

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan hal dasar dan sebagai langkah awal peneliti dalam melakukan penelitian sehingga memiliki acuan untuk mendapatkan dan mengolah data yang dilakukan secara sistematis untuk mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Menurut Sugiyono (2017) “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu” (hlm. 2).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen, karena dalam penelitian ini terdapat perlakuan (*treatment*) terhadap sampel. Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa “dalam penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. (hlm. 72)

3.2. Variabel Penelitian

Variabel penelitian dapat mempermudah peneliti untuk melihat bentuk mana yang mempengaruhi dan yang dipengaruhi, sebagaimana diketahui ada variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Menurut Sugiyono (2017) “variabel penelitian adalah suatu atribut sifat atau nilai dari orang, objek atau keinginan yang mempunyai variasi untuk ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (hlm. 38). Dalam penelitian ini menggunakan variabel bebas dan terikat.

1. Variabel Bebas (X) = Pendekatan Taktis
2. Variabel Terikat (Y) = Keterampilan Bermain Futsal

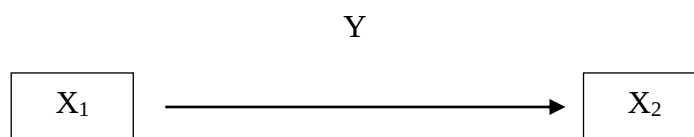
3.3. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan bentuk desain eksperimen yaitu *Pre-Experimental Design (Nondesigns)*. Dikatakan *Pre-Experimental Design*

karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini bisa terjadi karena tidak adanya variabel control, dan sampel tidak dipilih secara random.

Sugiyono (2017) mengungkapkan “*bentuk Pre-Experimental Design ada beberapa macam yaitu: One-Shot Case Study, One-Group Pretest-Posttest Design, One-Group Pretest, Posttest Design, dan Intact-Group Comparison* (hlm. 74).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *Pre-Experimental Design (Nondesigns)* yang berbentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sugiyono (2017) mengungkapkan bahwa “pada desain ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan” (hlm. 74). Desain ini dapat Digambar sebagai berikut:



Desain Penelitian

Sumber. Sugiyono (2017) (hlm. 74)

Keterangan:

X_1 = *Pre-test*, yaitu tes awal

Y = Perlakuan atau treatment

X_2 = *Post-test*, yaitu tes akhir.

3.4. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan subjek dan objek yang akan diteliti penerapan langsung terhadap semua yang telah dirancang sedemikian rupa sebagai upaya untuk menghasilkan suatu hasil akhir yang diinginkan oleh peneliti. Menurut

Sugiyono (2017) “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” (hlm. 80). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Anggota ekstrakurikuler futsal MTS Negeri 9 Kota Tasikmalaya tahun akademik 2021/2022 sebanyak 18 orang.

Selain populasi penelitian ini juga memerlukan sampel, sampel ini adalah bagian dari populasi. Menurut Sugiyono (2017) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi” (hlm. 81). Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *sampling jenuh*, dan teknik sampel ini merupakan bagian dari *nonprobability sampling*. Menurut Sugiyono (2017) “*sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel” (hlm. 124). Alasan penulis menggunakan teknik *sampling* ini karena jumlah populasi relatif kecil yaitu 18 kurang dari 30.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa anggota ekstrakurikuler futsal MTS Negeri 9 Kota Tasikmalaya tahun akademik 2021/2022 sebanyak 18 orang.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data ini adalah hal yang terpenting karena pengumpulan data nantinya akan dikelola dalam teknik analisis data. Menurut Sugiyono (2017) “pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara” (hlm. 137). Selanjutnya bisa dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan:

Tes, suatu Teknik untuk mengumpulkan data dengan cara di tes sehingga dapat mengetahui keterampilan atau kompetensi.

3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur terhadap sampel yang akan diteliti untuk menghasilkan suatu informasi data atau angka untuk kemudian diolah. Instrumen penelitian secara singkat dapat diartikan sebagai alat ukur penelitian. Menurut Sugiyono (2017) “instrumen penelitian adalah suatu alat yang

digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati” (hlm. 102).

Instrumen yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu tes keterampilan futsal dengan *Game Performance Assesment instrumen* (GPAI) sebagai berikut :

3.6.1. Tes Keterampilan Bermain Futsal

Keterampilan bermain, penilaian keterampilan bermain pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Griffin, Mitchell, dan Oslin Hoedaya (dalam Taufik, 2019) telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assesment Instrumen* (GPAI). GPAI yang diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia menjadi instrument penilaian penampilan bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi serta mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung (hlm. 72). Aspek-aspek yang diobservasi dalam GPAI termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, dan melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari GPAI adalah sifatnya fleksibel. Pelatih bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati dan disesuaikan dengan apa yang menjadi inti materi latihan yang diberikan pada saat itu. Dalam penelitian ini, terdapat tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain mahasiswa, yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat). Penilaian GPAI yang dicontohkan dalam permainan futsal, komponen-komponen yang dinilainya adalah membawa bola (*dribbling*) mengoper bola (*passing*) mencetak bola ke gawang (*shooting*) dan sikap penjaga gawang. Kriteria yang digunakan dalam penilaian tersebut disesuaikan dengan empat aspek penampilan yang akan ditampilkan atlet. Untuk tes dilakukan 3 menit. Format penilaian untuk melakukan pengamatan terhadap penampilan peserta didik selama permainan atau pertandingan futsal berlangsung, harus mengacu kepada kriteria ketiga aspek.

Tabel 3. 1 Komponen GPAI
(Solihin 2014, hlm 37-38)

No	Komponen	Deskripsi
1.	<i>Adjust</i>	Pergerakan pemain mencari ruang yang baik selama permainan.
2.	<i>Decision making</i>	Membuat keputusan yang tepat tentang apa yang harus dilakukan seketika sedang dalam permainan
3.	<i>Skill excecution</i>	Peragaan keterampilan yang dipilih dengan efisien
4.	<i>Support</i>	Memberikan dukungan yang tepat kepada tim ketika menyerang, dengan cara menentukan posisi yang baik untuk menerima umpanan

Tabel 3. 2 Pengamatan Keterampilan Bermain Futsal

Komponen Keterampilan Bermain	Kriteria
Membuat Keputusan (<i>Decision Making</i>)	• Siswa berusaha megoper bola kepada tema yang berdiri bebas • siswa berusaha menggiring bola kearah area pertahanan lawan • siswa berusaha megoper bola Ketika melihat teman yang berdiri bebas untuk melakukan tembakan kearah gawang • siswa berusaha melakukan tembakan.
Melakukan Keterampilan Tertentu (<i>Skill Excecution</i>)	• Siswa melakukan tembakan kearah gawang lawan

	• Siswa mengoper bola tepat kepada teman • Siswa menggiring bola ke daerah pertahanan lawan • Siswa mengontrol bola dari operan teman.
Memberi Dukungan (Support)	• Siswa bergerak menepati posisi yang bebas untuk menerima operan bola • Siswa berusaha melakukan operan dan bergerak mendukung penyerangan • Siswa berusaha bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan.

Tabel 3. 3 Format Penilaian Keterampilan Bermain Futsal
(Solihin 2014, hlm 39)

No	Nama	(DMI) <i>Decision Making</i>		(SEI) <i>Skill Execution</i>		(SI) <i>Support</i>		(GI)	(GP)
		T	TT	E	TE	T	TT		
1.									
2.									
Dst									

Keterangan :

T : Tepat

TT : Tidak Tepat

E : Efisien

TE : Tidak Efsien.

Berikut adalah rumus untuk menghitung kualitas penampilan aspek yang dinilai.

- 1) *Game Involvement* (GI) : Jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah *skill executions* yang efisien + jumlah *skill executions* yang tidak efisien + jumlah *supporting movements* E.
- 2) *Decision Making Index* (DMI) : Pembuatan jumlah keputusan yang tepat / (jumlah pembuatan keputusan yang tepat) : pembuatan jumlah keputusan yang tidak tepat.
- 3) *Skill Execution Index* (SEI) : Jumlah jumlah *skill executions* yang efisien / jumlah *skill executions* yang tidak efisien.
- 4) *Support Index* (SI) : Jumlah *supporting movements* yang tepat / Jumlah *supporting movements* yang tidak tepat.
- 5) *Game Perfomance* (GP) : (DMI + SEI + SI) / 3.
- 6) Hasil keterampilan tes futsal diambil data dari *Game Perfomance*.

3.7. Teknik Analisis Data

Sama hal nya dengan teknik pengumpulan data, analisis atau mengolah data juga merupakan aspek yang paling penting untuk mendapatkan jawaban terhadap masalah yang diteliti sehingga dapat memberikan makna dan arti tertentu. Menurut Sugiyono (2017) “analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul” (hlm. 147).

a) Membuat distribusi frekuensi, langkah-langkahnya adalah:

- 1) Menentukan rentang ($r = \text{skor tertinggi} - \text{skot terendah}$)
- 2) Menentukan kelas interval ($k = 1 + 3,3 \log n$)
- 3) Menentukan panjang interval ($p = \frac{r}{x}$)

b) Menghitung skor rata-rata (mean) dari masing masing data, rumus yang

digunakan adalah : $\bar{X} = X_0 + P \left(\frac{\sum f_i c_i}{\sum f_i} \right)$

Keterangan :

- $\bar{X}$ = Nilai rata rata yang dicari
 X_0 = Titik tengah panjang interval
 P = Panjang kelas interval
 Σ = Jumlah
 f_i = Frekuensi
 C_i = Deviasi atau Simpangan

c) Menghitung standar deviasi atau simpangan baku, dengan rumus sebagai

berikut:
$$S = P \sqrt{\frac{n \sum f_i c_i - (\sum f_i c_i)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan :

- P = Panjang kelas interval
 S = Simpangan baku yang dicari
 Σ = Sigma atau Jumlah
 f_i = Frekuensi
 C_i = Deviasi atau Simpangan
 N = Jumlah

d) Menghitung varians dari masing-masing tes, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

- S^2 = Nilai varians yang dicari
 N = Jumlah sampel
 Σ = Sigma Jumlah

e) Uji Normalitas dengan menggunakan Uji Liliefors, dikarenakan data nya ≤ 30 dengan rumus sebagai berikut.

$$L_o = |F(Z_i) - S(Z_i)|$$

- F = Signifikan
 $F(Z_i)$ = Z Skor
 $S(Z_i)$ = Simpangan Baku

- f) Menguji homogenitas data dari setiap kelompok melalui perhitungan statistika F dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{variansi terbesar}}{\text{variansi terkecil}}$$

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

- g) Menguji hipotesis melalui pendekatan uji perbedaan dua rata-rata uji satu pihak (uji t). apabila data tersebut berdistribusi normal dan homogen maka rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\left(\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}\right)}}$$

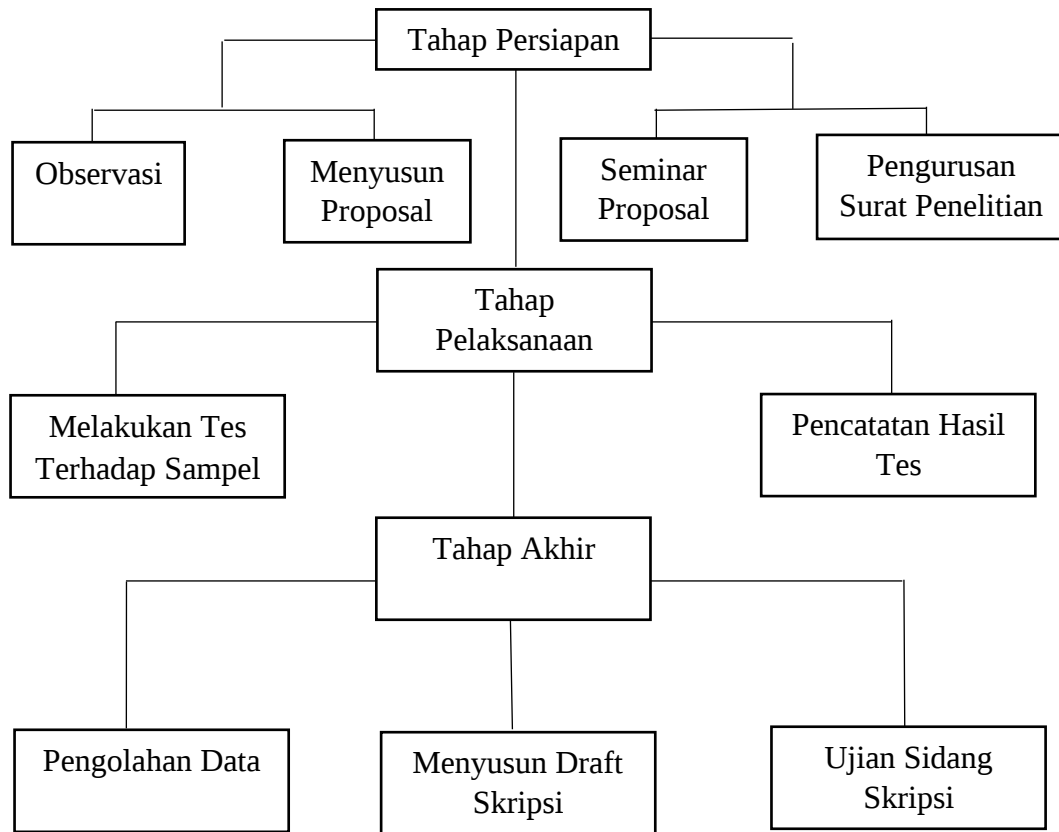
Keterangan :

- t^1 = Nilai signifikan yang dicari
 x_1 = Skor rata-rata dari tes awal atau variabel 1
 x_2 = Skor rata-rata dari tes akhir atau variabel 2
 n = Jumlah sampel
 s_1^2 = Varians sampel tes awal atau variabel 1
 s_2^2 = Variabs sampe dari tes akhir atau variabel 2

Tentukan hipotesis, ditolak atau diterima dengan kriteria sebagai berikut:

- Terima hipotesis jika nilai t hitung lebih kecil dari nilai t tabel pada t (0,05) (n-1).
- Tolak hipotesis jika nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel, pada t (0,05) (n-1)

3.8. Langkah-langkah Penelitian



3.9. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2022. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah siswa Ekstrakurikuler Futsal MTS Negeri 9 Tasikmalaya, tempat lapangan sekolah MTS Negeri 9 Tasikmalaya.

Tabel 3. 4 Waktu dan Tempat Penelitian

	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari
Observasi						
Menyusun Instrumen						
Seminar Proposal						

Penelitian						
Pengolaan Data						