

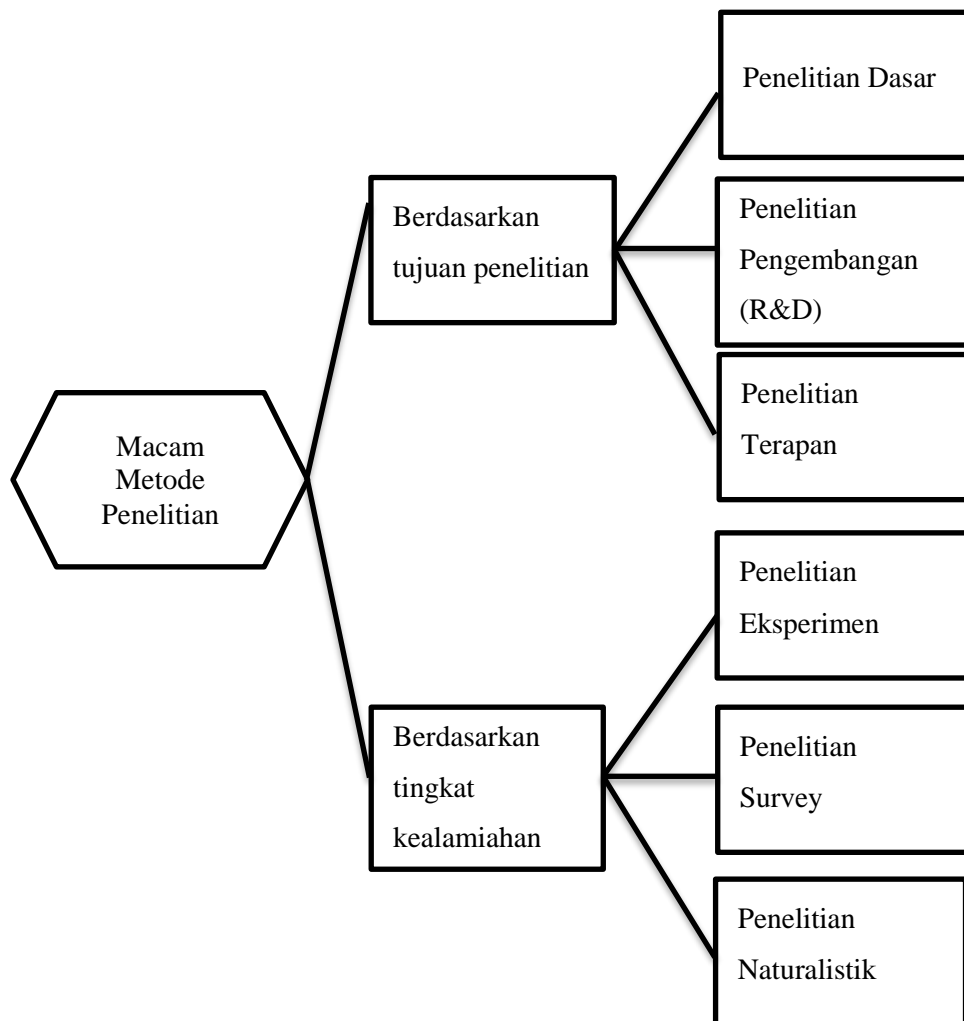
BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. METODE PENELITIAN

Ketika seseorang akan melakukan suatu penelitian, maka orang tersebut akan memerlukan suatu metode penelitian untuk melaksanakan penelitiannya tersebut, agar penelitian tersebut bisa akurat dan bisa dipertanggungjawabkan. Untuk penggunaan metode penelitian ini sendiri disesuaikan dengan masalah dan tujuan dari penelitian itu sendiri. Maka dari itu, metode penelitian sangatlah penting adanya untuk melakukan suatu penelitian dalam pelaksanaan pengumpulan dan analisis data. Adapun untuk lebih akuratnya mengenai apa sesungguhnya metode penelitian, berikut adalah salah satu pendapat yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015, hlm. 6) mengatakan bahwa “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.”

Dari kutipan di atas, penulis kembali menarik suatu kesimpulan bahwa, metode penelitian adalah suatu cara atau teknik yang digunakan untuk mendapatkan suatu hasil penelitian dengan alat-alat tertentu sehingga peneliti bisa mendapatkan suatu data yang akurat sehingga dapat digunakan untuk memahami suatu masalah, memecahkan masalah, dan mengantisipasi suatu masalah dalam bidang pendidikan. Dalam suatu penelitian dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis. Secara umum jenis-jenis penelitian bisa dikelompokkan menurut bidang, tujuan, metode tingkat eksplanasi, dan waktu. Selain penelitian, metode penelitianpun terbagai kedalam beberapa jenis dan kelompok, tergantung dari tingkat kealamiahannya tempat yang dijadikan untuk penelitian. Untuk lebih jelasnya mengenai macam-macam metode penelitian bisa dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.1

Macam-macam metode penelitian berdasarkan tujuan dan tingkat kealamiahannya tempat penelitian (Sugiyono, 2015:10)

Dari beberapa jenis metode penelitian di atas, penulis memilih metode eksperimen sebagai metode yang akan digunakan dalam penelitian penulis. Karena pada dasarnya metode penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mencari pengaruh dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu. Seperti judul yang diangkat penulis pengaruh penerapan pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa. Mengenai penelitian eksperimen Sugiyono (2015, hlm. 107) mengatakan bahwa “penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.” Maka dari itu penulis dalam penelitian ini memilih

penelitian eksperimen dikarenakan, penelitian yang akan dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mencari pengaruh dari salah satu pendekatan pembelajaran penjas terhadap salah satu keterampilan bermain dalam olahraga permainan.

B. VARIABEL PENELITIAN

Dalam suatu penelitian dapat dipastikan terdapat variabel yang akan diteliti, variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti sebagai sesuatu yang akan diteliti dan akan menghasilkan informasi dari penelitian tersebut, menurut Sugiyono (2015, hlm. 61) mengatakan bahwa “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Maka dari itu pada judul penelitian yang penulis buat dengan judul “Pengaruh penerapan pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain dalam pembelajaran bulutangkis di sekolah menengah pertama” maka terdapat dua buah variabel yang digunakan dalam penelitian ini, variabel-variabel tersebut adalah:

1. Variabel independen (variabel Bebas)

Variabel independen atau yang biasa disebut dengan variabel bebas adalah variabel yang akan mempengaruhi atau menjadi sebab berubahnya variabel lain, Variabel ini akan menyebabkan perubahan pada variabel dependen, dalam penelitian ini, maka variabel yang dijadikan variabel independennya adalah penerapan pendekatan taktis.

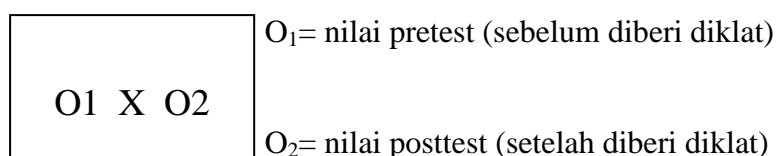
2. Variabel dependen (Variabel Terikat)

Variabel dependen atau biasa disebut sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuen atau dalam bahasa Indonesianya sering disebut dengan sebutan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen, variabel ini merupakan akibat dari perlakuan variabel independen. Dalam hal ini terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa sekolah menengah pertama dalam pembelajaran pendidikan jasmani merupakan variabel dependen dari penelitian ini.

C. DESAIN PENELITIAN

Penelitian eksperimen mempunyai berbagai macam desain. Dalam penelitian kali ini peneliti memilih *One-Group Pretest-Posttest Design*. pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Keterangan :



Gambar 3.2

Desain Penelitian One-Group Pretest-Posttest Design

(Sugiyono, 2015: 111)

D. POPULASI DAN SAMPEL

1. Populasi dan Sampel

Untuk melaksanakan penelitian pasti dibutuhkan suatu obyek untuk diteliti. Maka dari itu pelaksanaan penelitian akan berkaitan dengan populasi dan sampel penelitian. Populasi sendiri adalah suatu wilayah yang cakupannya luas yang terdiri dari obyek dan subyek penelitian. Dengan adanya obyek tersebut akan diperoleh variabel-variabel yang merupakan permasalahan dalam penelitian dan diperoleh suatu pemecahan masalah yang akan menunjang keberhasilan penelitian. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015, hlm. 117) “ populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Maka dari itu penulis kembali menarik kesimpulan bahwapopulasi bukan hanya berarti orang ataupun benda lainnya, tetapi meliputi karakteristik atau sifat yang dimiliki suatu objek. Untuk penelitian yang

akan dilakukan oleh penulis, penulis menentukan yang akan menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Cilimus Kuningan.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah penurunan kuantitas dari obyek yang akan diteliti, atau bisa disebut sampel hanyalah sebagian jumlah yang terdapat dari populasi. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 118) mengatakan “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut,” Hal ini biasanya dilakukan oleh seorang peneliti apabila populasi dari obyek yang akan diteliti terlalu besar dan peneliti memiliki keterbatasan dana.

Dari pendapat di atas adapun yang menjadi populasi bagi penulis dari penelitian ini siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Cilimus Kuningan. Dan kelas VIII.2 adalah kelas yang penulis pilih untuk dijadikan sampel dalam penelitian ini.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*, menurut Sugiyono (2015, hlm.120), “*simple random sampling* adalah tehnik penentuan sampel dengan pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.” Alasan dari penulis menggunakan teknik ini karena anggota populasi yang terdapat di kelas VIII.2 relatif homogen. Hal tersebut penulis putuskan karena sebelumnya penulis telah melakukan observasi di sekolah yang bersangkutan dan bertanya kepada guru penjas yang terdapat di sekolah tersebut mengenai, kelas mana yang memiliki keterampilan yang kurang baik dalam pembelajaran penjas. Karena di kelas VIII.2 ini menurut pengamatan penulis dan informasi dari guru penjas yang ada pada dasarnya pengetahuan mereka masih kurang terhadap keterampilan bermain bulutangkis, yang akan menjadi bahan penelitian dari penulis.

E. INSTRUMEN PENELITIAN

Meneliti adalah salah satu kegiatan untuk melakukan pengukuran pada sesuatu hal. Maka dari itu diperlukan suatu alat ukur yang baik, agar hasil dari pengukuran tersebut bisa akurat, biasanya alat tersebut dinamakan dengan instrumen penelitian. Sugiyono (2015, hlm. 148) mengatakan “Instrumen penelitian adalah salah satu alat yang digunakan mengukur fenomena alam

maupun sosial yang diamati.” Instrumen penelitian sendiri sudah banyak tersedia sudah teruji validitas maupun reliabilitasnya. Namun untuk mendapatkannya tidaklah mudah, dimana harus dicari dan apakah bisa dibeli atau tidak.

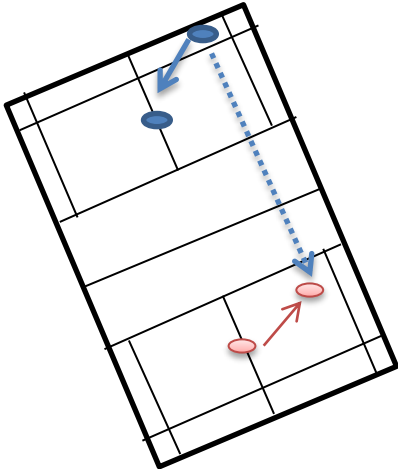
1. Perlakuan (treatment)

Perlakuan atau sekumpulan kondisi tertentu yang diberikan kepada setiap satuan percobaan, yang mana berfungsi untuk melihat pengaruh yang ditimbulkan oleh setiap kondisi dalam ruang lingkup rancangan yang akan dipakai. Pada penelitian kali ini siswa akan diberikan perlakuan (treatment) mengenai permainan bulutangkis yang menyerupai permainan yang sesungguhnya. Berikut adalah salah satu langkah-langkah pemberian *treatment* pada siswa ketika proses pembelajaran untuk penelitian penulis :

Tabel 3.1
Tabel Perlakuan Keterampilan Bermain Bulutangkis
Terhadap Siswa

Bagian Pertemuan	Waktu	Deskripsi
<ul style="list-style-type: none"> Pemanasan 	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> Berdoa dan presensi. Siswa berbaris dengan tertib dan disiplin Menyiapkan ruang lingkup materi permainan bulutangkis yang akan dipelajari Pemanasan dilakukan dengan pemanasan statis dilanjutkan dengan menggunakan permainan berlari dan gerakan tangan (seperti kucing-kucingan, dsb)
<ul style="list-style-type: none"> Bentuk Permainan 	30 menit	<p>Permainan 1 vs 1 satu lapangan permainan sesungguhnya</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pada permainan ini siswa dituntut untuk menguasai lapangan permainan mereka sendiri, dan dapat menciptakan ruang untuk menyerang sehingga dapat menciptakan angka. Setiap siswa

		<p>setelah memukul harus cepat kembali ke posisi tengah seperti agar siap kembali untuk menerima satelkok yang di pukul oleh kawannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ pada permainan ke 1 ini, siswa masih dibatasi oleh aturan yang diberikan oleh guru. Dimana setiap siswa hanya diperbolehkan untuk melakukan <i>smash</i> sebanyak 7 kali ➤ jika ada siswa yang melewati batas itu maka, poin untuk lawannya. ➤ Permainan ini berlangsung satu <i>game</i> dengan pemain yang mencapai skor 15 terlebih dahulu itu yang menang. Permainan ini menggunakan sistem <i>relly point</i>. ➤ Siswa mengawali permainan dengan menggunakan <i>servis</i> panjang menyilang <div data-bbox="874 1048 1273 1518" data-label="Image"> </div> <p>Gambar penguasaan lapangan permainan bulutangkis 1 vs 1 situasi <i>servis</i></p>
--	--	--

		 <p>Gambar penguasaan lapangan permainan bulutangkis 1 vs 1. Setiap siswa bersiap di tengah lapangan ketika bersiap untuk bertahan maupun menyerang</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Mengajar Pemahaman 	7 menit	<p>Guru menghentikan permainan yang sedang berlangsung lalu memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bagaimana cara menempatkan posisi untuk melakukan pukulan yang baik dalam permainan ini? ➤ Bagaimana permainan ini dilakukan agar siswa dapat memenangkan poin? ➤ Setelah itu siswa menjawab berdasarkan pengalaman mereka melakukan permainan ke 1.
<ul style="list-style-type: none"> • Pengulangan Untuk Pengembangan Keterampilan 	15 menit	<p>Untuk mengembangkan keterampilan siswa, guru menjelaskan dan mendemonstrasikan tugas gerak yang akan dilakukan siswanya. Setelah itu siswa diberikan tugas secara berulang-ulang antaralain melakukan pukulan</p>

		<i>smash</i> menyilang, <i>netting</i> dan <i>clear</i> . Secara berpasangan. Guru bertugas mengamati tugas gerak yang dilakukan siswanya, apabila terjadi kesalahan guru langsung memberikan pemahan terhadap siswa, agar kesalahan itu tidak lakukan berulang-ulang
<ul style="list-style-type: none"> • Kembali ke bentuk permainan 	10 menit	Siswa ditugaskan kembali pada permainan sebelumnya. Dengan aturan dan pola seperti kegiatan pertama
<ul style="list-style-type: none"> • Penutup 	8 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Refleksi pengalaman belajar siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat tentang hal-hal yang baru dipelajarinya • Evaluasi umum terhadap proses dan hasil belajar siswa (penegtahuan, sikap, dan keterampilan) • Apresiasi atau memberikan penghargaan atas hasil kerja siswa, baik kelompok maupun individu • Tindak lanjut untuk pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari dan menginformasikan untuk kegiatan pembelajaran yang berikutnya

2. Alat Pengumpulan Data

Jika instrumen penelitian lebih berkenaan dengan validitas dan reliabilitas, maka alat pengumpulan data lebih berkenaan bagaimana cara yang digunakan untuk untuk mengumpulkan data. Meski demikian keduanya menjadi hal utama yang mempengaruhi kualitas dari sebuah penelitian. Karena jika keduanya tidak digunakan sebagaimana mestinya akan mengakibatkan ketidakakuratan pada hasil dari sebuah penelitian. Sugiyono (2015, hlm. 193) mengatakan bahwa “instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan

data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya.”

Terdapat beberapa cara untuk mengumpulkan suatu data dalam penelitian. Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan teknik observasi. Menurut Hadi (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 203) “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan Ingatan.” Teknik observasi ini digunakan apabila peneliti akan meneliti mengenai perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan responden yang akan diamati berjumlah tidak terlalu besar.

Teknik observasi ini dapat dibedakan menjadi dua jenis, seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015, hlm. 204) “proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participan observation* (observasi berperan serta) dan *non-participan observation*, selanjutnya dari segi instrumentasi yang digunakan, maka observasi dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur.” Dari beberapa jenis teknik penggunaan observasi di atas, penulis akan menggunakan *non-participan observation* dengan instrumentasinya menggunakan observasi terstruktur.

3. Instrumen Untuk Mengukur Keterampilan Bermain Bulutangkis

Untuk memperoleh data mengenai keterampilan bermain bulutangkis, dalam hal ini penulis menggunakan prosedur penelitian yang diadaptasi dari *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). GPAI sendiri adalah salah satu alat penilaian yang komprehensif bagi para guru untuk menggunakan dan beradaptasi untuk berbagai permainan. Dalam GPAI terdapat tujuh komponen dari kinerja permainan. Dalam penelitian ini terdapat tiga aspek yang menjadi fokus menilai keterampilan bermain bulutangkis yaitu, *skill execution* (efisien atau tidak efisien), *decision making* (tepat atau tidak tepat), dan *base* (tepat atau tidak tepat). Berikut adalah penjabaran untuk penilaian keterampilan bermain bulutangkis dengan GPAI :

Tabel 3.2
Pengamatan Penampilan Bermain Bulutangkis

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. <i>Skill Executian</i> (Melaksanakan Keterampilan)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Posisi badan tepat di belakang satelkok ✓ Bergerak ke arah datangnya satelkok ✓ Setelah perkenaan badan condong ke depan mengikuti langkah langkah kaki dan gerak lanjut ayunan raket ✓ Kaki kanan dilangkahkan ke depan sehingga berat badan berpindah dari kaki ke kaki kiri ✓ Satelkok jatuh di area permainan lawan
2. <i>Decision Making</i> (Keputusan yang diambil)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa berusaha menempatkan diri sebaik mungkin untuk memukul satelekok ✓ Siswa berusaha melakukan serangan ketikan memungkinkan ✓ Siswa berusaha menempatkan pukulannya ke area kosong permainan lawan
3. <i>Base</i> (Posisi Awal)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa berusaha kembali ketengah lapangan setelah melakukan pukulan

No	Nama	Melaksanakan Keterampilan		Keputusan yang Diambil		<i>Base (dasar)</i>	
		E	TE	T	TT	T	TT
1							
2							
Dst.							

Keterangan:

E= Efisien TE= Tidat Efisien T=Tepat TT= Tidak Tepat

Berikut adalah rumus untuk menghitung kualitas penampilan aspek yang dinilai :

1. Keterlibatan dalam permainan = jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + Jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah tindakan dalam memberikan dukungan yang tepat
2. Standar mengambil keputusan (SMK) = jumlah mengambil keputusan yang tepat : (jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat + jumlah keputusan)
3. Standar keterampilan (SK) = Jumlah keterampilan yang efisien : (jumlah keterampilan yang tidak efisien + jumlah keputusan yang dibuat)
4. Standar memberi dukungan (SMD) = Jumlah pemberi dukungan yang tepat : (jumlah pemberi dukungan yang tidak tepat + jumlah keputusan yang dibuat)
5. Penampilan bermain = (SMK + SK + SMD) : 3

Dari semua angka-angka penilaian tersebut, semuanya saling berkaitan dan tidak terdapat skor maksimum.

F. Prosedur Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Cilimus Kuningan. Dengan jumlah pertemuan yang sudah ditentukan oleh penulis adalah 12 kali pertemuan dan dilaksanakan sebanyak 3 kali dalam satu minggu. Langkah yang diambil oleh penulis ini berdasarkan teori latihan yang sudah ada, berikut adalah teori latihan menurut Juliantine dkk. (dalam Gunawan, 2013, hlm.41) mengatakan bahwa :

dalam pelaksanaan pengaturan lama latihan diharuskan untuk mempertimbangkan tingkat kelelahan secara fisiologis. Latihan yang dilakukan dalam waktu yang lama pada setiap kali latihan belum tentu dapat meningkatkan kemampuan atau keterampilan atlet. Hal penting yang perlu dipertimbangkan dalam pelaksanaan pengaturan lama latihan adalah intensitas latihan harus mencapai batas minimal (training zone), beban latihan sebaiknya dilakukan minimal 3 kali dalam satu minggu.

Setelah menentukan jumlah pertemuan untuk penelitian penulis selanjutnya menyusun tahapan penelitian. Berikut adalah tahapan pada penelitian ini, diantaranya meliputi, tahap persiapan, tahap pelaksanaan penelitian dan tahap penyelesaian.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini meliputi perancangan beberapa instrumen yang berkaitan dengan motivasi siswa serta merumuskan program pembelajaran untuk pemberian perlakuan pada sampel yang akan diteliti.

a. Menyusun instrumen Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen keterampilan bermain bulutangkis siswa. Penyusunan instrumen meliputi:

- 1) Penentuan instrumen yang akan digunakan
- 2) Membuat indikator atau kriteria (keterampilan bermain bulutangkis siswa)
- 3) Mempersiapkan instrumen untuk tes awal

b. Menyusun Program Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti merumuskan program pembelajaran berupa rencana program pembelajaran yang meliputi:

- 1) Menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
- 2) Menentukan sub materi
- 3) Menyusun skenario pembelajaran
- 4) Menyusun lembar observasi (penilaian)

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti dari suatu penelitian eksperimen.

Adapun kegiatan pada tahap pelaksanaan meliputi:

- a. Menentukan sampel
- b. Melakukan tes awal
- c. Melakukan program penelitian
- d. Melakukan tes akhir

3. Tahap penyelesaian

- a. Pengelompokan data
- b. Pengolahan data
- c. Analisis data
- d. Penarikan kesimpulan

Untuk lebih mudahnya, prosedur penelitian dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 3.3
Langkah-langkah Penelitian

G. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian yang sudah terkumpul adalah teknik uji T test Paired Sample test dengan $p\text{-value} \leq 0,05$. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa SMP Negeri 1 Cilimus. Proses analisis dilakukan dengan program *Microsoft excel* 2010. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1.) Analisis deskriptif

Digunakan untuk menjaring data yang menunjukkan pusat atau pertengahan dari gugusan data yang menyebar. Nilai dari kelompok data, diperkirakan dapat mewakili seluruh nilai data yang ada dalam kelompok tersebut. Tujuan analisis deskriptif ini untuk membuat gambaran secara sistematis data yang faktual dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antar fenomena yang diteliti, peneliti menggunakan penghitungan rata-rata (*mean*) dan simpangan baku (*standar deviasi*).

2.) Uji normalitas

Digunakan untuk menguji apakah data penelitian yang dilaksanakan tersebut berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan tes normalitas distribusi pada penelitian terhadap satu macam perlakuan

3.) Uji hipotesis

Uji hipotesis adalah langkah untuk menentukan atau mengetahui apakah penelitian yang dilakukan berhasil atau tidak. Untuk penelitian ini uji hipotesis menggunakan uji z untuk penelitian terhadap satu macam perlakuan. Karena penelitian yang dilakukan oleh penulis hanya terdapat satu perlakuan.