

BAB III

MÉTODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif, karena data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa deskripsi atau penjelasan rinci dari hasil analisis yang telah dilakukan. Menurut Sugiyono (dalam Alaslan, dkk. 2023: 16) penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan datanya dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif dan hasil penelitiannya lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Sedangkan menurut Jane Richie (dalam Alaslan, dkk. 2023: 16) yang mengemukakan bahwa penelitian kualitatif merupakan upaya untuk menyajikan dunia sosial dengan perspektifnya terhadap konsep, perilaku, persepsi, dan persoalan tentang manusia yang diteliti. Definisi ini lebih menekankan pada peranan penting dari peneliti dengan menggunakan perspektif emik untuk melihat hal-hal yang lebih perinci dari permasalahan yang diteliti.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2010: 04) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan dari individu serta perilaku yang dapat diamati. Sugiyono (2017, hlm. 9) mengemukakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah pendekatan berbasis postpositivisme atau interpretative yang meneliti objek dalam kondisi alami, dengan peneliti sebagai instrument utama. Data dikumpulkan melalui triangulasi, dianalisis secara induktif, dan hasilnya bertujuan untuk

memahami makna, keunikan, serta membangun pemahaman fenomena dan hipotesis. Menurut Ibrahim (2018, hlm. 59) penelitian dengan metode deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan, memaparkan, atau menjelaskan kondisi objek penelitian secara apa adanya, sesuai dengan situasi dan kondisi pada saat penelitian dilakukan. Melalui metode ini, peneliti hanya perlu mendeskripsikan realitas objek penelitian secara lengkap, jelas, dan sesuai dengan fakta yang terlihat dan terdengar, tanpa membuat-buat atau memanipulasi variable seperti yang dilakukan pada metode eksperimen.

Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif serta metode deskriptif kualitatif karena untuk memahami secara mendalam bagaimana permainan tradisional bentengan dapat berfungsi sebagai alternatif aktivitas kebugaran jasmani, dengan cara mengobservasi gerakan-gerakan yang terdapat dalam permainan tradisional bentengan. Lalu hasil dari observasi tersebut disesuaikan dengan komponen kebugaran jasmani yang sudah ada pada pedoman observasi, apakah gerakan tersebut sesuai atau tidak dengan komponen yang ada. Selain itu siswa juga diminta untuk diwawancarai terkait pengalaman siswa ketika bermain permainan tradisional bentengan. Kemudian hasil dari observasi dan wawancara tersebut dipaparkan dalam bentuk deskripsi sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam dan spesifik mengenai peran permainan tradisional bentengan dalam aktivitas fisik di sekolah dasar.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian / Sumber Data Penelitian

Partisipan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI semester ganjil di Sekolah Dasar Negeri Limpar Serang tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah anak sebanyak 17 orang, terdiri dari 9 laki-laki dan 8 perempuan. Pada saat penelitian, yang hadir hanya 14 siswa saja,

maka dari itu peneliti menggunakan subjek berdasarkan kehadiran siswa yang ada.

3.3 Teknik Mengumpulkan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. Observasi

Dalam kegiatan ini, peneliti melakukan observasi langsung terhadap anak-anak yang bermain bentengan di lapangan sekolah. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengumpulkan data mengenai komponen-komponen kebugaran jasmani melalui gerakan-gerakan dalam permainan tradisional bentengan.

b. Wawancara

Dalam kegiatan ini, peneliti melakukan wawancara pada siswa yang telah melakukan permainan tradisional bentengan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sudah dipersiapkan yang berhubungan dengan penelitian dan berkaitan dengan pengalaman siswa dalam memainkan permainan bentengan.

c. Dokumentasi

Dalam kegiatan ini, peneliti melakukan dokumentasi berupa foto, video, serta perekam suara sebagai media untuk merekam dan menyimpan hasil penelitian permainan bentengan yang di mana nantinya menjadi bahan untuk mengumpulkan serta menyimpan data penelitian.

Instrumen dalam penelitian ini merupakan peneliti itu sendiri. Menurut Sugiyono (dalam Zuchri, 2021: 141) mengemukakan bahwa peneliti kualitatif sebagai *human instrument* berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, meneliti kualitas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya. Zuchri (2021, hlm. 142) mengemukakan bahwa dalam penelitian kualitatif pada awalnya di mana permasalahan belum jelas dan pasti, maka yang menjadi instrumen adalah peneliti itu sendiri. Tetapi

setelah masalahnya jelas, maka dapat dikembangkan menjadi suatu instrumen.

a. Pedoman Observasi

Pada lembar observasi, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui komponen kebugaran jasmani dalam permainan tradisional bentengan yang dilakukan siswa sekolah dasar.

Observasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Limpar Serang dalam Melakukan Permainan Tradisional Bentengan

IDENTITAS

- Jenis Produk : Pedoman Observasi Penelitian
- Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)
- Tema : Permainan Tradisional Bentengan
- Sasaran : Peserta Didik Kelas VI SDN Limpar Serang

PETUNJUK PENGISIAN

1. Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom kriteria jawaban yang paling sesuai dengan pemahaman Saudara mengenai permainan tradisional bentengan pada setiap komponen pernyataan atau pertanyaan.
2. Alternatif jawaban pada setiap komponen pertanyaan atau pernyataan sebagai berikut.
 - Tampak
 - Tidak Tampak
3. Komponen-komponen kebugaran jasmani dalam permainan tradisional bentengan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pedoman Observasi

No	Komponen Kebugaran	Tampak	Tidak Tampak	Deskripsi
	Jasmani			
1.	Daya tahan			
2.	Kekuatan			
3.	Kecepatan			
4.	Kelincahan			
5.	Kelentukan			
6.	Koordinasi			
7.	Kecepatan reaksi			
8.	Keseimbangan			

b. Pedoman Wawancara

Wawancara berisi daftar pertanyaan untuk memperoleh data di lapangan. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti sudah mengetahui secara jelas informasi spesifik yang ingin diperoleh, sehingga wawancara dapat diarahkan untuk mendapatkan data yang relevan dan tepat sesuai dengan tujuan penelitian.

Wawancara Pemahaman Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Limpar Serang mengenai Permainan Tradisional Bentengan

IDENTITAS

Jenis Produk : Pedoman Wawancara Penelitian

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Tema : Permainan Tradisional Bentengan

Sasaran : Peserta Didik Kelas VI SDN Limpar Serang

Nama :

Kelas :

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menanyakan siswa terkait permainan bentengan.	1. Apa saja aturan dalam permainan bentengan yang kamu ketahui?
		2. Apa strategi yang biasanya kamu gunakan untuk menyerang atau bertahan dalam permainan bentengan?
		3. Bagaimana cara tim kamu bekerja sama agar bisa menang dalam permainan?
2.	Menanyakan cara bermain bentengan menurut siswa.	1. Apa yang terjadi jika seseorang disentuh oleh lawan dalam permainan bentengan?
		2. Bagaimana cara menentukan siapa yang menjadi penjaga benteng?
		3. Menurut kamu, lebih baik menyerang langsung atau menunggu lawan mendekat? Mengapa?
3.	Menanyakan frekuensi siswa bermain bentengan	1. Kapan biasanya kamu bermain bentengan, di sekolah atau di luar sekolah?
		2. Di mana tempat

No	Pertanyaan	Jawaban
	favoritmu untuk bermain bentengan? Mengapa?	
	3. Berapa lama biasanya kamu bermain bentengan dalam sekali waktu?	
	4. Apakah durasi bermain ini cukup atau kamu ingin bermain lebih lama?	
	5. Apakah kamu ingin bermain bentengan lebih sering? Mengapa?	
	6. Apakah frekuensi bermain bentengan berubah dibandingkan dulu? Apa penyebabnya?	
	7. Jika kamu jarang bermain bentengan, apa alasannya?	
4.	Menanyakan tantangan yang dihadapi saat bermain bentengan.	<p>1. Apa tantangan terbesar yang sering kamu hadapi saat bermain bentengan? Apakah karena strategi lawan, kerja sama tim, atau faktor lain?</p> <p>2. Apa yang kamu</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
	lakukan untuk mengatasi tantangan tersebut?	
	3. Bagaimana biasanya lawan membuat permainan menjadi sulit untukmu?	
	4. Apakah tantangan tersebut membuat permainan jadi lebih seru atau justru membuatmu kesulitan?	
5. Menanyakan bagian tubuh yang sering siswa gunakan saat bermain bentengan.	1. Mengapa kamu sering menggunakan bagian tubuh tersebut saat bermain bentengan?	
	2. Apakah menurutmu bagian tubuh itu paling efektif untuk bergerak cepat menghindari lawan?	
	3. Apakah kamu memiliki cara tertentu untuk melindungi diri dari disentuh lawan? Bagaimana caranya?	
	4. Pernahkah kamu mengalami cedera pada bagian tubuh yang sering digunakan? Bagaimana cara	

No	Pertanyaan	Jawaban
		mengatasinya?
6.	Menanyakan kepada siswa terkait manfaat bermain bentengan.	<p>1. Apakah bermain bentengan membantu kamu menjalin hubungan yang lebih baik dengan teman-teman?</p> <p>2. Apakah ada manfaat bermain bentengan yang baru kamu sadari setelah sering bermain?</p>
7.	Menanyakan perasaan siswa ketika menang atau kalau dalam permainan bentengan.	<p>Perasaan Saat Menang:</p> <p>1. Apa yang membuatmu merasa senang saat menang? Apakah karena kerja sama tim, strategi, atau fakotr lain?</p> <p>2. Apakah kemenangan tersebut terasa mudah atau membutuhkan usaha besar? Mengapa?</p> <p>3. Bagaimana reaksi teman-temanmu saat tim kalian menang?</p> <p>4. Apa yang kamu lakukan untuk merayakan kemenangan bersama tim?</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
	5. Apa yang kamu pelajari dari kemenangan tersebut?	
	6. Bagaimana cara mempertahankan performa agar timmu bisa menang lagi?	
	Perasaan Saat Kalah:	
	1. Apa yang kamu rasakan saat timmu kalah?	
	2. Menurutmu, apa yang menjadi penyebab kekalahan tersebut?	
	3. Bagaimana cara kamu menghadapi kekalahan? Apakah kamu berdiskusi dengan teman untuk mencari tahu apa yang bisa diperbaiki?	
	4. Bagaimana reaksi teman-temanmu ketika tim kalian kalah?	
	5. Apakah kamu mencoba memperbaiki strategi setelah mengalami kekalahan? Bagaimana caranya?	
	Refleksi Umum:	
	1. Menurut kamu, mana	

No	Pertanyaan	Jawaban
	yang lebih penting, Menang atau menikmati permainan? Mengapa?	
	2. Bagaimana cara kamu menjaga semangat tim, baik saat menang ataupun kalah?	
8.	Menanyakan kondisi tubuh siswa setelah bermain bentengan.	<p>1. Bagaimana perasaan tubuhmu setelah bermain bentengan? Apakah merasa lelah, segar, atau biasa saja?</p> <p>2. Bagian tubuh mana yang paling terasa lelah setelah bermain?</p> <p>3. Apakah durasi permainan memengaruhi kondisimu?</p> <p>4. Pernahkah kamu merasa terlalu lelah atau sakit setelah bermain? Bagaimana cara mengatasinya?</p> <p>5. Apa yang biasanya kamu lakukan untuk beristirahat atau memulihkan energi setelah bermain?</p> <p>6. Apa yang bisa</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
	dilakukan sebelum atau sesudah bermain untuk menjaga tubuh tetap sehat?	
	7. Bagaimana caramu memastikan agar permainan tetap aman dan tidak menyebabkan cedera?	
9.	Menanyakan kepada siswa apa yang membuat permainan bentengan tetap menarik bagi siswa dan teman lainnya?	<p>1. Menurut kamu, bagian mana dari permainan bentengan yang paling seru? Apakah saat menyerang, bertahan, atau bekerja sama dalam tim?</p> <p>2. Bagaimana perasaanmu ketika berhasil menyentuh benteng lawan atau menyelamatkan teman yang tertawan?</p> <p>3. Apakah kamu merasa lebih senang bermain jika semua teman ikut berpartisipasi? Mengapa?</p> <p>4. Apa yang membuat permainan ini membantu kamu lebih dekat dengan teman-teman?</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
	5. Apakah kamu dan teman-teman pernah mencoba variasi aturan untuk membuat permainan lebih seru? Seperti apa aturannya?	
	6. Menurutmu, apakah lokasi memengaruhi keseruan bermain?	
	7. Apa yang membuatmu terus ingin bermain bentengan, bahkan setelah sering memainkannya?	
	8. Bagaimana perasaan kamu jika permainan bentengan menjadi kurang diminati oleh teman-teman?	

3.4 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis data kualitatif. Sugiyono (2024, hlm. 131) mengemukakan bahwa analisis data merupakan proses mencari dan mengorganisir data secara sistematis, yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, sehingga menghasilkan kesimpulan yang mudah dipahami, baik oleh diri sendiri maupun orang lain.

Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2024, hlm. 133), aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan

berlangsung berkelanjutan hingga mencapai titik di mana data dianggap jenuh atau memadai.

a. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pengumpulan data merupakan kegiatan utama pada setiap penelitian. Dalam penelitian kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, atau dengan menggabungkan ketiganya (triangulasi).

b. Reduksi Data (*Data Reduction*)

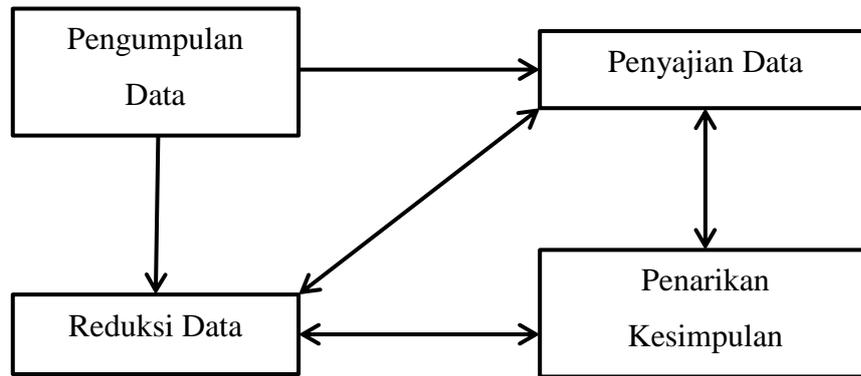
Reduksi data berarti merangkum, memilah, dan memilih informasi utama, berfokus pada hal-hal penting, serta mencari tema dan polanya. Dengan begitu, data yang sudah direduksi memberikan gambaran lebih jelas dan memudahkan peneliti dalam proses pengumpulan data berikutnya atau untuk mengaksesnya kembali jika diperlukan.

c. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka kegiatan selanjutnya yaitu penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, data dapat disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan lainnya. Penyajian data yang paling umum digunakan dalam penelitian kualitatif adalah melalui teks yang disajikan secara naratif.

d. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/ Verification*)

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, namun ada kemungkinan tidak, karena rumusan masalah dalam penelitian kualitatif bersifat sementara dan akan berkembang saat penelitian berlangsung di lapangan. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya belum jelas, sehingga setelah diteliti menjadi lebih jelas. Temuan juga dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.



Bagan 3.1 Analisis Data Miles dan Huberman