

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 dan dirumuskan. Sedangkan rumusan tujuan ini merupakan landasan dan cita cita dalam penelitian ini. Adapun anggapan dan dasar dan hipotesis merupakan landasan operasional sebagaimana diterjemahkan pada bab pendahuluan proposal 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 diatas Sugioyono, (2016, hlm. 72) menyatakan bahwa “Metode penelitian eksperimen adalah dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Metode eksperimen dalam penelitian ini berarti penulis mengadakan percobaan terhadap subjek yang akan menerima perlakuan tertentu dalam masa eksperimen dalam penelitian keterampilan passing 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 variabel-variabel ini memegang peran yang sangat penting, karena sesungguhnya penelitian itu sendirinya untuk mengukur dan mengetahui secara mengidentifikasi antara

variabel-variabel yang akan diteliti. Sebagaimana dikemukakan Menurut Sugiyono (2016, hlm. 38) “Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut”. Kemudian ditarik kesimpulannya.

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

1. *Rondo game* sebagai variabel bebas.
2. Keterampilan *passing* sebagai variabel terikat.

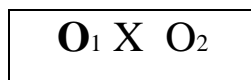
Adapun pengertian variabel bebas dan variabel terikat menurut Sugiyono, (2016, hlm. 39) “Variabel bebas adalah merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) sedangkan variabel terikat adalah merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas”.

3.3. Desain Penelitian

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

Menurut Sugiyono, (2016, hlm. 72) “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu yang terkendalikan.”

Maka desain penelitian eksperimen yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model *Pre-Experimental Design* dengan model *One Group Pretest-posttest Design* yang dapat divisualisasikan pada gambar dibawah ini.



Gambar 6. Desain Penelitian (Sugiyono,2016, hlm. 116)

Keterangan :

O_1 = nilai *pretest* (sebelum diberikan program latihan)

O_2 = nilai *posttest* (setelah diberi program latihan)

X = treatment yang diberikan “Bentuk latihan rondo”

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono, (2016, hlm. 80) “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”.

Mengacu pada pernyataan diatas maka populasi penelitian adalah pada Atlet SSB Tasikraya Kota Tasikmalaya tahun 2022/2023. Dengan jumlah populasi atlet, U-13 sebanyak 20 atlet.

3.4.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono, (2016, hlm. 81) “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”. Meskipun sampel hanya merupakan bagian dari populasi, kenyataan-kenyataan yang diperoleh dari sampel itu harus menggambarkan dari populasi.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan Teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono, (2016, hlm. 85) “sampling jenuh adalah Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel” (hlm. 85). Dengan hal tersebut maka pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu atlet SSB Tasikraya U-13 sebanyak 20 atlet.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah utama yang untuk memperoleh jawaban dari masalah yang akan diteliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan metode penelitian eksperimen yaitu:

- 1) Menentukan sampel dari atlet SSB Tasikraya U-13.
- 2) Melakukan tes awal passing selama 30 detik kaki kanan dan kaki kiri.

- 3) Adanya perlakuan teknik *passing* terhadap sampel dengan menggunakan permainan *rondo game*.
- 4) Dilakukan tes akhir sama seperti pada tes awal yaitu melakukan *passing* selama 30 detik kaki kanan dan kaki kiri.
- 5) Menghitung hasil penelitian dengan rumus statistika.
- 6) Menyimpulkan hasil pengolahan data tersebut dan menyusun laporannya.

3.6. Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data yang diperlukan, penulis menggunakan alat ukur sebagai media pengumpulan data. Hal ini sejalan dengan pendapat (Kusumawati, 2015) instrumen adalah “cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian”.

Sesuai dengan penelitian yang penulis lakukan bahwa *rondo game* yang berpengaruh pada keterampilan *passing* 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 instrument tes dari buku yang ditulis oleh Narlan, Abdul dan Nurhasan (2017, hlm.149).

Tes *Passing* dan *Stopping*

Tujuan : Mengukur keterampilan dan gerak kaki dalam menyepak dan menahan bola.

Alat yang digunakan :

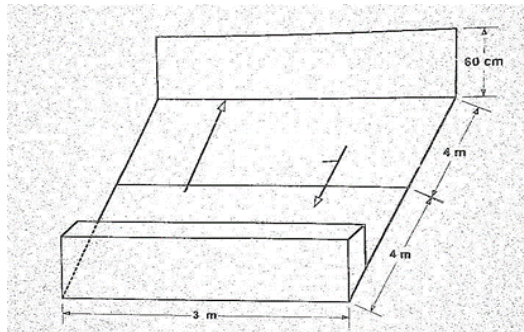
- Bola 2 buah
- *Stopwatch*
- *Tembok*
- Kapur

Petunjuk pelaksanaan

- Testee berdiri dibelakang garis tembak yang berjarak 4 meter dari sasaran/papan, boleh dengan posisi kaki kanan siap menembak ataupun sebaliknya
- Pada aba-aba “ya”, *testee* mulai menyepak bola kesasaran/papan dan menahanya Kembali dengan kaki dibelakang garis tembak kaki yang akan menyepak bola berikutnya yang arahnya berlawanan dengan sepakan pertama.
- Lakukan kegiatan ini bergantian antara kaki kiri dan kanan selama 30 detik
- Apabila bola keluar dari daerah sepak, maka testee menggunakan bola cadangan yang disediakan

Gerakan tersebut dinyatakan gagal jika :

- Bola ditahan dan disepak didepan garis sepak yang akan menyepak bola
 - Hanya menahan dan menyepak bola dengan satu kaki saja
- Untuk jelasnya dapat dilihat gambar lapangan tes tersebut dibawah ini.



Gambar 7. Lapangan Tes Pengukuran

Sumber Narlan, Abdul dan Nurhasan (2017, hlm. 150)

3.7. Teknik Analisis Data

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji diterima atau ditolaknya hipotesis, dalam pengelolaan data penulis menggunakan statistika dari buku yang ditulis oleh Narlan, Abdul, (2017) dibawah ini dengan menggunakan rumus-rumus statistika sebagai berikut.

1. Membuat distribusi frekuensi.

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

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

\bar{X} = Nilai rata-rata yang dicari

\sum = Sigma atau jumlah

n = jumlah sampel

2. Menghitung Standar deviasi atau simpangan baku dengan rumus sebagai berikut.

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

S = simpangan baku yang dicari

n = jumlah sampel

Σ = sigma atau jumlah

\bar{X} = nilai rata-rata

3. Menghitung varians dari masing-masing tes, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

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

Arti tanda-tanda tersebut adalah :

S^2 = Nilai varians yang dicari

n = jumlah sampel

Σ = sigma atau jumlah

4. Menguji normalitas data dari setiap tes melalui penghitungan statistik uji Lilliefors, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Skor perolehan dikalikan dengan angka baku dengan rumus :

$$Z = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

- b. Menghitung peluang untuk tiap angka baku dengan rumus :

$$F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$$

- c. Menghitung proporsi Z_i , atau $[S(Z_i)]$ dengan rumus :

$$\frac{Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n}{n}$$

- d. Menghitung selisih mutlak : $| F(Z_i) - S(Z_i) |$

- e. Ambil harga yang paling besar dari harga mutlak tersebut sebagai lilliefors hitung (L_o).

- f. Bandingkan L_o dengan L_{tabel} jika L_o lebih kecil atau sama dengan L_{tabel} , maka data berdistribusi normal dan tolak dalam hal lainnya.

5. Menguji homogenitas data dari setiap kelompok melalui penghitungan statistik F dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Kriteria pengujian dengan menggunakan distribusi F dengan taraf nyata $(\alpha) = 0,05$ dan derajat kebebasan $dk = n - 1$. Apabila angka 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. $F_{1/2\alpha}(V_1, V_2)$ didapat dari daftar distribusi F dengan peluang $1/2\alpha$, sedangkan derajat kebebasan V_1 dan V_2 masing-masing sesuai dengan dk pembilang dan dk penyebut = n .

6. Menguji diterima atau ditolaknya hipotesis melalui pendekatan uji perbedaan dua rata-rata uji dua pihak (uji t). Apabila data tersebut berdistribusi normal dan homogen maka rumus yang digunakan adalah :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan} \quad S = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Arti tanda-tanda dalam rumus tersebut sebagai berikut

t = Nilai signifikansi yang dicari.

\bar{X}_1 = Skor rata-rata dari tes awal atau variabel I.

\bar{X}_2 = Skor rata-rata dari tes akhir atau variabel II

n = jumlah sampel

S_1^2 = Varians sampel tes awal atau variabel I.

S_2^2 = Varians dari sampel tes akhir atau variabel II

Kriteria pengujian adalah terima hipotesis (H_0) jika tabel dimana L_t didapat dari distribusi t dengan derajat kebebasan (dk) $-t(1 - 1/2\alpha) < t(1 - 1/2\alpha)$ Taraf nyata $(\alpha) = 0,05$ dan peluang $(1 - 1/2\alpha)$ atau tingkat kepercayaan 95%. Untuk harga t lainnya hipotesis ditolak.

3.8.Langkah-langkah Penelitian

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

1. Tahapan Persiapan
 - a. Observasi ke tempat penelitian, yaitu SSB Tasikraya Kota Tasikmalaya, untuk meminta izin melakukan observasi.
 - b. Menyusun proposal penelitian yang dibantu oleh dosen pembimbing
 - c. Seminar proposal penelitian untuk memperoleh masukan-masukan dalam melakukan penelitian.
 - d. Pengurusan surat-surat rekomendasi penelitian.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Memberikan pengarahan kepada sampel mengenai proses pelaksanaan Latihan *rondo game*.
 - b. Melakukan pengambilan data yaitu tes awal dan tes akhir dengan alat ukur keterampilan *passing* permainan sepakbola.
3. Tahap Akhir
 - a. Melakukan pengelolaan data hasil penelitian dengan menggunakan rumus-rumus statistik
 - b. Menyusun draft skripsi lengkap dengan hasil penelitian kemudian melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing skripsi yang telah ditetapkan.
 - c. Ujian siding 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 melakukan pada tanggal 02 Agustus 2023 sampai dengan 24 september Adapun subjek dalam penelitian ini adalah atlet SSB Tasikraya U-13 dan penelitian ini dilakukan selama 16 kali pertemuan, ditambah dua kali tes (*pre-test and post-test*).

Pengambilan data dilakukan dilapang cigeureung tempat latihan SSB Tasikraya, dalam rangkaian pelaksanaan penelitian ini penulis membuat program latihan rondo game selama 16 kali pertemuan.

