

## BAB III

### PROSEDUR PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Sebagai penunjang untuk mempermudah penulis dalam mengambil langkah-langkah dalam penelitian, penulis menggunakan suatu metode. Metode adalah langkah-langkah yang diambil untuk mempermudah penelitian. Setiap penelitian terlebih dahulu harus menentukan metode apa yang akan digunakan dalam penelitian tersebut, hal ini perlu dilakukan karena metode merupakan cara yang akan menentukan berhasil atau tidaknya tujuan yang akan dicapai. Hal ini diperkuat oleh pendapat ahli yaitu Surakhmand (1998: 181) menjelaskan tentang metode, yaitu:

Metode merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya untuk menguji serangkaian hipotesa, dengan mempergunakan teknik dan alat-alat tertentu. Cara utama itu dipergunakan setelah penyelidik memperhitungkan kewajarannya ditinjau dari tujuan penyelidikan serta dari situasi penyelidikan.

Sementara itu, Sudjana (2005: 52) mengungkapkan bahwa: “metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi.” Karena kegiatan tersebut dilakukan setiap melaksanakan penelitian, maka beberapa ahli menyebutnya sebagai tradisi penelitian (*research traditions*).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian berkaitan dengan prosedur, alat, serta desain penelitian yang digunakan, sehingga

dihasilkan penelitian yang benar-benar ilmiah atas permasalahan-permasalahan 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. Di samping itu penulis ingin mengetahui pengaruh variable bebas terhadap variabel terikat yang diselidiki atau diamati mengenai metode eksperimen ini Arikunto (2002: 4) berpendapat bahwa:

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

Untuk penelitian ada dua variabel yang harus menjadi perhatian peneliti. Hal ini seperti dijelaskan Sudjana (1989: 19) adalah sebagai berikut:

Dalam eksperimen ada dua variabel yang menjadi perhatian utama yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas sengaja dimanipulasi oleh peneliti, sedangkan variabel yang diamati atau diukur sebagai variabel akibat dari manipulasi dari variabel bebas disebut variabel terikat.

Untuk melihat keberhasilan dari variabel bebas perlu adanya kelompok kontrol sebagai pembanding. Dalam hal ini Faisal (1982: 80) menjelaskan sebagai berikut:

Suatu eksperimen mengandung upaya untuk membandingkan mengenai akibat suatu treatment tertentu dengan treatment lainnya yang berbeda, atau dengan tanpa treatment. Biasanya disebut suatu kelompok eksperimen dan suatu kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tadi, sedapat mungkin sama atau mendekati sama cirri-cirinya.

Mengacu pada uraian tersebut, maka dalam penelitian ini terdapat variabel-variabel yang terlibat, yakni:

1. Pembelajaran bolabasket dengan menggunakan media audio visual;
2. Pembelajaran bolabasket konvensional;
3. Penampilan keterampilan *shooting* permainan bolabasket.

Pembelajaran bolabasket dengan menggunakan media audio visual merupakan kelompok eksperimen, sedangkan pembelajaran bolabasket konvensional sebagai kelompok kontrol. Disisi lain pembelajaran bolabasket yang menggunakan media audio visual dan pembelajaran bolabasket yang konvensional merupakan variabel bebas, sedangkan tes penampilan keterampilan *shooting* bolabasket sebagai variabel terikat atau variabel akibat.

## **B. Populasi dan Sampel**

Populasi penelitian merupakan sumber data yang sangat penting bagi terlaksananya suatu penelitian. Tanpa adanya populasi, penelitian tidak mungkin dapat dilaksanakan.

Populasi dapat diartikan sebagai, "... sekelompok subjek, baik manusia maupun gejala nilai tes benda-benda atau peristiwa". Surakhmad (1982: 73). Kemudian tentang hal yang sama, Asyari (1983: 69) menjelaskan: "Populasi adalah keseluruhan keseluruhan objek penelitian, mungkin berupa manusia, gejala, benda-benda, pola sikap, tingkah laku dan sebagainya yang menjadi objek penelitian."

Sedangkan pengertian sampel menurut Surakhmad (1993: 3) yaitu: “Sampel adalah penarikan sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi.” Lebih lanjut lagi Sugiyono 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 teori di atas, 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 putra SMA Negeri 25 Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket, sampel yang diambil sebanyak 20 siswa, 10 siswa per kelompok. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Arikunto (1992: 107) sebagai 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 10-15% atau lebih tergantung setidaknya-tidaknya dari kemampuan peneliti dari segi waktu, tenaga, dan data

Berdasarkan pada penjelasan tersebut, maka jumlah sampel dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 20 siswa. Teknik pengambilan sampling penelitian menggunakan metode purposive sampling, seperti dijelaskan oleh Nasution (2003: 98): “Sampling purposive dilakukan dengan mengambil orang-orang yang terpilih betul oleh peneliti menurut ciri-ciri spesifik yang dimiliki oleh sampel itu”. Adapun sampel yang digunakan adalah siswa SMA Negeri 25 Bandung yang

mengikuti ekstrakurikuler bolabasket. Setelah sampel diperoleh langkah selanjutnya membagi sampel menjadi dua kelompok dengan menggunakan tes awal sebagai tolak ukur agar kedua kelompok tersebut memiliki kemampuan yang hampir sama, kemudian dibagi menjadi dua kelompok yaitu 10 siswa diberi perlakuan pembelajaran bolabasket dengan menggunakan media audio visual dan 10 siswa diberi perlakuan pembelajaran bolabasket dengan media konvensional. Setelah data terkumpul, maka data tersebut diolah dan dianalisis secara statistik.

Dalam penelitian ini para siswa akan melakukan tes awal (*pretest*) sebagai tes awal kemampuan *shooting* siswa. Kemudian siswa akan diberi treatment (perlakuan), yaitu proses pembelajaran menembak dengan menggunakan media audio visual dan media konvensional. Kelompok A diberi treatment dengan menggunakan media audio visual, sedangkan kelompok B diberi treatment dengan menggunakan media konvensional, setelah masing-masing kelompok selesai dengan materi treatment (perlakuan) yang diberikan dan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan kemudian kelompok A dan B melakukan tes akhir (*post test*) untuk mendapatkan data akhir setelah pemberian treatment (perlakuan). Untuk memperjelas hal tersebut, prosedur pelaksanaan penulis paparkan sebagai berikut:

1. Penetapan sampel (subyek) sebanyak 20 orang siswa putra yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket SMA Negeri 25 Bandung.
2. Sebelum eksperimen dilaksanakan, subyek sebanyak 20 orang tersebut melakukan tes awal *shooting* bolabasket di belakang garis *free throw* sebanyak 5 kali kesempatan dengan 1 kali percobaan. Sehingga

diperoleh skor yang menunjukkan taraf keterampilan awal dalam teknik menembak permainan bolabasket.

3. Setelah itu menetapkan perlakuan menembak bagi subyek tersebut yang dilakukan dengan metode zig-zag agar didapatkan hasil yang sama rata. Dengan demikian dapat diperoleh kelompok yang akan diberikan proses pembelajaran dengan media audio visual dan media konvensional.
4. Hasil tes tersebut dirangking, kemudian menjodohkan subyek sampel menjadi dua kelompok secara berpasangan. Caranya yaitu dengan menyusun urutan subyek mulai dari skor terbesar ke skor terkecil. Selanjutnya di bagi menjadi dua kelompok dengan metode zig-zag sehingga kedua kelompok tersebut setara atau secara rata-rata memiliki keterampilan teknik menembak yang setaraf.
5. Setelah itu, kedua kelompok diberikan treatment (perlakuan) proses pembelajaran *shooting* dengan media audio visual dan media konvensional selama tiga minggu atau sebanyak 12 kali pertemuan, selanjutnya dilaksanakan tes akhir dengan tes yang sama yaitu tes keterampilan *shooting*.

### **C. Desain Penelitian**

Metode eksperimen terdiri dari tiga desain yang sering digunakan dalam proses penelitian, seperti yang dikemukakan oleh Surakhmad (1990: 153), sebagai berikut: “ada tiga “desain” eksperimen yang lazim dikenal dalam penelitian

terutama dalam menghadapi manusia sebagai objek: (1) teknik unit tunggal; (2) teknik unit paralel; (3) teknik unit rotasi”.

Dalam unit tunggal, proses penelitian dilakukan dengan memasukan atau menggunakan variabel-variabel tertentu pada suatu kelompok dan mencoba mengukur nilai-nilai pengaruh pemasukan atau peniadaan variabel tertentu itu. Dalam unit paralel, proses penelitian menghadapi sekaligus dua unit yang sama, yang satu menjadi unit eksperimen dan yang lainnya menjadi unit kontrol atau pembanding, sehingga dapat diketahui pengaruh percobaan yang dilakukan dengan membandingkan antara unit eksperimen dan unit kontrol. Dalam unit rotasi, proses penelitian memberikan kesempatan pada masing-masing kelompok untuk menjadi dua unit eksperimen.

Berdasarkan jenis desain tersebut, dalam penelitian ini penulis menggunakan desain eksperimen dengan teknik unit paralel, karena proses penelitian ini penulis menghadapi dua kelompok sampel, yaitu satu merupakan kelompok eksperimen dan yang lainnya menjadi kelompok kontrol atau pembanding.

Dalam suatu penelitian diperlukan adanya suatu pola atau desain penelitian yang sesuai dengan variabel-variabel yang terkandung dalam tujuan penelitian dan hipotesis yang akan diuji kebenarannya.

Desain eksperimen merupakan bagian dari desain penelitian, mengenai desain eksperimen, Sudjana (1992: 1) menjelaskan sebagai berikut:

Desain eksperimen yaitu suatu rancangan percobaan (dengan tiap langkah tindakan yang betul-betul terdefiniskan) sedemikian rupa sehingga informasi yang berhubungan atau yang diperlukan untuk persoalan yang sedang diteliti dapat terkumpul.

Adapun fungsi dari desain eksperimen menurut Sudjana dan Ibrahim (1989: 31), sebagai berikut:

Ada dua fungsi dari desain eksperimen, yaitu:

1. Memberikan kesempatan untuk membandingkan kondisi yang dituntut oleh hipotesis penelitian.
2. Memungkinkan penelitian membuat interpretasi dari hasil studi melalui analisis data secara statistika.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan desain eksperimen *pre-test post-test desain*, Arikunto (1989: 79) yang mengutip pendapat Campbell dan Stanley, mengemukakan sebagai berikut: “*pre-test post-test design* merupakan gabungan dari *pre-test post-test* dan *static comparison*”.

Pola dari *pre-test post-test design* menurut Campbell dan Stanley yang dikutip Arikunto (1989: 79), sebagai berikut:

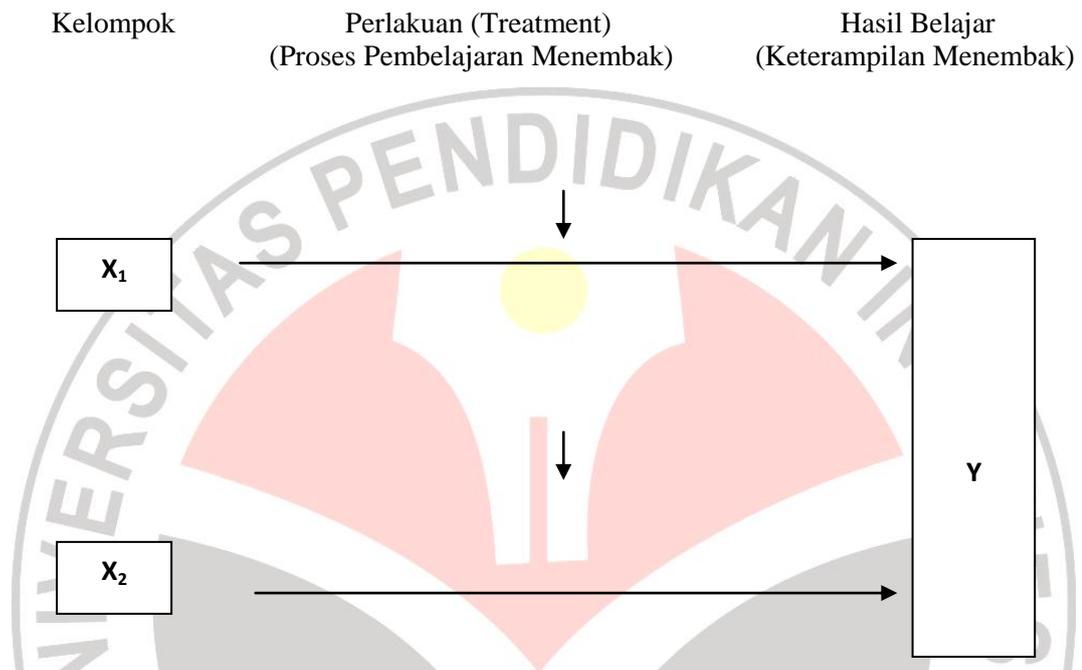
$$\begin{array}{c} E_1 \quad \frac{O_1 \quad X \quad O_2}{\quad} \\ E_2 \quad O_3 \quad X \quad O_4 \end{array}$$

**Gambar 3.1 Desain Penelitian**

Keterangan:

- $E_1$  = Kelompok Eksperimen 1  
 $E_2$  = Kelompok kontrol  
 $O$  = Observasi  
 $X$  = Perlakuan (treatment)

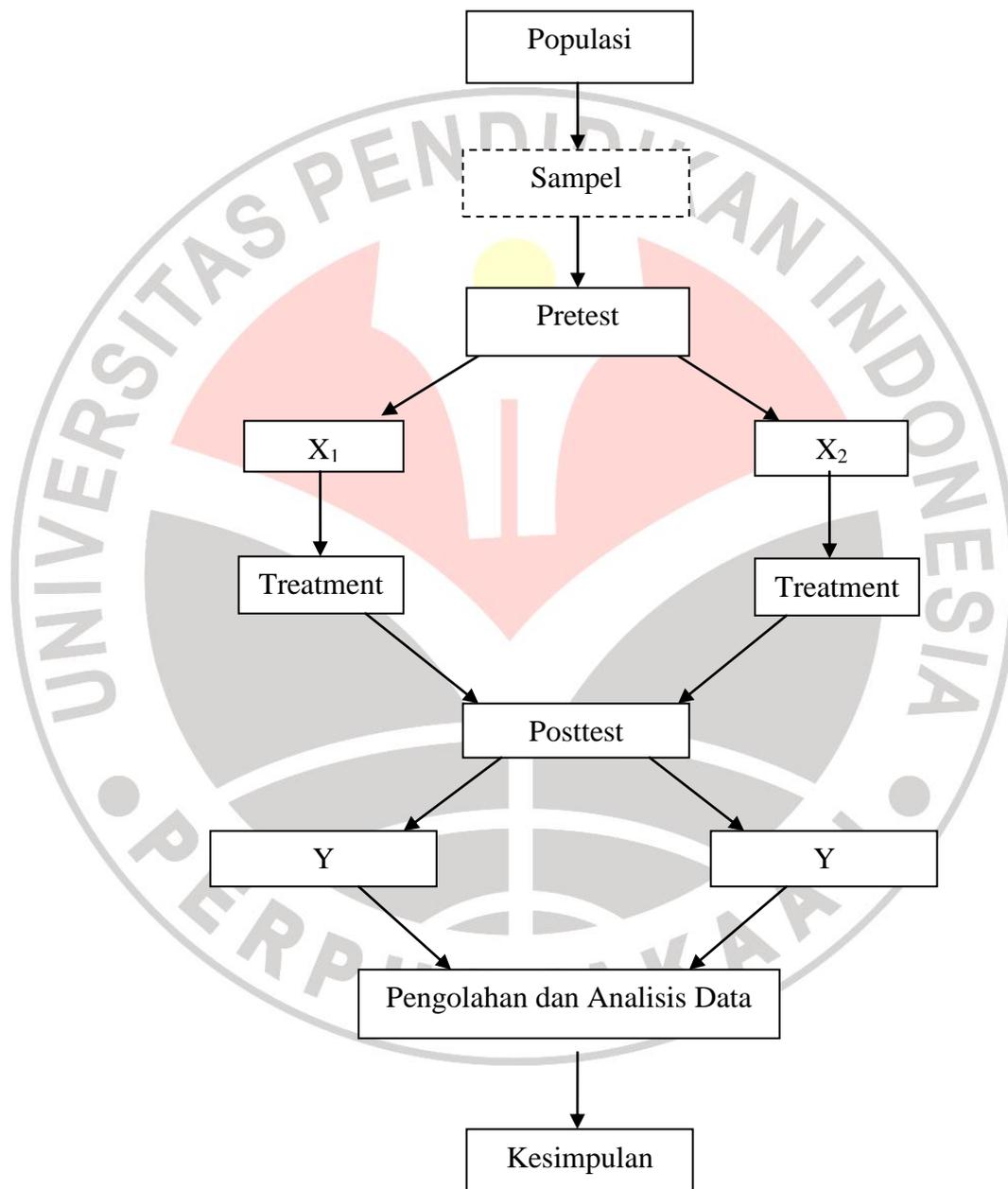
Dalam menyusun desain eksperimen ini, penulis menyusun langkah-langkah sebagai berikut:



Keterangan:

- $X_1$  = Kelompok menembak dengan menggunakan media audio visual.
- $X_2$  = Kelompok menembak dengan menggunakan media konvensional.
- Y = Hasil belajar keterampilan menembak *free throw*.

Adapun langkah-langkah penelitiannya penulis deskripsikan dalam bentuk sebagai berikut:



**Gambar 3.2 Langkah-langkah penelitian**

#### D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini diperlukan adanya data dan juga alat ukur untuk mengetahui kekurangan-kekurangan atau kemajuan-kemajuan yang telah dicapai. Mengenai hal ini Arikunto (2007: 100) menjelaskan bahwa: “Metode pengumpulan data”. Dalam pengumpulan data, instrumen atau alat pengumpulan data”. Dalam pengumpulan data, instrument atau alat pengumpulan data yang digunakan harus sesuai dengan data yang yang akan kita cari. Nurhasan (1999: 2) mengemukakan bahwa: “Dalam proses pengukuran membutuhkan alat ukur”. Dengan alat ukur ini akan mendapatkan data yang merupakan hasil pengukuran. Oleh karena itu, diperlukan sesuatu instrumen penelitian untuk dapat memperoleh suatu data.

Setiap penelitian sudah tentu menggunakan instrumen atau alat untuk mengumpulkan data. Lebih lanjut lagi Arikunto (2006: 160) mengemukakan bahwa: “instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunkan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”.

Adapun instrumen yang digunakan penulis untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah dengan tes keterampilan menembak *free throw*. Menurut Arikunto (2006: 151) “Tes prestasi atau *achievement test* yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu.” Dari pendapat tersebut, telah jelas bahwa tes prestasi diberikan sesudah orang yang dimaksud mempelajari hal-hal sesuai dengan yang akan diteskan.

Agar penelitian menjadi lebih konkrit, maka perlu adanya data. Data tersebut diperoleh pada akhir eksperimen sebagai data akhir setelah kelompok tersebut diberi suatu *treatment* atau perlakuan. Tujuannya agar dapat mengetahui pengaruh hasil perlakuan yang merupakan tujuan akhir dari eksperimen. Dalam pengumpulan data untuk mengetahui kemampuan setelah diberikan perlakuan dilakukan tes, yaitu tes keterampilan *shooting* tembakan hukuman (*free throw*).

Alat yang digunakan untuk memperoleh data pada penelitian ini adalah Tes pengukuran yang diciptakan oleh Vic Ambler dengan melakukan 5 kali *shooting* dengan 1 kali kesempatan.

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes pengukuran Vic Ambler dengan 5 kali kesempatan dan 1 kali percobaan dengan Validitas tes sebesar 0,70 dan Reliabilitas tes sebesar 0,90.

Tujuan : Mengukur Keterampilan Menembak dari belakang garis *free throw*.

Alat : Lapangan bola basket lengkap dengan ring dan papan pantul, Tester, alat tulis, peluit, 4 bola basket.

a. Pelaksanaan:

- 1) Tester berada dalam posisi berdiri tegak menghadap ke arah papan ring basket dengan mengambil posisi berada di belakang garis tembakan hukuman (*free throw*);
  - 2) Sambil memegang bola, tester bersiap melakukan tembakan sambil menunggu instruksi peluit dari penguji;
  - 3) Tester melakukan tembakan dengan cara langsung menembakkan bola ke ring atau dengan memantulkan bola ke papan pantul terlebih dahulu dengan satu tangan dan tangan yang satunya sebagai penyeimbang serta diiringi dorongan dari lutut agar pada saat menembak, tester dapat melakukannya dengan maksimal;
  - 4) Mencatat skor bola yang masuk ke dalam keranjang, setiap bola yang masuk maka akan mendapatkan skor 1 dan bola yang tidak masuk diberi skor 0;
  - 5) Setiap tester masing-masing diberi 5 kali kesempatan dengan 1 kali percobaan melakukan tembakan ke dalam ring basket;
- b. Pengambilan skor yang diperoleh tester adalah setiap bola yang telah masuk ke dalam keranjang.

## E. Tahap Penelitian

Adapun jadwal pelaksanaan eksperimen yang penulis laksanakan adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan tes awal. Sebelum melaksanakan eksperimen terlebih dahulu diadakan tes awal, tes awal tersebut dilaksanakan pada hari Sabtu, 18 Februari 2012, bertempat di lapangan bola basket SMA Negeri 25 Bandung. Pelaksanaannya dimulai pukul 15.30 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB.
2. Pelaksanaan eksperimen. Eksperimen dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan selama 4 minggu, dimulai dari tanggal 18 Februari 2012 sampai dengan tanggal 15 Maret 2012.

Pelaksanaan eksperimen tersebut, penulis mengacu kepada pendapat yang dikemukakan oleh Hebbinck (1978: 28) sebagai berikut: “. . . *the effect of training can be observed after two or three weeks it is convenient to label “medium term” effect*”. Maksud dari pendapat tersebut adalah akibat dari suatu latihan dapat dilihat setelah dua atau tiga minggu.

3. Eksperimen dilaksanakan setiap hari Selasa, Kamis, dan Sabtu. Jadi dalam satu minggu dilakukan tiga kali pertemuan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Harsono (1988: 194) sebagai berikut: “. . . latihan sebaiknya dilakukan tiga kali dalam satu minggu misalnya Senin, Rabu, dan Jumat dan diselingi dengan satu hari istirahat”.



				<p>bola.(menggunkan bola)</p> <p>3. Belajar menembak dengan menggunakan target, targetnya adalah teman sendiri.lakukan secara bergantian.setelah pemberian materi selesai dilanjutkan dengan game 3 on 3 atau 5 lawan 5 dalam 1 lapangan.</p> <p>3. Penutup</p> <p>Pendinginan, berbaris, evaluasi proses pembelajaran, berdoa dan bubar.</p>
Kamis/ 23-02-2012	3	<p>(Audio Visual) 15.00 – 16.00</p> <p>(Konvensional) 16.00 – 17.00</p>	<p>1.Pendahuluan</p> <p>2. Inti</p>	<p>Berbaris, berdoa, penjelasan materi yang akan diajarkan. Pemanasan dalam bentuk permainan.</p> <p>1.Mengulang teknik dasar menembak dimulai dari sikap tumpuan kaki sampai kepada teknik melepaskan bola.(menggunkan bola)</p> <p>2. Belajar menembak dengan menggunakan target, targetnya adalah teman sendiri.lakukan secara bergantian.</p>

				<p>3. Belajar menembak dari area bawah ring basket, (under basket), sudut yang dianjurkan untuk melakukan tembakan ini ialah 45° dilihat dari papan pantul. Lakukan secara berulang-ulang dan bergantian. setelah pemberian materi selesai dilanjutkan dengan game 3 on 3 atau 5 lawan 5 dalam 1 lapangan.</p> <p>3. Penutup</p> <p>Pendinginan, berbaris, evaluasi proses pembelajaran, berdoa dan bubar</p>
Sabtu/ 25-02-2012	4	<p>(Audio Visual) 15.00 – 16.00</p> <p>(Konvensional) 16.00 – 17.00</p>	<p>1. Pendahuluan</p> <p>2. Inti</p>	<p>Berbaris, berdoa, penjelasan materi yang akan diajarkan. Pemanasan dalam bentuk permainan.</p> <p>1. Belajar menembak dari area <i>free throw</i>. Lakukan secara berulang-ulang dan bergantian.</p> <p>2. Belajar menembak dari area <i>free throw</i> dengan menambahkan beberapa variasi</p>

				<p>gerakan. setelah pemberian materi selesai dilanjutkan dengan game 3 on 3 atau 5 lawan 5 dalam 1 lapangan.</p> <p>Pendinginan, berbaris, evaluasi proses pembelajaran, berdoa dan bubar</p> <p>3. Penutup</p>
Selasa/ 28-02-2012	5	<p>(Audio Visual) 15.00 – 16.00</p> <p>(Konvensional) 16.00 – 17.00</p>	<p>1.Pendahuluan</p> <p>2. Inti</p> <p>3. Penutup</p>	<p>Berbaris, berdoa, penjelasan materi yang akan diajarkan. Peregangan statis dan dinamis, pemanasan dalam bentuk permainan.</p> <p>1. Belajar menembak dari <i>area free throw</i>.</p> <p>2.Menambahkan beberapa variasi gerakan, misalkan diawali dengan <i>dribbling</i> sampai <i>area medium shoot</i>, berhenti, kemudian melakukan tembakan. setelah pemberian materi selesai dilanjutkan dengan game 3 on 3 atau 5 lawan 5 dalam 1 lapangan.</p> <p>Pendinginan, berbaris, evaluasi</p>

				proses pembelajaran, berdoa dan bubar
Kamis/ 01-03-2012	6	(Audio Visual) 15.00 – 16.00  (Konvensional) 16.00 – 17.00	1.Pendahuluan  2. Inti	<p>Berbaris, berdoa, penjelasan materi yang akan diajarkan. Peregangan statis dan dinamis,.</p> <p>1.Permainan kucing-kucingan dengan menggunakan bola. Hal ini dilakukan untuk memotivasi dan menghindari kejenuhan yang dialami peserta didik.</p> <p>2. Kelompok konvensional mengulang pembelajaran <i>free throw</i> dengan bergantian, sedangkan kelompok audio visual diberikan pembelajaran dengan melihat video dan menerangkan setiap gerakan yang ada di video.</p> <p>3.Bermain bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi.(bermain setengah lapangan, 5 lawan 5, tidak diperkenankan</p>

			3. Penutup	<p>dribbling, hanya diperbolehkan passing dan menembak saja), setelah pemberian materi selesai dilanjutkan dengan game 3 on 3 atau 5 lawan 5 dalam 1 lapangan.</p> <p>Pendinginan, berbaris, evaluasi proses pembelajaran, berdoa dan bubar</p>
Sabtu/ 03-03-2012	7	<p>(Audio Visual) 15.00 – 16.00</p> <p>(Konvensional) 16.00 – 17.00</p>	<p>1.Pendahuluan</p> <p>2. Inti</p>	<p>Berbaris, berdoa, penjelasan materi yang akan diajarkan. Pergangan statis dan dinamis.</p> <p>1.Menerapkan beberapa latihan fisik sebelum memasuki materi belajar menembak. Seperti Lari 5 keliling, Push Up, shit up, dan back up yang masing-masing dilakukan sebanyak 10 kali repetisi dan 3 set.</p> <p>2.Mengulang pembelajaran menembak dari area <i>free throw</i> dengan menggunakan beberapa variasi pembelajaran. setelah pemberian</p>

			3. Penutup	<p>materi selesai dilanjutkan dengan game 3 on 3 atau 5 lawan 5 dalam 1 lapangan.</p> <p>Pendinginan, berbaris, evaluasi proses pembelajaran, berdoa dan bubar</p>
Selasa/ 06-03-2012	8	<p>(Audio Visual) 15.00 – 16.00</p> <p>(Konvensional) 16.00 – 17.00</p>	<p>1.Pendahuluan</p> <p>2. Inti</p>	<p>Berbaris, berdoa, peregangan statis dan dinamis, penjelasan materi yang akan diajarkan.</p> <p>1.Menerapkan beberapa latihan fisik sebelum memasuki materi belajar menembak. Seperti Lari 5 keliling, Push Up, shit up, dan back up yang masing-masing dilakukan sebanyak 10 kali repetisi dan 3 set.</p> <p>2.Melakukan pembelajaran menembak dengan kombinasi gerakan passing, sikap berhenti, kemudian menembak dari area <i>free throw</i>. Lakukan secara berulang-ulang dan bergantian. setelah pemberian materi selesai dilanjutkan</p>



				<p>mau bergerak dan bisa menimbulkan perasaan senang melalui permainan tersebut. setelah pemberian materi selesai dilanjutkan dengan game 3 on 3 atau 5 lawan 5 dalam 1 lapangan.</p> <p>3. Penutup</p> <p>Pendinginan, berbaris, evaluasi proses pembelajaran, berdoa dan bubar</p>
Sabtu/ 10-03-2012	10	<p>(Audio Visual) 15.00 – 16.00</p> <p>(Konvensional) 16.00 – 17.00</p>	<p>1.Pendahuluan</p> <p>2. Inti</p> <p>3. Penutup</p>	<p>Berbaris, berdoa, peregangan statis dan dinamis, penjelasan materi yang akan diajarkan.</p> <p>1. Mengulang pembelajaran menembak dari area <i>free throw</i> dengan berbagai variasi dan ditambah dengan <i>medium jump shoot</i>.</p> <p>Pendinginan, berbaris, evaluasi proses pembelajaran, berdoa dan bubar</p>
Selasa/ 13-03-2012	11	15.30 – 17.00	1.Pendahuluan	Berbaris, berdoa, peregangan statis dan dinamis, penjelasan materi yang akan

			2. Inti	diajarkan. 1. Mengulang pembelajaran menembak dari area <i>free throw</i> dan dilakukan bergantian dan berulang-ulang, hal ini dilakukan untuk persiapan menjelang tes akhir.
			3. Penutup	Pendinginan, berbaris, evaluasi proses pembelajaran, berdoa dan bubar
Kamis/ 15-03-2012	12	(Audio Visual) 15.00 – 16.00  (Konvensional) 16.00 – 17.00	1. Pendahuluan 2. Inti 3. Penutup	<i>Post-test</i> (melakukan tes keterampilan <i>shooting free throw</i> 5 kali kesempatan dengan 1 kali percobaan)

c. Menyiapkan surat izin penelitian.

## F. Prosedur Pengolahan dan Analisis Data

Setelah proses tes keterampilan *shooting* berakhir, maka langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data untuk diolah dan dianalisis agar dapat memberikan informasi yang bermakna sesuai dengan tujuan penelitian. Pengumpulan, pengolahan dan penganalisan data dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran tentang perbandingan pembelajaran bolabasket yang menggunakan media audio visual dengan pembelajaran bolabasket yang konvensional terhadap hasil pembelajaran *shooting* di SMA Negeri 25 Bandung.

Pada tahap awal yaitu pengumpulan data, dilakukan dengan cara menghimpun data yang diperoleh dari hasil tes penampilan *shooting* tembakan hukuman baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, selanjutnya data tersebut diolah. Data-data tersebut perlu diolah, dikarenakan data-data yang diperoleh itu masih merupakan nilai-nilai mentah. Langkah ini bertujuan untuk memperoleh jawaban mengenai diterima atau tidaknya hipotesis sesuai dengan signifikannya yang diajukan pada bab satu. Kemudian, jika proses pengolahan data usai maka berlanjut pada tahap analisis data yang telah diperoleh dari hasil pengolahan data. Langkah-langkah pengolahan data tersebut, ditempuh dengan prosedur sebagai berikut:

1. Menghitung skor rata-rata kelompok sampel dengan menggunakan rumus dari sudjana (1996: 62) sebagai berikut:

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

Keterangan tanda daalam rumus:

- $x_i$  : Nilai data  
 $\bar{x}$  : Rata-rata suatu kelompok  
 $n$  : Jumlah sampel  
 $\sum x_i$  : Jumlah sampel suatu kelompok

2. Menghitung simpangan baku dengan rumus dari Sudjana (2001) sebagai berikut:

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

Keterangan tanda dalam rumus:

- $S$  : Simpangan baku gabungan  
 $n$  : Jumlah sampel  
 $x_i$  : Nilai data  
 $\bar{x}$  : Rata-rata suatu kelompok

3. Menguji normalitas data menggunakan uji kenormalan Lilliefors. Prosedur yang digunakan menurut Sudjana (2001) adalah sebagai berikut:

Uji ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membakukan setiap bilangan dari hasil observasi,  $x_1, x_2, \dots, x_n$  dengan menjadikan bilangan baku  $z_1, z_2, \dots, z_n$  dengan mempergunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

( $\bar{x}$  dan  $S$  masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku dari sampel)

- b. Untuk setiap bilangan baku dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, menghitung peluang  $F(z_i) = P(z \leq z_i)$ .
- c. Selanjutnya menghitung proporsi  $z_1, z_2, \dots, z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $z_i$ . Jika proporsi itu dinyatakan  $S(z_i)$ , maka:

$$S(z_i) = \frac{\text{Banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

- d. Menghitung selisih  $F(z_i) - S(z_i)$  dan menentukan harga mutlaknya.
- e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut untuk menolak atau menerima hipotesis, kita bandingkan  $L_0$  dengan nilai kritis  $L$  yang diambil dari daftar untuk taraf nyata  $\alpha$  yang dipilih. Kriteria adalah: tolak hipotesis nol jika diperoleh dari data pengamatan melebihi  $L$  dari daftar tabel. Dalam hal lainnya hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima.
4. Menguji homogenitas. Rumus-rumus digunakan menurut Sudjana (2001) adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Karena pengujian adalah terima hipotesis nol ( $H_0$ ) jika  $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$  dari daftar distribusi  $F$  dengan derajat kebebasan  $= (n_1-1, n_2-2)$  dengan taraf nyata  $(\alpha) = 0,05$ .

5. Pengujian signifikan peningkatan hasil pembelajaran, menguji kesamaan dua rata-rata (satu pihak). Dengan menggunakan uji kesamaan dua rata-rata (satu pihak) dapat menggambarkan bahwa terdapat pengaruh atau tidak mengenai pembelajaran bolabasket yang menggunakan media audio visual dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil *shooting* siswa SMAN 25

Bandung. Sedangkan syarat untuk menguji perbedaan dua rata-rata (satu pihak), yaitu datanya harus berdistribusi normal dan variansinya homogeny. Jika berdistribusi normal dan homogen maka rumus statistic yang digunakan uaoti uji t, uang disusun oleh Sudjana (1996: 239) sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Sebelum uji t, terlebih dahulu dicari variansi gambaran ( $S^2$ ) melalui rumus sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan tandan dalam rumus:

t	: Nilai t yang dicari ( $t_{hitung}$ )
$S^2$	: Simpangan baku gabungan
n1	: Jumlah sampel kelompok 1
n2	: Jumlah sampel kelompok 2
$\bar{x}_1$	: Rata-rata kelompok 1
$\bar{x}_2$	: Rata-rata kelompok 2
$S_1^2$	: Variansi kelompok 1
$S_2^2$	: Variansi kelompok 2

Adapun kriteria pengujian adalah terima hipotesis nol ( $H_0$ ) jika  $t < t_{1 - \alpha}$ , dalam hal ini lain hipotesis nol ( $H_0$ ), dengan peluang ( $t - \alpha$ ) pada ( $\alpha = 0,05$ ) dengan  $dk = (n_1 + n_2 - 2)$  dari daftar distribusi t.