

BAB 3

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Proses suatu penelitian hendaknya dapat ditentukan oleh suatu metode penelitian yang digunakan, setiap penelitian yang akan dilakukan memerlukan suatu metode. Berhasil tidaknya suatu penelitian tergantung dari metode kuantitatif. Karena metode tersebut sangat sesuai dengan penelitian, yang didalamnya terdapat data statistik. Menurut Sugiyono (2019):

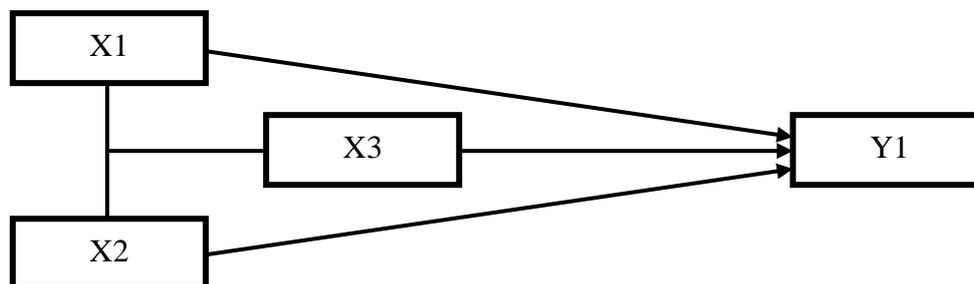
Metode penelitian kuantitatif dapat di artikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian yang dilakukan penulis bersifat deskriptif. Metode penelitian deskriptif Rusdi et al. (2016) adalah “suatu bentuk penelitian yang paling dasar. Ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia”.

3.2 Variable Penelitian

Variabel adalah gejala yang bervariasi dan menjadi obyek penelitian Sugiyono (2019) variabel independent adalah “variabel ini sering disebut stimulus, prediktor, antekedent dalam Bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)” (hlm. 61). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas (kelincahan dan koordinasi mata-tangan) dan satu variabel terikat (*dribbling*).

Dalam suatu penelitian perlu dipilih dan ditetapkan suatu desain penelitian yang tepat,sesuai dengan variable yang akan diteliti. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini penulis gambarkan dibawah ini :



Gambar 3. 1 Konstelasi Variabel Penelitian

Sumber : Narlan (2018)

Keterangan :

X1 = Kelincahan

X2 = Koordinasi Mata-tangan

X3 = Kelincahan dan Koordinasi Mata-tangan

Y = *Dribbling*

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2019), populasi dapat diartikan sebagai “wilayah generalisasi yang terjadi atas objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Jadi populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subyek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh objek dan subyek. Populasi didalam penelitian ini adalah atlet putra ekstrakurikuler bola basket SMAN 5 Tasikmalaya dengan berjumlah 24 orang.

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2019), pengertian sampel penelitian dijelaskan sebagai berikut:

Bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasinya besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang di ambil dari populasi itu.

Teknik sampling adalah suatu cara pengambilan sampel yang *representative* dari populasi. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang peneliti

digunakan adalah *purposive sampling*, dan teknik sampel ini merupakan bagian dari *nonprobability sampling*. Menurut Sugiyono (2017) “sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu” (hlm. 124). Alasan penulis menggunakan teknik sampling ini karena obyek yang diteliti berkaitan dengan yang mengikuti kejuaraan di Sukapura, sampel dalam penelitian ini yaitu atlet putra ekstrakurikuler bola basket SMAN 5 Tasimalaya yang mengikuti pertandingan Sukapura *Basketball Championship 2022* yang berjumlah 10 orang.

3.4 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 bila dilihat dari segi cara atau Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi (pengamatan), *interview* (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan keempatnya.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi. Menurut Sugiyono, (2017)“Observasi merupakan Teknik pengumpulan data dengan observasi yang digunakan bila penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, fenomena alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar” (hlm. 290). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi terstruktur. Observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti mengetahui secara pasti variable mana yang sedang diamati.

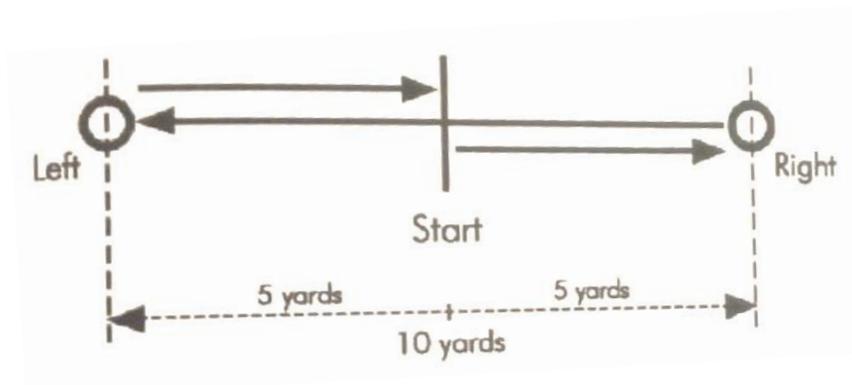
3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur terhadap sampel yang akan diteliti untuk menghasilkan suatu informasi data atau angka untuk kemudian diolah. Menurut Fitri & Haryanti dalam Arikunto (2019), “Instrumen data dikatakan memenuhi persyaratan sebagai alat pengumpul data adalah apabila sekurang-kurangnya instrumen tersebut valid dan reliable” (hlm.112). Instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kelincahan yaitu dengan *5-10-5 Test (20 Yard Shuttle Run Test)*, koordinasi mata-tangan dengan tes *Hand Wall*

Toss Test dengan jarak 2 meter, dan keterampilan dribling dengan tes menggiring bola dalam basket. Berikut penjelasan dari instrumen yang peneliti gunakan didalam penelitian ini, menurut A. Narlan & Juniar (2020) :

1) Tes Kelincahan *5-10-5 Test (20 Yard Shuttle run Test)* :

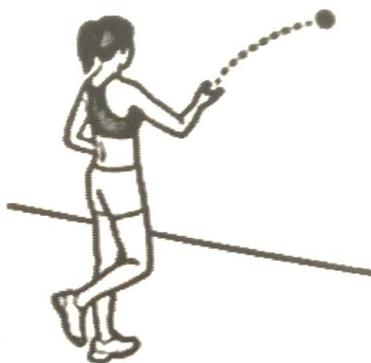
- a) Tujuan : mengetahui/mengukur kecepatan mengubah arah (kelincahan)
- b) Peralatan : *stopwatch*, *cone* 3 buah, meteran, formular tes, dan area yang rata dan tidak licin (minimal 10 meter).
- c) Pelaksanaan : buat lintasan sejajar (5 yard = 4,57 meter) menggunakan 3 *cone* yang sudah disiapkan (lihat gambar). Atlet berdiri di *cone* tengah dengan posisi kaki dibuka selebar bahu menghadap *cone*. Dengan aba-aba “Siap...GO (sambal menunjuk arah kiri/kanan)” untuk mengawali berlari. Atlet berlari ke *cone* pertama dan menyentuh garis, berbalik dan berlari melewati *cone* tengah menuju *cone* ketiga dan menyentuh garisnya, kemudian berbalik Kembali menuju *cone* tengah dan di akhiri dengan menyentuh garis tengah. Petugas memulai dan menghentikan *stopwatch* saat atlet bergerak dan berhenti di *cone* tengah. Atlet diberikan kesempatan 2 kali repetisi pada masing-masing arah (kiri dan kanan), diselingi waktu istirahat 3-5 menit setiap repetisinya.
- d) Skor : skor yang diambil adalah waktu terbaik atau rerata dari 2 repetisi yang dilakukan pada masing-masing arah (kiri-kanan) mendekati 0,01 detik (1/100 detik). (hlm. 105)



Gambar 3. 2 *5-10-5 Test (20 Yard Shuttle Run Test)*

2) Tes Koordinasi Dengan *Hand Wall Toss Test* Jarak 2 meter :

- a) Tujuan : mengukur kemampuan koordinasi mata dan tangan.
- b) Peralatan : bola tenis 3 buah, *stopwatch* dan tembok yang halus.
- c) Pelaksanaan : atlet berdiri di belakang garis batas dengan jarak 2 meter dari dinding tembok. Atlet memegang bola tenis oleh satu tangan dengan menghadap tembok. Pada aba-aba “Siap... GO”, atlet melemparkan bola ke tembok dari arah bawah oleh tangan kanan dan menangkapnya oleh tangan kiri, kemudian melemparkan Kembali oleh tangan kiri dan menangkapnya oleh tangan kanan. Atlet melakukan gerakan tersebut selama 30 detik.
- d) Skor : skor diambil adalah jumlah hasil lempar tangkap yang baik selama 30 detik. (hlm. 112)

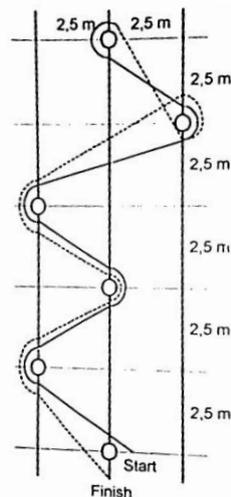


Gambar 3. 3 *Hand Wall Toss Test*

- 3) Tes menggiring bola :
 - a) Tujuan : untuk mengetahui kemampuan seseorang dalam menggiring bola basket.
 - b) Peralatan : bola basket 2 buah, *stopwatch*, formular tes.
 - c) Pelaksanaan : petugas membuat terlebih dahulu lintasan tes dengan rintangan *cone* yang berjarak masing-masing 2,5 meter seperti pada digambar. Atlet/siswa boleh mencoba lintasan sebanyak satu kali percobaan sebelum melakukan tes. Posisi atlet/siswa memegang bola di belakang garis “START”, sesuai aba-aba “Siap... GO” atlet berlari secepat mungkin menggiring bola mengikuti arah dalam lintasan yang sudah ditentukan. Atlet diberikan waktu selama 30 detik untuk menggiring bola melewati rintangan

sebanyak-banyaknya. Bila atlet/siswa salah arah, maka petugas wajib mengingatkannya untuk Kembali secepat mungkin pada titik salah dilakukan dan kembali mengiring bola secepat mungkin sampai batas waktu berakhir.

d) Skor : jumlah rintangan yang berhasil dilewati selama 30 detik. (hlm. 136)



Gambar 3. 4 Tes Mengiring Bola

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah serangkaian pengamatan terhadap suatu variabel yang diambil dari data ke data dan dicatat menurut urutan terjadinya serta disusun sebagai data statistik. Dalam penelitian ini teknis analisis data menggunakan teknik korelasi. Teknik analisis data menurut Narlan (2018) sebagai berikut:

1) Menghitung skor rata-rata (mean) dari masing-masing tes, rumus yang digunakan.

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

Keterangan:

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

p = Panjang kelas interval

Σ = Sigma atau jumlah

f_i = Frekuensi

c_i = deviasi atau simpangan

- 2) Menghitung standar deviasi atau simpangan baku dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

S = simpangan baku sampel

P = Panjang rentang kelas interval

Σ = Sigma atau jumlah

f_i = Frekuensi

ci = deviasi atau simpangan

n = jumlah sampel

- 3) Menghitung koefisien korelasi antara variabel. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$R_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

X = Total jumlah nilai x

Y = Total jumlah nilai y

n = Jumlah sample

- 4) Mencari nilai korelasi berganda (*multiple correlation*) dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$R_{y_{12}} = \sqrt{\frac{ry_1^2 + ry_2^2 - 2 \cdot ry_1 \cdot ry_2 \cdot r_{12}}{1 - r_{12}^2}}$$

$R_{y_{12}}$ = Nilai koefisien korelasi berganda yang dicari

- 5) Menguji kebermaknaan korelasi berganda, rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$F = \frac{R^2 / K}{(1 - R^2) / (n - k - 1)}$$

Keterangan:

F = nilai signifikansi yang dicari

R^2 = korelasi berganda

K = banyaknya variabel bebas

n = jumlah sampel

- 6) Untuk mencari kebermaknaan korelasi digunakan statistik F dengan k menyatakan banyaknya variabel bebas dan n menyatakan ukuran sampel. Statistik F ini berdistribusi F dengan derajat kebebasan penyebut (V_2) = $n-k-1$. Hipotesis pengujian adalah F hitung lebih kecil atau sama dengan F tabel, maka hipotesis diterima dan dalam hal lainnya hipotesis ditolak.

- 7) Mencari presentase dukungan kedua variabel bebas terhadap variabel terikat digunakan rumus determinasi. Rumus yang digunakan adalah:

$$D = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

D = Determinasi (kontribusi) yang dicari

r = nilai koefisien korelasi

- 8) Uji Normalitas Data dengan Uji Liliefors, rumus digunakan sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{\sum F}$$

Keterangan:

\bar{X} = rata-rata

Fx = nilai perkalian F sama X

F = jumlah semua data

3.7 Langkah-langkah Penelitian

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

- 1) Tahap Persiapan
 - a) Observasi ke tournament Sukapura *basketball*.
 - b) Menyusun proposal penelitian yang dibantu oleh dosen pembimbing.
 - c) Seminar proposal penelitian untuk memperoleh masukan-masukan dalam pelaksanaan penelitian.
 - d) Pengurusan surat-surat rekomendasi penelitian.
- 2) Tahap Pelaksanaan
 - a) Memberikan pengarahan kepada sampel mengenai proses pelaksanaan tes.
 - b) Melakukan pengambilan data.

3) Tahap Akhir

- a) Melakukan pengelolaan data hasil penelitian dengan menggunakan rumus-rumus statistik.
- b) Menyusun draf skripsi lengkap dengan hasil penelitian kemudian melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing skripsi yang telah ditetapkan.
- c) Ujian sidang skripsi, tahap ini merupakan tahap akhir dari rangkaian kegiatan penelitian yang penulis lakukan sekaligus penyempurnaan bagi skripsi yang disusun penulis.

3.8 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2022 dengan objek penelitian yaitu atlet ekstrakurikuler bola basket SMAN 5 Tasikmalaya yang mengikuti turnamen Sukapura *Basketball Championship 2022* di Lapangan Bola Basket Dadaha.