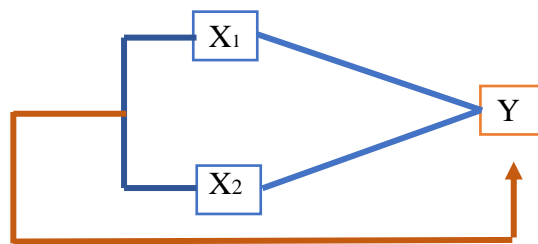


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Peneliti melakukan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain korelasional dimana penelitian ini mencari hubungan 2 variabel atau lebih (Priyono, 2008). Penelitian ini akan menghubungkan antara variabel X yang terdiri dari Keterampilan Motorik sebagai variabel X_1 , Teknik dasar futsal sebagai X_2 dengan Motivasi berprestasi siswa sebagai variabel Y pada ekstrakurikuler di SMP Negeri 4 Samarinda. sebagaimana desain penelitian seperti digambar di bawah ini:



Keterangan:

X_1 = Keterampilan motorik

X_2 = Teknik Dasar Futsal

Y = Motivasi Berprestasi Siswa

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian sendiri diadakan di Sekolah SMP Negeri 4 Samarinda yang beralamatkan di Jalan. Ir. H. Juanda Kelurahan Air Putih Kecamatan Samarinda Ulu. Waktu pelaksanaan penelitian mulai dari awal kegiatan meliputi observasi

awal, pengajuan izin permohonan observasi, proses pengambilan sampel, penelitian, hingga pengolahan data akhir yakni dua bulan.

C. Populasi Dan Sampel

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang diadakan, peneliti mengambil sampel penelitian dengan melibatkan seluruh partisipasi peserta didik aktif yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal yakni berjumlah 120 orang. Jadi jika jumlah subjeknya lebih besar, dapat diambil 10-15% atau 22-25% atau lebih, paling sedikit kedua; (a) kemampuan dan keluwesan peneliti dalam menyediakan waktu, tenaga, dan biaya, (b) kisaran sempit bidang pengamatan untuk setiap mata pelajaran, karena melibatkan investasi keuangan yang besar, dan (c) besarnya risiko bagi peneliti. Bagi para peneliti, risikonya jelas tinggi, semakin besar sampelnya, semakin baik hasilnya. Secara keseluruhan, jumlah populasi yang digunakan sebagai sampel uji jika subjek uji kurang dari 100 orang, tetapi jika subjek uji lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 15%-25% (Hikmawati, 2020). Berdasarkan sumber tersebut, sampel penelitian dihitung sebagai berikut: $120 \times 25\% = 30$ orang.

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* atau sampel bertujuan dengan kriteria berdasarkan waktu pelatihan berjumlah 30 anggota yang masuk kategori pemain inti ekstrakurikuler di SMP Negeri 4 Samarinda.

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan metode pengumpulan data dengan cara kuesioner. Kuesioner sendiri merupakan metode yang digunakan dan melibatkan peran aktif peserta didik atau partisipan untuk menjawab beberapa pertanyaan atau komentar secara tertulis. Dikarenakan metode tersebut memerlukan interaksi secara langsung antara peneliti dengan responden, maka metode ini akan dilakukan dalam penelitian ini. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler di SMP Negeri 4 Samarinda. sebagai alternatif pilihan yang disediakan skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Skor

No	Alternatif jawaban	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Kurang Setuju (KS)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Untuk skala Likert ini peneliti ingin mengetahui hubungan keterampilan motorik, teknik dasar futsal (X) dan motivasi berprestasi siswa (Y) pada kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 4 Samarinda, dengan cara membagikan kuesioner kepada responden dan memberikan batasan waktu untuk mengisinya lalu mengumpulkannya untuk pengujian lebih lanjut.

E. Instrumen Penelitian

Untuk melakukan sebuah penelitian peneliti memerlukan instrumen

untuk mendapatkan data yang diperlukan. Instrumen dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu:

1. Kuesioner

Kuesioner ini terdiri atas dua variabel bebas atau independen dan 1 variabel terikat atau dependen. Dalam variabel bebas terdiri atas keterampilan motorik dengan menggunakan instrumen tes kemampuan motorik yang telah divalidasi oleh validasi ahli. Dan teknik dasar futsal dengan menggunakan instrumen tes kemampuan yang telah divalidasi oleh validasi ahli. Sedangkan variabel terikat terdiri dari motivasi berprestasi dengan indikator perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan, bertanggung jawab, evaluatif, kreatif dan inovatif serta menyukai tantangan yang terdiri dari 30 pernyataan yang telah divalidasi oleh validasi ahli.

2. Rancangan atau Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen yang digunakan pada penelitian ini mengadopsi beberapa instrumen penilaian yang telah banyak digunakan oleh peneliti sebelumnya dan menurut hasil observasi di lapangan, kuesioner yang dapat disebarkan kepada responden adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMP Negeri 4 Samarinda.

- a. Kisi-kisi instrumen keterampilan motorik menggunakan tes kemampuan motorik yang memiliki validitas sebesar 0,87 dan reliabilitas sebesar 0.93. peneliti menggunakan 4 macam tes yang mewakili tiap motorik, yaitu lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif dengan menggunakan

beberapa alat, yaitu cone, bola tennis, *stopwatch*, bendera start, peluit, perekat, meteran dan alat tulis. 4 macam test tersebut adalah:

1) Tes *Shuttle Run* 4x10 meter

Tujuan: Digunakan untuk mengukur dan menentukan kecepatan, kelincahan peserta didik dalam bergerak dan merubah arah. Proses penilaian diadakan dengan cara menghitung waktu yang ditempuh dalam melakukan tes *Shuttle Run* sesuai jarak yang telah ditetapkan dalam peraturan.

Prosedur pelaksanaan:

- a. Pada aba-aba “bersedia” *Testerrre* berdiri di belakang garis tengah menghadap garis pertama.
- b. Pada aba-aba “siap” *Testerrre* berlari dengan start berdiri.
- c. Dengan aba-aba “ya” *Testerrre* berlari menuju ke kun yang telah diukur jaraknya 10 meter dan segera berbalik menuju ke garis start.
- d. Proses pelaksanaan penentuan jarak lari yakni dilakukan dengan cara bolak-balik sampai mencapai jarak 40 meter yang telah ditetapkan.
- e. Pada saat pelari mencapai garis finish, maka time keeper akan menghentikan waktu.
- f. Catatan yang digunakan untuk mengetahui norma kelincahan dihitung sampai persepuluh detik (0,1 *second*) atau peseratus detik (0,01 *second*).

Tabel 2 Norma Penilaian Tes Shuttle Run

No	Norma	Prestasi (detik)
1	Baik sekali	< 12,10
2	Baik	12,11 – 13,53
3	Sedang	13,54 – 14,96
4	Kurang	14,98 – 16,39
5	Kurang sekali	>16,40

- 2) Tes lempar tangkap bola berjarak satu meter ke tembok selama 30 detik

Tujuan: mengukur kemampuan koordinasi mata dengan tangan.

Penilaian dilakukan dengan cara jumlah tangkapan selama 30 detik.

Tabel 3 Norma Penilaian Lempar Tangkap Bola

No	Norma	Prestasi (detik)
1	Baik sekali	>35
2	Baik	30 – 34
3	Sedang	24 – 29
4	Kurang	18 – 23
5	Kurang sekali	<18

- 3) Tes *stork stand positional balance*

Tujuan: mengukur keseimbangan tubuh

Penilaian dilakukan dengan cara menghitung waktu saat mempertahankan sikap keseimbangan tubuh.

Tabel 4 Norma Penilaian Tes Strok Stand Positional Balance

No	Norma	Prestasi (detik)
1	Baik sekali	>51
2	Baik	40 – 50
3	Sedang	25 – 39
4	Kurang	10 – 24
5	Kurang sekali	<10

4) Tes lari *sprint* 30 meter

Tujuan: mengukur kecepatan lari

Penilaian dilakukan dengan cara menghitung waktu saat mencapai finish

- a. *Testerre* siap berdiri di belakang garis start.
- b. Dengan aba-aba “siap”, *Testerre* siap berlari dengan start berdiri.
- c. Dengan aba-aba “ya”, *Testerre* berlari secepat-cepatnya dengan menempuh jarak 30meter sampai melewati garis akhir.
- d. Kecepatan lari dihitung dari saat aba-aba “ya”.
- e. Pencatatan waktu dilakukan sampai dengan persepuluh detik (0,1 detik), bila memungkinkan dicatat sampai dengan perseratus detik (0,01 detik)
- f. Tes dilakukan dua kali. Pelari melakukan tes berikutnya setelah semua sampel menyelesaikan lari. Kecepatan lari yang terbaik yang dihitung.

Tabel 5 Norma Penilaian Tes Lari *Sprint* 30 meter

No	Norma	Prestasi Siswa (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

- b. Kisi-Kisi Instrumen penilaian Teknik Dasar Futsal memiliki 4 indikator yaitu, *passing and control*, *dribbling* dan *shooting*.
 - 1) *Passing and control* (untuk indikator *passing* dan *controlling* dijadikan 1 penilaian)

Tujuan: mengukur seberapa tepat dan cepat passing dan kontrol dalam waktu 30 detik

Cara Melakukan:

- a) *Testerrre* berdiri di belakang garis yang telah ditentukan.



Gambar 1. *Testerrre* Berdiri di Belakang Garis

- b) *Testerrrr* dapat mengarah kedepan atau dapat pula mengarah kesamping.
- c) Pada jarak 2meter posisi bola yang akan ditendang dari belakang garis ke dinding atau papan pantul atau papan sasaran
- d) Pada saat diberikan aba-aba mulai *Testerrre* mulai melakukan tendangan ke papan atau sasaran atau dinding dan menahannya kembali dengan kaki di belakang garis yang telah ditentukan dan melanjutkan tendangan yang arahnya berlawanan dengan tendangan awal.



Gambar 2. *Testerrre* Menendang Bola Saat Aba-Aba Diberikan

- e) Durasi waktu untuk melakukan tendangan 30 detik

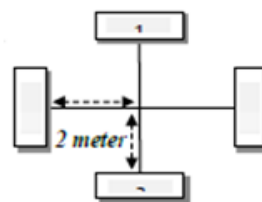
- f) Jika bola keluar dari area tendangan, *Testerrre* melakukannya dengan bola cadangan.
- g) Hitungan 1 diperoleh dari satu kali kegiatan menendang selama hitungan 30 detik adalah jumlah keseluruhan dari passing dan control yang sah.
- h) *Testerrre* diberikan kesempatan 2 kali mencoba

Passing dan kontrol tidak dihitung jika:

Bola dihentikan dan ditendang melewati depan garis yang telah ditentukan. Setelah itu perlu menahan dan menendang bola dengan menggunakan satu kaki saja.

Tabel 6 Norma Penilaian Tes *Passing and Control*

No	Norma	Jumlah
1	Baik sekali	>15
2	Baik	12 – 14
3	Sedang	9 – 11
4	Kurang	6 – 8
5	Kurang sekali	<5



Gambar 3. Diagram Tes *Passing-Stoping*

Tabel 7. Form instrument penilaian dribbling

No	Nama	Prestasi (Jumlah)		Kategori
		Tes 1	Tes 2	
1				
2				
3				

2) *Dribbling*

Tujuan: mengukur kelincahan menggiring bola dalam waktu 30 detik.

Peralatan dan perlengkapan:

- a) Lapangan
- b) *Cone/kun*
- c) *Stopwatch*
- d) Peluit
- e) Peratalatan tulis dan buku catatn (*note book*)
- f) Bola kaki
- g) Alat pengukur (*meteran*)

Petugas pelaksana:

- a) Berdiri bebas dekat area garis start
- b) Menghitung waktu *Testerrre*
- c) Memberikan aba-aba

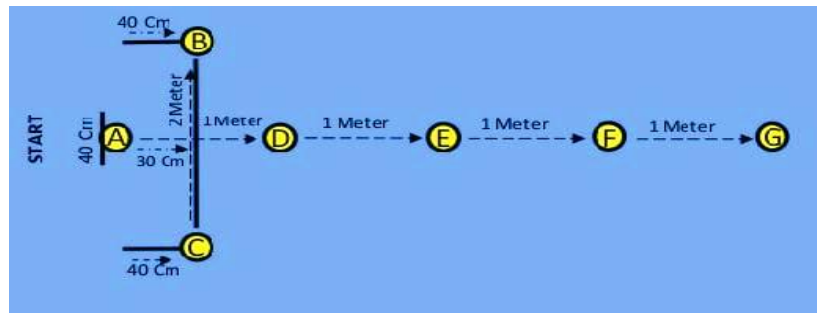
Pelaksanaan:

- a) *Testerr* berdiri tepat di belakang tanda/kun yang telah disediakan



Gambar 4 dokumentasi *Testerrre* berada di awal

- b) *Dribbling* dilakukan sebanyak 1 set melewati kun yang telah disediakan, yaitu Kun A, B, C, D, E, F, G dengan jarak masing masing 1 meter.



Gambar 5. Ketentuan Ukuran Tanda Kun

- c) *Testerrre* berlari dengan menggiring bola dengan skema zig-zag
- d) *Testerrre* melakukan lari dari kun A menuju kun B berlari menggiring bola di bagian luar tanda/marker, lalu kembali ke kun A menuju kun C menggiring bola di bagian luar tanda lalu kembali ke kun A untuk menuju ke kun D melalui jalur kanan ke jalur E dengan jalur kiri hingga kun G dengan sistem zig-zag.



Gambar 6. *Testerrre* Berlari Sesuai Dengan Arah Yang Ditentukan

- e) Setelah sampai di kun G *Testerrre* kembali menggiring bola menuju kun F hingga kun D dengan zig-zag sesuai tanda yang ada di lapangan yang sudah ditentukan. Lalu ke kun A/finisih.



Gambar 7. *Testerrre* Menggiring Bola Kembali Mengikuti Jalur Yang Telah Ditentukan Dengan Zigzag

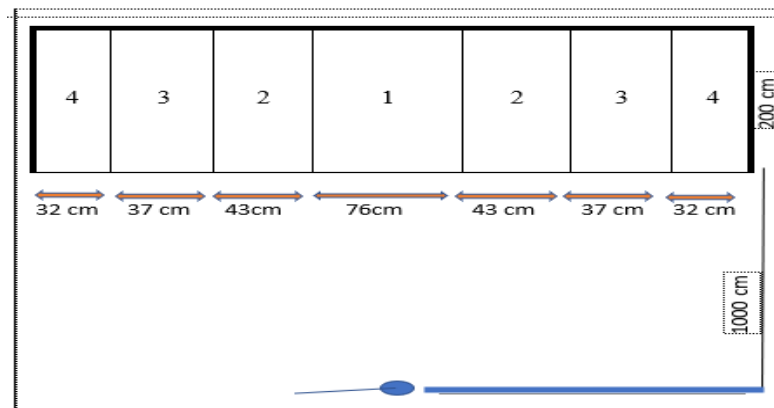
Tabel 8. Form Instrument Penilaian *Dribbling*

No	Nama	Prestasi (Detik)		Kategori
		Tes 1	Tes 2	
1				
2				
3				

3) *Shooting*

Tujuan: mengukur keakuratan tendangan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal

- a) *Testerrre* berdiri di belakang bola yang diletakkan pada titik yang telah ditentukan yaitu 10 meter di depan gawang.
- b) *Testerrrr* memberikan aba-aba dan *Testerrre* melakukan tendangan ke arah yang ditentukan. Perhitungan langsung dijalankan dan berhenti ketika bola melewati mengenai sasaran.
- c) Tendangan diberikan kesempatan sebanyak 3 kali.



Gambar 8. Diagram *Shooting* 10 meter

Pada Gambar 11, *Testerrre* diberikan 3 kali kesempatan dalam melakukan shooting ke arah gawang dan dalam kesempatan itu, skor dijumlahkan sesuai dengan tabel

Tabel 9 Skor Penilaian

No.	Skor	Kriteria
1	46 – 59	Kurang
2	60 – 69	Cukup
3	70 – 84	Baik
4	85 – 100	Baik Sekali

Tabel 10. Penilaian *Shooting*

No	Nama	Hasil Test Shooting			Jumlah
1					
2					
3					

Tabel 11. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi berprestasi

Variabel	Indikator	Nomor	Jumlah
Motivasi berprestasi (X ₂)	Perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan	1,2,3,4,5,6	6
	Bertanggung jawab	1,2,3,4,5,6	6
	Evaluatif	1,2,3,4,5,6	6
	Kreatif dan inovatif	1,2,3,4,5,6	6
	Menyukai tantangan	1,2,3,4,5,6	6

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat ini sebagai ide dasar untuk mengidentifikasi statistik pengujian yang dibutuhkan, apakah test menggunakan statistik parametrik atau nonparametrik. Uji prasyarat yang menggunakan uji normalitas dan uji linieritas, mencoba menentukan apakah data yang terkumpul nantinya memenuhi prasyarat untuk dianalisis.

a. Uji normalitas

Uji normalitas ini memiliki tujuan agar mengetahui distribusi datanya apakah menyimpang dari distribusi normal atau tidak saat penyimpangan terjadi, maka akan menyebabkan penelitian tidak dapat dipertanggungjawabkan. Uji normalitas ini dianalisis dengan menggunakan program SPSS, dengan kriteria pengujian:

- 1) Jika signifikansinya di bawah 0,05 berarti data yang akan diuji mempunyai perbedaan yang signifikan dengan data normal baku, berarti data tersebut tidak normal.
- 2) Jika signifikansi di atas 0,05 maka berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang akan diuji dengan data normal baku, berarti data tersebut normal.

b. Uji linieritas

Saat hubungan antara variabel independen dan dependen adalah sama atau linear dengan beberapa variabel independent tertentu, maka

kondisi ini disebut linieritas. Dengan menggunakan aplikasi SPSS maka uji tersebut dapat dilaksanakan.

c. Uji Hipotesis

Hipotesa adalah praduga sementara dalam sebuah rumusan masalah dipenelitian untuk membuktikan sebuah kebenaran hipotesis yang diungkapkan, maka akan dilakukan sebuah pengujian hipotesis. Untuk menguji hipotesis dengan tujuan untuk mengetahui antara variabel bebas (X_1, X_2) dengan variabel terikat (Y) baik secara terpisah maupun bersama.

2. Analisis Data

Untuk menyederhanakan data dan dapat diatur dengan cara yang mudah dibaca serta difahami adalah melalui proses analisis data. Dikarenakan sifat penelitian ini adalah kuantitatif, penyajian numerik data menggunakan alat analisis yang kemudian digunakan dan diterjemahkan dalam deskripsi dipilih sebagai pendekatan analisis data. Analisis regresi sederhana dan regresi ganda digunakan dalam analisis data penelitian ini dengan tingkat kesamaan 0,05 atau 5%.