

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Digunakan metode eksperimen atas dasar pertimbangan pada permasalahan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui perbandingan pengaruh latihan antara menggunakan metode *drill* dengan metode *games* terhadap keterampilan *dribbling* permainan sepak bola pada siswa Sekolah Sepak Bola (SSB) Giri Darma Kecamatan Purwadadi Kabupaten Ciamis.

Mengenai kegiatan eksperimen Surakhmad, Winarno (2018:148) menjelaskan sebagai berikut, “Dalam arti luas, bereksperimen ialah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat suatu hasil”. Lebih jelasnya Surakhmad, Winarno (2018:149) menjelaskan:

Bereksperimen ialah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat suatu hasil. Hasil itu yang akan menegaskan bagaimanakah kedudukan perhubungan kausal antara variabel-variabel yang di selidiki. Tujuan eksperimen bukanlah pada pengumpulan dan deskripsi data melainkan pada penemuan faktor-faktor penyebab dan faktor-faktor akibat.

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa kegiatan eksperimen adalah suatu kegiatan percobaan untuk melihat suatu hasil sebagaimana yang dicobakannya. Jadi dengan digunakannya metode eksperimen dalam penelitian ini, berarti peneliti harus mengadakan percobaan pada sebuah subyek yang akan menerima perlakuan tertentu dalam waktu tertentu, kemudian setelah masa percobaan itu selesai selanjutnya dilihat hasil dari perlakuan tersebut.

Dalam suatu eksperimen terdapat beberapa variabel yang akan dilihat hubungan sebab akibatnya. Variabel inilah faktor-faktor yang terjadi obyek penelitian. Sehubungan dengan hal ini Nazir, Muh (2016:74) menjelaskan sebagai berikut, “Eksperimen adalah observasi di bawah kondisi buatan (*artificial condition*), di mana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh si peneliti. Dengan demikian, penelitian eksperimental adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap obyek penelitian serta adanya kontrol.”

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu penelitian percobaan yang dilakukan peneliti terhadap variabel-variabel penelitian, dalam suatu eksperimen biasanya dilakukan kontrol terhadap variabel penelitian.

Dalam penelitian ini terdapat kelompok yang disebut kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang sengaja diberi program uji coba berupa latihan *dribbling* dengan menggunakan dua metode berbeda yakni metode *drill* sebagai kelompok eksperimen (atau eksperimen ke satu), dan penggunaan metode *games* sebagai kelompok kontrolnya (atau eksperimen ke dua). Kelompok eksperimen kesatu dikelompokkan pada kelompok A dan kelompok eksperimen kedua pada kelompok B.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Arikunto, Suharsimi (2017:99) adalah “objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Selanjutnya Arikunto, Suharsimi (2017:101) menjelaskan bahwa “variabel yang mempengaruhi disebut variabel penyebab variabel bebas atau independent

variabel (X), sedangkan variabel akibat disebut variabel tak bebas, variabel tergantung, variabel terikat dari variabel dependent variabel (Y) “

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebasnya adalah menerapkan metode *drill* dan metode *games*, sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan *dribbling* permainan sepak bola.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Lapangan, (*field research*), yaitu pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lapangan melaksanakan uji coba atau eksperimen pelaksanaan pelatihan *dribbling* permainan sepak bola dengan menggunakan dua metode berbeda. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang objektif mengenai pengaruh pendekatan *dribbling* permainan sepak bola dengan menggunakan metode *drill* dan metode metode *games* terhadap keterampilan *dribbling* permainan sepak bola pada siswa Sekolah Sepak Bola (SSB) Giri Darma Kecamatan Purwadadi Kabupaten Ciamis
2. Teknik Tes. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data peningkatan hasil pelatihan *dribbling* permainan sepak bola pada siswa Sekolah Sepak Bola (SSB) Giri Darma Kecamatan Purwadadi Kabupaten Ciamis sebelum dan sesudah perlakuan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan *dribbling* sepak bola.

3.4 Instrumen Penelitian

Setiap melakukan penelitian sudah barang tentu memerlukan suatu alat untuk mengumpulkan data. Sesuai dengan permasalahan penelitian ini, maka alat pengumpul data yang penulis gunakan adalah tes keterampilan *dribbling* dalam permainan sepak bola.

Untuk mendapatkan data yang diperlukan penulis menggunakan alat ukur sebagai media pengumpul data. Menurut Nurhasan dan Abdul Narlan (2013:3) mengatakan, “Dengan alat ukur ini kita akan memperoleh data dari suatu objek tertentu, sehingga kita dapat mengungkapkan tentang keadaan suatu objek tersebut secara objektif”. Menurut Arikunto, Suharsimi (2017:121) “Instrumen adalah alat ukur pada saat peneliti menggunakan metode”.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagaimana diungkapkan oleh Nurhasan dan Abdul Narlan (2013:161) sebagai berikut :

Tujuan : Untuk mengukur keterampilan menggiring bola dengan kaki dengan cepat disertai perubahan arah.

Alat yang digunakan :

1. Bola
2. Stopwatch
3. Enam buah rintangan
4. Tiang berdera
5. Kapur

Petunjuk pelaksanaan:

1. Pada aba-aba ”siap” testee berdiri dibelakang garis start dengan bola dalam penguasaan kakinya.
2. 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 ia melewati garis finish.
3. Bila salah arah dalam menggiring bola, ia harus memperbaikinya tanpa menggunakan anggota badan selain kaki ditempat kesalahan terjadi dan selama itu pula stopwatch tetap jalan.

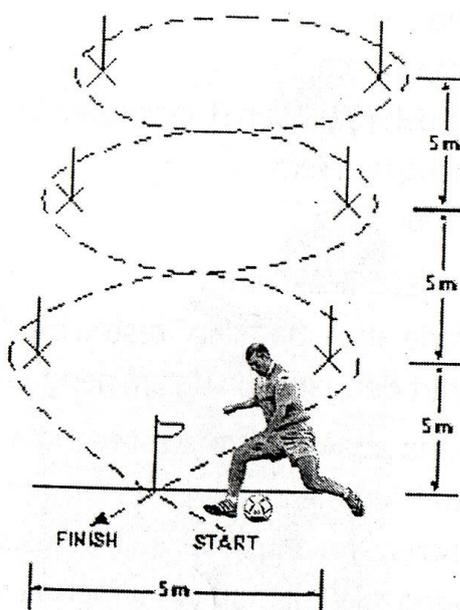
4. Bola digiring oleh kaki kanan dan kiri secara bergantian, atau paling tidak salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan.

Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila:

1. Testee menggiring bola hanya dengan menggunakan satu kaki saja.
2. Testee menggiring bola tidak sesuai dengan arah panah.
3. Testee menggunakan anggota badan lainnya selain kaki, untuk menggiring bola.

Cara Menskor:

Waktu yang ditempuh oleh testee mulai dari aba-aba "ya" sampai ia melewati garis finish. Waktu dicatat sampai persepuluh detik.



Gambar 3.1 Diagram Lapangan Tes Menggiring Bola
(Nurhasan dan Abdul Narlan, 2013:161)

3.5 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi menurut Arikunto, Suharsimi (2017:15) menjelaskan, "Populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian". Dengan demikian dapat penulis artikan bahwa populasi adalah keseluruhan yang dijadikan objek penelitian.

Populasi dapat berupa orang, benda, wilayah. Populasi harus benar-benar ditentukan supaya penelitian tepat pada sasaran yang ingin dituju. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Sepak Bola (SSB) Giri Darma Kecamatan Purwadadi Kabupaten Ciamis sebanyak 43 orang.

2. Sampel

Selanjutnya Arikunto, Suharsimi (2017:117) menjelaskan pengertian sampel adalah “sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Karena jumlah populasi akan cukup banyak, maka sebagian dari populasi dijadikan sampel. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara random (acak sederhana) menggunakan teknik undian. Penulis menetapkan jumlah sampel sebanyak 30 orang.

Prosedur Pelaksanaan teknik penggunaan sampel dengan menggunakan random dilakukan sebagai berikut :

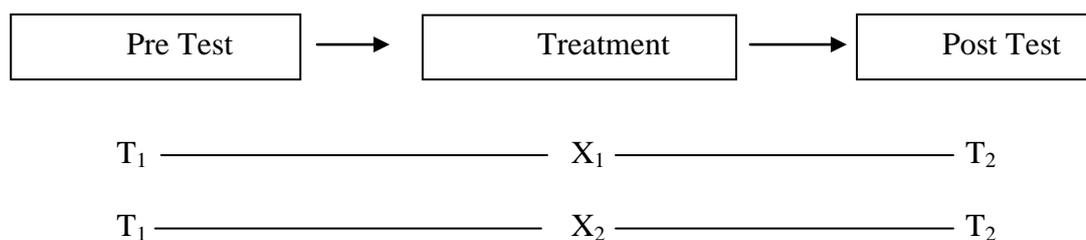
1. Daftar nama siswa ditulis dalam sehelai kertas kecil berukuran 3x4 cm
2. Kertas digulung dan dimasukkan kedalam gelas
3. Selanjutnya dikeluarkan satu persatu sampai berjumlah 30 lembar
4. Jumlah yang keluar dimaksud dikategorikan sebagai sampel yang akan melakukan uji coba.

Dengan prosedur pelaksanaan sebagaimana diungkapkan pada bagian instrumen penelitian. Setelah data awal diperoleh dilakukan pengurutan skor, dari skor tertinggi hingga skor terendah. Setelah pengurutan baru dilakukan pembagian kelompok latihan, dengan cara pengelompokkan nomor-nomor urut bilangan

ganjil untuk kelompok A dan nomor-nomor urut bilangan genap untuk kelompok B. Pembagian kelompok dengan cara tersebut, diharapkan kemampuan awal masing-masing kelompok sama.

3.6 Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian perlu dipilih salah satu desain penelitian yang tepat sesuai dengan keterkaitan variabel-variabel yang terkandung dalam penelitian. Desain penelitian dalam penelitian ini adalah “*Pre test – Treatment - and Post test design*” seperti dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.2 Desain Penelitian

Keterangan:

T_1 : Tes awal keterampilan *dribbling* bola

T_2 : Tes akhir keterampilan *dribbling* bola

X_1 : Latihan *dribbling* bola dengan metode *drill*

X_2 : Latihan *dribbling* bola dengan metode *games*

3.7 Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan kegiatan eksperimen yang dilakukan di lapangan lain dengan kegiatan eksperimen dengan yang dilakukan di laboratorium, karena itu banyak faktor-faktor yang harus dikendalikan. Faktor-faktor yang di maksud adalah :

1. Kemampuan awal dari kedua kelompok harus seimbang. Dalam penelitian ini kedua kelompok di ukur kemampuan awal melakukan menggiring bola. Hasilnya di urut dari skor terbesar hingga skor terendah, dan di bagi dua kelompok dengan cara mengelompokkan nomor urut bilangan ganjil untuk kelompok A dan nomor urut bilangan genap untuk kelompok B. Dengan cara tersebut, maka skor rata-rata kedua kelompok kemampuan awal keterampilan menggiring bola seimbang.
2. Petugas pelaksana latihan. Untuk menjaga perlakuan yang sama terhadap kedua kelompok latihan, maka petugas pelaksana latihan dilakukan oleh orang yang sama.
3. Tempat pelaksanaan kegiatan latihan. Kedua kelompok melaksanakan latihan di tempat yang sama, dan waktu yang sama.
4. Pengendalian pada subyek penelitian. Supaya hasil latihan berhasil dengan baik, maka subyek penelitian diinformasikan dan dianjurkan untuk :
 1. mengikuti semua program latihan dengan baik;
 2. melakukan kegiatan latihan dengan sungguh-sungguh ;
 3. tidak melakukan kegiatan lain yang sekiranya berpengaruh terhadap menggiring bola;
 4. sebelum latihan harus sudah makan yang cukup .
 5. menjaga dan memelihara kesegaran jasmani .
5. Semua kegiatan dilakukan sesuai dengan program latihan yang telah direncanakan.

3.8 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Untuk mengetahui sampai sejauh mana kebermaknaan hasil penelitian, maka pengujian dengan statistika dilakukan. Pendekatan dan rumus-rumus yang digunakan sebagaimana ketentuan dan kelayakan pengujian sebuah hipotesis. Rumus statistik yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan oleh Sudjana (1989). Dari hasil pengolahan dan analisis data akan diperoleh jawaban terhadap permasalahan yang diajukan, yakni diterima atau ditolak hipotesis sesuai dengan taraf kepercayaan yang diajukan.

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menghitung skor rata-rata, dengan rumus:

$$\chi = \chi_0 + P \left(\frac{\sum f_i \cdot c_i}{\sum f_i} \right)$$

Arti tanda-tanda tersebut adalah:

χ = Nilai rata-rata yang dicari

χ_0 = Titik tengah skor yang dibuat 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:

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

Arti tanda-tanda dalam rumus tersebut adalah:

s = Standar Deviasi yang dicari

P = Panjang kelas interval

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

f_i = Frekuensi

c_i = Deviasi atau simpangan

3. Menghitung standar deviasi atau simpangan baku, dengan rumus:

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

Arti tanda-tanda dalam rumus tersebut adalah

s^2 = Varians yang dicari

P^2 = Panjang kelas interval

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

f_i = Frekuensi

c_i = Deviasi atau simpangan

4. Menguji normalitas data dari setiap tes melalui penghitungan stantistik χ^2 (chi-kuadrat) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \left[\frac{O_i - E_i}{E_i} \right]^2$$

Arti tanda-tanda dalam rumus tersebut adalah:

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

O_i = Frekuensi nyata atau nilai observasi/pengamatan

E_i = Frekuensi teoritik atau ekspektasi, yaitu luas kelas interval dikalikan dengan jumlah sampel dalam kelompok

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

5. Menguji homogenitas data dari setiap tes melalui penghitungan statistik F, dengan rumus:

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

Kriteria pengujian dengan menggunakan distribusi F dengan taraf nyata (α) = 0,05 dan dk = n - 1. Apabila nilai F hitung lebih kecil atau sama dengan F tabel ditribusi $F < \frac{1}{2} \alpha (v_1, v_2)$, maka data dari kelompok tes itu homogen. $F < \frac{1}{2} \alpha (v_1, v_2)$ di dapat dari daftar distribusi F dengan peluang $\frac{1}{2} \alpha$, sedangkan derajat kebebasan v_1 dan v_2 masing-masing sesuai dengan dk pembilang dan dk penyebut = n.

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

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan

$$s = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Arti tanda-tanda dalam rumus tersebut di atas adalah:

t = Nilai signifikansi yang dicari

X₁ = Skor rata-rata tes awal atau variabel I

X₂ = Skor rata-rata tes akhir atau variabel II

s = Simpangan baku gabungan

n = Jumlah sampel

s₁² = Varians sampel tes awal atau variabel I

s₂² = Varians sampel tes akhir atau variabel II

Kriteria pengujian adalah terima hipotesis (H₀) jika $-t_{(1 - \frac{1}{2}\alpha)} < t < t_{(1 - \frac{1}{2}\alpha)}$

di mana $-t_{(1 - \frac{1}{2}\alpha)}$ di dapat dari distribusi t dengan derajat kebebasan (dk) =

$n_1 + n_2 - 2$ dan peluang $(1 - \frac{1}{2}\alpha)$. Taraf nyata (α) = 0,05 atau tingkat

kepercayaan 95 %. Untuk harga t lainnya hipotesis ditolak.

3.9 Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) Pengurusan perijinan penelitian pada bulan September 2019

- 2) Tes awal keterampilan tendangan dilakukan pada September 2019, pada pukul 08.30 WIB bertempat di lapangan sepak bola SSB Giri Darma Kecamatan Purwadadi Kabupaten Ciamis.
- 3) Mengadakan penelitian mulai September 2019 sampai dengan Oktober 2019, atau selama 18 kali pertemuan pelatihan. Latihan dilakukan seminggu 3 kali yakni setiap hari Senin, Rabu, dan Jum'at. Mulai pukul 14.00 WIB sampai selesai .
- 4) Pelaksanaan tes akhir keterampilan menggiring bola dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2019.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lapangan sepak bola SSB Giri Darma Kecamatan Purwadadi Kabupaten Ciamis.