

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2011, hlm. 6).

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 107) yang dimaksud dengan metode penelitian eksperimen adalah “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Menurut Arikunto (2007, hlm. 207) menjelaskan sebagai berikut:

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian dengan tujuan untuk menentukan apakah ada atau tidaknya hubungan sebab akibat dari variabel-variabel yang akan diteliti.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2011, hlm. 117). Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 49 Bandung yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis.

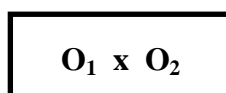
2. Sampel

Menurut Sugiyono (2011, hlm. 118) adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Teknik yang digunakan adalah sampling jenuh yang didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan tertentu yang terjadi dilapangan, sehingga pengumpulan data menjadi lebih mudah. Sugiyono (2012, hlm. 85) menyatakan, “*sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Maka jumlah sampel dalam penelitian ini sesuai dengan jumlah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis, yaitu 20 orang siswa. Data subjek berjumlah 12 laki-laki dan 8 perempuan kelas VIII SMP Negeri 49 Bandung.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Mengenai desain penelitian, Maksum (2012, hlm. 95) mengatakan bahwa “Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Rancangan tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang dirumuskan.”

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design* menurut Sugiyono (2012, hlm. 74) yang mengemukakan bahwa dalam desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut :



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan :

O_1 = Nilai pretest sebelum diberi perlakuan

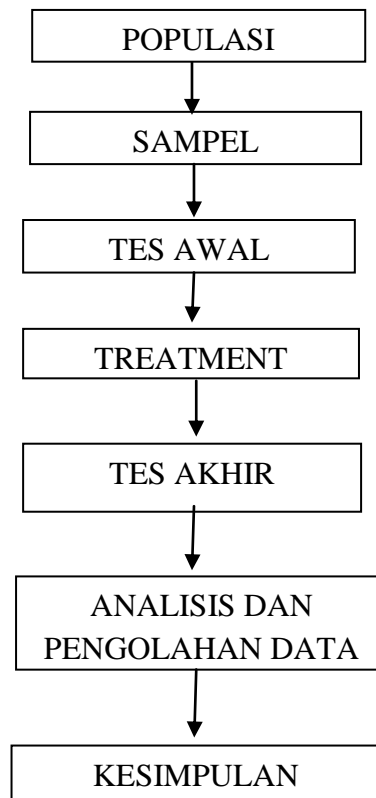
O_2 = Nilai posttest setelah diberi perlakuan

X = latihan keterampilan lob bertahan

$(O_2 - O_1)$ = Pengaruh pendekatan taktis terhadap hasil belajar bermain bulutangkis

Untuk memberikan gambaran mengenai penelitian yang dilakukan maka diperlukan langkah-langkah penelitian sebagai rencana kerja. Dalam penelitian ini penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut.

Prosedur Penelitian Implikasi Pendekatan Taktis terhadap Hasil Belajar Bermain Bulutangkis dalam Kegiatan Ekstrakurikuler di SMPN 49 Bandung



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian

D. Definisi Istilah

1. Pendekatan taktis

Pendekatan taktis merupakan pendekatan yang menekankan pada partisipasi dan keaktifan selama proses kegiatan ekstrakurikuler karena pendekatan taktis adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan situasi permainan sesungguhnya untuk mempelajari keterampilan dasar dalam olahraga permainan, pendekatan taktis dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar yang diharapkan pada kegiatan ekstrakurikuler serta untuk mempelajari keterampilan teknik dalam situasi bermain. Seperti yang dijelaskan oleh Subroto (2010, hlm. 6) bahwa "pendekatan taktis adalah satu cara untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang sesuai dengan masalah atau situasi permainan."

2. Hasil belajar

Menurut Hamalik (2008) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Sedangkan menurut Sudjana (2010) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

3. Bulutangkis

Menurut Rahmat dan Hidayat (2007, hlm. 28) Bulutangkis atau badminton adalah suatu olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang saling berlawanan. Mirip dengan olahraga tenis, bulutangkis bertujuan memukul bola permainan ("kok" atau "*shuttlecock*") melewati jaring agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan dan berusaha mencegah lawan melakukan hal yang sama.

4. Lob bertahan

Menurut Rahmat dan Hidayat (2007, hlm. 65) lob bertahan adalah pukulan lob yang melambung sangat tinggi dengan tujuan untuk mempersiapkan diri dengan memperbaiki posisi untuk selanjutnya memiliki cukup waktu untuk menerima serangan berikutnya. Cara melakukannya sebagai berikut:

- a. Berdiri dengan rileks, salah satu kaki didepan, berat badan dibelakang, tempatkan posisi badan sedemikian rupa dibelakang satelkok;
- b. Satelkok dipukul didepan atas kepala dengan mengayunkan raket ke depan atas dan meluruskan seluruh lengan;
- c. Lecutkan pergelangan tangan kedepan;
- d. Setelah raket menyentuh kok lanjutkan gerakan memukul sehingga raket berada disamping badan.

5. Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran sekolah yang biasa dilakukan di luar ataupun disekolah dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan siswa mengenai hubungan antar berbagai mata pelajaran , menyalurkan bakat dan minat serta melengkapi pembinaan manusia seutuhnya. Kegiatan ini dilakukan berkala atau hanya dalam waktu-waktu tertentu dan ikut dinilai (Depdikbud, 1984, hlm. 9).

E. Instrumen Penelitian

Instrumen 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).

Data tersebut diperoleh pada tes awal sebagai data awal dan pada tes akhir sebagai tes akhir. Tujuannya adalah untuk dapat mengetahui pengaruh hasil perlakuan dan perbedaanya yang merupakan tujuan akhir dari penelitian eksperimen. Untuk mengetahui data mengenai keterampilan dasar lob bertahan siswa dalam penelitian ini menggunakan prosedur penelitian yang sudah baku. Instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan

dasar lob bertahan yang dikembangkan oleh Hidayat (2012) dalam Fauzi (2013, hlm. 30)

1. Deskripsi Tes

Jenis tes keterampilan dasar memukul yang dilakukan dari atas kepala dengan gerakan forehand dan arah kok melambung ke bagian belakang lapangan lawan dengan tujuan untuk bertahan atau mendapatkan keseimbangan pada posisi semula.

2. Tujuan Tes

Mengukur ketepatan memukul keterampilan hasil belajar siswa/atlet dalam melakukan keterampilan dasar lob bertahan kearah sasaran tertentu dengan arah kok melambung ke bagian belakang lapangan lawan.

3. Peralatan

Lapangan bulutangkis standar, raket, satelkok, meteran, dua buah tiang besi setinggi 2,72 meter, pita yang direntangkan dengan jarak 4,27 meter, dan tinggi 3 meter dari lantai, alat tulis dan formulir pengisian skor.

4. Petugas Pelaksanaan Pengetesan

Terdiri dari 5 orang, dua orang sebagai pengumpan, satu orang penghitung, pencatat dan pengambil satelkok.

5. Pelaksanaan Tes

- (1) Penyaji berdiri di tengah-tengah lapangan atau pada titik yang sudah ditentukan paling dekat dengan net 3,35 meter dari net.
- (2) Testi atau partisipan mengambil tempat dan berdiri pada zona yang telah ditentukan paling dekat dengan net 3,35 meter dari net.
- (3) Penyaji melakukan servis ke zona partisipan dan bergerak memukul satelkok sehingga melewati tali setinggi 3 meter dari permukaan lantai yang dipasang di belakang didaerah area skor.
- (4) Setiap partisipan mendapatkan dua kali kesempatan, dan setiap kali kesempatan disediakan 6 satelkok, sehingga partisipan mendapatkan 12 kesempatan untuk melakukan pukulan.
- (5) Apabila satelkok mengenai tali setinggi 3 meter dari permukaan lantai yang dipasang pada tiang net dan selanjutnya tidak sampai pada zona skor maka diadakan pukulan ulang.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah berupa eksperimen yang terdiri dari tes awal, pelaksanaan proses pembelajaran permainan bulutangkis dan diakhiri dengan melakukan tes akhir.

Pelaksanaan tes awal dilaksanakan 1 kali pertemuan. Tes ini untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam permainan bulutangkis yaitu keterampilan dasar lob bertahan pada kelompok sampel sebelum diberikan pembelajaran. Sebelum dilakukan tes, sampel diberikan penjelasan dan diberikan contoh terlebih dahulu mengenai keterampilan dasar lob bertahan agar siswa mengetahui cara melakukan keterampilan dasar lob bertahan.

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai jadwal kegiatan pembelajaran dan di luar jam pembelajaran, proses pembelajaran berlangsung selama 4 minggu dengan jumlah pertemuan 12 kali pertemuan. Dalam satu minggu terdapat 3 kali pertemuan.

Setelah pembelajaran dilakukan selama 10 kali pertemuan, selanjutnya dilakukan tes akhir. Tujuan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan yang berbeda dalam melakukan keterampilan lob bertahan pada permainan bulutangkis.

G. Analisis Data

Pengolahan data adalah suatu proses dalam memperoleh data ringkasan atau angka ringkasan dengan menggunakan cara atau rumus-rumus tertentu. Pengolahan data bertujuan mengubah data mentah dari hasil pengukuran menjadi data yang lebih halus sehingga memberikan arah untuk pengkajian lebih lanjut.

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan penghitungan komputasi program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 20.0 for windows karena program ini memiliki kemampuan analisis statistik cukup tinggi serta sistem manajemen data pada lingkungan grafis menggunakan menu-menu deskriptif dan kotak-kotak dialog sederhana, sehingga mudah dipahami cara pengoperasiannya. Adapun langkah pengolahan tersebut yaitu:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui setiap variabel yang akan dianalisis atau data yang diperoleh berdistribusi normal. Penulis menggunakan teknik analisis dengan menggunakan uji normalitas data Shapiro- Wilk karena memiliki kurang dari 50 subjek atau responden sesuai dengan pendapat Dahlan (2010, hlm. 53) “Uji Shapiro-Wilk dianggap lebih akurat ketika jumlah subjek yang kita miliki kurang dari 50”. Kondisi data berdistribusi normal menjadi syarat untuk menguji hipotesis menggunakan statistic parametric.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sampe t test*. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian. Sebagai kriteria pengujian, jika nilai positif lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama.

1. Menghitung gain pretest dan posttest.
2. Pengujian hipotesis 1 dengan menggunakan uji-t paired sample
3. Pengujian hipotesis 2 dengan menggunakan uji independent t-test