

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk menguji pengaruh alat bantu media gambar dan audio visual terhadap penguasaan keterampilan lob bertahan, maka metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Sugiyono (2010:3) menjelaskan bahwa: “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Adapun tentang metode eksperimen, Sugiyono (2010:107) menambahkan bahwa: “Metode eksperimen sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”.

Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimental yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau *treatment*. Menurut Arikunto (2010 : 9) bahwa: “eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.”

#### **B. Penentuan Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2011 : 80), sedangkan menurut Arikunto (2010 : 173), populasi adalah “keseluruhan subjek penelitian.” Berdasarkan kedua pengertian di atas, maka populasi dapat diartikan sebagai suatu subjek yang mempunyai sifat-sifat atau karakteristik yang berbeda dan dapat dipakai dalam penelitian. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa/siswi

Sekolah Bulutangkis Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan (FPOK) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) 68 orang. Alasan penelitian ini adalah peneliti ingin mengetahui pengaruh alat bantu media gambar dan audio visual terhadap penguasaan keterampilan dasar lob bertahan. Dan karena siswa/siswi yang belajar bulutangkis di FPOK yang akan dijadikan sebagai eksperimen oleh peneliti mempunyai minat yang lebih untuk belajar dan memiliki dorongan dari para orangtua masing-masing untuk mengizinkan anak-anak mereka mengikuti penelitian ini.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila jumlah populasi besar peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karna membutuhkan dana, tenaga, dan waktu yang lebih besar. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Untuk mempermudah penelitian maka digunakan sejumlah sampel penelitian yang representatif. Menurut Arikunto (2010 : 174), “jika kita hanya meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel.” Begitu pula dijelaskan oleh sugiyono (2011 : 81), “Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi.” Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili).

Adapun cara dalam penentuan sampel penulis menggunakan *random sampling*. Proses teknik *random sampling* ini dilakukan dua tahapan, yaitu *random selection* dan *random assignment*. Tahap pertama yaitu tahap *random selection*. Menurut Jhonson & Christensen (2012:289) adalah “*in volves the selection of units from a population by chance so that the sample selected will be similiar to the population. From this sample you can generalize to the population*”. Maksudnya, adalah tahap menentukan sampel secara acak dari jumlah populasi yang ada, Sesuai dengan karakteristik sampel yang dibutuhkan yaitu siswa pemula yang baru belajar bulutangkis dan terdaftar aktif latihan di Sekolah Bulutangkis FPOK UPI ditentukan 24 siswa yang akan dijadikan sebagai sampel dari 68 siswa populasi, dari ke 24 sampel tersebut terdiri dari 12 siswa putera dan 12 siswa puteri. Ke-24 siswa tersebut

dibagi ke dalam dua kelompok, masing-masing satu kelompok eksperimen A dan satu kelompok eksperimen B dengan penugasan secara acak pada setiap kategori jenis kelamin (*random assignment*) agar diperoleh jumlah siswa putera dan siswa puteri yang sama atau sepadan pada setiap kelompok. Dengan demikian, setiap kelompok terdiri atas 12 siswa (6 siswa putera dan 6 siswa puteri).

### C. Definisi Istilah

Ada tiga variabel dalam penelitian ini variabel media gambar dan audio visual sebagai variabel bebas dan variabel keterampilan dasar lob bertahan sebagai variabel terikat. Definisi istilah ketiga variabel tersebut adalah sebagai berikut:

1. Media gambar/foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Foto ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistik. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui gambar/foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima anak-anak akan sama (Usman, 2002:47).
2. Audio visual media ini menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat didengar oleh telinga dan dilihat oleh mata manusia. Jenis peralatan audio visual gambar yang ditampilkan juga dapat bergerak. Contoh dari peralatan media audio visual adalah: slide projector, yang dipadukan dengan tape recorder, televisi, film strip projector, video player, dan DVD player, dan computer (Gintings, 2008:146).
3. Keterampilan lob bertahan adalah jenis keterampilan teknik dasar memukul yang dilakukan dari atas kepala dengan gerakan *forehand* dan arah kok melambung tinggi ke bagian belakang lapangan lawan dengan tujuan untuk bertahan/mendapatkan paritas ke posisi semula (Subarjah & Hidayat, 2009:26).

#### D. Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen dan eksperimen tanpa pre-test, dimana pada desain ini tanpa pre-test tapi hanya menggunakan post-test, tes dilakukan setelah diberikan perlakuan dengan adanya dua kelompok pembanding yaitu media gambar dan audio visual.

Desain penelitian disini yaitu metode eksperimen karena sesuai dengan metode penelitian yang digunakan, maka desain penelitian yang digunakan adalah desain dengan kelompok eksperimen tanpa pre-test (Cohen,2007:278), seperti gambar yang disajikan sebagai berikut:

R1	X	O <sub>1</sub>
R2	X	O <sub>2</sub>

Gambar 3.1  
Desain penelitian

(Sumber: *Research Methods In Education*, Cohen,2007:278)

**Keterangan:** R1 = Kelompok Media Gambar  
R2 = Kelompok Media Audio Visual  
X = perlakuan  
X = Perlakuan  
O<sub>1</sub> = Post-test  
O<sub>2</sub> = Post-test

Pada kelompok 1 (kelompok eksperimen) diberikan perlakuan dengan media gambar. Adapun untuk kelompok 2 (kelompok eksperimen) diberikan perlakuan dengan media audio visual, dan langsung dilakukan tes akhir dari keduanya untuk pembanding.

### **E. Waktu dan Tempat penelitian**

Penelitian tentang pengaruh alat bantu media gambar dan audio visual terhadap keterampilan lob bertahan dilaksanakan pada:

Tempat : FPOK UPI

Waktu : 14 Maret 2013 – 25 Mei 2013

Intensitas pertemuan : 3 kali dalam seminggu

Setiap minggunya berlatih sebanyak 3 kali yaitu pada hari selasa, kamis, sabtu. Mengenai hal ini penulis mengacu pada pendapat fox yang dikutip Sajoto (1990 : 48, dalam Skripsi Kikin 2004:34), yang mengatakan bahwa: “pada umumnya para pelatih setuju menjalankan program latihan 3 kali setiap minggu, agar tidak terjadi kelelahan yang kronis.” Untuk itu penulis menentukan frekuensi pertemuan latihan sebanyak 3 kali dalam seminggu agar penerapan treatment dan waktu istirahat cukup. Sehingga total pemberian treatment terhadap sampel adalah 24 pertemuan.

Hal ini serupa juga dikemukakan oleh Harsono (1988:30) bahwa” latihan tiga kali seminggu ( misal selasa, jumat, minggu), dengan diselingi satu hari istirahat untuk memberikan kesempatan bagi otot untuk berkembang dan mengadaptasikan diri pada hari istirahat tersebut”.

### **F. Instrumen Penelitian**

Dalam sebuah penelitian dibutuhkan sebuah instrumen, instrument penelitian menurut Arikunto (2006: 219) menjelaskan bahwa: “suatu alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data.” Sedangkan menurut sugiyono (2011: 102) menjelaskan bahwa: “Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.” Oleh karena itu benar tidaknya data, sangat menentukan bermutu tidaknya hasil penelitian. Sedangkan benar tidaknya data, tergantung dari baik tidaknya instrumen pengumpulan data.

Sesuai dengan kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat mengumpulkan data dengan proses penelitian yang dilakukan dengan mengukur suatu tes untuk pengumpulan datanya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan dasar lob bertahan. Instrumen tersebut di adaptasi dari Hidayat (2012).

### 1. Instrumen Tes Keterampilan Dasar Lob Bertahan

Berikut ini disajikan instrumen dan prosedur pelaksanaan tes keterampilan dasar lob bertahan yang di adaptasi dari Hidayat (2012):

#### a. Deskripsi tes

Jenis tes keterampilan dasar memukul yang dilakukan dari atas kepala dengan gerakan *forehand* dan arah kok melambung ke bagian belakang lapangan lawan dengan tujuan untuk bertahan atau mendapatkan keseimbangan pada posisi semula.

#### b. Tujuan tes

Mengukur ketepatan memukul keterampilan hasil belajar siswa/atlet dalam melakukan keterampilan dasar lob bertahan kearah sasaran tertentu dengan arah kok melambung ke bagian belakang lapangan lawan.

#### c. Peralatan

Lapangan bulutangkis standart, raket, satelkok, meteran, dua buah tiang besi setinggi 2,72 meter, pita yang direntangkan sejajar di atas net dengan jarak 4.27 meter, dan tinggi 3 meter dari lantai, alat tulis dan formulir pengisian skor.

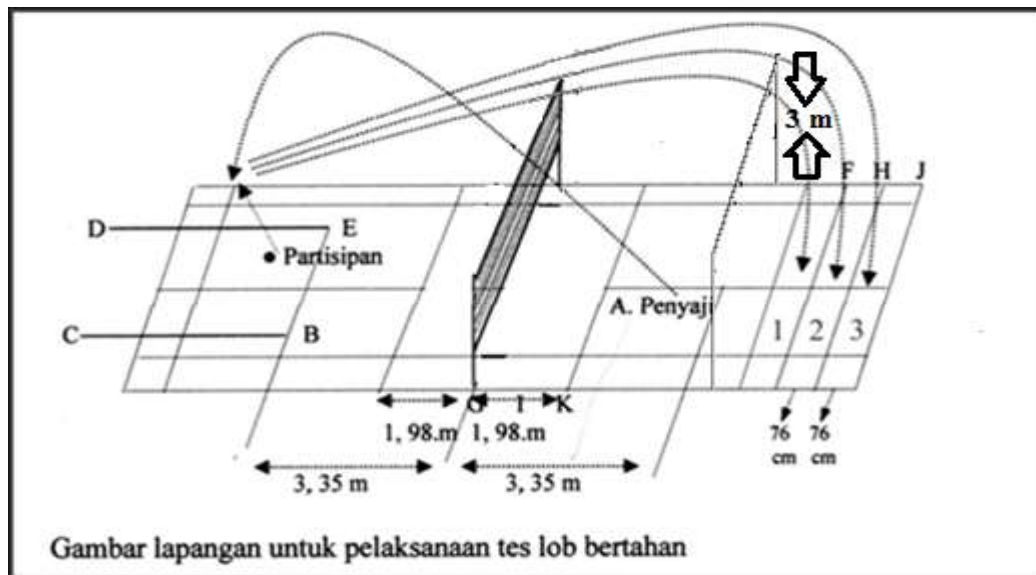
#### d. Petugas pelaksanaan pengetesan

Terdiri dari 5 orang, dua orang sebagai pengumpan, satu orang penghitung, pencatat, dan pengambil satelkok.

#### e. Pelaksanaan tes

- 1) Penyaji berdiri di tengah-tengah lapangan atau pada titik yang sudah ditentukan paling dekat dengan net 3,35 meter dari net.
- 2) Testi atau partisipan mengambil tempat dan berdiri pada zona yang telah ditentukan paling dekat 3,35 meter dari net.

- 3) Penyaji melakukan servis ke zona partisipan dan bergerak memukul satelkok sehingga melewati tali setinggi 3 meter dari permukaan lantai yang dipasang pada tiang net.
- 4) Setiap partisipan mendapatkan dua kali kesempatan, dan setiap kali kesempatan di sediakan 6 satelkok, sehingga partisipan mendapatkan 12 kesempatan untuk melakukan pukulan.
- 5) Apabila satelkok mengenai tali setinggi 3 meter dari permukaan lantai yang dipasang pada tiang net dan jatuhnya tidak sampai pada zona skor maka diadakan pukulan ulang.
- 6) Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.1.  
Lapangan tes lob bertahan  
Di adaptasi dari Hidayat (2012)

(Sumber: Pengaruh intervensi strategi multiteknik terhadap hasil belajar keterampilan dasar bermain bulutangkis, motivasi olahraga, dan kepercayaan diri, Hidayat, 2012:139)

## G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian menjelaskan tentang tahap dan langkah-langkah penelitian. Secara umum ada tiga tahap penelitian, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Setiap tahapan terdiri atas beberapa langkah kegiatan, seperti diuraikan berikut ini:

1. Tahap persiapan, terdiri atas langkah-langkah kegiatan:
  - a. Pengajuan judul pada dosen pembimbing, penyusunan proposal, dan seminar proposal penelitian;
  - b. Pengajuan surat izin penelitian ke dan dari Jurusan Pendidikan Olahraga, Program Studi Pendidikan Keperawatan Olahraga yang kemudian diserahkan ke pihak sekolah Bulutangkis FPOK UPI.
  - c. Melakukan studi pendahuluan ke lokasi penelitian sekolah Bulutangkis Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan;
  - d. Pelatihan teknik dan pembelajaran media gambar dan audio visual yang dilaksanakan dari tanggal 14 Maret sampai 25 Mei di kampus FPOK UPI;
2. Tahap pelaksanaan, terdiri atas langkah-langkah kegiatan:
  - a. Pemberian perlakuan terhadap kelompok eksperimen selama 24 kali pertemuan. Pelaksanaan *post-test* atau tes akhir untuk melihat pengaruh pemberian alat bantu media gambar dan audio visual terhadap penguasaan keterampilan lob bertahan. Tes akhir dilaksanakan satu hari setelah pertemuan ke 24, yaitu pada hari sabtu tanggal 25 Mei 2013;
3. Tahap pelaporan, terdiri atas langkah-langkah kegiatan:
  - a. Melakukan pengolahan data analisis data yang sudah terkumpul;
  - b. Membuat interpretasi, membuat kesimpulan data dan rekomendasi hasil penelitian;
  - c. Menyusun naskah skripsi secara lengkap;



## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data penelitian yang sudah terkumpul adalah teknik analisis uji perbedaan dua rata-rata. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh alat bantu media gambar dan audio visual terhadap penguasaan lob bertahan dengan dibandingkan dengan kelompok control. Proses analisis dilakukan dengan program SPSS versi 20. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Membuat deskripsi statistik kedua kelompok (eksperimen media gambar dan audio visual);
2. Melakukan uji asumsi normalitas dan homogenitas.
3. Melakukan uji hipotesis menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (*T-test*).
4. Melakukan uji perbandingan hasil belajar keterampilan dasar lob bertahan sebagai dampak dari perlakuan yang diberikan dengan menggunakan gambar dan audio visual.

## I. Treatment

### 1. Tahap-tahap *treatment*/perlakuan pada kelompok media gambar:

- a. Pengantar
  - 1) Pengantar umum
    - a) Pengecekan kehadiran
    - b) Penjelasan tujuan pembelajaran
  - 2) Pengantar khusus/Latihan ISM
    - a) Penjelasan, demonstrasi, & analisis Keterampilan dasar (keterampilan target) lob bertahan
    - b) Teknik penetapan tujuan proses
  - 3) Menjabarkan keterampilan target lob bertahan menjadi perilaku target
    - a) Sub tujuan 1: Posisi siap, gerakan ke arah kok, posisi memukul, dan ayunan raket ke belakang
    - b) Sub tujuan 2: Ayunan raket ke depan dan perkenaan
    - c) Sub tujuan 3: Gerak lanjut dan sikap akhir
    - d) Sub tujuan 4: Rangkaian gerakan keseluruhan
  - 4) Menetapkan perilaku target untuk setiap sesi latihan sebagai sub tujuan dan fokus pembelajaran
    - a) **Sub tujuan 1:** Dapat melakukan posisi siap, gerakan ke arah kok, posisi memukul, dan ayunan raket ke belakang dengan benar (1/5 dari repetisi

Asep Bilal, 2014

*Pengaruh Alat Bantu Media Gambar Dan Audio Visual Terhadap Penguasaan Keterampilan Dasar Lob Bertahan Dalam Permainan Bulutangkis*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- gerakan dilakukan dengan benar / 6 kali)
- b) **Sub tujuan 2:** Dapat melakukan ayunan raket ke depan dan perkenaan dengan benar (1/5 dari repitisi gerakan dilakukan dengan benar / 6 kali)
- 5) Pemberian alat bantu media gambar
- Menetapkan media gambar untuk dijadikan pusat perhatian terhadap gerakan pukulan lob bertahan
  - Memberikan penjelasan gerakan pada gambar
  - Memberi kesempatan anak untuk membayangkan gerakan setelah melihat gambar
  - Mengintruksikan untuk melakukan gerakan setelah melihat gambar dan setelah membayangkan.

## 2. Tahap-tahap *treatment*/perlakuan pada kelompok media audio visual:

- Pengantar
  - Pengantar umum
    - Pengecekan kehadiran
    - Penjelasan tujuan pembelajaran
  - Pengantar khusus/Latihan ISM
    - Penjelasan, demonstrasi, & analisis Keterampilan dasar (keterampilan target) lob bertahan
    - Teknik penetapan tujuan proses
- Menjabarkan keterampilan target lob bertahan menjadi perilaku target
  - Sub tujuan 1: Posisi siap, gerakan ke arah kok, posisi memukul, dan ayunan raket ke belakang
  - Sub tujuan 2: Ayunan raket ke depan dan perkenaan
  - Sub tujuan 3: Gerak lanjut dan sikap akhir
  - Sub tujuan 4: Rangkaian gerakan keseluruhan
- Menetapkan perilaku target untuk setiap sesi latihan sebagai sub tujuan dan fokus pembelajaran
  - Sub tujuan 1:** Dapat melakukan posisi siap, gerakan ke arah kok, posisi memukul, dan ayunan raket ke belakang dengan benar (1/5 dari repitisi gerakan dilakukan dengan benar / 6 kali)
  - Sub tujuan 2:** Dapat melakukan ayunan raket ke depan dan perkenaan dengan benar (1/5 dari repitisi gerakan dilakukan dengan benar / 6 kali)
- Pemberian alat bantu media audio visual
  - Menetapkan media audio visual untuk dilihat dan diperhatikan dengan seksama agar fokus pada setiap rangkaian gerakan.
  - Memberikan penjelasan gerakan pada video
  - Memberikan kesempatan anak untuk membayangkan gerakan setelah melihat video
  - Mengintruksikan untuk melakukan gerakan setelah melihat video dan membayangkan.