

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk dalam cabang olahraga bulutangkis berupa sebuah alat ukur *court agility*. Untuk menjadikan alat ini sebagai sarana untuk menunjang prestasi atlet bulutangkis Universitas Negeri Jakarta, dan sebagai item tes pendukung dalam melihat kelincahan seorang pemain bulutangkis. Untuk mendukung pengembangan alat ukur tes *court agility* ini maka metode yang digunakan oleh peneliti ialah metode R&D (*research and development*)

B. Tempat Dan Waktu Penelitian.

Tempat dan waktu penelitian ini dilaksanakan di Kampus B Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini dikhususkan pada cabang olahraga bulutangkis yang ada di Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta.

Waktu penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah selama lima bulan yang dimulai pada bulan maret 2017. Bulan pertama peneliti melakukan pengamatan dan menganalisis baik menggunakan media visual maupun terjun langsung dalam melakukan tes *court agility* untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan Tes *court agility* pada cabang

4	Desain produk, revisi desain dan penulisan teoritik																			
5	Uji coba skala kecil																			
6	Uji coba skala besar dan validitas ahli, serta revisi produk																			

C. Karakteristik Model Yang Dikembangkan

sejalan dengan tujuan pada permasalahan yang diteliti maka yang ingin dicapai oleh peneliti ialah membuat pengembangan alat ukur *court agility* pada cabang olahraga bulutangkis.

Karakteristik dari model yang ingin dikembangkan yaitu :

1. Sasaran Penelitian

Sasaran dari penelitian atau pengguna yang akan diteliti dalam penelitian pengembangan alat ukur *court agility* pada cabang olahraga bulutangkis ialah atlet cabang olahraga bulutangkis yang ada di Klub Bulutangkis Universitas Negeri Jakarta Fakultas Ilmu Olahraga.

2. Subyek Penelitian

a) Uji coba skala kecil

subyek peneliti dalam penelitian ini adalah uji coba skala kecil atau uji coba kelompok kecil sebelum uji coba skala besar. ini dilakukan pada anggota klub bulutangkis Trikus *badminton* akademi yang berjumlah 15 orang.

b) Uji coba skala besar

Uji coba skala besar dilakukan setelah uji coba skala kecil dan revisi selesai dilakukan. Yang menjadi subjek untuk uji coba skala besar ini dilakukan pada anggota klub bulutangkis Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta. dan untuk diproduksikan maka perlu validitas oleh para pakar validitas yang ada di Universitas Negeri Jakarta.

D. Metode Penelitian

Pengembangan alat ukur *court agility* pada cabang olahraga Bulutangkis ini ialah dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menurut Sujadi "Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah - langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut

tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen.¹

Penelitian ini akan menghasilkan suatu alat ukur yang mengukur tingkat *agility* pada seorang pemain bulutangkis, dalam melakukan penguasaan lapangan atau dalam kata lain alat ukur *court agility*. Alat ukur ini berbentuk alat jadi atau alat siap digunakan.

E. Langkah-langkah Pengembangan alat ukur *Court Agility*

Berdasarkan metode penelitian yang sudah dibahas sebelumnya maka peneliti menggunakan metode pengembangan *Research dan Development (R&D)*. Namun peneliti hanya menggunakan 6 langkah metode R&D sesuai kebutuhan peneliti, sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap potensi dan masalah, peneliti melakukan pengamatan, mencari kajian teoritik, serta terjun langsung dalam proses pelaksanaan tes untuk mengetahui secara rinci hal-hal yang

¹ Sujadi "*metode penelitian pendidikan*"(jakarta, Rineka Cipta, 2003) H, 164

dapat menimbulkan masalah dalam melakukan tes *court agility*. Dalam melakukan semua proses yang dijelaskan diatas peneliti menemukan banyak hal yang dapat menimbulkan masalah dalam proses pelaksanaan tes *court agility*. Seperti proses pengambilan waktu dari tes tersebut tidak valid karena teste menunggu aba-aba dari penguji dan waktu yang diambilpun menggunakan *stopwacth* yang dipegang oleh penguji. Potensi masalah sangat berpengaruh pada setiap proses pengambilan data. Serta penggunaan alat yang sangat sederhana dan tidak masuk dalam kategori layak. Dari potensi potensi masalah yang ditimbulkan diatas, maka peneliti membuat suatu alat yang dapat mengurangi setiap potensi masalah yang timbul.

2. Pengumpulan data

Tahap pengumpulan data ini peneliti melakukan pengetesan terhadap beberapa anak klub bulutangkis yang ada di Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, angkatan 2016 sejumlah 15 orang.

3. Desain Produk

Desain produk yang dikembangkan oleh peneliti pada awal perancangannya disusun sesuai konsep awal yang dikemukakan oleh peneliti. Sehingga berjalan sesuai dengan konsep peneliti memerlukan para pakar untuk memvaliditaskan desain produk tersebut, yang berbentuk alat jadi atau alat siap pakai.

4. Validasi Desain

Seperti yang dikemukakan pada tahap perancangan desain diatas peneliti memerlukan para ahli atau pakar yang berada di Fakultas Ilmu Olahrag Universitas Negeri Jakarta, Untuk melakukan uji validitas terhadap perancangan atau desain pruduk.

5. Perbaikan Desain

Perbaikan desain dilakukan setelah para pakar atau ahli yang ada di Fakultas Ilmu Olahrag Universitas Negeri Jakarta melakukan uji validitas, karena peneliti sudah mendapatkan hasil atau bagian mana yang harus diperbaiki.

Perbaikan disain yang dilakukan terdapat pada komponen alat, yaitu papan *start*, tiang lampu, dan tombol pada pada lampu

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk adalah akhir dari pengembangan alat yang dilakukan oleh peneliti. Uji coba alat dilakukan dalam rangka melakukan pematapan sebelum alat dilepas kedalam lingkup masyarakat luas yang menggunakan atau membutuhkan alat tersebut seperti klub – klub yang ada saat ini. Uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini ada dua tempat yaitu tempat uji coba skala kecil dilakukan di klub bulutangkis daerah Jawa Barat.

F. Validitas produk

Dalam melakukan validitas produk, peneliti melibatkan kajian para pakar / ahli validitas yang ada di Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta. yaitu ahli dalam bidang Tes dan Pengukuran Olahraga. Salah satu faktor yang membuat peneliti harus melakukan suatu kajian dari para ahli bahwa untuk meyakinkan pengguna bahwa alat yang dikembangkan tersebut dapat memberi data yang akurat dan *real*.

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengevaluasi bagian dari alat yang dikembangkan yang perlu diperbaiki, ditiadakan atau disempurnakan. Hal ini dilakukan pada hasil rancangan pembuatan produk, atau item / komponen alat yang terdapat dalam alat ukur *court agility*.