BAB III

METODE PENELITIAN

Suatu hal yang terpenting dalam penelitian adalah menetapkan metode penelitian. Metode penelitian juga sering disebut sebagai cara-cara yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan dengan menggunakan prosedur yang reliabel dan terpercaya. Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan dalam rumusan masalah, yaitu ingin melihat pengaruh model pembelajaran TGFU terhadap hasil keterampilan teknik dasar permainan bulutangkis.

3.1 Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2013). Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Sementara Menurut Darmadi (2013) Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Dari hasil pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data yang memiliki tujuan kegunaan tertentu.

Adapun metode penelitian pada penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu atau (*quasi eksperimental design*) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2009) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen semu adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Menurut Sugiyono (2015) menyatakan bahwa eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain dan menguji hipotesis hubungan sebab-akibat.

Tujuan dari penggunaan metode ini adalah untuk mengetahui suatu pengaruh variabel terhadap variabel lain. Adapun variabel yang dimaksudkan diatas dalam penelitian ini ditujukan terhadap variabel bebas yaitu penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* pengaruhnya sebagai

variabel bebas terhadap keterampilan bulutangkis sebagai variabel terikat.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi experimental one-group pretest- posttest design*. Menurut Sugiyono (2019:74) bahwa, “Penelitian *Quasi experimental one-group pretest posttest design* ini merupakan salah satu desain eksperimen yang menggunakan satu kelompok sampel serta melakukan pengukuran sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada sampel”. Dengan rancangan seperti tabel 3.1 berikut:

3.1 Tabel Rancangan Penelitian menurut (Sugiyono,2019:74)

Kelas	<i>Pre-test (O)</i>	Perlakuan (X)	<i>Post-test (O₂)</i>
NR	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : Pengambilan data *pretest* siswa

X : Pembelajaran menggunakan *Teaching Game For Understanding (TGFU)*

O₂ : Pengambilan data *posttest* siswa

3.2 Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini terbagi menjadi beberapa tahap, diantaranya:

3.2.1 Tahap Persiapan

Pada tahap ini studi literatur dilakukan, terutama mengenai model *Teaching Game For Understanding (TGFU)* dan juga keterampilan bulutangkis.

3.2.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti menentukan sampel yang terdiri dari satu kelompok yaitu kelompok eksperimen tanpa kelompok control. Setelah itu *pretest* dilakukan pada pertemuan pertama dan dilanjutkan penerapan model TGFU selama 12 pertemuan. Pada pertemuan ke 14, siswa melakukan *posttest* untuk mengetahui apakah ada peningkatan dari sebelum diadakannya penerapan model TGFU.

3.2.3 Tahap Akhir

Pada tahap ini, peneliti mengolah data *pretest* dan *posttest* yang telah

didapatkan menggunakan statistika.

3.3 Populasi dan Sampel

Pada penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh kelas 9B yang bersekolah di SMPN 1 Cimahi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu teknik *nonprobability Sampling* bentuk sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2024, hal. 298). Peneliti mengambil sampel siswa kelas 9B sebanyak 28 siswa pada saat pembelajaran penjas mengenai materi yang berhubungan dengan bulutangkis.

3.4 Langkah-langkah Pelaksanaan Penelitian

Langkah-langkah pelaksanaan penelitian haruslah merupakan jalinan urutan yang sistematis, sehingga dapat mendukung untuk memecahkan masalah yang sampai akhirnya mendapatkan kesimpulan. Narbuko & Achmadi (2009) mengemukakan bahwa langkah-langkah pelaksanaan penelitian adalah serangkaian proses penelitian dimana peneliti dari awal yaitu merasa menghadapi masalah, berupaya untuk memecahkan masalah, memecahkan masalah sampai akhirnya mengambil keputusan yang berupa kesimpulan bagaimana hasil penelitiannya, dapat memecahkan masalah atau tidak.

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada jadwal pembelajaran penjas mengenai materi bulutangkis di SMPN 1 Cimahi. Pelaksanaan penelitian dilakukan setiap satu minggu sekali di hari rabu dikarenakan mengikuti jadwal mata pelajaran penjas kelas 9 SMPN 1 Cimahi.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Sedangkan Arikunto (2006) berpendapat bahwa “instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yaitu berupa observasi penampilan bermain siswa menggunakan instrumen GPAI.

Menurut Mitchell, Griffin, dan Oslin (1998) mengusulkan penggunaan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) sebagai sarana untuk menilai

Ikhsan Sobari, 2025

PENGARUH MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS DI SMPN 1 CIMAH

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

kemampuan memainkan permainan dalam olahraga. GPAI adalah instrumen penelitian yang dilaksanakan dengan cara mengamati perilaku kinerja yang terkait dengan penyelesaian masalah taktis. Komponen yang diamati dari kemampuan bermain pada awalnya dikembangkan melalui konsultasi dengan guru dan pelatih yang memiliki keahlian mendalam dari setiap kategori permainan.

Menurut Oslin dkk. Mengembangkan GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai (Memmert & Harvey, 2008).

Sementara Mitchell, Griffin dan Oslin dalam (Sucipto, 2019) menjelaskan bahwa ukuran kerja GPAI meliputi : (a) keterlibatan game, (b) Indeks Pengambilan Keputusan (DMI), (c) Indeks Eksekusi Skill (SEI), (d) Indeks Dukungan (SI), dan (e) Kinerja Game untuk unit game invans. Untuk mengobservasi penampilan bermain siswa, Griffin, Mitchell, dan Oslin (1998) telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang bernama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) yang terdiri dari tujuh komponen yaitu:

1. Kembali ke pangkalan (*home base*)

Merupakan suatu gerakan dimana seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.

2. Menyesuaikan diri (*adjust*)

Pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.

3. Membuat keputusan (*decision making*)

Merupakan suatu tindakan yang akan dilakukan dimana pemain harus bisa membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan selama dalam situasi permainan.

4. Melaksanakan keterampilan (*skill execution*)

Merupakan suatu gerakan dimana pemain melaksanakan keterampilan yang efisien terhadap suatu teknik tertentu.

5. Memberi dukungan (*support*)

Merupakan suatu gerakan dimana pemain harus bisa menempatkan posisinya pada saat menjadi seorang penerima bola untuk membantu

teman yang menguasai bola.

6. Melapisi teman (*cover*)

Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.

7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*)

Pemain harus bisa melakukan posisi bertahan terhadap lawan yang sedang menguasai bola atau tidak memiliki bola.

Namun instrumen GPAI sifatnya fleksibel, guru pendidikan jasmani dapat menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati. Idealnya guru pendidikan jasmani perlu menggunakan ketujuh penilaian diatas untuk melihat penampilan bermain siswa secara menyeluruh.

Adapun format penilaian GPAI yang digunakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5.2 Lembar Pengamatan Siswa

No	Nama	Skill execution														Base		Game perform ance		
		service		Lob shot		Drop shot		smash		Netting		Underhand lob		Forehand		Backhand			Sesuai	Tidak sesuai
		B	TB	B	TB	B	TB	B	TB	B	TB	B	TB	B	TB	B	TB			
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
jumlah																				

Skoring:

1. *Skill execution index* (SEI) = jumlah keterampilan berhasil : total keterampilan berhasil maksimal
2. *Base index* (BI) = jumlah ketrampilan sesuai : total keterampilan maksimal
3. *Adjust* (A) = jumlah keterampilan berhasil : total keterampilan berhasil maksimal
4. *Decision making* (DM) = jumlah keterampilan berhasil : total keterampilan

berhasil maksimal

5. *Support* (S) = jumlah keterampilan berhasil : total keterampilan berhasil maksimal
6. *Cover* (C) = jumlah keterampilan berhasil : total keterampilan berhasil maksimal
7. *Guard or mark* (GOM) = jumlah keterampilan berhasil : total keterampilan berhasil maksimal

Kriteria penilaian:

1. Berhasil (Apabila siswa menampilkan kriteria dari komponen)
2. Tidak berhasil (Apabila siswa tidak menampilkan kriteria dari komponen)
3. Sesuai : Sesuai (Apabila siswa menampilkan kriteria dari komponen)
4. Tidak sesuai : Tidak sesuai (Apabila siswa tidak menampilkan kriteria dari komponen)

3.6 Prosedur Penelitian

Frekuensi pada penelitian ini dilakukan sebanyak 12x pertemuan termasuk *Pre-test* dan *Post-test*. Menurut Sarwono dan Ismaryati (1999) dalam (Gantara, 2013) frekuensi jumlah ulangan latihan minimal 10 kali dan maksimal 20 kali.

Adapun prosedur dari rancangan penelitian tersebut diatas dari sebelum penelitian sampai akhir penelitian adalah sebagai berikut :

1. Tahap I
 - a. Merumuskan masalah dan tujuan penelitian
 - b. Menentukan sekolah yang akan dijadikan sebagai daerah pelaksanaan penelitian
 - c. Menghubungi pihak sekolah serta menghubungi pengajar mata pelajaran bersangkutan
 - d. Membuat surat izin penelitian
 - e. Menentukan sampel penelitian
 - f. Menyiapkan program pembelajaran yang akan diberikan
2. Tahap II
 - a. Memberikan berupa *Pre-test* pada sampel penelitian untuk menentukan kondisi awal

Ikhsan Sobari, 2025

PENGARUH MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS DI SMPN 1 CIMAHI

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

- b. Memberikan perlakuan (*Treatment*) pada sampel penelitian, yaitu dengan memberikan pembelajaran TGFU.
 - c. Memberikan *Post-test* pada sampel penelitian untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah dari perlakuan yang diberikan.
3. Tahap III
- a. Mengolah dan menganalisis data hasil *Post-test*.
 - b. Menganalisis hasil penelitian
 - c. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data untuk menjawab permasalahan penelitian.

3.7 Analisis Data

Analisis data adalah proses inspeksi, pembersihan, dan pemodelan data dengan tujuan untuk menemukan informasi yang berguna dalam penelitian, menginformasikan kesimpulan dan mendukung pengambilan keputusan peneliti. Sebelum melakukan analisis data diperlukan uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas data yang menunjukkan data berdistribusi normal atau tidak, serta uji homogenitas data yang menunjukkan data diambil dari sampel yang homogen atau tidak. Kemudian setelah data dapat dinyatakan berdistribusi normal dan diambil dari sampel yang homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis data dan pengajuan hipotesis.

Menurut Yosani (2006) menyatakan bahwa analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap. Ketajaman dan ketepatan dalam penggunaan alat analisis sangat menentukan keakuratan pengambilan kesimpulan, karena itu kegiatan analisis data merupakan kegiatan yang tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses penelitian. Ketika terjadi kesalahan dalam menentukan alat analisis dapat berakibat fatal terhadap hasil kesimpulan. Sutrisno Hadi (2004) menyatakan bahwa analisis terhadap hasil eksperimen didasarkan subjek matching selalu menggunakan rumus *t-test* terhadap *correlated sample*.

3.7.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dengan tujuan untuk mengetahui nilai Mean, Median,

Maximum dan Minimum dari masing-masing variabel. Analisis deskriptif menggunakan program IBM SPSS.

3.7.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi antara kelompok yang di uji berbeda atau tidak, variansinya homogen atau heterogen dan data yang diharapkan adalah homogen.

Format pengujiannya dengan membandingkan nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.) dengan derajat kebebasan (dk) $\alpha = 0,05$. Uji kebermaknaannya adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig. Atau P-value $> 0,05$ maka data dinyatakan Homogen.
- b. Jika nilai Sig. Atau P-value $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak Homogen.

Uji homogenitas menggunakan program IBM SPSS versi 16 dengan langkah- langkah sebagai berikut:

- a. Buka File data
- b. Klik *Analyze – Compare Mean – One Way Anova*
- c. Klik dan Masukkan nilai Kelompok A ke *Dependent List*
- d. Klik nilai Kelompok B pindahkan ke *Factor List*
- e. Klik *Option* dan pilih *Homogeneity Of Variance Test*
- f. Klik *Continue – OK*.

3.8 Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berada pada taraf distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan uji Kolmogorov-smirnov, dengan asumsi kelompok sampel termasuk kedalam sampel kecil atau 30 kebawah. Format pengujiannya dengan membandingkan nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.) dengan derajat kebebasan (dk) $\alpha = 0,05$. Uji kebermaknaannya adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig. Atau P-value $> 0,05$ maka data dinyatakan normal.
- b. Jika nilai Sig. Atau P-value $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak normal.

Uji normalitas menggunakan program IBM SPSS versi 16 dengan

langkah- langkah sebagai berikut:

- a. Buka file data
- b. Klik *analyze – Non Parametric Test – 1-Samples K-S*
- c. Klik dan masukan data ke *Test Variable List*
- d. Klik OK

3.8.1 Paired Sampel T-Test

Paired sample t test bertujuan untuk menguji ada tidaknya perbedaan mean untuk kelompok yang berpasangan. Subjeknya sama tetapi mengalami dua pengukuran atau perlakuan yang berbeda. Terdapat pre dan post test atau terdapat pengukuran tahap 1 dan tahap 2, syarat melakukan uji paired sample t tes adalah data harus bertipe interval atau rasio.

Uji *T-Test* menggunakan program IBM SPSS versi 16 dengan langkah- langkah sebagai berikut:

- a. Buka file data
- b. *Analyze – Compare Means – Paired Sample T Tes*
- c. Klik data sebelum dan sesudah latihan ke kotak Paired Variabel
- d. Klik OK

3.8.2 Uji Hipotesis Statistik Penelitian

Terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGFU)* terhadap keterampilan bulutangkis. Berikut merupakan kriteria Keputusan :

- a. Nilai signifikansi atau nilai probabilitas (p) > 0.05 H_0 Diterima
- b. Nilai signifikansi atau nilai probabilitas (p) < 0.05 H_0 Ditolak