

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Sukarame yang beralamat di Kp, Somang Kecamatan Sajira, Kabupaten Lebak, SDN 1 Sukarame memiliki Nomor statistik sekolah 101020303007. Waktu penelitian ini rencananya di laksanakan pada bulan Januari - Maret 2019.

#### B. Waktu Penelitian

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari/tanggal	Aktivitas	Kompetisi Dasar
1	Jumat/sabtu, 25-26 Januari 2019.	Observasi lokasi penelitian	
2	Rabu & sabtu, 30 Januari & 2 Februari 2019	<i>Pretest</i> (dilaksanakan selama 2 kali pertemuan)	
3	6 Februari – 2 maret 2019	Perlakuan ( <i>treatment</i> ): dilaksanakan selama 8 kali pertemuan yang dilaksanakan pada hari rabu dan sabtu. - Melakukan <i>smash</i> didepan kembali ke tengah. - Melakukan <i>smash</i> yang berada samping depan	Memperaktikan keterampilan bermain salah satu permainan olahraga beregu bola kecil dengan menggunakan alat dan peraturan yang dimodifikasi

		<p>sebelah kiri kembali tengah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan <i>smash</i> di tengah samping kiri dan kembali ke tengah.</li> <li>- Melakukan <i>smash</i> di samping kiri dan kembali ke tengah</li> <li>- Melakukan <i>smash</i> di belakang dan kembali ke tengah .</li> <li>- Melakukan <i>smash</i> di belakang samping kanan dan kembali lagi ke tengah.</li> <li>- Melakukan <i>smash</i> di tengah samping kanan dan kembali ke tengah.</li> <li>- Melakukan <i>smash</i> di depan ke samping kanan dan tetap kembali ke tengah.</li> </ul>	serta nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, dan percaya diri.
4	Rabu & sabtu, 6 & 9 maret 2019.	<i>Postest</i> (dilakukan selama 2 kali pertemuan)	

### C. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen. Metode kuasi eksperimen merupakan metode yang dilakukan pada kondisi yang alamiah dengan penelitian yang digunakan adalah untuk memberikan perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian ini sebagai bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, terutama dengan adanya kelompok kontrol..<sup>1</sup>

Ada beberapa karakteristik yang fundamental dalam penelitian eksperimen ini. Pertama, dalam pelaksanaan metode eksperimen, peneliti melakukan perlakuan tertentu (*treatment*) kepada sekelompok orang yang dijadikan subyek penelitian. Perlakuan inilah yang dieksperimenkan kemudian dinamakan variabel bebas (*independent variable*). Kedua, peneliti mengobservasi secara sistematis apa yang terjadi akibat perlakuan tersebut. Ini yang kemudian dinamakan variabel terikat atau variabel tergantung (*dependent variable*). Ketiga, selain terhadap *treatment* yang sengaja dilakukan, peneliti juga dapat mempengaruhi hasil eksperimen..<sup>2</sup>

### D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh

---

<sup>1</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 107

<sup>2</sup>Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2014),88

penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 1 Sukarame yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>3</sup>Sampel juga merupakan suatu bagian dari populasi yang akan diteliti dan yang dianggap dapat menggambarkan populasinya.<sup>4</sup>Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan cara sampel bertujuan/*purposive sample*. Berdasarkan teori diatas, maka subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan *ekstrakurikuler* bulutangkis di SDN 1 Sukarame, dengan 40 orang Siswa, Dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah 20 siswa yang mengikuti ekstra kurikuler bulutangkis.

#### **E. Variabel penelitian**

Variabel pada penelitian tentang *Pengaruh Pemberian Variasi Lemparan shuttlecock terhadap penempatan hasil smash* dapat ditentukan sebagai berikut :

---

<sup>3</sup>Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D, (Bandung: Alfabet, 2015),117-118

<sup>4</sup>Soehartono, Irawan, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004),57

1. *Variabel bebas* : *Pemberian Variasi Lemparan shuttlecock* adalah berlatih melempar shuttlecock dengan beberapa variasi lemparan *shuttlecock* dengan menggunakan raket bulutangkis..
2. *Variabel terikat* : penempatan hasil smash adalah sebuah teknik atau keterampilan mematikan lawan dalam permainan bulutangkis dengan cara memukul secara keras dan akurat.

Adapun prosedur dalam penelitian ini adalah pada pertemuan pertama seluruh sampel melakukan *pretest* dengan teknik *Pemberian Variasi Lemparan shuttlecock*. Perlakuan diberikan selama 15 kali pertemuan latihan keterampilan *Pemberian Variasi Lemparan shuttlecock*. Kemudian pada pertemuan terakhir seluruh sampel melakukan *posttest* keterampilan *Pemberian Variasi Lemparan shuttlecock*. Bentuk latihan yang diberikan selama 30 menit dalam setiap sesi latihan.

## **F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaanya lebih mudah dan lebih baik".Teknik pengambilan data menggunakan tes, dengan instrumen yang digunakan tes kemampuan *smash*.

## Instrumen pengukuran kemampuan smash

Peralatan yang digunakan :

- Raket dan
- *Shuttlecock*.

Pelaksanaan :

- a. peserta kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis melakukan variasi lemparan *shuttlecock* secara berulang-ulang sebanyak 15 kali dengan tepat dan akurat..
- b. peserta ekstrakurikuler bulutangkis melakukan smash secara berulang-ulang dengan tepat dan akurat.

Penilaian : adalah pelaksanaan smash yang dilakukan peserta ekstrakurikuler masuk ke daerah lawan secara tepat dan akurat tidak menyangkut di net dan tidak keluar lapangan.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah menggunakan shuttlecock dengan cara dilempar menggunakan raket sebagai variabel bebas, sedangkan kemampuan smash sebagai variabel terikat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan teknik tes. Prakteksmash pada penelitian ini dengan cara pengukuran, yaitu berdasarkan *kemampuan smash*.

## G. Teknik Analisis Data

### a. Analisis Data

Uji prasyarat analisis data digunakan sebelum dilakukan uji hipotesis. Terdapat dua jenis uji prasyarat yaitu uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dan uji homogenitas untuk mengetahui data tersebut homogen atau tidak.

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan perhitungan SPSS versi 16.

#### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan oleh peneliti yaitu varians terbesar dibandingkan varians terkecil menggunakan uji

$$F_{hitung} = \frac{\textit{varians terbesar}}{\textit{varians terkecil}}$$

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka tidak homogen

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka homogeny.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta 2015, 186)

## H. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 16 yaitu dengan membandingkan *mean* antara kelompok penelitian dengan kelompok kontrol setelah perlakuan. Apabila nilai t hitung lebih kecil dibanding t tabel, maka  $H_a$  ditolak, jika t hitung lebih besar dibanding t tabel maka  $H_a$  diterima.

$H_0$  : Tidak terdapat Pengaruh Pemberian Variasi Lemparan *Shuttlecock* terhadap penempatan hasil *smash*

$H_a$  : Terdapat Pengaruh Pemberian Variasi Lemparan *Shuttlecock* terhadap penempatan hasil *smash*.