BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Total aktivitas *smash* atlet bulutangkis tunggal dewasa putra pada kejuaraan Bupati *Cup* Bangka Belitung 2016.
2. Rata-rata keberhasilan pukulan *smash* yang dapat menghasilkan angka dengan perhitungan *rally point* 21, pada kejuaraan Bupati *Cup* Bangka Belitung 2016.
3. Prosentase perolehan angka atlet tunggal dewasa putra dalam melakukan pukulan *smash* pada kejuaraan Bupati *Cup* Bangka Belitung 2016.
4. Kontribusi atlet tunggal dewasa putra dalam melakukan pukulan *smash* pada kejuaraan bupati *cup* Bangka Belitung 2016.

B. Tempat dan Waktu Penelitian dan Pengambilan Data

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di GOR Obat Olahraga Masyarakat (OROM) Jl sudirman kabupaten Bangka Induk (Sungailiat), Bangka belitung sebagai tempat pertandingan Kejuaraan Bulutangkis Bupati *Cup* Bangka Belitung 2016.

2. **Waktu Penelitian dan Pengambilan Data**

Pengambilan data berlangsung pada tanggal 20-26 september 2016.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam metode deskriptif dengan menggunakan tehnik *survey* observasi. Tujuan penelitian *survey* adalah "penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan belangko sebagai alat pengumpulan data yang pokok".[37] Pada umum nya yang merupakan unit analisa dalam penelitian *survey* adalah individu.

Data yang dikumpulkan semata bersifat deskriptif sehingga tidak bermaksud untuk mencari penjelasan, tidak untuk menguji hipotesis maupun membuat prediksi. Penelitian deskriptif mempunyai tugas mengorganisasi dan menganalisa data angka agar dapat memberikan gambaran secara teratur, ringkas dan jelas, mengenai sesuatu gejala, peristiwa atau keadaan, sehingga dapat ditarik pengertian atau makna tertentu.[38] Penelitian ini mengetahui prosentase tingkat keberhasilan dan kegagalan pukulan smash dalam mendapatkan angka pada peserta atlet tunggal dewasa putra pada kejuaraan Bupati *Cup* Bangka Belitung 2016.

---

[37] Sofian Effendi, *Metode Penelitian Survei*, (Jakarta: 1998), h. 3.

[38] Anas Sudijono, *Pengantar Statistika Pendidikan*, (Jakarta: 2003) h. 4.

D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian adalah keseluruhan teknik pukulan *smash* atlet tunggal dewasa putra yang berjumlah 40 orang yaitu seluruh peserta kejuaraan bulutangkis tunggal dewasa putra Bupati *Cup* Bangka Belitung 2016 yang terhitung jumlahnya pada saat *drawing*.

2. Sampel

Sampel berjumlah 8 orang dengan menggunakan *purposive sampling*, yaitu sifat dan karakteristik sampel sudah ditentukan kriteria dari populasi tersebut, adapun kriteria tersebut, yaitu :

a. Atlet yang masuk ke babak 8 besar.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan nya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah.[39]

Instrumen penelitian ini menggunakan blangko penelitian yang berisi kolom-kolom dan barisan table untuk setiap melakukan aktivitas pukulan smash yang berhasil dan gagal.

---

[39] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: P.T RinekaCipta, 1998), h. 151.

Instrumen penelitian ini menggunakan :

1. Pulpen
2. Printer
3. Laptop
4. *camera* digital
5. *Form* statistic pertandingan yang berupa kolom-kolom untuk tiap-tiap kontribusi pukulan *smash*, yang di tampilkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.1. Instrumen Penelitian

NO	NAMA	Berhasil	Gagal	Total Aktivitas	Poin

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Pengumpulan data dilakukan oleh 2 orang pengamat untuk setiap pertandingan. Dan dinyatakan berhasil dan gagal nya pukulan smash oleh wasit yang memimpin pertandingan.
2. Pengamat mengambil keputusan berhasil apabila melalui pukulan *smash* yang melewati jarring dan *Shuttlecock* masuk dalam daerah lawan yang sesuai dengan peraturan permainan tunggal.
3. Pengamat mengambil keputusan gagal apa bila pukulan tidak melewati jarring atau menyangkut di jarring serta *Shuttlecock* jatuh di daerah lapangan ganda.
4. Peneliti menghitung total pukulan *smash* yang berhasil dan gagal pada setiap *set* dalam satu *game*. Pukulan *smash* dikatakan berhasil atau gagal apa bila wasit menyatakan *point* dan tidak *point*.
5. Peneliti mengumpulkan semua data dan memasukkan data kedalam blangko penelitian yang tersedia.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini bertujuan mencari gambaran kemampuan setiap pemain dalam melakukan keberhasilan dan kegagalan pukulan *smash* dalam setiap set, sehingga bertujuan untuk memberikan deskriptif atau gambaran mengenai subjek penelitian, berdasarkan data dari subyek dan variabel yang diteliti serta tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis.

Setelah data terkumpul yang berwujud angka dari hasil perhitungan kemudian diolah dengan menjumlahkan, membandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh prosentase, sehingga teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan prosentase:

1. Menghitung prosentase keberhasilan dan kegagalan *smash. (*X)
2. Menghitung jumlah pemain tunggal putra dalam pertandingan. (N)
3. Menginter prestasikan setiap criteria kemampuan masing-masing dengan menghitung prosentase keberhasilan dan kegagalan pukulan *smash*.[40]

   Untuk menghitung prosentase digunakan rumus:

$$F1 = \frac{X1}{\mathrm{n}} x\ 100\%$$ [41]

[40] Suharsimi Arikunto, *Ibid.,* h. 264.
[41] Sujana, *Metode Statistitka*, (Bandung: Tarsito, 1999), h. 50.