

BAB III

Metode Penelitian

A. Metode Penelitian

Metode dalam suatu penelitian merupakan salah satu cara yang ditempuh untuk membantu dalam mengungkapkan suatu permasalahan. Keberhasilan suatu karya ilmiah tidak akan lepas dari metode yang digunakan dalam penelitian. Penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitiannya. Hal ini berarti metode penelitian memiliki peranan penting dalam pelaksanaan pengumpulan data dalam hal ini Arikunto (2002, hlm. 136) mengemukakan bahwa, "Metode penelitian adalah cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya". Sedangkan menurut Sugiyono (2010:2) mengemukakan bahwa, "metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu".

Dalam menggunakan suatu metode tergantung pada penelitian yang hendak dicapai, atau dengan kata lain penggunaan suatu metode harus melihat sejauh mana efektif, efisien dan relevansinya. Suatu metode dikatakan efektif apabila dalam prosesnya terlihat adanya perubahan positif menuju kearah yang diharapkan, efektif tidaknya suatu metode dilihat dari penggunaan waktu, fasilitas, biaya dan tenaga kerja yang digunakan sehemat mungkin tetapi tetapi mencapai hasil yang maksimal.

Relevan atau tidaknya suatu metode dapat kita lihat dari kecocokan, kegunaan dan tidak banyak terjadi penyimpangan pada saat penggunaan metode tersebut maka metode tersebut dikatakan relevan atau sesuai.

Dalam sebuah penelitian metode penelitian sangatlah penting. Metode penelitian adalah sebuah cara yang mudah untuk memecahkan suatu masalah melalui teknik dan alat tertentu sehingga akan tercapai hasil yang diharapkan sesuai tujuan yang diinginkan penelitian. Sugiyono (2009, hlm. 6) mengemukakan bahwa:

Metode penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, dengan tujuan dapat ditentukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi suatu masalah.

Dalam penelitian ini maka metode yang digunakan adalah eksperimen. Tentang metode penelitian eksperimen, Arikunto (2002, hlm. 3) mengemukakan bahwa, "Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi atau menyisihkan faktor yang mengganggu". Dalam hal ini yaitu pengaruh alat modifikasi *batting t* terhadap keterampilan memukul dalam permainan softball. Sedangkan menurut Siregar (dalam Jaelani, 2004, hlm. 29) mengemukakan bahwa, "penelitian eksperimen adalah penelitian langsung yang dilakukan terhadap suatu objek untuk menentukan pengaruh suatu variabel terhadap variabel tertentu dengan pengontrolan yang ketat".

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki suatu hal atau masalah sehingga diperoleh hasil dari penelitian tersebut. Jadi dalam penelitian eksperimen harus ada perlakuan yang dicobakan, dalam hal ini variabel bebasnya adalah media alat bantu yaitu *batting t* dan variabel terikatnya adalah keterampilan memukul dalam permainan softball.

B. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi adalah kumpulan individu atau obyek yang memiliki karakteristik tersendiri yang dibutuhkan dalam penelitian yang berfungsi sebagai alat untuk pengumpulan data. Seperti yang telah dikemukakan oleh Arikunto (2002, hlm. 108) mengemukakan bahwa, "populasi adalah keseluruhan subyek penelitian". Sedangkan menurut Sugiyono (2010:117) mengemukakan bahwa, "Populasi adalah wilayah

generalisasi yang terdiri dari objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Dapat disimpulkan dari paparan diatas bahwa populasi adalah kumpulan orang-orang yang akan dijadikan bahan penelitian oleh peneliti yang memiliki kecocokan tertentu pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler softball di SMA 4 Cimahi.

2. Sampel

Sampel adalah kumpulan individu yang telah diseleksi dari populasi sehingga penelitian akan berjalan dengan efektif dan efisien. Ini adalah langkah selanjutnya apabila peneliti sudah menentukan populasi yang akan ditelitinya seperti yang telah dikemukakan oleh Arikunto (2002:109) mengemukakan bahwa”sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Selain itu juga Hasan (pramita 2013, hlm. 51) mengemukakan bahwa,”sampel adalah bagian dari populasi yang diambil dari cara-cara tertentu sehingga benar-benar bisa mewakili populasi”.

Bila populasi besar, dan tidak mungkin peneliti mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu sendiri. Dengan demikian yang dimaksud dengan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Untuk mengambil sampel ada beberapa teknik yang bisa digunakan seperti yang telah diungkapkan oleh Sugiyono dan sudjana (Rustiana, 2005, hlm. 36) mengemukakan bahwa ada 2 teknik yaitu:

- *nonprobability sampling* yaitu pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel
- *purposive sampling* atau sampel yang bertujuan artinya pemilihan sampel didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan tertentu.

Sedangkan menurut Abduljabar dan darajat (2012, hlm. 17) mengemukakan bahwa, ” *sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel. Hal ini dikarenakan jumlah populasi dalam penelitian ini relatif kecil maka semua jumlah populasi dijadikan sampel”. Dari paparan diatas sudah dapat ditentukan pengambilan sampel yang cocok dengan keadaan penelitian adalah dengan menggunakan *purposive sampling* dimana sampel dipilih berdasarkan pertimbangan yang diinginkan peneliti. Maka dari itu sampel yang digunakan untuk penelitian ini adalah siswa SMA 4 Cimahi yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang berjenis kelamin laki-laki yang berjumlah 10 orang.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu

Untuk memperoleh hasil perkembangan yang positif. Dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran memukul dengan menggunakan media alat bantu *batting t*. Dalam penelitian ini peneliti membuat jadwal pembelajaran sebanyak seminggu tiga kali seperti yang telah diungkapkan oleh juliantine dkk(2007, hlm. 35) mengemukakan bahwa, ”bahwa sebagai percobaan untuk mendapatkan hasil yang baik bisa pula dilaksanakan dalam frekuensi pembelajaran 3 hari dalam seminggu sedangkan lamanya pembelajaran paling sedikit 4-6 minggu”. Jadi dengasn demikian, berdasarsn penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perlakuan eksperimen dapat dilakukan paling sedikit 12 pertemuan.

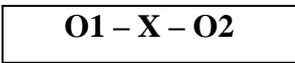
Pelaksanaan eksperimen ini berlangsung sebanyak 12 pertemuan dilaksanakan sesuai dengan jadwal ekstrakurikuler SMAN 4 Cimahi.

2. Tempat penelitian

Lokasi untuk melakuakn penelitian mengenai pengaruh alat modifikasi *batting t* terhadap keterampilan memukul pada permainan softball adalah bertempat dilapang SMAN 4 Cimahi dan lapang *baseball* Jalak harupat.

D. Desain Penelitian dan Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian eksperimen memiliki berbagai macam desain penelitian. Penggunaan desain tersebut disesuaikan oleh kebutuhan penelitian serta permasalahan yang ingin diungkapkan oleh peneliti. Atas dasar tersebut maka penelitian menggunakan *pre-test post-tes design* sebagai penelitiannya.



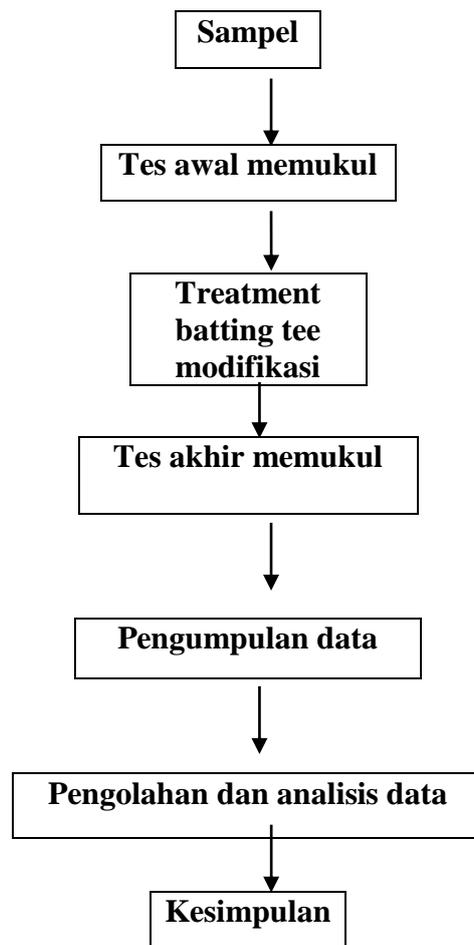
O1 – X – O2

Gambar 3.1
Desain penelitian

O1 : Tes awal

X : Treatment

O2 : Tes akhir



Gambar 3.2

Langkah penelitian

E. Instrumen Penelitian

Setelah menentukan metode yang digunakan dalam penelitian selanjutnya menentukan instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian yang berfungsi untuk pengumpulan data agar masalah yang ingin dipecahkan dapat dilakukan. Pengumpulan data diambil dari sampel yang telah ditentukan diawal seperti yang telah diungkapkan oleh sugiyono (2010, hlm. 102) mengemukakan bahwa, ”instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam dan sosial”.

Sedangkan Arikunto (2012, hlm. 43) mengemukakan bahwa, ”instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan metode”.

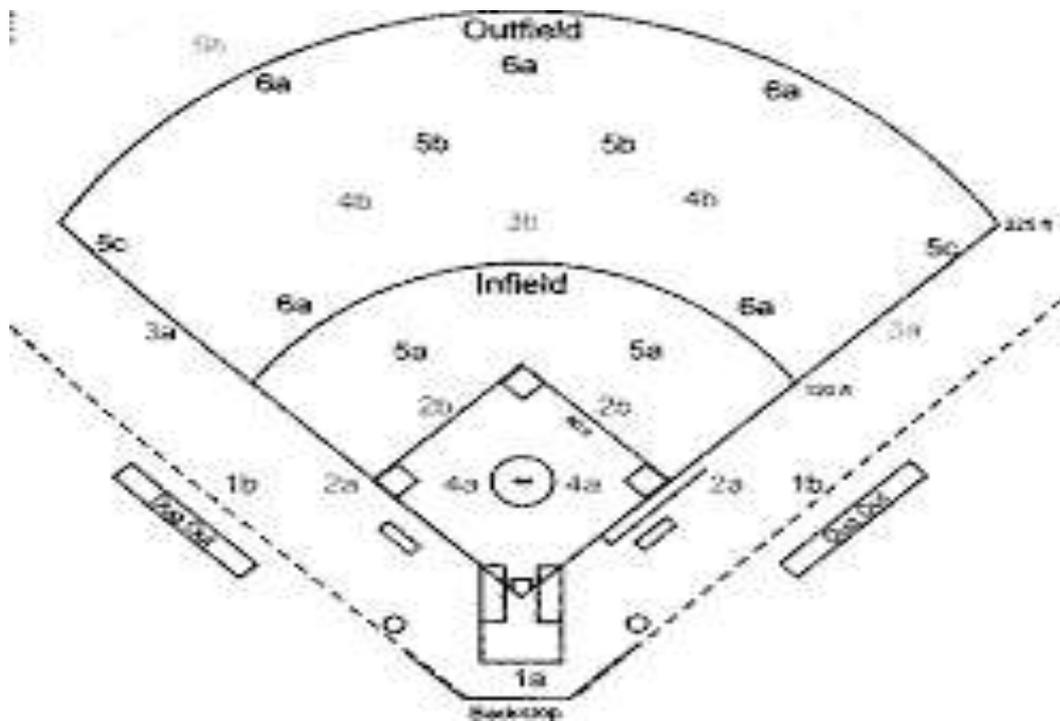
Berdasarkan hal tersebut, berikut ini dalam memperoleh data hasil penelitian yang berupa hasil belajar keterampilan memukul di SMAN 4 Cimahi, menggunakan instrumen penelitian berupa tes awal hasil pukulan dan tes yang akan digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Tes memukul

Untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam belajar dibutuhkan penelitian yang melalui tes. Seperti yang telah diungkapkan oleh Nurhasan (sugilar, 2007, hlm. 31) mengemukakan bahwa, ”tes merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data yang objektif tentang hasil belajar siswa”. Dalam pelaksanaan penelitian yang menjadi patokan penelitian yaitu memakai tes memukul bola dengan menggunakan *pitching machine*.



Gambar 3.3 pitching mesin



Gambar 3.4

Lapangan tes produktivitas hitting

Sumber : komtek PB. Perbasasi 1989

Nilai	Produktivitas
0	A. Swing gagal B. Takes (melepas) bola strike ketiga C. Foul tip
1	A. Swing foul ball (ground/fly ke arah backstop) (langsung) B. Swing foul ball (ground/fly ke daerah dug out 1-dug out 3)
2	A. Swing foul ball (ground/fly) tidak jauh dari dug out B. Hit popfly ball di daerah infield (fair/foul)
3	A. Swing and foul ball jauh dari foul line B. Hit fly ball di daerah out field (fair)

4	<ul style="list-style-type: none"> A. Swing and hit fair ground ball (lemah) B. Hit hump back line drive (agak melengkung) ke fair territory di depan out field
5	<ul style="list-style-type: none"> A. Swing and hit ground ball –fair(keras) B. Hit long fly ball (cukup keras) C. Hit line drive foul ball yang jatuh dekat foul line
6	<ul style="list-style-type: none"> A. Swing and hit line drive baik menyusur di tanah maupun di udara B. Hit home run

Pada penelitiannya tiap orang di berikan 10 kali kesempatan dengan memukul bola hasil dari *pitching mesin*. Tiap jatuhnya bola akan memiliki nilai tersendiri seperti yang ada pada gambar 3.4, sehingga hasil dari tiap orang memukul akan terlihat seberapa jauh keterampilan siswa dalam memukul bola.