

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Metode Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen. Asumsi mendasar dalam pemilihan metode eksperimen didasarkan pada tujuan utama penelitian yaitu untuk menguji hipotesis jawaban dalam penelitian yang dilakukan untuk mencari satu variabel terhadap satu atau lebih variabel terikat (Arunachalam & Kothari, 2011) Lebih jelasnya lagi Fraenkel dkk., (2012) dalam bukunya mengatakan:

Dalam sebuah penelitian eksperimental, para peneliti menyelidiki pengaruh dari setidaknya satu variabel bebas terhadap satu atau lebih variabel terikat.... Eksperimen formal didasari oleh dua kondisi yaitu; (1) Setidaknya ada dua kondisi atau lebih atau ada dua metode yang akan dibandingkan sebagai kondisi perlakuan (variabel bebas). (2) variabel bebas dimanipulasi oleh peneliti. Perubahan direncanakan secara sengaja dimanipulasi untuk mempelajari efeknya pada satu atau lebih hasil (variabel terikat).

Selain itu, pemilihan metode eksperimen didasarkan pada tiga unsur yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini, diantaranya adalah: (1) kondisi yang sengaja diciptakan atau pemberian perlakuan (*treatment*). (2) penentuan kondisi apa (sebagai variabel bebas) dapat memberi pengaruh kepada munculnya peristiwa seperti apa (variabel terikat) yang secara khusus akan diamati hubungan kausalnya, atau disebut dengan manipulasi variabel (*variable manipulation*). (3) adanya kontrol terhadap variabel ekstra yang bukan penyebab munculnya peristiwa (Ali & Mohammad, 2014).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penelitian menggunakan metode eksperimen dengan didasarkan pada adanya perlakuan (*treatment*) yang akan dilaksanakan pada penelitian ini. Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas, yaitu *youth basketball games* terintegrasi PYD dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah PYD dan keterampilan bermain bolabasket.

### 3.2 Definisi Operasional

Dalam Penelitian ini memiliki 3 variabel yaitu program *youth basketball games*, PYD dan Keterampilan bermain bolabasket. Dari ketiga variabel tersebut

yang menjadi variabel bebas adalah *youth basketball games*, sedangkan yang menjadi variabel terikatnya adalah PYD dan keterampilan bermain bolabasket. Agar tidak terjadi kekeliruan dan kesalahan dalam penafsiran maka perlu dijelaskan mengenai definisi variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ini. Definisi operasional variabel yang dimaksud adalah:

- 1) *Youth basketball games* (variabel bebas), dalam penelitian ini *youth basketball games* permainan yang menyerupai permainan bolabasket, terdiri dari 160 latihan. Setiap latihan dimulai dengan yang paling sederhana dan berlanjut ke yang lebih kompleks, cara memainkan serta gerakan yang dilakukan sama pada gerakan permainan bolabasket, perbedaannya hanya terletak pada pendekatan permainan serta bentuk-bentuk latihan, serta aturan dan perlengkapannya yang dapat dimodifikasi demi kepentingan dan ketertiban atlet dalam aktivitas latihan (Burrall & Patrick, 2013).
- 2) *Positive Youth Development* (PYD) ialah pandangan positif terhadap remaja. Learner et.al (2007, hlm. 8) menerangkan berbagai literatur menjelaskan PYD terbentuk oleh ketercapaian remaja pada 6 aspek yaitu *competence* (kompeten), *confidence* (percaya diri), *connection* (memiliki relasi), *character* (berkarakter), *caring & compassion* (peduli), serta satu aspek tambahan yaitu *contribution* (kontribusi). Aspek-aspek PYD merupakan hasil dari keterlibatan remaja dalam program pengembangan remaja yang dilakukan oleh praktisi, keluarga, atau pun komunitas (Roth dan Brooks-Gunn, 2003).
- 3) Keterampilan bermain bolabasket melalui GPAI, dalam penelitian ini keterampilan bermain bolabasket untuk mengembangkan dan memperbaiki performance seorang atlet. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain atlet, yaitu: kembali ke pangkalan (*home base*), menyesuaikan diri (*adjust*), membuat keputusan (*decision making*), melaksanakan keterampilan (*skill execution*), memberi dukungan (*support*), Melapis teman (*cover*), Menjaga atau mengikuti lawan (*guard or mark*) (Metzler, 2017).

### 3.3 Desain Penelitian

Fikra Azahra, 2023

PENERAPAN PROGRAM LATIHAN YOUTH BASKETBALL GAMES PADA ATLET REMAJA DI KLUB BOLABASKET XGC ELITE BANDUNG DALAM RANGKA POSITIVE YOUTH DEVELOPMENT

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Dalam suatu penelitian diperlukan suatu metode agar penelitian berjalan dengan baik. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2013), “Metode Penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Untuk itu perlu dipilih secara cermat metode yang akan dipakai dalam suatu penelitian. Metode merupakan suatu cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan, sedangkan tujuan dari penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah cara-cara tertentu sesuai dengan prosedur penelitian. Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, maka metode yang digunakan penulis untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa penelitian eksperimen yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau suatu perlakuan atau *treatment*. Metode penelitian yang di gunakan adalah eksperimen. Peneliti yang menggunakan ini mengandalkan pada teknik lain untuk mengendalikan (atau setidaknya mengurangi) ancaman terhadap validitas internal (Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, 2012). Desain pada penelitian ini adalah *Pretest-posttest control Group Design*. Peneliti menggunakan perlakuan dengan penerapan menggambarkan profil *Positive Youth Development* berdasarkan inventori *Positive Youth Development*, sebagai generalisasi pencapaian setiap aspek *Positive Youth Development* dan metode latihan pemahaman bermain terhadap atlet bolabasket untuk usia 11 tahun sampai 15 tahun dalam mengetahui pengambilan keputusan, pelaksanaan keterampilan, mendukung teman seregunya dan menjaga lawan berdasarkan GPAI, kemampuan.

Dengan subjek di setiap kelompok telah dicocokkan pada variabel tertentu tetapi tidak secara acak ditugaskan dalam kelompok. *Treatment* yang dilakukan adalah program *youth basketball games* yang di dalamnya terdapat program PYD dan program melalui permainan bolabasket yang dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan, sesuai dengan pendapat (Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, 2012) menyatakan bahwa sebagai percobaan untuk mendapatkan hasil yang baik bisa pula dilaksanakan dalam frekuensi latihan 3 hari/minggu. Sedangkang lamanya latihan paling sedikit 4-6 minggu. Jadi dapat diambil kesimpulan perlakuan eksperimen

dapat dilakukan paling sedikit 12-18 pertemuan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini hanya 18 kali pertemuan dan 2 kali pertemuan untuk *pretest* serta *posttest*.

Desain penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

<b>Kelompok</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Treatment</i></b>	<b><i>Posstest</i></b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>1</sub>
Kontrol	O <sub>2</sub>	C	O <sub>2</sub>

Gambar 3. 1 Desain Penelitian Eksperimen

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : *Pretest-posttest* Kelompok Eksperimen
- O<sub>2</sub> : *Pretest-Posttest* Kelompok Kontrol
- X : Program latihan *youth basketball games* terintegasi PYD
- C : Program latihan *youth basketball games* non-integrasi PYD

Pada tabel di atas simbol “O” adalah observasi pengukuran yang dilakukan saat *pretest* dan *posttest*, “X” adalah kelompok eksperimen yang melakukan aktivitas *youth basketball games*, dan “C” adalah kelompok kontrol. Kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan, seperti kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan. Pada penelitian eksperimen, didalamnya terdapat dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol atau kelompok pembanding. “kelompok eksperimen menerima perlakuan tertentu (seperti buku teks berikutnya dan metode pelatihan yang berbeda), sedangkan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan (atau kelompok pembanding menerima perlakuan yang berbeda)” (Fraenkel dkk., 2012).

Pada penelitian ini, kelompok eksperimen menerima perlakuan *youth basketball games* terintegasi konsep PYD, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan *youth basketball games* non-terintegrasi konsep PYD. Hal ini bertujuan sebagai pembanding hasil yang dilakukan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen yang melakukan *youth basketball games* terintegasi PYD dan non-terintegrasi konsep PYD.

### 3.4 Populasi dan Sampel

Fikra Azahra, 2023

PENERAPAN PROGRAM LATIHAN YOUTH BASKETBALL GAMES PADA ATLET REMAJA DI KLUB BOLABASKET XGC ELITE BANDUNG DALAM RANGKA POSITIVE YOUTH DEVELOPMENT  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Populasi dalam penelitian ini meliputi atlet bolabasket usia 11-14 tahun dengan jumlah 24 atlet bolabasket di klub bolabasket XGC *Elite* Bandung yang. Oleh karena karakteristik dari populasi itu pada dasarnya sama, maka yang dipilih menjadi populasi dalam penelitian ini adalah atlet bolabasket usia 11-14 tahun (remaja) yang terdaftar di klub bolabasket XGC *Elite* Bandung.

Peneliti mengambil sampel dengan cara *nonprobability sampling* yaitu dengan teknik *sampling purposive*, yaitu mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random, atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Fraenkel dan Wallen, 1993, hlm 102). Peneliti membagi menjadi 2 kelompok kelompok berdasarkan kelompok terintergrasi PYD dan kelompok nonintergrasi PYD pada saat *pre-test*. Pemilihan sampel dan pembagian kelompok dilakukan berdasarkan keefektifan dan keefisienan peneliti untuk memudahkan peneliti dalam pengontrolan kelompok eksperimen. Jumlah sampel untuk penelitian eksperimen minimal 9 subjek per kelompok perlakuan (Fraenkel dan Wallen, 1993, hlm 90).

### **3.5 Instrumen Penelitian**

#### **3.5.1 Pengembangan Instrumen Inventori *Positive Youth Development (PYDI)***

##### 1. Kisi-kisi Instrumen

Instrumen dalam penelitian dirancang untuk mengungkap profil PYD partisipan penelitian, sebelum dan sesudah diberi program bimbingan dan konseling komunitas. Pengembangan instrumen dilakukan dengan menyadur *The Positive Youth Development Inventory (PYDI)*, yang dikembangkan oleh Arnold, Nott, dan Meinhold, pada tahun 2012. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengungkap profil *Positive Youth Development* dapat dilihat pada Tabel 3.1. sebagai beriku:

Tabel 3. 1  
Kisi-kisi Inventori *Positive Youth Development* (PYDI)

Aspek	No. Item	Jumlah
<i>Competence</i>	1-14	14
<i>Character</i>	15-23	9
<i>Connection</i>	24-31	8
<i>Caring</i>	32-39	8
<i>Confidence</i>	40-48	9
<i>Contribution</i>	49-55	7
Total		55

(sumber: (Arnold, M. E., Nott, B. D., & Meinhold, 2012))

## 2. Penyekoran

Inventori *Positive Youth Development* terdiri atas 55 item pertanyaan. Model penyekoran setiap item menggunakan skala Likert, dengan menyediakan empat alternatif jawaban pada setiap item, yaitu: (1) Sangat Tidak Setuju (STS); (2) Tidak Setuju (TS); (3) Setuju (S); dan (4) Sangat Setuju (SS). Skor setiap pernyataan berkisar dari 1 sampai dengan 4, sesuai dengan jawaban yang diberikan oleh subjek. Model Likert yang digunakan disajikan pada tabel 3.2

Tabel 3. 2  
Pola skor alternative Model Summated Ratings (Likert)  
Dalam Inventori *Positive Youth Development* (PYDI)

Skor Empat Opsi Alternatif Respons			
STS	TS	S	SS
1	2	3	4

(Sumber: Arnold, Nott, dan Meinhold, 2012)

Perhitungan skor level PYD yaitu dengan menghitung rata-rata skor pada setiap kelompok aspek pada *Positive Youth Development*. Rata-rata skor pada setiap kelompok aspek merupakan gambaran ketercapaian *PYD* dari subjek penelitian.

## 3. Penimbangan (*Judgment*) Instrument

Penimbangan instrumen dilakukan untuk memperoleh butir-butir pernyataan dari aspek-aspek PYD pada instrumen layak untuk dipakai. Instrumen penelitian ditimbang oleh pakar bahasa Inggris. Instrumen yang telah memperoleh

penilaian dari ketiga pakar kemudian direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari penimbang. Hasil penimbangan instrumen dari pakar yaitu Eri Kurniawan, Ph.D., M.A. dan Ruswan Dallyono, M.Pd (pakar bahasa inggris) Balai Bahasa UPI disajikan pada tabel 3.3

Tabel 3. 3  
Hasil Penimbangan Instrumen

Pertanyaan	Pernyataan
<p>Aspek <i>Competence</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>I am a good student</i></li> <li>2. <i>I take part in activities at my school</i></li> <li>3. <i>I like to learn about new things</i></li> <li>4. <i>I am a creative person</i></li> <li>5. <i>I make good decisions</i></li> <li>6. <i>I make friends easily</i></li> <li>7. <i>I feel comfortable in social situations</i></li> <li>8. <i>I can handle problems that come up in my life</i></li> <li>9. <i>I can manage my emotions</i></li> <li>10. <i>I can handle being disappointed</i></li> <li>11. <i>I am aware of other people's needs in social situations</i></li> <li>12. <i>I have goals for my life</i></li> <li>13. <i>I know what I want to do for a career</i></li> <li>14. <i>I am interested in learning about careers I could have</i></li> </ol>	<p>Aspek Kompetensi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya adalah pelajar yang berbakat</li> <li>2. Saya aktif dalam kegiatan sekolah</li> <li>3. Saya suka belajar tentang hal-hal baru</li> <li>4. Saya orang yang kreatif</li> <li>5. Saya mampu membuat keputusan yang baik</li> <li>6. Saya mudah bergaul</li> <li>7. Saya merasa nyaman ketika berinteraksi dengan banyak orang</li> <li>8. Saya bisa menyelesaikan masalah sendiri</li> <li>9. Saya dapat mengelola emosi</li> <li>10. Saya dapat mengatasi rasa kecewa</li> <li>11. Saya menyadari kebutuhan orang lain dalam situasi sosial</li> <li>12. Saya memiliki tujuan untuk hidup saya</li> <li>13. Saya mengetahui yang akan saya lakukan untuk karir kedepan</li> <li>14. Saya tertarik untuk mempelajari pilihan karir yang dapat dipilih</li> </ol>
Pertanyaan	Pertanyaan
<p>Aspek <i>Character</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>15. <i>It is important for me to do the right thing</i></li> <li>16. <i>I try to do the right thing, even when I know that no one will know if I do or not.</i></li> <li>17. <i>I think it is important for me to be a role model for others</i></li> <li>18. <i>It is important for me to do my best.</i></li> <li>19. <i>It is important that others can count on me</i></li> </ol>	<p>Aspek Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>15. Saya melakukan hal yang saya yakini benar</li> <li>16. Saya mencoba untuk melakukan hal yang benar, walaupun tidak terlihat orang lain</li> <li>17. Saya pikir menjadi panutan bagi orang lain itu penting</li> <li>18. Bagi saya, penting untuk melakukan yang terbaik</li> <li>19. Saya bisa diandalkan oleh orang lain</li> </ol>

Tabel 3. 4  
Hasil Penimbangan Instrumen (lanjutan)

<p>20. <i>If I promise to do something I can be counted on to do it</i></p> <p>21. <i>I am able to behave appropriately in most settings</i></p> <p>22. <i>I am able to stand up to peer pressure when I feel something is not right to do</i></p> <p>23. <i>I have people in my life whom I look up to and admire</i></p>	<p>20. Jika saya berjanji mampu melakukan sesuatu, maka akan berusaha melakukannya</p> <p>21. Saya bisa berperilaku baik dalam berbagai situasi.</p> <p>22. Saya bisa menghadapi tekanan, ketika terjadi sesuatu yang tidak diinginkan</p> <p>23. Saya memiliki orang- orang yang saya hormati dan kagumi</p>
<b>Pertanyaan</b>	<b>Pertanyaan</b>
<p><i>Aspek Connection</i></p> <p>24. <i>I have a wide circle of friends</i></p> <p>25. <i>I think it is important to be involved with other people</i></p> <p>26. <i>I think it is important to be involved with other people</i></p> <p>27. <i>I feel connected to my teachers</i></p> <p>28. <i>Having friends is important to me</i></p> <p>29. <i>I feel connected to others in my community</i></p> <p>30. <i>I have adults in my life who are interested in me</i></p> <p>31. <i>I feel connected to my parents</i></p>	<p><i>Aspek Koneksi</i></p> <p>24. Saya memiliki banyak teman</p> <p>25. Saya pikir bekerjasama dengan orang lain itu penting</p> <p>26. Teman-teman peduli pada saya</p> <p>27. Saya merasa dekat dengan guru saya.</p> <p>28. Penting bagi saya memiliki banyak teman.</p> <p>29. Saya merasa dekat dengan komunitas saya.</p> <p>30. Orang dewasa tertarik untuk bekerja sama dengan saya</p> <p>31. Saya merasa dekat dengan orang tua saya</p>
<b>Pertanyaan</b>	<b>Pertanyaan</b>
<p><i>Aspek Caring</i></p> <p>32. <i>When there is a need I offer assistance whenever I can</i></p> <p>33. <i>It is easy for me to consider the feelings of others</i></p> <p>34. <i>I care about how my decisions affect other people</i></p> <p>35. <i>I try to encourage others when they are not as good at something as me.</i></p> <p>36. <i>Other people's feelings matter to me</i></p> <p>37. <i>I can be counted on to help if someone needs me</i></p>	<p><i>Aspek Peduli</i></p> <p>32. Ketika dibutuhkan, saya menawarkan bantuan semampu saya</p> <p>33. Saya selalu memikirkan perasaan orang lain</p> <p>34. Saya memikirkan efek keputusan yang saya buat bagi orang lain</p> <p>35. Saya mencoba untuk menyemangati orang lain ketika mereka tidak mampu mengerjakan yang dapat saya kerjakan</p> <p>36. Saya mempertimbangkan perasaan orang lain</p> <p>37. Saya dapat diandalkan ketika seseorang membutuhkan saya</p>



Tabel 3. 5  
Hasil Penimbangan Instrumen (lanjutan)

38. <i>I care about the feelings of my friends</i>	38. Saya peduli terhadap perasaan teman-teman saya.
39. <i>When one of my friends is hurting, I hurt too</i>	39. Ketika salah satu teman saya sedih, saya dapat merasakan kesedihannya
<b>Pertanyaan</b>	<b>Pertanyaan</b>
<i>Aspek Confidence</i>	<i>Aspek Percaya diri</i>
40. <i>I feel good about my scholastic ability</i>	40. Saya merasa memiliki kemampuan skolastik
41. <i>I feel I am a good athlete</i>	41. Saya merasa saya seorang atlet yang baik
42. <i>I feel I am a good athlete</i>	42. Saya puas dengan yang saya capai
43. <i>I feel accepted by my friends</i>	43. Saya merasa diterima oleh teman-teman saya
44. <i>In general, I think I am a worthy person</i>	44. Secara umum, saya pikir saya adalah orang yang berharga
45. <i>I know how to behave well in different settings</i>	45. Saya menyadari bahwa saya dapat berperilaku baik dalam dalam berbagai situasi
46. <i>I can figure out right from wrong</i>	46. Saya dapat membedakan yang benar dan yang salah
47. <i>I have close friendships</i>	47. Saya memiliki teman dekat
48. <i>I can do things that make a difference</i>	48. Saya bisa melakukan sesuatu yang berbeda dengan orang lain
<b>Pertanyaan</b>	<b>Pertanyaan</b>
<i>Aspek Contribution</i>	<i>Aspek Kontribusi:</i>
49. <i>I take an active role in my community</i>	49. Saya berperan aktif dalam komunitas saya
50. <i>I take an active role in my community</i>	50. Saya dapat memberi manfaat bagi orang lain
51. <i>I like to work with others to solve problems</i>	51. Saya suka bekerjasama dengan orang lain untuk menyelesaikan masalah
52. <i>I have things I can offer to others</i>	52. Saya dapat menawarkan bantuan kepada orang lain
53. <i>I believe I can make a difference in the world</i>	53. Saya percaya saya dapat membuat perubahan di dunia
54. <i>I care about contributing to make the world a better place for everyone.</i>	54. Saya peduli untuk berkontribusi membuat dunia menjadi tempat yang lebih baik untuk semua orang
55. <i>It is important for me to try and make a difference in the world</i>	55. Penting bagi saya untuk mencoba dan membuat perubahan di dunia

#### 4. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen

Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan kepada atlet bolabasket remaja klub bolabasket yang ada di Kota Bandung yaitu F3 Basketball dengan jumlah 30 responden dan mengisi inventori melalui kuisioner dan dilaksanakan 8 Maret 2023. Uji validitas bertujuan untuk mengkonfirmasi ketepatan instrumen yang digunakan untuk mengukur aspek PYD. Uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kepercayaan, keterandalan, dan sudah baik untuk digunakan atau sebaliknya.

Setelah itu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu untuk mengetahui jumlah item tes yang valid dan berapa nilai reliabilitas dari instrumen tersebut dengan bantuan aplikasi *Microsoft Office Excel-2019*.

Tabel 3. 6  
Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Item test	r hitung	r tebal	Keterangan
1	0.67	0.361	Valid
2	0.55	0.361	Valid
3	0.67	0.361	Valid
4	0.55	0.361	Valid
5	0.67	0.361	Valid
6	0.67	0.361	Valid
7	0.67	0.361	Valid
8	0.55	0.361	Valid
9	0.67	0.361	Valid
10	0.48	0.361	Valid
11	0.64	0.361	Valid
12	0.55	0.361	Valid
13	0.50	0.361	Valid
14	0.47	0.361	Valid
15	0.45	0.361	Valid
16	0.55	0.361	Valid
17	0.50	0.361	Valid
18	0.79	0.361	Valid
19	0.65	0.361	Valid
20	0.79	0.361	Valid
21	0.79	0.361	Valid
22	0.79	0.361	Valid
23	0.62	0.361	Valid

Tabel 3. 7 (lanjutan)  
Hasil Uji Validitas Instrumen

<b>Nomor Item test</b>	<b>r hitung</b>	<b>r tebal</b>	<b>Keterangan</b>
24	0.62	0.361	Valid
25	0.79	0.361	Valid
26	0.79	0.361	Valid
27	0.57	0.361	Valid
28	0.47	0.361	Valid
29	0.59	0.361	Valid
30	0.66	0.361	Valid
31	0.53	0.361	Valid
32	0.65	0.361	Valid
33	0.42	0.361	Valid
34	0.55	0.361	Valid
35	0.55	0.361	Valid
36	0.62	0.361	Valid
37	0.47	0.361	Valid
38	0.57	0.361	Valid
39	0.55	0.361	Valid
40	0.62	0.361	Valid
41	0.71	0.361	Valid
42	0.55	0.361	Valid
43	0.55	0.361	Valid
44	0.59	0.361	Valid
45	0.48	0.361	Valid
46	0.54	0.361	Valid
47	0.62	0.361	Valid
48	0.64	0.361	Valid
49	0.74	0.361	Valid
50	0.75	0.361	Valid
51	0.44	0.361	Valid
52	0.62	0.361	Valid
53	0.76	0.361	Valid
54	0.75	0.361	Valid
55	0.67	0.361	Valid

Tabel 3. 8  
Kriteria Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Kriteria	Kategori
< 20	Derajat reliabilitas sangat rendah
0.21-0.40	Derajat reliabilitas rendah
0.41-0.70	Derajat reliabilitas sedang
0.71-0.90	Derajat reliabilitas tinggi
0.91-1.00	Derajat reliabilitas sangat tinggi

Hasil uji reliabilitas inventori *Positive Youth Development* menggunakan SPSS versi 25 menunjukkan koefisien reliabilitasnya sebesar 0.942, hal ini berarti alat ukur yang akan dipakai sangat reliabel untuk digunakan dalam pengumpulan dan pengolahan data serta mempunyai kriteria derajat reliabilitas sangat tinggi.

### 3.5.2 Instrumen Pemahaman Bermain dalam Permainan Bolabasket

Instrumen penelitian yang digunakan adalah *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)*. Seorang ahli mengungkapkan bahwa instrument ini merupakan alat ukur yang dapat mengukur kemampuan taktis diberbagai permainan Menurut Metzler (2002, hlm. 423)

Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain atlet, yaitu: (1) Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu. (2) Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan. (3) Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun. (4) Melaksanakan keterampilan (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. (5) Memberi dukungan (*support*). Setiap pemain yang berusaha mendukung teman seregunya yang sedang melaksanakan keterampilan tertentu. (6) Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.

*Fikra Azahra, 2023*

PENERAPAN PROGRAM LATIHAN YOUTH BASKETBALL GAMES PADA ATLET REMAJA DI KLUB BOLABASKET XGC ELITE BANDUNG DALAM RANGKA POSITIVE YOUTH DEVELOPMENT  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

(7) Menjaga atau mengikuti lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Kemudian (Stephen A. Mitchell, Judith L. Oslin, 2013) menjelaskan GPAI dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 9  
Penilaian Penampilan Bermain GPAI

<i>Game Performance Assesment Instrument for Invasion Games</i>			
Class _____	Evaluator _____	Team _____	game _____
Observation dates (a) _____	(b) _____	(c) _____	(d) _____
<i>Scoring Key</i>			
5 = very effective performance (always)			
4 = effective performance (usually)			
3 = moderately effective performance (sometimes)			
2 = weak performance (rarely)			
1 = very weak performance (never)			
<i>Components and criteria</i>			
• Skill execution – students pass the ball accurately, reaching the intended receiver.			
• Decision making – students make appropriate choices when passing (i.e., passing to unguarded teammates to set up a scoring opportunity).			
• Support – students attempt to move into position to receive a pass from teammate (i.e., forward toward the goal).			

Berikut empat komponen kriteria penilaian permainan atlet yaitu:

1) *Skill execution* (Ekeskusi Keterampilan)

Tabel 3. 10  
*Skill execution* (Keterampilan)

<b>Indikator</b>	+	-
<i>Passing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atlet yang melakukan passing kepada temannya secara tepat/efektif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atlet yang melakukan passing kepada temannya tetapi tidak tepat.</li> </ul>
<i>Shooting</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atlet mampu memasukkan bola ke ring.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atlet tidak mampu memasukkan bola ke ring.</li> </ul>
<i>Dribble</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atlet mampu menggiring bola lalu berhasil melewati lawan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atlet menggiring bola tetapi tidak berhasil melewati lawan.</li> </ul>

2) *Decision Making* (Pengambilan Keputusan)

Tabel 3. 11  
*Decision Making* (Pengambilan Keputusan)

<b>Indikator</b>	<b>+</b>	<b>-</b>
<i>Passing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet melakukan operan / passing ketika melihat teman dalam posisi tidak dalam penjagaan lawan / berada dalam posisi kosong.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet melakukan operan ketika temannya dijaga sama lawan.</li> </ul>
<i>Shooting</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet melakukan tembakan saat tidak ada yang menjaga.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet melakukan tembakan saat dijaga oleh lawan.</li> </ul>
<i>Dribbling</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet berusaha menggiring bola ke area pertahanan lawan dan bisa membuka ruang penyerangan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet menggiring bola ke area pertahanan lawan tetapi tidak bisa membuka ruang penyerangan.</li> </ul>

3) *Support* (Dukungan)

Tabel 3. 12  
*Support* (Dukungan)

<b>Indikator</b>	<b>+</b>	<b>-</b>
<i>Passing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet berusaha mencari posisi yang tepat untuk mendapatkan operan dari teman.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet tidak berusaha mencari posisi yang tepat untuk mendapatkan operan dari teman.</li> </ul>
<i>Shooting</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet mencari ruang kosong untuk mendapatkan operan dari temannya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet tidak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan.</li> </ul>
<i>Dribbling</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet membebaskan temannya dari penjagaan yang ketat baik yang sedang membawa bola maupun yang tidak membawa bola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet tidak membebaskan temannya dari penjagaan yang ketat baik yang sedang membawa bola maupun yang tidak membawa bola.</li> </ul>

4) *Guard or Mark* (menjaga/menandai)

Tabel 3. 13  
*Guard or Mark* (menjaga/menandai)

Indikator	+	-
<i>Passing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjaga atlet dengan bola, atlet melakukan pertahanan kompetitif kepada lawan dengan bola, sehingga pembawa bola melakukan kesalahan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atlet tidak melakukan penjagaan yang kompetitif kepada lawannya</li> </ul>
<i>Shooting</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjaga atlet tanpa bola, atlet melakukan pertahanan aktif kepada lawan tanpa bola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atlet tidak melakukan pertahanan aktif kepada lawannya.</li> </ul>
<i>Dribbling</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Box out, atlet melakukan box out kepada atlet yang dijaganya, baik dalam keadaan menguasai bola atau dalam keadaan tidak menguasai bola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atlet tidak melakukan gerakan box out kepada atlet yang menguasai bola, maupun tidak menguasai bola.</li> </ul>

Dalam penelitian ini, peneliti menambahkan satu komponen penilaian yaitu menjaga atau mengikuti lawan (*guard or mark*). Peneliti berfokus menggunakan empat aspek dari 7 komponen penilaian penampilan bermain bolabasket atlet. Empat aspek tersebut yaitu membuat keputusan (*decision making*), melaksanakan keterampilan (*skill execution*), memberi dukungan (*support*) dan menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*). Berikut tabel empat komponen penilaian penampilan bermain:



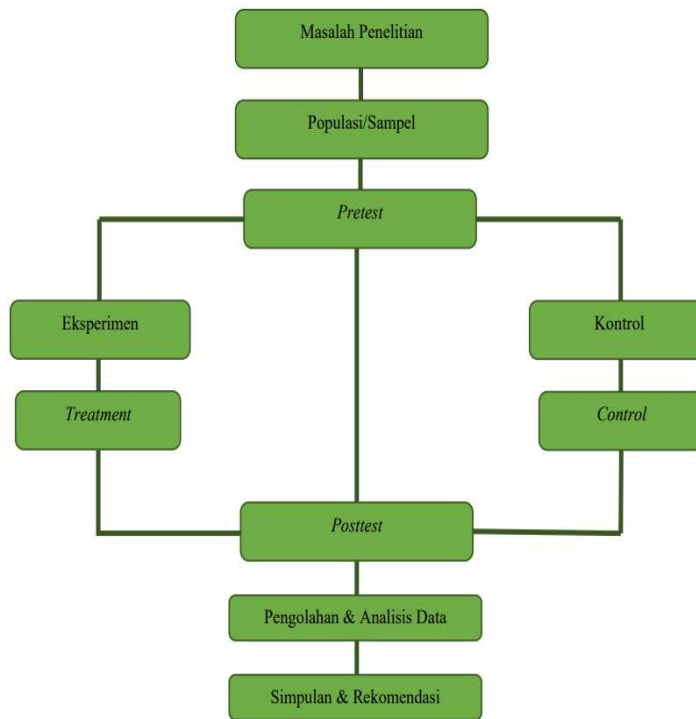


menghitung penilaian hasil belajar dalam penampilan bermain menjadi empat komponen yaitu:

- *Game involvement = Number of appropriate decisions + number of inappropriate decisions + number of efficient skill execution + number of inefficient skill execution + number of appropriate supporting movements.*
- *Decision-making index (DMI) = Number of appropriate decisions made / (Number of appropriate decisions made + number of inappropriate decisions made).*
- *Skill execution index (SEI) = number of efficient skill execution / (number of efficient skill execution + number of inefficient skill execution).*
- *Guard or Mark index (GMI) = number of appropriate guarding or marking movements / (number of appropriate guarding or marking movements + number of inappropriate guarding or marking movements).*
- *Support index (SI) = number of appropriate supporting movements / (number of appropriate supporting movements + number of inappropriate supporting movements).*
- *Game Performance = (DMI + SEI + GMI + SI) / 4*

### 3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah kronologis langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian. Pada tahapan ini penulis mengawali dengan mengkaji masalah penelitian, menentukan partisipan, menentukan metode dan desain penelitian, melakukan *pretest*, membuat dan melaksanakan treatment melakukan *posttest*, mengolah dan menganalisis data, serta menyimpulkan hasil penelitian. Berikut ini adalah gambar alur dari prosedur penelitian yang penulis lakukan.



Gambar 3. 2 Prosedur penelitian

### 3.7 Program Penelitian

Program penelitian diadopsi dari Burrell & Partick (2013) yang mengatakan kegiatan latihan pada gerakan permainan bolabasket, perbedaannya hanya terletak pada pendekatan permainan serta bentuk-bentuk latihan, serta aturan dan perlengkapannya yang dapat dimodifikasi demi kepentingan dan ketertiban atlet dalam aktivitas. Selanjutnya peneliti merancang program latihan sebanyak 16 kali pertemuan, ditambah 2 hari *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan 3 kali dalam seminggu. Pengaruh positif di beberapa bidang pada atlet yaitu, meningkatkan performa, peningkatan dalam berprilaku positif dan peningkatan dalam kesadaran diri.

Tabel 3. 15  
Jadwal Program latihan *youth basketball games* terintegrasi *Positive Youth Development*

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
1	Pengambilan Data awal ( <i>pretest</i> )	Mengetahui sejauh mana performa pemain bolabasket dan dimiliki sebelum diintegrasikan 6 komponen <i>Positive Youth Development</i>	Pengisian kuisioner skala <i>Positive Youth Development</i> dan <i>game basketball 3x3</i> (Test GPAI)
2-3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Game form (Bentuk Permainan): 3 x 3</li> <li>2. Game Appreciation (penghargaan permainan): memasukan bola ke ring dengan posisi melakukan <i>triple threat</i> dengan disertai <i>jump stop</i> dan <i>v-cut</i> atau <i>l-cut</i></li> <li>3. <i>Tactical awareness</i> (kesadaran): belajar berkompetensi dan berkarakter</li> <li>4. <i>Making discussions</i> (pengambilan keputusan apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya): belajar berbagai variasi berkompetensi dan berkarakter</li> <li>5. Skill execution (melaksanakan keterampilan): Melakukan latihan ketepatan <i>triple threat</i>, <i>ball fake</i>, <i>jab step</i>, <i>jump stop</i>, gerakan <i>v-cut</i> dan <i>L-cut</i>.</li> <li>6. <i>Performance</i> (penampilan) 3 x 3</li> </ol>	Mengembangkan kemampuan atlet untuk dapat memahami berkompetensi setiap individunya dan mempunyai karakter ketika. Dapat melaksanakan peran dengan baik, dapat memotivasi atlet dapat bertanggung jawab dan sesungguhnya dalam melaksanakan tugas gerak individu maupun tim yang diberikan oleh pelatih	<i>Competence, Character</i>

Tabel 3. 16  
Jadwal Program latihan *youth basketball games* terintegrasi *Positive Youth Development* (lanjutan)

4-5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 2 x 1</li> <li>2. <i>Game Appreciation</i> (penghargaan permainan): memasukan bola ke ring dengan melakukan <i>dribble</i> kearah ring dan melakukan <i>pick and roll</i> atau <i>screen roll</i>, melakukan <i>jumpball</i>,</li> <li>3. <i>Tactical awareness</i> (kesadaran): berkoneksi dan peduli</li> <li>4. <i>Making discussions</i> (pengambilan keputusan apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya): belajar berbagai variasi agar bisa berkoneksi dan peduli</li> <li>5. <i>Skill execution</i> (melaksakan keterampilan): Melakukan latihan ketepatan <i>jump ball dribbel</i> ke ring, gerakan <i>pick and roll</i>, gerakan <i>screen</i> dan <i>roll</i></li> <li>6. <i>Performance</i> (penampilan) 3 x 3</li> </ol>	<p>Mengembangkan kemampuan atlet agar memahami rasa peduli dan mempunyai koneksi dengan kelompoknya. Dapat melaksanakan peran dengan baik, dapat memotivasi atlet dapat bertanggung jawab dan besungguh-sungguh dalam melaksanakan tugas gerak individu maupun tim yang diberikan oleh pelatih</p>	<p><i>Connection, caring</i></p>
6-7	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 1 x 1, 2 x 2</li> <li>2. <i>Game Appreciation</i> (penghargaan permainan): memasukan bola ke ring atau melakukan tembakan dengan pemain bertahan melakukan Gerakan menutup lawan (<i>box out</i>) sebelum bola di <i>rebound</i> dengan bertahan (<i>defense</i>) tanpa melakkan kesalahan (<i>foul</i>).</li> </ol>	<p>Mengembangkan kemampuan atlet agar mempunyai kepercayaan diri dan kontribusi dengan kelompoknya. Dapat melaksanakan peran dengan baik, dapat memotivasi atlet dapat bertanggung jawab dan besungguh-sungguh dalam melaksanakan tugas gerak individu maupun tim yang diberikan oleh pelatih</p>	<p><i>Confidence, Contribution</i></p>

Tabel 3. 17  
Jadwal Program latihan *youth basketball games* terintegrasi *Positive Youth Development* (lanjutan)

	<p>3. <i>Tactical awareness</i> (kesadaran): belajar percaya diri dan berkontribusi</p> <p>4. <i>Making discussions</i> (pengambilan keputusan apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya): belajar berbagai variasi percaya diri dan berkontribusi</p>		
	<p>5. <i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan): Latihan menutup lawan (<i>box out</i>) ketika akan mendapatkan bola rebound dan dengan bertahan (<i>defense</i>) tanpa melakukan kesalahan (<i>foul</i>)</p> <p>6. <i>Performance</i> (penampilan) 3 x 3</p>		
8-9	<p>1. <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 2 x 1, 2 x 3</p> <p>2. <i>Game Appreciation</i> (penghargaan permainan): melakukan tembakan ke ring, serta melakukan pola penyerangan dengan situasi menggunakan <i>pick and roll</i> atau <i>screen</i> untuk mencetak skor</p> <p>3. <i>Tactical awareness</i> (kesadaran): belajar berkompetensi dan mempunyai karakter</p> <p>4. <i>Making discussions</i> (pengambilan keputusan apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya): belajar berbagai variasi percaya diri dan berkontribusi</p> <p>5. <i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan): Melakukan latihan <i>pick and roll</i> dan melakukan <i>screen</i> untuk menciptakan ruang serangan</p> <p>6. <i>Performance</i> (penampilan) 3 x 3</p>	<p>Mengembangkan kemampuan atlet untuk dapat berkompetensi setiap individunya dan mempunyai karakter ketika. Dapat melaksanakan peran dengan baik, dapat memotivasi atlet dapat bertanggung jawab dan sesungguhnya dalam melaksanakan tugas gerak individu maupun tim yang diberikan oleh pelatih</p>	<p><i>Competence, Character</i></p>

Tabel 3. 18  
Jadwal Program latihan *youth basketball games* terintegrasi *Positive Youth Development* (lanjutan)

10-11	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 2 x 2, 2 x 3`</li> <li>2. <i>Game Appreciation</i> (penghargaan permainan): melakukan tembakan ke ring, melakukan umpan keluar (<i>outlet pass</i>) dan pola penyerangan (<i>offense</i>) melalui <i>in or out</i> untuk mencetak skor</li> <li>3. <i>Tactical awareness</i> (kesadaran): belajar memahami koneksi dan rasa peduli</li> <li>4. <i>Making discussions</i> (pengambilan keputusan apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya): belajar berbagai variasi koneksi dan rasa peduli</li> <li>5. <i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan): Melakukan latihan pola penyerangan (<i>offense</i>) <i>in or out</i> untuk melakukan serangan</li> <li>6. <i>Performance</i> (penampilan) 3 x 3</li> </ol>	<p>Mengembangkan kemampuan atlet untuk dapat mempunyai koneksi dan rasa peduli dengan kelompoknya. Dapat melaksanakan peran dengan baik, dapat memotivasi atlet dapat bertanggung jawab dan sesungguhnya dalam melaksanakan tugas gerak individu maupun tim yang diberikan oleh pelatih</p>	<p><i>Connection, caring</i></p>
12-13	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 2 x 1, 2 x 3</li> <li>2. <i>Game Appreciation</i> (penghargaan permainan): melakukan tembakan ke ring 2 kali masuk.</li> <li>3. <i>Tactical awareness</i> (kesadaran): belajar percaya diri dan berkontribusi</li> <li>4. <i>Making discussions</i> (pengambilan keputusan apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya): belajar berbagai variasi percaya diri dan berkontribusi</li> <li>5. <i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan): Melakukan latihan <i>individual skill, mikan drill, NBA shoot Drill</i></li> </ol>	<p>Mengembangkan kemampuan atlet agar mempunyai kepercayaan diri dan kontribusi dengan kelompoknya. Dapat melaksanakan peran dengan baik, dapat memotivasi atlet dapat bertanggung jawab dan sesungguhnya dalam melaksanakan tugas gerak individu maupun tim yang diberikan oleh pelatih</p>	<p><i>Confidence, Contribution</i></p>

Fikra Azahra, 2023

PENERAPAN PROGRAM LATIHAN YOUTH BASKETBALL GAMES PADA ATLET REMAJA DI KLUB BOLABASKET XGC ELITE BANDUNG DALAM RANGKA POSITIVE YOUTH DEVELOPMENT  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

Tabel 3. 19  
Jadwal Program latihan *youth basketball games* terintegrasi *Positive Youth Development* (lanjutan)

	6. <i>Performance</i> (penampilan) 3 x 3		
14-15	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 2 x 1, 2 x 3</li> <li>2. <i>Game Appreciation</i> (penghargaan permainan): melakukan tembakan ke ring 2 kali masuk.</li> <li>3. <i>Tactical awareness</i> (kesadaran): belajar berkompetensi dan mempunyai karakter</li> <li>4. <i>Making discussions</i> (pengambilan keputusan apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya): belajar berbagai berkompetensi dan mempunyai karakter</li> <li>5. <i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan): Melakukan latihan <i>Lay-up shoot, medium shoot, and power lay-up</i></li> <li>6. <i>Performance</i> (penampilan) 3 x 3</li> </ol>	Mengembangkan kemampuan atlet untuk dapat berkompetensi setiap individunya dan mempunyai karakter ketika. Dapat melaksanakan peran dengan baik, dapat memotivasi atlet dapat bertanggung jawab dan sesungguhnya dalam melaksanakan tugas gerak individu maupun tim yang diberikan oleh pelatih	<i>Competence, Character</i>
16-17	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Game form</i> (Bentuk Permainan): 3 x 3</li> <li>2. <i>Game Appreciation</i> (penghargaan permainan): melakukan tembakan ke ring 2 kali masuk. Dengan melakukan <i>passing</i> 5 kali terlebih dahulu</li> <li>3. <i>Tactical awareness</i> (kesadaran): belajar memahami koneksi dan rasa peduli</li> <li>4. <i>Making discussions</i> (pengambilan keputusan apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya): belajar berbagai variasi memahami koneksi dan rasa peduli</li> <li>5. <i>Skill execution</i> (melaksanakan keterampilan): Melakukan latihan <i>Standing pass drill</i> dan <i>moving pass</i>.</li> </ol>	Mengembangkan kemampuan atlet untuk dapat mempunyai koneksi dan rasa peduli dengan kelompoknya. Dapat melaksanakan peran dengan baik, dapat memotivasi atlet dapat bertanggung jawab dan sesungguhnya dalam melaksanakan tugas gerak individu maupun tim yang diberikan oleh pelatih	<i>Connection, caring</i>

Tabel 3. 20  
Jadwal Program latihan *youth basketball games* terintegrasi *Positive Youth Development* (lanjutan)

18	Pengambilan data akhir ( <i>Posttest</i> )	Mengetahui data akhir setelah treatment	Pengisian kuisisioner skala <i>Positive Youth Development</i> dan <i>game basketball 3x3</i> (Test GPAI)
----	--	---	--

### 3.8 Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa kuisisioner yang diberikan kepada subjek penelitian dan tes pemahaman bermain bolabasket melalui *pretest* sebagai data awal dan melalui pemberian *posttest* sebagai data akhirnya. Setelah data diperoleh, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan pengolahan dan analisis data. Pengolahan dan analisis data adalah proses dimana data dari setiap variabel penelitian sudah siap untuk telah dan dianalisis. Data yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu berupa data kuantitatif. Data kuantitatif berasal dari kuisisioner dan test pemahaman bermain bolabasket tersebut. Yang selanjutnya data tersebut akan telah, dianalisis dan diuji terlebih dahulu menggunakan perhitungan uji normalitas, uji homogenitas, uji dua rata-rata dan uji perbedaan dua rata-rata. Adapun langkah-langkah untuk mengolah dan menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut:

- 1) Uji normalitas, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah penyebaran dari distribusi data itu penyebarannya normal atau tidak (Ghasemi & Zahediasl, 2012). Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan pendekatan uji *Shapiro Wilk* melalui bantuan dari aplikasi SPSS v.23 for windows, dengan kriteria penerimaan  $\alpha = 0,05$ .
- 2) Uji homogenitas, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varians data dalam penelitian ini homogen atau tidak (Kim & Cribbie, 2018), dalam penelitian ini pengujian homogenitas data juga menggunakan bantuan dari aplikasi SPSS v.25 for windows dengan uji data *Test Homogeneity of Variance*, dengan kriteria penerimaan  $\alpha = 0,05$ .



- 3) Uji t lanjutan (*paired sample t-test*) yaitu uji dua rata-rata dalam satu kelompok. *Uji paired sample t-test* ini digunakan untuk melihat pengaruh yang terjadi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan pada satu kelompok.