

BAB III

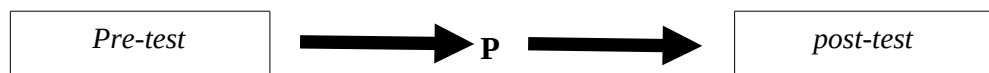
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di lapangan *sport center* petanque Batanghari. Penelitian ini telah dilaksanakan di lapangan *petanque* Batanghari, penelitian ini dilaksanakan 18 kali pertemuan dengan program *shooting game* dengan frekuensi latihan 4 kali seminggu, 1 kali tes awal dan 1 kali tes akhir dari 05 Februari s.d 11 Maret 2020

3.2 Rancangan Penelitian

Penelitian ini tergolong kedalam jenis eksperimen semu (*Quasi Experiment*), maka rancangan penelitian yang di pakai adalah pola *pre-test* dan *post-test one group designe*, yaitu dengan memberikan perlakuan kepada sample yang meliputi skema rancangan sebagai berikut:



Gambar 3.4.1 Alur Penelitian

Keterangan :

$X = \text{Pre-test}$

$Y = P$ (latihan menggunakan penghalang)

$X_1 = \text{post-test}$

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 101) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2007: 55) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Populasi dalam penelitian ini adalah atlet *petanque* BatangHari yang berjumlah 30 atlet.

3.2.2 Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 2006: 117). Teknik sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, teknik ini didasarkan atas tujuan tertentu.

Adapun syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam pengambilan sampel ini, yaitu; (1) atlet *petanque* BatangHari, (2) minimal telah mengikuti latihan selama setengah tahun, (3) bersedia mengikuti latihan selama penelitian berlangsung. Berdasarkan kriteria tersebut yang memenuhi adalah berjumlah 12 atlet.

3.5 Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data pada penelitian ini dilakukan tes pada atlet *petanque* BatangHari yang menjadi sample tes *shooting game* menggunakan penghalang sesuai dengan kebutuhan penelitian adalah tes awal dan tes akhir.

Mengingat jenis penelitian ini adalah jenis eksperimen, maka dianggap sangat perlu menggunakan beberapa instrumen sebagai acuan dan tolak ukur pada hasil akhir yang akan diukur, sehingga diperoleh informasi serta data empiris yang akurat dan dipercaya. Adapun beberapa instrumen atau alat-alat yang dianggap sangat penting untuk mendukung keberhasilan pelaksanaan tes yaitu antara lain sebagai berikut:

1. Lapangan
2. Meteran
3. Penghalang (Rakitan Paralon)
4. Bendera (merah dan putih)
5. Circle (Lingkaran)
6. *Boules* (Bola Besi)
7. *Jack*/boka
8. Papan skor

Acuan atau landasan yang digunakan dalam menentukan keberhasilan *shooting game*, yang menunjukkan peningkatan juga perlu didasarkan pada kriteria keberhasilan yangtelah ditentukan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Adapun langkah-langkah pelaksanaan tes *shooting game* adalah sebagai berikut:

1. Para peserta melakukan pemanasan terlebih dahulu
2. Peserta di perbolehkan kan percobaan 2 kali *shooting* sebelum melakukan *shooting game*

3. Peserta bersiap untuk melakukan *shooting game* , setelah diberikan aba-aba dari Arbitre (wasit)
4. Skor yang diambil dari skor akhir dari 5 station dengan jarak 6 meter, 7 meter, 8 meter, 9 meter.
5. Dengan selesainya *shooting game* , maka dijumlahkan lah skor nya dari semua station. Maka dapat dilihat norma dari *shooting* apakah sangat baik, baik, kurang baik, sangat tidak baik.

Tabel 3.1 *Norma shooting game***3.6**

No.	Skor <i>shooting game</i>	Kategori penilaian
1.	81 – 100	Baik Sekali
2.	61 – 80	Baik
3.	41 – 60	Sedang
4.	21 – 40	Kurang
5.	0 - 20	Sangat Kurang

Teknik Analisi Data**3.6.1 Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak, digunakan uji Liliefors yang dikemukakan oleh Agus Irianto (2004: 272), maka rumus yang dipakai adalah sebagai berikut :

- a.** Mencari skor baku dengan rumus

$$Z_i = \frac{X_i - X}{S}$$

Z_i = Skor baku

X_i = Skor hasil *shooting game*

X = Rata-rata hasil *shooting game*

S = Simpangan baku

- b.** Untuk tiap bilangan baku ini, dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang dengan rumus : $P(Z, Z_i)$
- c.** Menghitung proporsi $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_i , jika proporsi ini dinyatakan $S(Z_i)$, maka :

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \leq Z_i}{n}$$

Keterangan :

n = Jumlah atlet

- d.** Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
- e.** Ambil harga yang paling besar, sebutlah namanya L_0 .

- f. Membandingkan L_0 dengan harga kritis L dalam tabel dengan $\alpha = 0,05$. Jika $L_0 < L$ berarti skor hasil *shooting game* menggunakan penghalang berdistribusi normal dan sebaliknya. Jika $L_0 > L$ berarti skor hasil *shooting game* menggunakan penghalang tidak berdistribusi normal.

3.6.2 Uji Hipotesis (Uji t)

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji kesamaan dua rata-rata yang bertujuan untuk mengetahui apakah hasil latihan *shooting* dengan menggunakan penghalang memberikan pengaruh pada hasil *shooting game* yang rancangannya menggunakan *pre-test pos- test one group design*, dengan uji t pada taraf kepercayaan 95 % atau $\alpha = 0,05$:

$$t = \frac{\{X - X_1\}}{\sqrt{\sum D^2 / N}}$$

keterangan :

X : Mean tes awal

X_1 : Mean tes akhir

D : Beda antara skor awal dan akhir

D^2 : Kuadrat Beda

$\sum D^2$: Jumlah Kuadrat Beda

N : Jumlah pasangan sampel (Adnan, 2011 : 51)

