

BAB 3

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam setiap penelitian harus mempunyai tujuan untuk menentukan jawaban secara empiris terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini. Seluruh kegiatan yang diajukan dalam penelitian ditujukan untuk tercapainya tujuan yang dirumuskan. Sedangkan rumusan tujuan ini merupakan landasan dan cita-cita dalam penelitian ini. Adapun anggapan dasar dan hipotesis merupakan landasan operasional sebagaimana diterjemahkan pada bab pendahuluan skripsi ini. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat diperoleh data dan diolah secara analisis dengan dibuktikan oleh angka-angka statistik, sehingga dapat menjawab hipotesis yang telah diajukan apakah diterima atau ditolak akan terbukti dengan sendirinya sesuai hasil yang dijabarkan

Untuk membuktikan hipotesis dalam penelitian ini maka penulis memerlukan cara tertentu dalam melaksanakan penelitian ini adalah metode eksperimen yang dimana pelaksanaannya peneliti memberikan perlakuan atau mengadakan percobaan latihan terhadap variabel yang diteliti sehubungan dengan hal tersebut di atas (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa “Metode penelitian eksperimen adalah dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali” (hlm.72).

Metode eksperimen dalam penelitian ini berarti penulis mengadakan percobaan terhadap subjek yang akan menerima perlakuan tertentu dalam masa eksperimen dalam penelitian keterampilan *dribbling* dan diharapkan dapat membuktikan adanya jalinan hubungan sebab akibat antara variabel bebas dengan variabel terikat.

3.2 Variabel Penelitian

Dalam suatu eksperimen terdapat variabel-variabel yang akan dilihat hubungan sebab akibatnya, sebab dalam kontak penelitian variable-variable ini memegang peranan yang sangat penting, karena sesungguhnya penelitian itu

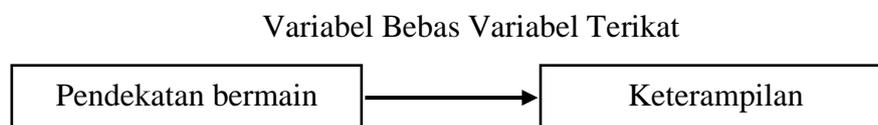
sendiri untuk mengukur dan mengetahui serta mengidentifikasi antara variabel-variabel yang akan di teliti. Sebagaimana dikemukakan menurut (Sugiyono, 2019) variable penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudin ditarik kesimpulannya. (hlm.38)

Adapun variabel-variabel yang ada dalam penelitian penelitian ini adalah variable bebas dan variable terikat:

- a. Pendekatan bermain sebagai variabel bebas.
- b. Keterampilan *Dribbling* sebagai variabel terikat.

Adapun pengertian variabel bebas dan variabel terikat menurut (Sugiyono, 2019) “Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) sedangkan variabel terikat adalah merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. (hlm.39)

Agar lebih jelas hubungan variabel yang terlibat dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3. 1. Variabel bebas dan terikat
Sumber: (Saptaji, 2020, hlm.22)

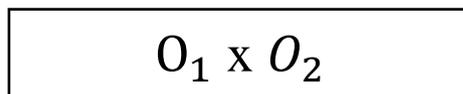
3.3 Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian perlu adanya suatu desain atau pola penelitian untuk menggambarkan kegiatan penelitian yang dilakukan sehingga sejalan dengan variable-variable yang terkandung dalam tujuan penelitian dan hipotesis yang akan di uji kebenarannya. Sesuai dengan metode yang digunakan dalam penelitannya adalah desain eksperimen.

Menurut (Sugiyono, 2019) “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.” (hlm. 72).

Maka desain penelitian eksperimen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah

One-Group Pretest-Posttest Design.



Gambar 3. 2. Desain Penelitian
(Sugiyono, 2019, hlm75)

Keterangan :

O_1 = Nilai pretest (sebelum diberikan treatment pendekatan bermain)

O_2 = Ni

lai posttest (setelah diberikan treatment pendekatan bermain)

Pengaruh latihan dengan pendekatan bermain terhadap

keterampilan *dribbling* sepakbola = $O_1 - O_2$

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam suatu penelitian adalah sekelompok subjek atau individu yang dijadikan objek suatu penelitian yang mempunyai sifat-sifat secara umum, dan bagian dari populasi adalah sampel.

(Sugiyono, 2019) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. (hlm.80).

Mengacu para pernyataan di atas maka populasi penelitian ini adalah atlet SSB Tasik raya fc U14-U15 kota tasikamalaya tahun 2020/2021. Dengan jumlah populasi sebanyak 20 atlet.

3.4.2 Sampel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2019) “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”. (hlm. 81). Meskipun sampel hanya

merupakan bagian dari populasi, kenyataan-kenyataan yang diperoleh dari sampel itu harus menggambarkan dari populasi.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2019) “sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sample. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 Orang”. (hlm. 85). Peneliti mengambil semua populasi sampel dari populasi yang ada.

Berlandasan pada pernyataan di atas maka penulis mengambil jumlah sampel sebanyak 20 orang yang terdiri dari atlet ssb tasik raya fc usia 14-15 kota tasikmalaya tahun 2020/2021.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, untuk memperoleh data penulis menggunakan teknik pengumpulan data tes dan pengukuran. Menurut Winarno (2011) dalam (Saputro et al., 2016) “Tes digunakan untuk mengukur pencapaian prestasi seseorang setelah mempelajari sesuatu” (hlm.9). Oleh sebab itu penulis menggunakan teknik tes, teknik ini digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil *Dribbling* dalam permainan sepakbola.

Pengukuran adalah suatu proses pengumpulan informasi atau data yang dilakukan secara objektif. Sedangkan menurut Ghozali (2013) dalam (Mubarok, 2019) “pengukuran adalah suatu proses pengumpulan informasi atau data yang dilakukan secara objektif (hlm.35). Adapun proses pengumpulan datanya sebagai berikut.

1. Petugas datang lebih awal dan menyiapkan alat.
2. Atlet berkumpul dibariskan dua bersaf dan diberikan pengarahan untuk melakukan tes keterampilan *dribbling*.
3. Atlet melakukan pemansan dan peregangan secara individu.
4. Petugas meletakkan 1 bola di belakang garis yang telah ditentukan.
5. Atlet dipanggil satu per satu dan setiap pemain diberi satu kali kesempatan melakukan tes *dribbling* melewati cone.

6. Petugas mencatat waktu yang diperoleh oleh setiap atlet yang sudah melakukan tes.

3.6 Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data yang diperlukan, penulis menggunakan alat ukur sebagai media pengumpulan data. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sugiyono, 2019) instrumen adalah “Suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati” (hlm.102).

Sesuai dengan penelitian yang penulis lakukan bahwa latihan dengan pendekatan bermain yang berpengaruh pada keterampilan *dribbling* sepakbola, maka alat tes harus sesuai dengan apa yang penulis ukur untuk menjaga validitas tes dari pengukuran yang diperoleh. Maka dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen tes dari buku yang ditulis oleh (Nurhasan & Narlan, 2017)

Tes menggiring bola (*dribbling*)

Tujuan

Mengukur keterampilan, kelincahan, dan kecepatan kaki dalam memainkan bola.

Alat yang digunakan

- Bola
- Stop Watch
- 6 buah rintangan (tongkat/lembing)
- Tiang bendera
- Kapur

Petunjuk pelaksanaan

- Pada aba-aba “Siap” testee berdiri di belakang garis star dengan bola dalam penguasaan kakinya.
- Pada aba-aba “Ya”, testee mulai menggiring bola ke arah kiri melewati rintangan pertama dan berikutnya menuju rintangan berikutnya sesuai dengan arah panah yang telah ditetapkan sampai melewati garis finish.
- Salah arah dalam menggiring bola, ia harus memperbaikinya tanpa menggunakan anggota badan selain kaki dimana melakukan kesalahan dan selama itu pula stop watch tetap jalan.

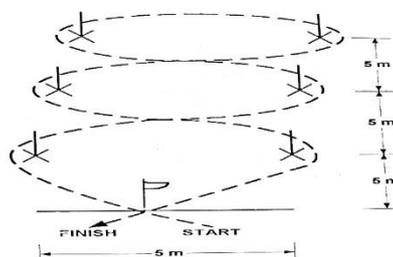
- Menggiring bola dilakukan oleh kaki kanan dan kiri bergantian, atau minimal salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan.

Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila :

- Testee menggiring bola hanya dengan menggunakan satu kaki saja.
- Testee menggiring bola tidak sesuai dengan arah panah.
- Testee menggunakan anggota badan selain kaki pada saat menggiring bola.

Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut.

(hlm.152).



Gambar 3. 3. Diagram Lapangan Tes Menggiring Bola

Sumber (Nurhasan & Narlan, 2017, hlm.153)

3.7 Teknik Analisis Data

Langkah-langkah yang ditempuh untuk menguji diterima atau ditolaknya hipotesis, dalam pengolahan data dilakukan dengan rumus-rumus. Yang ditulis oleh (Narlan & Juniar, 2018) dari hasil perkuliahan mata kuliah statistika.

1. Menghitung rata-rata dari setiap kelompok skor hasil tes awal dan tes akhir dari kedua kelompok subjek dengan menggunakan rumus di bawah ini

$$\bar{X} = X_0 + p \left(\frac{\sum f_i \cdot c_i}{\sum f_i} \right)$$

Arti tanda tanda tersebut adalah:

\bar{X} = Nilai rata rata yang dicari

X_0 = Titik tengah skor yang memuat tanda tanda kelas dengan nilai $c = 0$

p = Panjang kelas interval

Σ = sigma atau jumlah

f_i = Frekuensi

c_i = Deviasi atau simpangan

2. Menghitung simpangan baku dari masing-masing kelompok sehingga diperoleh skor simpangan baku dari hasil tes awal dan tes akhir dengan menggunakan rumus di bawah ini.

$$S = p \sqrt{\frac{n \sum f_i \cdot c_i^2 - (\sum f_i \cdot c_i)^2}{n(n-1)}}$$

Arti tanda tanda dalam rumus di atas adalah

S = simpangan buku yang dicari

P = panjang kelas interval

\sum = sigma atau jumlah

F_i = frekuensi

C_i = deviasi atau simpangan

N = jumlah sampel

3. Menghitung varians dari masing-masing tes, dengan menggunakan rumus:

$$S^2 = p^2 \frac{n \sum f_i \cdot c_i^2 - (\sum f_i \cdot c_i)^2}{n(n-1)}$$

Arti tanda tanda tersebut adalah

S^2 = Nilai varians yang dicari

P^2 = Panjang kelas interval

C_i = Deviasi atau simpangan

n = Jumlah sampel ($n = \sum f_i$)

4. Menguji normalitas dari setiap kelompok untuk mengetahui apakah skor itu berdistribusi normal atau tidak normal, jika itu dapat dibandingkan dengan ukuran parametrik yakni ukuran rata-rata dan simpangan baku dengan rumus χ^2 (chi-kuadrat)

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Arti tanda tanda rumus adalah sebagai berikut

χ^2 = Chi-kuadrat adalah lambang yang menyatakan nilai normalitas

O_i = frekuensi nyata

E_i = Frekuensi teoretik/ekspektasi jumlah sampel dalam kelompok.

Kriteria pengujian dengan menggunakan distribusi Chi-kuadrat dengan taraf nyata (α) = 0,05 dan $dk = k - 3$. Apabila χ^2 ($1 - \alpha$), ($k - 3$) atau χ^2 - tabel dari daftar chi-kuadrat lebih besar atau sama dengan hasil perhitungan statistik χ^2 , maka data-data dari setiap tes itu berdistribusi normal dapat diterima, untuk harga χ^2 lainnya ditolak.

5. Menguji homogenitas dari dua kelompok skor yang akan diuji kesamaannya untuk menentukan pendekatan statistika yang serasi untuk pengujian hipotesis dengan rumus F

$$F = \frac{\text{Variansterbesar}}{\text{Variansterkecil}}$$

Kriteria pengujian dengan menggunakan distribusi F dengan taraf nyata (α) = 0,05 dan $dk = n - 3$ adalah apabila F hitung lebih kecil atau sama dengan F- tabel distribusi ($F \leq F_{\frac{1}{2} \alpha} (V_1, V_2)$), maka data-data dari kelompok itu homogen. $F_{\frac{1}{2} \alpha} (V_1, V_2)$ didapat dari daftar distribusi F dengan peluang $\frac{1}{2} \alpha$, sedangkan derajat kebebasan V_1, V_2 masing-masing sesuai dengan dk pembilang dan dk penyebut = n .

6. Menguji diterima atau ditolaknya hipotesis melalui pendekatan uji kesamaan kedua rata-rata uji satu pihak (uji t'). Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t' = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t' = nilai signifikansi yang dicari

\bar{X}_1 = skor rata-rata dari tes awal

\bar{X}_2 = skor rata-rata dari tes akhir

n = jumlah sampel

S_1^2 = varian sampel tes awal

S_2^2 = varian sampel tes akhir

Kriteria penerimaan hipotesis adalah terima hipotesis (H_0) jika $t' \leq$

$$\frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 + w_2} \text{ dan tolak dalam hal lainnya, dimana } w_1 = \frac{S_1^2}{n_1}, w_2 = \frac{S_2^2}{n_2}, t_1 = t(1 - \alpha)(n_1 - 1), \text{ dan } t_2 = t(1 - \alpha)(n_2 - 1) \text{ (hlm.23:95)}$$

3.8 Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah yang penulis lakukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Tahapan Persiapan

- 1) Observasi ke tempat penelitian, yaitu SSB Tasik Raya Kota Tasikmalaya, untuk meminta izin melakukan observasi.
- 2) Menyusun proposal penelitian yang dibantu oleh dosen pembimbing
- 3) Seminar proposal penelitian untuk memperoleh masukan-masukan dalam melaksanakan penelitian
- 4) Pengurusan surat-surat rekomendasi penelitian

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Memberikan pengarahan kepada sampel mengenai proses pelaksanaan latihan dengan pendekatan bermain
- 2) Melakukan pengambilan data yaitu tes awal dan test akhir dengan alat ukur keterampilan *dribbling* permainan sepakbola

c. Tahap Akhir

- 1) Melakukan pengolahan data hasil penelitian dengan menggunakan rumus-rumus statistic.
- 2) Menyusun draft skripsi lengkap dengan hasil penelitian kemudian melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing skripsi yang telah ditetapkan
- 3) Ujian sidang skripsi, tahap ini merupakan tahap akhir dari rangkaian kegiatan penelitian yang penulis lakukan sekaligus penyempurnaan bagi skripsi yang disusun penulis.

3.9 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan lebih, yaitu penulis melaksanakan pada bulan September sampai dengan bulan November 2021. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah SSB Tasik raya FC U14-U15 dan

penelitian ini dilakukan selama 18 kali pertemuan, ditambah dua kali tes (*pre-test* dan *post-test*).

Pengambilan data dilakukan dilapangan Cikaret tempat latihan ssb tasik raya fc, dalam rangkaian pelaksanaan penelitian ini penulis membuat program latihan dengan pendekatan bermain selama 16 kali pertemuan.