

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pra eksperimen*. Menurut Sugiyono (2018:8) metode kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Menurut Emzir (2015:96), Desain *pra eksperimen* adalah kelompok tunggal, dan tidak ada kelompok kontrol. Sedangkan menurut Hadi (2015:427) *pre-eksperimen* merupakan suatu rancangan yang terdiri dari satu kelompok perlakuan dengan diberikan uji tanpa adanya kontrol apapun. Dari pendapat para ahli tersebut disimpulkan bahwa penelitian pre eksperimen adalah suatu penelitian pada kelompok tunggal yang diberikan uji tanpa adanya kelompok kontrol.

Bentuk desain pre-eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-shot case study*. Menurut pendapat Sugiyono (2018:74) *One-Shot case study* merupakan desain penelitian yang terdiri dari satu kelompok yang diberi *treatment* atau perlakuan yang kemudian di observasi atau nilai hasilnya. Paradigma dalam penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan seperti berikut:

Tabel 3.1 Desain *One Group Pretest Posttest Design*

O ₁ (Kemampuan <i>Dribbling</i>)	X (Latihan Kelincahan)	O ₂ (Kemampuan <i>Dribbling</i>)
---	---------------------------	---

Sumber: Sugiyono (2018:111)

Keterangan:

O₁ : Preetest (tes *dribbling* sebelum latihan kelincahan)

X : Penerapan latihan kelincahan

O₂ : Posttest (tes *dribbling* setelah latihan kelincahan)

Pola desain *one group pretest–post test* ada pada tabel 3.1 tes dilakukan sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum eksperimen (O1) disebut *pretest*, dan tes sesudah eksperimen (O2) disebut *post test*, sedangkan efek *treatment* atau eksperimen dilakukan antara (O1) dan (O2). Pada kelompok yang diterapkan latihan kelincahan, sedangkan hasil yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai kelincahan *dribbling* bola pemain ekstrakurikuler futsal SD IT Nurul Islah setelah diberikan *treatment*/perlakuan dengan latihan kelincahan.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD IT Nurul Islah Banda Aceh, yang berada di Jl. Perdamaian Gampong Pango Deah, Kecamatan Ulee Kareng, Kota Banda Aceh. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal yang dilakukan pada tahun 2024.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2018:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan observasi awal jumlah siswa SD IT Nurul Islah Banda Aceh berjumlah 666 orang siswa.

3.3.2 Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah melalui teknik *purposive sampling*. Menurut Arikunto (2016:15) *Purposive sampling* adalah salah satu teknik sampling *non random sampling* dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SD IT Nurul Islah. Dengan demikian, sampel penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SD IT Nurul Islah Banda Aceh yang berjumlah 15 orang sehingga sampel penelitian ini adalah *total sampling*.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Nama Siswa
1	M. Rafa Alfara
2	Asraful Fikri
3	Rahmad Maulana
4	Fati Algifari
5	Fahri Atama
6	Tengku Gazali
7	Abias Muazan
8	Ahmad Hanif
9	Fadil Umara
10	Dari Alkha
11	Munawar
12	Zafran Raihan
13	Zaid Salim
14	Faki Atsaqih
15	Muhammad Ikram

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018:68). Berdasarkan judul penelitian yang dikemukakan sebelumnya, maka Variabel penelitian ini dibagi

menjadi dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (Variabel X) dari penelitian ini yaitu latihan kelincahan, sedangkan variabel terikatnya (Variabel Y) adalah kelincahan *dribbling* bola dalam permainan futsal.

3.5 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara penulis mengumpulkan data selama penelitian. Untuk memperoleh data penelitian diperlukan teknik pengumpulan data yang tepat agar hasil penelitian dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Teknik pengumpulan data adalah suatu cara khusus yang digunakan peneliti dalam menggali dan fakta yang diperlukan. Teknik pokok terdiri dari tes *dribbling* bola futsal, sedangkan teknik penunjang dalam penelitian ini dilakukan melalui dokumentasi. Adapun instrumen dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi dalam penelitian dilakukan untuk mengamati kegiatan latihan kelincahan serta mengamati kelincahan siswa dalam melakukan *dribbling* bola futsal.

2. Tes dan Pengukuran

Pretest dan *Posttest* merupakan salah satu metode evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman para teste terkait materi yang diberikan baik sebelum maupun setelah perlakuan/*treatment* (Arikunto,

2016:128). Tes kelincahan *dribbling* dilakukan sebelum dan setelah dilakukan latihan kelincahan. Latihan kelincahan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Zig-zag run* dan *Shuutle run*.

Tabel 3.3 Tes dan *Treatment*

Tes dan Treatment	Latihan Kelincahan (16 Kali Pertemuan)
Tes awal <i>dribbling</i>	a. Bola diletakkan 1 meter dari cones pertama (garis start). b. Testee bersiap diposisi start. c. Setelah mendengarkan aba-aba dari testor “ya”, testee memulai menggiring bola melewati kedelapan cones, bila ada kesalahan (ada cones yang belum dilewati) maka harus di ulangi dimana kesalahan terjadi, sehingga testi menggiring bola melewati <i>cones</i> berurutan dan kembali menuju garis finish. d. Diperkenakan menggiring bola dengan salah satu kaki atau kedua kaki secara bergantian. e. Stopwatch dihidupkan saat aba-aba atau tanda “ya” dan dimatikan saat testi dan bola melewati garis finish. f. Setiap anak melakukan 3 kali dan diambil waktu yang terbaik
Perlakuan/Treatment	<p>Pertemuan 1 s/d 5 (Latihan <i>zig-zag run</i> model 1)</p> a. Alat yang digunakan: KUN b. Alur pelaksanaan: ✓ Testi berdiri di garis start ✓ Peluit berbunyi testi bergerak melewati kun hingga garis finish.
	<p>Pertemuan 6 s/d 10 (Latihan <i>zig-zag run</i> model 2)</p> a. Alat yang digunakan : KUN dan BOLA b. Alur Pelaksanaan : ✓ Testi berdiri di garis start ✓ Peluit berbunyi testi bergerak melewati kun dengan menggiring bola.
	<p>Pertemuan 11 s/d 16 (Latihan <i>Shuutle Run</i>)</p> a. Alat/Fasilitas: Stopwatch, meter rol, lintasan datar atau lapangan yang dibuat untuk keperluan tes ini dan formulir tes. b. Pelaksanaan: ✓ Pada aba-aba “bersedia”, atlet berdiri di belakang garis lintasan ✓ Pada aba- aba “siap” atlet lari dengan start

	<p>berdiri</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dengan aba-aba “ya” atlet segera berlari menuju garis kedua dan setelah kedua kaki melewati garis kedua segera berbalik dan menuju garis pertama. ✓ Atlet berlari dari garis pertama menuju garis kedua dan kembali ke garis pertama dihitung satu kali ✓ Pelaksanaan lari dilakukan sampai empat kali bolak-balik sehingga menempuh jarak 40 meter.
Tes akhir <i>dribbling</i>	<ol style="list-style-type: none"> a. Bola diletakkan 1 meter dari cones pertama (garis start). b. Testee bersiap diposisi start. c. Setelah mendengarkan aba-aba dari testor “ya”, testee memulai menggiring bola melewati kedelapan cones, bila ada kesalahan (ada cones yang belum dilewati) maka harus di ulangi dimana kesalahan terjadi, sehingga testi menggiring bola melewati cones berurutan dan kembali menuju garis finish. d. Diperkenakan menggiring bola dengan salah satu kaki atau kedua kaki secara bergantian. e. Stopwatch dihidupkan saat aba-aba atau tanda “ya” dan dimatikan saat testi dan bola melewati garis finish. f. Setiap anak melakukan 3 kali dan diambil waktu yang terbaik.
Kelincahan	<ol style="list-style-type: none"> a. <i>Zig-zag run</i> b. <i>Shuttle run</i>

Tabel 3.4 Formulir Tes Kelincahan *Dribbling*

No	Nama Siswa	Skor	Nilai	Kategori
1	M. Rafa Alfara			
2	Asraful Fikri			
3	Rahmad Maulana			
4	Fati Algifari			
5	Fahri Atama			
6	Tengku Gazali			
7	Abias Muazan			
8	Ahmad Hanif			
9	Fadil Umara			
10	Dari Alkha			

No	Nama Siswa	Skor	Nilai	Kategori
11	Munawar			
12	Zafran Raihan			
13	Zaid Salim			
14	Faki Atsaqih			
15	Muhammad Ikram			

Tabel 3.5 Norma Penilaian Tes Kelincahan *Dribbling*

Skor (Detik)	Nilai	Kategori
< 11,91	5	Baik sekali
11,91 – 13,20	4	Baik
13,21 – 14,50	3	Cukup
14,51 – 15,80	2	Kurang
>15,80	1	Kurang sekali

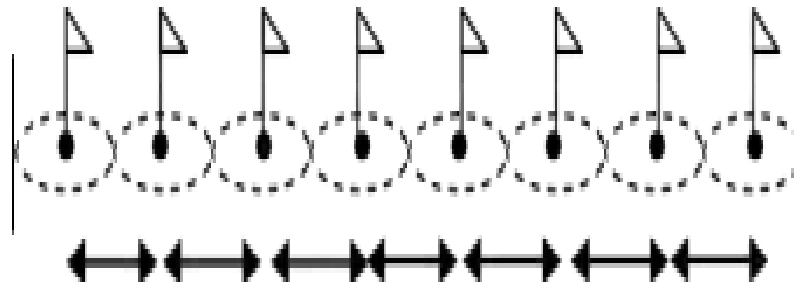
Sumber: Pamungkas, 2021

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa data-data pendukung yang diperoleh dari lokasi penelitian dan juga dokumentasi kegiatan pengumpulan data.

3.5.2 Alat Pengumpulan Data

Alat penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Alat bantu yang digunakan untuk mengukur teknik keterampilan menggiring bola (*dribbling*) adalah *stopwatch*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument yang disusun oleh Subagyo Irianto, dkk. Dibawah ini adalah gambar instrumen teknik keterampilan menggiring bola (*dribbling*) Irianto, dkk (2015) yang dikembangkan untuk mengukur teknik *dribbling*.



Gambar 3.2 Instrumen *Dribbling*

Sumber: Irianto, dkk (2015)

Keterangan: Jarak antar tiang ke tiang berikutnya adalah 1 meter.

Menurut Irianto, dkk. (2015) tahapan pelaksanaan tes menggiring bola/*dribbling* sebagai berikut:

1. Peralatan

- a. Lapangan futsal
- b. Cones
- c. 1 buah bola
- d. Stopwatch
- e. Alat tulis
- f. Meteran panjang.

2. Pelaksanaan

- g. Bola diletakkan 1 meter dari cones pertama (garis start).
- h. Testi bersiap diposisi start.
- i. Setelah mendengarkan aba-aba dari testor “ya”, testee memulai menggiring bola melewati kedelapan cones, bila ada kesalahan (ada cones yang belum dilewati) maka harus di ulangi dimana kesalahan terjadi, sehingga testi menggiring bola melewati *cones* berurutan dan kembali menuju garis finish.

- j. Diperkenankan menggiring bola dengan salah satu kaki atau kedua kaki secara bergantian.
- k. Stopwatch dihidupkan saat aba-aba atau tanda “ya” dan dimatikan saat testi dan bola melewati garis finish.
- l. Setiap anak melakukan 2 kali dan diambil waktu yang terbaik.

Tabel 3.6 Norma Penilaian Tes Kelincahan *Dribbling*

Skor (Detik)	Nilai	Kategori
< 11,91	5	Baik sekali
11,91 – 13,20	4	Baik
13,21 – 14,50	3	Cukup
14,51 – 15,80	2	Kurang
>15,80	1	Kurang sekali

Sumber: Pamungkas, 2021

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Uji Rerata Tes

Nilai rata-rata dari suatu kelompok data adalah jumlah nilai data dibagi dengan banyaknya data. Nilai rata-rata umumnya digunakan untuk mengevaluasi data dengan cepat. Nilai rata-rata menggambarkan keseluruhan data, dan tidak dapat digunakan untuk menentukan nilai data tertentu di antara sekelompok data. Nilai rata-rata dapat digunakan untuk membandingkan kelompok data yang satu dengan kelompok data yang lain.

Mencari rata-rata nilai yang diperoleh siswa melalui rumus yang diadaptasi dari Nana Sudjana (2014: 109):

$$R = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

R = Nilai rata-rata siswa

$$\sum X = \text{Jumlah seluruh nilai siswa}$$

$$\sum N = \text{Jumlah siswa seluruhnya}$$

3.6.2 Standari Deviasi

Untuk menentukan standar deviasi (s) digunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana (2014:94) berikut:

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

3.6.3 Uji Hipotesis

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan statistik non-parametrik uji Wilcoxon. Menurut Sugiyono (2018:212) teknik uji Wilcoxon digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal.

1. Menskor *pre test* dan *post test* dari setiap penilaian;
2. Mentabulasi skor *pre test* dan *post test*;
3. Membuat tabel perhitungan skor *pre test* dan *post test*;
4. Menghitung selisih skor *pre test* dan *post test*;
5. Menyusun rangking;
6. Mencari nilai rata-rata (mean) digunakan rumus sebagaimana yang dikemukakan oleh Sudjana (2014:70) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

7. Uji normalitas data. Untuk menguji normal atau tidaknya suatu data dapat digunakan rumus yang dikemukakan Sudjana (2014:273) berikut:

$$\chi^2 = \sum_i^k \frac{(oi - Ei)^2}{Ei}$$

Keterangan:

χ^2 = Tingkat normalitas data yang dicari

oi = Nilai frekuensi pengamatan

Ei = Nilai frekuensi harapan

8. Setelah di tabulasikan kedalam daftar distribusi frekwensi. Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan, digunakan rumus berikut (Sudjana, 2014:125):

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari deviasi (d) antara pre test dengan post test

xd = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N = Banyaknya subjek

df = atau db adalah N - 1.

Pengujian hipotesis, dalam penelitian ini adalah nilai t yang diperoleh (t-hitung) tersebut dibandingkan dengan nilai t dalam tabel nilai persen untuk distribusi (t-tabel). Pengujian digunakan uji satu pihak tepatnya pihak kiri dengan kriteria pengujian sebagai berikut. Kriteria pengujian didapat dari daftar distribusi student t dengan dk = (n-1) dan peluang (1 - α). Jadi tolak H_0 jika $\geq t_{1-\alpha}$ dan terima H_0 dalam hal lainnya.

Ha: Terdapat pengaruh kelincahan terhadap kemampuan *dribbling* pada permainan futsal binaan ekstrakurikuler SD IT Nurul Islah Banda Aceh.

Ho: Tidak terdapat pengaruh kelincahan terhadap kemampuan *dribbling* pada permainan futsal binaan ekstrakurikuler SD IT Nurul Islah Banda Aceh.