

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui perbedaan motivasi belajar dalam permainan bolabasket antara model pembelajaran pendekatan taktis dengan pendekatan tradisional
2. Mengetahui perbedaan keterampilan teknik dasar siswa dalam permainan bolabasket antara model pembelajaran pendekatan taktis dengan pendekatan tradisional
3. Mengetahui perbedaan dalam keterampilan bermain dalam permainan bolabasket antara model pembelajaran pendekatan taktis dengan pendekatan tradisional

B. Tempat dan Waktu penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 15 Kota Bandung.

2. Waktu Penelitian

Waktu untuk pemberian perlakuan selama penelitian adalah lima bulan atau selama satu semester yang dilaksanakan pada bulan Januari – Mei 2011. Waktu pembelajaran 1 kali pertemuan setiap minggu untuk satu kelompok perlakuan. Lama waktu penelitian selama 2 jam pelajaran yang setiap jam pelajaran adalah 45 menit. Jumlah minggu efektif dalam semester 2, tahun

ajaran 2010/2011 yaitu sebanyak 14 minggu. Hal ini disesuaikan dengan konsep yang tertera dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) tahun 2004, sehingga perlakuan diberikan sebanyak 14 kali pertemuan, 2 kali pertemuan untuk *pre-test* dan *post test*.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimental yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau treatment. Mengenai metode eksperimen ini Arikunto (2002:4) berpendapat bahwa :

”Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab-akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminir atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu”

Mengenai metode penelitian, Sugiyono (2009:2) menjelaskan bahwa “...pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan dan tingkat kelamiahannya (*Natural Setting*) obyek yang diteliti”. Metode yang penulis gunakan adalah metode penelitian gabungan yang menggunakan metode penelitian kualitatif dan metode penelitian kuantitatif.

Mengenai metode penelitian Kuantitatif Sugiyono (2009:31) menjelaskan “Metode ini disebut kuantitatif karena data penelitian berupa

angka-angka dan analisis menggunakan statistik”. Sedangkan mengenai metode penelitian Kualitatif, Sudjana (2009:64) menjelaskan bahwa, “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang”. lebih lanjut lagi, Arikunto (2007:39) menjelaskan bahwa “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan”.

D. Populasi dan Sampel

Untuk memperoleh data dalam suatu penelitian, maka diperlukan suatu sumber data yang disebut populasi. Pengertian populasi menurut Sudjana (2009:6) adalah : “Populasi adalah totalitas yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif maupun kualitatif daripada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya”

Kemudian tentang hal yang sama Asyari (1983:69) menjelaskan, “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian, mungkin berupa manusia, gejala, benda-benda, pola sikap, tingkah laku dan sebagainya yang menjadi objek penelitian”. Mengenai hal yang sama, Sugiyono (2009:215) menjelaskan “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Sedangkan pengertian sampel menurut Surakhmad (1993:3) yaitu :
“Sampel adalah penarikan sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi”. Lebih lanjut lagi Sugiyono (2009:81) berpendapat :

“Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu”.

Berdasarkan penjelasan kedua kutipan diatas, maka penulis simpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan jumlah dari sumber data yang dijadikan penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang dapat mewakili seluruh populasi.

Untuk penelitian ini, karena objek yang diteliti siswa SMA Negeri 15 Bandung yang jumlahnya sangat banyak, maka sampel yang diambil 40 siswa per kelompok . Sebagaimana yang dijelaskan oleh Arikunto (1992:107) berikut :

“Untuk sekedar ancer-ancer maka jika subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 20-25% atau lebih tergantung setidak-tidaknya dari kemampuan peneliti dari segi waktu, tenaga, dan data”

Berdasarkan pada penjelasan tersebut, maka jumlah sampel dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 80 siswa. Teknik pengambilan sampelnya adalah acak atau random sampling. Sugiono (2009:82) menjelaskan bahwa “Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari

populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu”.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini diperlukan adanya alat ukur untuk mengetahui kekurangan-kekurangan atau kemajuan-kemajuan yang telah dicapai. Nurhasan (1999:2) mengemukakan bahwa : “Dalam proses pengukuran membutuhkan alat ukur”. Dengan alat ukur ini akan mendapatkan data yang merupakan hasil pengukuran.

Adapun instrumen yang digunakan penulis untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Motivasi

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas hasil penelitian, yaitu kualitas instrument penelitian, dan kualitas pengumpulan data. Setiap penelitian sudah tentu menggunakan instrumen penelitian adalah peneliti itu sendiri. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2009:222):

“Oleh karena itu peneliti sebagai instrument atau alat penelitian harus divalidasi seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya turun ke lapangan. Validasi terhadap peneliti sebagai validasi terhadap pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki obyek penelitian, baik secara akademik maupun logistiknya”

Selanjutnya mengenai penjelasan peneliti sebagai instrument penelitian, Nasution dikutip dari (Sugiyono:223) menyatakan:

“Dalam penelitian kualitatif, tidak ada pilihan lain daripada menjadikan manusia sebagai instrumen penelitian utama. Alasannya ialah bahwa, segala sesuatunya belum mempunyai bentuk yang pasti. Masalah, fokus penelitian, prosedur penelitian, hipotesis yang digunakan, bahkan hasil yang diharapkan, itu semuanya tidak dapat ditentukan secara pasti dan jelas

sebelumnya. Segala sesuatu masih perlu dikembangkan sepanjang penelitian itu dalam keadaan yang serba tidak pasti dan tidak jelas itu, tidak ada pilihan lain dan hanya peneliti itu sendiri sebagai alat satu-satunya yang dapat mencapainya”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat difahami bahwa, dalam penelitian kualitatif pada awalnya dimana permasalahan belum jelas dan pasti, maka yang menjadi instrumen adalah peneliti sendiri.

Sehingga dalam penelitian ini penulis menggunakan angket sebagai alat pengumpul data dengan beberapa alasan sebagai berikut :

- a) Angket dapat dipergunakan untuk memperoleh data dari jumlah responden besar yang dijadikan sampel.
- b) Angket merupakan alat pengumpul data yang relatif lebih efisien, baik ditinjau dari segi waktu, biaya maupun tenaga.
- c) Informasi atau data yang terkumpul lebih mudah.
- d) Responden dapat menjawab lebih leluasa dalam pengisian angket karena tanpa dipengaruhi oleh sesuatu yang mengikat, sehingga jawabannya sesuai dengan apa yang diharapkan.

Instrument pengukuran motivasi yang dipergunakan dalam penelitian ini menggunakan instrument penelitian dari Hidayat, dkk (2010) dalam mengukur tingkat partisipasi olahraga siswa Sekolah Dasar dalam kelas pendidikan jasmani. Struktur skala motivasi olahraga yang dikembangkan oleh Marten dan Weiber (2002) dalam jurnal pendidikan jasmani dan olahraga (2010:107), skala ini dibangun oleh tiga dimensi konstruk motivasi yaitu motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik dan amotivasi. Ketiga dimensi dielaborasi

menjadi tujuh indikator, yaitu *external regulation*, *introjections regulation*, *identified regulation*, *intrinsic motivation to know*, *intrinsic motivation toward*, *intrinsic motivation to experience stimulation*, dan *amotivation*. Yang berdasarkan hasil analisis reliabilitas konsistensi internal diperoleh skor *Alpha Cronbah* terentang dari 0,66 sampai 0,81 dengan rerata 0,74. Berikut kisi-kisi soal angket pada penelitian ini.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Angket

| No | Dimensi | Indikator | No. Soal |
|----|--------------------|---|------------|
| 1 | Motivasi Intrinsik | <i>Intrinsik Motivation to Know</i> | 1,8,15,22 |
| | | <i>Intrinsic Motivation Toward</i> | 3,10,17,24 |
| | | <i>Intrinsic Motivation to Experience Stimulation</i> | 2,9,16,23 |
| 2 | Motivasi Ektrinsik | <i>External Regulation</i> | 6,13,20,27 |
| | | <i>Introjection Regulation</i> | 5,12,19,26 |
| | | <i>Identified regulation</i> | 4,11,18,25 |
| 3 | Amotivation | <i>Amotivation</i> | 7,14,21,28 |

Sumber : Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga oleh Yusup, dkk (2010)

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup. Maksudnya adalah angket tersebut telah tersusun atas pertanyaan atau pernyataan yang tegas, teratur, konkrit, lengkap dan tidak menuntut jawaban, hanya sesuai dengan alternatif jawaban.

2. Keterampilan Bermain

Penilaian keterampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) dalam tulisan Hoedaya (2001:112) telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*. Untuk selanjutnya, GPAI yang diterjemahkan ke dalam

bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan sewaktu permainan berlangsung.

Aspek-aspek yang diobservasi dalam IPPB termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari IPPB adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan saat itu. Adapun format data penilaian seperti dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.2
Pengamatan Penampilan Bermain Bolabasket

| Tanggal :..... | | IPPB Bolabasket | | | | Kelompok:..... | |
|--|------|--|----|---------------------------|----|---------------------|----|
| Komponen Penampilan Bermain | | | | Kriteria | | | |
| 1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>) | | <ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha mengoper ke teman yang beridiri bebas | | | | | |
| 2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>) | | <ul style="list-style-type: none"> • Operan terkendali • Bola operan mengenai sasaran | | | | | |
| 3. Memberikan dukungan (<i>Support</i>) | | <ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola | | | | | |
| No | Nama | Keputusan yang diambil | | Melaksanakan Keterampilan | | Memberikan dukungan | |
| | | T | TT | E | TE | T | TT |
| 1 | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | |
| dst | | | | | | | |

Keterangan : T = Tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien

(Sumber : Pendekatan keterampilan taktis dalam pembelajaran Bolabasket oleh Danu Hoedaya, 2001)

Berikut gambaran mengenai rumus penghitungan kualitas penampilan untuk lima macam aspek yang dinilai.

1. Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan yang tepat + Jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah pelaksanaan keterampilan yang tidak efisien + Jumlah tindakan dalam memberikan dukungan yang tepat.
2. Standar mengambil keputusan (SMK) = Jumlah mengambil keputusan tepat : Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat
3. Standar Keterampilan (SK) = Jumlah keterampilan yang efisien : jumlah keterampilan yang tidak efisien.
4. Standar Memberikan Dukungan (SMD) = Jumlah pemberian dukungan yang tepat : Jumlah pemberian dukungan yang tidak tepat.
5. Penampilan bermain = $(SMK + SK + SMD) : 3$

Perlu diketahui bahwa angka-angka penilaian dari IPPB saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan tidak ada skor maksimum.

Menurut Hoedaya (116:2001) menjelaskan :

“Anggaplah bahwa nilai penampilan bermain yang lebih besar dari angka satu menunjukkan rata-rata penampilan bermain yang lebih tepat dan efisien. Yang patut diketengahkan dari penerapan sistem IPPB adalah kepastian bahwa disamping menilai kualitas bermainnya, siswa juga dihargai usaha-usahnya untuk berperan secara aktif di dalam permainan, hal mana bisa dilihat dari perolehan angka keterlibatannya di dalam permainan”

3. Keterampilan Teknik Dasar

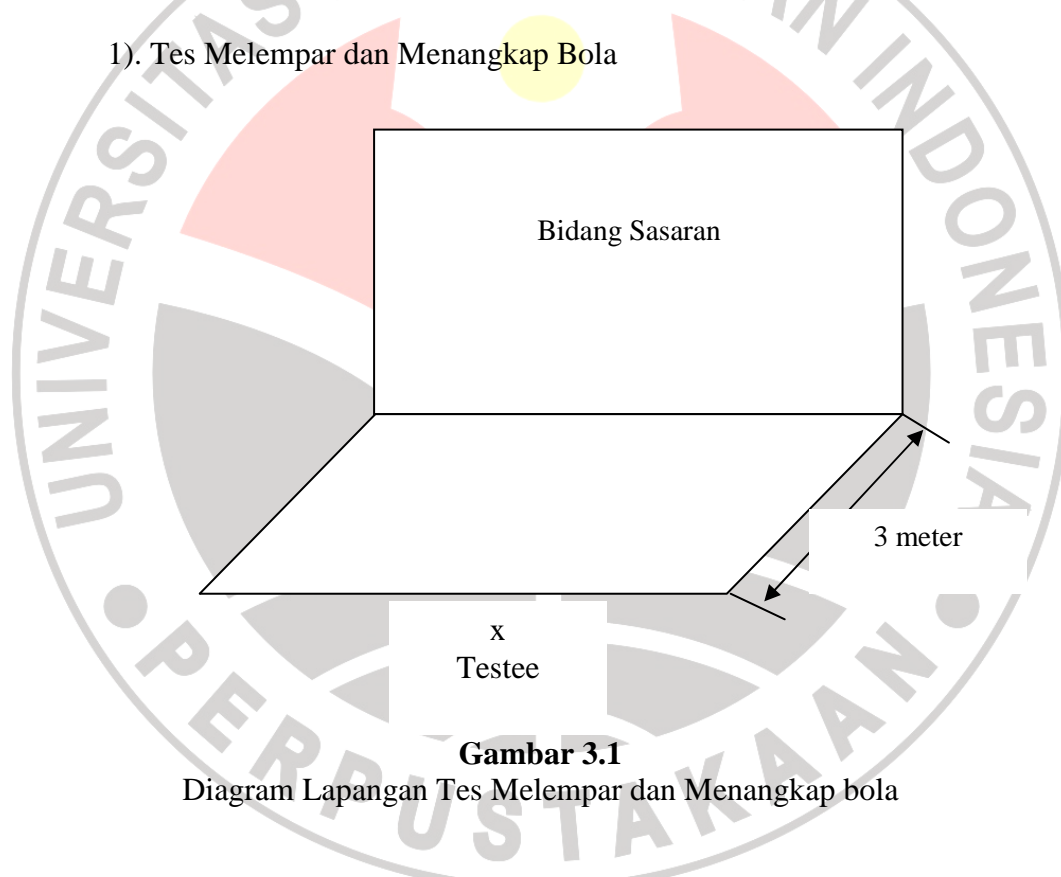
Dalam tes mengukur keterampilan penguasaan teknik-teknik dasar dalam permainan bolabasket terdiri dari tiga butir tes yaitu :

- a. Tes melempar dan menangkap bola
- b. Tes memasukkan bola ke keranjang bolabasket
- c. Tes menggiring bola.

Tes ini mempunyai r validitas sebesar 0,89 yang diperoleh dari hasil penghitungan multiple korelasi dengan metode Werry-Doelittle.

Pelaksanaan tes dan skoring dari masing-masing butir tes adalah sebagai berikut :

1). Tes Melempar dan Menangkap Bola



Gambar 3.1

Diagram Lapangan Tes Melempar dan Menangkap bola

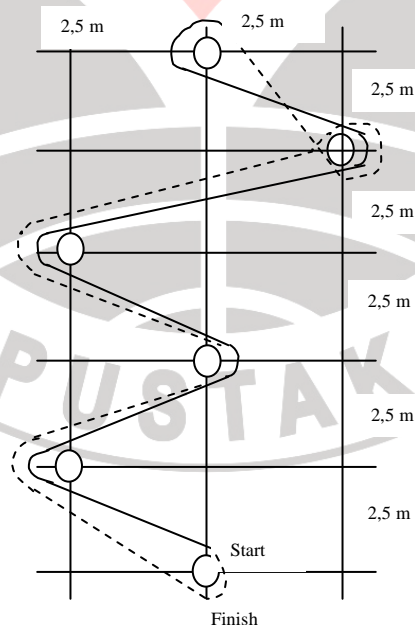
2). Tes Menembakkan Bola ke Keranjang Basket

Testee dengan memegang bola didepan dada berdiri di seberang tempat di bawah basket. Setelah aba-aba “ya”, testee berusaha memasukkan bola tersebut sebanyak mungkin ke dalam basket dalam waktu 30 detik. Sebelum masuk ke dalam basket, bola harus terlebih

dahulu menyentuh papan basket. Hanya bola sah yang masuk yang diberi skor.

3). Tes Menggiring Bola.

Sebelum melakukan tes, testee berdiri dengan bola dibelakang garis start. Setelah aba-aba “ya” testee menggiring bola melalui enam rintangan dengan rute seperti terlihat di gambar 3.2. testee diberikan waktu 30 detik untuk melewati rintangan sebanyak mungkin. Apabila setelah testee mencapai titik start kembali waktu 30 detik belum selesai, maka testee melanjutkan dribblenya dengan rute seperti semula. Skor ditentukan oleh jumlah rintangan yang mampu dilalui testee. Apabila testee melakukan salah *dribble* atau melalui rute yang salah, maka tes harus diulang.



Gambar 3.2
Route Dribbling Bolabasket

F. Desain penelitian

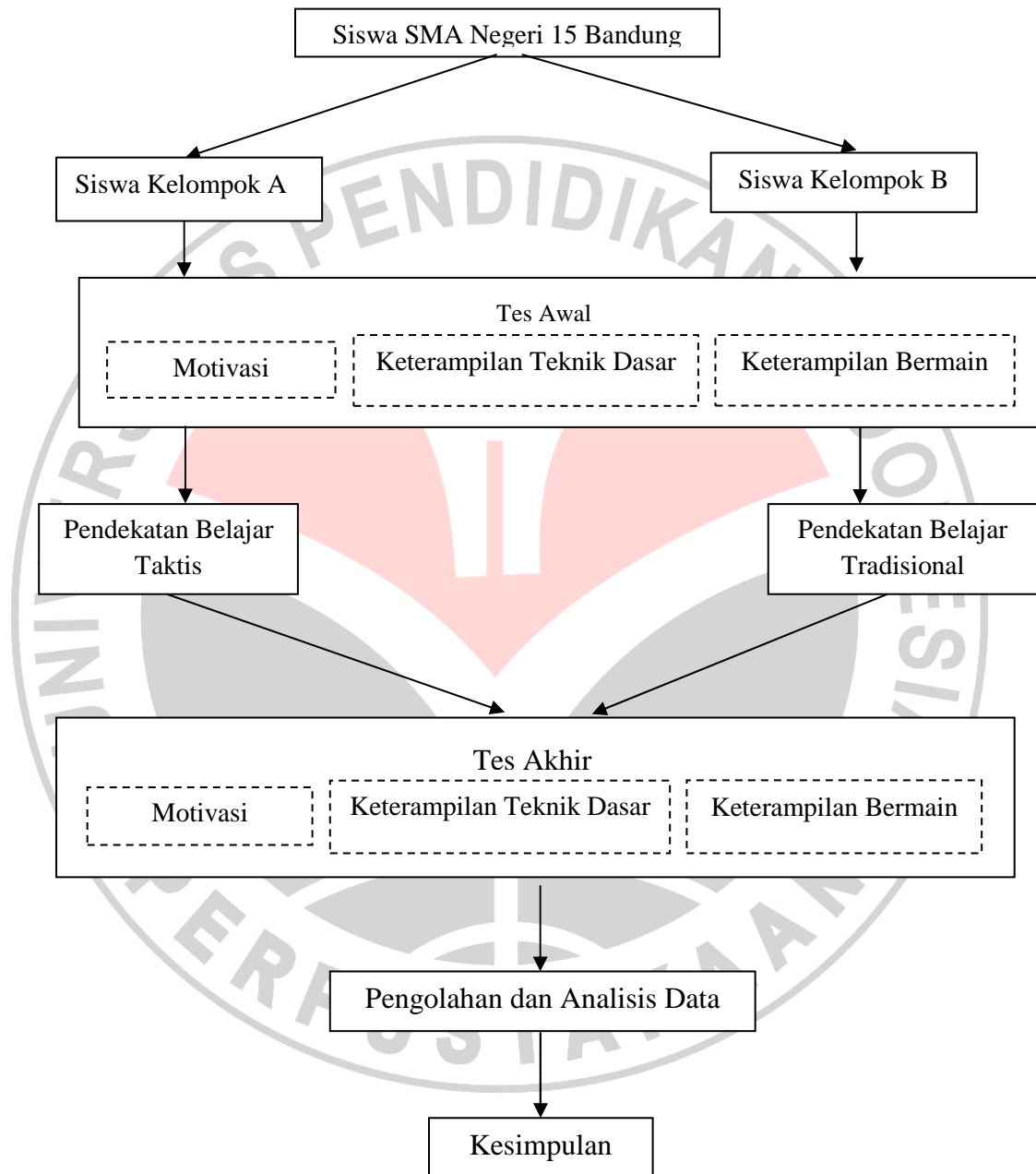
Dalam suatu penelitian dibutuhkan desain penelitian untuk dijadikan acuan dalam langkah-langkah penelitian. Mengenai desain penelitian Nasution mengatakan (2004:40) bahwa :”Desain penelitian merupakan suatu rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data sesuai dengan tujuan penelitian”. Penggunaan desain penelitian ini disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Penggunaan desain dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yakni pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Desain tersebut disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Arikunto (2002:79) menjelaskan dalam pola sebagai berikut :

Tabel. 3.3
Desain Penelitian

| Sampel | Variabel bebas | Variabel terikat |
|--------|----------------------------------|---|
| A | Pendekatan taktis (A_1) | Motivasi (X_1) Keterampilan teknik dasar (X_2) Keterampilan bermain (X_3) |
| B | Pendekatan tradisional (A_2) | Motivasi(X_1) Keterampilan teknik dasar (X_2) Keterampilan bermain (X_3) |

Adapun langkah-langkah penelitiannya penulis deskripsikan dalam gambar 3.3 berikut :



Gambar. 3.3
Langkah-langkah Penelitian

G. Teknik Pengumpulan Data

Setiap penelitian sudah tentu menggunakan instrument atau alat untuk mengumpulkan data. Mengenai hal ini Arikunto (2007:100) menjelaskan “Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data”. Dalam pengumpulan data, instrument atau alat pengumpulan data yang digunakan harus sesuai dengan data yang akan kita cari. Lebih lanjut lagi Arikunto (2007:101) menjelaskan “Instrument pengumpul data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”.

Agar penelitian menjadi lebih konkrit, maka perlu ada data. Data tersebut diperoleh pada awal eksperimen sebagai data awal dan pada akhir eksperimen sebagai data akhir. Tujuannya agar dapat mengetahui pengaruh hasil perlakuan yang merupakan tujuan akhir dari eksperimen. Dalam pengumpulan data untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan setelah diberikan perlakuan dilakukan beberapa tes diantaranya :

1. Tes motivasi dengan menggunakan angket,
2. Keterampilan bermain bolabasket berupa mengobservasi permainan bolabasket siswa.
3. Tes keterampilan teknik dasar bolabasket berupa tes lempar tangkap bola, tes memasukkan bola ke basket, dan tes dribbling.

Adapun tata cara pelaksanaan tes keterampilan bolabasket tersebut dijelaskan, yaitu sebagai berikut :

1) Tes lempar tangkap bola

- a. Tujuan : mengukur kemampuan lempar tangkap bola
- b. Alat / perlengkapan : lapangan basket, bola, dinding, stop watch
- c. Pelaksanaan : Siswa (testee) dengan bolabasket di tangan berdiri di belakang garis yang jauhnya 3 meter dari tembok. Setelah aba-aba “ya”, testee berusaha melempar bola dalam waktu 30 detik. Selama melakukan tes, testee tidak boleh menginjak atau melewati garis. Apabila pada waktu melakukan lemparan salah satu atau kedua kaki testee menginjak atau melewati garis, maka lemparan tersebut dianggap tidak sah dan tidak diberi angka. Lemparan dihitung sejak bola lepas dari kedua tangan.
- d. Penyekoran : banyaknya lempar tangkap bola dalam 30 detik dicatat sebagai data testee.

2) Tes memasukkan bola ke keranjang

- a. Tujuan : mengukur kemampuan shooting
- b. Alat/perlengkapan : lapangan basket, bola, ring basket, stop watch
- c. Pelaksanaan : Testee dengan memegang bola didepan dada berdiri di seberang tempat di bawah basket. Setelah aba-aba “ya”, testee berusaha memasukkan bola tersebut sebanyak mungkin ke dalam basket dalam waktu 30 detik. Sebelum masuk ke dalam basket, bola harus terlebih dahulu menyentuh papan basket. Hanya bola sah yang masuk yang diberi skor.

d. Penyeoran: banyaknya bola yang masuk ke dalam ring basket selama 30 detik dicatat sebagai data testee.

3) Tes menggiring bola

a. Tujuan : mengukur kemampuan menggiring bola

b. Alat/perlengkapan : lapangan basket, bola, corong, stop watch

c. Pelaksanaan : Sebelum melakukan tes, testee berdiri dengan bola di belakang garis start. Setelah aba-aba “ya”, testee menggiring bola melalui enam rintangan dengan rute seperti terlihat pada gambar 3.2 testee diberikan waktu 30 detik untuk melewati rintangan sebanyak mungkin. Apabila setelah testee mencapai titik Start kembali sebelum waktu 30 detik selesai, maka testee melanjutkan dribblenya dengan rute seperti semula. Skor ditentukan oleh jumlah rintangan yang mampu dilalui testee. Apabila testee melakukan salah dribble atau melalui rute yang salah, maka tes harus diulang.

d. Penyeoran : Skor ditentukan oleh jumlah rintangan yang mampu dilalui testee selama 30 detik dicatat sebagai data testee.

H. Prosedur Pengolahan dan Analisis Data

Setelah melalui proses pengamatan, maka langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data untuk diolah dan dianalisis supaya memberikan informasi yang bermakna sesuai dengan tujuan penelitian. Pengumpulan, pengolahan dan penganalisisan data dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran tentang

pengaruh pendekatan belajar taktis dan tradisional terhadap motivasi, keterampilan teknik dasar bolabasket dan keterampilan bermain bolabasket.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan uji normalitas Chi Kuadrat dalam uji normalitas data dan menggunakan program SPSS untuk uji homogenitas dan uji signifikansi sebagai berikut:

1. Uji normalitas data dengan menggunakan uji normalitas Chi Kuadrat

$$\Sigma \chi^2 = \frac{f_t - fe^2}{fe}$$

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan analisis dengan program SPSS melalui Box's M Test untuk menghitung homogenitas seluruh variabel terikat. Dan Levene's Test untuk menghitung homogenitas masing-masing variabel terikat.

3. Uji signifikansi

Uji signifikansi menggunakan Analisis Multivariat dengan program SPSS. Persyaratan analisis multivariat menurut Hidayat (2011) yaitu 'Jika dalam variabel independen (variabel bebas) ada kategori dan variabel dependen (variabel bebas) lebih dari satu, sehingga dalam analisis datanya menggunakan analisis multivariat'. Karena penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas dan terdapat dua kategori (Pendekatan Taktis dan Pendekatan Tradisional), dan tiga variabel terikatnya lebih dari satu (Motivasi, Keterampilan Bermain dan Keterampilan Teknik Dasar Bolabasket). Sehingga dalam pengolahan datanya memenuhi syarat untuk menggunakan analisis multivariat.