

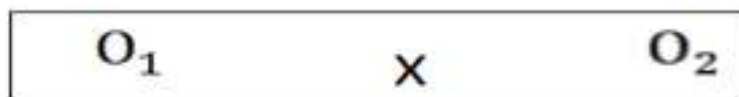
BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Jenis Penelitian

Penelitian kuantitatif merupakan penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta kausalitas hubungan-hubungannya. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai investigasi sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur dengan melakukan teknik statistik, matematika atau komputasi. Penelitian kuantitatif sebagian besar dilakukan dengan menggunakan metode statistik yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari studi penelitian. Dalam metode penelitian ini, para peneliti dan ahli statistik menggunakan kerangka kerja matematika dan teori-teori yang berkaitan dengan kuantitas yang dipertanyakan. Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2019), adalah “suatu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, sebagai metode ilmiah atau scientific karena telah memenuhi kaidah ilmiah secara konkrit atau empiris, obyektif, terukur, rasional, serta sistematis”.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Menurut Sugiyono (2017: 72) penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Adapun desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *one-groups pretest-posttest design*, yaitu desain penelitian yang diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberikan perlakuan serta *posttest* untuk mengetahui keadaan setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui

lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2017: 74). Adapun desain pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian *One-Groups Pretest-Posttest Design*
Sumber: (Sugiyono, 2017: 74)

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Sugiyono (2019:126) menjelaskan bahwa populasi adalah “suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya”. Dalam penelitian ini subjek yang digunakan adalah pemain SSB GT Sport yang berjumlah 22 orang pemain.

3.2.2 Sampel

Menurut Sugiyono, (2016:118) sampel ialah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dipunyai oleh populasi tersebut”. Menurut Sugiyono, (2017:81) sampel ialah “bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Menurut Handayani (2020), teknik pengambilan sampel atau biasa disebut dengan sampling adalah “proses menyeleksi sejumlah elemen dari populasi yang diteliti untuk dijadikan sampel, dan memahami berbagai sifat atau karakter

dari subjek yang dijadikan sampel, yang nantinya dapat dilakukan generalisasi dari elemen populasi”.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan metode *Total sampling*. *Total sampling* adalah “Teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi” (Sugiyono, 2007). Alasan mengambil total sampling karena menurut Sugiyono (2007) jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. Yaitu yang berjumlah 22 orang pemain.

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ataupun pengumpulan data dilakukan pada tanggal 15 Juni – 09 Juli 2024. Yang mana penelitian ini akan dilakukan di kabupaten Aceh Barat Daya, kecamatan Manggeng, desa Tengah, dilapangan SSB GT Sport.

3.4 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010) variabel penelitian merupakan: “Segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”.

a) Variabel Bebas (independen)

Variabel bebas atau *independent variables*. Menurut Sugiyono (2010) “Variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).” Objek atau gejala-gejala dalam penelitian yang bebas dan tidak tergantung dengan hal-hal lain, dilambangkan dengan (X). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kecepatan (X1) dan kelincahan (X2)

b) Variabel Terikat (dependen)

Variabel terikat sering disebut sebagai variabel tergantung atau *dependent variables*. Menurut Sugiyono (2010) “Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.” objek atau gejala-gejala yang keberadaannya tergantung atau terikat dengan hal lain yang mempengaruhi, dilambangkan dengan (Y). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu *dribbling* (Y).

3.5 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

“Teknik pengumpulan data merupakan cara pengumpulan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. (Noer.J, 2011)”. Pengumpulan data dalam penelitian ini ialah menggunakan observasi, tes dan pengukuran, adapun tes yang dilakukan adalah tes keterampilan *dribbling*. Adapun langkah-langkah tes dalam penelitian ini adalah:

- Observasi

Observasi adalah suatu aktivitas pengamatan mengenai suatu objek tertentu secara cermat secara langsung di lokasi penelitian tersebut berada. Selain itu, observasi ini juga termasuk kegiatan pencatatan yang dilakukan secara sistematis tentang semua gejala objek yang diteliti.

- Tes dan Pengukuran

Pengukuran menyediakan sarana yang dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan, tes adalah alat atau instrumen yang

digunakan untuk mengumpulkan informasi. Evaluasi adalah proses memberikan nilai atau harga dari data yang terkumpul.

1. Tes Awal (*pretest*)

Untuk memperoleh data tes awal (*pretest*) diberlakukan tes keterampilan *dribbling*

Alat yang digunakan untuk tes *dribbling* adalah :

- *Stopwatch*

-Peluit

-*Cones*

-Meteran

- Alat tulis

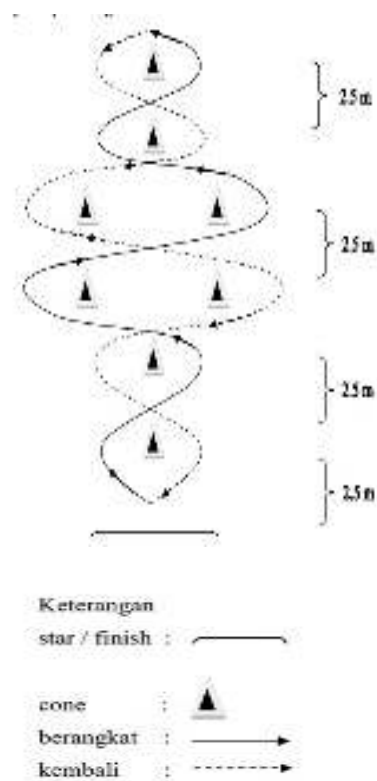
-Lembar tes

• Pelaksanaan tes

- Pada aba-aba “siap” tes berdiri dibelakang garis start dengan bola dalam penguasaannya.
- Pada aba-aba “ya” tes mulai *dribbling* kearah kiri melewati rintangan pertama dan berikutnya sesuai dengan arah panah yang telah ditetapkan sampai ia melewati garis finish.
- Salah arah *dribbling*, ia harus memperbaikinya tanpa mempergunakan anggota badan selain kaki dimana melakukan kesalahan dan selama itu pula stopwatch tetap jalan.
- *Dribbling* dilakukan dengan kaki kanan dan kiri bergantian, atau minimal salah satu kaki telah menyentuh bola satu kali sentuhan.

Gerakan tersebut dinyatakan gagal apabila :

- Testee dribbling hanya dengan menggunakan satu kaki saja.
- Testee dribbling tidak sesuai dengan arah panah.
- Testee menggunakan anggota badan selain kaki pada saat *dribbling*. Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut :



Gambar 3.2. Diagram Tes keterampilan *Dribbling*

Sumber: Doni faizal Test (2008)

Adapun tes awal (*pretest*) dilakukan ialah untuk sebagai pedoman melihat keterampilan pada atlet di SSB GT Sport Aceh Barat Daya.

Tabel 3.1. *pretest*

Nama Pemain	Keterampilan <i>Dribbling</i> (<i>pretest</i>)
 Detik

2. Pemberian Pelakuan (*treatment*)

Setelah tes awal (*pretest*) dilakukan selanjutnya diberikan *treatment* yaitu berupa latihan kecepatan dan kelincahan. Latihan ini dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan. Bentuk-bentuk latihan kecepatan seperti:

1. Lari bolak-balik (*shuttle run*)

Atlit berlari bolak-balik dari titik satu ke titik yang lainnya sebanyak 10 kali. Setiap kali sampai di titik satu atlit harus secepatnya membalikkan diri untuk berlari ke titik yang lain. Jarak antara kedua titik jangan terlalu jauh, sekitar 4-5 meter. Kalau jaraknya 10meter atau lebih ada kemungkinan atlit tidak mampu lagi untuk lari dan membalikkan badannya dengan cepat karena kelelahan. Jumlah ulangan lari bolak-balik jangan terlalu banyak yang menyebabkan atlit kelelahan. Jumlah ulangan lari dapat dikembangkan sedikit demi sedikit mengikuti perkembangan stamina atlit.

2. Lari *zig-zag*

zig zag adalah berlari dengan lintasan berkelok-kelok dan melewati rintangan. Lari jenis ini bermanfaat untuk melatih kelincahan tubuh atau agility.

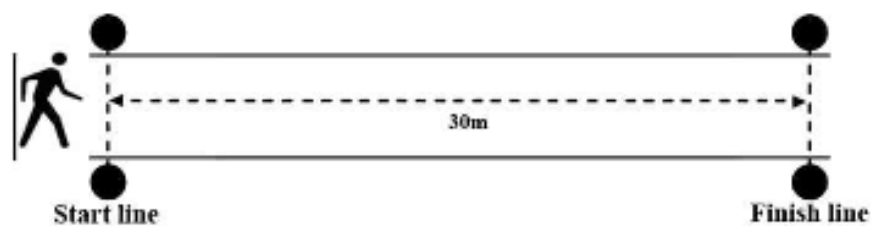
Langkah-langkah lari *zig-zag* sebagai berikut:

- Atur sekitar 10 kerucut dalam pola zig zag dengan jarak tiga kaki dari satu sama lain.
- Berdiri di awal formasi diagonal.
- Mulai dengan berlari cepat mengelilingi kerucut pertama.
- Setelah beberapa langkah, lari secara diagonal mengitari kerucut berikutnya.
- Ulangi gerakan ini hingga berada di akhir formasi kerucut.
- Pastikan Anda mengelilingi kerucut sebelum melakukan set ini kembali.
- Latihan ini dilakukan sebanyak 7 kali repetisi

3. Lari jarak pendek (*sprint*)

Langkah-langkah lari jarak pendek sebagai berikut:

- Berdirilah dibelakang garis start.
- Badan sedikit condong kedepan dengan kaki tekuat di depan.
- Setelah mendengarkan aba aba “ya” testi langsung berlari secepat-cepatnya sampai garis finish.
- Perhatikan waktu yang diperoleh.
- *Sprint* 30 meter
- Latihan ini dilakukan sebanyak 7 kali repetisi



Gambar 3.3. Kecepatan
Sumber: (Kaçoğlu & Kirkaya, 2020)

Tabel 3.2 norma kecepatan

No	Norma	Detik
1	Baik Sekali	3.58 – 3.91
2	Baik	3.92 – 4.34
3	Sedang	4.35 – 4.72
4	Kurang	4.73 – 5.11
5	Kurang Sekali	5.12 – 5.50

Tabel 3.3 *treatment*

No	Nama pemain	Perlakuan (<i>treatment</i>)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
		Kecepatan a. <i>sprint</i> 30 meter																
		Kelincahan a. <i>shuttle run</i> (lari bolak-balik)																
		b. <i>zig-zag</i>																

3. Tes Akhir (*posttest*)

Setelah para pemain SSB GT Sport melakukan *treatment* sebanyak 16 kali pertemuan maka setelah itu diadakan tes akhir (*posttest*). Tes ini bertujuan untuk memperoleh data akhir sebagai hasil dari penelitian, sehingga dapat diketahui perbedaan hasil yang dicapai setelah melakukan latihan selama 16 kali pertemuan. Dari hasil tes akhir ini dapat diketahui meningkat atau tidaknya keterampilan *dribbling* pada pemain SSB GT Sport Aceh Barat Daya.

Tabel 3.4 *posttest*

Nama Pemain	Keterampilan <i>Dribbling</i> (<i>posttest</i>)
 detik

- Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan. Selain itu, dokumentasi juga diartikan sebagai pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain).

3.5.2 Alat Pengumpulan Data

- *Stopwatch*

- *cones*

- Peluit

- Meteran

- Alat Tulis

- Lembar Tes

- Kerucut

3.6 Teknik Analisa Data

Untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan serta menjawab permasalahan yang timbul dalam penelitian ini, maka semua data yang telah diperoleh di analisis dengan statistik, yaitu formula t-tes pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam analisis data sebagai berikut:

3.6.1 Menghitung Nilai Rata-rata (Mean)

Untuk menentukan nilai rata-rata hasil keterampilan *dribbling*, penulis menggunakan rumus rata-rata yang dikemukakan oleh Sudjana (2005: 67) sebagai berikut:

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

Keterangan: \bar{X} = Nilai Rata-rata yang dihitung
 $\sum X$ = Jumlah skor X
 n = Jumlah sampel penelitian.

3.6.2 Perhitungan Standar Deviasi

Standar deviasi dihitung dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana (2005: 94) yaitu:

$$SD = \sqrt{\frac{n(\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n})}{n(n-1)}}$$

Keterangan: SD = Standar Deviasi
 $\sum X^2$ = Jumlah skor X dikali X
 $\sum X$ = Jumlah skor X
 n = Jumlah sampel penelitian.

3.6.3 Uji Korelasi

Perhitungan koefisien korelasi dapat dilakukan dengan menggunakan korelasi *product moment* dari Pearson yang dikemukakan oleh Budiwanto (2017: 67). Adapun rumus yang digunakan untuk mengungkapkan hubungan tersebut sebagaimana yang terdapat dibawah ini:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien korelasi yang dihitung
 ΣX = Jumlah skor X
 ΣY = Jumlah skor Y
 ΣXY = Jumlah hasil kali skor X dan Skor Y
N = Banyaknya sampel penelitian.

3.6.4 Uji Hipotesis (Uji F)

Uji F adalah Uji F atau koefisien regresi secara bersama-sama digunakan untuk mengetahui apakah secara bersama-sama variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Menurut Sugiyono (2010: 267) Uji F didefinisikan dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- Fn = Nilai uji f
 R = Koefisien korelasi berganda.
 k = Jumlah variabel independen
 n = Jumlah anggota sampel.

Dalam uji F tingkat signifikan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,95 atau 95% dengan $\alpha = 0,05$ atau 5% artinya kemungkinan dari hasil kesimpulan adalah benar mempunyai pengaruh reputasi kantor akuntan publik mekanisme ekspektasi ketepatan waktu sebesar 95% atau korelasi kesalahan sebesar 5% dan derajat kebebasan digunakan untuk menentukan Ftabel. dengan kaidah keputusan :

- a. H_0 ditolak dan H_a diterima jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai $Sig < \alpha$
- b. H_0 diterima dan H_a ditolak jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau nilai $Sig > \alpha$.