

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian pada dasarnya merupakan suatu proses pencarian (*inquiry*), menghimpun data, mengadakan pengukuran, analisis, sintesis, membandingkan, mencari hubungan, dan menafsirkan hal-hal yang dianggap masalah oleh peneliti. Untuk memecahkan permasalahan tersebut diperlukan metode penelitian, menurut Sugiyono (2009:3) mengemukakan bahwa "secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu." Dalam hal ini metode penelitian sangatlah penting digunakan untuk melakukan suatu penelitian agar dapat terkumpul data yang benar dan mempunyai kriteria yang valid, ini sependapat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sugiyono (2009:4) yang mengatakan bahwa "data yang diperoleh melalui penelitian itu adalah data empiris (teramati) yang mempunyai kriteria tertentu yaitu valid."

Untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini dan juga membuktikan hipotesis yang telah ditetapkan, maka diperlukan metode penelitian tertentu yang sesuai dengan sifat masalah. Untuk itu, peneliti memilih dan menentukan jenis penelitian *descriptive* sebagai metode penelitian ini. Penetapan metode *descriptive* karena metode ini menurut Sudjana & Ibrahim (2001:56) "*descriptive* sebagai metode penelitian menunjuk kepada perlakuan atau manipulasi variabel bebas X telah terjadi sebelumnya sehingga peneliti tidak perlu memberikan perlakuan lagi, tinggal efeknya pada variabel terikat." Alasannya, karena peneliti dalam hal ini

tidak merancang program perlakuan, tetapi berusaha menilai efektifitas suatu program yang sedang berjalan.

Dalam metode deskriptif, tujuan yang hendak dicapai adalah menggambarkan atau mendeskripsikan fakta-fakta atau sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diteliti, pendapat lain dari Nazir (2005:54) mengatakan bahwa "tujuan penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, serta hubungan antara fenomena yang diselidiki." Penjelasan metode deskriptif tidak terbatas hanya pada sampai pengumpulan data saja, tetapi meliputi analisis dan tafsiran mengenai arti dari data itu sendiri. Mengenai ciri-ciri metode deskriptif Arikonto (2010:285) mengemukakan sebagai berikut :

1. memusatkan diri pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang, pada masalah-masalah yang actual.
2. data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan dan kemudian dianalisis

Dalam penelitian ini, teknik yang dipergunakan dalam metode *descriptive* untuk memperoleh informasi atau data yang dipergunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian ini adalah teknik survey. Berknaan dengan teknik survey, Nazir (2005:55) berpendapat tentang teknik survey yang menyatakan bahwa :

Metode survey adalah penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari keterangan-keterangan secara faktual, baik tentang institusi sosial, ekonomi, atau politik dari suatu kelompok ataupun suatu daerah".

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan diatas, peneliti dapat mengemukakan kembali bahwa metode deskriptif merupakan salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu peristiwa yang ada pada masa sekarang. Data yang sudah diperoleh kemudian dikumpulkan, disusun, dan dianalisis untuk mendapatkan suatu kesimpulan dalam penelitian tersebut. Hal ini merupakan cara yang akan dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas sehingga tujuan dalam penelitian bisa tercapai dan berhasil sesuai yang diharapkan.

Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif. Hal ini dikarenakan penelitian ini ingin mengungkapkan masalah yang terjadi pada masa sekarang, yaitu bagaimana gambaran tentang daya prediksi kepercayaan diri terhadap penguasaan keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis pada siswa sekolah bulutangkis kelompok umur 11-13 tahun berdasarkan jenis kelamin.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diselidiki, Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2009:117) yang mengemukakan bahwa "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya." Kemudian pendapat lain dari Arikonto (2010:173) yang mengatakan bahwa "Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam

wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.” Dalam penelitian ini, populasi terukur (*accessible population*) adalah siswa-siswi sekolah bulutangkis di tiga klub yang ada di kota Bandung, yaitu Sekolah Bulutangkis FPOK UPI, Sekolah Bulutangkis Kota Bandung dan Sekolah Bulutangkis SGS PLN.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki sifat dan karakter yang sama sehingga betul-betul mewakili populasinya (Sudjana dan Ibrahim, 2001:84). Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari jumlah populasi siswa-siswi di sekolah bulutangkis yang ada di kota Bandung yaitu sekolah bulutangkis usia dini FPOK UPI, sekolah bulutangkis Kota Bandung dan sekolah bulutangkis SGS PLN.

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *sampling jenuh*, yaitu penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyoni, 2009: 124) dengan jumlah siswa disetiap sekolah bulutangkis yang berusia 11-13 tahun baik putera maupun puteri. Selain itu penulis mengacu kepada pernyataan yang dikemukakan Arikunto (2002:112), bahwa “Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25%.” Berdasarkan pada penjelasan di atas, maka penulis menentukan sampel yang akan digunakan sebagai subjek penelitian berjumlah 55 orang yang berasal dari tiga sekolah bulutangkis dengan pembagian rerata sebagai berikut :

Tabel 3.1 Pembagian Jumlah Populasi

No	Sekolah Bulutangkis	Jumlah siswa yang dijadikan sampel
1	Sekolah Bulutangkis FPOK Bandung	27 orang
2	Sekolah Bulutangkis Kota Bandung	16 orang
3	Sekolah Bulutangkis SGS PLN Bandung	12 orang
	Jumlah	55 orang

Adapun ciri-ciri sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (1) Sampel terdaftar sebagai siswa-siswi sekolah bulutangkis yang akan diteliti, (2) Sampel merupakan siswa-siswi yang sudah berlatih selama sekurang-kurang satu tahun, (3) Sampel merupakan siswa-siswi yang berumur 11-13 tahun.

C. Langkah-langkah dan Desain Penelitian

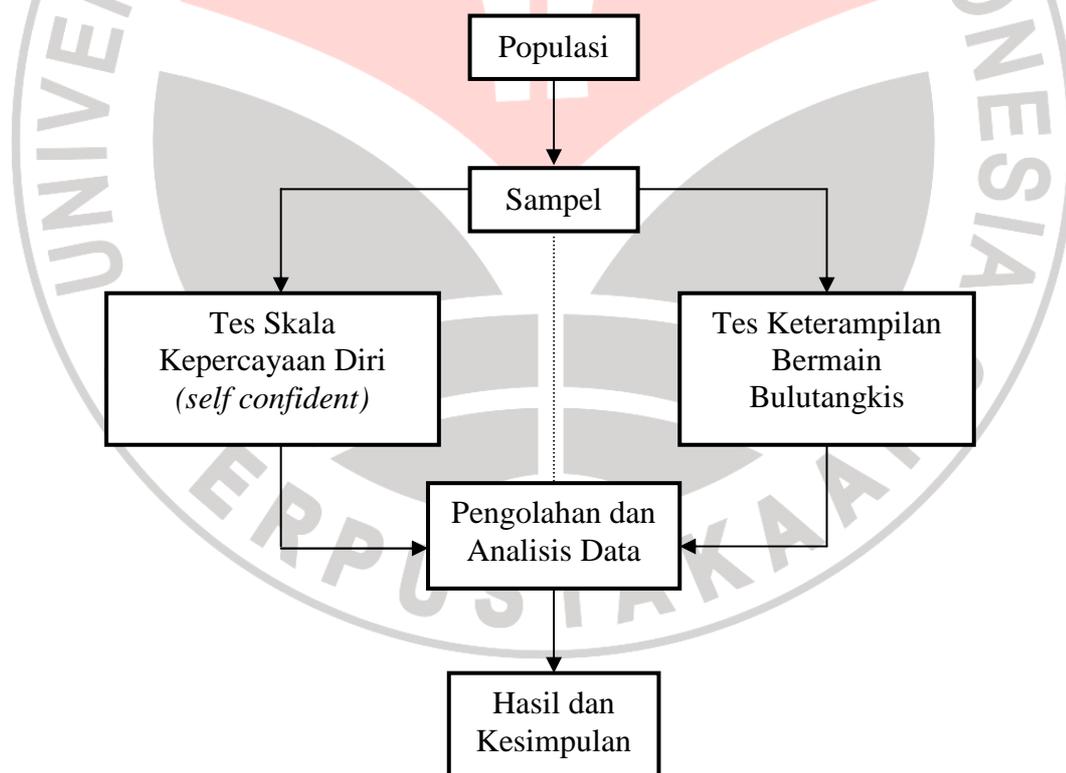
1. Langkah-langkah Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian deskriptif ini, peneliti menyusun langkah-langkah sebagai berikut :

- (a). Langkah pertama menentukan populasi yaitu diambil dari siswa-siswi sekolah bulutangkis usia dini FPOK UPI, sekolah bulutangkis Kota Bandung dan sekolah bulutangkis SGS PLN.
- (b). Kemudian menentukan sampel sebanyak 55 orang, 33 putera, dan 22 puteri, yang terdiri dari masing-masing sekolah bulutangkis yang akan diteliti.

- (c). Kemudian melakukan tes pengukuran dengan menggunakan angket untuk mengetes tingkat kepercayaan diri dan tes keterampilan untuk mengukur sejauh mana penguasaan keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis.
- (d). Setelah didapat hasil pengetesan, langkah selanjutnya adalah melakukan pengolahan dan menganalisis data.
- (e). Langkah terakhir menentukan kesimpulan yang didasarkan dari hasil pengolahan dan analisis data tersebut.

Dari penjelasan tersebut, langkah-langkah penelitian dapat digambarkan dalam bagan 3.2 sebagai berikut :



Gambar 3.2 :
Bagan Langkah-Langkah Penelitian

2. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan data agar dilaksanakan secara ekonomis dan menganalisis data agar dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Nazir (2005:84) mengemukakan pengertian desain penelitian adalah “semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.” Dalam pengertian lain desain penelitian hanya pengumpulan dan proses analisis data saja. Terdapat beberapa proses yang tercakup dalam desain penelitian ini, Adapun desain penelitian ini terdiri atas satu variabel independen dan dependen, hal ini dapat digambarkan seperti gambar 3.3 berikut :



Gambar 3.3 : Desain Penelitian

X = Variabel Kepercayaan diri

Y = Variabel Keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis.

D. Instrument Penelitian

Penelitian pada prinsipnya adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam (Sugiyono, 2009:147). Guna tercapainya keberhasilan penelitian, maka diperlukan suatu teknik dan alat pengumpulan data yang tepat atau sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dari sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrument, karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka

harus ada alat ukur yang baik (Sugiyono, 2009:148). Dalam hal ini Sugiyono (2009:148) mengemukakan bahwa instrumen penelitian ialah “suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.” Sedangkan menurut Arikonto (2002:121) mengungkapkan bahwa “instrument adalah alat pada waktu peneliti menggunakan sesuatu mode.”

Sesuai dengan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur suatu tes dan bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam proses penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi dua hal, yaitu pengukuran tingkat kepercayaan diri dan pengukuran penguasaan keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis, untuk mengukur tingkat kepercayaan diri digunakan instrumen yang disusun sendiri oleh peneliti, yang akan dikembangkan dalam bentuk kuesioner dengan pola jawaban skala likert. Sedangkan instrumen untuk mengukur penguasaan keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis digunakan tes baku dari James Pool (1988) dan Nurhasan (2007) yang di adaptasi oleh (Hidayat, 2004 & Megantara, 2009). Adapun instrumen yang digunakan penulis sebagai berikut :

1. Instrumen Kepercayaan diri

Untuk memperoleh data tentang tingkat kepercayaan diri digunakan kuesioner yang disusun oleh peneliti. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya

(Sugiyono, 2009:199). Sedangkan menurut Arikunto (2006:151) menyatakan bahwa angket atau kuesioner adalah “sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang kepribadiannya atau hal-hal yang ia ketahui.” Angket atau kuesioner pada penelitian ini dibuat untuk menjangkau dan memperoleh informasi bagaimana gambaran tingkat kepercayaan diri siswa-siswi sekolah bulutangkis usia dini kelompok 11–13 tahun.

Jenis angket yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup. Angket tersebut telah tersusun atas pertanyaan atau pernyataan yang tegas, teratur, kongkrit, lengkap dan tidak menuntut jawaban, hanya sesuai dengan alternatif jawaban. Ini sependapat dengan apa yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:152) yang menyebutkan “angket tertutup atau koesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.”

Instrumen dikembangkan dalam bentuk kuesioner dengan pola jawaban berskala likert. Proses penyusunan kuesioner diawali menyusun dan menentukan indikator-indikator kepercayaan diri, pembuatan kisi-kisi kemudian dikembangkan menjadi butir-butir pertanyaan beserta taraf skalanya. Penyusunan butir-butir instrumen mengacu pada indikator atau dimensi kontrak yang didasarkan pada konsep-konsep teoritis mengenai kepercayaan diri yang dikembangkan oleh Vealey, *et al.* (1998). Adapun komponen kepercayaan diri dalam kuesioner ini terdiri dari (1) Efisiensi kognitif (*cognitive efficiency*), (2)

Latihan dan keterampilan fisik (*physical skill and training*), (3) Serta resiliensi (*resilience*).

a) Definisi Konseptual

Istilah Kepercayaan diri atau rasa percaya diri yang digunakan dalam naskah ini diterjemahkan dari *self confidence*, atau kepastian diri (*self assurance*) dan pada dasarnya merupakan ekspresi dari penghargaan seseorang terhadap dirinya sendiri (Hidayat, 2011: 22). Dalam konteks olahraga kepercayaan diri merupakan salah satu faktor terpenting untuk bisa menampilkan performa atlet, Para ahli psikologis telah memberikan definisi tentang percaya diri, Vealey & Chase (2008) misalnya “*Self-confidence can be defined as the belief in one’s abilities to achieve success and it often has been identified as a most important mental skill for a success in sport by individuals.*” Vealey & Chase mengemukakan bahwa percaya diri dapat didefinisikan sebagai keyakinan pada kemampuan seseorang untuk mencapai keberhasilan, dan sering telah diidentifikasi sebagai keterampilan mental yang paling penting untuk mencapai keberhasilan dalam olahraga oleh individu yang terlibat dalam olahraga kompetitif, termasuk atlet dan pelatih. Menurut Vealey, *et al.* (1998) Kepercayaan diri dalam olahraga memiliki tiga komponen, yaitu (1) Efisiensi kognitif (*cognitive efficiency*), (2) Latihan dan keterampilan fisik (*physical skill and training*), (3) Serta resiliensi (*resilience*).

b) Definisi Oprasional

Skor Total setiap siswa tentang keyakinan untuk berhasil dalam penguasaan keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis yang diukur dengan indikator (1) Efisiensi kognitif (*cognitive efficiency*), (2) Latihan dan keterampilan fisik (*physical skill and training*), (3) Serta resiliensi (*resilience*). Semakin tinggi skor yang dicapai maka semakin tinggi kepercayaan diri yang dimiliki siswa tersebut, sebaliknya semakin rendah skor yang dicapai maka semakin rendah kepercayaan diri siswa tersebut.

c) Kisi-Kisi Instrumen Kepercayaan Diri

Berdasarkan komponen kepercayaan diri yang di kemukakan oleh Vealey, *et al.* (1998) di atas kemudian disusun indikator-indikator untuk mempermudah membuat butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Adapun sebaran-sebaran butir pertanyaan atau pernyataan untuk mengukur tingkat kepercayaan diri dapat dilihat pada tabel 3.4 di bawah ini.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Kepercayaan diri

No	Variabel	Dimensi Konstrak	Indikator	Nomor Butir		Jumlah butir
				+	-	
1	<i>Self Confident</i>	<i>Cognitive efficiency</i>	1. Konsentrasi dalam menjalankan tugas	1	2	2
			2. Mampu membuat keputusan yang tepat	3	4	2
			3. Mampu Mengelola pikiran untuk mencapai keberhasilan	5	6	2

2	<i>Physical skill and training</i>	1. Mampu melakukan latihan fisik untuk berhasil	7	8	2
		2. Mampu melakukan latihan teknik untuk berhasil	9	10	2
3	<i>Resilience</i>	1. Mampu bangkit dari kegagalan	11	12	2
		2. Mampu mengatasi berbagai masalah	13	14	2
		3. Mampu menampilkan penampilan yang terbaik	15	16	2
Jumlah			8	8	16

Dari indikator-indikator yang tercantum di atas, selanjutnya dibuat pertanyaan atau pertanyaan baik yang bersifat positif maupun negatif.

d) Kriteria Pemberian Skor Pertanyaan atau Pernyataan

Setiap pertanyaan atau pernyataan disediakan lima alternative jawaban, yakni Sangat setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak setuju, Sangat tidak setuju. Dalam hal ini mengenai alternatif jawaban dalam angket, penulis menggunakan model skala *Likert*. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sugiyono (2009:134) yang mengatakan sebagai berikut:

Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut dengan variabel penelitian.

Kemudian ditambahkan dengan pendapat dari Sudjana & Ibrahim (2004:107) yang berpendapat sebagai berikut:

Skala *Likert* dinyatakan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai oleh responden, apakah pernyataan itu didukung atau ditolak, melalui rentang nilai tertentu. Oleh sebab itu, pernyataan yang dianjurkan ada dua kategori, yakni pernyataan positif dan pernyataan negatif. Salah satu skala sikap yang sering digunakan dalam penelitian pendidikan adalah skala *Likert*. Dalam skala *Likert*, pernyataan-pernyataan yang diajukan baik pernyataan positif maupun negatif dinilai subyek sangat setuju, setuju, tidak punya pilihan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Berdasarkan uraian di atas penulis menetapkan kategori penskoran sebagai berikut : kategori untuk setiap butir pernyataan positif, yaitu Sangat setuju = 5, Setuju = 4, Ragu-ragu = 3, Tidak setuju = 2, Sangat tidak setuju = 1. Sedangkan untuk setiap butir pernyataan negatif, yaitu Sangat setuju = 1, Setuju = 2, Ragu-ragu = 3, Tidak setuju = 4, Sangat tidak setuju = 5. Pemberian skala skor pada setiap kategori pernyataan tes, dilakukan dengan pemberian bobot, terhadap lima alternatif jawaban. Ini sependapat dengan apa yang telah dikemukakan oleh Nurhasan (2007:349) yang tertuang dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3.5 Skor untuk soal positif

Jawaban	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
R (Ragu-ragu)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Tabel 3.6 Skor untuk soal negatif

Jawaban	Skor
SS (Sangat Setuju)	1
S (Setuju)	2
R (Ragu-ragu)	3
TS (Tidak Setuju)	4
STS (Sangat Tidak Setuju)	5

Untuk lebih jelasnya menurut Nurhasan (2007: 349) kategori penskoran adalah sebagai berikut :

Tabel 3.7 Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
SS (Sangat Setuju)	5	1
S (Setuju)	4	2
R (Ragu-ragu)	3	3
TS (Tidak Setuju)	2	4
STS (Sangat Tidak Setuju)	1	5

3. Uji Coba Angket

Angket yang telah disusun harus diuji cobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reabilitas dari setiap butir pertanyaan-pertanyaan. Dari uji coba tersebut akan diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian. Uji coba instrument bertujuan untuk menentukan valid atau tidaknya suatu tes berupa angket dan apakah tes berupa angket tersebut cocok atau tidak digunakan dalam penelitian tentang daya prediksi tingkat kepercayaan diri terhadap penguasaan keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis.

Pada penelitian ini penulis melakukan uji coba angket pada kejuaraan bulutangkis kelompok umur tingkat jawa barat yaitu pada kejuaraan Sepron yang dilaksanakan di Garut dan kejuaraan Sinar Dunia yang dilaksanakan di Bandung pada bulan Juli 2011 selain itu juga penulis mendatangi beberapa sekolah bulutangkis yang ada di Kota Bandung. Angket tersebut diberikan kepada para sampel penelitian yaitu siswa-siswi yang berusia 11-13 tahun atau kelompok

anak-anak dan pemula sebanyak 50 orang yang terdiri dari beberapa club dan dalam teknik pengisiinya penulis menunggu sampel untuk mengisi angket tersebut sesudah latihan dan sesudah bertanding.

4. Instrumen Keterampilan Teknik Dasar Bermain Bulutangkis

a. Definisi Konseptual

Keterampilan dasar merupakan salah satu keterampilan yang harus dipahami dan dikuasai oleh setiap pemain dalam melakukan kegiatan bermain bulutangkis (Tohar dalam Subarjah & Hidayat, 2007:31) Hal ini dikarenakan merupakan salah satu faktor pendukung pokok untuk menjadi atlet yang berprestasi, dan karena itu keterampilan dasar harus bisa dikuasai oleh para pemain bulutangkis.

Berdasarkan penelusuran dari beberapa pendapat dan sumber Varner, Davis, Edward, Subarjah (Subarjah & Hidayat, 2007 : 31) dapat dijelaskan bahwa “secara umum keterampilan dasar permainan bulutangkis dapat dikelompokkan kedalam empat bagian yaitu (1) cara memegang raket (*Grips*), (2) Sikap siap (*Stand atau ready position*), (3) gerakan kaki (*Footwork*), (4) gerak memukul (*Strokes*)”. Sedangkan Tohar (Megantara,2007:20) mengemukakan macam-macam teknik pukulan bulutangkis yang harus dikuasai adalah (1) Pukulan *service* ,(2) Pukulan lob atau *clear*, (3) Pukulan *drop shot*, (4) Pukulan *smash*, (5) Pukulan *drive* atau mendatar (6) Pengembalian *service* atau *return service*.

b. Definisi Operasional

Keterampilan bermain bulutangkis dalam penelitian ini adalah keterampilan yang dimiliki siswa dari hasil proses belajar dan latihannya. Penguasaan keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis dituangkan dalam tes yang akan dilakukan oleh siswa sekolah bulutangkis kelompok usia 11-13 tahun yang meliputi tes (1) pukulan servis panjang, (2) pukulan lob bertahan, (3) pukulan dropsot dan (4) pukulan smas. Keempat butir tes tersebut sesuai dengan indikator dari keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis, setiap butir tes masing-masing dilakukan sebanyak 10 kali. Semakin tinggi skor yang dicapai oleh siswa dalam tes, maka semakin tinggi tingkat penguasaan keterampilan bermain bulutangkis siswa tersebut, sebaliknya semakin rendah skor yang dicapai maka semakin rendah tingkat penguasaan keterampilan bermain bulutangkis siswa tersebut.

c. Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Teknik Dasar Bermain Bulutangkis

Berdasarkan komponen keterampilan teknik dasar pukulan yang dikemukakan oleh Tohar (Megantara, 2007:20) di atas kemudian disusun indikator-indikator untuk mempermudah membuat kisi-kisi yang akan dituangkan dalam instrumen tes keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis yang pada penelitian ini hanya teknik pukulan saja. Adapun kisi-kisi instrumen keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis dapat dilihat pada tabel 3.8 di bawah ini.

Tabel 3.8.
Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Teknik Dasar Bermain Bulutangkis

No	Variabel	Indikator	Jumlah Butir
1	Keterampilan Teknik Dasar Bermain Bulutangkis	Teknik servis panjang	1
		Teknik pukulan lob bertahan	1
		Teknik pukulan <i>dropshot</i>	1
		Teknik pukulan <i>smash</i>	1
Jumlah			4

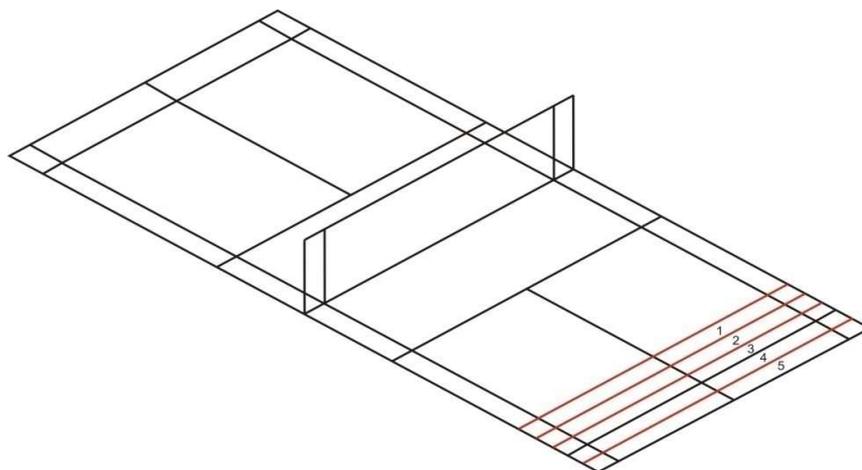
5. Tes Keterampilan Teknik Dasar Bermain Bulutangkis

Untuk mengetahui dan menentukan tingkat keterampilan dasar memukul para siswa sekolah bulutangkis yang berusia 11-13 tahun (*testee*) tersebut, maka diperlukan alat pengumpulan data yang berupa tes keterampilan memukul. Validitas dan reliabilitas keterampilan dasar memukul adalah dengan tes keterampilan yang dikeluarkan oleh Pusat Kebugaran Jasmani dan Rekreasi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan bekerjasama dengan Pusat Pembinaan dan Pelatihan Bulutangkis Usia Dini BM 77 Bandung (Hidayat, 2004:139). Servis panjang (*long service*) mempunyai tingkat validitas 0,60 dan reliabilitas 0,87, lob (*clear*) mempunyai tingkat validitas 0,76 dan reliabilitas sebesar 0,91. dropsot (*dropshot*) mempunyai tingkat validitas 0,74 dan reliabilitas 0,90. Smes (*smash*) mempunyai tingkat validitas 0,74 dan reliabilitas 0,90. Adapun prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

a). Servis Panjang

1. Tujuan : Untuk mengukur ketepatan servis panjang
2. Alat/fasilitas : Raket, lapangan bulutangkis, tambang, Tiang panjang 2 buah 3m, Alat ukur (meteran), kapur tulis dan perlengkapan tulis untuk mencatat hasil pukulan.
3. Pelaksanaan : Pelaksanaannya orang yang melaksanakan tes ini berdiri di daerah sudut menyudut (diagonal) dengan bagian lapangan yang diberi sasaran, dan melakukan servis sebanyak 10 kali serta berusaha melewatkan satelkok di atas tali atau pita dengan cara servis yang sah ke arah sasaran. Diusahakan agar satelkok jatuh pada sasaran yang bernilai paling tinggi.
4. Skor : Penilaiannya adalah satelkok yang jatuh pada sasaran terluar atau terjauh diberi nilai 5, kemudian 4,3,2, dan shuttlecock yang jatuh diluar sasaran /target tetapi masih berada pada bagian servis court diberi nilai 1. shuttlecock yang tidak melewati bagian di atas tali atau jatuh di daerah servis court untuk permainan ganda tidak diberi nilai

Tes ini pertama kali diperkenalkan oleh Scott-Fox pada tahun 1959. kegunaan dari tes ini adalah untuk mengukur ketelitian atau ketepatan memukul satelkok kearah tertentu dengan pukulan panjang (servis tinggi/panjang).



Gambar 3.9 Lapangan tes *Long Service*
Sumber diadaptasi dari Hidayat (2004:139)

Untuk servis panjang, daerah-daerah sasaran dibuat pada garis belakang, masing-masing dengan ukuran 55cm, 76cm, 97cm, dan 107cm. Pita sepanjang net dengan lebar 5 cm direntangkan sejajar dengan net berjarak 4,27 dari lantai dengan tinggi 2,44 m dari net.

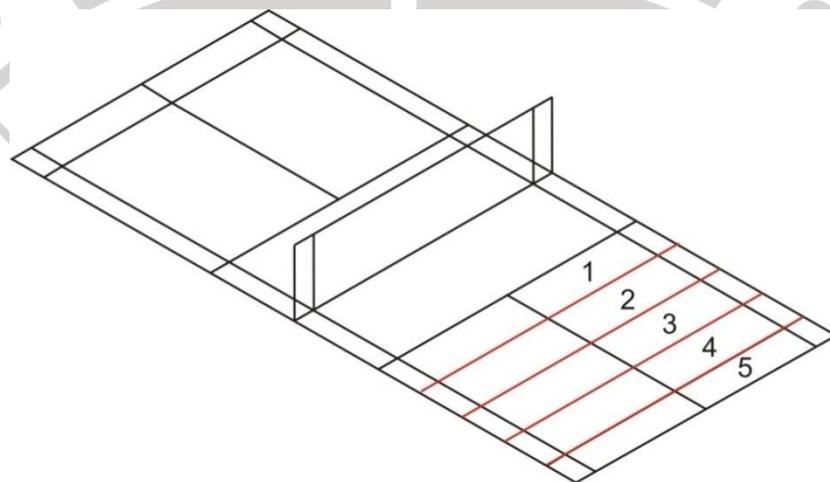
b). Clear Test/Lob

1. Tujuan : Untuk mengukur ketepatan lob
2. Alat/fasilitas : Raket, lapangan bulutangkis, tambang, Tiang panjang 2 buah 3 m, Alat ukur (meteran), kapur tulis dan perlengkapan tulis untuk mencatat hasil pukulan.
3. Pelaksanaan : Pelaksanaan dari tes ini adalah orang yang melakukan tes berdiri di daerah yang sudah di beri tanda, seorang pembantu tes berdiri di tangan-tengah lapangan yang bertugas untuk memberikan servis. Setelah dilakukan servis naracoba memukul satelkok yang arahnya ke atas dan harus melewati tali/pita, naracoba diberikan kesempatan 10 kali memukul.

4. Skor : Penilaian tes ini adalah satelkok yang di pukul dengan benar dan memenuhi syarat-syarat tes serta jatuh di tempat sasaran diberi nilai dari luar ke dalam yaitu 3,5,4, dan 2. satelkok yang jatuh pada garis sasaran dianggap masuk ke daerah yang lebih tinggi. Kemudian seluruh nilai yang didapat di jumlahkan.

Tes ini pertama kali diperkenalkan oleh French pada tahun 1941. kegunaan dari tes ini adalah untuk mengukur kekuatan memukul shuttlecock. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah. Pada sisi lapangan yang bertali dibuat garis :

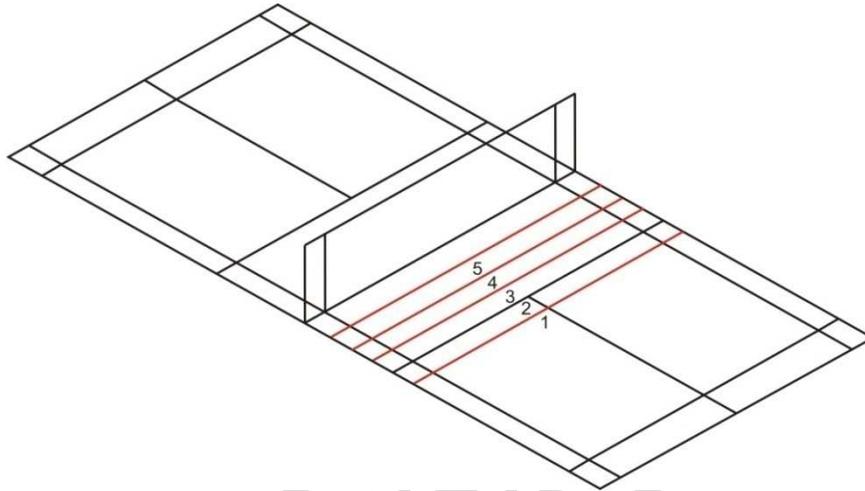
- a) Disebelah dalam 61 cmdari dan sejajar dengan garis servis untuk permainan ganda ke belakang.
- b) Disebelah luar dari dan sejajar dengan garis servis untuk permainan tunggal sebelah belakang



Gambar 3.10 Lapangan tes *Clear Lob*
Sumber diadaptasi dari Hidayat (2004:139)

c). Drop Shout

1. Tujuan : Untuk mengukur kemampuan pukulan dari atas kepala dan mengarahkan satelkok jatuh sedekat mungkin dengan net dan jatuh didaerah lawan.
2. Alat/fasilitas : Raket, lapangan bulutangkis, tambang, Tiang panjang 2 buah 3 m, Alat ukur (meteran), kapur tulis dan perlengkapan tulis untuk mencatat hasil pukulan.
3. Pelaksanaan : Pelaksanaan dari tes ini adalah orang yang melakukan tes berdiri di daerah yang sudah di beri tanda, seorang pembantu tes berdiri di tengan-tengah lapangan yang bertugas untuk memberikan servis. Setelah dilakukan servis, peserta melakukan pukulan dengan teknik dropsot dan harus melewati bagian bawah tali dengan cara dropsot yang sah kearah sasaran dan diberi kesempatan 10 kali memukul.
4. Skor : Penilaian tes ini adalah satelkok yang di pukul dengan benar dan memenuhi syarat-syarat tes serta jatuh di tempat sasaran diberi nilai dari luar ke dalam yaitu 3,5,4, dan 2. satelkok yang jatuh pada garis sasaran dianggap masuk ke daerah yang lebih tinggi. Kemudian seluruh nilai yang didapat di jumlahkan.

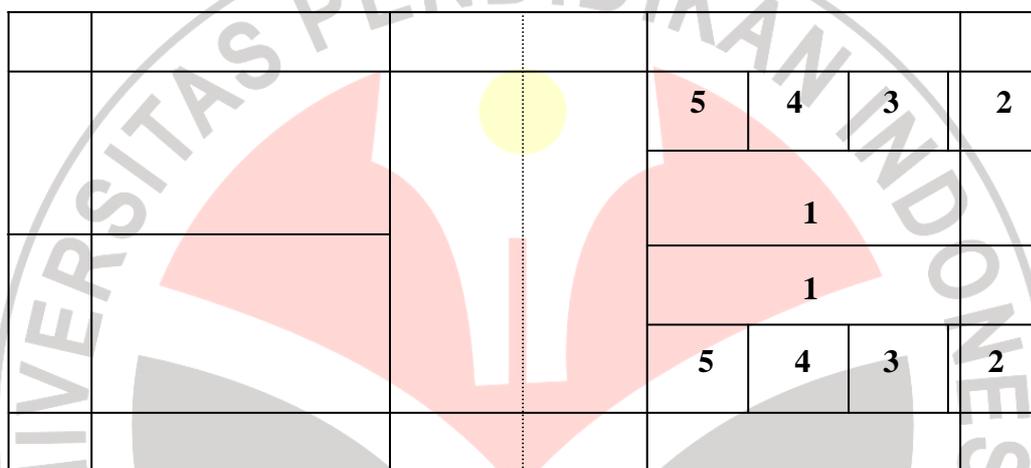


Gambar 3.11 Lapangan tes *Dropshout*
Sumber diadaptasi dari Megantara (2007:72)

d). **Smash**

1. Tujuan : Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan dan skill memukul smash.
2. Alat/fasilitas : Raket, lapangan bulutangkis, tambang, Tiang panjang 2 buah 3 m, Alat ukur (meteran), kapur tulis dan perlengkapan tulis untuk mencatat hasil pukulan.
3. Pelaksanaan : Pelaksanaan dari tes ini adalah orang yang melakukan tes berdiri di daerah yang sudah di beri tanda, seorang pembantu tes berdiri di tangan-tengah lapangan yang bertugas untuk memberikan servis. Setelah dilakukan servis, peserta melakukan pukulan dengan teknik dropsot dan harus melewati bagian bawah tali dengan cara dropsot yang sah kearah sasaran dan diberi kesempatan 10 kali memukul.

4. Skor : Penilaian tes ini adalah satelkok yang di pukul dengan benar dan memenuhi syarat-syarat tes serta jatuh di tempat sasaran diberi nilai dari luar ke dalam yaitu 1, 2, 3, 4, 5 dan satelkok yang jatuh pada garis sasaran dianggap masuk ke daerah yang lebih tinggi. Kemudian seluruh nilai yang didapat di jumlahkan.



Gambar 3.12 Lapangan tes *Smash*
Sumber diadaptasi dari Hidayat (2007:72)

E. Validitas dan Reliabilitas Angket Kepercayaan Diri

Untuk memperoleh kesahihan dan kerendahan dari setiap butir soal. Harus dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrument. Semua data yang terkumpul dari hasil uji coba instrumen dianalisis menggunakan dengan bantuan SPSS versi 18. Metode uji validitas instrument yang digunakan adalah Metode *Corrected Item Total Correlation* yaitu uji validitas internal butir tes dengan mengkorelasikan antara skor tiap butir soal yang didapatkan dengan skor total responden (Priyatno, 2010:24) sedangkan untuk reabilitas instrumen peneliti menggunakan metode *Cronbach Alpha* yaitu model *internal consistency score*

berdasarkan korelasi purata antara butir-butir (*items*) yang ekuivalen (Uyanto, 2006:239).

1. Pengujian validitas

Uji validitas instrumen berkenaan dengan ketepatan alat ukur terhadap konsep yang diukur sehingga benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Arikunto (2006:160) mengemukakan “Validitas adalah pengukuran yang menunjukkan tingkat kevaliditasan dan kesahihan suatu instrument.” Metode yang akan digunakan dalam uji validitas dalam penelitian ini adalah Metode *Corrected item Total Correlation* yaitu dengan mengkorelasikan antara skor tiap item dengan skor total dan melakukan korelasi terhadap nilai koefisien korelasi overstimasi (Priyatno, 2010 : 24). Semua data yang terkumpul dari hasil uji coba instrument akan dianalisis menggunakan dengan bantuan SPSS versi 18.

Setelah melakukan perhitungan dari data yang telah dikumpulkan, maka diperoleh angket valid yang dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 3.13 Data hasil uji validitas angket kepercayaan diri

Indikator	No Item	r hitung	r tabel	Validitas	Ket	Item jadi	No
Konsentrasi dalam mengerjakan tugas	1	0,536	0,235	Valid	Di ambil	1	1
	17	0,428	0,235	Valid	Di buang		
	33	0,235	0,235	Tidak Valid	Di buang		
	49	0,496	0,235	Valid	Di buang		
	9	0,584	0,235	Valid	Di buang		
	25	0,707	0,235	Valid	Di ambil	25	2
	41	0,163	0,235	Tidak Valid	Di buang		
	57	0,436	0,235	Valid	Di buang		
	2	0,606	0,235	Valid	Di ambil		
Mampu membuat keputusan yang tepat	18	0,590	0,235	Valid	Di buang	2	3
	34	-0,240	0,235	Tidak Valid	Di buang		
	50	0,496	0,235	Valid	Di buang		
	10	0,535	0,235	Valid	Di buang		

	26	0,605	0,235	Valid	Di buang		
	42	0,719	0,235	Valid	Di ambil	42	4
	58	0,581	0,235	Valid	Di buang		
Mampu mengelola	3	0,519	0,235	Valid	Di buang		
pikiran untuk	19	0,061	0,235	Tidak Valid	Di buang		
mencapai	35	0,389	0,235	Valid	Di buang		
keberhasilan	51	0,544	0,235	Valid	Di ambil	51	5
	11	0,633	0,235	Valid	Di buang		
	27	0,628	0,235	Valid	Di buang		
	43	0,733	0,235	Valid	Di ambil	43	6
	59	0,494	0,235	Valid	Di buang		
Latihan dengan rajin	4	0,358	0,235	Valid	Di buang		
	20	-0,105	0,235	Tidak Valid	Di buang		
	36	0,524	0,235	Valid	Di ambil	36	7
	52	0,021	0,235	Tidak Valid	Di buang		
	12	0,660	0,235	Valid	Di ambil	12	8
	28	0,514	0,235	Valid	Di buang		
	44	0,794	0,235	Valid	Di buang		
	60	0,181	0,235	Tidak Valid	Di buang		
Mampu melakukan	5	0,485	0,235	Valid	Di ambil	5	9
latihan keterampilan	21	-0,096	0,235	Tidak Valid	Di buang		
yang bersifat fisik	37	0,153	0,235	Tidak Valid	Di buang		
	53	0,466	0,235	Valid	Di buang		
	13	0,336	0,235	Valid	Di buang		
	29	0,495	0,235	Valid	Di buang		
	45	0,715	0,235	Valid	Di ambil	45	10
	61	0,429	0,235	Valid	Di buang		
Tidak mudah putus	6	0,313	0,235	Valid	Di buang		
asa	22	0,409	0,235	Valid	Di ambil	22	11
	38	0,364	0,235	Valid	Di buang		
	54	0,390	0,235	Valid	Di buang		
	14	0,543	0,235	Valid	Di buang		
	30	0,676	0,235	Valid	Di buang		
	46	0,832	0,235	Valid	Di ambil	46	12
	62	0,492	0,235	Valid	Di buang		
Mampu mengatasi	7	-0,148	0,235	Tidak Valid	Di buang		
berbagai masalah	23	0,373	0,235	Valid	Di buang		
	39	0,470	0,235	Valid	Di ambil	39	13
	55	-0,152	0,235	Tidak Valid	Di buang		
	15	0,549	0,235	Valid	Di buang		
	31	0,790	0,235	Valid	Di ambil	31	14
	47	0,621	0,235	Valid	Di buang		
	63	0,335	0,235	Valid	Di buang		
Mampu	8	0,338	0,235	Valid	Di buang		
menampilkan	24	0,340	0,235	Valid	Di buang		
penampilan yang	40	0,453	0,235	Valid	Di ambil	40	15
terbaik	56	-0,016	0,235	Tidak Valid	Di buang		

16	0,565	0,235	Valid	Di buang		
32	0,712	0,235	Valid	Di ambil	32	16
48	0,575	0,235	Valid	Di buang		
64	-0,362	0,235	Tidak Valid	Di buang		

Metode pengambilan keputusan pada uji validitas yaitu menggunakan batasan r tabel dengan signifikansi 0,05 dan uji 2 sisi atau menggunakan batasan 0,3 (Azwar dalam Priyatno, 2010:27). Untuk batasan r tabel maka dengan $n=50$ didapat r tabel sebesar 0,235. Menurut Priyatno (2010:27) menyatakan bahwa “jika nilai korelasi lebih dari batasan yang ditentukan maka item dianggap valid, sedang jika kurang dari batasan yang ditentukan maka item dianggap tidak valid.” Dalam hal ini nilai korelasi bisa dilihat pada kolom *Corrected Item-Total Correlation* yang terdapat pada lampiran.

2. Pengujian Reliabilitas

Setelah diuji validitas, terdapat 13 item butir soal yang tidak valid dan 51 item butir soal yang dinyatakan valid. Maka langkah selanjutnya adalah menghitung uji reliabilitas. Reliabilitas adalah derajat atau keajegan suatu tes atau alat pengukur, yang apabila alat pengukur itu dipergunakan hasilnya memberikan keajegan atau kemantapan (Nurhasan, 2007:330). Suatu alat pengukuran atau tes dikatakan reliabel jika alat ukur menghasilkan suatu gambaran yang benar-benar dapat dipercaya dan dapat diandalkan untuk menghasilkan pengukuran yang sesungguhnya. Instrumen kuesioner yang tidak reliabel maka tidak dapat konsisten untuk pengukuran sehingga hasil pengukuran tidak dapat dipercaya (Priyatno, 2010:24). Metode yang akan digunakan dalam uji reliabilitas pada

penelitian ini adalah Metode *Alpha Cronbach*. Arikunto (1996:190) mengemukakan “untuk mencari reliabilitas instrumen yang skor butirnya bukan 1 atau 0 melainkan skala bertingkat atau *rating scale* digunakan rumus alpha dari Cronbach sebagai berikut :

$$r_{II} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_b^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{II} : reliabilitas instrument

k : banyaknya butir pertanyaan (item)

$\sum s_b^2$: jumlah varians butir

s_t^2 : jumlah varians total

Koefisien reliabilitas yang diperoleh selanjutnya dikonsultasikan dengan r table. Jika r dihitung $> r$ tabel, berarti instrument tersebut reliabel dan siap digunakan dalam penelitian. Menurut (Sekaran dalam priyatno, 2010:32) mengemukakan bahwa “reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik.”

Hasil uji reliabilitas *alfa Cronbach* butir soal instrumen dengan menggunakan bantuan *SPSS 18 for windows* adalah sebesar 0,956 dengan jumlah item soal sebanyak 51 yang ditampilkan dalam tabel 3.14. karena nilai lebih dari 0,6 maka dapat disimpulkan bahwa instrument kepercayaan diri adalah reliabel.

Tabel 3.14
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	51	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	51	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics		
Cronbach's		
Alpha	N of Items	
.956	51	

F. Teknik Analisis Data

Setelah data hasil penelitian terkumpul, maka selanjutnya dilakukan pengolahan data dan analisis data yang dilakukan secermat mungkin dengan teknik analisis statistik. Semua data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan bantuan SPSS versi 18. Teknik Analisis data yang akan digunakan ialah (1). Analisis Prosentase, (2). Uji persamaan dua rata-rata, dan (3). Analisis regresi sederhana (*Simple Regression Analysis*).