

BAB 3

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan prosedur atau cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Menurut Sugiyono (2019 p. 2) mengemukakan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Menurut Arikunto (2019, p. 3) menyatakan bahwa Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, karena hanya mengungkap Gambaran atau data tentang hubungan mata dan kaki, keseimbangan dan kelincahan terhadap keterampilan menggiring bola.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian dapat membantu peneliti menentukan bentuk mana yang mempengaruhi dan yang dipengaruhi, seperti yang diketahui ada variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Menurut Sugiyono (2013, p. 38) 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. Dalam penelitian ini variabel-variabel yang memiliki objek penelitian meliputi;

1. Variabel bebas (X)
 - a. Variabel bebas 1 (X_1) : Koordinasi mata dan kaki
 - b. Variabel bebas 2 (X_2) : Keseimbangan
 - c. Variabel bebas 3 (X_3) : Kelincahan
2. Variabel terikat Y : Menggiring bola

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Untuk mendapatkan data dalam penelitian, maka terlebih dahulu dilakukan pencarian populasi. Populasi adalah suatu kelompok subjek yang akan dijadikan objek penelitian. Pengertian populasi menurut Sugiyono (2019, p. 80) adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah anggota sekolah sepak bola Putra Selaawi yang berjumlah 35 orang.

3.3.2 Sampel

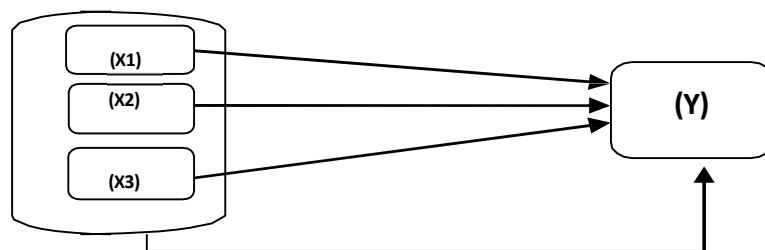
Menurut Sugiyono (2019, p. 81), sampel merupakan sebagian dari jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Sementara itu, teknik purposive sampling, menurut Sugiyono (2019, p. 85), adalah teknik penentuan sampel yang dilakukan dengan pertimbangan atau kriteria tertentu. Teknik ini digunakan agar sampel yang dipilih benar-benar memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, sehingga data yang dihasilkan lebih relevan, akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Sekolah Sepak Bola Putra Selaawi Kabupaten Garut, yang berjumlah 35 orang. Kriteria inklusi (kriteria pemilihan sampel) yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dengan rentang usia 12–15 tahun. Siswa yang telah mengikuti latihan secara aktif minimal 1 tahun di Sekolah Sepak Bola Putra Selaawi.
- b. Siswa yang memiliki kehadiran latihan minimal 80% dalam 3 bulan terakhir.
- c. Siswa yang berada dalam kondisi sehat dan tidak sedang mengalami cedera yang dapat menghambat kemampuan dalam melakukan gerakan sepak bola.

Berdasarkan kriteria tersebut, dari total 35 siswa, diperoleh jumlah sampel sebanyak 20 orang yang memenuhi syarat untuk dijadikan subjek penelitian.

3.4 Desain Penelitian

Desain penelitian digunakan peneliti sebagai peta untuk menjalankan penelitian dengan benar dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, penulis menggunakan desain pendekatan korelasional untuk penelitian ini. Menurut sugiyono dalam Ihsan (2024, p. 36) menjelaskan terdapat tiga variabel independen X1, X2, X3 dan satu variabel dependen Y untuk mencari hubungan X1 dengan Y, X2 dengan Y, X3 dengan Y menggunakan teknik korelasi sederhana. Untuk mencari hubungan X1, X2, X3 secara bersama-sama terhadap Y menggunakan korelasi ganda.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian Korelasi ganda

Sumber: Sugiyono, (2018, p.39)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- 1) Studi lapangan (*field research*), pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung kelapangan untuk memperoleh data mengenai kontribusi koordinasi mata dan kaki dan kelincahan dengan keterampilan menggiring bola kepada sampel.
- 2) Studi kepustakaan, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara membaca buku atau sumber-sumber lain yang menunjang dalam penelitian.

3.6 Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, diperlukan suatu instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2018, p. 148) instrument penelitian

- 1) Instrumen penelitian atau tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:
 - a) Untuk mengukur koordinasi mata dan kaki digunakan tes *Soccer wall volley test* dari Albertus Fenanlampir dan Muhammad Muhyi Faruq (2015, p. 160)
 - b) Untuk mengukur keseimbangan *Stork Stand Test*
 - c) Untuk mengukur kelincahan *Illinois Agility Test* dari Nurhasan dan Narlan (2017, p. 143)
 - d) Untuk mengukur keterampilan menggiring bola dalam sepak bola digunakan tes menggiring bola dari Nurhasan dan Narlan (2017, p. 145)

a)	Untuk mengukur koordinasi mata dan kaki digunakan <i>soccer wall volley test</i>
Tujuan	Mengukur koordinasi mata dan kaki serta koordinasi seluruh tubuh

- Daerah sasaran dibuat dengan garis di dinding yang rata dengan ukuran panjang 2,44 M dan tinggi dari lantai 1,22 M.
- Daerah tendangan dibuat didepan daerah sasaran berbentuk segiempat dengan ukuran 3,65 M dan 4,23 M. daerah tendangan berjarak 1,83 M dari dinding daerah sasaran.

Pelaksanaan - Testi berdiri di daerah tendangan, siap menendang bola. Dengan diberi aba-aba testi mulai menendang bola sebanyak- banyaknya, boleh menggunakan kaki yang

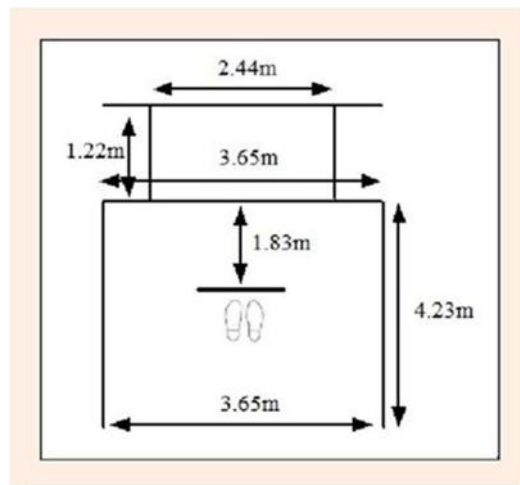
mana pun. Sebelum menendang kembali bola harus diblok atau dikontrol dengan kaki yang lain. Setiap menendang bola harus diawali dengan sikap menendang yang benar.

- Testi melakukan tiga kali ulangan, masing- masing 20 detik. Tidak boleh menghentikan atau mengontrol bola dengan tangan. Sebelum melakukan tes, testi boleh mencoba terlebih dahulu sampai merasa terbiasa.

Penilaian

Setiap tendangan yang mengenai sasaran memperoleh nilai satu.

- Untuk memperoleh nilai satu :
- Bola harus mengenai sasaran
- Bola harus dikontrol atau diblok terlebih dahulu sebelum ditendang Kembali
- Pada waktu menendang atau mengontrol bola, testi tidak boleh keluar dari daerah tendangan
- Bila testi menghentikan atau mengontrol bola dengan tangan nilainya dikurangi Satu
- Bila bola tidak mengenai sasaran, tidak mendapatkan nilai
- Nilai total yang diperoleh adalah jumlah nilai tendangan yang terbanyak dari ketiga ulangan yang dilakukan.



Gambar 3. 2 *Volley Test*

Sumber: (www.researchgate.net/figure/The-soccer-Wall-Volley-test-m-meter_fig)

b) Untuk mengukur keseimbangan digunakan tes *Stork Stand Test*

Tujuan : Mengukur keseimbangan statis, yaitu kemampuan mempertahankan posisi tubuh di satu kaki tanpa kehilangan keseimbangan.

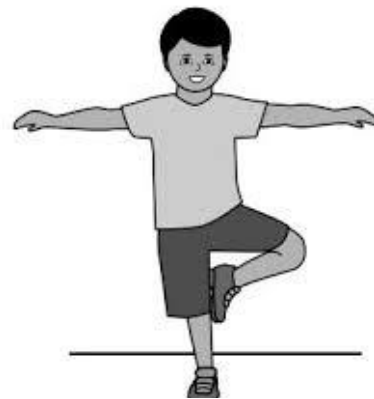
Perlengkapan : Stopwatch, lantai datar atau matras tipis, penanda garis (opsional).

Pelaksanaan

- Peserta berdiri dengan satu kaki, kaki lainnya menempel di bagian lutut kaki tumpu.
- Tangan diletakkan di pinggang.
- Setelah seimbang, stopwatch dinyalakan.
- Waktu dihitung sampai kaki atau tangan bergerak atau kaki penopang bergeser

Penilaian

: Skor diambil dari lama waktu bertahan dalam posisi seimbang (dalam detik). Semakin lama, menunjukkan keseimbangan yang lebih baik. Peserta diberi kesempatan 1 kali latihan dan 1 kali penilaian resmi.



Gambar 3. 3 *Standing Stork Test*

Sumber: Cartwright Fitness, (2023, p.81)

c) Untuk mengukur kelincahan digunakan *Illinois Agility Test*

Tujuan

: Mengukur kelincahan, yaitu kemampuan mengubah arah secara cepat dan tepat sambil mempertahankan kecepatan gerak. Tes ini menilai kemampuan koordinasi, percepatan, akselerasi, serta kontrol tubuh pada lintasan berbelok-belok.

Perlengkapan

: 8 cone atau kerucut penanda, stopwatch, pita pengukur, peluit, lintasan datar (panjang ± 10 meter dan lebar ± 5 meter).

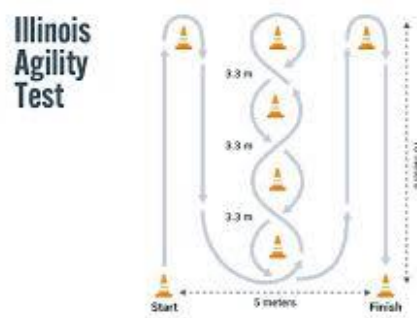
Pelaksanaan

- Peserta mulai dalam posisi tengkurap di garis start (prone start).

- Setelah aba-aba "ya", peserta berlari lurus ke depan, lalu zig-zag melewati 4 cone yang disusun sejajar.
- Setelah melewati cone, peserta berlari lurus ke garis finish.
- Waktu dihitung sejak start hingga melewati garis finish.

Penilaian

Hasil penilaian didasarkan pada waktu tempuh yang dicatat dalam detik. Semakin cepat waktu tempuh, menunjukkan kelincahan yang lebih baik. Peserta diberikan kesempatan percobaan 1 kali percobaan awal (pemanasan) dan 1 kali percobaan penilaian resmi.



Gambar 3. 4 Illinois Agility Test

Sumber:

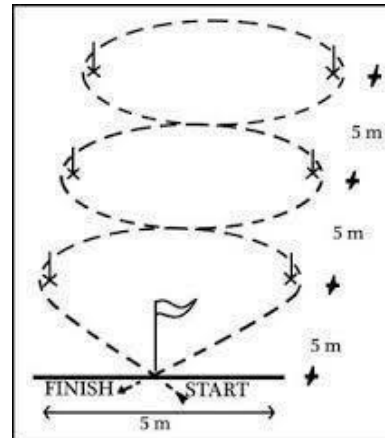
(<https://images.app.goo.gl/qnBJ1d7L4bGxEhXm9>)

d) Untuk mengukur keterampilan menggiring bola digunakan test *Dribbling Test* (Tes Menggiring Bola Zig-zag)

Tujuan

: Mengukur kemampuan menggiring bola

	secepat mungkin sambil menjaga kontrol dan ketepatan melewati jalur zig-zag.
Perlengkapan	: Bola sepak, cone/kerucut (6–10 buah), stopwatch, lapangan/lintasan ± 20 m.
Pelaksanaan	: Peserta start dari garis awal sambil membawa bola, menggiring zig-zag melewati cone, lalu sprint dengan bola ke garis finish. Waktu dihitung dari start hingga melewati garis finish. Kesalahan bisa dikenai penalti waktu.
Penilaian	: Skor diambil dari waktu tempuh (detik). Semakin cepat, semakin baik keterampilan <i>dribbling</i>



Gambar 3. 5 Tes Menggiring
Bola

Sumber: Nurhasan dan Narlan (2017, p.126)

3.7 Teknik Analisis Data

Setelah data berupa skor hasil tes *Soccer wall volley test*, *shuttle run*, dan menggiring bola diperoleh, skor tersebut disusun, diolah dan dianalisis kebermaknaannya. Data tersebut penulis olah dengan menggunakan pendekatan statistika yang bersumber dari Narlan dan Juniar (2018, p. 38). Langkah- langkah yang penulis lakukan dalam pengolahan ini adalah sebagai berikut:

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

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan :

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

$\sum Xi$ = Jumlah frekuensi

N = Banyak data

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

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

Keterangan :

S = Simpangan baku sampel

$\sum(X - \bar{X})^2$ = Jumlah selisih skor dengan nilai rata-rata

n = Banyaknya data

- 3) Menghitung koefisien korelasi antara variabel, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum di^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan :

ρ = Koefisien korelasi rank spearman

di = beda ranking antara dua pengamatan berpasangan

- 4) Mencari nilai korelasi berganda (*multiple Correlation*) dengan menggunakan rumus *Doolittle*

$$R_{y_{1,2,3}} = \sqrt{B_1 r_{01} + B_2 r_{02} + B_3 r_{03}}$$

Keterangan :

$R_{y_{1,2,3}}$ = Koefisien korelasi ganda rangkain tes

B = Koefisien beta setiap butir tes

R = Koefisien korelasi antara criterion dengan setiap butir tes

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

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

Keterangan :

F = Nilai F hitung / Nilai signifikansi yang dicari

R^2 = Koefisien Korelasi berganda

k = Jumlah variabel independen / Banyaknya variabel bebas

n = Jumlah sampel

- 6) Mencari presentase dukungan kedua variabel bebas terhadap variabel terikat

digunakan rumus determinasi. Rumus yang digunakan adalah

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

Keterangan :

KD = Koefisien Determinasi

r= Koefisien Korelasi.

3.8 Langkah-langkah Penelitian

- 1) Tahap Persiapan
 - a) Observasi ke objek penelitian, yaitu tim sepak bola Putra selaawi.
 - b) Menyusun proposal penelitian
 - c) Seminar proposal penelitian
 - d) Pengurusan surat-surat rekomendasi penelitian
- 2) Tahap Pelaksanaan
 - a) Memberikan arahan mengenai penelitian yang akan dilakukan
 - b) Melakukan tes soccer wall volley test untuk mengukur koordinasi mata dan kaki
 - c) Melakukan tes shuttle run untuk mengukur kelincahan
 - d) Melakukan tes menggiring bola sepa kbola untuk mengukur keterampilan menggiring bola
- 3) Tahap Akhir
 - a) Melakukan pengolahan data hasil penelitian menggunakan rumus- rumus statistika.
 - b) Menyusun draft skripsi lengkap dengan hasil penelitian, kemudian melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing skripsi yang telah ditetapkan Dewan Bimbingan Skripsi (DBS).

3.9 Waktu dan Tempat Penelitian

Tabel 3. 1 Matrikulasi Penelitian

No	Kegiatan	Bulan						
		Sep	Mar	Apri	Juni	Juli	Agus	Sept
1.	Pengajuan judul proposal							
2.	Acc Proposal							
3.	Seminar Proposal							
4.	Revisi							
5.	Penelitian dan Pengolahan Data							
6.	Seminar Hasil							
7.	Sidang Skripsi							