

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Mix Method*. Desain dalam penelitian ini adalah *The Explanatory Sequential Design*, desain ini merupakan model penelitian kombinasi yang diawali dengan pengumpulan data kuantitatif kemudian dilanjutkan dengan data kualitatif. Hal yang mendasar pada model penelitian ini adalah data kuantitatif yang diperoleh pada tahap pertama memberikan gambaran umum (generalisasi) tentang masalah penelitian, kemudian analisis lebih lanjut diperlukan data kualitatif untuk menjelaskan gambaran secara umum (Creswell & Plano Clark, 2011 dalam (Subedi, 2016)).

3.2 Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah atlet bulutangkis di NPCI Kota Bandung.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel dalam penelitian ini sebagai berikut:

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi menurut Arikunto (2006, hlm. 107 dalam (Justika & Sidik, 2017)) populasi adalah sekelompok subjek/orang yang dibutuhkan oleh peneliti, dimana peneliti ingin menggeneralisasikan temuan hasil penelitiannya. Oleh karena itu, populasi dalam penelitian ini adalah atlet di NPCI Jawa Barat.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel menurut Sugiyono (2008, hlm. 118 dalam (Justika & Sidik, 2017)) adalah bagian dari jumlah orang dalam populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi pada penelitian. Pada sampel penelitian, diharapkan dapat menjadi perwakilan dari populasi untuk menjadi sampel penelitian. Teknik pengumpulan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling*. Menurut Sugiyono

Hanu Rahmandanu, 2023

PERBANDINGAN TINGKAT ENJOYMENT ANTARA MODEL KONVENSIONAL DENGAN FOOTWORK ABILITY TRAINING PADA ATLET DIFABEL BULUTANGKIS

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

(2013, hlm. 66 dalam (Fithriyah et al., 2019)) *nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dimana peneliti tidak memberi kesempatan sama bagi setiap populasi untuk dipilih menjadi sampel penelitian. Dalam *nonprobability sampling* penulis menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 218 dalam (Deriyanto et al., 2018)) *purposive sampling* adalah teknik proses pengambilan sampel sumber data dengan beberapa pertimbangan tertentu untuk penelitian. Oleh karena itu, penulis memiliki satu kriteria khusus dalam penentuan sampel penelitian ini, yaitu sampel merupakan atlet difabel bulutangkis di NPCI Kota Bandung.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu media penelitian yang digunakan untuk mengukur dan menghimpun data dari suatu fenomena alam maupun sosial yang akan diteliti (Soegiyono, 2011). Oleh karena itu, instrumen dalam penelitian ini sebagai berikut:

3.4.1 *Physical Activity Enjoyment Scale (PACES)*

Physical Activity Enjoyment Scale (PACES) adalah sebuah skala kuesioner dengan 16 item pertanyaan yang didalamnya untuk mengecek tingkat *enjoyment* para atlet yang dikembangkan oleh Kendzierski dan DeCarlo pada tahun 1991. Skala ini merupakan upaya untuk menyediakan sebuah alat pengukuran yang valid dan reliabel untuk menguji hipotesis bahwa *enjoyment* merupakan faktor penting untuk keterlibatan olahraga secara terus-menerus (Dishman et al., 2005). Pada instrumen ini, penulis menggabungkan antara PACES dengan skala *Likert* 1-5 pada setiap pertanyaannya. Jika nilai yang didapatkan dari instrumen PACES tinggi, maka semakin tinggi juga tingkat *enjoymentnya*.

Instrumen penelitian yang sudah ada, yaitu kuesioner *PACES* selanjutnya dilakukan Uji Reliabilitas terlebih dahulu dan didapatkan hasil dari setiap pertanyaan, yaitu $>0,05$ maka instrumen ini dinyatakan reliabel.

Tabel 3. 1
Item Pertanyaan Kuesioner PACES

NO	PERTANYAAN
1.	Saya menikmatinya
2.	Saya merasa bosan
3.	Saya tidak menyukainya
4.	Saya rasa itu menyenangkan
5.	Saya sangat asyik dengan kegiatan ini
6.	Itu sangat menggembirakan
7.	Saya merasa itu memberi energi
8.	Itu membuatku bahagia
9.	Itu sangat berharga
10.	Saya merasa baik secara fisik saat melakukannya
11.	Itu membuat saya lebih senang
12.	Saya tidak frustrasi dengan itu
13.	Itu membuat saya percaya diri
14.	Itu sangat merangsang
15.	Itu memberi saya rasa pencapaian
16.	Saya merasa lebih baik melakukan kegiatan lain.

Tabel 3. 2
Hasil Uji Reliabilitas Model konvensional Menggunakan Cronbach Alpha

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	91.75	120.750	.446	.728
Item_2	92.83	120.515	.460	.727
Item_3	93.00	118.000	.540	.721
Item_4	92.75	134.568	-.734	.763
Item_5	91.75	116.750	.813	.716
Item_6	92.00	115.091	.755	.713
Item_7	92.00	111.636	.840	.703
Item_8	91.83	117.242	.756	.718
Item_9	92.67	116.606	.526	.719
Item_10	91.75	116.750	.813	.716
Item_11	92.00	115.818	.700	.715

Hanu Rahmandanu, 2023

PERBANDINGAN TINGKAT ENJOYMENT ANTARA MODEL KONVENSIONAL DENGAN FOOTWORK ABILITY TRAINING PADA ATLET DIFABEL BULUTANGKIS

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

Item_12	92.92	119.720	.281	.730
Item_13	92.17	118.152	.397	.724
Item_14	92.17	113.606	.780	.709
Item_15	92.33	117.697	.611	.720
Item_16	93.75	125.114	.018	.743
SkorTotal	47.67	31.515	1.000	.826

Tabel 3. 3
Hasil Uji Reliabilitas *Footwork Ability Training* Menggunakan Cronbach Alpha

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	125.25	178.568	.453	.739
Item_2	126.08	183.902	.078	.748
Item_3	126.08	164.811	.706	.717
Item_4	125.42	174.265	.775	.731
Item_5	125.25	174.205	.779	.731
Item_6	125.50	170.818	.812	.725
Item_7	125.50	167.727	.830	.720
Item_8	125.33	174.242	.765	.731
Item_9	125.83	165.606	.756	.717
Item_10	125.25	173.477	.834	.729
Item_11	125.50	172.636	.701	.729
Item_12	126.42	177.356	.287	.740
Item_13	125.67	176.970	.333	.739
Item_14	125.67	170.242	.764	.725
Item_15	125.83	174.879	.616	.733
Item_16	127.83	185.061	-.044	.757
SkorTotal	64.92	46.265	1.000	.862

3.4.2 Skala *Likert*

Skala *Likert* digunakan untuk mengukur penilaian sikap, pemikiran, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial tertentu (Sugiyono, 2011, hlm. 93 dalam (Ningrum et al., 2020)).

Tabel 3. 4

Skala Likert

No.	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	
		Bila Positif	Bila Negatif
1.	SS (Sangat Setuju)	5	1
2.	S (Setuju)	4	2
3.	KS (Kurang Setuju)	3	3
4.	TS (Tidak Setuju)	2	4
5.	STS (Sangat Tidak Setuju)	1	5

Sumber: Sugiyono (2010, hlm. 134 dalam (Fendya & Wibawa, 2018))

Dikarenakan sampel pada penelitian ini adalah atlet difabel, sehingga penulis memiliki inisiatif yang sejalan dengan ketentuan penulisan kuesioner untuk orang difabel menurut *The National Strategy for Disabled People* untuk memodifikasi jenis jawaban menggunakan *emoticon* sesuai dengan jawaban yang ada dan tetap mencantumkan keterangan pilihan jawaban di atas tabel.

Tabel 3. 5
Kategori Skala

Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
				

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam penelitian ini menurut (Murjani, 2022) sebagai berikut:

- 1) Pemilihan masalah
- 2) Studi atau kajian pendahuluan tentang permasalahan yang akan diuji
- 3) Perumusan masalah, hipotesis, dan variabel penelitian
- 4) Penentuan metode dan instrumen penelitian
- 5) Penentuan sumber data penelitian
- 6) Pengumpulan data penelitian dan menjelaskan pengisian kuesioner supaya hasil yang didapat bisa mewakili populasi.
- 7) Metode pengumpulan data dilaksanakan dengan melakukan pengamatan dan pengisian kuesioner atlet

Hanu Rahmandanu, 2023

PERBANDINGAN TINGKAT ENJOYMENT ANTARA MODEL KONVENSIONAL DENGAN FOOTWORK ABILITY TRAINING PADA ATLET DIFABEL BULUTANGKIS

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

- 8) Analisa data kuantitatif menggunakan aplikasi SPSS dan analisa data kualitatif menggunakan analisis frekuensi jawaban berdasarkan data kuesioner
- 9) Interpretasi data hasil penelitian dan menarik kesimpulan

Adapun prosedur pada saat pengambilan data sampel sebagai berikut:

- 1) Pengumpulan atlet difabel bulutangkis
- 2) Menjelaskan tujuan penelitian yang dilakukan kepada atlet difabel
- 3) Menjelaskan teknologi yang akan digunakan dalam penelitian
- 4) Menjelaskan tata cara penggunaan alat *Footwork Ability Training*
- 5) Menjelaskan mekanisme pelaksanaan tes
- 6) Melaksanakan percobaan pada alat agar lebih efektif pada saat digunakan
- 7) Pelaksanaan tes pertama, menggunakan alat konvensional selama 20 detik
- 8) Atlet yang telah selesai melaksanakan tes diberikan waktu istirahat selama satu menit, tester mencatat data hasil *footwork* menggunakan alat konvensional
- 9) Pengisian kuesioner untuk alat konvensional
- 10) Jeda pelaksanaan tes
- 11) Pelaksanaan tes kedua, menggunakan alat *Footwork Ability Training* dengan waktu tes selama 20 detik
- 12) Atlet yang telah selesai melaksanakan tes diberikan waktu istirahat selama satu menit, tester mencatat data hasil *footwork* menggunakan alat *Footwork Ability Training*.
- 13) Pengisian kuesioner untuk alat *Footwork Ability Training*
- 14) Pengumpulan atlet difabel bulutangkis
- 15) Ucapan terima kasih kepada atlet
- 16) Pemberian konsumsi kepada atlet

3.6 Analisis Data

Setelah data diperoleh dengan melakukan penyebaran kuesioner, data tersebut dianalisa menggunakan aplikasi SPSS dan dilakukan uji normalitas terlebih dahulu apakah data terdistribusi normal atau tidak. Kemudian data diolah menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan tujuan untuk mengetahui

Hanu Rahmandanu, 2023

PERBANDINGAN TINGKAT ENJOYMENT ANTARA MODEL KONVENSIONAL DENGAN FOOTWORK ABILITY TRAINING PADA ATLET DIFABEL BULUTANGKIS

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

tingkat *enjoyment* atlet secara kuantitatif. Selain itu, untuk mengetahui tingkat *enjoyment* atlet secara kualitatif, dilakukan analisis frekuensi jawaban berdasarkan data kuesioner.