

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian korelasional atau hubungan. Menurut Sukardi (2003 : 166) menjelaskan bahwa penelitian korelasional merupakan suatu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan apakah terdapat tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih.

Dalam penelitian ini variabel yang dimaksud adalah variabel kelincahan dan *dribble* permainan sepakbola. Sesuai dengan tujuan penelitian yakni untuk melihat kontribusi kelincahan terhadap hasil *dribble* permainan sepakbola pada siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 8 Pekanbaru. Untuk lebih jelas dapat melihat kerangka pemikiran di bawah ini.



Gambar 2. Kerangka Pemikiran

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006 : 130). Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitian ini merupakan penelitian populasi. Dimana populasi dalam penelitian ini yakni semua siswa ekstrakurikuler sepakbola SMP Negeri 8

Pekanbaru yang berjumlah 17 orang. Untuk lebih jelas dapat melihat tabel populasi di bawah ini.

No	Cabor Ekstrakuriler	Jumlah Siswa Putera
1	Sepakbola	17 Orang

Sumber: Guru Pamong Olahraga.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari wakil populasi (Arikunto, 2006 : 131). Apabila jumlah populasi kurang dari 100 orang yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pada SMP Negeri 8 Pekanbaru, maka teknik penarikan sampel yang digunakan adalah *total sampling* atau pengambilan sampel seluruh populasi siswa putra ekstrakurikuler sepakbola SMP Negeri 8 Pekanbaru yang berjumlah 17 orang.

C. Defenisi Operasional

Untuk menghindari adanya penafsiran yang berbeda, maka peneliti mencoba untuk mendefenisikan kelincahan dan *dribble* permainan sepakbola adalah sebagai berikut.

1. Kelincahan adalah kemampuan tubuh untuk merubah arah gerak atau posisi tubuh dengan cepat dan dilakukan secara bersama-sama dengan gerakan lainnya (Syahara, 2011 : 182). Dalam penelitian ini menggunakan tes *Dodging Run*.
2. *Dribble* adalah teknik membawa bola atau menguasai bola dalam suatu permainan sepakbola. Teknik bertujuan untuk membuka peluang dalam

mencetak gol ke gawang lawan (Fadilah, 2009 : 33). Tes yang digunakan adalah tes *dribble* permainan sepakbola.

D. Pengembangan Instrumen

Instrumen adalah suatu cara untuk memperoleh data dengan menggunakan suatu metode, maka di dalam melaksanakan pekerjaan tes tersebut perlu adanya sebuah metode. Metode yang digunakan sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data, sedangkan metode adalah suatu cara memperoleh data di dalam kegiatan penelitian (Arikunto, 2010 : 192). Sesuai dengan masalah penelitian yang telah dijabarkan, maka instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

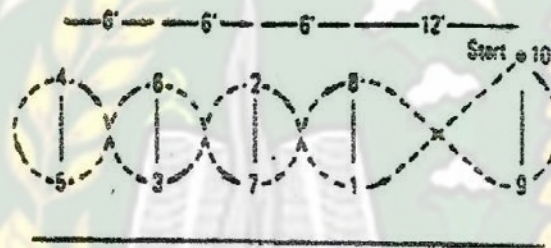
1. Mengukur Tes Kelincahan (*Dodging Run*-Ismaryati, 2008 : 43)
 - a. Tujuan
Untuk mengukur kemampuan merubah arah gerak pada saat berlari
 - b. Sasaran
Laki-laki yang berusia di atas 10 tahun ke atas
 - c. Perlengkapan
 1. *Stopwatch*, pita atau isolasi berwarna untuk membuat garis *start*.
 2. Cat atau kapur untuk membuat tanda arah lari
 3. Lembing atau benda lain yang tidak berbahaya untuk dijadikan rintangan
 4. Lapangan
 5. Garis *start* sepanjang 1,83 meter
 6. Rintangan kedua di depan rintangan pertama, ke-tiga di depan ke-dua, ke-empat di depan ke-tiga yang masing-masing berjarak 1,83 meter

d. Pelaksanaan

Testi berdiri sedekat mungkin di belakang garis *start*, kemudian berlari secepat-cepatnya menurut arah yang telah ditentukan

e. Penilaian

Catat waktu yang ditempuh mulai dari *start* sampai dengan *finish*. Untuk lebih jelas dapat melihat gambar di bawah ini.



Gambar 3. Tes Kelincahan (Ismaryati, 2008 : 44)

2. Tes *Dribble* Permainan Sepakbola (Arsil, 2010 : 127)

a. Tujuan

Untuk mengetahui kemampuan peserta tes dalam menggiring bola

b. Alat dan Bahan

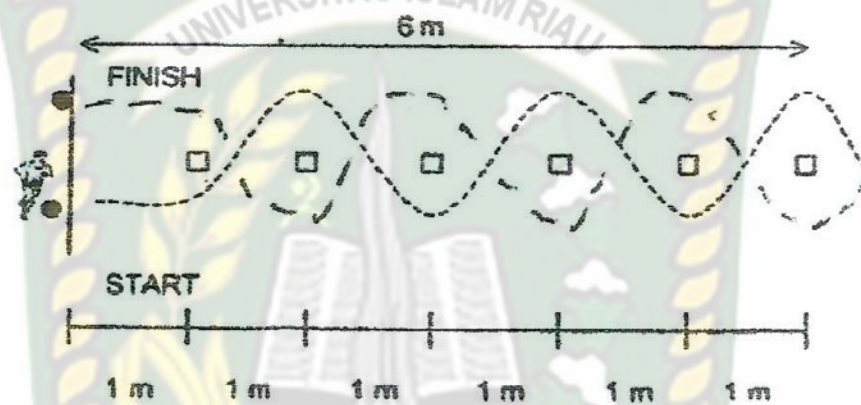
1. Bola
2. *Stopwatch* 1 buah
3. Rintangan kun sebanyak 6 buah
4. Panjang lapangan 6 meter, dengan jarak kun masing-masing 1 meter
5. Seperangkat alat tulis

c. Pengetes

1. Pengambil waktu 1 orang
2. Pengawas merangkap pencatat 1 orang

d. Pelaksanaan Tes

1. Peserta tes berdiri di belakang garis *start* dengan sebuah bola di garis *start*. Pada aba-aba "ya" peserta tes menggiring bola secepat mungkin melewati semua rintangan secara zig-zag sampai ke garis *finish*. Untuk lebih jelas dapat melihat gambar di bawah ini.



Gambar 4. Tes *Dribble* Sepakbola (Arsil, 2010 : 127)

e. Penilaian

Hasil waktu diambil dari lama tempuh mulai testi menggiring bola dari garis *start* sampai ke garis *finish* dalam waktu persepuluh detik (Arsil, 2010 : 127).

E. Teknik Pengumpulan Data

Sejalan dengan metode di atas, penulis juga menggunakan teknik dalam penelitian ini.

1. Observasi

Yaitu teknik yang dilakukan dengan pengamatan langsung objek penelitian untuk mendapatkan informasi apakah terdapat kontribusi kelincahan terhadap

hasil *dribble* dalam permainan sepakbola pada siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 8 Pekanbaru.

2. Teknik Kepustakaan

Teknik kepuustakaan yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang definisi-defenisi, konsep-konsep dan teori-teori yang ada hubungan dengan masalah yang diteliti untuk dapat dijadikan landasan teori di dalam sebuah penelitian.

3. Tes dan Pengukuran

- a. Tes adalah suatu proses pemberian penghargaan atau keputusan berdasarkan data/ informasi yang diperoleh melalui proses pengukuran
- b. Pengukuran adalah suatu proses untuk memperoleh data secara objektif, kualitatif dan hasilnya dapat diolah secara statistika
- c. Tes kelincahan (*dodging run*)
- d. Tes *dribble* permainan sepakbola

F. Teknik Analisa Data

Teknik analisis korelasi yang dipergunakan adalah teknik korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Riduwan (2005 : 138). Teknik ini termasuk dalam teknik statistik parametrik yang menggunakan data interval dan rasion dengan persyaratan tertentu, misalnya data terpilih secara acak (*randome*) dan datanya berdistribusi normal, data yang menghubungkan berpola linier dan data yang dihubungkan mempunyai hubungan yang sama digunakan rumus statistik analisis korelasional “r” *product moment* di bawah ini :

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

Keterangan :

- r = Angka Indeks Korelasi “r” Product Moment
- 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 (*Riduwan, 2010 : 228*).

Selanjutnya untuk menentukan besarnya kontribusi antara variabel dapat ditentukan dengan melakukan Uji Kontribusi Koefisien Determinasi (KP/KD)

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