

BAB 3

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2022) “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu” (hlm. 2). Pada dasarnya metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Untuk mencapai tujuan yang diperlukan dibutuhkan metode yang relevan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh latihan *small sided games* terhadap kemampuan *passing control* permainan sepak bola SSB Persekac FC Usia 15 tahun. Maka dari itu metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Penggunaan metode eksperimen dalam penelitian ini atas pertimbangan bahwa sifat penelitian ini adalah suatu proses yang dilakukan dalam bentuk latihan. Metode penelitian ini sesuai dengan sifat permasalahan yang akan diteliti penulis yaitu menerapkan latihan *small sided games* untuk menciptakan *passing control* dalam permainan sepak bola.

Menurut Sugiyono (2022) “Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu” (hlm. 6). Melalui penelitian eksperimen ini, peneliti berusaha menemukan data-data kuantitatif terkait dengan kemampuan pemain dalam melakukan *passing control*.

3.1.1 Variabel Penelitian

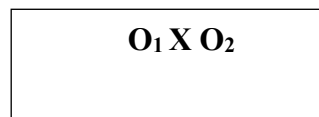
Menurut Sugiyono (2022) “Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya” (hlm. 38). Dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “Pengaruh Latihan *Small Sided Games* Terhadap Kemampuan *Passing Control* Dalam Permainan Sepak Bola di SSB Persekac FC Usia 15 ” maka dalam penelitian ini terdapat variabel bebas atau *independent variable* (X), variabel

tergantung atau variabel terikat *dependent variable* (Y). Variabel bebas (X) adalah latihan *small sided games* dan variabel terikat (Y) adalah *passing control*.

3.1.2 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2022, hlm. 74) menjelaskan 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.

Sesuai dengan tujuan dan hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini, maka desain penelitian yang diterapkan adalah *pretest – treatment – posttest design*. Kelompok dalam penelitian ini diberikan perlakuan latihan *small sided games*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. 1 *One - Group - Posttest Design*
Sumber: Sugiyono (2022, hlm. 74)

Keterangan:

O_1 : Tes awal keterampilan *passing control*

X : Latihan *Small Sided Games*

O_2 : Tes akhir keterampilan *passing control*

3.2 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2022) “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 27 pemain SSB Persekac FC Usia 15 tahun.

3.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2022) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (hlm. 81). Meskipun sampel hanya merupakan bagian populasi, kenyataan-kenyataan yang diperoleh dari sampel itu harus menggambarkan dalam populasi. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 27 pemain SSB Persekac Fc Usia 15 tahun. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh. Karakteristik subyek atau sampel dalam penelitian ini adalah:

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Tersedianya data yang aktual merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang suatu penelitian. Pengumpulan data merupakan langkah yang utama untuk memperoleh jawaban dari masalah yang diteliti dalam rangka pengukuran dan pengujian hipotesis. Pengumpulan data merupakan sebuah langkah utama 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 pemain SSB Persekac FC.
- 2) Melakukan tes awal dan hasil percobaannya disusun berdasarkan jumlah *passing control*.
- 3) Adanya perlakuan terhadap sampel saat melakukan teknik *passing control* dengan latihan *small sided games*.
- 4) Pada akhir eksperimen diberikan tes akhir sama seperti pada tes awal yaitu tes sepak tahan bola.
- 5) Menghitung rata-rata standar deviasinya.
- 6) Menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t.
- 7) Menyimpulkan hasil pengolahan data tersebut dan menyusun laporannya.

3.4 Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian, dibutuhkan suatu instrumen penelitian. Instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah.

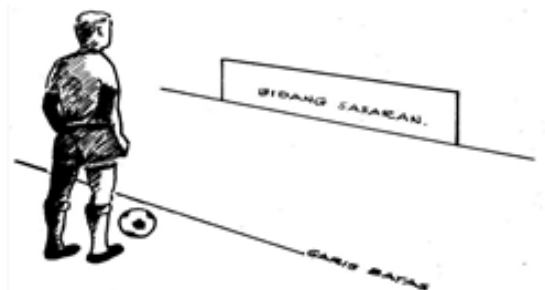
Instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai *passing control* adalah tes menyepak dan menahan bola. Menurut Narlan dan Juniar (2020) “Tes menyepak dan menahan bola bertujuan untuk mengukur keterampilan menyepak dan menghentikan bola seorang siswa atau atlet” (hlm. 123).

1. Tes Menyepak dan Menahan Bola

- | | | |
|-------------|---|--|
| Tujuan | : | Mengukur keterampilan menyepak dan menghentikan bola seorang siswa |
| Alat | : | <ul style="list-style-type: none"> a. 2 bola b. <i>Stopwatch</i> c. Bangku Swedia/ dinding tembok (papan ukuran panjang 3 m x tinggi 0,9 m sebanyak 2 papan) d. Formulir tes |
| Petugas | : | <ul style="list-style-type: none"> e. 1 orang pencatat f. 1 orang pemegang <i>stopwatch</i> g. 1 orang pembantu lapangan |
| Pelaksanaan | : | <ul style="list-style-type: none"> h. Petugas membuat lapangan tes terlebih dahulu dengan ukuran papan 3 m x 0,9 m, jarak garis batas menendang ke dinding sepanjang 3 m. i. Teste bersiap dengan meletakan bola pada kakinya di belakang garis batas. j. Saat siap, petugas memberikan aba-aba “Siap..GO” dan atlet langsung menyepak bola ke sasaran, kemudian menahan bola sesaat dan ditendang lagi ke papan sasaran menggunakan kaki yang lainnya. |

- k. Alet melakukan tes ini selama 30 detik setiap percobaan, dengan keseluruhan percobaan sebanyak 2 kali.
- l. Apabila bola keluar dari daerah sepak, maka teste menggunakan bola cadangan yang telah disediakan.

Cara Menskor : Skor yang diambil adalah jumlah frekuensi yang terbanyak dari 2 kali kesempatan yang dilakukan oleh siswa atau atlet.



Gambar 3. 2 Tes Menyepak dan Menahan Bola
Sumber: Narlan, Juniar (2020)

3.5 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan rumus statistika dari buku yang ditulis oleh Narlan (2017). Langkah-langkah yang dilaksanakan untuk menguji diterima tidaknya hipotesis, peneliti menggunakan langkah-langkah ini dengan menggunakan rumus-rumus berikut.

1) Membuat distribusi frekuensi.

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

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

Keterangan: $\bar{X}$ = nilai rata-rata yang dicari

$\sum$ = Sigma atau jumlah

n = jumlah sampel

- 2) Menghitung standar deviasi atau simpangan baku, rumus yang digunakan

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

Keterangan:

S = simpangan baku yang dicari

n = jumlah sampel

$\sum$ = sigma atau jumlah

$\bar{x}$ = nilai rata-rata

- 3) Menghitung varian dari masing-masing tes, rumus yang digunakan adalah:

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

Keterangan:

S^2 = varian yang dicari

n = jumlah sampel

$\sum$ = sigma atau jumlah

$\bar{x}$ = nilai rata-rata

- 4) Menghitung normalitas data setiap tes melalui uji *Leliefors*, dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

- a. Skor perolehan dijadikan 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 *Leliefors* hitung (L_0) bandingkan L_0 dengan L_{tabel} lebih kecil atau sama dengan L_{tabel} maka data distribusi normal dan tolak dalam hal lainnya.

- 5) Menguji homogenitas data setiap kelompok melalui perhitungan statistik F dengan menggunakan rumus sebagai berikut. $F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$ kriteria pengujian data menggunakan distribusi dengan taraf nyata (α) = 0,05 dan derajat kebebasan $dk = n - 1$, apabila angka F_{hitung} atau sama dengan F_{tabel} distribusi $\left(F \leq F_{1 - \frac{1}{2} \alpha} (V_1, V_2) \right)$, maka data-data dari kelompok tes homogen. $F_{\frac{1}{2} \alpha} (V_1, V_2)$ di dapat 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 ditolaknya hipotesis melalui pendekatan uji perbedaan kedua rata-rata uji satu pihak (uji-t), dengan menggunakan rumus sebagai

$$\text{berikut: } t = \frac{\sum di}{\frac{\sqrt{N \sum d^2 - (\sum d)^2}}{N-1}}$$

Keterangan:

$\sum d$ = jumlah selisih nilai *posttest* dengan *pretest*

N = jumlah sampel

D = rata-rata selisih nilai *posttest* dengan *pretest*

S_D = simpangan baku rerata D

Penyelesaian: Cara 1 (Uji Satu Pihak)

- a. Rumusan Hipotesis

$H_0: \mu A \leq \mu B$; tidak ada perbedaan hasil belajar *passing control* sebelum dan setelah diberi metode praktek dan setelah diberi metode *small sided games*.

- b. Kriteria Pengujian Hipotesis

Terima H_0 apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel} (1 - \alpha) (n - 1)$, tolak dalam hal lainnya.

- c. Menentukan nilai t_{hitung}
$$\frac{\sum di}{\frac{\sqrt{N \sum d^2 - (\sum d)^2}}{N-1}}$$

- d. Menentukan t_{tabel}

t_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

- e. Kesimpulan

3.6 Langkah-langkah Penelitian

1. Tahap persiapan
 - a. Observasi ke tempat penelitian yaitu SSB Persekac FC untuk meminta izin melakukan penelitian.
 - b. Menyusun proposal penelitian yang dibantu oleh dosen pembimbing.
 - c. Seminar proposal untuk memperoleh masukan-masukan dalam pelaksanaan penelitian.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Memberikan pengarahan kepada sampel mengenai proses pelaksanaan latihan *small sided games*.
 - b. Melakukan pengambilan data yaitu melakukan tes awal dengan alat ukur tes menyepak – menahan bola.
 - c. Memberikan perlakuan (*treatment*) berupa latihan *small sided games* selama 16 pertemuan.
 - d. Melakukan tes akhir.
3. Tahap Pelaporan

Pada tahap ini peneliti menganalisis dan penelitian kemudian diolah sehingga menjadi laporan penelitian.

3.7 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan setelah seminar proposal dilakukan. Kegiatan penelitian dilakukan selama 18 kali pertemuan dengan dua kali tes (tes awal dan tes akhir). Pelaksanaan tes dilakukan di Lapangan Sekawan Putra, Desa Setiawaras, Kec. Cibalong, Kab. Tasikmalaya. Untuk memudahkan pelaksanaan penelitian, penulis membuat program latihan *small sided games* selama 16 kali pertemuan

Tabel 3. 1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Keterangan	2024						
	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September
Pengajuan Judul Proposal							
Proses Pembuatan Proposal							
Seminar Proposal							
Revisi Proposal							
Keterangan	2025						
	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April
Penelitian							
Bimbingan dengan Pembimbing							
Sidang Skripsi							
Revisi Sidang Skripsi							