

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian analisis deskriptif, (Budiwanto, 2017) menyatakan bahwa “Rancangan penelitian deskriptif adalah rancangan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau memaparkan secara sistematis, faktual dan akurat secara objektif tentang suatu objek amatan yang terjadi pada masa kini”. Metode penelitian deskriptif digunakan untuk menjawab dan memecahkan masalah yang dihadapi saat dilakukannya penelitian. Ditinjau dari jenisnya penelitian ini merupakan penelitian non-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi. Penelitian ini untuk mengetahui analisis permainan atlet tunggal putri dari kejuaraan HSBC BWF World Tour (studi kasus pada pertandingan antara Gregoria Mariska Tunjung vs AN Se young)

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

#### **1. Waktu Penelitian**

Waktu yang digunakan peneliti untuk penelitian ini dilaksanakan selama 2 minggu, yaitu 4-18 September 2023.

#### **2. Tempat Penelitian**

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah dilingkungan UPI

### **3.3 Populasi dan Sempel Penelitian**

#### **3.3.1 Populasi Penelitian**

Hardani (dalam Margono, 2004) menyatakan bahwa populasi merupakan keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Sesuai dengan pendapat tersebut, yang menjadi populasi dalam penelitian adalah atlet bulu tangkis Tunggal putri dunia menurut BWF yaitu sebanyak 1.145.

#### **3.3.2 Sempel Penelitian**

Hardani (dalam Husain dan Purnomo, 2001) menyatakan sampel merupakan sebagian anggota populasi yang diambil menggunakan teknik pengambilan sampling. Dengan itu sampel harus benar-benar bisa mencerminkan

keadaan populasi, artinya kesimpulan hasil penelitian yang diangkat dari sampel harus merupakan kesimpulan populasi itu. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Teknik ini dipilih secara khusus berdasarkan tujuan penelitian. Adapun syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam pengambilan sampel ini, yaitu atlet bulutangkis tunggal putri Korea Selatan AN Se Young yang menempati peringkat teratas Dunia pada minggu ke 30 pada 1 Agustus 2023 versi *BWF* dan atlet tunggal putri Indonesia Gregoria Mariska Tunjung Yang menempati peringkat tujuh dunia pada minggu ke 27, 4 Juli 2023 versi *BWF*.

### **3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### **3.4.1 Instrumen Penelitian**

(Hardani, et al, 2020) Instrument penelitian menurut Ibnu Hadjar adalah “alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif”. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi. Yang di ambil dari penelitian sebelumnya yang sudah dimodifikasi oleh Tri Sayekti Nuraini tahun 2022.

Pertandingan yang di analisis adalah empat partai kejuaraan BWF.

Pertandingan tersebut diantaranya Gregoria Mariska Tunjung vs AN Se Young di *Semifinal* Peroudua Malaysia Master 2022, Final SATHIO GROUP Austalian Open 2022 Group A, Round 2 HSBC BWF World Tour Final 2022 dan Round of 16 YONEX SUNRISE India Open 2023, serta tujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan keterampilan teknik pada permainan bulu tangkis tunggal putri antara Gregoria Mariska Tunjung vs AN Se Young, selanjutnya rumusan masalah Bagaimana analisis kelebihan dan kekurangan keterampilan teknik antara Gregoria Mariska Tunjung vs AN Se Young di *Semifinal* Peroudua Malaysia Master 2022, Final SATHIO GROUP Austalian Open 2022Group A, Round 2 HSBC BWF World Tour Final 2022 dan Round of 16 YONEX SUNRISE India Open 2023. Pengambilan data dengan pengamatan yang dilakukan melalui video pertandingan yang ada di internet (*youtube*).

Instrumen Penelitian disajikan pada table berikut:

Tabel 3.1 Lembar Obsevasi Pukulan Servis

Nama Pemain							
Event Pertandingan							
No	Set	Teknik Pukulan Servis					
		Servis Pendek			Servis Panjang		
		Mati Sendiri	Mematikan	Tidak Mematikan	Mati Sendiri	Mematikan	Tidak Mematikan
1							
2							
3							
Jumlah (n)							
$\Sigma$ Keseluruhan							

Keterangan:

- Mati Sendiri (*Shuttlecock* yang jatuh diluar area lawan, jatuh di area lapangan sendiri dan menyangkut di net)
- Tidak Mematikan (*Shuttlecock* yang masih bisa dikembalikan oleh lawan)
- Mematikan (*Shuttlecock* yang sudah tidak bisa dikembalikan oleh lawan dan langsung menghasilkan *point*)

Tabel 3.2 Lembar Obsevasi Teknik Pukulan Lob

Nama Pemain							
Event Pertandingan							
No	Set	Teknik Pukulan Lob					
		Underhead			Overhead		
		Mati Sendiri	Mematikan	Tidak Mematikan	Mati Sendiri	Mematikan	Tidak Mematikan
1							
2							
3							
Jumlah (n)							
$\Sigma$ Keseluruhan							

Keterangan:

- Mati Sendiri (*Shuttlecock* yang jatuh diluar area lawan, jatuh di area lapangan sendiri dan menyangkut di net)
- Tidak Mematikan (*Shuttlecock* yang masih bisa dikembalikan oleh lawan)
- Mematikan (*Shuttlecock* yang sudah tidak bisa dikembalikan oleh lawan dan langsung menghasilkan *point*)

Tabel 3.5 Lembar Obsevasi Pukulan *Drive*

Nama Pemain							
Event Pertandingan							
No	Set	Teknik Pukulan <i>Drive</i>					
		<i>Forehand</i>			<i>Backhand</i>		
		Mati Sendiri	Mematikan	Tidak Mematikan	Mati Sendiri	Mematikan	Tidak Mematikan
1							
2							
3							
Jumlah (n)							
$\Sigma$ Keseluruhan							

Keterangan:

- Mati Sendiri (*Shuttlecock* yang jatuh diluar area lawan, jatuh di area lapangan sendiri dan menyangkut di net)
- Tidak Mematikan (*Shuttlecock* yang masih bisa dikembalikan oleh lawan)
- Mematikan (*Shuttlecock* yang sudah tidak bisa dikembalikan oleh lawan dan langsung menghasilkan *point*)

Tabel 3.6 Lembar Obsevasi Pukulan *Netting*

Nama Pemain							
Event Pertandingan							
No	Set	Teknik Pukulan <i>Netting</i>					
		<i>Forehand</i>			<i>Backhand</i>		
		Mati Sendiri	Mematikan	Tidak Mematikan	Mati Sendiri	Mematikan	Tidak Mematikan
1							
2							
3							
Jumlah (n)							
$\Sigma$ Keseluruhan							

Keterangan:

- Mati Sendiri (*Shuttlecock* yang jatuh diluar area lawan, jatuh di area lapangan sendiri dan menyangkut di net)
- Tidak Mematikan (*Shuttlecock* yang masih bisa dikembalikan oleh lawan)
- Mematikan (*Shuttlecock* yang sudah tidak bisa dikembalikan oleh lawan dan langsung menghasilkan *point*).

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Komponen yang di amati pada analisis permainan bulu tangkis tunggal putri adalah teknik-teknik pukulan bulutangkis yang dipakai oleh subjek dalam tunggal putri pada empat pertandingan *HSBC BWF World Tour*. Di antaranya, servis, *lob*, *dropshot*, *smash*, *drive* dan *netting*. Adapun tahap-tahap dalam pengambilan data antara lain, yaitu tahap persiapan, pengambilan video dan analisis video:

- a. Tahap persiapan
  - 1) Mempersiapkan laptop
  - 2) Mempersiapkan modem atau *wifi* yang telah terkoneksi dengan jaringan internet
  - 3) Mempersiapkan alat tulis (buku, bolpoin, penghapus).
- b. Tahap pengambilan data berupa video rekaman pertandingan dari media internet.
  - 1) Masuk ke situs [www.youtube.com](http://www.youtube.com)
  - 2) Mengunduh atau menonton video *head to head* Gregoria Mariska Tunjung dan AN Se Young menggunakan jaringan internet.
- c. Tahap analisis video (Tahap observasi teknik pukulan)
  - 1) Memutar video rekaman pertandingan melalui laptop secara bergantian.
  - 2) Mencatat keterampilan teknik pukulan pertandingan yang meliputi pukulan awal (*serve*) hingga pukulan terakhir dalam satu kali rally.
  - 3) Memasukkan data ke tabel instrumen data pertandingan.
  - 4) Menghitung presentase sesuai data yang diperoleh.
  - 5) Menarik kesimpulan dari hasil pertandingan.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data, sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Proses mengolah data yang berupa deskripsi presentase, peneliti menggunakan rumus yang telah dikemukakan oleh Fattahudin (dalam Sudijono, 2014). Rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Perentase

F = Jumlah pukulan teknik yang mematikan, mati sendiri, dan tidak mematikan

N = Jumlah kategori subjek (jumlah pukulan teknik yang dilakukan).