

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan dalam pelaksanaan sebuah penelitian. Penggunaan sebuah metode dalam penelitian bertujuan agar dapat memperoleh data yang akhirnya akan mengungkap permasalahan yang hendak diselesaikan. Sugiyono (2009:3) berpendapat: “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.”

Bentuk dan jenis metode penelitian yang digunakan dalam sebuah penelitian biasanya disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian tersebut. Di samping itu, penggunaan metode tergantung kepada permasalahan yang akan dibahas, dengan kata lain penggunaan suatu metode harus dilihat dari efektivitas, efisiensi, dan relevansi metode tersebut. Suatu metode dikatakan efektif apabila selama pelaksanaan dapat terlihat adanya perubahan positif menuju tujuan yang diharapkan.

Sedangkan suatu metode dapat dikatakan efisien apabila penggunaan waktu, fasilitas, biaya, dan tenaga dapat dilaksanakan sehemat mungkin namun dapat mencapai hasil yang maksimal. Metode dikatakan relevan apabila waktu penggunaan hasil pengolahan dengan tujuan yang hendak dicapai tidak terjadi penyimpangan.

Metode atau cara merupakan alat yang digunakan untuk dapat mengungkap permasalahan dalam penelitian. Sebuah metode belum tentu sesuai untuk

menyelesaikan semua permasalahan. Oleh karena itu penggunaan metode tergantung dari jenis kebutuhan agar dapat menyelesaikan permasalahan yang hendak diselesaikan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini lebih cenderung merupakan penelitian R & D (*Research & Development*) dari Borg dan Gall (1989). Tahapan penelitian ini sebenarnya terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap preliminary study, tahap pengembangan, dan tahap validasi tes.

Tahap preliminary study dilakukan untuk mengeksplorasi berbagai variabel yang berpengaruh terhadap keterampilan bermain squash, termasuk di dalamnya adalah eksplorasi variabel, eksplorasi item, dan menetapkan secara hipotetik item-item tes yang diperlukan dalam membangun konstruk keterampilan bermain squash. Studi preliminary ini dilakukan melalui studi literatur dan observasi lapangan. Produknya adalah terinventarisasinya sejumlah variabel berikut item-tesnya yang diperlukan untuk dianalisis dalam membentuk suatu instrumen tes keterampilan bermain squash bagi mahasiswa.

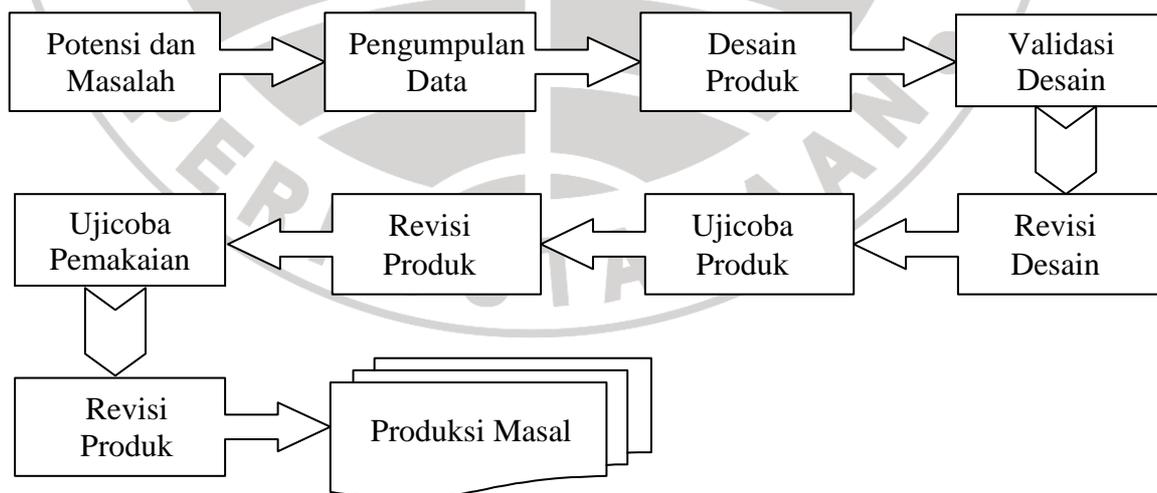
Tahap pengembangan dilakukan dengan cara mengungkapkan data dari masing-masing variabel berikut item-tesnya untuk selanjutnya diteskan dan datanya diklasifikasikan, diolah, dan dianalisis melalui interkorelasional untuk mendapatkan variabel-variabel yang membentuk konstruk. Tahap awal dari tahap pengembangan ini adalah diperolehnya variabel konstruk secara hipotetik melalui analisis statistik. Tahap kedua dari tahap pengembangan adalah melakukan uji coba pada skala kecil. Data hasil ujicoba ini dianalisis dengan menggunakan statistik yang produknya adalah tes keterampilan bermain squash yang dilakukan

melalui beberapa siklus pengolahan data sesuai dengan kewajarannya. Produk inilah yang selanjutnya akan dipermanenkan sebagai tes keterampilan bermain squash bagi mahasiswa sekaligus merupakan produk dari penelitian ini.

Tahap validasi dilakukan untuk mengetahui berapa besar koefisien validitas dan reliabilitas dari tes keterampilan bermain squash yang dikembangkan melalui penelitian ini.

B. Langkah Penelitian

Langkah penelitian dibuat sebagai rencana atau rancangan kerja dalam penelitian. Dibuatnya langkah penelitian diharapkan dapat mempermudah pelaksanaan sebuah penelitian. Langkah penelitian didahului dengan observasi permasalahan, perencanaan, pelaksanaan, analisis, dan menyimpulkan hasil penelitian. Sugiyono (2009:409) menggambarkan mengenai langkah dari penggunaan metode *Research and Development* sebagai tertera pada gambar 3.1.



Gambar 3.1

Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (R&D)

Sumber: Sugiyono (2009:409)

Berdasarkan gambar tersebut di atas, dapat penulis jabarkan langkah yang dilaksanakan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Mencari bentuk tes keterampilan bermain squash bagi mahasiswa dengan langkah-langkah sebagai berikut :
 - a. Menginventarisasi jenis-jenis pukulan dalam olahraga squash yang sering digunakan oleh mahasiswa ketika bertanding untuk menentukan item-item tes yang cocok dijadikan item tes baterai keterampilan bermain squash bagi mahasiswa, dengan cara :
 - Observasi jenis-jenis pukulan squash yang digunakan mahasiswa ketika bertanding.
 - Mengolah frekuensi penggunaan jenis-jenis pukulan squash hasil observasi.
 - b. Menginventarisasi tes keterampilan bermain squash yang ada dengan berdasarkan komponen-komponen sebagai berikut :
 - Nama tes.
 - Tujuan tes.
 - Item tes.
 - Validitas tes.
 - Reliabilitas tes.
 - c. Uji kelemahan tes keterampilan bermain squash yang sudah ada (Tes Keterampilan Bermain Squash Bagi Pemain Usia Dini) pada mahasiswa. Tujuan melakukan pengujian ini adalah untuk mengetahui item-item tes mana saja yang cocok dan tidak cocok digunakan pada mahasiswa. Setelah

mengetahui item-item yang tidak cocok digunakan pada mahasiswa, maka selanjutnya penulis melakukan modifikasi terhadap item tersebut.

- d. Membuat model tes perkiraan (*hypothetic model test*). Setelah menginventarisasi jenis-jenis pukulan squash yang sering digunakan oleh mahasiswa ketika bertanding, tes keterampilan bermain squash yang sudah ada, dan melakukan uji kelemahan tes keterampilan bermain squash yang sudah ada, maka selanjutnya penulis membuat model tes perkiraan (*hypothetic model test*).
2. Melakukan uji coba model tes perkiraan (*hypothetic model test*). Setelah membuat model tes perkiraan maka selanjutnya penulis mengujicobakannya kepada mahasiswa.
3. Uji validitas dan reliabilitas model tes perkiraan (*hypothetic model test*). Setelah diujicobakan, selanjutnya data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya. Bila model tes perkiraan ini telah valid dan reliabel, maka model tes ini dapat dikatakan cocok untuk digunakan oleh mahasiswa. Bila hasil analisis menunjukkan model tes perkiraan ini tidak valid dan reliabel maka selanjutnya akan dilakukan revisi untuk menghasilkan model tes perkiraan yang baru dan diujicobakan kembali pada mahasiswa.
4. Model tes hasil pengembangan. Model tes perkiraan yang telah valid dan reliabel merupakan model tes hasil pengembangan dan produk penelitian ini.
5. Mempertandingkan sampel untuk menentukan peringkat bermain, lalu menguji korelasinya dengan hasil tes keterampilan bermain squash mahasiswa. Langkah

penelitian ini tidak tercantum pada gambar 3.1 di halaman 46, namun merupakan salah satu langkah untuk menjawab permasalahan penelitian, yaitu untuk mengetahui korelasi antara hasil tes keterampilan bermain squash dengan peringkat bertanding mahasiswa.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam suatu penelitian untuk memperoleh data diperlukan sumber data yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Sumber dari penelitian tersebut bisa dari orang, binatang, atau pun benda sesuai dari tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian tersebut.

Objek yang hendak diteliti dinamakan dengan populasi dan sampel penelitian. Mengenai populasi, Arikunto (1997:108) mengatakan bahwa “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.” Mengenai hal yang sama, Sugiyono (2009:117) menjelaskan bahwa, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Dari pengetahuan tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa populasi dalam penelitian meliputi segala sesuatu yang akan dijadikan objek atau subjek penelitian yang dikehendaki peneliti. Karena itu yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa FPOK UPI jurusan PJKR dan PKO yang telah mengikuti mata kuliah squash pada tahun 2010 sebanyak 68 orang.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian objek yang diambil dari populasi penelitian. Sampel yang diambil harus dapat menggambarkan atau mewakili populasi secara keseluruhan. Mengenai sampel, Riduwan (2010:56) mengatakan bahwa “Sampel adalah bagian dari populasi”, sedangkan menurut Sugiyono (2009:118) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Jadi dalam hal ini sampel yang diambil dalam penelitian harus merupakan bagian dari populasi.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling insidental. Menurut Sugiyono (2009:124) “Sampling insidental adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang ditemui itu cocok sebagai sumber data.” Dengan demikian yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa FPOK UPI jurusan PJKR dan PKO yang telah mengikuti mata kuliah squash pada tahun 2010 yang ditemui peneliti / hadir pada saat pengambilan data, yaitu sebanyak 37 orang.

D. Instrumen

Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian, dan mengenai instrumen penelitian ini Sugiyono (2009:148) mengungkapkan “Instrumen Penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam

maupun sosial yang diamati.” Sedangkan menurut Suherman (2001:19) “Instrumen adalah alat untuk memperoleh informasi.”

Titik tolak dari penyusunan instrumen adalah variabel-variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti. Dari variabel-variabel tersebut diberikan definisi operasionalnya, dan selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur. Indikator ini kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan.

Untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variabel yang diteliti, dan teori-teori yang mendukungnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2009:149) “Penggunaan teori untuk menyusun instrumen harus secermat mungkin agar diperoleh indikator yang valid.”

Variabel yang ingin diungkap melalui instrumen ini adalah kemampuan dasar bermain squash bagi para pemain squash pemula tingkat mahasiswa. Berdasarkan hasil studi literatur dan penelitian sebelumnya tentang tes keterampilan bermain squash bagi pemain pemula usia dini dapat diketahui bahwa kemampuan dasar bermain squash untuk para pemain pemula tersebut terdiri dari empat kategori yaitu, kemampuan melakukan *service*, *drive*, *volley*, dan *boast*. Untuk itu instrumen yang digunakan untuk mengungkap variabel tersebut terdiri dari empat item. Karena kemampuan masing-masing item tersebut harus dilakukan dari sebelah kiri (*backhand*) dan sebelah kanan (*forehand*), maka keseluruhan item tersebut terdiri dari:

1. *Service Forehand & Backhand*
2. *Drive Forehand & Backhand*
3. *Volley Forehand & Backhand*
4. *Boast Forehand & Backhand*

Dengan demikian instrumen yang akan dikembangkan melalui penelitian ini bersifat *battery*, masing-masing terdiri dari empat katagori dan masing-masing katagori terdiri dari dua item (*forehand* dan *backhand*), hingga keseluruhannya berjumlah delapan item. Untuk mendapatkan instrumen yang merefleksikan kemampuan bermain squash bagi para mahasiswa, setiap item dicobakan pada sampel yang sama namun dengan jarak yang berbeda-beda untuk memperoleh jarak yang paling sesuai dengan kemampuan para pemain pemula setingkat mahasiswa. Untuk itu proses pengembangan instrumen ini dilakukan melalui proses beberapa siklus hingga diperoleh item *battery test* yang paling sesuai dengan tingkat kemampuan sampel.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari settingnya, data dapat dikumpulkan pada setting alamiah (*natural setting*), pada laboratorium dengan metode eksperimen, di rumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, diskusi, di jalan, dan lain-lain. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber Primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber

sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Selanjutnya Sugiyono (2009:193-194) mengungkapkan “Dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya.”

Pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara studi literatur, dan melakukan observasi/pengamatan langsung di lapangan mengenai jenis-jenis pukulan dalam olahraga squash yang sering digunakan mahasiswa ketika bertanding yang perlu dikembangkan alat tesnya.

Berdasarkan pengamatan penulis terdapat beberapa jenis pukulan dalam olahraga squash yaitu : *service*, *drive*, *volley*, *boast*, *drop*, dan *lob*. Hasil pengamatan tersebut sesuai dengan hasil studi literatur seperti yang diungkapkan pada karakteristik permainan squash di Bab dua. Selanjutnya, melihat hasil penelitian sebelumnya tentang tes keterampilan bermain squash bagi pemain pemula usia dini, diketahui jenis pukulan yang menjadi item tes adalah pukulan *service*, *drive*, *volley*, dan *boast* yang dilakukan dengan *forehand* dan *backhand*.

Berdasarkan hasil analisis terhadap item tes pada tes keterampilan bermain squash bagi pemain pemula usia dini akan dapat diketahui bahwa item-item tes tersebut merupakan jenis pukulan dasar yang harus dikuasai oleh pemain squash. Dalam hal ini penulis mencoba untuk mengembangkan apakah item-item tes pada tes keterampilan bermain squash bagi pemain pemula usia dini tersebut cocok bila digunakan pada mahasiswa atau tidak. Manakala terdapat beberapa item tes yang

tidak sesuai bila digunakan pada mahasiswa, maka penulis akan mencoba untuk melakukan pengembangan item tes tersebut dengan cara memodifikasinya sehingga pada akhirnya dapat digunakan oleh mahasiswa.

Berikut ini adalah rancangan secara garis besar langkah yang dilakukan penulis untuk memperoleh data dalam pelaksanaan penelitian yang tercantum pada tabel 3.1.

Tabel 3.1
Daftar rencana kegiatan pelaksanaan penelitian

NO	Jenis Kegiatan	Keterangan
1.	Inventarisasi jenis pukulan squash.	Berdasarkan hasil studi literatur.
2.	Inventarisasi tes keterampilan squash yang sudah ada.	Berdasarkan penelitian sebelumnya.
3.	Mengamati pertandingan yang dilakukan oleh sampel.	Untuk menginventarisir jenis pukulan yang sering digunakan mahasiswa ketika bertanding.
4.	Mengujicobakan item tes keterampilan bagi usia dini terhadap sampel.	-
5.	Melakukan uji validitas dan reliabilitas item tes.	-
6.	Melakukan analisis, yaitu relevansi antara item tes keterampilan squash usia dini dengan jenis pukulan yang cenderung sering dilakukan sampel pada saat bertanding.	Dari item tes keterampilan bermain squash bagi pemula usia dini, jenis pukulan manakah yang cenderung sering digunakan oleh mahasiswa ketika bertanding.
7.	Inventarisasi jenis item tes yang relevan dan yang tidak relevan bagi sampel berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas.	-
8.	Melakukan modifikasi terhadap item tes yang tidak valid dan tidak reliabel.	Modifikasi terhadap tata cara penskoran dan teknis pelaksanaan tes.
9.	Melakukan uji coba terhadap item tes hasil modifikasi/model tes perkiraan.	Item tes yang telah di modifikasi diujicobakan pada sampel.
10.	Melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap item tes model tes perkiraan.	-

11.	Apabila item tes sudah valid dan reliabel, maka item tes tersebut layak digunakan sebagai item tes keterampilan bermain squash bagi mahasiswa.	-
12.	Apabila item tes masih belum valid dan reliabel, maka dilakukan revisi terhadap item tes sampai diperoleh item tes yang valid dan reliabel.	-
13.	Item tes yang valid dan reliabel tersebut adalah produk dari penelitian ini.	-
14.	Proses pengujian dilakukan dengan metode test-retest.	Pengujian dilakukan dengan beberapa kali percobaan.
15.	Mempertandingkan seluruh sampel.	Mengetahui peringkat sampel berdasarkan kemampuan bertanding.
16.	Mengkorelasikan antara peringkat bertanding sampel dengan hasil tes keterampilan bermain squash.	Untuk mengetahui apakah ada hubungan antara skor hasil tes keterampilan dengan peringkat bertanding sampel.

F. Teknik Pengolahan & Analisis Data

Seperti dikemukakan sebelumnya, tujuan penelitian adalah untuk memperoleh suatu bentuk konstruksi tes. Dalam hal ini pengolahan dan analisis data yang dilakukan yaitu menguji butir tes dari konstruksi yang dibuat. Pengujian dilakukan dengan menganalisis validitas dan reliabilitas. Pengolahan yang dilakukan dengan uji statistik menggunakan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) Seri 19. Ada pun langkah-langkah pengolahan analisis data yang ditempuh adalah sebagai berikut:

1. Melakukan seleksi terhadap data yang diperoleh, dari kesalahan pengisian atau kekurangan lainnya.
2. Melakukan *input* (pemasukan) pada program *Microsoft Excel* 2007.

3. Melakukan pengolahan dengan SPSS 19 untuk mengetahui validitas item tes yaitu mengkorelasikan antar butir item tes. Pada program SPSS teknik uji validitas yaitu dengan *person correlation*.
4. Selanjutnya item tes yang valid tersebut diuji tingkat reliabilitasnya. Uji reliabilitas dilakukan dengan teknik belah dua, yaitu membagi item tes yang valid ke dalam dua kelompok ganjil dan genap atau belah dua (*split half*).
5. Hasil dari uji validitas dan reliabilitas tersebut merupakan proses untuk menjawab permasalahan penelitian.

