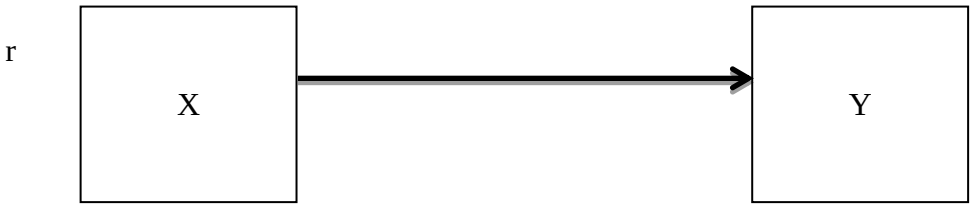
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan data agar dilaksanakan secara ekonomis dan menganalisis data agar dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Nazir (2005, hlm. 84) mengemukakan pengertian desain penelitian adalah “semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”.

Adapun desain penelitian ini terdiri atas satu variabel independen dan dependen, hal ini dapat digambarkan seperti gambar 3.2 berikut :



Gambar 3.1 : Desain Penelitian

Keterangan

r = Hubungan

X = Motivasi olahraga

Y = Keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis.

Penelitian pada dasarnya merupakan suatu proses pencarian, menghimpun data, mengadakan pengukuran, analisis, sintesis, membandingkan, mencari hubungan, dan menafsirkan hal-hal yang dianggap masalah oleh peneliti. Untuk memecahkan permasalahan tersebut diperlukan metode penelitian, menurut Sugiyono (2009, hlm. 3) mengemukakan bahwa ”secara umum metode penelitian

diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu". Dalam hal ini metode penelitian sangatlah penting digunakan untuk melakukan suatu penelitian agar dapat terkumpul data yang benar dan mempunyai kriteria yang valid, ini sependapat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sugiyono (2009, hlm. 4) yang mengatakan bahwa "data yang diperoleh melalui penelitian itu adalah data empiris (teramati) yang mempunyai kriteria tertentu yaitu valid".

Untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini diperlukan metode penelitian tertentu yang sesuai dengan sifat masalah, untuk itu, peneliti memilih dan menentukan jenis penelitian deskriptif korelasional sebagai metode penelitian ini.Penetapan metode deskriptif korelasional karena penelitian korelasional merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel (Arikunto, 2010, hlm. 247). Dengan teknik korelasi seorang peneliti dapat mengetahui hubungan variasi dalam sebuah variable dengan variasi lain. Besarnya atau tingginya hubungan tersebut dinyatakan dalam bentuk koefisien korelasi.Di dalam penelitian deskriptif koefisien korelasi menerangkan sejauh mana dua atau lebih variable berkorelasi, sedangkan dalam penelitian generalisasi hipotesis koefisien korelasi menunjukkan tingkat signifikansi terbukti tidaknya hipotesis.

B. Partisipan

Jumlah partisipan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 20 orang siswa sekolah bulutangkis yang berumur 11-13 tahun jumlah ini diambil dari klub sekolah bulutangkis PK50 Bandung.Lokasi atau tempat pelaksanaan penelitian ini adalah sekolah bulutangkis PK50 Bandung yang terletak di Jl. Pacuankuda Arcamanik Bandung.Lokasi atau tempat ini dipilih karena terdapat sumberdaya manusia atau sarana prasarana yang memadai untuk melakukan peneitian ini.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian yang akan dijadikan objek penelitian (Arikunto, 2010, hlm. 173), sedangkan menurut Sugiyono (2010, hlm.

61) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah atlet sekolah bulutangkis PK50 Bandung yang berjumlah 30 orang.

2. Sampel

Untuk mempermudah dalam pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel.Menurut Sugiyono (2010:62) menjelaskan bahwa, ‘‘sampel adalah bagian dari jumlah dan karakter yang dimiliki oleh populasi’’.Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah atlet sekolah bulutangkis PK50 Bandung yang berusia 11-13 tahun sebanyak 20 orang.Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling purvosive.Sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2009, hlm. 124).

D. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam menggunakan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2010, hlm. 203).

Dalam penelitian ini terdapat dua instrumen yang akan digunakan untuk mengukur variabel-variabel penelitian yaitu (1) Tes Keterampilan Teknik Dasar Bermain Bulutangkis (Hidayat dalam Hambali, 2011). (2) Skala Motivasi olahraga (Hidayat, 2010).Tes keterampilan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis atlet sekolah bulutangkis PK50 kelompok umur 11-13 tahun.Sedangkan Skala Motivasi digunakan untuk mengetahui tingkat Motivasi atlet sekolah bulutangkis PK50 kelompok umur 11-13 tahun peneliti menggunakan angket atau kuesioner Motivasi.berikut akan disajikan kisi-kisi Instrumen Tes keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis dan motivasi.

1. Instrument Keterampilan Teknik Dasar Bermain Bulutangkis

a. Definisi Konseptual

Keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis dalam penelitian ini merupakan suatu gambaran berapa besar tingkat penguasaan keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis siswa sekolah bulutangkis usia 11-13 tahun. Tohar (dalam Hambali, 2011, hlm. 24) mengemukakan macam-macam teknik pukulan dasar bermain bulutangkis yang harus dikuasai adalah (1) pukulan service, (2) pukulan lob atau cler, (3) pukulan drop shot, (4) pukulan smash, (5) pukulan drive atau mendatar. Namun dalam penelitian ini adatiga keterampilan teknik dasar memukul yang paling dasar dan biasanya diajarkan pertama kali kepada para pemula adalah lob bertahan, servis tinggi, dan dropshot (Hidayat, 2004; Subarjah, 2007, dalam Hidayat, 2012, hlm. 5) tiga teknik pukulan yang harus dikuasai atlet pemula adalah pukulan servis panjang, pukulan lob, dan pukulan drop shot. Keterampilan dasar bermain bulutangkis adalah tingkat penguasaan siswa menampilkan keterampilan dasar servis, lob, dan dropshot pada saat tes, yang diukur berdasarkan 12 kali pukulan untuk setiap jenis keterampilan, semakin tinggi skor maka semakin tinggi penguasaanya dan sebaliknya.

b. Kisi-kisi intrumen keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis

Tabel 3.1

Kisi-kisi indtrumen keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis

NO	Variabel	Indikator	Jumlah Butir
1	Keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis	Teknik dasar servis panjang *(long service)*	1
2		Teknik dasar lob *(clear)*	1
3		Teknik dasar *dropshot*	1
	Jumlah		3

2. Tes keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis

Untuk mengetahui dan menentukan tingkat keterampilan dasar memukul para siswa sekolah bulutangkis yang berusia 11-13 tahun (testee) tersebut, maka diperlukan alat pengumpulan data yang berupa tes keterampilan memukul. Validitas dan reliabilitas keterampilan dasar memukul adalah dengan tes keterampilan yang dikeluarkan oleh Pusat Kebugaran Jasmani dan Rekreasi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan bekerjasama dengan Pusat Pembinaan dan Pelatihan Bulutangkis Usia Dini BM 77 Bandung (Hidayat, 2004, hlm. 139). Servis panjang (*long service*) mempunyai tingkat validitas 0,60 dan reliabilitas 0,87, lob (*clear*) mempunyai tingkat validitas 0,76 dan reliabilitas sebesar 0,91. dropsot (*dropshot*) mempunyai tingkat validitas 0,74 dan reliabilitas 0,90 sebesar Adapun prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

a. Servis Panjang

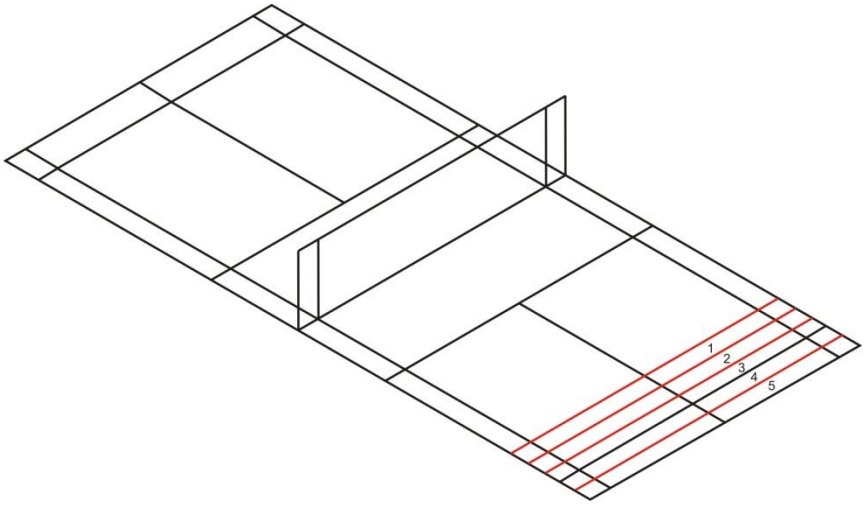
1) Tujuan : Untuk mengukur ketepatan servis panjang

2) Alat/fasilitas : Raket, lapangan bulutangkis, tambang, Tiang panjang 2 buah 3m, Alat ukur (meteran), perlengkapan tulis untuk mencatat hasil pukulan.

3) Pelaksanaan : Pelaksanaannya orang yang melaksanakan tes ini berdiri didaerah sudut menyudut (diagonal) dengan bagian lapangan yang diberi sasaran, dan melakukan servis sebanyak 12 kali serta berusaha melewatkan shuttlecock diatas tali atau pita dengan cara servis yang sah ke arah sasaran. Diusahakan agar satelkok jatuh pada sasaran yang bernilai paling tinggi.

4) Skor : Penilaian nya adalah satelkok yang jatuh pada sasaran terluar atau terjauh diberi nilai 5, kemudian 4,3,2, dan shuttlecock yang jatuh diluar sasaran /target tetapi masih berada pada bagian servis court diberi nilai 1.

shuttlecock yang tidak melewati bagian di atas tali atau jatuh di daerah servis court untuk permainan ganda tidak diberi nilai



Gambar 3.2 Lapangan tes *Long Service*
Sumber diadaptasi dari Hidayat (dalam Hambali, 2011)

Untuk servis panjang, daerah-daerah sasaran dibuat pada garis belakang, masing-masing dengan ukuran 55 cm, 76 cm, 97cm, dan 107 cm. pita sepanjang net dengan lebar 5 cm direntangkan sejajar dengan net berjarak 4,27 dari lantai dengan tinggi 2,44 m dari net.

b. Clear Test/Lob

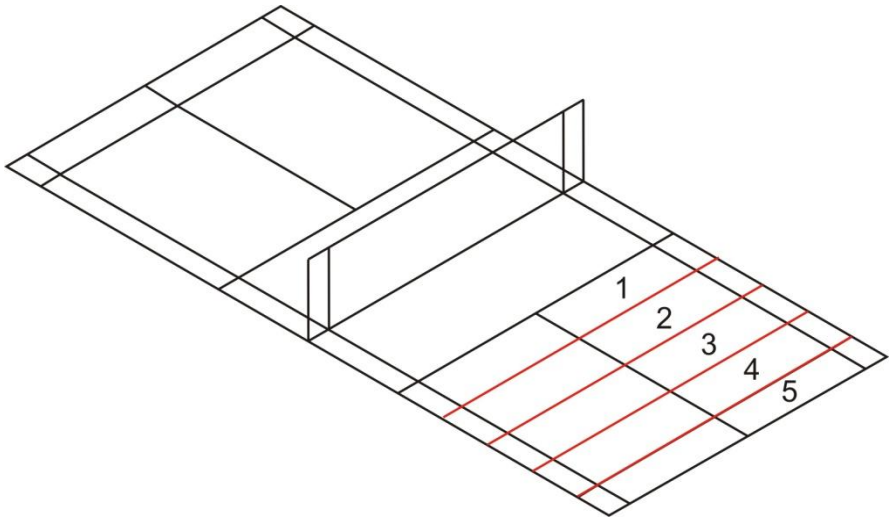
1) Tujuan : Untuk mengukur ketepatan lob

2) Alat/fasilitas : Raket, lapangan bulutangkis, tambang, Tiang panjang 2 buah 3 m, Alat ukur (meteran), perlengkapan tulis untuk mencatat hasil pukulan.

3) Pelaksanaan : Pelaksanaan dari tes ini adalah orang yang melakukan tes berdiri di daerah yang sudah di beri tanda, Penyaji tes

berdiri di tengan-tengah lapangan yang bertugas untuk memberikan servis. Setelah dilakukan servis naracoba memukul satelkok yang arahnya ke atas dan harus melewati tali/pita, naracoba diberikan kesempatan 12 kali memukul.

4) Skor : Penilaian tes ini adalah satelkok yang di pukul dengan benar dan memenuhi syarat-syarat tes serta jatuh di tempat sasaran diberi nilai dari luar ke dalam yaitu 3,5,4, dan 2. satelkok yang jatuh pada garis sasaran dianggap masuk ke daerah yang lebih tinggi. Kemudian seluruh nilai yang didapat di jumlahkan.



Gambar 3.3 Lapangan tes *Clear Lob*
Sumber diadaptasi dari Hidayat (dalam Hambali, 2011)

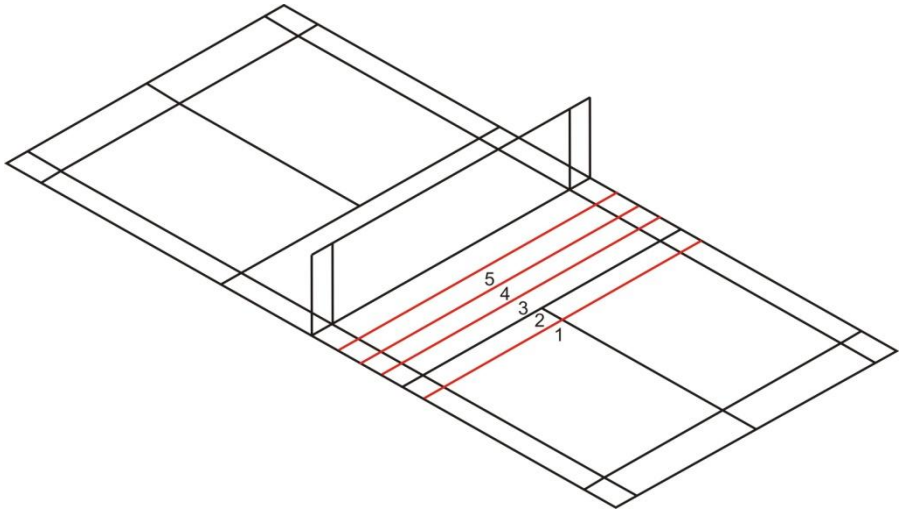
c. Drop shot

1) Tujuan : Untuk mengukur kemampuan pukulan dari atas kepala dan mengarahkan satelkok jatuh sedekat mungkin dengan net dan jatuh didaerah lawan.

2) Alat/fasilitas : Raket, lapangan bulutangkis, tambang, Tiang panjang 2 buah 3 m, Alat ukur (meteran), perlengkapan tulis untuk mencatat hasil pukulan.

3) Pelaksanaan : Pelaksanaan dari tes ini adalah orang yang melakukan tes berdiri di daerah yang sudah di beri tanda, Penyaji tes berdiri di tengan-tengah lapangan yang bertugas untuk memberikan servis. Setelah dilakukan servis, peserta melakukan pukulan dengan teknik dropsot dan harus melewati bagian bawah tali dengan cara dropsot yang sah kearah sasaran dan diberi kesempatan 12 kali memukul.

4) Skor : Penilaian tes ini adalah satelkok yang di pukul dengan benar dan memenuhi syarat-syarat tes serta jatuh di tempat sasaran diberi nilai dari luar ke dalam yaitu 3,5,4, dan 2. satelkok yang jatuh pada garis sasaran dianggap masuk ke daerah yang lebih tinggi. Kemudian seluruh nilai yang didapat di jumlahkan.



Gambar 3.4 Lapangan tes *Dropshot*
Sumber diadaptasi dari Hambali (2011, hlm. 72)

1. Kisi-kisi skala motivasi olahraga

a. Definisi operasional

Tingkat kekuatan dorongan internal dan eksternal untuk melakukan aktivitas yang diukur melalui skor aitem-aitem motivasi intrinsik dan ektrinsik pada skala motivasi olahraga (Decy & Ryan, 2002 dalam Hidayat, 2010).Semakin tinggi skor motivasi intrinsik maka semakin rendah motivasi ektrinsik dan sebaliknya. Motivasi dibedakan kedalam tiga kategori yaitu: amotivasi (tidak termotivasi), Motivasi ekstrinsik yang memiliki tiga sub dimensi, yaitu regulasi eksternal (external regulation), regulasi terhubung (introjucted regulation), dan regulasi teridentifikasi (identified regulation). Motivasi intrinsik atau motivasi internal yang terbagi dalam tiga sub dimensi, yaitu mengetahui sesuatu (intrinsic motivation to know), menguasai sesuatu (intrinsic motivation toward), memperoleh sensasi stimulasi pengalaman (intrinsic motivation to experience stimulation).

Tabel 3.2

Kisi-kisi skala motivasi olahraga

Skala	Dimensi dan Indikator	Item dibutuhkan
Motivasi Olahraga	1. Amotivasi	4
	2. Motivasi Ekstrinsik	
	a. ME- melakukan Regulasi eksternal	4
	b. ME- Melakukan Regulasi interjeksi	4
	c. ME- Melakukan Regulasi Identifikas	4
	3. Motivasi intrinsik	
	a. MI- mengetahui sesuatu	4
	b. MI- menguasai sesuatu	4
	c. MI- memperoleh sensasi stimulasi pengalaman	4
	Jumlah	28

Diadaptasi dari (Hidayat, 2010)

b. Kriteria pemberian skor pertanyaan atau pernyataan

Setiap pertanyaan atau pernyataan disediakan lima alternative jawaban, yakni Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju. Dalam hal ini mengenai alternatif jawaban dalam angket, penulis menggunakan model skala Likert. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sugiyono (2009, hlm. 34) yang mengatakan sebagai berikut :

> Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut dengan variabel penelitian

Kemudian ditambahkan dengan pendapat dari Sudjana & Ibrahim (Hambali, 2011, hlm. 65) yang berpendapat sebagai berikut :

> Skala Likert dinyatakan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai oleh responden, apakah pernyataan itu didukung atau ditolak, melalui rentang nilai tertentu.Oleh sebab itu, pernyataan yang dianjurkan ada dua kategori, yakni

pernyataan positif dan pernyataan negatif.Salah satu skala sikap yang sering digunakan dalam penelitian pendidikan adalah skala Likert.Dalam skala Likert, pernyataan-pernyataan yang diajukan baik pernyataan positif maupun negatif dinilai subyek sangat setuju, setuju, tidak punya pilihan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Berdasarkan uraian di atas penulis menetapkan kategori penskoran sebagai berikut : kategori untuk setiap pernyataan positif, yaitu sangat setuju = 5, setuju = 4, ragu-ragu 3, tidak setuju = 2, sangat tidak setuju = 1. Sedangkan untuk setiap butir pernyataan negatif, yaitu sangat setuju = 1, setuju = 2, ragu-ragu = 3, tidak setuju = 2, sangat tidak setuju = 5. Pemberian skala skor pada kategori pernyataan tes, dilakukan dengan pemberian bobot terhadap 5 alternatif jawaban.

Tabel 3.3 Skor untuk soal 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 untuk soal negatif

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

c. Uji validitas

Uji validitas instrument berkenaan dengan ketepatan alat ukur terhadap konsep yang diukur sehingga benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Arikunto (2006, hlm. 160) mengemukakan “Validitas adalah pengukuran yang menunjukan tingkat kevaliditasan dan kesahihan suatu instrument”.Metode yang digunakan dalam uji validitas dalam penelitian ini adalah metode analisis

faktor.Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur/diinginkan. Hasil perhitungan uji validitas bisa di lihat pada tabel 3.5 sebagai berikut :

Tabel 3.5

Data hasil uji validitas angket motivasi olahraga

No Pertanyaan	Nilai Faktor Loading	Keterangan
1	0.63	Valid
2	0.71	Valid
3	0.82	Valid
4	0.77	Valid
5	0.61	Valid
6	0.70	Valid
7	0.63	Valid
8	0.62	Valid
9	0.63	Valid
10	0.63	Valid
11	0.77	Valid
12	0.63	Valid
13	0.59	Valid
14	0.68	Valid
15	0.57	Valid
16	0.65	Valid
17	0.45	Valid
18	0.69	Valid
19	0.61	Valid
20	0.70	Valid
21	0.70	Valid
22	0.71	Valid
23	0.59	Valid

24	0.64	Valid
25	0.66	Valid
26	0.67	Valid
27	0.78	Valid
28	0.63	Valid

d. Uji Reliabilitas

Metode pengambilan keputusan pada uji realiabilitas biasanya menggunakan batasan 0.6.Menurut Sekaran (Priyatno, 2010, hlm. 32) "realibilitas kurang dari 0.6 adalah kurang baik, sedangkan 0.7 dapat diterima dan diatas 0.8 adalah baik".Dalam sebuah penelitian awal tentang pengaruh pendekatan pembelajaran terhadap pengembangan kemampuan analisis, motivasi olahraga, dan keerampilan gerak siswa sekolah dasar kelas 4 dan 5, Hidayat, dkk. (2010) telah menggunakan skala motivasi olahraga siswa sekolah dasar dalam kelas pendidikan jasmani (Hidayat, 2010, hlm. 117). berdasarkan hasil analisis reliabilitas diperoleh skor *Alpha Cronbach* terentang dari 0.66 sampai 0.81 dengan rerata 0.74. Karena nilai *Alpha Cronbach* lebih dari 0.6 maka dapat disimpulkan bahwa instrument motivasi olahraga adalah reliabel.

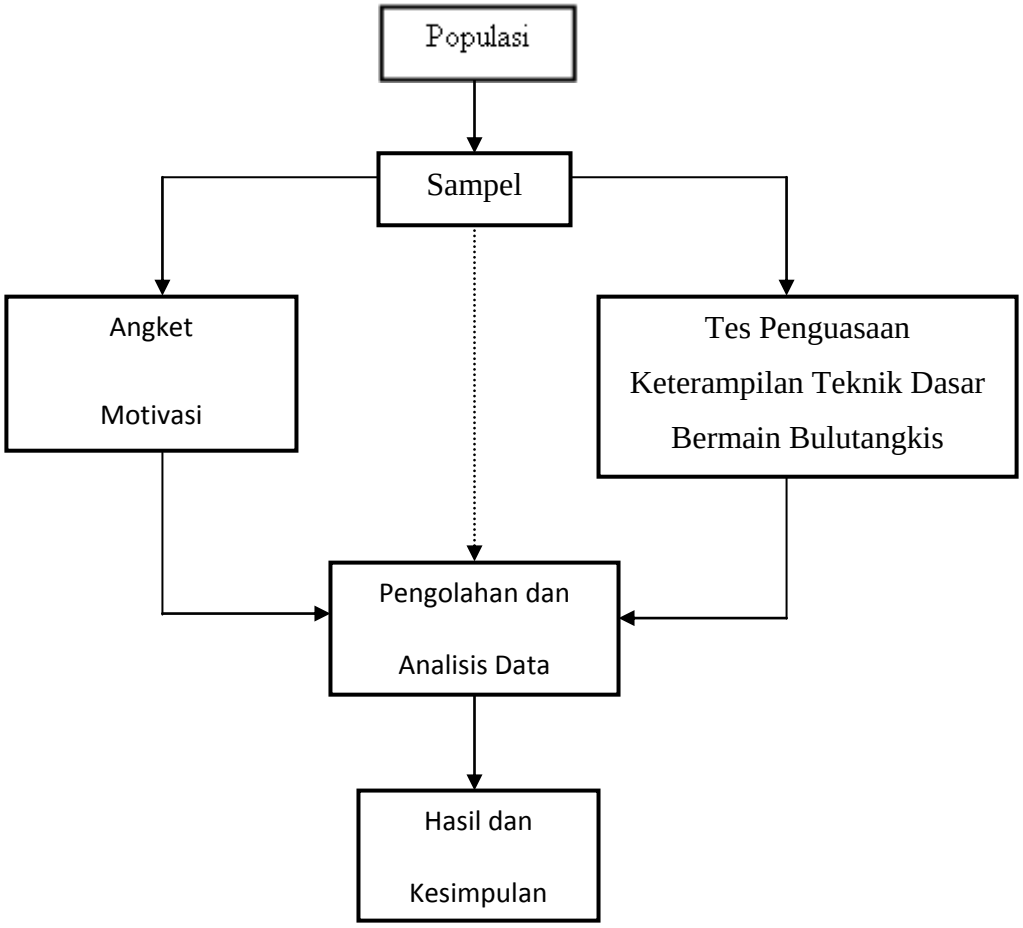
E. Prosedur Penelitian

1. Langkah- langkah penelitian

Dalam melaksanakan penelitian deskriptif ini, peneliti menyusun langkah-langkah sebagai berikut :

a. Langkah pertama menentukan populasi yaitu diambil dari atlet sekolah bulutangkis PK50 Bandung.
b. Kemudian menentukan sampel yaitu atlet sekolah bulutangkis PK50 Bandung.
c. Kemudian melakukan tes pengukuran dengan menggunakan angket untuk mengetes tingkat motivasi dan tes keterampilan untuk mengukur sejauh mana penguasaan keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis.
d. Setelah didapat hasil pengetesan, langkah selanjutnya adalah melakukan pengolahan dan menganalisis data.
e. Langkah terakhir menentukan kesimpulan yang didasari dari hasil pengolahan dan analisis data tersebut.

Dari penjelasan tersebut, langkah-langkah penelitian dapat digambarkan dalam bagan 3.1 sebagai berikut :



Gambar 3.5 : Bagan Langkah-Langkah Penelitian

F. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah Korelasi product moment pearson dengan derajat kepercayaan 0,05. Analisis penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan Antara satu variabel bebas atau independen (Motivasi Olahraga) dengan satu variabel terikat atau dependen (keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis), dimana analisis diolah dengan menggunakan program Statistical Product for Social Science (SPSS) versi 19.