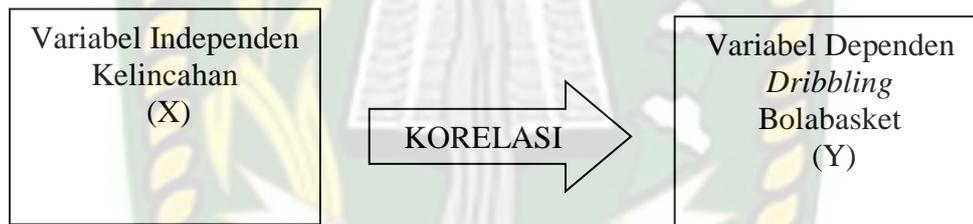


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan membandingkan hasil pengukuran dua variabel yang berbeda agar dapat menentukan tingkat hubungan antara variabel-variabel ini. (Arikunto,2010:270) dalam hal ini sebagai variabel bebas (X) adalah kelincahan, dan sebagai variabel terikat (Y) adalah dribbling bola basket siswa putra ekstrakurikuler SMA N 11 Pekanbaru.



B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono, (2011:61) Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Menurut Arikunto (2010:173) menyatakan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.Maka poulasi dalam penelitian ini adalah Siswa putra ekstrakurikuler SMAN 11 Pekanbaru dengan total populasi sebanyak 20 orang siswa

2. Sampel

Menurut Arikunto (2010: 173) menyatakan Sampel adalah atau wakil populasi yang diteliti . Dengan demikian apabila jumlah populasi lebih dari 100 orang, maka pengambilan sampel penelitian dalam populasi tersebut sebaiknya menggunakan teknik *total sampling*, yaitu mengambil sampel secara keseluruhan (Arikunto, 2010:177) Caranya, yaitu apabila anggota populasi lebih besar dari 100, maka jumlah sampel dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% dari jumlah anggota populasi. Mengingat jumlah populasinya lebih kecil dari 100, maka dalam penelitian ini sampel diambil semua dari populasi penelitian. Dengan demikian jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 15 orang.

C. Defenisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian, maka peneliti memberikan penjelasan terhadap istilah-istilah penting dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan yaitu untuk mengubah arah dan posisi tubuh atau bagian-bagiannya secara cepat dan tepat (Ismaryati, 2008:41).
2. *Dribbling* adalah suatu gerakan yang menekan dan memantulkan bola ke lantai dari satu tempat maupun ketempat lain.

D. Pengembangan Instrumen

Instrumen Penelitian ini memakai tes kelincahan (Ismaryati, 2008: 43) dengan keterampilan *dribbling* bolabasket (Sodikun, 1992:128). Tes ini pertama kali untuk pengukurannya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tes Kelincahan (Ismaryati, 2008:43)

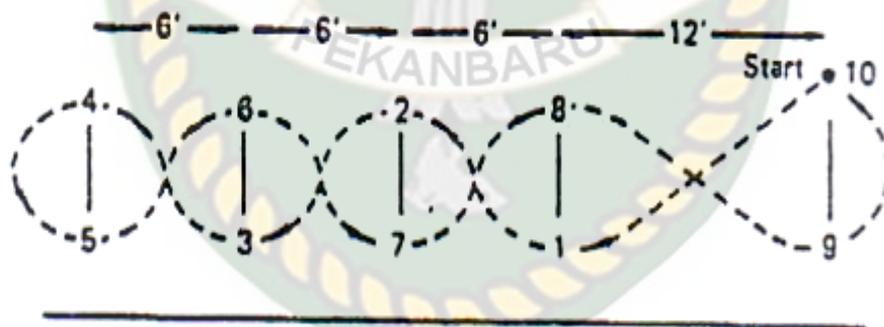
- Tujuan : Mengukur kemampuan merubah arah berlari (berlari *zig zag*)
- Sasaran : Siswa putra SMA N 11 Pekanbaru
- Perlengkapan : a) *Stopwatch*, pita atau isolasi berwarna untuk membuat garis

start

- b) Cat atau kapur untuk membuat arah berlari
- c) Lembing atau benda lain untuk dijadikan rintangan

Pelaksanaan : *Testee* berdiri sedekat mungkin di belakang garis *start*, kemudian berlari secepatnya menurut arah yang ditentukan

Penilaian : Satuan waktu, Catat waktu yang ditempuh mulai dari *start* hingga *finish*



Gambar 7. *Dogging Run*
(Ismaryati, 2008:44)

2) Tes Kemampuan Dribbling Permainan Bola Basket

Menurut Nurhasan (2001 : 186) dijelaskan bahwa tes menggiring bola dalam permainan bola basket dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

a. Alat – alat dan perlengkapan

1. Bola basket.
2. Stop watch.
3. Alat tulis.
4. Lapangan bola basket yang tidak licin.

b. Pelaksanaan tes

Sebelum melakukan tes, *testee* berdiri dengan bola di belakang *start*, setelah aba – aba “ya”*testee* menggiring bola melalui 6 rintangan dengan rute terlihat paa gambar. *Testee* diberikan waktu 30 detik untuk melewati rintangan sebanyak mungkin. Apabila setelah *testee* mencapai titik *start* kembali waktu 30 detik belum selesai, maka *testee* melanjutkan *dribblingnya* dengan rute seperti semula. Skor ditentukan oleh jumlah rintangan yang mampu dilalui *testee*, apabila *testee* melakukan salah *dibbling* atau melalui rute yang salah, maka *testee* harus diulangi.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis korelasi yang dipergunakan adalah Korelasi *Product moment* yang dikemukakan oleh Pearson *product moment* dalam Riduwan (2005:138). Teknik ini termasuk teknik statistik parametrik yang menggunakan data interval dan ratio dengan persyaratan tertentu. Misalnya data dipilih secara acak (*random*) dan datanya berdistribusi normal, data yang dihubungkan berpola linier dan data yang dihubungkan mempunyai pasangan yang sama.

Rumus Pearson *product moment*:

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

(Arikunto, 2006:170)

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien Korelasi Antara X dan Y
- n = Sampel
- $\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y
- $\sum X$ = Jumlah seluruh skor X
- $\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

Table Interpretasi Nilai r

Interval Koofisien	Tingkat Hubungan
Antara 0,00 - 0,999	Sangat Rendah
Antara 0,20 - 0,399	Rendah
Antara 0,40 - 0,599	Cukup
Antara 0,60 - 0,799	Kuat
Antara 0,80 - 1.000	Sangat Kuat

Sumber (Arikunto, 2006:276)

Untuk melihat besarnya kontribusi tentang kelincahan terhadap keterampilan *dribbling* bola basket dengan melihat koefisien determinasi dengan rumus: $KP = r^2 \times 100$. Riduwan (2005:139)



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau