

BAB III

METODE PENELITIAN

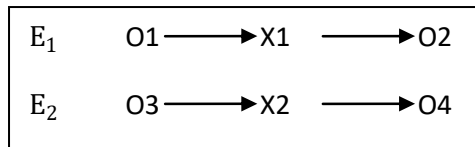
3.1 Desain Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *eksperimen*, dimana terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penggunaan metode ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat setelah diberikan *treatment* (perlakuan). Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi tes awal, setelah peneliti mengetahui hasil dari tes awal tersebut, pada kelompok eksperimen diberikan *treatment* (perlakuan) dengan menggunakan model pembelajaran taktis sedangkan pada kelompok kontrol diberikan *treatment* (perlakuan) metode konvensional. Setelah pemberian *treatment* selesai, kedua kelompok tersebut diberi tes akhir dengan tujuan untuk mengetahui apakah *treatment* tersebut memberikan pengaruh terhadap keterampilan bermain futsal.

Menurut Sugiyono (2010) “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan”. Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian dengan tujuan untuk menentukan apakah ada atau tidaknya hubungan sebab akibat dari variabel-variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini penulis ingin meneliti ada tidaknya pengaruh pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain futsal pada siswa SMA Negeri 11 Garut.

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Mengenai desain penelitian, Maksu menyatakan Maksu (2012) “Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Rancangan tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang dirumuskan.” Dalam penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-test dan Post-test Group Design*. Adapun konstalasi desain penelitian sebagai berikut:

pretest-posttest group design



Gambar 3. 1 Pre-test and Post-test Group Desain

Sumber : Arikunto (2010)

Keterangan :

E_1 : adalah kelompok eksperimen A

E_2 : adalah kelompok eksperimen B

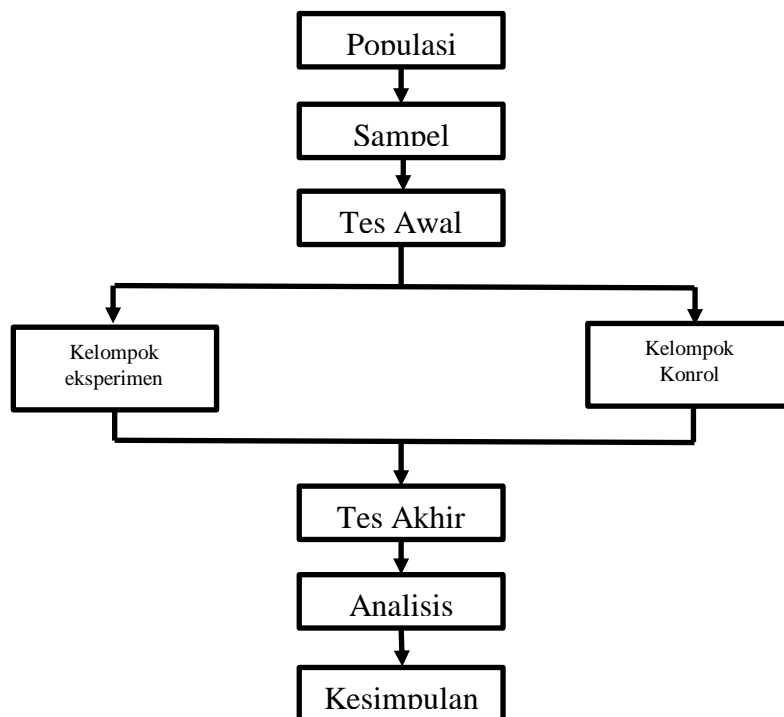
X_1 : adalah treatment berupa pendekatan taktis

X_2 : adalah Tidak diberikan treatment

O_1 : dan O_3 adalah tes awal atau observasi awal

O_2 : dan O_4 adalah tes akhir atau observasi akhir

Untuk memberikan gambaran mengenai penelitian yang dilakukan maka diperlukan langkah-langkah penelitian sebagai rencana kerja. Dalam penelitian ini penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Langkah-Langkah Penelitian

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2016) Maka dari itu, sehubungan dengan penelitian ini maka populasi dari penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 11 Garut yang mengikuti ekstrakurikuler futsal yang berjumlah 40 orang

3.2.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti, dipandang sebagai suatu pendugaan terhadap populasi, namun bukan populasi itu sendiri. Sampel dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili keseluruhan gejala yang diamati. Ukuran dan keragaman sampel menjadi penentu baik tidaknya sample yang diambil. Sedangkan mengenai aturan yang pasti harus berapa jumlah sampel yang diambil, sesuai dengan yang dikatakan Arikunto (2006) bahwa “Kebanyakan peneliti beranggapan bahwa semakin banyak sampel, atau semakin besar persentase sampel dari populasi, hasil penelitian akan semakin baik. Anggapan ini benar, tetapi tidak selalu demikian. Hal ini tergantung dari sifat-sifat atau ciri-ciri yang dikandung oleh subyek penelitian dalam populasi. Selanjutnya sifat-sifat atau ciri-ciri tersebut bertalian erat dengan homogenitas subyek dalam populasi.”

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa yang aktif pada ekstrakurikuler SMA Negeri 11 Garut yang berjumlah 40 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Peneliti menggunakan pendekatan ini karena memiliki tujuan dan alasan tertentu. Menurut Jogiyanto (2014) teknik pengambilan sampel bertujuan (*purposive sampling*) teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan mengambil sampel dari populasi berdasarkan suatu kriteria tertentu. Teknik ini tidak memberi kesempatan atau peluang yang sama untuk setiap anggota populasi yang bisa dipilih menjadi sampel. Peneliti menentukan kelompok eksperimen dan kontrol dengan cara dipilih 20 orang siswa yang aktif dari 40 orang di ekstrakurikuler, lalu peneliti mengintruksikan untuk game 5 vs 5, setelah melakukan game peneliti memberikan

ranking kepada siswa yang telah melakukan game setelah masing-masing siswa diberikan ranking, peneliti membagi 2 kelompok, kelompok yang ganjil dan kelompok yang genap, setelah semuanya mendapatkan kelompok maka penentuan kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan secara random atau acak.

3.3 Instrumen Penelitian

Untuk mendukung kebenaran suatu hipotesis, diperlukan data atau fakta empirik. Data empirik bisa didapat dengan jalan pengamatan dan pengukuran terhadap yang akan diteliti. Menurut Arikunto (2006) menyatakan bahwa pengertian instrumen adalah sebagai berikut:

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cepat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen dengan metode Observasi. Menurut Widoyoko (2016) observasi merupakan “pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”. Menurut Sugiyono (2011) “Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan kuesioner”. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi obyek-obyek alam yang lainnya. Menurut Priyatno (2010) “observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung.

Pada penilaian penampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Lingkup observasinya terpusat pada para pemain yang tidak sedang menguasai bola. oleh karena itu, dibutuhkan sekali perencanaan observasi yang cermat, Griffin, et.al (1997) telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama Games Performance Assessment Instrument (GPAI).

Aspek-aspek yang diobservasi dalam GPAI termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jala mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang

sesuai dengan tuntutan situasi permainan, dan melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari GPAI 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.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data penelitian yang dipilih peneliti untuk mengetahui keterampilan bermain siswa menggunakan instrument yang telah dikutip Griffin, et.al (1997) mengenai *GPAI (Game Performance Assessment Instrument)* yaitu instrument penilaian keterampilan bermain yang bertujuan mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen tingkatan penampilan bermain siswa yaitu:

1. Kembali Ke Pangkalan (Home Base)
2. Menyesuaikan Diri (Adjust)
3. pengambilan Keputusan (Decision Making)
4. Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution)
5. Memberi Dukungan (support)
6. Melapisi Teman (Cover)
7. Menjaga Atau Mengikuti Gerak Lawan (Guard Or Mark)

Tabel 3. 1 Komponen GPAI

Komponen	Kriteria penilaian penampilan
Keputusan diambil (Decision Marking)	Membuat pemilihan sesuai mengenai apa harus dilakukan dengan bola selama permainan
Melaksanakan keterampilan (Skill-Execution)	Penampilan efisien dari kemampuan dasar
Penyesuaian (Adjust)	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti diinginkan pada permainan.
Melindungi (Cover)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain sedang memainkan bola atau meengerakan bola

Memberi dukungan (Support)	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola
Menjaga/menandai (Guard/Mark)	Bertahan dari lawan mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
Perlindungan (base)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain

Sumber: (Memmert and Harvey, 2008)

Tabel 3. 2 Lembar Observasi

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai Keterampilan Bermain														Jumlah	
		Kembali Ke Posisi (Home Base)		Menyesuaikan Diri (Adjust)		Membuat Keputusan (Decision Making)		Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution)		Memberi Dukungan (Support)		Melapisi Teman (Cover)		Menjaga Atau Mengikuti Gerak Lawan (Guard Or Mark)			
		T	TT	T	TT	T	TT	E	TE	T	TT	T	TT	T	TT		
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
dst																	

Sumber: (Michael W. Metzler (2000) (dalam Sucipto 2015, hlm. 104))

T = Tepat

E = Efisien

TT = Tidak Tepat

TE = Tidak Efisien

3.4 Prosedur Penelitian

Untuk menganalisa dan menghasilkan kesimpulan yang jelas untuk itu penulis dapat membuat langkah-langkah penelitian dengan maksud untuk memperoleh data yang lebih akurat serta tidak adanya ketimpangan dalam penelitian.

Tahap persiapan meliputi:

- 1) Identifikasi permasalahan mengenai bahan ajar, merencanakan pembelajaran, alat-alat yang berhubungan dengan pembelajaran dan lain-lain.
- 2) Survei ke lokasi penelitian untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan untuk penelitian.
- 3) Melakukan perizinan untuk penelitian dengan memberikan surat izin penelitian yang dikeluarkan oleh fakultas ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
- 4) Menyusun instrumen untuk pengumpulan data penelitian.
- 5) Melakukan judgment instrumen terhadap pelatih ekstrakurikuler dan guru mata pelajaran yang bersangkutan.
- 6) Membuat kesepakatan dengan guru mata pelajaran penjas mengenai waktu yang akan digunakan untuk penelitian.
- 7) Analisis dan revisi hasil judgment instrument.
- 8) Menentukan populasi dan sampel.
- 9) Menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan berkonsultasi dengan guru mata pelajaran.
- 10) Menentukan waktu pelaksanaan penelitian dengan berkonsultasi dengan guru mata pelajaran.

Tahap Pelaksanaan meliputi :

Sebelum dilaksanakan eksperimen, terlebih dahulu subjek penelitian diberikan bentuk tes pemahaman dan keterampilan bermain sepakbola, dengan langkah-langkah sebagai berikut;

- 1) Guru menjelaskan topik, tujuan pembelajaran, dan langkah/kegiatan yang akan dilalui siswa.
 - 2) Siswa dilibatkan dalam permainan sederhana.
 - 3) Disela-sela permainan berlangsung guru menghentikan sementara permainan untuk mengevaluasi dan memberikan pengarahan tentang teknik dasar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
 - 4) Siswa melakukan kembali permainannya sesuai dengan intruksi guru,
 - 5) Diakhir permainan guru memberikan evaluasi keseluruhan dari mulai keterampilan dasar yang dilakukan dan pola-pola permainannya.
 - 6) Setiap anggota kelompok dituntut memberikan tanggapan serta pendapat mereka sendiri yang nantinya akan disatukan dalam satu kesimpulan.
 - 7) Perbedaan pendapat didiskusikan sampai permasalahan terpecahkan.
 - 8) Setiap masalah baru yang muncul dicatat oleh guru dan diberikan solusinya.
- a. Kegiatan akhir
- 1) Guru memberi kesimpulan permasalahan dan pemecahannya. sehingga pemahaman setiap siswa seragam.

Penilaian dilakukan oleh guru/pelatih saat proses pembelajaran sedang berlangsung dan pada tes keterampilan bermain futsal.

3.5 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 25 langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Membuat deskripsi statistik kelompok pendekatan taktis
- b. Melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas data
- c. Melakukan uji hipotesis menggunakan perbandingan hasil uji T (Independent Samples T-Test).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Di dalam bab ini dibahas hasil dari penelitian yang dilaksanakan di SMA Negeri 11 Garut. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 minggu yang terdiri dari 16 kali pertemuan yang diantaranya adalah *pre-test* dan *post-test* keterampilan bermain futsal. Didalam bab ini juga menjawab rumusan masalah penelitian pada bab 1 yaitu untuk mengetahui pengaruh pendekatan Taktis terhadap keterampilan bermain futsal, mengetahui pengaruh pendekatan EKSPERIMEN terhadap keterampilan bermain futsal dan mengetahui pendekatan pembelajaran manakah diantara pendekatan Taktis dan pendekatan EKSPERIMEN yang memberikan pengaruh lebih efektif terhadap keterampilan bermain futsal pada siswa SMA Negeri 11 Garut.

4.1 Hasil Analisis Data

Setelah melaksanakan penelitian maka peneliti memperoleh suatu data. Data hasil keterampilan bermain futsal pada siswa SMA Negeri 11 Garut diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan pendekatan Taktis. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Deskripsi Statistik *pre-test*

Hasil Pre test	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelompok Kontrol	10	25	33	29,2	2,394
Kelompok Eksperimen	10	26	34	30,6	2,836

Data tersebut menunjukkan bahwa jumlah skor yang didapat oleh sampel dari kelompok kontrol pada *pre-test* (tes awal) adalah sebagai berikut N (jumlah sampel) = 10 siswa, Nilai Minimum (nilai paling rendah) = 25, Nilai Maximum (nilai tertinggi) = 33, Mean (rata-rata) = 29,2 dan Std. Deviation = 2,394. Sedangkan nilai yang diperoleh melalui kelompok eksperimen adalah sebagai berikut N (jumlah sampel) = 10, Nilai Minimum (nilai paling rendah) = 26, Nilai Maximum (nilai tertinggi) = 34, Mean (rata-rata) = 30,6, Std. Deviation = 2,836.

Selain data yang diperoleh dari hasil *pre-test* peneliti juga mencantumkan data hasil *post-test* (tes akhir) dari penelitian ini. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Deskripsi Statistik *post-test*

Hasil Post test	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelompok Kontrol	10	31	39	36,3	2,710
Kelompok Eksperimen	10	38	47	43,1	2,961

Data pada tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah skor yang didapat oleh sampel dari kelompok kontrol pada *post-test* (tes akhir) adalah sebagai berikut N (jumlah sampel) = 10, Nilai Minimum = 31, Nilai Maximum = 39, Mean (rata-rata) = 36,3, Std. Deviation = 2,710. sedangkan data yang diperoleh kelompok eksperimen adalah sebagai berikut N (jumlah sampel) = 10, Nilai Minimum = 38, Nilai Maximum = 47, Mean (rata-rata) = 43,1, dan Std. Deviation = 2,961.

Hasil analisis pada tabel diatas merupakan data *pre-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dan data *post-test* kelompok kontrol dan eksperimen dengan masing masing memiliki sampel 10 orang siswa.

4.2 Uji Prasyarat

Setelah memperoleh data perhitungan keterampilan bermain futsal baik *pre-test* (tes awal) maupun *post-test* (tes akhir), dan telah mengetahui rata-rata, jumlah dan standar deviasi maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas dari kedua data tersebut yang tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat kenormalan data. Selain itu, uji normalitas juga menentukan langkah pengujian statistik selanjutnya. Selain uji normalitas akan dilakukan uji homogenitas yang bertujuan untuk menguji apakah data tersebut berasal dari variasi yang homogen atau tidak.

4.2.1 Uji Normalitas Data

Dari hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan teknik analisis pada *IBM SPSS statistik version 25* diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4. 3 Tabel 4. 3 Uji Normalitas *Pre test & Post test*

Kelompok	Shapiro-Wilk			Keterangan
	Statistik	Df	Sig.	
<i>Pre-test</i> kelompok kontrol	,923	10	,381	Normal
<i>Pre-test</i> Kelompok eksperimen	,892	10	,178	Normal
<i>Post-test</i> kelompok kontrol	,877	10	,121	Normal
<i>Post-test</i> Kelompok eksperimen	,939	10	,547	Normal

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas diketahui bahwa data pada hasil *pre-test* kelompok pendekatan taktis dan pendekatan teknis lebih besar dari 0,05.

- a) *Pre-test* kelompok kontrol, nilai Sig. 0,381 > 0,05 yang berarti pada tingkat kepercayaan 95% distribusi data kelompok kontrol berdistribusi normal.
- b) *Pre-test* kelompok eksperimen, nilai Sig. 0,178 > 0,05 yang berarti pada tingkat kepercayaan 95% distribusi data kelompok eksperimen berdistribusi normal.
- c) *Post-test* kelompok kontrol, nilai Sig. 0,121 > 0,05 yang berarti pada tingkat kepercayaan 95% distribusi data kelompok kontrol berdistribusi normal.
- d) *Post-test* kelompok eksperimen, nilai Sig. 0,547 > 0,05 yang berarti pada tingkat kepercayaan 95% distribusi data kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Pedoman pengambilan keputusan menurut Santoso (2010) adalah sebagai berikut “Nilai sig. atau nilai signifikansi atau nilai probabilitas < 0,05, distribusi adalah tidak normal (simetris). Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05, distribusi adalah normal (simetris)”.

4.2.2 Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Kriteria pengujian uji normalitas adalah Sig. lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$ maka H_0 diterima.

Pengujian yang dilakukan menggunakan program SPSS untuk *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Uji Homogenitas *Pre-test* Kelompok Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	keterangan
Hasil <i>pre-test</i>	Based on Mean	3,656	1	8	,092	Homogen
	Based on Median	2,560	1	8	,148	
	Based on Median and with adjusted df	2,560	1	7,257	,152	
	Based on trimmed mean	3,784	1	8	,088	

Berdasarkan hasil penghitungan uji homogenitas pada tabel diatas diperoleh nilai signifikansi pada kolom based of mean sebesar $0,092 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berasal dari pre test taktis berasal dari variansi yang sama atau homogen. Hal ini sesuai dengan pernyataan Santoso (2010) yaitu “Nilai Sig. atau nilai signifikan atau nilai probabilitas $< 0,05$, data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai variansi tidak sama. Dan apabila Nilai Sig. atau nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$, data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians sama”.

Kemudian data yang diperoleh dari hasil uji homogenitas kelompok *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Uji Homogenitas *Post-Test* Kelompok Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil <i>Post-test</i>	Based on Mean	3,442	1	8	,101
	Based on Median	2,057	1	8	,189
	Based on Median and with adjusted df	2,057	1	4,743	,214
	Based on trimmed mean	3,455	1	8	,100

Dari hasil perhitungan uji homogenitas pada tabel diatas diperoleh nilai Sig. (signifikansi) pada kolom based on mean sebesar 0,101 sesuai dengan tabel

sebelumnya bahwa apabila nilai Sig. 0,101 > 0,05 dapat disimpulkan bahwa data berasal dari varians yang sama atau homogen.

Tabel 4. 6 Uji Homogenitas *Pre-test* Kelompok Eksperimen

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil <i>pre-test</i>	Based on Mean	2,904	1	8	,127
	Based on Median	2,250	1	8	,172
	Based on Median and with adjusted df	2,250	1	7,969	,172
	Based on trimmed mean	2,969	1	8	,123

Berdasarkan hasil penghitungan uji homogenitas pada tabel diatas diperoleh nilai signifikansi pada kolom based of mean sebesar 0,127 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berasal dari pre test Taktis berasal dari variansi yang sama atau homogen. Hal ini sesuai dengan pernyataan Santoso (2010) yaitu “Nilai Sig. atau nilai signifikan atau nilai probabilitas < 0,05, data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai variansi tidak sama. Dan apabila Nilai Sig. atau nilai signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05, data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians sama”.

Kemudian data yang diperoleh dari hasil uji homogenitas kelompok *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Tabel Uji Homogenitas *Post-Test* Kelompok Eksperimen

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil <i>Post-test</i>	Based on Mean	3,703	1	8	,091
	Based on Median	,419	1	8	,536
	Based on Median and with adjusted df	,419	1	6,220	,541
	Based on trimmed mean	3,483	1	8	,099

Dari hasil perhitungan uji homogenitas pada tabel diatas diperoleh nilai Sig. (signifikansi) pada kolom based on mean sebesar 0,091 sesuai dengan tabel sebelumnya bahwa apabila nilai Sig. $0,091 > 0,05$ dapat disimpulkan bahwa data berasal dari varians yang sama atau homogen.

4.3 Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian asumsi yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas data maka langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis, adapun hasil dari pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a) Pengujian Hipotesis 1

$$\text{Hipotesis : } H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 = \mu_1 \neq \mu_2$$

H_0 : Pendekatan Taktis tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bermain futsal pada siswa SMA Negeri 11 Garut.

H_1 : Pendekatan Taktis memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bermain futsal pada siswa SMA Negeri 11 Garut.

Untuk menjawab hipotesis tersebut, maka dilakukan perhitungan menggunakan Independent Sample T- tes dan hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Independent Samples T -Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
	Equal variances assumed	,811	,380	5,900	18	,000	5,400	,915
	Equal variances not assumed			5,900	16,140	,000	5,400	,915

Dari hasil perhitungan diatas dengan menggunakan tingkat signifikansi 0,05, yaitu apabila signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sebaliknya jika signifikansi > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak Priyatno (2010) Sesuai dengan nilai equal variances assumed sebesar 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendekatan Taktis memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan bermain futsal pada siswa SMA Negeri 11 Garut.

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji perbandingan pendekatan Taktis terhadap keterampilan bermain futsal pada siswa SMA Negeri 11 Garut. Terbukti bahwa pendekatan taktis tersebut memberikan pengaruh terhadap keterampilan bermain futsal.

Hal ini terlihat adanya data hasil pengamatan peneliti adanya perubahan perilaku dan keterampilan bermain futsal setelah diberikan perlakuan pendekatan

taktis pada saat pembelajaran. Hasil dari penelitian dan analisis data menunjukkan adanya pengaruh dari pendekatan Taktis pada pembelajaran keterampilan bermain futsal, hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test* pada hasil keterampilan di dalam kelompok pendekatan eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dari data diatas dapat dilihat peningkatan hasil belajar sebelum diberikan perlakuan (pre-test) nilai rata-ratanya sebesar 29,2 dan sesudah di berikan perlakuan (post-test) nilai rata-ratanya sebesar 36,3. kemudian dari hasil uji *Independent Sample T-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan Taktis memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bermain futsal pada siswa SMA Negeri 11 Garut.

