

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Abdussamad & SIK (dalam Hidayah, Ayu Nur et.al., 2023, hlm. 102) penelitian kualitatif menjabarkan upaya peneliti untuk mengetahui gejala yang tidak dapat diukur melalui perhitungan matematis. Menurut Sugiyono (2022, hlm. 17) penelitian kualitatif ini sering disebut metode penelitian yang natural karena penelitian ini dilakukan dengan kondisi yang alamiah, penelitian ini disebut sebagai metode penelitian kualitatif karena data yang terkumpul bersifat kualitatif dan analisis datanya juga bersifat kualitatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Deskriptif Kualitatif. Menurut Sugiyono (dalam Maisaroh, 2023, hlm. 86) metode penelitian deskriptif kualitatif berlandaskan filsafat yang di gunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah, dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci dan menggambarkan suatu keadaan secara objektif atau berdasarkan fakta. Sedangkan menurut Sukmadinata (dalam Maisaroh, 2023, hlm. 86) penelitian deskriptif kualitatif adalah digunakan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena yang ada, baik itu bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia, memperhatikan lebih mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Deskriptif di dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan jbaran secara detail dan menyeluruh sehingga mendapatkan hasil yang akurat.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V Semester ganjil di Sekolah Dasar Negeri Kramatwatu 2 tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah sebanyak 30 anak yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 15 anak perempuan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini menggunakan:

a. Survey

Menurut Fraenkel dan Wallen (dalam Maidiana, 2021, hlm.2) survey merupakan pengumpulan informasi dari suatu sampel dengan pertanyaan melalui angket atau wawancara untuk menggambarkan berbagai aspek dalam suatu populasi. Peneliti melakukan survey kepada siswa dengan memberikan beberapa pertanyaan tentang permainan tradisional Boy-Boyan. Tujuan survey dalam penelitian ini agar mendapatkan data berupa pengetahuan siswa tentang permainan tradisional Boy-Boyan.

b. Observasi

Menurut Sugiyono (2022, hlm. 203) pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dalam kegiatan observasi ini peneliti melakukan observasi kepada siswa yang sedang melakukan permainan Boy-Boyan di sekitar lingkungan sekolah pada saat jam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Tujuan kegiatan ini dimaksudkan agar mendapatkan data berupa komponen atau unsur kebugaran jasmani yang ada di dalam gerakan permainan Boy-Boyan.

c. Dokumentasi

Untuk pengumpulan data dilakukan juga dengan menggunakan dokumentasi untuk suatu penelitian.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pada penelitian ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Sugiyono (2022, hlm. 293) dalam penelitian kualitatif tidak melakukan pengukuran, tetapi eksplorasi untuk menemukan. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen di dalam penelitian ini.

Instrumen yang menjadi pendukung di dalam penelitian ini adalah :

1. Pedoman Survey

Tabel 3. 1 Pedoman Survey

Survey Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Negeri Kramatwatu 2 tentang Permainan Tradisional Boy-Boyan

IDENTITAS

Jenis Produk	: Pedoman Survey Penelitian
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)
Tema	: Permainan Tradisional Boy-Boyan
Sasaran	: Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kramatwatu 2
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

PETUNJUK PENGISIAN

1. Berikan tanda checklist (√) pada kolom kriteria jawaban yang paling sesuai dengan pemahaman Kamu tentang permainan tradisonal Boy-Boyan pada setiap komponen pertanyaan atau pernyataan.
2. Alternatif jawaban pada setiap komponen pertanyaan skala 5 (lima) dengan keterangan kriteria jawaban sebagai berikut.
 - a. Untuk pertanyaan atau pernyataan nomor 1-5
 - Sangat Mengetahui (SM)
 - Mengetahui (M)
 - Ragu-Ragu (RR)
 - Tidak Mengetahui (TM)
 - Sangat Tidak Mengetahui (STM)
 - b. Untuk pertanyaan atau pernyataan nomor 6-20
 - Sangat Setuju (SS)
 - Setuju (S)

- Ragu-Ragu (RR)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

c. Pertanyaan survey sebagai berikut.

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SM	M	RR	TM	STM
1	Apakah kamu mengetahui permainan tradisional?					
2	Apakah kamu mengetahui permainan tradisional Boy-Boyan?					
3	Apakah kamu tidak mengetahui bentuk lapangan yang digunakan untuk permainan Boy-Boyan?					
4	Apakah kamu tidak mengetahui peralatan apa saja yang diperlukan dalam permainan Boy-Boyan?					
5	Apakah kamu mengetahui bagaimana cara melakukan permainan Boy-Boyan?					
		SS	S	RR	TS	STS
6	Permainan Boy-Boyan adalah permainan yang tidak menarik					
7	Dengan melakukan permainan Boy-Boyan dapat melestarikan permainan tradisional					
8	Permainan Boy-Boyan mudah dilakukan					
9	Saya lebih mengenal permainan tradisional Boy-Boyan					
10	Saya tidak tertarik untuk melakukan permainan tradisional Boy-Boyan bersama teman-teman					
11	Saya lebih tertarik melakukan permainan tradisional selain permainan Boy-Boyan					
12	Saya lebih tertarik permainan modern (game digital) dibandingkan permainan tradisional					
13	Permainan tradisional Boy-Boyan dapat meningkatkan kebugaran jasmani saya					
14	Saya tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan peraturan permainan Boy-Boyan					
15	Lapangan menjadi tempat yang cocok untuk digunakan bermain permainan Boy-boyan					
16.	Permainan Boy-boyan sulit dilakukan					
17.	Saya bermain permainan Boy-Boyan dengan semangat					
18.	Saya bermain permainan Boy-Boyan tidak dengan penuh ketelitian					
19.	Saya bermain permainan Boy-Boyan dengan tertib					
20.	Saya tidak mengikuti permainan Boy-Boyan					

Tabel 3. 2 Kisi- Kisi Pernyataan

Pernyataan	Jenis pernyataan	No item
Apakah kamu mengetahui permainan tradisional?	Positif	1
Apakah kamu mengetahui permainan tradisional Boy-Boyan?	Positif	2
Apakah kamu tidak mengetahui bentuk lapangan yang digunakan untuk permainan Boy-Boyan?	Negatif	3
Apakah kamu tidak mengetahui peralatan apa saja yang diperlukan dalam permainan Boy-boyan?	Negatif	4
Apakah kamu mengetahui bagaimana cara melakukan permainan Boy-Boyan?	Positif	5
Permainan Boy-Boyan adalah permainan yang tidak menarik	Negatif	6
Dengan melakukan permainan Boy-Boyan dapat melestarikan permainan tradisional	Positif	7
Permainan Boy-Boyan mudah dilakukan	Positif	8
Saya lebih mengenal permainan tradisional Boy-Boyan	Positif	9
Saya tidak tertarik untuk melakukan permainan tradisional Boy-Boyan bersama teman-teman	Negatif	10
Saya lebih tertarik melakukan permainan tradisional selain permainan Boy-Boyan	Negatif	11
Saya lebih tertarik permainan modern (game digital) dibandingkan permainan tradisional	Negatif	12
Permainan tradisional Boy-Boyan dapat meningkatkan kebugaran jasmani saya	Positif	13
Saya tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan peraturan permainan Boy-Boyan	Negatif	14
Lapangan menjadi tempat yang cocok untuk digunakan bermain permainan Boy-boyan	Positif	15
Permainan Boy-boyan sulit dilakukan	Negatif	16
Saya bermain permainan Boy-Boyan dengan semangat	Positif	17
Saya bermain permainan Boy-Boyan tidak dengan penuh ketelitian	Negatif	18
Saya bermain permainan Boy-Boyan dengan tertib	Positif	19
Saya tidak mengikuti permainan Boy-Boyan	Negatif	20

Skala likert menurut Sugiyono (2022, hlm. 146) digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi sekelompok atau perorangan tentang fenomena sosial. Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan skala likert yang terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif. Pertanyaan positif diberikan skor 5,4,3,2 dan 1 sedangkan untuk pernyataan negatif diberikan skor 1,2,3,4 dan 5. Jenis kuesioner tertutup yang digunakan dalam kuesioner ini dengan menggunakan alternatif jawaban dari nomor 1-5 sangat mengetahui, mengetahui, ragu-ragu, tidak mengetahui, sangat tidak mengetahui dan nomor 6-15 menggunakan alternatif jawaban sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju. Berikut rumus perhitungan skala likert:

Menghitung skala likert	Interpretasi skor perhitungan
$T \times P_n$	$Y = \text{Skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden}$
Keterangan :	$Y = 5 \times 30$
T : Total responden	$Y = 150$
P_n : Pilihan angka skor likert	$X = \text{Skor terendah likert} \times \text{jumlah responden}$
	$X = 1 \times 30$
	$X = 30$
Prosentase skala likert	Prosentase rata-rata tepat = Total prosentase skala likert
$\frac{\text{Total skor}}{Y} \times 100$	likert
	Prosentase rata-rata tidak tepat = $30 - \text{Prosentase rata-rata tepat}$

2. Pedoman Observasi

Tabel 3. 3 Pedoman Observasi

Observasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kramatwatu 2 dalam Melakukan Permainan Tradisional Boy-Boyan

IDENTITAS

Jenis Produk	: Pedoman Observasi Penelitian
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)
Tema	: Permainan Tradisional Boy-Boyan
Sasaran	: Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kramatwatu 2
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nandara Apriliya, 2024

ETHNOSPORT PERMAINAN "BOY-BOYAN" SEBAGAI MEDIA LATIHAN KEBUGARAN JASMANI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI KRAMATWATU 2

Universitas Pendidikan Indonesia | repository. Upi.edu | perpustakaan.upi.edu

PETUNJUK PENGISIAN

1. Berikan tanda checklist (√) pada kolom kriteria jawaban yang paling sesuai dengan pemahaman Kamu tentang permainan tradisional Boy-Boyan pada setiap komponen pertanyaan atau pernyataan.
2. Alternatif jawaban pada setiap komponen pertanyaan atau pernyataan skala 5 lima dengan keterangan kriteria jawaban sebagai berikut.
 - Ya
 - Tidak
3. Aspek-aspek yang diobservasi dalam permainan Boyan-Boyan sebagai berikut:

No	Aspek Kebugaran Jasmani	Ya	Tidak
1	Kekuatan (<i>strength</i>)		
2	Daya tahan respirasi kardivaskuler (<i>Cardiovascular respiratory endurance</i>)		
3	Tenaga otot (<i>muscle power</i>)		
4	Kelentukan (<i>fleksibilitas</i>)		
5	Kecepatan (<i>speed</i>)		
6	Kelincahan (<i>agility</i>)		
7	Koordinasi (<i>coordination</i>)		
8	Keseimbangan (<i>balance</i>)		
9	Ketepatan (<i>accuracy</i>)		

3. Camera, dalam instrumen pengumpulan data camera memiliki fungsi untuk mendokumentasikan kegiatan pada saat penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif. Menurut Sugiyono (2022, hlm. 319) analisis data adalah proses menyusun dan mencari dengan sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan lainnya, sehingga mudah dipahami dan dapat diinformasikan kepada orang lain. Data yang signifikan untuk penarikan kesimpulan agar mudah dipahami oleh peneliti serta pihak lain.

Nandara Apriliya, 2024

ETHNOSPORT PERMAINAN "BOY-BOYAN" SEBAGAI MEDIA LATIHAN KEBUGARAN JASMANI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI KRAMATWATU 2

Universitas Pendidikan Indonesia | repository. Upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2022, hlm. 321) mengemukakan bahwa aktifitas di dalam analisis data kualitatif ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas, hingga datanya sudah jenuh.

a. Reduksi Data

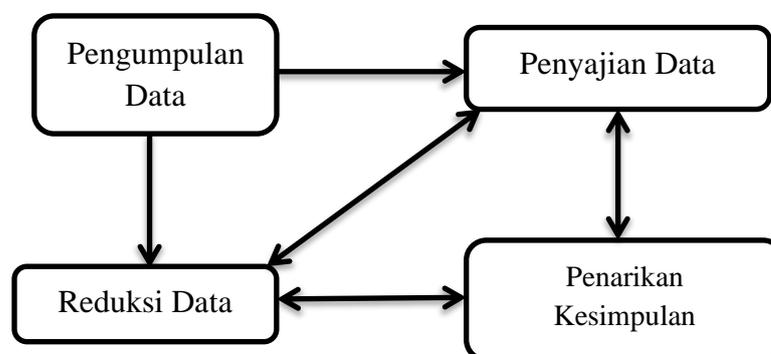
Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal yang penting, mencari tema dan polanya. Data yang sudah direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencari bila diperlukan.

b. Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Untuk penyajian data dalam penelitian kualitatif lebih sering menggunakan teks yang bersifat naratif.

c. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal tetapi mungkin saja tidak, karena seperti yang dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan berkembang setelah penelitian ada di lapangan.



Bagan 2. 1 Analisis Data Miles dan Huberman

G. Latar Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Kramatwatu 2, pada kelas V tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan sekitar bulan Mei 2024

H. Prosedur Penelitian

Agar penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan, maka prosedur atau langkah penelitian. Ini adalah sebagai proses dari kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti. Tujuan dari prosedur penelitian yaitu untuk mencapai tujuan penelitian. Berikut prosedur penelitian sebagai berikut :

1. Tahapan Persiapan

Tahap persiapan ini peneliti melakukan perizinan peneliti melakukan penelitian pada sekolah tersebut.

2. Tahapan Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini peneliti melakukan observasi kepada siswa dan guru, tahapan selanjutnya membagikan angket kepada siswa dengan mendokumentasikan berupa foto kegiatan siswa selama penelitian berlangsung.

3. Tahapan Pembuatan Laporan

Pada tahapan pembuatan laporan peneliti menganalisis dari permainan tradisional Boy-Boyan ini dengan melihat gerakan yang masuk dalam komponen kebugaran jasmani serta menentukan hasil yang sudah diperoleh sebagai media latihan kebugaran jasmani. ditahap selanjutnya peneliti menjelaskan data temuan serta pembahasan yang dipaparkan peneliti sesuai dengan rumusan masalah.