

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan tersebut. Menurut (Sugiyono, 2015 : 2), menjelaskan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sedangkan menurut (Wirartha, 2006 : 68), metode penelitian ialah suatu cabang ilmu pengetahuan yang membicarakan atau mempersoalkan cara - cara melaksanakan penelitian yaitu meliputi kegiatan - kegiatan mencari, mencatat, merumuskan, menganalisis sampai menyusun laporannya berdasarkan fakta - fakta atau gejala - gejala secara ilmiah.

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Adapun pengertian dari metode deskriptif analisis menurut (Sugiono: 2009, hlm. 29) adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sample yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Seperti yang diungkapkan oleh Sumadi Suryabata (2003, hlm.75) , metode penelitian ini bertujuan “untuk membuat pencadangan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu.”

Metode penelitian deskriptif analisis yang digunakan dalam penelitian ini berupaya menjabarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang diperoleh dilakukan dengan pendekatan notasional. Analisis yang digunakan pada metode ini yaitu dengan menggunakan observasi, dokumentasi (video). Hal ini dilakukan dikarenakan penunjang untuk mempermudah pada saat penelitian.

Sesuai dengan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini, maka ditetapkan permainan sebagai subjek dan objek penelitian. Mengambil subjek dalam penelitian ini menggunakan desain *One Shot* artinya model pendekatan yang menggunakan satu kali pengumpulan data pada”suatu saat” Suharsimi Arikunto (2010, hlm. 122). Adapun desain yang dimaksud adalah;



Gambar 3.1. Desain penelitian “*One-shot method*”

3.2 Variable Penelitian

Variable adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian Suharsimi Arikunto (2010, hlm. 161). Sedangkan menurut Sutrisno Hadi (2000, hlm. 224) yang dimaksud dengan variable adalah gejala-gejala yang menunukan variasi, baik dalam jenis maupun dalam tingkatannya. Variable dalam penelitian ini adalah keterampilan bermain bulutangkis di klub PB *Green School* cipanas

3.3 Prosedur Penelitian

Dalam sebuah penelitian harus terdapat alur penelitian untuk memperjelas sebuah rencana penelitian, maka penulis melakukan langkah - langkah penelitian sebagai berikut :

1. Tahap awal

Pada tahap ini peneliti mencari fakta lapangan dari permasalahan yang akan diteliti dengan melakukan observasi di Klub PB *Green School* Cipanas, fakta di lapangan yang terjadi di klub tersebut adalah mengenai atlet yang mengikuti latihan cenderung berfokus pada latihan teknik saja, tanpa mengetahui keterampilan bermain dan skill yang mereka miliki. Kemudian setelah menentukan permasalahan yang terjadi peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi untuk merumuskan masalah yang akan diteliti.

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini peneliti melakukan penelitian dan hal pertama yang dilakukan adalah menentukan populasi yang akan diteliti, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh atlet di klub PB *Green School* cipanas. Setelah menentukan populasi peneliti menentukan sampel untuk melakukan penelitian dengan menggunakan instrumen GPAI.

3. Tahap akhir

Pada tahap penelitian ini setelah peneliti melakukan pengambilan data pada sampel yang digunakan, kemudian peneliti mengolah dan menganalisis data tersebut sehingga akan diketahui hasil dari penelitian tersebut dan membuat kesimpulan bagaimana keterampilan bermain bulutangkis yang mereka miliki.

3.4 Populasi

Populasi atau *population* mempunyai arti yang bervariasi. Pada prinsipnya populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Arikunto (2010, hlm. 173) menyatakan bahwa : “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Sedangkan Sugiyono (2013, hlm. 117) menjelaskan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudia ditarik kesimpulannya”.

Menurut Sudjana (2005, hlm. 6) populasi merupakan: ”Mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya”. Dalam buku Belajar Mudah Penelitian (2004, hlm. 54), Sugiyono memberikan pengertian populasi, yaitu: “Wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Berdasarkan penjelasan para ahli diatas penulis menyimpulkan bahwa populasi adalah salah satu sumber yang menjadi komponen penelitian, yaitu subyek/obyek yang menjalankan peran sebagai penghasil data. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota Klub bulutangkis PB *Green School* cipanas yang beranggotakan 20 orang.

3.5 Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti, dipandang sebagai suatu pendugaan terhadap populasi itu sendiri. Seperti yang diungkapkan Hadi (dalam Narbuko & Achmadi, 2009, hlm. 107) bahwa “sampel adalah sebagian

individu yang diselidiki dari keseluruhan individu penelitian”. Sampel yang baik yaitu sampel yang memiliki populasi atau yang *representative* artinya yang menggambarkan keadaan populasi atau mencerminkan populasi secara maksimal, tetapi walaupun mewakili sampel bukan merupakan duplikat dari populasi. Mengenai hal ini Sugiyono (2010, hlm. 118) menjelaskan bahwa: “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Hal serupa dijelaskan oleh Arikunto (1998, hlm. 117) mengatakan bahwa: “Sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti). Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber dan dapat mewakili seluruh populasi”. Dari ketiga pernyataan diatas dapat diartikan bahwa sampling adalah sebuah proses pemilihan beberapa unit sebuah penelitian dimana unit-unit tersebut diharapkan dapat menggambarkan suatu kelompok yang lebih besar atau populasi maka memilih sampel secara tepat merupakan hal yang penting dalam penelitian.

Dalam pengambilan sampel, teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling*. Penulis menggunakan teknik *purposive sampling* dengan bertujuan agar sampel yang terpilih adalah berdasarkan pertimbangan kualitas keterampilan yang dimiliki sampel. Karena kualitas sampel akan mempengaruhi perolehan data yang menjadi kesimpulan dari penelitian. Mengenai pengertian *purposive sampling*, Sugiyono (2013, hlm. 12) menjelaskan bahwa “*sampling purposive* adalah teknik penentuan *sample* dengan pertimbangan tertentu”. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah club bulutangkis PB *Green School* berjumlah 6 orang karena pemain ini selalu melakukan latihan rutin yang membuat keterampilan pemain nya bagus.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar bermain bulutangkis siswa dalam penelitian ini adalah *Game performance assesment instrumen* (GPAI *Game Performance Assessment Intrument* (GPAI) yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB). Merupakan salah satu alat ukur yang sesuai penggunaannya untuk menilai pengetahuan taktis siswa yang melakukan aktivitas

cabang olahraga permainan. Sejalan dengan pendapat Metzler (2005, hlm. 362) menyatakan bahwa “*the game performance assesment instrument (GPAI) is a generic template that can be adapted to many types of games to access students tactical knowledge.*” Maksud dari pernyataan tersebut yaitu GPAI adalah templet khusus yang dapat di adaptasi ke dalam berbagai tipe permainan untuk menilai pengetahuan taktis para siswa dan tujuannya untuk membantu guru penjas menilai penampilan bermain siswa sewaktu permainan berlangsung.

Sementara Griffin dan Oslin. (dalam Sucipto, 2015, hlm. 102) mengemukakan bahwa “telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *game performance assesment instrument (GPAI).*” Ada tujuh komponen yang diamati dalam GPAI untuk mendapatkan gambaran atau penilaian tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu:

1. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seseorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntunan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (*support*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
6. Melindungi (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or markin*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan bermain bulutangkis (Hambali et al., 2020, 2021, 2022), dalam proses pengukurannya pemampilan bermain diukur menggunakan GPAI dengan mengadaptasi instrumen yang sudah ada dengan validitas dan reliabilitas sudah memenuhi kriteria dan dapat dipertanggung jawabkan, baik dari validitas konten maupun validitas konstruk (Hambali et al., 2020, 2021; Hidayat & Hambali, 2019; Yusup Hidayat & Hambali, 2018; Yudiana et al., 2021). Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada lima aspek penilaian penampilan bermain siswa, yaitu kembali ke pangkalan (*home base*), menyesuaikan diri (*adjust*), pengambilan keputusan (*decision making*), Memberi dukungan (*support*), dan melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*). Kelima aspek tersebut diambil berdasarkan kriteria yang ada dalam permainan bulutangkis. Berikut penjabaran dalam bentuk tabel yaitu:

Tabel 3.1 Aspek Kriteria GPAI
Aspek kriteria yang diambil dari keseluruhan komponen

Aspek	Kriteria
Kembali ke pangkalan (<i>Home base</i>)	Pemain berusaha kembali ke posisi tengah lapangan setelah menerima atau memukul satelkok dari berbagai tempat.
Menyesuaikan diri (<i>Adjust</i>)	Pemain berusaha menyesuaikan posisi siap pada saat diserang lawan (berdampingan dengan pasangannya) dan pada saat menyerang lawan (depan dan belakang dengan pasangannya).
Membuat keputusan (<i>Decision making</i>)	Pemain berusaha untuk menempatkan satelkok di daerah lawan yang kosong atau yang sulit di jangkau oleh lawan. Pemain berusaha membuat poin ketika memungkinkan (pemain berusaha menyerang untuk mendapatkan poin ketika lawan tertekan).
Memberi dukungan (<i>Support</i>)	Pemain berusaha memotivasi teman pada saat teman melakukan kesalahan. Pemain berusaha mengambil satelkok pada saat melakukan kesalahan dan memberikanya kepada lawan.

Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>Skill execution</i>)	<p>Pemain berusaha memukul satelkok yang datang dari lawan agar tidak jatuh di bidang permainan sendiri.0</p> <p>Pemain memegang raket dengan relaks (tidak kaku).</p> <p>Pemain berusaha memukul satelkok tepat di atas kepala, dengan tangan lurus pada saat menerima lob.</p>
--	--

Berikut adalah format yang dipakai untuk menilai hasil belajar bermain bulutangkis pada atlet PB *Green School* cipanas, untuk penilaiannya memberi tanda ceklis “☐” pada masing-masing aspek yang disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian GPAI
(*Game Performance Assesment Intrument*)

Variabel Konsep	Indikator	Sub Indikator
Untuk mengobservasi penampilan bermain siswa, Griffin, Mitchell, dan Oslin telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang bernama Game Performance Assessment Instrument (GPAI). Sucipto (2015) Kemudian, GPAI diterjemahkan kedalam bahasa indonesia menjadi instrumen penilaian penampilan bermain singkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Menurut (Sucipto, 2014), ada tujuh	Kembali ke posisi (<i>home base</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Kembali ke posisi tengah lapangan setelah menerima satelkok. • Kembali ke posisi tengah lapangan setelah melakukan serangan. • Kembali ke posisi tengah lapangan setelah melakukan bertahan.
	Menyesuaikan diri (<i>adjust</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyesuaikan posisi siap pada saat diserang lawan (berdampingan dengan pasangannya).

<p>komponen yang di amati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa, namun penulis hanya menggunakan lima komponen sebagai yang sudah dianggap mewakili yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kembali ke pangkalan (<i>home base</i>) 2. Menyesuaikan diri (<i>adjust</i>) 3. Membuat keputusan (<i>decision making</i>) 4. Memberi dukungan (<i>support</i>) 		<ul style="list-style-type: none"> • Menyesuaikan posisi siap pada saat menyerang lawan (depan dan belakang dengan pasangannya). • Menyesuaikan posisi siap (bertukar posisi dengan teman jika teman kelelahan) pada saat menyerang lawan (depan dan belakang dengan pasangannya).
<ol style="list-style-type: none"> 5. Melaksanakan keterampilan (<i>skill execution</i>) 	<p>Membuat keputusan (<i>decision making</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menempatkan satelkok di daerah lawan yang kosong atau yang sulit di jangkau oleh lawan. • Membuat point ketika memungkinkan (pemain berusaha menyerang untuk mendapatkan point ketika lawan tertekan). • Mematikan satelkok pada saat satelkok datang secara tanggung di depan net.

	<p>Memberi dukungan (<i>support</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memotivasi teman pada saat teman melakukan kesalahan. • Mengambil satelkok pada saat melakukan kesalahan dan memberikannya kepada lawan. • Pemain berusaha memancing satelkok agar teman dapat melakukan serangan.
	<p>Melaksanakan keterampilan (<i>skill execution</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memukul satelkok yang datang dari lawan agar tidak jatuh di bidang permainan sendiri. • Memegang raket dengan relaks (tidak kaku). • Memukul satelkok tepat di atas kepala, dengan tangan lurus pada saat menerima lob.

Tabel 3.3 Lembar Observasi Penilaian GPAI

No	Nama	Aspek yang dinilai															Total
		Kembali ke Posisi			Menyesuaikan Diri			Membuat Keputusan			Memberi Dukungan			Melaksanakan Keterampilan			
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	

Kriteria pengukuran yang digunakan yaitu: **Baik = 3; Cukup = 2; Kurang = 1**

Sample yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 6 orang yang akan dinilai oleh tiga observer . setelah dinilai setiap aspeknya observer menjumlahkan untuk dapat dilihat total nilai keseluruhan dalam keterampilan bermain bulutangkis.

Tabel 3.4 Rubrik Penilaian

No	Indikator	Sub Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kembali ke posisi (<i>home base</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Kembali ke posisi tengah lapangan setelah menerima satelkok. Kembali ke posisi tengah lapangan setelah melakukan serangan. Kembali ke posisi tengah lapangan setelah melakukan bertahan. 	3	Semua sub indikator terpenuhi
			2	Terdapat 1 kriteria dari sub indikator yang tidak terpenuhi
			1	Terdapat 2 kriteria dari sub indikator yang tidak terpenuhi
2	Menyesuaikan diri (<i>adjust</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Menyesuaikan posisi siap pada saat diserang lawan 	3	Semua sub indikator terpenuhi

		<p>(berdampingan dengan pasangannya).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyesuaikan posisi siap pada saat menyerang lawan (depan dan belakang dengan pasangannya). • Menyesuaikan posisi siap (bertukar posisi dengan teman jika teman kelelahan) pada saat menyerang lawan (depan dan belakang dengan pasangannya). 	2	Terdapat 1 kriteria dari sub indikator yang tidak terpenuhi
		<ul style="list-style-type: none"> • Menyesuaikan posisi siap (bertukar posisi dengan teman jika teman kelelahan) pada saat menyerang lawan (depan dan belakang dengan pasangannya). 	1	Terdapat 2 kriteria dari sub indikator yang tidak terpenuhi
3	Membuat Keputusan (<i>decision making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Menempatkan satelkok di daerah lawan yang kosong atau yang sulit di jangkau oleh lawan. • Membuat point ketika memungkinkan (pemain berusaha menyerang untuk mendapatkan point ketika lawan tertekan). • Mematikan satelkok pada saat satelkok datang secara tanggung di depan net. 	3	Semua sub indikator terpenuhi
		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat point ketika memungkinkan (pemain berusaha menyerang untuk mendapatkan point ketika lawan tertekan). 	2	Terdapat 1 kriteria dari sub indikator yang tidak terpenuhi
		<ul style="list-style-type: none"> • Mematikan satelkok pada saat satelkok datang secara tanggung di depan net. 	1	Terdapat 2 kriteria dari sub indikator yang tidak terpenuhi
4	Memberi dukungan (<i>support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Memotivasi teman pada saat teman melakukan kesalahan. • Mengambil satelkok pada saat melakukan kesalahan dan memberikannya kepada lawan. 	3	Semua sub indikator terpenuhi
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengambil satelkok pada saat melakukan kesalahan dan memberikannya kepada lawan. 	2	Terdapat 1 kriteria dari sub indikator yang tidak terpenuhi

		<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha memancing satelkok agar teman dapat melakukan serangan. 	1	Terdapat 2 kriteria dari sub indikator yang tidak terpenuhi
5	Melaksanakan keterampilan (<i>skill execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Memukul satelkok yang datang dari lawan agar tidak jatuh di bidang permainan sendiri. • Memegang raket dengan relaks (tidak kaku). • Memukul satelkok tepat di atas kepala, dengan tangan lurus pada saat menerima lob. 	3	Semua sub indikator terpenuhi
			2	Terdapat 1 kriteria dari sub indikator yang tidak terpenuhi
			1	Terdapat 2 kriteria dari sub indikator yang tidak terpenuhi

3.7 Analisis data

Data yang dikumpulkan pada kegiatan observasi dari pelaksanaan pertandingan memakai analisis kuantitatif karena data berupa angka dan kata-kata (narasi) menggunakan persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam pertandingan. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pertandingan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari pelaksanaan kegiatan pertandingan disesuaikan pada karakteristik. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil proses latihan secara individu. Untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan performa bermain futsal, peneliti menggunakan :

Pengelola data menggunakan deskriptif statistik dengan model persentase yang sesuai dengan pendapat Nurhasan dan Chalil (2007, hlm. 60) yang mengatakan bahwa keberhasilan belajar itu dapat dikategorikan.

Arti penguasaan yang anda capai :

- 1) 90%-100% = Baik Sekali
- 2) 80%-89% = Baik
- 3) 70%-79% = Cukup
- 4) <70% = Kurang