

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Untuk menghasilkan suatu penelitian yang baik, terlebih dahulu ditentukan metode sebagai jalan arah penelitian yang akan dituju. Untuk itu seorang peneliti dituntut untuk terampil menentukan metode penelitian yang akan dicapainya. Ada beberapa macam metode yang digunakan dalam penelitian, diantaranya metode historis, deskriptif, dan eksperimen. Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Mengenai metode eksperimen ini merupakan penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol, metode eksperimen ini mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat suatu hasil. Sehingga dalam metode eksperimen suatu kegiatan dalam penelitian yang dilakukan untuk mendapat berbagai informasi yang berasal dari data yang terkumpul dan menguji hipotesis yang berguna dari masalah yang diteliti. Maka penulis beranggapan bahwa metode yang paling cocok untuk penelitian ini adalah metode eksperimen.

Penelitian eksperimen mempunyai berbagai macam desain. Penggunaan desain tersebut, disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Atas dasar hal tersebut, maka penulis menggunakan *pre-test post-test design* sebagai desain penelitiannya. Dalam desain ini sampel diperoleh dari sebagian populasi, kemudian diadakan tes awal atau *pre-test*. Setelah itu data tes awal diranking dan dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok ranking ganjil dan genap. Kemudian sampel diberikan perlakuan atau treatment sesuai kelompok dan latihannya. Setelah masa perlakuan berakhir maka dilakukan tes akhir atau *post-test*. Setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul maka data tersebut disusun, diolah dan dianalisis secara statistik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil perlakuan. Selanjutnya untuk mengetahui signifikansi perbedaan peningkatan hasil latihan dilakukan uji signifikansi perbedaan peningkatan hasil

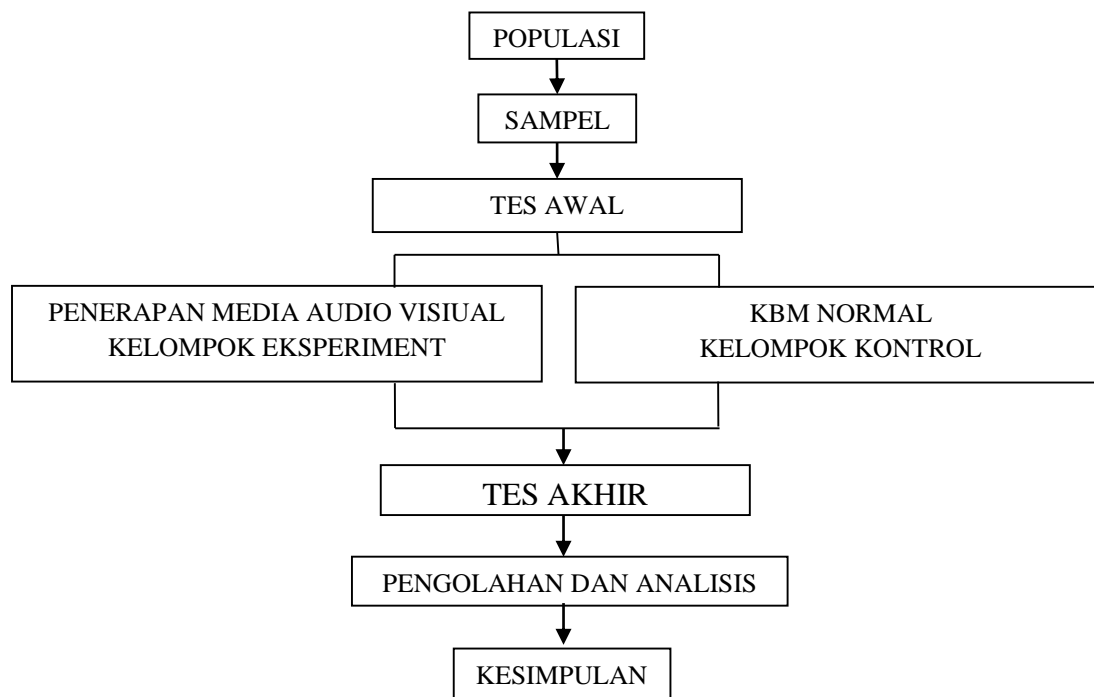
Lura Lurawan, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BACKHAND DRIVE MELALUI
PENGGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN BADMINTON**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

latihan. Adapun langkah-langkah penelitiannya penulis deskripsikan dalam bentuk Gambar yang tertera pada halaman berikut:

Bagan 3.1
Langkah-langkah Penelitian



Dari alur bagan di atas, peneliti memiliki tahapan yang berurutan dan sistematis untuk dilakukan selama penelitian. Dilihat dari bagan di atas, terdapat tes awal sebagai data sementara untuk mengetahui bagaimana kondisi awal keterampilan *backhand* siswa dalam badminton. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian eksperimen, Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Rancangan tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang dirumuskan. Dalam sebuah desain penelitian biasanya dijelaskan bagaimana data atau informasi dikumpulkan, mekanisme kontrol dilakukan, dan upaya peningkatan validitas penelitian. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design* yang terdapat dalam bentuk desain *True Experimental Design* (Sugiyono, 2010, hlm.112). Setelah masa perlakuan berakhir maka dilakukan tes akhir atau posttest. Setelah data tes awal dan tes akhir

Lura Lurawan, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BACKHAND DRIVE MELALUI
PENGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN BADMINTON**

terkumpul maka data tersebut disusun, diolah dan dianalisis secara statistik daya beda-t.

Tabel 3.1 Desain Penelitian (Arikunto, 2006)

<i>Tes awal</i>	<i>Treatmen</i>	<i>Tes akhir</i>
O_1	X_1	O_2

Keterangan :

O1: Tes Awal keterampilan *backhand drive*

X : Perlakuan

O2: Tes Akhir keterampilan *backhand drive*

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini mencangkup siswa SMA 1 Pasundan khusus pada kelas X yang mengikuti Ekstrakurikuler Badminton. Dimana secara umum partisipan tersebut memiliki kemampuan motorik berbeda masing-masing. Secara umum partisipan ini berada pada umur 16-17 tahun. Selanjutnya mengenai tempat dan waktu penelitian:

a. Tempat Penelitian

Tempat yang dijadikan Penelitian dilaksanakan di lapangan indor SMA 1 Pasundan Bandung.

b. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran kelas tersebut di sekolah. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak satu kali dalam seminggu, Penerapan pada penelitian ini mengacu pada penelitian siklus kecil dengan 3 kali dalam seminggu. Pada pelaksanaanya tentu peneliti melihat situasi dan kondisi terkait waktu, tempat, izin, biaya penelitian dalam kesempatan ini. Berkaitan dengan hal itu, kondisi peningkatan puncak juga menjadi faktor utama dalam keberhasilan penelitian ini.

Lura Lurawan, 2019

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BACKHAND DRIVE MELALUI PENGGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN BADMINTON

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.3 Populasi dan Sampel

Untuk memecahkan suatu masalah penelitian perlu adanya data atau informasi dari objek penelitian yang akan diteliti, dalam mendukung ketercapaiannya suatu tujuan penelitian yang penulis lakukan. Peran populasi dalam suatu penelitian sangat diperlukan untuk mendapatkan data dan informasi yang akan diteliti berdasarkan permasalahan dalam penelitian. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan sekumpulan objek yang memiliki karakteristik tertentu. Adapun yang dijadikan populasi dalam penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler kelas X SMA Pasundan 1 Bandung.

Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Menurut Sugyono (2010, hlm. 81) mengatakan juga sampel adalah “Bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sampel adalah wakil dari populasi yang diambil datanya dan kemudian data tersebut diolah dan diteliti. Adapun yang menjadi sampel dari penelitian ini adalah 16 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler badminton di SMA Pasundan 1 Bandung. Pengambilan sampel ini menggunakan metode *purposive sampling*, yang mana metode ini mengutamakan pemilihan subjek penelitian sesuai dengan kebutuhan seorang peneliti. Lalu dalam metode inipun dikaitkan dengan situasi dan kondisi waktu, keuangan, fasilitas dan izin.

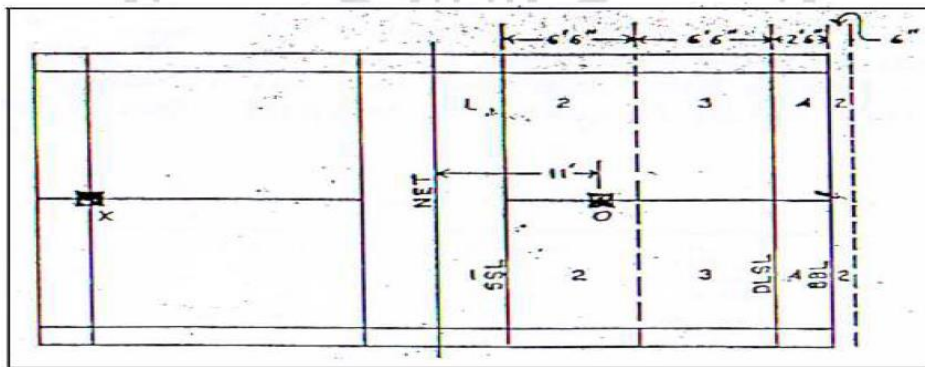
3.4 Instrumen Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, menggunakan metode tes keterampilan Backhand Drive dari: B.L Johnson and J.K Nelson dalam Fransisca (2012) dengan nilai Validitas : 5,6 dan nilai Reliabilitas 7,8. Jadi metode yang sudah ada di jadikan sebagai bahan dalam pengambilan tes keterampilan pukulan Backhand yang mengacu pada penelitian tersebut. Adapun instrumen tes adalah sebagai berikut:

Lura Lurawan, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BACKHAND DRIVE MELALUI
PENGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN BADMINTON**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.1 Alat Tes dan Daerah Sasaran Pukulan Backhand Clear tes

Sumber : (B.L Johnson and J.K Nelson ,1974: 51)

Alat-alat yang digunakan dalam penelitian ini mencapai hasil yang baik dalam pengambilan data, maka diperlukan alat-alat dan perlengkapan sebagai penunjang, dalam penelitian ini menggunakan alat-alat dan perlengkapan sebagai berikut; 1) Raket, 2) Shuttlecock, 3) Meteran, 4) Net, 5) Alat tulis. Pelaksanaan pukulan Backhand ini dilakukan sebanyak 12 kali pukulan diambil 10 pukulan terbaik. Pada saat pengumpan melakukan pukulan testee bersiap melakukan pukulan Backhand penuh dengan ketentuan Shuttlecock melayang melewati $\frac{3}{4}$ lapangan, jika tidak melewati maka pukulan harus diulang. Testee melakukan Backhand Drive dengan menempatkan Shuttlecock pada bidang yang telah ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Sasaran pukulan Backhand Drive adalah bagian belakang lapangan lawan (Backboundary)
- 2) Posisi testee berada di tengah Backboundary lapangan
- 3) Testee mendapatkan umpan dan menyambut umpan tersebut dengan pukulan Backhand Drive, dan dilakukan sebanyak 12 kali kemudian diambil 10 pukulan terbaik. bola dibiarkan dan diulang ketika umpan tidak sampai $\frac{3}{4}$ lapangan,
- 4) Pukulan dinyatakan baik dan mendapatkan nilai apabila Shuttlecock masuk ke bidang sasaran.

Dari 10 pukulan terbaik itu maka didapatkan skor hasil pukulan yang masuk pada bidang sasaran. Setelah testee melakukan maka hasil Backhand yang

Lura Lurawan, 2019

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BACKHAND DRIVE MELALUI PENGGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN BADMINTON

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dihitung berapa poin yang di dapat. Jika shuttlecock jatuh di luar lapangan maka di beri nilai 0. Nilai akhir adalah antara 22-40 (Baik), 11-21 (Sedang), 0-10 (Rendah). Untuk kriteria penilaian hasil pukulan Backhand dicocokkan dengan tabel penilaian (lihat gambar 3.1 dan table di bawah ini).

<i>Sports Skills Tests and Measurement</i>		
TABLE XIV BACKHAND CLEAR SCORING SCALE*		
Preliminary Skill Test	Performance Level	Final Skill Test
16 & Above	Good	22 & Above
8 - 15	Fair	11 - 21
0 - 7	Poor	0 - 10

*Based on scores of a limited number of beginner course students.

Sumber 3.2 : (B.L Johnson and J.K Nelson ,1974: 53)

3.5 Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan secara manual dan menggunakan *software* SPSS versi 23.0 for windows dengan taraf signifikansi p-value $\leq 0,05$ langkah-langkah yang dilakukan dalam mengolah data tersebut diantaranya :

1. Uji prasyarat Analisis
 - 1) Menguji normalitas data dengan uji Shapiro-Wilk pada p-value $\geq 0,05$ Uji normalitas ini untuk menentukan analisis berikutnya yaitu analisis parametrik jika data berdistribusi normal dan non parametrik jika data tidak berdistribusi normal.
 - 2) Uji Homogenitas Levene pada p-value $\geq 0,05$
Uji homogenitas antara kelompok dengan levane statistic test untuk mengetahui apakah varian antara kelompok data homogen atau heterogen.

Lura Lurawan, 2019

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BACKHAND DRIVE MELALUI PENGGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN BADMINTON

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Uji Hipotesis

Uji t independen atau tidak berpasangan pada $p\text{-value} \leq 0,05$. Uji ini digunakan untuk menganalisis perbandingan pengaruh