

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian pada hakikatnya adalah cara ilmiah untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan manfaat tertentu (Mayasari, 2021) Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen, yang dimana nantinya peneliti akan memberikan program (treatment) kepada 2 kelompok berbeda dimana program tersebut berupa *Games sense approach* yang kemudian nantinya akan dibandingkan antara 2 kelompok tersebut untuk melihat apakah terdapat perbedaan pengaruh dari 2 program tersebut terhadap motivasi belajar gerak siswa.

3.2 Desain Penelitian

Desain Penelitian adalah rangkaian prosedur dan metode yang dipakai untuk menganalisis dan menghimpun data untuk menentukan variabel yang akan menjadi topik penelitian. Desain penelitian juga dapat di artikan sebagai strategi yang dilakukan untuk menghubungkan setiap elemen penelitian dengan sistematis sehingga dalam menganalisis dan menentukan fokus penelitian menjadi lebih efektif dan efisien.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Games Sense Approach* terhadap hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, menurut Sugiyono (dalam, Dimiyati, dkk, 2017) menjelaskan, “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian dalam kondisi yang ter kendalikan”. Sedangkan menurut Maksun (dalam Sultoni, 2014), penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui sebab akibat diantara variabel-variabel.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest-posttest *control group design*. Pada desain ini, dilakukan pengujian pretest sebelum implementasi perlakuan, dan posttest setelah implementasi perlakuan (Simanjuntak & Panjaitan, 2023). Kelompok eksperimen menerima perlakuan

berupa *Games Sense Approach*, sementara kelompok control menerima pembelajaran konvensional sesuai dengan kurikulum merdeka. Kedua kelompok akan diamati baik sebelum (pretest) maupun (posttest) perlakuan diterapkan.

Langkah-langkah atau skema desain *pretest-posttes control group design* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Table 1 Pretest-Posttest control group design

Kelompok	Pre test	Treatment (perlakuan)	Post test
Eksperimen	O ₁	X	O ₁
Kontrol	O ₂		O ₂

Keterangan :

O₁: Pre-test yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen

O₂: Pre-test yang dilaksanakan pada kelompok kontrol

X: Perlakuan (treatment) dalam pembelajaran menggunakan *Games Sense Approach*

O₁ : Post-test yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen pembelajaran menggunakan *Games Sense Approach*

O₂ : Post-test yang dilaksanakan pada kelompok kontrol

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Menurut Sugiyono (dalam Wahyuningtyas dkk, 2014: 60) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.. Populasi yang digunakan adalah siswa SMPIT AL-UKHUWAH Kota Subang berjumlah 44 siswa.

3.3.2 Sampel

Sampling atau sampel berarti contoh, yaitu sebagian dari seluruh individu yang menjadi objek penelitian, bahwa adanya sampel dalam penelitian yang dimaksud untuk meredaksi objek penelitian karena besarnya jumlah populasi. Menurut sugiyono (dalam Yandari & Kuswaty, 2017: 13) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Cluster Random Sampling*. Pada penelitian ini sampel yang di ambil adalah 2 kelas, yang dimana satu kelompok yang menjadi kelas Eksperimen satu dan satu kelompok menjadi kelas kontrol 2. Sampel yang digunakan merupakan siswa dan siswi sekolah.

3.4 Program Perlakuan

Table 2 program perlakuan

	Tahapan	Belajar menggunakan Permainan	Tujuan
1	Tahapan 1: Kerjasama dan kekompakan	-Octopus race (balapan cumi) - bola beracun	Untuk menjalin Kerjasama,kekompakan, Komunikasi,dan rasa semangat siswa mengikuti pembelajaran
2	Tahapan 2 Semangat dan fokus	- Lempar Tangkap bola - sprint tangkap	Untuk siswa lebih ceria,dan lebih fokus pada pembelajaran dan juga siswa lebih semangat dan antusias mengikuti pembelajaran
3	Tahapan 3 ; kecepatan dan kesigapan	- estafet cones - lompat dan lewati	Bertujuan agar siswa lebih sigap dan melatih kecepatan siswa
4	Tahapan 4:	-ucing-ucingan (kucing dan anjing)	Bertujuan untuk menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran olahraga

5	Tahapan 5:	-Bola beracun	Bertujuan untuk fokus melempar mengenai lawan dan lebih fokus lagi untuk mengikuti pembelajaran
6	Tahapan 6: kelincahan	-Games 1 in 1 bola futsal -berlomba mengambil bola	Untuk siswa lebih fokus lagi pada pembelajara, siswa lebih senang mengikuti pembelajaran olahraga, dan juga melatih kesigapan siswa
7	Tahapan 7:	-batu gunting kertas	Permaianna ini bertujuan untuk siswa saling menyemati dan Kerjasama antar teman dan juga tida boleh saling menyalahkan
8	Tahapan 8:	-Halang rintang -ikuti arahan guru	Bertujuan agar siswa lebih fokus mendengarkan arahan yang di minta oleh guru
9	Tahapan 9:	-kenakan ekor naga	Bertujuan agar siswa saling melindungi temannya agar teman paling belakang tidak termakan
10	Tahapan 10	- games 1 on 1 bola basket -berlari dan melempar	Bertujuan untuk melewati lawan

3.5 Instrumen Penelitian

Table 3 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar Gerak

Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar Gerak				
Variabel	Sub Faktor	Indikator	Butir	
			+	-
Motivasi Belajar Gerak Siswa dalam Mengikuti	Keinginan dalam belajar	1. Minat	1,3	2,4
		2. Mengikuti	5,7,32	6,8,33
		3. ketertarikan	9,11.31	10,12,2

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, (Motivasi belajar gerak adalah dorongan atau semangat yang dimiliki seseorang untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang berkaitan dengan gerak atau aktivitas fisik. Dorongan ini dapat berasal dari dalam diri individu (motivasi intrinsik) atau dari faktor eksternal (motivasi ekstrinsik)(Hod ge, 2018)			8		
		4. Memperhatikan	13,15,34	14,16	
	Dorongan untuk mengikuti PBM penjas Kemauan mengikuti pembelajaran penjas		5. Daya Tarik alat	17,19,29	18,20
			6. Tindakan guru	21,22,30	23,24,35
			7. Kepedulian teman	25,26	-
	8. Rancangan Gerak	27,36			

1. Uji Validitas

Digunakannya uji validitas pada penelitian ini untuk mengukur apakah kuesioner yang diberikan peneliti sah atau valid tidaknya, sehingga dengan menyatakan suatu instrumen tersebut valid harus melalui pengujian dan didasarkan dengan standar nilai. Uji validitas yang digunakan bisa menggunakan Rumus korelasi product moment adalah sebagai berikut (Arikunto, 2010) Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan dengan bantuan program statistik SPSS. Instrumen penelitian dapat dikatakan valid apabila telah diuji dari pernyataan dan pengukuran instrumen tersebut dengan rumus diatas. Butir pernyataan dikatakan valid atau sah jika koefisien korelasi (r_{xy}) > r-tabel pada nilai kritis r pada tabel dengan taraf signifikansi 5%.

Tabel dibawah merupakan uji validitas yang memastikan setiap pertanyaan

dapat dipercaya dan dapat digunakan untuk membuat kesimpulan yang valid. Instrumen yang valid dan tidak valid dapat dilihat di tabel bawah ini.

Table 3 Uji Validitas

No	r Hitung	r Tabel	Keterangan	Tindak lanjut
1	0,317	0,297	Valid	Lanjut
2	0,361	0,297	Valid	Lanjut
3	0,397	0,297	Valid	Lanjut
4	0,399	0,297	Valid	Lanjut
5	0,317	0,297	Valid	Lanjut
6	0,372	0,297	Valid	Lanjut
7	0,308	0,297	Valid	Lanjut
8	0,428	0,297	Valid	Lanjut
9	0,248	0,297	Tidak Valid	Tidak Lanjut
10	0,364	0,297	Valid	Lanjut
11	0,368	0,297	Valid	Lanjut
12	0,412	0,297	Valid	Lanjut
13	0,342	0,297	Valid	Lanjut
14	0,331	0,297	Valid	Lanjut
15	0,224	0,297	Tidak Valid	Tidak Lanjut
16	0,321	0,297	Valid	Lanjut
17	0,366	0,297	Valid	Lanjut
18	0,293	0,297	Valid	Lanjut
19	0,320	0,297	Valid	Lanjut
20	0,313	0,297	Valid	Lanjut
21	0,488	0,297	Valid	Lanjut
22	0,299	0,297	Valid	Lanjut
23	0,371	0,297	Valid	Lanjut
24	0,372	0,297	Valid	Lanjut
25	0,240	0,297	Tidak Valid	Tidak Lanjut
26	0,341	0,297	Valid	Lanjut
27	0,313	0,297	Valid	Lanjut
28	0,478	0,297	Valid	Lanjut
29	0,311	0,297	Valid	Lanjut
30	0,306	0,297	Valid	Lanjut
31	0,319	0,297	Valid	Lanjut

32	0,337	0,297	Valid	Lanjut
33	0,341	0,297	Valid	Lanjut
34	0,234	0,297	Tidak Valid	Tidak Lanjut
35	0,232	0,297	Tidak Valid	Tidak Lanjut

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana kuesioner yang dibuat dapat dipercaya atau tidak pengukurannya, sehingga kuesioner tersebut dapat diandalkan untuk mengukur variabel penelitian. Uji reliabilitas dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan *internal consistency reliability* yang menggunakan *alphacronbach* untuk mengidentifikasi seberapa baik hubungan antara item-item dalam instrumen penelitian. Untuk mencari reliabilitas instrumen dapat digunakan rumus Alpha sebagai berikut (Arikunto, 2010) Pada penelitian ini untuk uji coba reliabilitas dihitung dengan menggunakan koefisien Alpha dengan bantuan komputer program SPSS, dimana reliabel jika memenuhi nilai *Alpha Cronbach's* > 0,60. Adapun hasil dari uji reliabilitas berdasarkan pada rumus alpha cronbach diperoleh hasil dan dapat dilihat pada tabel dibawah

Table 4 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.762	35

3.6 Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Menetapkan populasi yaitu siswa SMPIT AL-UKHUWAH
- 2) Pretest/test awal

- 3) Diberikan perlakuan *Games Sense Approach*
- 4) Post test/tes akhir
- 5) Pengolahan data
- 6) Kesimpulan

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Observasi, Pengamat yang dilakukan secara langsung di Smpit Al-ukhuwah sebagai objek penelitian mengenai *Games sense approach* terhadap motivasi belajar gerak siswa.
2. Kuesioner, Pengumpulan data dengan cara memberikan angket kuesioner yang berisi pernyataan mengenai *Games sense approach* terhadap motivasi belajar gerak siswa yang diberikan kepada siswa kelas 8 Smpit Al-ukhuwah. Dalam pengukuran terhadap masing masing indikator variabel yang di ukur berdasarkan jawaban siswa dengan pernyataan yang telah di ajukan peneliti yang akan di beri skor 1-4 untuk setiap jawaban yang dipilih, penjabarannya sebagai berikut :
 - 1: Sangat Setuju
 - 2: Setuju
 - 3: Tidak
 - 4: Sangat Tidak Setuju

3.8 Teknik Analisi Data

Untuk menguji pengaruh antara variabel bebas dan terikat dalam penelitian ini digunakan teknik analisis statistik dan uji hipotesis dengan pengolahan data menggunakan program *statistical product for social science* (SPSS).

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Shapiro Wilk. Format pengujian dengan membandingkan nilai signifikansi (sig.) dengan derajat kebebasan $\alpha = 0.05$. maka jika nilai signifikansi (sig.) > 0.05 , maka data dinyatakan normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi (sig.) < 0.05 , maka data dinyatakan tidak normal (Negara et al., 2019).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian homogen atau tidak. Dalam uji homogenitas data dapat dilakukan dengan pengujian dengan menggunakan levene statistic dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. jika hasil nilai sig. > 0.05 data tidak homogen dan jika nilai sig. < 0.05 data homogen (Negara et al., 2019)

3. Uji Hipotesis

Apabila data berdistribusi normal, uji hipotesis akan dilakukan dengan menggunakan Uji t dan apabila data berdistribusi tidak normal maka uji hipotesis menggunakan Uji Wilcoxon (Negara et al., 2019).