

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain faktorial 2x2. Pemilihan desain ini merujuk pada pendapat (Sugiyono, 2019) yang menyatakan bahwa penelitian eksperimen faktorial melibatkan dua faktor, masing-masing dengan dua level. Jika eksperimen dilakukan secara acak sempurna, maka desainnya disebut desain eksperimen faktorial 2x2 acak sempurna. Perlakuan dalam penelitian ini berupa penerapan dua pendekatan pembelajaran dalam bulutangkis, yaitu pendekatan taktis dan pendekatan teknis.

Data yang dikumpulkan mencakup *sport values* dan penampilan bulutangkis. Pengukuran *sport values* menggunakan angket *skala likert* sedangkan tes penampilan bulutangkis dilakukan menggunakan tes GPAI.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas, terikat, dan atribut. Variabel bebasnya adalah pendekatan taktis dan dan teknis, sedangkan variabel terikatnya adalah *sport values* dan penampilan bulutangkis. Desain faktorial 2x2 pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 1 Desain Faktorial 2x2

Gender	Pre-test	Pendekatan Pembelajaran		Post-test
		A	B	
B1 N=20	Y1			Y1
	Y2	A1B1	A2B1	Y2
B2 N=20	Y1			Y1
	Y2	A1B2	A2B2	Y2

Keterangan :

A1 = Pendekatan Pembelajaran Taktis

A2 = Pendekatan Pembelajaran Teknis

B1 = Laki-laki

B2 = Perempuan

Y1 = *Sport Values*

Y2 = Penampilan Bermain Bulutangkis

N = Jumlah Siswa

3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa-siswa SMP Negeri 1 Waled, yang beralamat di Jl. Raya Dewi Sartika No. 44, Waled Kota, Kecamatan Waled, Kabupaten Cirebon, Provinsi Jawa Barat. Alasan pemilihan partisipan siswa SMP Negeri 1 Waled adalah karena sekolah ini memiliki potensi yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan nilai-nilai sportivitas (*sport values*) dan penampilan bermain bulutangkis melalui pendekatan taktis dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Lokasi sekolah yang strategis di Jl. Raya Dewi Sartika No. 44, Waled Kota, Kecamatan Waled, Kabupaten Cirebon, juga memudahkan peneliti dalam melaksanakan pengumpulan data. Selain itu, siswa ekstrakurikuler di sekolah ini memiliki beragam latar belakang kemampuan fisik dan sosial, sehingga dapat mewakili populasi yang heterogen untuk penelitian ini.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Langkah pertama dalam pemilihan sampel adalah menentukan populasi yang menjadi fokus penelitian. Populasi, dengan kata lain, merupakan kelompok yang menjadi perhatian peneliti dan yang hasil penelitiannya akan digeneralisasikan. Populasi dapat memiliki berbagai ukuran dan setidaknya memiliki satu (atau lebih) karakteristik tertentu yang membedakannya dari populasi lainnya. Penting untuk dicatat bahwa populasi mencakup semua individu yang memiliki karakteristik tertentu (atau kumpulan karakteristik tertentu) (Fraenkel et al., 1993). Pada penelitian ini, populasi yang dipilih adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 1 Waled dengan populasi berjumlah 40 siswa.

3.3.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2019), sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu. Ketika populasi terlalu besar untuk diteliti

Eka Widyaningsih, 2025

PERBANDINGAN PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN JENIS KELAMIN TERHADAP SPORT VALUES DAN PENAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

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

sepenuhnya, misalnya karena keterbatasan waktu, tenaga, atau dana, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Hasil penelitian terhadap sampel ini kemudian dapat digunakan untuk menarik kesimpulan yang berlaku bagi keseluruhan populasi. Oleh karena itu, penting agar sampel yang diambil benar-benar representatif atau mampu mewakili populasi secara keseluruhan. Teknik pengambilan sampling dalam penelitian ini menggunakan total sampling. Menurut (Sugiyono, 2019) total *sampling* adalah metode pengambilan sampel dari seluruh jumlah populasi. Dengan pemilihan sampel yang benar-benar acak, kemungkinan besar karakteristik sampel yang diperoleh akan serupa dengan populasi yang diwakilinya.

Dalam penentuan jumlah sampel yang digunakan (Sugiyono, 2017) menyarankan tentang ukuran sampel untuk penelitian sebagai berikut:

1. Ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500.
2. Bila sampel dibagi dalam kategori maka jumlah anggota sampel setiap kategori minimal 30.
3. Bila dalam penelitian akan melakukan analisis dengan multivariate, maka jumlah anggota sampel minimal 10 kali dari jumlah variabel yang diteliti. Misalnya variabel penelitiannya ada 4 (independen + dependen), maka jumlah anggota sampel = $10 \times 4 = 40$.

Berdasarkan teori tersebut, maka sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 siswa yang merupakan anggota ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 1 Waled.

3.4 Instrumen Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2019), instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data guna mempermudah pelaksanaan penelitian dan meningkatkan kualitas hasilnya. Dengan instrumen ini, data yang diperoleh menjadi lebih akurat, lengkap, dan terstruktur, sehingga memudahkan proses pengolahan data.

Eka Widyaningsih, 2025

PERBANDINGAN PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN JENIS KELAMIN TERHADAP SPORT VALUES DAN PENAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

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

Dalam penelitian ini terdapat dua instrumen yang akan digunakan untuk mengukur variabel-variabel penelitian yaitu (1) Angket *sport values* (Purnomo et al., 2024). (2) Tes penampilan bermain bulutangkis menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) (Arias-Estero & Castejón, 2014).

1. Angket *Sport Values*

Sport values atau nilai-nilai dalam olahraga merujuk pada prinsip-prinsip moral, etika, dan sosial yang dikembangkan dan diterapkan melalui aktivitas olahraga. Menurut (Purnomo et al., 2024) ada lima dimensi *sport values* yaitu etika dan moral, pengetahuan dan pemahaman, sosial, psikologis, dan kepemimpinan. Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang diadopsi dari (Purnomo et al., 2024).

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket *Sport Values*

Indikator <i>sport values</i>	No. Item Pertanyaan
Etika dan Moral	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Pengetahuan dan Pemahaman	8, 9, 10, 11, 12
Sosial	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19
Psikologis	20, 21, 22, 23, 24, 25, 26
Kepemimpinan dan Organisasi	27, 28, 29, 30

Dalam penyusunan angket, setiap pertanyaan atau pernyataan disertai lima alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Penulis menggunakan model *Skala Likert* untuk mengukur respons, sesuai dengan pendapat (Sugiyono, 2019) yang menyatakan bahwa *Skala Likert* digunakan untuk menilai sikap, opini, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial tertentu yang telah ditetapkan sebagai variabel penelitian. Pernyataan yang digunakan sebaiknya terdiri dari pernyataan positif dan negatif. Dalam penelitian pendidikan, skala ini sering dipakai dengan opsi jawaban mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Berdasarkan uraian tersebut, penulis menetapkan sistem penskoran, di mana untuk pernyataan positif, jawaban Sangat Setuju diberi skor 5, Setuju 4, Ragu-ragu 3, Tidak Setuju 2, dan Sangat Tidak Setuju

Eka Widyaningsih, 2025

PERBANDINGAN PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN JENIS KELAMIN TERHADAP *SPORT VALUES* DAN PENAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

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

1. Sebaliknya, untuk pernyataan negatif, Sangat Setuju diberi skor 1, Setuju 2, Ragu-ragu 3, Tidak Setuju 4, dan Sangat Tidak Setuju 5. Skor ini memberikan bobot pada masing-masing alternatif jawaban untuk memperoleh hasil yang lebih terukur.

Tabel 3. 3 Skor Pertanyaan Positif

Jawaban	Skor
SS(Sangat Setuju)	5
S(Setuju)	4
R(Ragu-ragu)	3
TS(Tidak Setuju)	2
STS(Sangat Tidak Setuju)	1

Tabel 3. 4 Skor Pertanyaan Negatif

Jawaban	Skor
SS(Sangat Setuju)	1
S(Setuju)	2
R(Ragu-ragu)	3
TS(Tidak Setuju)	4
STS(Sangat Tidak Setuju)	5

2. Tes *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI)

Penelitian ini akan menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) yang bertujuan untuk menganalisis aspek taktik permainan dalam konteks Pendidikan Jasmani (Penjas) (Arias-Estero & Castejón, 2014). Instrumen ini digunakan untuk menilai penampilan pengambilan keputusan, pelaksanaan penampilan, dan dukungan dalam permainan, sehingga dapat memberikan gambaran komprehensif tentang efektivitas strategi yang diterapkan oleh peserta didik atau atlet (Arias-Estero & Castejón, 2014).

Griffin dan Oslin dalam (Sucipto, 2015) mengemukakan bahwa “telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *game performance*

Eka Widyaningsih, 2025

PERBANDINGAN PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN JENIS KELAMIN TERHADAP SPORT VALUES DAN PENAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

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

assessment instrument (GPAI).” Ada tujuh komponen yang diamati dalam GPAI untuk mendapatkan gambaran atau penilaian tentang tingkat penampilan bermain siswa.

Penelitian ini instrumen yang akan digunakan yaitu GPAI kemudian dimodifikasi sesuai cabang olahraga yang diteliti yaitu permainan bulutangkis, penelitian ini memodifikasi mengambil GPAI menjadi 4 saja yaitu:

1. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan penampilan 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 penampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.

Tabel 3. 5 Aspek dan Kriteria *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI)

No	Komponen Yang Diamati	KETERAMPILAN DASAR					
		SERVIS		LOB		DROP SHOT	
		Tepat (T)	Tidak Tepat (TT)	Tepat (T)	Tidak Tepat (TT)	Tepat (T)	Tidak Tepat (TT)
1	Kembali ke pangkalan	Siswa kembali ke posisi siap setelah melakukan keterampilan Servis.	Siswa diam di tempat setelah melakukan keterampilan Servis.	Siswa kembali ke posisi bertahan setelah melakukan keterampilan Lob.	Siswa tidak siap setelah melakukan keterampilan Lob.	Siswa bersiap kembali setelah melakukan keterampilan Dropshot.	Siswa diam setelah melakukan keterampilan Dropshot.

Eka Widyaningsih, 2025

PERBANDINGAN PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN JENIS KELAMIN TERHADAP SPORT VALUES DAN PENAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

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

2	Menyesuaikan diri	Siswa dalam posisi siap untuk menerima Servis lawan.	Siswa terlambat atau salah posisi.	Siswa bergerak ke posisi yang benar sebelum <i>Lob</i> .	Siswa salah posisi sebelum <i>Lob</i> .	Siswa bisa membaca situasi sebelum <i>Dropshot</i> .	Siswa terlambat atau salah posisi.
3	Membuat keputusan	Siswa melakukan keterampilan Servis yang tepat berdasarkan kondisi lawan.	Siswa melakukan keterampilan Servis asal-asalan.	Siswa memilih keterampilan <i>Lob</i> di saat yang tepat.	Siswa melakukan keterampilan <i>Lob</i> tanpa memperhatikan situasi.	Siswa memilih keterampilan <i>Dropshot</i> di momen yang pas.	Keterampilan <i>Dropshot</i> dilakukan tanpa melihat posisi lawan.
4	Melaksanakan keterampilan tertentu	Servis berhasil masuk ke area lawan.	Servis gagal atau keluar.	<i>Lob</i> tinggi dan jatuh di belakang lawan.	<i>Lob</i> terlalu rendah atau keluar.	<i>Dropshot</i> jatuh dekat net lawan.	<i>Dropshot</i> terlalu tinggi atau gagal

Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada tiga aspek penilaian penampilan bermain siswa, yaitu memberi dukungan (*support*) (TEPAT atau TIDAK TEPAT), pengambilan keputusan (*decision making*) (TEPAT atau TIDAK TEPAT) dan melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*) (EFISIEN atau TIDAK EFISIEN). Ketiga aspek tersebut diambil berdasarkan kriteria yang ada dalam permainan bulutangkis.

Berikut dapat dilihat pada tabel 3.6 adalah format yang dipakai untuk menilai hasil belajar bermain bulutangkis pada siswa SMP Negeri 1 Waled Kabupaten Cirebon, untuk penilaiannya memberi tanda ceklis “✓” pada masing-masing aspek yang disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan.

Tabel 3. 6 Format Penilaian GPAI

NO	KOMPONEN YANG DIAMATI	KETERAMPILAN DASAR					
		SERVIS		LOB		DROPSHOT	
		T	TT	T	TT	T	TT

Eka Widyaningsih, 2025

PERBANDINGAN PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN JENIS KELAMIN TERHADAP SPORT VALUES DAN PENAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

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

1	Kembali ke pangkalan						
2	Menyesuaikan diri						
3	Membuat keputusan						
4	Melaksanakan keterampilan tertentu						

Keterangan:

T = Tepat (siswa mampu melakukan keterampilan dasar berdasarkan komponen yang diamati point 1)

TT = Tidak Tepat (siswa tidak mampu melakukan keterampilan dasar berdasarkan komponen yang diamati point 0)

Penilaian dilakukan dengan mengamati setiap peserta didik pada tiga keterampilan dasar dalam permainan (servis, *lob*, dan *dropshot*), yang dinilai berdasarkan empat komponen: kembali ke pangkalan, menyesuaikan diri, membuat keputusan, dan melaksanakan keterampilan tertentu. Untuk setiap komponen, pengamat memberikan tanda centang pada kolom "T" jika keterampilan dilakukan tepat (benar), dan pada kolom "TT" jika dilakukan tidak tepat (salah). Nilai ini mencerminkan proporsi keterampilan yang dilakukan dengan benar dibandingkan total upaya (benar + salah).

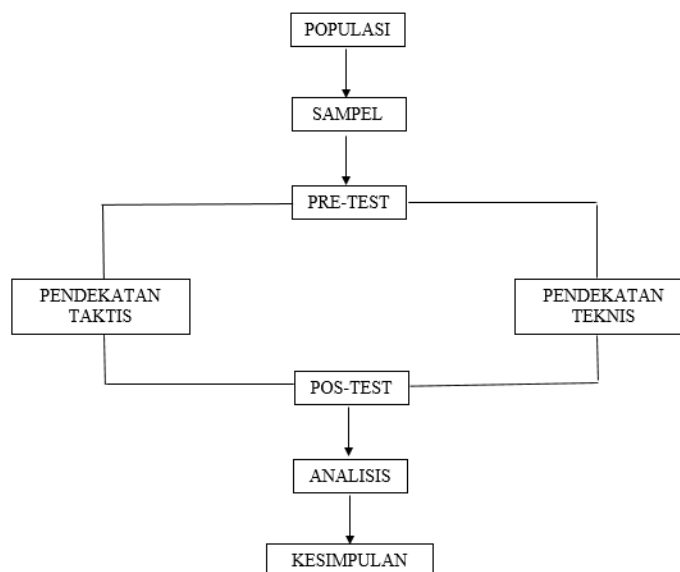
3.5 Prosedur Penelitian

Berdasarkan desain dan penjelasan tersebut, prosedur penelitian ini disusun secara sistematis sebagai berikut:

Eka Widyaningsih, 2025

PERBANDINGAN PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN JENIS KELAMIN TERHADAP SPORT VALUES DAN PENAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

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



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian

Uraian metodologi penelitian gambar berikut, eksperimen dilakukan dalam waktu 8 minggu, seminggu 3 kali atau 12 pertemuan dengan setiap perlakuan 90 menit. Sebagaimana disarankan oleh (Hastie et al., 2011) bahwa penerapan pendekatan taktis secara efektif dalam pembelajaran pendidikan jasmani membutuhkan sejumlah 12 pertemuan untuk membangun pemahaman taktis dan teknis siswa secara progresif. Ada dua perlakuan terhadap dua kelompok sampel penelitian yaitu, kelompok A1 dengan pendekatan taktis dan kelompok A2 dengan pendekatan teknis, baik B1 (laki-laki), maupun B2 (perempuan).

3.5 Analisis Data Penelitian

Untuk menguji perbedaan dalam penelitian ini digunakan teknik analisis deskriptif statistik dan uji hipotesis dengan pengolahan data menggunakan program *Statistical Product for Social Science* (SPSS) versi 26. Adapun proses atau tahapan yang akan dilakukan dalam pengolahan dan analisis data ini adalah sebagai berikut:

3.5.1 Uji Normalitas

Uji normalitas ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk*. 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).

3.5.2 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).

3.5.3 Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan desain faktorial 2×2 , sehingga analisis yang diterapkan adalah Analisis Varians MANOVA. Metode ini digunakan untuk menguji perbedaan varians antara dua atau lebih variabel. Dalam analisis varians, terdapat dua komponen utama, yaitu varians antar kelompok dan varians dalam kelompok. Varians antar kelompok berfungsi sebagai pembilang, sedangkan varians dalam kelompok bertindak sebagai penyebut.

Menurut (Supardi, 2014:349), dalam Analisis (MANOVA), terdapat tiga jenis hipotesis penelitian yang perlu diuji, yaitu:

1. Hipotesis *Main Effect*

Hipotesis ini berkaitan dengan pengaruh variabel perlakuan (X) terhadap variabel terikat.

2. Hipotesis *Interaction Effect*

Hipotesis ini menguji pengaruh interaksi antara variabel perlakuan (X) terhadap variabel terikat. Dalam ANOVA, hanya ada satu hipotesis interaksi.

3. Hipotesis *Simple Effect*

Hipotesis ini membandingkan dua kelompok data dan bergantung pada jumlah kelompok data atau teori yang terkait dengan variabel atribut. Dalam desain eksperimen 2×2 , jumlah maksimal hipotesis *Simple Effect* adalah empat. Analisis *Simple Effect* dilakukan sebagai uji lanjutan dari hipotesis

interaksi. Oleh karena itu, jika pengujian hipotesis interaksi tidak menunjukkan hasil yang signifikan, maka analisis *Simple Effect* sebaiknya tidak dilakukan atau dilanjutkan.

Tahapan dalam pengujian menggunakan MANOVA meliputi:

1. Hipotesis *Main Effect*

➤ Hipotesis Pertama

H_0 : Tidak terdapat perbedaan pengaruh pendekatan pembelajaran terhadap *sport values* dan penampilan bermain bulutangkis.

H_1 : Terdapat perbedaan pengaruh pendekatan pembelajaran terhadap *sport values* dan penampilan bermain bulutangkis.

Kriteria Pengujian:

Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05, maka H_0 diterima, yang berarti tidak terdapat perbedaan pengaruh pendekatan pembelajaran terhadap *sport values* dan penampilan bermain bulutangkis.

Sebaliknya, jika nilai Sig. kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan pengaruh pendekatan pembelajaran terhadap *sport values* dan penampilan bermain bulutangkis.

➤ Hipotesis Kedua

H_0 : Tidak terdapat perbedaan pengaruh jenis kelamin terhadap *sport values* dan penampilan bermain bulutangkis.

H_1 : terdapat perbedaan pengaruh jenis kelamin terhadap *sport values* dan penampilan bermain bulutangkis.

Kriteria Pengujian:

Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05, maka H_0 diterima, yang berarti tidak terdapat perbedaan pengaruh jenis kelamin terhadap *sport values* dan penampilan bermain bulutangkis.

Sebaliknya, jika nilai Sig. kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan pengaruh jenis kelamin terhadap *sport values* dan penampilan bermain bulutangkis.

2. Hipotesis *Interaction Effect*

➤ Hipotesis Ketiga

H_0 : Tidak terdapat Pengaruh Interaksi Pendekatan Pembelajaran dan Jenis Kelamin terhadap *sport values* dan penampilan bermain bulutangkis.

H_1 : Terdapat Pengaruh Interaksi Pendekatan Pembelajaran dan Jenis Kelamin terhadap *sport values* dan penampilan bermain bulutangkis.

Jika nilai signifikansi (Sig.) untuk interaksi antara pendekatan pembelajaran dan jenis kelamin lebih dari 0,05, maka H_0 diterima. Ini menunjukkan bahwa tidak ada interaksi antara pendekatan pembelajaran dan jenis kelamin terhadap terhadap *sport values* dan penampilan bermain bulutangkis. Namun, jika nilai Sig. Kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dan jenis kelamin terhadap terhadap *sport values* dan penampilan bermain bulutangkis.