BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian deskriptif dengan pendekatan deskriptif – kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan pengukuran. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (*independen*) tanpa membuat suatu perbandingan, atau penghubungan dengan variabel lainya (Surahman dkk. 2016, hlm. 8). Berdasarkan pengertian tersebut dapat diartikan bahwa penelitian deskriptif berbeda secara signifikan dengan penelitian eksperimen yang melakukan perlakuan, perbandingan, atau hubungan antar variabel.

Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang terstruktur dengan jelas, terorganisir, dan membutuhkan penggunaan angka, dimulai dengan pengumpulan data, analisis data, dan penyajian hasil (Hardani, 2020). Metode penelitian kuantitatif yang digunakan yaitu penelitian korelasional (*correlational research*) yang merupakan penelitian yang meneliti tingkat hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya yang sedang diteliti berdasarkan koefisiensi korelasi (Sahir, 2022).

3.2 Partisipasi

Partisipan dalam penelitian ini yakni siswa dan siswi sekolah dasar negeri yang mengikuti ekstrakulikuler olahraga permianan dan beladiri dan di bersekolah di SDN Dayeuh kolot 03, (Komplek Pasigaran, Dayeuh kolot 40257 Kab. Bandung Provinsi Jawa Barat).

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan objek maupun subjek penelitian yang dijadikan sebagai sumber data dan mewakili karakteristik tertentu dalam suatu penelitian (Sinaga, 2014). Peneliti menetapkan populasi dalam penelitian ini yaitu murid sekolah dasar negeri yang mengikuti ekstrakulikuler olahraga permianan dan beladiri dan di bersekolah di SDN Dayeuh kolot 03, (Komplek Pasigaran, Dayeuh kolot 40257 Kab).

Raihan Dwi Pauzi, 2025
TINGKAT MOTORIK SISWA SEKOLAH DASAR YANG MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER OLAHRAGA PERMAINAN DAN BELADIRI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sampel adalah bagian kecil dari populasi yang memiliki karakteristik samaa Sampel merupakan sebagian dari keseluruhan jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh populasi (Darajat & Abduljabar, 2014, hlm.17). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling purposive yaitu teknik penentuan sampel dengan menggunakan pertimbangan tertentu. Sehingga, sampel pada penelitian ini adalah murid ekstrakulikuler olahraga permainan berjumlah 15 orang. Selanjutnya ada murid yang ikut ektrakulikuler beladiri 15 orang yang ikut. Total sampel yang di ambil berjumlah 30 orang, berikut karakteristik sampel yang akan di jelaskan dalam tabel 3.1 dibawah.

Tabel 3. 1 Karakteristik Sampel

no	Kelompok Esktrakulikuler	Jumlah siswa	Jenis kelamin (L-P)	Usia rata-rata
1	Ekstrakulikuler permainan	15	8 / 7	8-9 tahun
2	Ekstrakulikuler beladiri	15	8 / 7	8-9 tahun
total		30	16 / 14	

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah cara atau alat untuk mengumpulkan data agar penelitian lebih mudah dan hasilnya lengkap, sistematis, dan lebih cermat sehingga mudah diolah. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 102) mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Maka, pengukuran penelitian ini menggunakan 2 instrumen

A) instrument Test Of Gross Motor Development-2 (TGMD-2) yang dikembangkan oleh Ulirch pada tahun 1985. Ulrich, (1985, hlm.3) Instrumen TGMD – 2 mencakup 12 tes gerak di kategorikan menjadi dua *Subtess.1. subtess Locomotor* (*run, gallop, hop, leap, horizontal jump, slide). 2 subtess Object Control (striking a stationary ball, stationary*

dribble, catch, kick, overhand throw and underhand roll). Yang digambarkan pada tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 3. 2 Struktur dan Item Tes TGMD -2

subtest	*Skill Locomotor*	Kriteria	Skor maksimal
Skill locomotor	*Run*	4	4
	Gallop	5	5
	Hop	3	3
	Leap	4	4
	Horizontal jump	4	4
	Slide	4	4
Skil object control	*Striking a stationary ball*	5	5
	Stationary dribble	4	4
	Catch	3	3
	kick	4	4
	Overhand throw	4	4
	Underhand roll	4	4

Kriteria penilayan:

Skor Individual untuk Setiap Kriteria:

a. Setiap keterampilan memiliki beberapa indikator atau kriteria performa, misalnya untuk lari melibatkan gerakan lengan, posisi lutut, dan pola langkah.
b. Penilai akan memberikan skor 1 jika kriteria tercapai, dan 0 jika kriteria tidak tercapai.

Skor Total per Keterampilan:

a. Skor dari setiap kriteria pada suatu keterampilan dijumlahkan untuk menghasilkan skor total keterampilan tersebut.

Skor Total Lokomotor dan Kontrol Objek:

a. Skor total dari keterampilan lokomotor (seperti lari, melompat, dan *galloping*)

b. keterampilan kontrol objek (seperti melempar, menangkap, dan menendang) dijumlahkan untuk mendapatkan skor akhir pada masing-masing kategori.

Contoh Keterampilan dan Kriteria Penilaian

a. Lari (*Running*): Menilai ayunan lengan, pola langkah, dan posisi lutut.
b. Melempar (*Throwing*): Mengamati posisi badan, kekuatan lemparan, dan kontrol lengan.

Menurut Pratiwi (2016) 12 item tes TGMD-2 tersebut memiliki koefisien yang cukup besar untuk menjelaskan dan mengukur kemampuan motorik anak. Namun, hasil tes tersebut akan diuji validitas dan realibitas kembali serta uji objektivitas dengan mempertimbangkan bahwa karakteristik siswa disetiap daerah berbeda-beda.

B) Instrument kuesioner. Kuesioner merupakan rangkaian pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberi respons sesuai dengan yang diinginkan peneliti (Riduwan, 2018, hlm. 25). Tujuan pokok pembuatan kuesioner adalah untuk: a) Memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan survai, dan b) Memperoleh informasi dengan reabilitas dan validitas setinggi mungkin. Berikut adalah contoh tabel kuesioner instrumen motivasi belajar Pendidikan Jasmani yang disusun berdasarkan jurnal oleh Arsyad (2021), yang mengukur motivasi belajar siswa di Pendidikan Jasmani melalui beberapa aspek kunci seperti minat, usaha, kepercayaan diri, kepuasan, dan pencapaian tujuan. Berikut di gambarkan pada tabel 3.3 kuesioner instrument motivasi belajar Pendidikan jasmani di bawah.

Tabel 3. 3 Tabel Kuesioner Instrumen Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani

NO	Aspek Yang diukur	Pernyataan	Skala likert
1	Minat	Saya merasa senang setiap kali mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani.	1 2 3 4 5

2	Minat	Saya tertarik untuk mempelajari lebih dalam tentang Pendidikan Jasmani.	1 2 3 4 5
3	Usaha	Saya selalu berusaha berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan Pendidikan Jasmani.	1 2 3 4 5
4	Usaha	Saya bekerja keras untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan dalam Pendidikan Jasmani.	1 2 3 4 5
5	Kepercayaan diri	Saya percaya diri dalam melakukan gerakan atau latihan dalam pelajaran Pendidikan Jasmani.	1 2 3 4 5
6	Kepercayaan diri	Pendidikan Jasmani membuat saya merasa lebih yakin akan kemampuan saya dalam aktivitas fisik.	1 2 3 4 5
7	Kepuasan	Saya merasa puas dengan hasil yang saya capai di setiap pelajaran Pendidikan Jasmani.	1 2 3 4 5
8	Kepuasan	Saya merasa bahwa saya berkembang setiap kali mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani.	1 2 3 4 5
9	Tujuan dan Pencapaian	Saya memiliki tujuan tertentu yang ingin saya capai dalam Pendidikan Jasmani.	1 2 3 4 5
10	Tujuan dan Pencapaian	Pendidikan Jasmani membantu saya dalam mencapai tujuan fisik yang saya inginkan.	1 2 3 4 5

Sumber: Arsyad, A. (2021). *Pengaruh Keterampilan Motorik terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani, 15(2), 112-118.
Skala Likert

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

Total skor dari kuesioner ini digunakan untuk menentukan tingkat motivasi belajar siswa dalam Pendidikan Jasmani. Skor tinggi menunjukkan motivasi yang tinggi, sementara skor rendah menunjukkan motivasi yang lebih rendah.

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah rangkaian kegiatan yang digunakan untuk mengumpulkan data dan menganalisisnya guna mencapai tujuan penelitian. Adanya metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai tahapan atau langkah-langkah sistematis yang dilakukan dalam melaksanakan sebuah penelitian.

3.5.1 Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian dilakukan sebelum penelitian dengan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah penting dalam memulai sebuah penelitian. Pada tahap ini, peneliti menyelesaikan beberapa kegiatan untuk memastikan penelitian dapat berjalan dengan baik. Menurut Creswell (2014, hlm. 31), persiapan yang matang sangat penting untuk memastikan kelancaran proses penelitian dan validitas hasil yang diperoleh. Beberapa hal yang biasanya dilakukan pada tahap persiapan antara lain:

a. Menentukan Topik Penelitian

Proses ini dimulai dengan menentukan judul penelitian, yaitu " Pengaruh tingkat motorik siswa sekolah dasar yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga permainan dan ekstrakulikuler beladiri terhadap motivasi belajar pendidikan jasmani"

b. Observasi Awal di SDN Dayeuh Kolot 03

Pada tahap persiapan, penelitian dimulai dengan melakukan observasi awal di lokasi penelitian, yaitu SDN Dayeuh Kolot 03, dengan topik " Pengaruh tingkat motorik siswa sekolah dasar yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga permainan dan ekstrakulikuler beladiri terhadap motivasi belajar pendidikan jasmani."

Selanjutnya, peneliti mengidentifikasi masalah yang ada di SDN Dayeuh Kolot 03 dan melihat motorik siswa yang ikut ekstrakulikuler perminan dan olahraga itu kurang termovitasi dalam pembelajaran penjas

c. Penyusunan Proposal

Peneliti menyusun proposal penelitian yang kemudian dipresentasikan dalam seminar proposal. Seminar proposal ini merupakan langkah penting untuk memperoleh persetujuan dan masukan guna memperbaiki proposal sebelum melanjutkan penelitian. Setelah merevisi proposal berdasarkan masukan yang diterima dari penguji pada saat seminar proposal.

d. Pengajuan Dosen Pembimbing

Peneliti mendapatkan pembimbing skripsi yang akan membimbing penelitian ini.

e. Menyusun dan Membuat Instrumen

Peneliti menyusun dan validasi instrumen penelitian oleh dosen pembimbing dan dilanjut peneliti menyiapkan kepentingan untuk penelitian ke lapangan

2. Tahap Pelaksanaan

Tes Motorik:

- Dilakukan di lapangan sekolah.
- Setiap siswa dites keterampilan lokomotor dan kontrol objek menggunakan standar TGMD-2.
- Penilai mencatat skor berdasarkan kriteria yang diamati.

Kuesioner Motivasi:

- Dibagikan kepada siswa setelah tes motorik.
- Jelaskan tujuan kuesioner dan pastikan siswa menjawab secara jujur

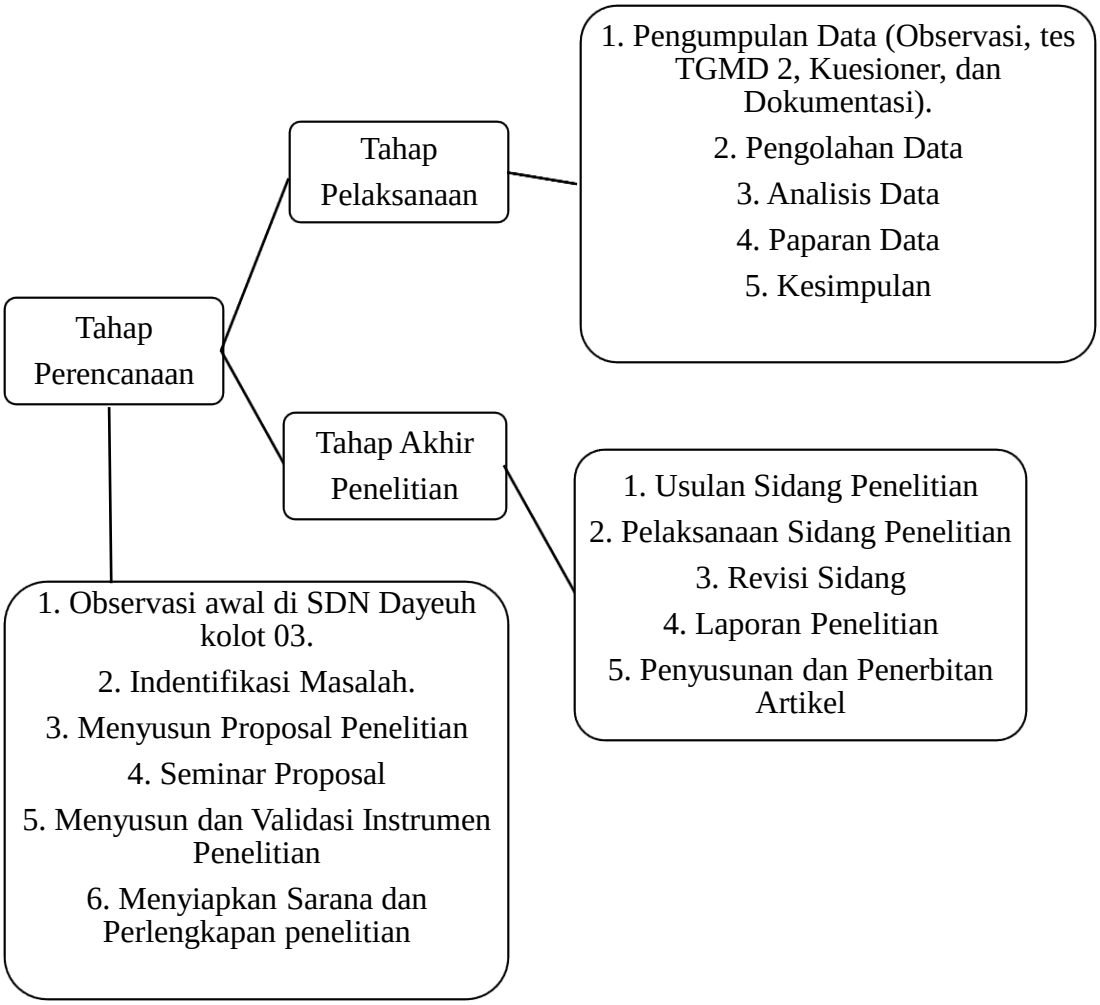
3. Tahap Akhir

Mengolah data hasil penelitian dan kesimpulan laporan saat penelitian, mengolah data dan mengumpulkan semua hasil penelitian dan menari Kesimpulan hasil dari keseluruhan penelitian terakhir membuat laporan hasil penelitian Tahap Laporan

3.5.2 Skema Penelitian

Berikut adalah tabel 3.4 skema penelitian yang dirancang oleh peneliti untuk mempermudah proses penelitian:

Tabel 3. 4 Alur Penelitian



Skema ini berfungsi untuk memastikan bahwa seluruh tahapan penting dalam penelitian tidak terlewatkan, sehingga berkontribusi pada konsistensi dan validitas penelitian. Bagan tersebut menyajikan gambaran ringkas namun komprehensif mengenai tahapan dan alur penelitian yang akan dilaksanakan. Hal ini memfasilitasi perencanaan dan pelaksanaan penelitian secara sistematis dan terstruktur.

3.6 Analisis Data

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 207) mengemukakan bahwa “Analisis data adalah mengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan

melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.” Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merubah skor baku yang diperoleh menjadi skor standard dan percentile.
2. Mencari kategori dari setiap skor yang diperoleh siswa untuk mengetahui penguasaan keterampilan motorik kasar siswa, yaitu dengan menggunakan tabel 3.5 sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Descriptive Ratings for Subtest Standard Scores and Gross Motor

Subtest Standard Scores	*Gross Motor Quotient*	*Descriptive Ratings*	*Percentage Included*
17-20	>130	*Very Superior* (Sangat Unggul)	2,33
15-16	121-130	*Superior* (Unggul)	6,87
13-14	111-120	*Above Average* (diatas RataRata)	16,12
8-12	90-110	*Average* (Rata-Rata)	49,51
6-7	80-89	*Below Average* (Di Bawah RataRata)	16,12
4-5	70-79	*Poor* (Kurang)	6,87
1-3	<70	*Very Poor* (Sangat Kurang)	2,34

Sumber: Ulrich, (2012, hlm. 15)

Untuk melihat dan mengetahui hasil pengukuran tes motorik menggunakan TGMD 2 di ketahui dengan menggunakan deskripsi skor standar kemudian di ubah ke dalam Gross Motor Quontiens atau Representasi Numerik dari kinerja keseluruhan peserta ujian pada tes motoorik kasar (GMQ). Setelah mendapatkan hasil tersebut maka akan di ketahui rata-rata tingkat motorik anak yang akan di ukur mulai dari *Very Superior* (Sangat Unggul), *Superior* (Unggul), *Above Average*

(diatas RataRata), *Average* (Rata-Rata), *Below Average* (Di Bawah RataRata), *Poor* (Kurang).

A. Validitas dan Reliabilitas Kuesioner

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu item instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Suatu item instrumen akan dikatakan valid apabila tidak menyimpang dari tujuan penelitian (Sugiyono, 2017, hlm. 192). Suatu instrumen dikatakan valid apabila $rxy > rtabel$. Maka peneliti akan melakukan validitas untuk meyakinkan instrumen penelitian kuesioner valid digunakan sebagai alat ukur pada motivasi pembelajran penjas dengan bantuan SPSS 2019. Adapun rumus pengujian validitasnya yang tecantum di gambar 3.1 sebagai berikut

$$r_{xy} = \frac{\mathrm{N}(\sum \mathrm{XY}) - (\sum \mathrm{X})(\sum \mathrm{X})}{\sqrt{(\mathrm{N}.\sum \mathrm{X2} - (\sum \mathrm{X})\ 2)(\mathrm{N}\sum \mathrm{Y2} - (\sum \mathrm{Y})\ 2)}}$$

Gambar 3.1 Rumus Uji Validitas

Keterangan: rxy = Kofisien korelasi N = Jumlah responden $\sum X$ = Jumlah skor item $\sum Y$= Jumlah skor total item.

Tabel 3. 6 Uji validitas instrument kuesioner motivasi belajar Pendidikan jasmani

pertnyataan	r hitung	r tabel	p(sig)	keterangan
p1	0,543	0,361	0,002	valid
p2	0,413	0,361	0,023	valid
p3	0,425	0,361	0,019	valid
p4	0,613	0,361	0,000	valid
p5	0,448	0,361	0,013	valid
p6	0,433	0,361	0,017	valid
p7	0,459	0,361	0,011	valid
p8	0,432	0,361	0,017	valid
p9	0,488	0,361	0,006	valid
p10	0,444	0,361	0,014	valid

Berdasarkan tabel 3.6 di atas menjelaskan bahwa hasil uji validitas instrument kuesioner motivasi belajar Pendidikan jasmani itu hasilnya valid.

Uji reliabilitas merupakan uji untuk mengukur sejauh mana suatu tes dapat digunakan dan tetap konsisten jika dilakukan berulang-ulang. Suatu instrument dikatakan reliabel jika nilai *cronbach alpha* > 0.60, namun apabila nilai *Cronbach alpha* < 0.60, maka instrumen tes tidak reliabel sehingga perlu pengulangan tes

kembali (Sugiyono, 2017, hlm. 136). Adapun rumus uji reliabilitas pada gambar 3.2 sebagai berikut

$$r_{11}=\frac{k}{k-1}\left(1-\frac{\sum s_1^2}{s_t^2}\right)$$

Gambar 3.2 Rumus Uji Reabilitas

Keterangan: $r11$= Reliabilitas instrument k = Jumlah item $s1$ 2= varians item st 2= varians skor total

Tabel 3. 7 Uji Reabilitas kuesioner instrument motivasi pembelajaran penjas

Jumlah pernyataan	Cronbach alpha	syarat	keterangan
10	0,608	0,6	Reliabel

Dari tabel 3.7 itu menjelaskan bahwasannya hasil uji reabilitas kuesioner instrument motivasi belajar Pendidikan jasmani itu Realiber dengan Cronbach alpha 0,608>0,6.

B. Analisi Hubungan

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu cara untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak normal (Nuryadi, dkk, 2017). Uji normalitas data ini menggunakan one sample kolmogorov-smirnov test, dengan taraf signifikansi 5% (0,05)

b. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah uji yang menentukan apakah data penelitian memiliki hubungan linear atau tidak (Ibrahim, dkk., 2018). Model regresi linear yang digunakan adalah regresi linear berganda dan uji linearitas yang digunakan, yakni Test for Linearity. Apabila nilai signifikan > 0,05, maka terdapat hubungan linear antara variabel independen dengan dependen dan apabila nilai signifikan < 0,05, maka tidak terdapat hubungan linear antara variabel independen dengan dependen.

c. Uji Regresi Linearitas

Uji regresi linear digunakan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara satu variabel independen (X) terhadap satu variabel dependen (Y). Teknik

ini sering digunakan dalam penelitian kuantitatif untuk menganalisis hubungan kausal. Menurut Sugiyono (2017), "regresi linear bertujuan untuk meramalkan nilai variabel terikat (Y) berdasarkan variabel bebas (X) yang diketahui, serta mengukur seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat."

Regresi linear digunakan sebagai metode statistik untuk menentukan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Metode ini juga berguna untuk memprediksi nilai variabel dependen berdasarkan nilai variabel independen (Nurhayati, 2020).

Interpretasi Hasil Uji Regresi Hasil regresi linear biasanya mencakup:

1. R (koefisien korelasi) mengukur kekuatan dan arah hubungan linier antara dua variabel Jika R mendekati 0, maka hubungan linear antara kedua variabel sangat lemah atau bahkan tidak ada
2. Koefisien Determinasi (R^2): Mengukur seberapa besar variabel bebas menjelaskan variabel terikat.
3. Koefisien Regresi: Menunjukkan arah dan kekuatan hubungan (positif/negatif).
4. Uji Signifikansi (p-value): Menguji apakah hubungan variabel signifikan (biasanya $p < 0,05$).