

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode adalah cara yang ditempuh untuk mencapai suatu tujuan, tujuan dari penelitian ini untuk memperoleh data, menganalisis dan menyimpulkan hasil penelitian melalui prosedur yang digunakan. Mengenai pengertian metode penelitian menurut Narbuko & Achmadi dalam Rifki Rosad (2015, hlm. 31) mengemukakan bahwa:

Metode penelitian berasal dari kata “metode” yang artinya cara yang tepat untuk melakukan sesuatu, dan “logos” yang artinya ilmu pengetahuan. Jadi metode penelitian artinya cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan.

Lebih lanjut mengenai metode penelitian, Sugiyono (2014, hlm. 3) menjelaskan bahwa “Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Jadi kesimpulannya metode penelitian merupakan cara yang ilmiah untuk mendapat data melalui pikiran secara seksama dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

B. Populasi dan Sampel

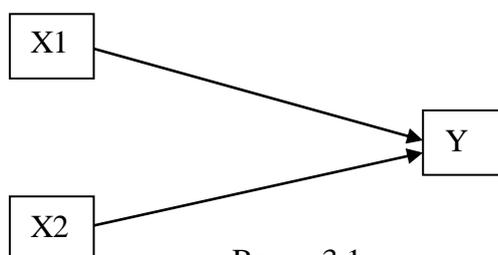
Populasi dan sampel merupakan bagian dari penelitian yang tidak bisa ditinggalkan. Mengenai populasi menurut Sudjana (2005, hlm. 6) Populasi merupakan: “mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya”. Lebih jelas menurut Sugiyono (2014, hlm. 117) mengemukakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan untuk sampel menurut Sugiyono (2014, hlm. 118) menyatakan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Lebih jauh dijelaskan Arikunto dalam Imam A. Akbar (2015, hlm. 39) menyatakan bahwa “Sampel

adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti). Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi”.

Dalam kebanyakan penulisan sampel lebih kecil daripada populasi karena penulis jarang menggunakan anggota dari seluruh populasi. Jadi, populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah atlet Klub Gateball BBWS Citarum, Bandung dan sampel yang digunakannya adalah pemain sebanyak 20 orang. Dikarenakan populasi dalam penulisan ini sedikit maka teknik sampling yang digunakan adalah *sampling jenuh*. Seperti dijelaskan oleh Sugiyono (2014, hlm. 124) bahwa “*sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan biljumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Sehingga sampel yang digunakan dalam penulisan ini adalah semua anggota populasi dijadikan sampel. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah klub Gateball BBWS Citarum Bandung berjumlah 20 orang putra dan putri.

C. Desain Penelitian

Agar suatu penelitian berjalan dengan mudah maka perlu dibuat langkah-langkah dan desain penelitian. Hal ini dilakukan agar penelitian tidak keluar dari ketentuan yang sudah ditetapkan dan tujuan serta hasil dari penelitian dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. “Desain penelitian merupakan rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis serta serasi dengan tujuan penelitian itu”, (Nasution: 2009, hlm. 23). Oleh karena itu penulis membuat desain penelitian seperti pada gambar di bawah ini :



Bagan 3.1

Desain Penelitian

Keterangan :

X1 : validitas Y : instrumen pukulan ke gate

X2 : reliabilitas

D. Instrumen Penelitian

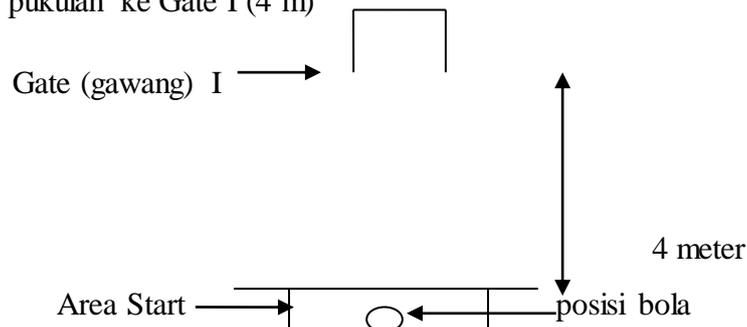
Instrumen penelitian adalah segala peralatan yang digunakan untuk memperoleh, mengelola, dan menginterpretasikan informasi dari para responden yang dilakukan dengan pola pengukuran yang sama. Instrumen penelitian secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu yang berbentuk tes dan non tes. Namun sesuai dengan penelitian ini penulis menggunakan instrumen berupa tes. “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok” Arikunto (2010, hlm. 193).

Suatu tes haruslah mempunyai tingkat validitas dan reliabilitas yang baik, untuk itu perlu diujicobakan. Dalam penelitian ini penulis melakukan uji coba keterampilan pukulan ke gate untuk cabang olahraga Gateball. Sehingga keterampilan pukulan ke gate tersebut mempunyai validitas dan reliabilitas yang baik sesuai dengan karakteristik cabang olahraga Gateball. Sebagaimana yang dikatakan Nurhasan (2007, hlm. 35), “suatu tes dikatakan sah apabila tes dapat mengukur apa yang hendak diukur”.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis dapat mengumpulkan data yang diperlukan secara objektif dalam penelitian ini melalui tes dan pengukuran. Tes validitas penulis dengan mengkorelasikan semua item tes dengan total. Dalam penelitian ini item tesnya adalah Gate 1, Gate 2 dan Gate 3. Tes reliabilitas penulis menggunakan *test-retest method*. Adapun petunjuk pelaksanaan *test-retest* dengan tes model **A** pada gate 1 (jarak 4 meter), **B** pada gate 2 (jarak 10 meter) dan **C** pada gate 3 (jarak 6 meter) tersebut adalah sebagai berikut :

1. Alat yang digunakan :
 - a. Lapangan gateball
 - b. Gate/gawang
 - c. Stick/pemukul
 - d. Bola gateball
 - e. Alat tulis
 - f. Meteran
2. Petunjuk Pelaksanaan :
 - a. Testee berdiri dibelakang garis start atau jarak untuk memukul yang telah ditentukan yaitu model **A (gate I) = 4 meter**, **B (gate II) = 10 meter**, dan **C (gate III) = 6 meter**.
 - b. Testee mulai melakukan pukulan ke gate tanpa aba-aba.
 - c. Testee melakukan 2 kali tes pada setiap model/gate.
 - d. Setiap 1 kali tes akan diberi 5 kali kesempatan pada setiap model/gate.
3. Petunjuk Penilaian :
 - a. Setiap satu kali bola masuk/melewati gate akan diberi 1 poin.
 - b. Hitung jumlah bola yang masuk ke gate/gawang pada setiap gate.
4. Tes dinyatakan gagal apabila :
 - a. Bola dipukul tidak dibelakang atau tepat digaris batas.
 - b. Bola yang dipukul tidak masuk/melewati gate.

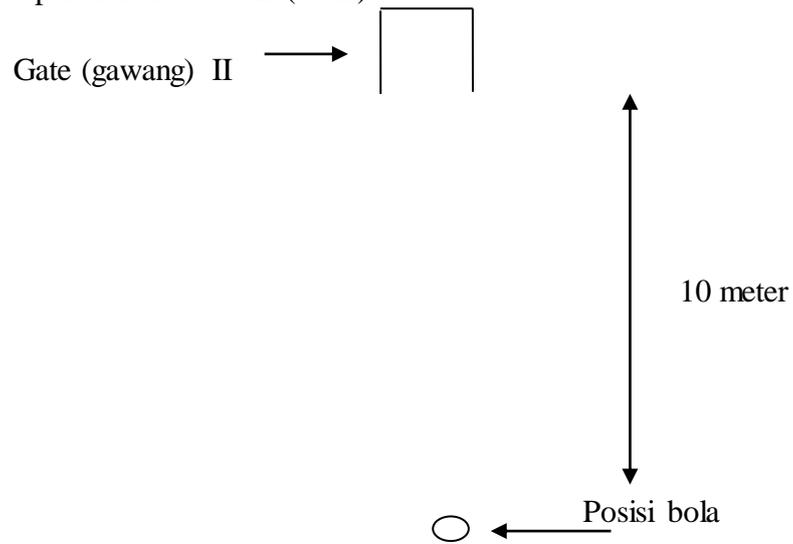
1) Tes pukulan ke Gate I (4 m)



Gambar 3.2

Tes pukulan ke gate (gawang)

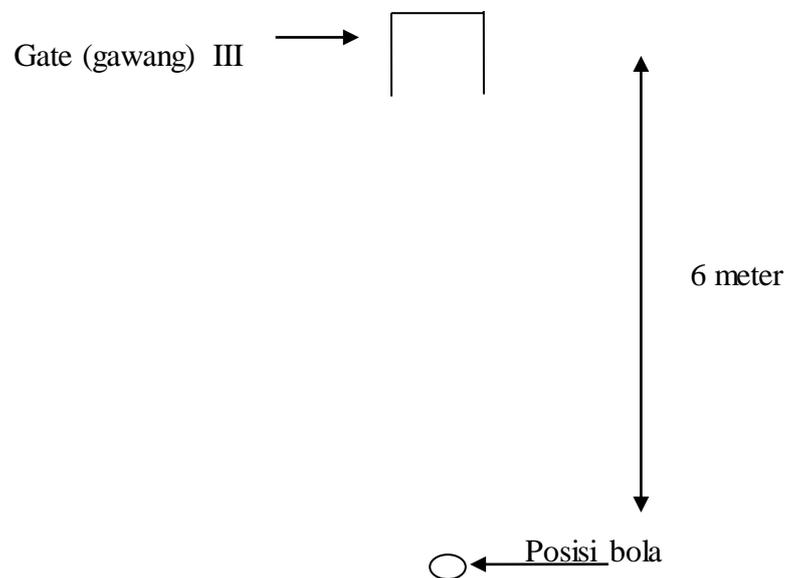
2) Tes pukulan ke Gate II (10 m)



Gambar 3.3

Tes pukulan ke gate (gawang)

3) Tes pukulan ke Gate III (6 m)



Gambar 3.4

Tes pukulan ke gate (gawang)