

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Untuk memecahkan suatu masalah perlu adanya penelitian, Penelitian pada dasarnya merupakan suatu proses pencarian (inquiry), menghimpun data, mengadakan pengukuran, analisis, sintesis, membandingkan, mencari hubungan dan menafsirkan hal-hal yang dianggap masalah oleh peneliti. Menurut Kumar (2005, dalam Proboyekti hlm. 1).

Sedangkan menurut Sugiyono (2010, hlm. 3) “Secara umum metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara yang dilakukan oleh peneliti dapat diamati oleh indera manusia sehingga orang dapat mengetahui dan memahami cara yang digunakan, contohnya seperti cara yang tidak ilmiah mencari anak yang hilang ketika sedang mendaki gunung, atau ingin mencari sesuatu barang yang hilang datang ke paranormal. Sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

3.2. Lokasi Dan Subjek Penelitian

Menurut (Fadliyati, 2019) Partisipan adalah subjek yang dilibatkan di didalam kegiatan mental dan emosi secara fisik sebagai peserta dalam memberikan respon terhadap kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar serta mendukung pencapaian tujuan dan bertanggung jawab atas keterlibatannya. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti, merupakan partisipan sebagai penulis dan observer.
2. Siswa/Siswi kelas XII SMA Negeri 18 Bandung pada Mata Pembelajaran Pendidikan Jasmani permainan bulutangkis, yang beralamat di jalan Jl. Madesa No. 18 Situ Gunting, Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Sebagai populasi dan sampel.
3. Guru Olahraga SMA Negeri 18 sebagai observer untuk membantu mengobservasi.

a. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi didefinisikan sebagai karakteristik yang harus dimiliki oleh calon subjek yang akan diikutsertakan dalam penelitian oleh peneliti yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan pada penelitian (Patino & Ferreira, 2018). Adapun kriteria sampel dalam penelitian penulis yakni :

- Siswa & Siswa yang terdaftar di sma 18 Bandung
- Telah mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan(PJOK) di sma negri 18 Bandung
- Kehadirannya >80%
- Berusia 16 sampai 17 tahun
- Berbadan sehat,jasmani dan rohani

b. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi didefinisikan sebagai karakteristik subjek penelitian yang memenuhi syarat kriteria inklusi tetapi memiliki karakteristik tambahan yang dapat mengganggu penelitian (Patino & Ferreira, 2018). Maka dapat mendiskualifikasi calon subjek dari inklusi dalam penelitian tersebut. Adapun kriteria eksklusi dalam penelitian ini yaitu:

- Siswa & siswi yang tidak dapat mengikuti perintah / tidak kooperatif.
- Siswa & siswi tidak bersedia menjadi responden.

c. Kriteria Drop Out

Kriteria drop out didefinisikan sebagai karakteristik subjek penelitian yang telah terpilih pada kriteria inklusi namun kriteria subjek penelitian tidak digunakan hasilnya dalam penelitian atau pengguguran. Adapun kriteria eksklusi dalam penelitian ini yaitu:

- Siswa & siswi tidak dapat menyelesaikan pelaksanaan penelitian dengan penuh.
- Siswa & siswi tidak mengikuti prosedur dengan tertib

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), populasi adalah seluruh jumlah orang atau penduduk di suatu daerah. Menurut Sekaran & Bougie, (2010) dapat didefinisikan sebagai seluruh kelompok individu, kejadian, atau objek yang akan diteliti oleh peneliti. Populasi dipilih dan digunakan sebagai objek untuk melakukan pengujian hipotesis. Populasi yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah siswa SMA 18 Bandung.

3.3.2 Sampel

Menurut Harlan, (2017) sebagian dari populasi yang dipilih untuk penelitian adalah sampel. Untuk mencapai tujuan kuantitatif dalam penelitian, perhitungan ukuran sampel merupakan bagian penting dari perencanaan penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh penulis yaitu teknik area sampling/cluster sampling. Cluster sampling adalah teknik pemilihan sampel secara acak dari cluster-cluster yang ada (Ratnawati, 2017). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 11A yang berjumlah 35 siswa dari total populasi seluruh kelas 11 berjumlah 350 siswa.

3.4. Desain Penelitian

Desain penelitian menurut Moh. Pabundu Tika (20015: 12) adalah suatu rencana tentang cara mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data secara sistematis dan terarah agar penelitian dapat dilaksanakan secara efisien dan efektif sesuai dengan tujuan penelitian (Dr. Vladimir, 1967).

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui implementasi pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain bulutangkis. jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen, metode yang digunakan yaitu one grup pretest-posttest design. Tes akan dilakukan sebanyak dua kali yaitu tes awal (pretest) untuk mengetahui hasil keterampilan awal sebelum diberikan treatment/perlakuan, serta tes akhir (posttest) untuk mengetahui hasil keterampilan bermain setelah diberikan perlakuan berupa latihan bulutangkis.

Selanjutnya hasil dari perlakuan dapat diketahui secara lebih tepat, karena terlihat dapat dibandingkan keadaanya sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Desain one group pretest posttest design Sugiyono (2009:5) dapat digambarkan sebagai berikut:

TABEL 3. 1 Desain Penelitian

Sampel	Variabel Bebas	Variabel Terikat
Siswa-siswi	Pendekatan Taktis (X)	Keterampilan (Y)

TABEL 3. 2 Desain Penelitian

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2

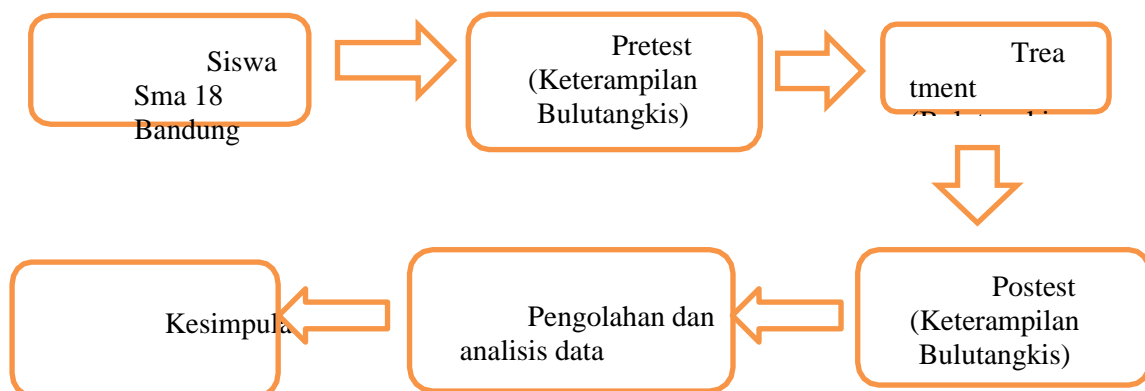
(Arikunto, 2002)

Keterangan:

- O1 : Tes Awal Keterampilan Bermain Bulutangkis(Pretest)
- X : Treatment/Perlakuan Model Pendekatan Taktis Terhadap Keterampilan Bermain Bulutangkis.
- O2 : Tes Akhir Keterampilan Bermain Bulutangkis(Posttest)

Dalam desain penelitian ini diawali dengan tahap yang pertama dengan mengambil sampel dari populasi selanjutnya dilakukan tes awal yang dilakukan tanpa perlakuan terlebih dahulu. Jika tes awal sudah terdapat hasilnya, maka yang dilakukan selanjutnya yaitu memberikan perlakuan dengan model implementasi pendekatan taktis terhadap terhadap keterampilan bermain bulutangkis. Tes awal dan tes akhir sudah dilaksanakan, maka hasil yang telah ada akan diolah dan dianalisis secara statistik. Dilakukannya pengolahan data agar dapat diketahui pengaruh penerapan model implementasi pendekatan taktis terhadap terhadap keterampilan bermain bulutangkis

Tabel 3.3. Langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu, sebagai berikut :



Arikunto (Suyadi 2010, hlm. 50).

3.5. Instrument Penelitian

Dalam penelitian Instrumen adalah pengukuran terhadap fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara khusus dari semua fenomena dikatakan variabel penelitian (Erland, Sucipto, and Budiman 2018). Instrumen yang digunakan untuk dapat mencapai data hasil pada pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain bulutangkis adalah GPAI (Games Performance Assesment Instrument) sebagai alat untuk pengumpulan data. Dalam penelitian, meneliti adalah suatu kegiatan untuk melakukan pengukuran, dimana untuk memperoleh data yang akurat diperlukan alat ukur yang baik, biasanya alat ukur tersebut dinamakan dengan instrumen penelitian Menurut Sugiyono (2015, hlm. 148) mengatakan “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Dengan demikian peneliti harus menggunakan instrumen penelitian untuk dapat memperoleh data dengan baik dan akurat. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil keterampilan bermain bulutangkis siswa dalam penelitian ini adalah Game Perfomance Assesment Instrumen (GPAI) yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB).

Sementara Griffin dan Oslin. (dalam Sucipto, 2015, hlm. 102) mengemukakan bahwa “telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama game performance assesment instrument (GPAI).” Ada tujuh komponen yang diamati dalam GPAI untuk mendapatkan gambaran atau penilaian tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu:

1. Kembali ke pangkalan (home base). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (adjust). Maksudnya adalah pergerakan seseorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntunan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (decision making). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.

4. Melaksanakan keterampilan tertentu (skill execution). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (support). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
6. Melindungi (cover). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (guard or markin). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan.

Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada tiga aspek penilaian penampilan bermain siswa, yaitu kembali ke pangkalan (home base) (TEPAT atau TIDAK TEPAT), menyesuaikan diri (adjust) (TEPAT atau TIDAK TEPAT), Membuat keputusan (decision making) (TEPAT atau TIDAK TEPAT) Ketiga aspek tersebut diambil berdasarkan kriteria yang ada dalam permainan bulutangkis. Berikut penjabaran dalam bentuk table 3.4 yaitu:

Tabel 3. 4. Aspek Kriteria Yang Diambil Dari Keseluruhan Komponen

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (Decision Marking)	<ul style="list-style-type: none"> ● Siswa memukul shuttlecock dengan akurat dan mencapai penerima yang dituju.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Siswa mengarahkan shuttlecock tepat di ruang kosong lawan.
2. Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution)	<ul style="list-style-type: none"> ● Akurasi pukulan yang di dipukul mengarah tepat sasaran.

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengambil keputusan tepat pada saat memukul
3. Memberi dukungan (Support)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menempati posisi yang tepat
	<ul style="list-style-type: none"> • Saat Posisi menyerang Lawan

Berikut dapat dilihat pada table 3.4 adalah format yang dipakai untuk menilai hasil belajar bermain bulutangkis pada siswa SMA 18 BANDUNG, untuk penilaiannya memberi tanda ceklis “” pada masing- masing aspek yang disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan

Tabel 3. 5. Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keterampilan GPAI yang dinilai						Jumlah	Nilai Akhir
		Membuat Keputusan (Decision Making)		Melaksanakan Keterampilan (Skill Excecution)		Memberi Dukunga n (Support)			
		A	IA	E	EI	A	IA		
1									
2									
3									
4									
5									
Dst									

Keterangan :

A = Sesuai

E = Efisien

IA = Tidak Sesuai

IE = Tidak Efisien

Penilaian performance : (keputusan yang diambil (DMI) + melaksanakan keterampilan (SEI) + penyesuai (AI) : 3 (jumlah komponen yang digunakan)

Nilai Akhir : ***Nilai Performa Siswa X***

100³

Tabel 3. 6. Contoh format catatan observasi guru selama permainan bulutangkis untuk mengetahui keterampilan taktis siswa yaitu :

Nama Siswa	Aspek yang Dinilai Keterampilan Bermain															Jumlah
	Membuat Keputusan (<i>Decision Marking</i>)					Melaksanakan Keterampilan tertentu (<i>Skill Excecution</i>)					Memberikan Dukungan (<i>Support</i>)					
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1																
2																
3																
4																
5																

Tabel 3.7 Cara Penilaian Adalah Sebagai Berikut :

Tabel 3. 7. Pemberian Nilai

Alternatif Jawaban	Nilai Alternatif Jawabn
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

3.6. Program Pembelajaran

Program pembelajaran yaitu suatu rancangan yang disusun oleh peneliti untuk diberikan kepada sampel proses penelitian. Program pembelajaran yang dimaksud adalah berupa langkah-langkah guru dalam memberikan treatment kepada sampel penelitian selain materi yang akan diberikan. Langkah-langkah program pembelajaran yaitu berupa apa yang harus guru lakukan terhadap peserta didik, dan juga sebaliknya apa yang harus siswa lakukan, sehingga membuat proses pembelajaran yang disengaja untuk menunjukan kepada proses belajar peningkatan motivasi. Berikut adalah salah satu langkah-langkah pemberian treatment ataupun program pembelajaran pada peserta didik Ketika proses pembelajaran untuk penelitian penulis :

Tabel 3. 8. Program Perlakuan Pembelajaran

Pertemuan	Tanggal & Hari	Materi
1	Rabu	Pendekatan Taktis
		Test Awal(Pretest)
		Keterampilan Bermain Bulutangkis
		Tujuan:
2	Kamis	1. Persiapan tes awal melakukan pukulan bawah(servis) dan melakukan gerak pukulan atas (melambung) yaitu lob, lob tepat melambungkan kok kekotak belakang
		2. Persiapan posisi siap dan menerima servis lawan, lalu melakukan lob kelapangan lawan dengan melambungkan kok yang tepat
		Tujuan:
4	Senin	1. Persiapan untuk pola menyerang dengan melakukan smash dan persiapan Bertahan (defense)
5	Rabu	2. Persiapan latihan serangan dengan menyelamatkan kok sehingga kok berhasil dimainkan kembali ke area lapangan lawan pola permainan kembali hidup kembali.
		Tujuan :
6	Kamis	1. Berusaha Memenangkan angka dengan merubah peran penyerang, kemenangannya yaitu dengan mengubah pola permainan dari lob ke pola serangan melakukan permainan bulutangkis.
		2. Persiapan untuk pola menyerang dengan ketepatan pukulan lob dan smash, kesiapan pola pancing untuk meningkatkan kesulitan dalam permainan
		Tujuan :
8	Rabu	1. Smash Persiapan untuk pola menyerang dengan perubahan peran untuk menyerang dengan pukulan lob kepukulan.
		2. Memenangkan angka dengan memakai awalan atau ancang-ancang untuk serangan bermain bulutangkis.
		Tujuan :
10	Jum'at	1. Memenangkan angka dengan persiapan untuk pola menyerang, dan persiapan yang tepat menerima serangan smash dan keberhasilan perubahan peran dari persiapan dalam permainan bulutangkis.
		2. Mempertahankan ruang pada lapangan sendiri, dan mempertahankan kok yang dilambungkan lob dengan posisi dasar dan gerak persiapan.
		Tujuan :
12	Rabu	1. Melakukan serangan dengan timbermain double dengan menerima servis pendek, penerimaan servis ini dengan gerakan sesuai dengan ketepatan kok yang datang.
		2. Memenangkan poin dengan cara memenangkannya yaitu dengan memulai dari serangan, baik dengan servis Panjang atau servis pendek dan membuat perubahan peran dilapangan permainan dengan bermainan ganda dan tunggal
14	Senin	Test Akhir (posttest)

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yaitu hal yang terpenting dalam desain penelitian. Langkah yang utama dalam pengumpulan data adalah mencari informasi yang relevan berkaitan dengan judul yang akan diambil, peneliti juga sudah dapat mulai terjun kelapangan, ini merupakan salah satu yang dinamakan teknik pengumpulan data (Amalia Yunia Rahmawati 2020) jika tanpa diketahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang diperoleh dengan memenuhi standar data yang ditetapkan. Untuk tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu agar mengetahui proses yang kompleks siswa sebagai sampel mengenai penerapan implementasi pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain bulutangkis.

Dalam teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan aplikasi SPSS sebagai alat bantu peneliti agar menghasilkan data yang valid pada proses pengolahan data.

3.8. Prosedure Penelitian

Prosedur penelitian menjelaskan tentang tahap dan langkah-langkah penelitian. Secara umum ada tiga tahap penelitian, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Setiap tahap terdiri dari 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. Persetujuan bahan ajar dan instrumen penelitian yang akan digunakan oleh dosen pembimbing.
 - c. Melakukan perizinan tempat untuk penelitian
 - d. Menentukan sample dari populasi yang telah ditentukan
 - e. Pengajuan surat izin penelitian dari program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang kemudian diserahkan ke SMA 18 BANDUNG.
 - f. Melakukan survey lokasi tetapi peneliti sudah koordinasi dengan guru mata pelajaran Pjok disekolah yang bakalan diteliti.

2. Tahap pelaksanaan, terdiri atas langkah-langkah kegiatan:
 - a. Pelaksanaan pre-test atau tes awal untuk melihat kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan Pendekatan Taktis terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa.
 - b. Pemberian perlakuan Pendekatan Taktis terhadap Bermain Bulutangkis eksperimen selama 12 kali pertemuan.
 - c. Pelaksanaan post-test atau tes akhir untuk melihat pengaruh perlakuan Pendekatan Taktis terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa.
3. Tahap pelaporan, terdiri atas langkah-langkah kegiatan:
 - a. Melakukan pengolahan dan analisis data yang sudah terkumpul.
 - b. Membuat interpretasi, membuat kesimpulan, dan membuat rekomendasi hasil penelitian.
 - c. Menyusun naskah skripsi secara lengkap

3.9. Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian mengenai penerapan pendekatan taktis terhadap motivasi belajar siswa dan keterampilan bermain bulutangkis dilaksanakan pada:

- a. Tempat Penelitian : SMAN 18 Bandung
- b. Alamat Penelitian : Jalan Madesa No.18, Kopo,Bandung.
- c. No Telpon Instansi : (022) 6013514
- d. Waktu Penelitian : April – Mei 2024
- e. Insentitas Pertemuan : 3 kali dalam seminggu
- f. Jumlah Pertemuan : 12 kali pertemuan

Pelaksanaan akan dilakukan 3 kali dalam seminggu, sebanding dengan pendapat Juliantine, dkk (2007, hlm. 35) berpendapat bahwa “Seumpama percobaan untuk meraih hasil yang baik bisa dilaksanakan dalam waktu latihan 3 hari/seminggu, sedangkan lamanya pada latihan paling sedikit 4 minggu.”Maka dari itu peneliti melakukan pertemuan sebanyak 3 kali dalam satu minggu, penelitian ini dilaksanakan dalam 12 kali pertemuan.

3.10. Analisis Data

Pengumpulan data akan diolah dan dianalisis agar dapat memberikan suatu informasi yang berguna dengan tujuan penelitian. Pengumpulan dan penganalisisan data bertujuan agar dapat memperoleh gambaran mengenai Implementasi pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain bulutangkis. Proses analisis data bisa dilakukan setelah data hasil penelitian diperoleh dari tes awal dan tes akhir yang sudah dikumpulkan. Data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa data kuantitatif. Data yang terkumpul selanjutnya akan dilaksanakan proses pengolahan dan analisis terhadap data-data tersebut untuk menguji hipotesis penelitian Untuk mempermudah dalam pengolahan data, semua pengujian statistik dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan software SPSS (Statistical Product and Service Solution).

Adapun proses atau tahapan yang akan dilakukan dalam pengolahan dan analisis data ini adalah sebagai berikut:

3.10.1 Statistik Deskriptif

Menurut Sujarweni (2015:29) statistik deskriptif dalam penelitian pada dasarnya bertujuan untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek penelitian melalui data sampel atau populasi. Statistik deskriptif memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari rata-rata (mean), standar deviasi, varian, maksimum dan minimum. Statistik deskriptif juga merupakan proses transformasi data penelitian dalam bentuk tabulasi sehingga mudah dipahami dan diinterpretasikan

3.10.2 Uji Normalitas

Uji normalitas ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Kolmogrov-Smirnov. Format pengujian dengan membandingkan nilai signifikansi (sig.) dengan derajat kebebasan $\alpha = 0.05$. Jika nilai signifikansi (sig.) > 0.05 , maka data dinyatakan normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi (sig.) < 0.05 , maka data dinyatakan tidak normal (Sugiyono, 2015).

3.10.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian homogen

atau tidak. Dalam uji homogenitas data dapat dilakukan dengan pengujian menggunakan levene statistic dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Jika hasil nilai sig. > 0.05 data homogen dan jika nilai sig. < 0.05 data tidak homogen (Sugiyono, 2015).

3.10.4 Uji Hipotesis

Menguji hipotesis Implementasi pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain bulutangkis. Dalam melakukan uji hipotesis, penelitian ini menggunakan independent sample t-test dengan syarat data berdistribusi normal dan homogen dengan tujuan untuk menguji signifikansi perbedaan dari dua rata-rata. Dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut.

1. Jika probabilitas signifikansi $\geq 0,05$ maka H^0 diterima
2. Jika probabilitas signifikansi $< 0,05$ maka H^0 ditolak