

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan metode survey yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan dasar bermain *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh. Data yang diperoleh dari tes perbuatan/praktek dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:118), variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Jadi variabel merupakan gejala atau faktor yang berubah-ubah atau bervariasi yang merupakan objek penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Definisi operasional dari variabel penelitian ini adalah tingkat kemampuan dasar bermain *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh tahun ajaran 2014/2015. Kemampuan dasar bermain *rounders* adalah kecakapan atau bakat yang telah dimiliki oleh siswa kelas V SD Negeri Ngandagan untuk bermain *rounders*. Kemampuan dasar bermain *rounders* meliputi kemampuan melempar, memukul, dan menangkap. Variabel tersebut akan diukur dengan tes melempar bola, tes memukul bola, dan tes menangkap bola.

C. Populasi dan Sampel

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:130) populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Sampel merupakan bagian atau wakil dari populasi. Penelitian ini merupakan penelitian populasi karena meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Ngandagan dengan jumlah keseluruhan adalah 23 siswa, terdiri dari laki-laki berjumlah 12 siswa dan perempuan berjumlah 11 siswa.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

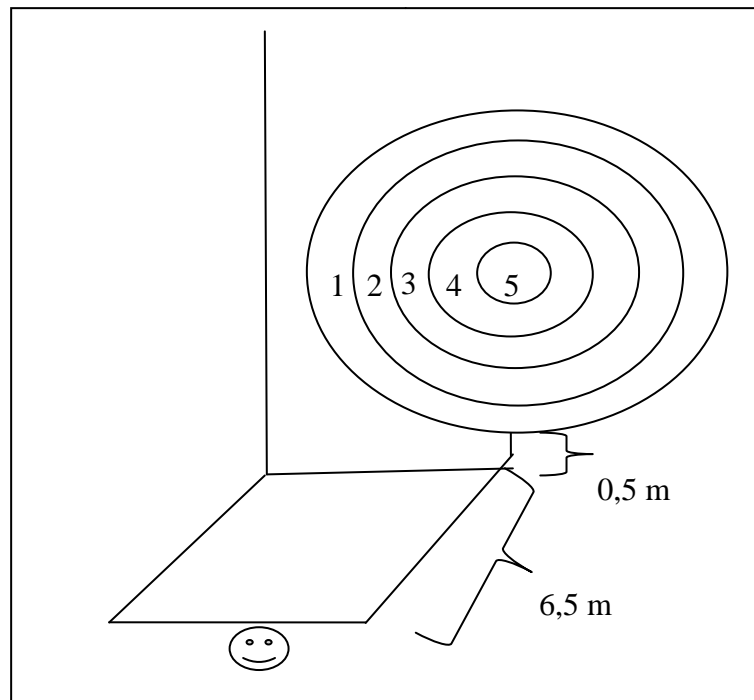
Instrumen dapat dikatakan sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu proses penelitian (Sumanto, 2014:111). Untuk dapat mengumpulkan data dengan teliti, maka diperlukan instrumen penelitian. Instrumen yang baik adalah instrumen yang valid dan reliabel. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid (dapat digunakan untuk mengukur apa yang akan diukur), sedang instrumen yang reliabel adalah instrumen yang dapat digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama.

Untuk mengumpulkan data kemampuan dasar bermain *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh, Penulis menggunakan instrumen kemampuan dasar bermain *rounders* yang terdiri dari melempar, memukul, dan menangkap bola yang pernah digunakan oleh Bayuli Megasari (2012).

1. Tes Ketepatan Melempar Bola

- a. Tujuan : Mengukur ketepatan melempar bola *rounders* terhadap sasaran.
- b. Peralatan : Sasaran, papan kayu atau dinding, kapur, bola *rounders*.
- c. Pelaksanaan : *Testee* melakukan lemparan bola ke arah sasaran. Sasaran tersebut terdiri lima bentuk lingkaran memusat kecil, dan digambarkan dengan banner kemudian ditempelkan pada dinding. Lingkaran tengah diameter 18 cm, lingkaran berikutnya berdiameter 38 cm, lingkaran berikutnya berdiameter 56 cm, lingkaran berikutnya berdiameter 74 cm, dan lingkaran paling luar berdiameter 90 cm. Garis lingkaran paling luar pada bagian bawah setinggi 0,5 m dari lantai. Lemparan dilakukan dengan bidang sasaran dengan jarak 6,5 m. Kesempatan *testee* melempar adalah 10 kali.
- d. Peraturan :
 - 1) Lemparan dilakukan dengan kedua kaki tetap berada di belakang garis batas lemparan.
 - 2) Sebagai awalan dapat dilakukan dengan melangkahkan kaki, satu atau dua langkah.
 - 3) Kesempatan lempar diberikan 10 kali.

Pada halaman berikutnya akan disajikan gambar sasaran untuk melakukan tes ketepatan melempar bola *rounders*.



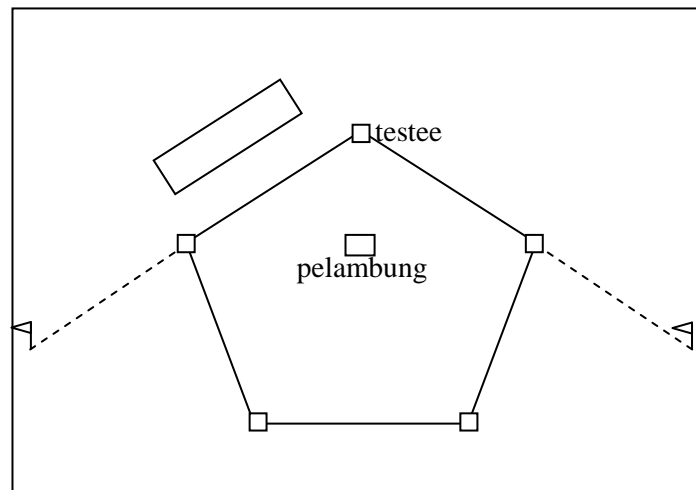
Gambar 7. Target Tes Ketepatan Melempar Bola
Sumber : Bayuli Megasari (2012)

- e. Penilaian : Bola pada sasaran lingkaran tengah diberikan nilai 5, bola pada lingkaran berikutnya diberikan nilai 4, bola berikutnya diberi nilai 3, bola berikutnya diberi nilai 2, sedangkan bola mengenai sasaran lingkaran paling luar nilai 1. Bola yang tepat pada garis lingkaran diberi nilai dengan angka pada lingkaran yang nilainya tinggi. Skor adalah jumlah angka yang dibuat dari jumlah lemparan. Catatlah skor pada formulir. Angka maksimum adalah 50 point.

2. Tes Memukul Bola

- a. Tujuan : Mengetahui kemampuan memukul bola *rounders*.
b. Peralatan : Lapangan *rounders*, bola, dan pemukul.

- c. Pelaksanaan : *Testee* berdiri di tempat pemukul. Kemudian *testee* memukul bola yang dilambungkan oleh teman.
- d. Peraturan :
- 1) *Testee* melakukan pukulan di tempat pemukul.
 - 2) Kesempatan memukul 10 kali.
 - 3) Pelambung bola berdiri di tempat pelambung atau *pitcher plate*.
- e. Penilaian : Bola yang berhasil dipukul dan titik jatuhnya berada di daerah pukulan akan mendapat nilai 1. Bola yang tidak berhasil dipukul atau bola yang berhasil dipukul tetapi titik jatuhnya di luar daerah pukulan akan mendapat nilai 0. Skor maksimal adalah 10.

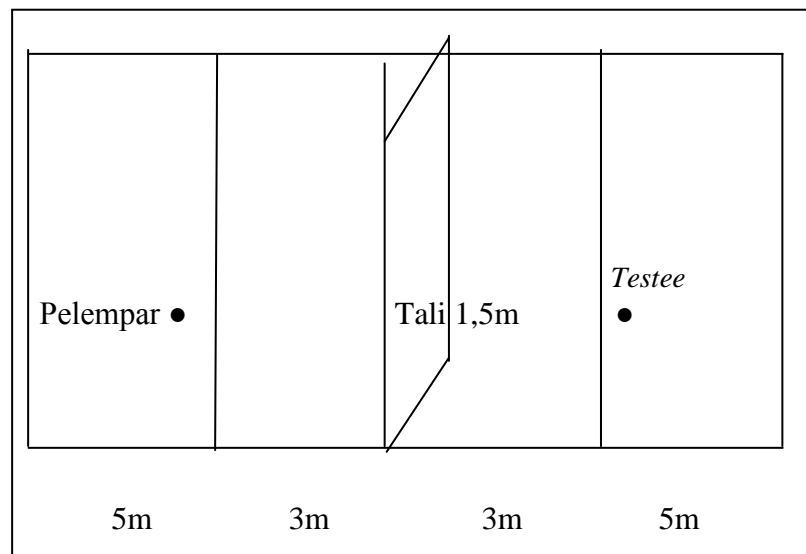


Gambar 8. Tes Memukul Bola
Sumber : Bayuli Megasari (2012)

3. Tes Menangkap Bola

- a. Tujuan : Mengukur keterampilan menangkap bola lambung dengan interval tertentu dan keadaan datangnya bola dengan situasi yang berbeda.

- b. Peralatan : Lapangan persegi panjang seperti pada gambar, pada bagian belakang lapangan dibuat daerah untuk menangkap, tali yang diikat dengan dua tonggak dengan tinggi 1,5 meter, bola *rounders*.
- c. Pelaksanaan : *Testee* berdiri di belakang garis tangkap. Pelempar berdiri ditempat petak yang disediakan, melemparkan bola lambung kepada pemain yang ditunjuk. Harus melemparkan bola melewati tali setinggi 1,5 meter. Pelempar harus melakukan lemparan dengan kecepatan yang teratur. *Testee* harus menangkap bola dan melambungkan kesamping. Kemudian siap kembali untuk menangkap bola berikutnya. Setiap *testee* diijinkan melakukan percobaan dua kali. Jumlah lemparan 10 kali.



Gambar 9. Tes Menangkap Bola
Sumber : Bayuli Megasari (2012)

- d. Peraturan :
- 1) Bola yang dilempar tidak layak pada daerah lempar tidak dihitung.
 - 2) Bola harus dilempar melambung membentuk lingkaran/busur.

- 3) Jumlah lemparan yang baik dan melambung 10 kali.
 - 4) *Testee* harus dapat menangkap bola dengan baik, kemudian dilemparkan keluar.
- e. Penilaian : Skor adalah jumlah seluruh bola yang dapat ditangkap dari lemparan yang betul sebanyak 10 kali. Satu nilai untuk bola yang dapat ditangkap dan nilai nol yang tidak tertangkap. Skor maksimumnya adalah 10.

E. Teknik Analisis Data

Sebelum dilakukan analisis data, peneliti terlebih dahulu melakukan, uji validitas data dan uji reliabilitas data.

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Suharsimi Arikunto, 2006:168). Validitas dicari dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment* yang terdapat dalam program *SPSS Statistic 17.0*. Hasil dari penghitungan validitas pengukuran kemampuan melempar, memukul, dan menangkap bola *rounders* adalah valid. Hal ini dikarenakan hasil dari r hitung lebih besar dari r tabel. R tabel dengan $N = 23$ pada signifikansi 5% ditemukan sebesar 0,413.

2. Reliabilitas

Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan (Suharsimi Arikunto, 2006:178). Reliabilitas dicari dengan metode belah dua pada

program *SPSS Statistic 17.0* dengan hasil koefisien reliabilitas melempar = 0,723, memukul = 0,785, dan menangkap = 0,765.

Hasil penelitian disajikan dalam 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. pengkategorian berdasarkan \bar{x} (rata-rata) dan standar deviasi (SD) adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Kemampuan Dasar Bermain *Rounders*

No	Kelas Interval	Kategori
1	$\bar{x} + 1,5 \text{ SD} < X$	Sangat Tinggi
2	$\bar{x} + 0,5 \text{ SD} < X \leq \bar{x} + 1,5 \text{ SD}$	Tinggi
3	$\bar{x} - 0,5 \text{ SD} < X \leq \bar{x} + 0,5 \text{ SD}$	Sedang
4	$\bar{x} - 1,5 \text{ SD} < X \leq \bar{x} - 0,5 \text{ SD}$	Rendah
5	$X \leq \bar{x} - 1,5 \text{ SD}$	Sangat Rendah

Sumber : Anas Sudijono (2014)

Keterangan : SD : standar deviasi
 \bar{x} : rata-rata

Setelah diketahui tingkat kemampuan dasar bermain *rounders*, masing-masing kategori dapat ditentukan besar persentase dari tiap kategori penilaian. Menurut Anas Sudijono (2014: 43), untuk memperoleh angka persenan digunakan rumus:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan: P = persentase
 f = frekuensi yang sedang dicari
 n = jumlah total frekuensi