

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian menggunakan metode kuantitatif. Alasan menggunakan metode kuantitatif karena penelitian ini memerlukan data dan dapat diselesaikan dengan metode kuantitatif yang dapat dikuantifikasi untuk mengartikulasikan fakta yaitu data berupa angka. Menurut penjelasan (Djollong, 2019), metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang sarat dengan nuansa angka-angka dalam teknik pengumpulan data di lapangan.

Penelitian ini menggunakan desain *Quasy Eksperiment* dengan menggunakan *Pre-Test Post-Test Control Group Design*. Jenis penelitian yang digunakan adalah desain *Quasy Eksperiment* yakni peroleh data yang sengaja ditimbulkan. Menurut Sugiyono (2006:77), mendefinisikan bahwa: penelitian *Quasy Eksperiment* adalah metode penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Aditiany & Pratiwi,2021).

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian menggunakan eksperimen *Pre-Test Post-Test Control Group Design*. Desain ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan penerapan media Audiovisual, sedangkan kelompok kelas kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan.

Tabel 1. Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	Variabel Terikat	<i>Posttest</i>
X1	x	X2
Y1	x	Y2

Keterangan:

- X1 : Pengukuran Awal (*Pretest*) Kelompok Eksperimen
- x : Perlakuan (*Treatment*) Kelompok Eksperimen
- X2 : Pengukuran Akhir (*Posttest*) Kelompok Eksperimen

Y1: Pengukuran Awal (*Pretest*) Kelompok Kontrol

x : Perlakuan (*Treatment*) Kelompok Kontrol

Y2: Pengukuran Akhir (*Posttest*) Kelompok Kontrol

3.2 Waktu dan Pelaksanaan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menjadwalkan kegiatan penelitian agar tidak terlalu melebihi waktu yang ditentukan. Penelitian diawali dengan penyusunan proposal pada bulan Oktober 2023 dan dilanjutkan dengan sidang Proposal dibulan Desember 2023. Penelitian dilanjutkan dengan melakukan *pretest* selama 1 pertemuan, dan dilanjutkan pada perlakuan (*Treatment*) selama 12 pertemuan dan dilanjutkan dengan *posttest* dengan selama 1 pertemuan. Dengan jadwal yang telah ditetapkan, penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Babakanbandung Jl. Babakanbandung Kec. Situraja, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

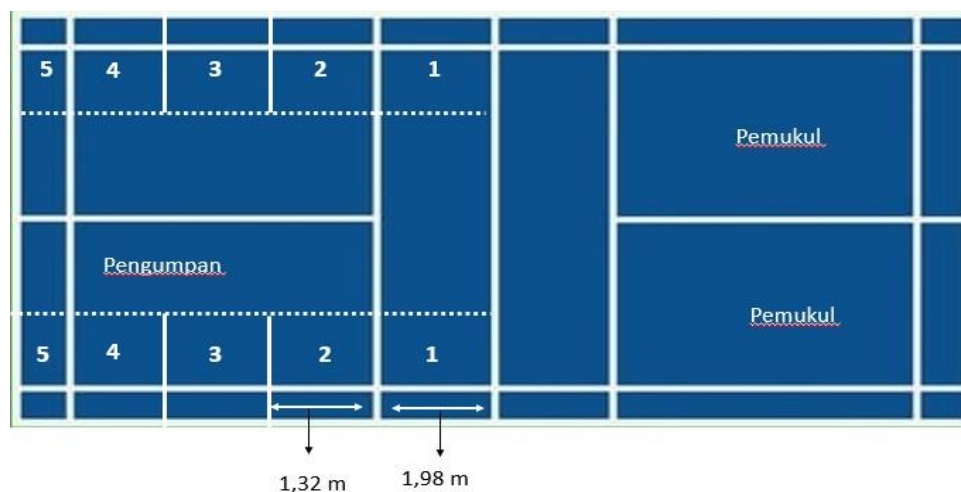
Menurut penelitian Ideswal et al.,(2020) populasi adalah keseluruhan dari karakteristik atau unit dari pengukuran yang menjadi objek penelitian (Riduwan, 2002). Jadi dapat di simpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian baik berupa barang, benda, tempat atau keadaan waktu. Populasi yang di ambil dari penelitian ini adalah Ekstrakulikuler Bulutangkis SD Negeri Se-Kecamatan Situraja.

Sampel penelitian yang digunakan peneliti yaitu *Simple Random Sampling*. *Simple Random Sampling* yang dalam Bahasa Indonesia dinamakan pengambilan sampel acak sederhana adalah suatu cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan acak tanpa memperhatikan strata (tingkatan) dalam anggota populasi (Saputra & Apriadi, 2018). Teknik pengambilan sampel yang peneliti ambil yaitu dengan cara men spin Ekstrakulikuler Bulutangkis SD Negeri yang ada di Kecamatan Situraja sampai muncul 1 Ekstrakulikuler Bulutangkis SD Negeri saja. Selanjutnya, anggota Ekstrakulikuler Bulutangkis SD Negeri tersebut di spin kembali untuk dibagi ke dalam 2 kelompok yaitu kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol. Teknik sampling cluster ini merupakan Teknik multistage cluster sampling, dimana sampel yang diambil oleh peneliti dilakukan secara acak, dikarenakan Ekstrakulikuler Bulutangkis SD Negeri di Kec. Situraja ini sangat banyak sehingga peneliti akan terus mengambil sampel hingga mencapai ukuran sampel yang dapat diatur (Susanti, 2019). Hasil dari spin yang sudah peneliti lakukan, yaitu Esktrakulikuler Bulutangkis SD Negeri Babakanbandung yang berjumlah 18 orang, 9 orang sebagai kelompok Kontrol dan 9

orang sebagai kelompok Eksperimen. Pembagian anggota kelompok pun diambil dari hasil spin atau dilakukan secara random.

3.4 Instrumen Penelitian

Penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan peneliti untuk melakukan pengumpulan data dengan lebih efisien dan menghasilkan hasil yang baik (Sidrap & Adrian, 2020). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan smash permainan bulutangkis. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini adalah dengan tes ketepatan smash. Tes kemampuan *smash* oleh Saleh Anasir (2010: 27) memiliki validitas 0,926 dari *criterion round robin tournament* dan reliabilitas 0,90 dari *test-retest* (Kunta Sulaksana, 2010).



Gambar 8. Tes Ketepatan Smash (Sumber: Saleh Anasir, 2010: 27)

3.5 Prosedur Penelitian

Tujuan: Untuk mengetahui hasil *smash* bulutangkis sampel dan untuk mengetahui perbedaan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Alat/Fasilitas: TV, Raket, Net, Lapangan Bulutangkis, *Shuttlecock*, Kertas Poin, Alat Tulis dan Blangko Penilaian.

Pelaksanaan: untuk kelompok eksperimen sampel berdiri pada bagian lapangan yang sudah disediakan oleh peneliti dengan sasaran yang dibuat untuk melaksanakan *smash*. Sampel melakukan smash mulai dari gerakan awalan, pelaksanaan sampai gerakan lanjutan sebanyak 20 kali pengulangan dan diambil skor tertinggi, baik saat *pre-test* (sebelum diberi treatment) maupun saat *post-test* (setelah diberi treatment).

Adapun prosedur tes dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. *Pre-test* atau tes awal diberikan pada sampel bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal sampel sebelum diberikan perlakuan, hal ini menggambarkan kemampuan anak berkaitan dengan kemampuan belajar yang dimiliki.
2. *Treatment* yang diberikan berupa teknik atau cara melakukan smash bulutangkis yang tepat yang ditayangkan melalui Audiovisual mulai dari gerakan awalan, pelaksanaan sampai gerakan lanjutan.
3. *Post-test* atau tes akhir dilakukan untuk mengukur sejauh mana perkembangan hasil belajar *smash* bulutangkis pada anggota Ekstrakurikuler Bulutangkis SDN Babakanbandung.

Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Sampel menempatkan posisi yang telah ditentukan.
2. Sampel melakukan smash setelah diberi umpan oleh peneliti dengan *service forehand* panjang.
3. Setelah menerima umpan, sampel melakukan *smash* berupa *pre-test* atau *tes awal*. Untuk melakukan *pre-test* sampel langsung melakukan *smash* mulai dari gerakan awalan, pelaksanaan sampai gerakan lanjutan sebanyak 20 kali pengulangan dan diambil skor tertinggi, lalu peneliti akan mencatat hasil yang diperoleh sampel.
4. Setelah melakukan *pre-test*, sampel diberikan *treatment* berupa Audiovisual yaitu mengenai teknik dan cara melakukan *smash* bulutangkis dengan tepat mulai dari gerakan awalan, pelaksanaan sampai gerakan lanjutan.
5. Setelah diberi *treatment*, sampel melakukan *post-test* dengan langkah-langkah yang sama halnya seperti *pre-test*.

Untuk kelompok kontrol sama halnya seperti kelompok eksperimen, hanya saja kelompok kontrol tidak diberikan *treatment* berupa audiovisual akan tetapi hanya program latihan yang sering dilakukan atau sudah biasa dilakukan yaitu berupa latihan *drill* dan *shadow*. Seperti kelompok eksperimen, kelompok kontrol juga adanya *pre-test* dan *post test* dengan langkah-langkah penelitian yang sama dengan kelompok eksperimen.

Tabel 2. Program Penelitian

PERTEMUAN	MATERI / FOKUS PEMBELAJAN
1	<i>Pre-Test</i>
2	Video Gerakan Awalan <i>Smash</i> Bulutangkis
3	Video Gerakan Awalan <i>Smash</i> Bulutangkis
4	Video Gerakan Awalan <i>Smash</i> Bulutangkis
5	Video Gerakan Pelaksanaan <i>Smash</i> Bulutangkis
6	Video Gerakan Pelaksanaan <i>Smash</i> Bulutangkis
7	Video Gerakan Pelaksanaan <i>Smash</i> Bulutangkis
8	Video Gerakan Pelaksanaan <i>Smash</i> Bulutangkis
9	Video Gerakan Lanjutan <i>Smash</i> Bulutangkis
10	Video Gerakan Lanjutan <i>Smash</i> Bulutangkis
11	Video Gerakan Lanjutan <i>Smash</i> Bulutangkis
12	<i>Post-Test</i>

3.6 Pengolahan dan Analisis Data

Pada tahap ini data yang diperoleh pada langkah ini adalah data kuantitatif dari tes awal dan tes akhir dari kelompok control dan kelompok eksperimen, yang kemudian diolah sebelum ditarik kesimpulan dari data yang diolah, yang didasarkan pada penelitian.

Ketika data diperoleh, analisis dilakukan, dan analisis data didasarkan pada hasil data. Ketika data diperoleh melalui cara kuantitatif, data statistik digunakan. Menurut Noeng Muhadjir (1998:104), analisis data digunakan untuk mencari dan mencatat secara sistematis hasil observasi, wawancara, dan informasi lainnya guna meningkatkan pemahaman peneliti terhadap kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai sumber bagi orang lain (Mustaqim, 2018). Informasi yang diperoleh dari temuan penelitian kuantitatif (dalam bentuk angka).

Rata-rata *pre-test* dan *post-test* ditentukan setelah data *pre-test* dan *post-test* dikumpulkan. Untuk eksperimen, dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Setelah itu, N gain dihitung untuk mengetahui hasil *smash* bulutangkis melalui penerapan media audiovisual dan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dari kelompok Control dan kelompok Eksperimen mengenai hasil *smash* Bulutangkis pada anak Sekolah Dasar.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus N-Gain, uji normalitas dan uji homogenitas, rumus N-Gain ini bertujuan untuk mengetahui hasil keefektifan penelitian yang dilakukan, dan untuk mengetahui perbedaan hasil dari setiap kelompok, yaitu antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Susilowati et al., 2021). Dan untuk perhitungan UjiNormalitas bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi NORMAL atau TIDAK NORMAL. Dan untuk perhitungan Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh bersifat HOMOGEN atau TIDAK HOMOGEN (Qurnia Sari et al., 2017). Adapun rumus tersebut adalah:

3.6.1 Rumus N-Gain

$$g = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{max} - S_{pretest}}$$

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

3.6.2 Rumus Uji Normalitas

Jika Nilai Sig > 0.05, maka data yang diperoleh berdistribusi NORMAL.

Jika Nilai Sig < 0.05, maka data yang diperoleh berdistribusi TIDAK NORMAL.

3.6.3 Rumus Uji Homogenitas

Jika Nilai Sig > 0.05, maka data yang diperoleh bersifat HOMOGEN.

Jika Nilai Sig < 0.05, maka data yang diperoleh bersifat TIDAK HOMOGEN.

Penelitian ini dikelompokkan menjadi dua kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok eksperimen, yaitu peserta didik yang menggunakan penerapan audiovisual. Kelompok kedua adalah kelompok kontrol, yaitu peserta didik yang menggunakan latihan *drill* dan *shadow*.