

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian korelasi, karena di dalam penelitian ini bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan antara agility dengan teknik block dalam cabang olahraga tenis meja pada unit kegiatan mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Menurut Sukardi (2009:166) penelitian korelasi adalah suatu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan, apakah ada hubungan dan tingkat dua variable atau lebih. Untuk mengetahui adanya hubungan antara *agility* dengan teknik *Push* atau penyerangan pada cabang olahraga tenis meja. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif karena hasil akhir penelitian ini akan menghasilkan sebuah analisa data tentang hubungan *agility* dengan teknik *Push* pada cabang olahraga tenis meja. Proses penelitian bersifat deduktif, dimana untuk menjawab rumusan masalah digunakan konsep atau teori sehingga dapat dirumuskan hipotesis. Hipotesis tersebut selanjutnya diuji melalui data lapangan dan untuk mengumpulkan data lapangan diperlukan adanya instrument penelitian. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan berupa tes *Side Step Test*. Adapun Desain penelitian yang akan digunakan dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini :



Gambar 3.1. Desain Penelitian

Keterangan:

X : Agility

Y : Teknik Push

————— : Hubungan variable x dan y

3.2 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (dalam Sugiyono, 2016, hlm.80). Dalam penelitian ini populasi yang telah ditetapkan yaitu Mahasiswa yang mengikuti UKM tenis meja di Universitas Pendidikan Indonesia.

3.3 Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian adalah kelompok, individu atau objek tempat memperoleh informasi Fraenkel (dalam Adang & Nur Indri, 2015, hlm. 67). Dalam rangka pengambilan data pada penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengambil sampel 10 orang yang terdapat pada UKM tenis meja UPI untuk mengikuti serangkaian instrument tes yang telah dibuat. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Simpel Random Sampling*, dimana semua orang dalam populasi memiliki probabilitas yang sama untuk menjadi sampel tanpa memperhatikan strata yang ada didalam populasi, Adang dan Nur Indri (2015, hlm.68).

Kriteria sampel yang akan di pilih yaitu :

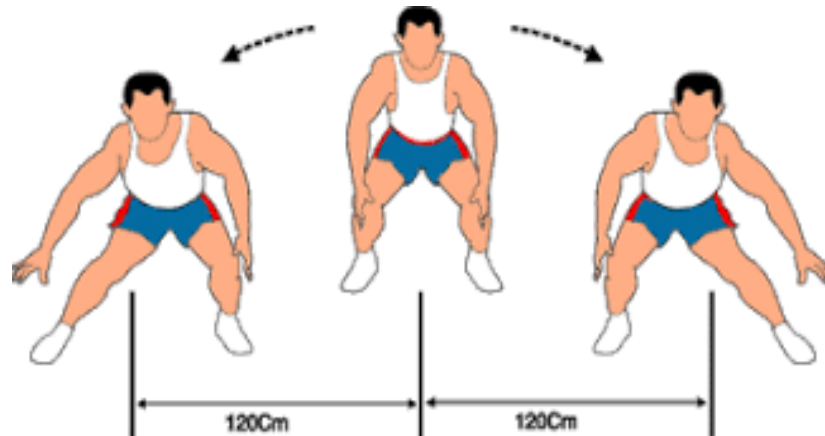
- 1) Mahasiswa yang terdaftar di UKM Tenis Meja Upi
- 2) Mahasiswa aktif yang mengikuti kegiatan di UKM Tenis Meja Upi.
- 3) Berjenis Kelamin Laki Laki
- 4) Minimal pernah menggeluti cabor Tenis Meja selama 1 Tahun

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah sebuah alat untuk menguji kualitas suatu penelitian maupun produk. Penelitian tentang hubungan agility dengan teknik *Push* pada cabang olahraga tenis meja ini membutuhkan suatu instrument berupa bentuk tes agility diantaranya tes *Side Step Test*. Menurut Sugiyono (2016, hlm.222),dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrument penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan penulis untuk pengumpulan data. Berikut ini adalah prosedur pelaksanaan tes yaitu :

3.4.1 Side Step Test

Tes langkah samping ini adalah tes kelincahan sederhana yang dilakukan selama 1 menit. Peralatan yang di gunakan : datar, lantai non-slip, dengan tanda garis (bisa menggunakan selotip), meteran, stopwatch.



Gambar 3.4.1 Side Step Test

Pre-Test : menjelaskan prosedur tes untuk subjek. Melakukan penyaringan resiko kesehatan dan dapatkan persetujuan. menyiapkan formulir dan catat informasi dasar seperti usia, tinggi badan, berat badan, jenis kelamin, kondisi tes. Mengukur dan menandai area tes, melakukan pemanasan yang tepat.

Prosedur: Subjek berdiri di garis tengah, kemudian melompat 120 cm ke samping dan menyentuh garis dengan kaki terdekat, melompat kembali ke tengah lalu melompat 120 cm ke sisi lain, lalu kembali ke tengah. Ini adalah satu siklus lengkap. Subjek mencoba menyelesaikan sebanyak mungkin siklus dalam waktu 20 detik. Penilaian: Setengah siklus lengkap di catat sebagai 1 point. Skor dinyatakan sebagai jumlah pengulangan dalam waktu 20 detik.

3.4.2 Tes Backboard menggunakan Teknik Push



Gambar 3.4.2 Teknik Push Forehand dan Backhand

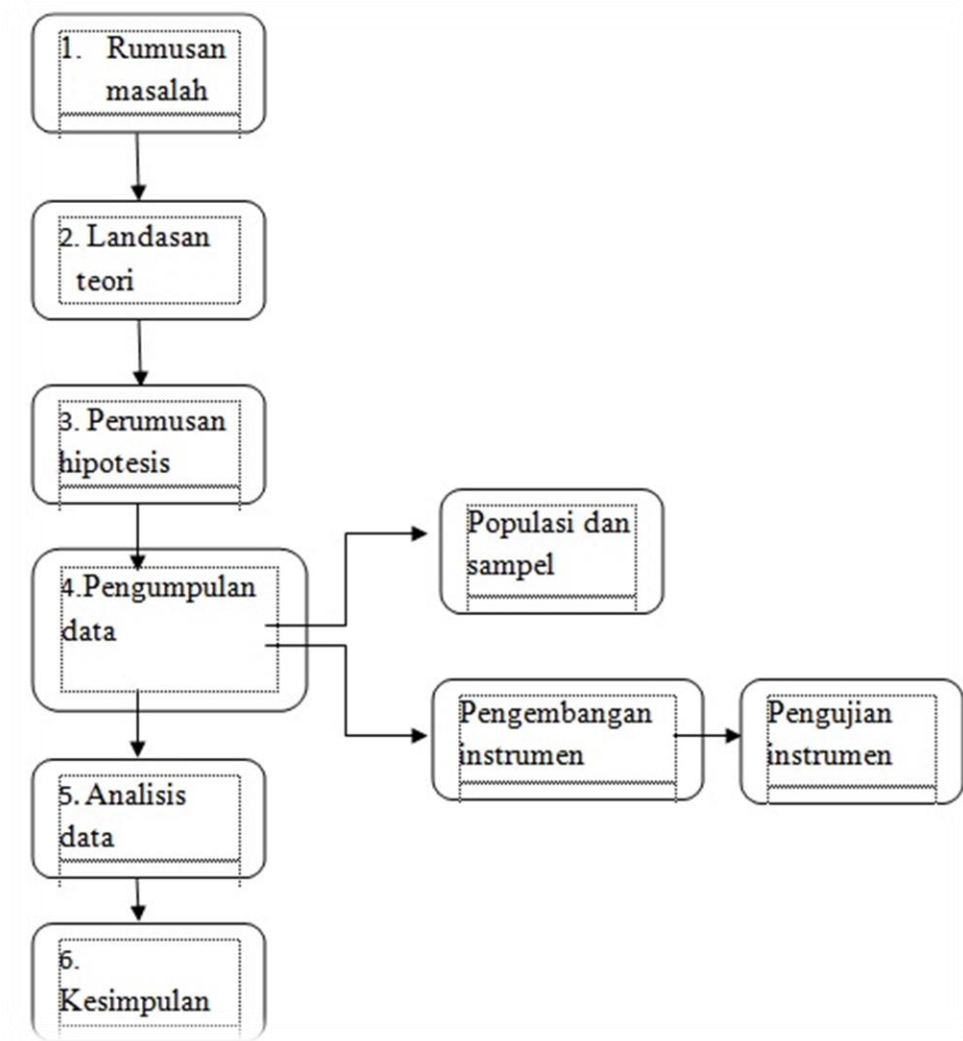
Berikut ini adalah tes pelaksanaan Teknik *Push Forehand* dan *Backhand* Prosedur teknik *Push Forehand* : Subjek berdiri di titik tengah meja melakukan dengan gerakan bet di depan. Dengan posisi bet tertutup yaitu sisi depan bet menghadap ke bagian bawah, lalu perhatikan arah datangnya bola dari arah kanan, perkenaan bola dengan bet tepat pada bagian tengah bet.

Prosedur teknik *Push Backhand* : Subjek berdiri di titik tengah meja dimana posisi bet sendiri berada di bagian sebelah kiri tubuh, lalu gerakan bet ke depan dengan posisi bet dengan posisi tertutup, bagian depan bet menghadap bagian bawah, lalu perhatikan arah datangnya bola dari arah kiri, perkenaan bola dengan bet tepat pada bagian tengah bet.

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yaitu berupa langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian. Langkah-langkah dalam penelitian *Research and Development* menurut Sugiyono (2016, hlm. 298) sebagai berikut :

Gambar 3.1. Langkah-langkah (Penelitian Kuantitatif)



Lucky Alfiansyah, 2020

HUBUNGAN AGILITY DENGAN TEKNIK PUSH DALAM CABANG OLAHRAGA TENIS MEJA

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