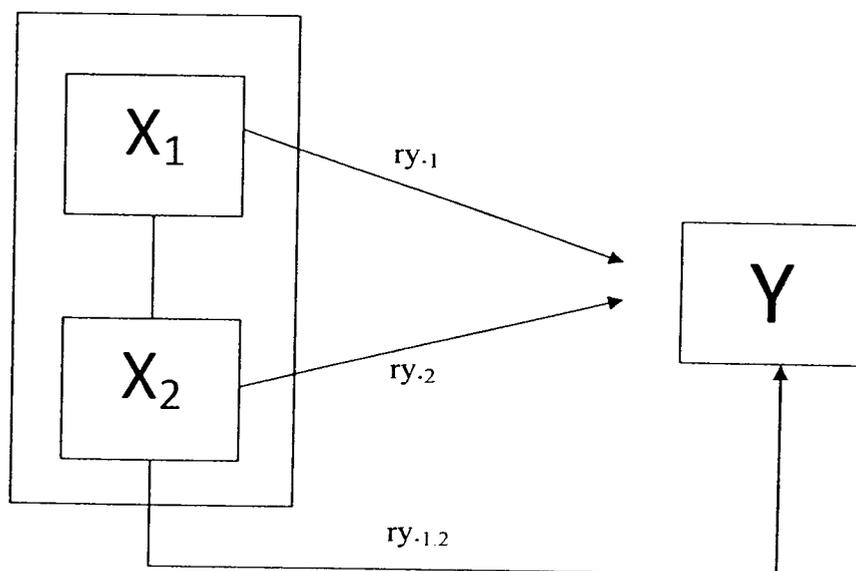
Sampel penelitian diperoleh dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, “*purposive sampling* yaitu pengambilan sampel berdasarkan keperluan penelitian.

peneliti menggunakan sampel dengan cara *purposive sampling* atau sampel bertujuan yaitu didasarkan atas adanya tujuan tertentu didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi
1. Laki – laki 2. Menguasai teknik tersebut 3. Biaya 4. Waktu.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mengambil sampel penelitian adalah pemain SSB UNI Bandung yang memiliki kualitas teknik *dribbling* yang baik sebanyak 10 orang.

C. Desain dan Langkah-langkah Penelitian

Desain penelitian merupakan suatu rancangan penelitian yang diperlukan. Adapun untuk memberikan kelancaran dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menyusun desain seperti yang tertera di bawah ini.



Gambar 3.1
Desain Penelitian

Sumber : Sugiyono (2010:68)

Keterangan :

X_1 : Penguasaan bola

X_2 : Kelincahan

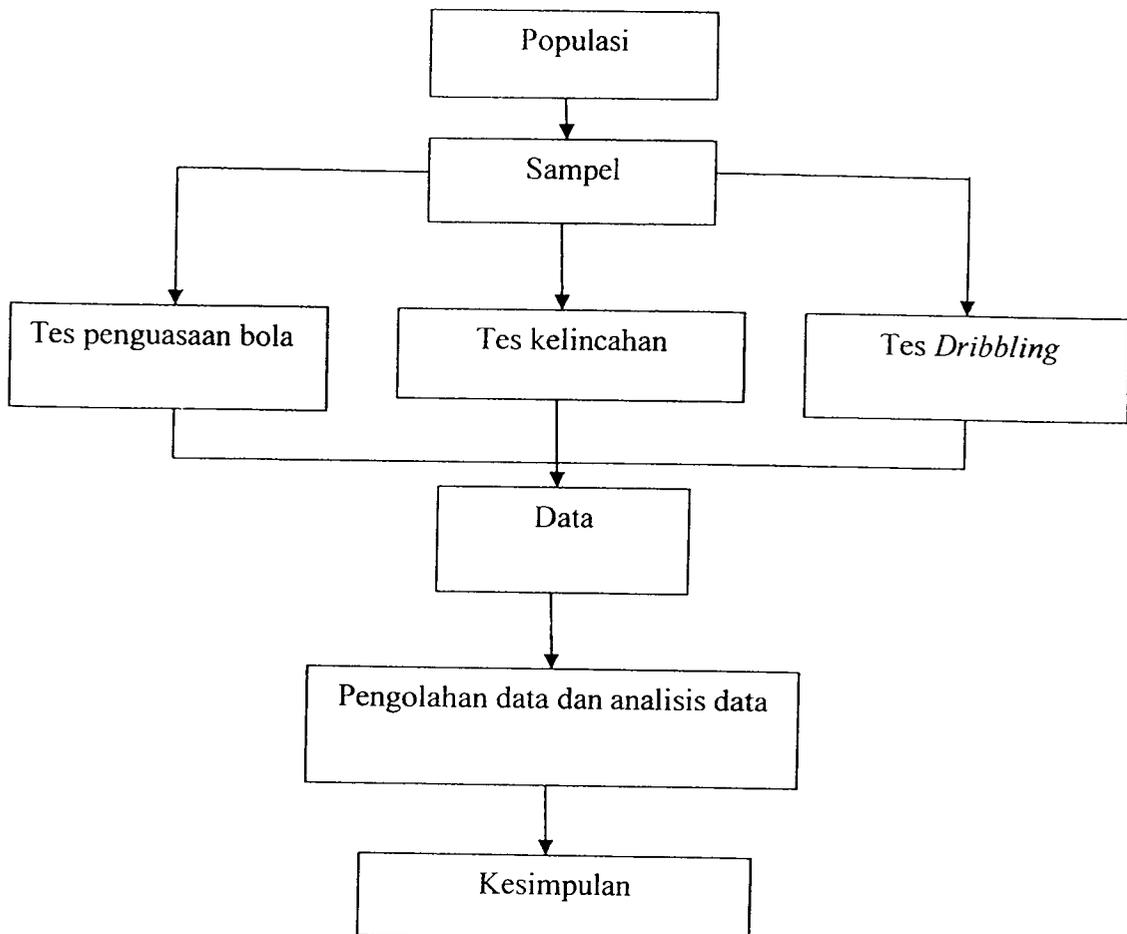
Y : Kecepatan *dribbling*

ry_{-1} : Hubungan penguasaan bola terhadap kecepatan *dribbling*

ry_{-2} : Hubungan kelincahan terhadap kecepatan *dribbling*

$ry_{-1.2}$: Hubungan penguasaan bola dan kelincahan dengan kecepatan *dribbling*

Adapun langkah-langkah dalam penelitian adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2
Langkah-langkah penelitian
 Sumber : Arikunto (2006 : 13)

Dari langkah-langkah di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut : langkah pertama adalah menetapkan populasi, kemudian memilih sampel yang akan dijadikan dalam penelitian ini. Setelah memperoleh sampel langkah berikutnya adalah melakukan tes dan pengukuran terhadap sampel yang telah dipilih. Tes dan pengukuran yang dilakukan adalah pengukuran penguasaan bola, kelincahan sebagai variabel bebas, sedangkan variabel terikatnya adalah tes kecepatan

dribbling. Setelah diperoleh data, langkah berikutnya adalah mengolah dan menganalisis data. Dari hasil pengolahan dan analisis data maka dapat diketahui koefisien korelasi dan besarnya hubungan antara penguasaan bola dan kelincahan terhadap kecepatan *dribbling* dalam permainan sepakbola.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik tes dan pengukuran. Dalam kegiatan pengumpulan data ini dibagi menjadi 2 tahap yaitu:

1. Tahap persiapan

Sebelum data diperoleh, terlebih dahulu mempersiapkan faktor-faktor yang menunjang untuk memperoleh data, sebelum memperoleh sampel penulis mengadakan observasi dan meminta informasi dari pelatih mengenai jumlah pemain SSB UNI Bandung yang akan diteliti dan fasilitas yang ada. Setelah mendapat informasi dan melakukan observasi kemudian penulis konsultasi ke dosen pembimbing dan meminta surat pengantar untuk ijin penelitian yang ditujukan kepada Pelatih SSB UNI Bandung dan diijinkan mengadakan penelitian.

2. Tempat penelitian

Tempat tes dan pengukuran adalah di lapangan sepakbola POR UNI Batu raden Ciwastra Bandung.

3. Objek penelitian

Sebagai objek penelitian adalah pemain sepakbola SSB UNI Bandung.

4. Waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 18 november 2013, dari pukul 16.00 s.d 17.30 WIB.

5. Persiapan alat dan perlengkapan

Alat-alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) *Stop watch*, 2) Meteran, 3) Bola, 4) Cone 5) Kapur penanda, 6) Formulir data dan alat tulis

E. Instrumen Penelitian

Agar penelitian lebih kongkret, maka perlu ada data. Data tersebut dipeoleh melalui tes dan pengukuran. Berkaitan dengan penelitian ini, instrument penelitian yang digunakan adalah penguasaan bola, kelincahan dan tes kecepatan *dribbling*.

Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tes *Juggling*

Tes kemampuan *juggling* dikembangkan oleh pemain sepak bola terkenal Bobby Charlton yang dikutip oleh Danny Mielke (2007:17). Tujuan tes adalah menjaga bola tetap di udara selama satu menit.

Validitas : 0,755

Reabilitas : 0,55

Alat yang akan digunakan dalam tes ini :

1. *Stop watch*
2. Peluit
3. Bola
4. Alat tulis
5. Blangko penilaian

Pelaksanaan

Testee melakukan gerakan *juggling* kaki selama satu menit tanpa bola jatuh ke tanah.

Skor

Nilai diberikan berdasarkan lamanya waktu dalam satu menit *testee* dapat mempertahankan bola tetap di udara.

2. Tes Kelincahan (*Shuttle Run* 6 x 10 meter) Nurhasan (2007 : 193), dengan kriteria sebagai berikut :

Validitas : 0.82

Reabilitas : 0,93

Tujuan : Untuk mengukur kelincahan dan koordinasi

Alat dan perlengkapan :

1. *Stopwatch*
2. Formulir dan alat tulis
3. Lintasan yang harus lurus dan datar dengan jarak 10 meter antara garis start dan finish. Pada kedua ujungnya dibatasi oleh garis lurus dan kedua ujung lintasan dibuat setengah lingkaran dan jari- jari 10 m untuk tempat balok-balok kayu.

Pelaksanaan Tes :

1. Star dilakukan dengan start berdiri
2. Pada aba-aba “bersedia” orang coba berdiri dengan salah satu ujung kakinya sedekat mungkin dengan garis start.
3. Pada aba-aba “ya” orang segera berlari menuju garis batas untuk mengambil dan memindahkan balok kedua setengah lingkaran yang berda di tempat garis start.

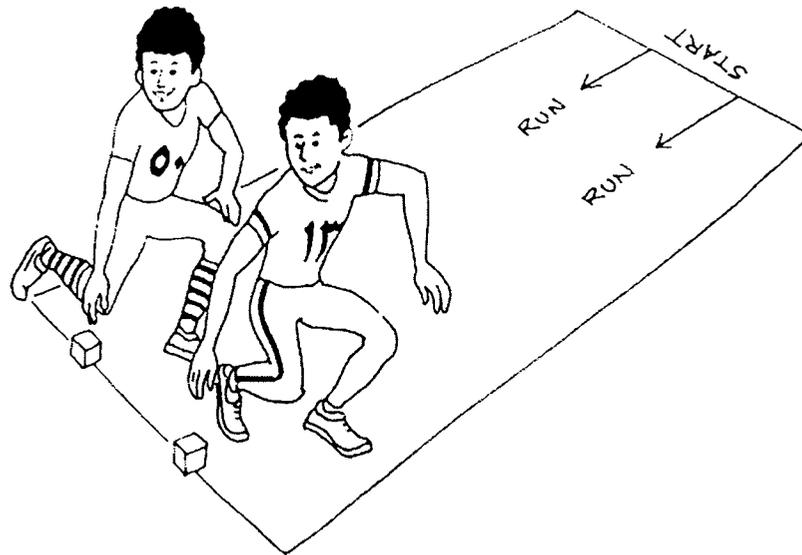
Skor :

1. Hasil yang dicatat adalah waktu yang dicapai sample setelah menempuh jarak 6 x 10 meter.
2. Waktu yang dicapai dihitung sampai persepuluh detik.

Tes harus diulang apabila:

- (a). Balok tidak diletakkan tetapi dilemparkan.
- (b). Balok keluar dari dalam setengah lingkaran.

Untuk lebih jelas lihat gambar berikut :



Gambar 3.3
Diagram Tes Kelincahan
(sumber : Topendsport.com)

3. Tes *Dribbling* (Nurhasan, 2007:212) dengan kriteria sebagai berikut :

Validitas : 0,857

Realibilitas : 0,83

Tujuan untuk : Mengukur keterampilan, kelincahan, dan kecepatan kaki dalam memainkan bola

Alat yang digunakan :

1. Bola
2. Stop watch
3. 6 buah rintangan (*cone*)
4. Kapur
5. Formulir dan alat tulis

Pelaksanaan tes :

1. Pada aba-aba “siap”, *testee* berdiri dibelakang garis star dengan bola dalam penguasaan kakinya
2. Pada aba-aba “ya”, *testee* mulai *dribbling* kearah kiri melewati rintangan pertama dan berikutnya menuju rintangan berikutnya sesuai dengan arah panah yang telah ditetapkan sampai ia melewati garis finis
3. Salah arah dalam *dribbling*, ia harus memperbaikinya tanpa menggunakan anggota badan selain kaki dimana melakukan kesalahan dan selama itu pula stop watch tetap jalan
4. *Dribbling* dilakukan oleh kaki kanan dan kiri bergantian, atau minimal salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan.

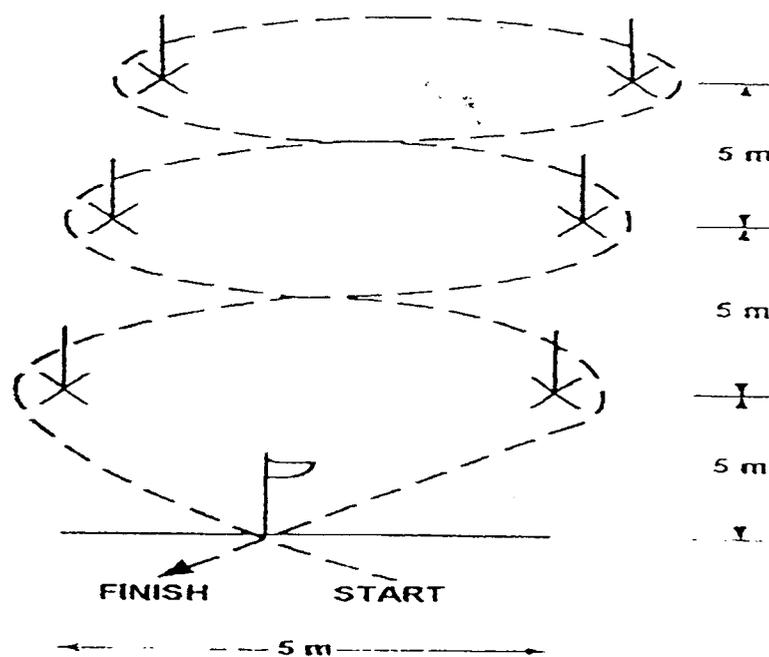
Tes dinyatakan ulang apabila :

1. *Testee dribbling* hanya dengan menggunakan satu kaki saja.
2. *Testee dribble* tidak sesuai dengan arah panah.
3. *Testee* menggunakan anggota badan selain kaki pada saat *dribbling*.

Skor :

1. Waktu yang ditempuh oleh *testee* dari aba-aba “ya” sampai melewati garis finish.
2. Waktu yang dicapai dihitung sampai persepuluh detik.

Untuk lebih jelas lihat gambar berikut :



Gambar 3.4
Diagram Tes Dribbling
 (sumber : Nurhasan, 2007:212)

F. Prosedur Pengolahan Data

Data yang diperoleh dari hasil tes dan pengukuran merupakan data mentah, sehingga perlu pengolahan data, dan dapat dianalisa sehingga menghasilkan suatu makna atau kesimpulan yang yang dapat menjelaskan tentang hasil dari penelitian yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

Langkah-langkah yang penulis gunakan dalam pengolahan data ini sebagai berikut:

1. Menghitung rata-rata dari hasil data mentah setiap variabel. rumus untuk menghitung rata-rata adalah:

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

Arti unsur-unsur:

\bar{X} : Nilai rata-rata yang dicari
 $\sum \bar{X}$: Jumlah nilai yang dipeoleh oleh seluruh sampel
 n : Banyaknya sampel

2. Menghitung simpangan baku dari semua variabel. Rumus yang digunakan adalah:

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

S : Simpangan baku
 X : Nilai yang didapat
 \bar{X} : Nilai rata-rata
 n : Banyaknya sampel

3. menghitung t-skor keterampilan dribbling digunakan pendekatan statistik dengan rumus sebagai berikut:

$$T \text{ -- skor} = 50 + 10 \left(\frac{x - \bar{x}}{s} \right) \quad \text{atau}$$

$$= 50 + 10 \left(\frac{\bar{x} - x}{s} \right) \quad (\text{untuk waktu})$$

Arti unsur-unsur tersebut diatas adalah:

T-skor	: Skor standar yang dicari
X	: Skor yang diperoleh seseorang/peristiwa
\bar{X}	: Nilai rata-rata
S	: Simpangan baku

4. Menguji normalitas distribusi data dengan menggunakan pendekatan uji lliefors.

Uji ini dinamakan uji normalitas distribusi dengan pendekatan non parametrik. hal ini dilakukan andaikata kelompok sampel yang digunakan dalam sebuah penelitian itu diasumsikan sebagai kelompok kecil. Dalam uji ini tidak diperlukan parameter-parameter tertentu, oleh karena itu dikenal dengan pendekatan uji normalitas distribusi non parametrik.

Adapun langkah-langkah pengujian yang dilakukan menurut Nurhasan (2007:105) adalah sebagai berikut :

- Menyusun data hasil pengamatan, yang dimulai dari pengamatan yang paling kecil sampai nilai pengamatan yang paling besar.
- Untuk semua nilai pengamatan dijadikan angka baku Z dengan pendekatan Z-skor yaitu:

$$Z = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

- Untuk tiap baku angka tersebut dengan bantuan tabel distribusi normal baku (tabel distribusi Z). Kemudian hitung peluang dari masing-masing nilai Z (F_{z_i}) dengan ketentuan : jika Z negatif, maka dalam menentukan F_{z_i} -nya adalah 0,5 - luas daerah distribusi Z.
- Menentukan proporsi masing-masing nilai Z (S_{z_i}) dengan cara melihat kedudukan nilai Z pada nomor urut sampel yang kemudian dibagi dengan banyaknya sampel.
- Hitung selisih antara $F_{(z_i)} - S_{(z_i)}$ dan tentukan harga mutlaknya.

- f. Ambil harga mutlak yang paling besar diantara harga mutlak dari seluruh sampel yang ada dan berilah simbol L_0 . Dengan bantuan tabel nilai kritis L untuk uji liliefors, maka tentukan nilai L . Untuk menolak atau menerima hipotesis, kita bandingkan L_0 dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar untuk taraf nyata yang dipilih. Kriterianya adalah: tolak H_0 jika L_0 yang diperoleh dan data pengamatan melebihi L (H_0 jika $L_0 > L_1 =$ tidak normal), dalam hal lainnya hipotesis diterima (H_0 jika $L_0 \leq L_1 =$ normal).

5. Menghitung uji koefisien korelasi dengan rumus pearson product moment:

$$r_{xy} = \frac{\sum x_1 x_1}{\sqrt{(\sum x_1)^2 (\sum y_1)^2}}$$

Keterangan :

- r_{xy} : korelasi antara variabel (x) dan variabel (y)
 x_1 : perbedaan antara tiap skor dengan nilai rata-rata dari variabel (x)
 y_1 : perbedaan antara tiap skor dengan nilai rata-rata dari variabel (y)

6. Menguji signifikansi korelasi dengan rumus :

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

Keterangan :

- t : nilai t hitung yang dicari
 r : koefisien korelasi yang dicari
 n : banyaknya sampel

7. Menghitung korelasi ganda. Penghitungan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hubungan multi variabel dalam penelitian ini. Rumusnya adalah:

$$R_{y.x_1x_2} = \sqrt{\frac{r^2_{yx_1} + r^2_{yx_2} - 2r_{yx_1} \cdot r_{yx_2} \cdot r_{x_1x_2}}{1 - r^2_{x_1x_2}}}$$

Keterangan :

$R_{y.x_1x_2}$: koefisien korelasi ganda yang dicari
 R_{yx_1} : koefisien korelasi antara Y dan x_1 yang dikuadratkan
 R_{yx_2} : koefisien korelasi antara Y dan x_2 yang dikuadratkan
 $R_{x_1x_2}$: koefisien korelasi antara x_1 dan x_2

8. Menguji signifikan koefisien korelasi. Perhitungan ini dilakukan untuk untuk mengetahui sejauh mana korelasi variabel-variabel dengan kecepatan dribbling. rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

F : nilai signifikan ganda
 K : jumlah variabel bebas
 R : korelasi ganda antara X_1 dan X_2
 n : jumlah sampel

9. Langkah terakhir adalah mencari seberapa besar persentase dukungan atau kontribusi dari tiap-tiap variabel bebas terhadap variabel terikat, maka digunakan rumus determinan sebagai berikut:

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

Keterangan :

D : persentase dukungan
 r^2 : kuadrat dari korelasi