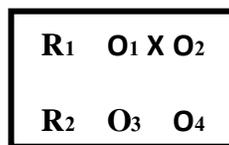


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Untuk memperlancar proses penelitian maka perlu dilakukan langkah-langkah yang akan peneliti lakukan dalam penelitian ini. Desain penelitian ini diharapkan bisa menjadi pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan setiap langkah-langkah penelitian yang akan diambil agar proses penelitian berjalan sesuai dengan prosedur yang benar dalam rangka melakukan penelitian untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, Desain dalam penelitian ini menggunakan *Pretest- Posttest Control Group Design* yaitu desain dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

R₁ = kelompok permainan air

R₂ = Kelompok Kontrol

O₁ = (penerapan permainan) pretest

O₂ = (penerapan permainan) posttest

O₃ = Kelompok kontrol pretest

O₄ = Kelompok kontrol posttest

X = Perlakuan treatment

Dalam desain diatas dapat di jelaskan menurut Sugioyono (2013, hlm.113) bahwa “desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok permainan air dan

kelompok control. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok permainan air tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah $(O_2 - O_1) - (O_3 - O_4)$ ” dari penjelasan diatas dapat diambil dalam penelitian yang akan dilakukan penulis, terdapat dua kelompok yaitu kelompok permainan air perlakuan pendekatan bermain dan kelompok control konvensional dari kedua kelompok tersebut dapat diambil hasil dari penelitian yang akan dilaksanakan bahwa adanya perbandingan antara kelompok permainan air dan kelompok kontrol dalam tingkat motivasi belajar siswa dalam aktivitas aquatik (renang) dan juga dalam penelitian ini dilakukan pula perbandingan antara motivasi belajar kepada murid laki- laki dan perempuan karna dalam hal ini juga dapat dilihat perbandingan yang signifikan antara motivasi belajar siswa laki- laki dan perempuan, pada dasarnya motivasi belajar akan timbul dalam segala hal yang telah dijelaskan dari di bab 2, bahwa motivasi dapat muncul dari intrinsik dan ekstrinsik.

B. Lokasi dan Subjek penelitian

1. Lokasi penelitian

Tempat atau lokasi yang digunakan untuk melakukan penelitian dilaksanakan di SDIT Nur Al Rahman. Tepat nya di kolam renang yang telah di fasilitaskan untuk pembelajaran Aquatik (Renang).

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dimaksudkan untuk memperkuat serta memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Nur- Al rahman Tahun Ajaran 2014/2015.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Benda mati atau hidup yang berada dalam sekeliling alam ini, dapat menjadi populasi. Populasi juga tidak terpaku oleh tempat dan benda- benda, dapat pula seperti karakteristik,

perilaku, juga tingkah laku yang dapat menjadikan populasi. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa populasi yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu SDIT Nur Al rahman cimahi.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SDIT Nur Al rahman kelas V yang berjumlah 24 siswa.

Tabel 3.1 Jumlah seluruh siswa kelas V

No.	Kelas	Jumlah
1.	Va	24
2.	Vb	24
3.	Vc	24
Jumlah keseluruhan		72

Jadi, jumlah yang dapat mewakili sample dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *Sampling jenuh*.

D. Instrumen Penelitian

Dalam sebuah penelitian dibutuhkan instrument yang kuat untuk mendukung jalannya proses penelitian tersebut, sebagaimana dengan itu menurut sugiyono (2013, hlm. 305) mengatakan bahwa "... kualitas instrument penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara- cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu instrument yang telah diuji validitas dan reabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrument tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya".

Menurut Sugiyono (2012, hlm.147) mengemukakan bahwa “Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrument penelitian.” Guna tercapainya keberhasilan penelitian, maka diperlukan suatu teknik dan alat pengumpulan data yang tepat atau sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Sedangkan menurut Arikunto (2007, hlm.121) “Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan sesuatu metode.” Sebagaimana hal yang dijelaskan oleh beberapa pendapat diatas , maka penulis menyimpulkan bahwa instrument penelitian adalah syarat penting untuk melakukan suatu penelitian yang berguna bagi kelancaran proses penelitian juga sebagai alat ukur yang digunakan untuk mengukur segala kejadian atau fenomena yang ada, dan suatu alat ukur untuk melakukan suatu tes yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam proses penelitian.

Pada penelitian ini juga dilakukan pre-test dengan menggunakan instrument angket yang telah disediakan dan dilanjut dengan diberikan perlakuan (treatment) permainan di air lalu diakhiri dengan post test berupa angket. Pembelajaran aktivitas di air dengan diberikan perlakuan permainan berlangsung selama 12 kali pertemuan. Selama \pm 6 minggu. Hal ini didasarkan menurut Harre yang dikutip oleh Harsono (1988:106) yang menyatakan bahwa:

Macro-cycle adalah suatu siklus latihan jangka panjang yang bisa memakan waktu 6 bulan, satu tahun, sampai beberapa tahun; *Meso-cycle* lamanya 3-6 minggu; dan untuk *micro-cycle* kurang dari 3 minggu, bisa 1 atau 2 minggu.

Instrumen yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini adalah menggunakan angket yang bermaksud untuk mengukur motivasi siswa dalam aktivitas aquatik (renang) dan dilanjutkan dengan treatment bentuk- bentuk permainan di air. Adapun instrument yang digunakan penulis untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Motivasi

Dalam melakukan dan memperoleh data tentang motivasi digunakan kuesioner yang disusun oleh penulis. Menurut Sugiyono (2012:192) menjelaskan bahwa, “Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.” Sedangkan menurut Arikunto (2007:151) menyatakan bahwa “Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang kepribadiannya atau hal-hal yang dia ketahui.” Maka dari itu angket dan kuesioner dilakukan untuk memperoleh hasil bagaimana motivasi belajar siswa terhadap aktivitas aquatik (renang).

Maka dari itu dari penjelasan diatas, instrument yang dilakukan ini menggunakan angket. Adapun Jenis angket yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup. Angket tersebut telah tersusun atas pertanyaan dan pernyataan yang tegas, teratur, kongkrit, lengkap dan tidak menuntut jawaban, hanya sesuai dengan alternatif jawaban. Ini sependapat dengan apa yang dikemukakan oleh Arikunto (2007:152) yang menyebutkan “angket tertutup atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.”

Instrument yang diterapkan oleh penulis dapat dikembangkan dalam bentuk kuesioner dengan pola jawaban berskala gutman. Menurut Sugiyono (2012,hlm.140) “Skala Guttman merupakan skala kumulatif. Jika seseorang menyisakan pertanyaan yang berbobot lebih berat, ia akan mengiyakan pertanyaan yang kurang berbobot lainnya. Skala Guttman mengukur suatu dimensi saja dari suatu variabel yang multidimensi. Skala Guttman disebut juga skala scalogramyang sangat baik untuk menyakinkan peneliti tentang kesatuan dimensi dan sikap atau sifat yang diteliti yang sering disebut dengan attribut universal.” Penyusunan butiran butiran pertanyaan mengacu kepada konsep motivasi yang dimana “... motivasi yang didasarkan dari atas kebutuhan (*need*). Kebutuhan yang menyebabkan seseorang berusaha untuk dapat memenuhinya” (Uno H, 2006, hlm. 5) dalam kutipan tersebut pula dikembangkan kekuatan- kekuatan ini pada dasarnya dirangsang oleh adanya

berbagai macam kebutuhan seperti (1) keinginan yang hendak dipenuhinya; (2) tingkah laku; (3) tujuan; (4) umpan balik.

a. Kisi- kisi instrument motivasi

Berdasarkan motivasi belajar siswa dalam aktivitas aquatik (renang), disusun indikator-indikator untuk mempermudah butir tes motivasi belajar dalam aktivitas aquatik (renang). Adapun kisi- kisi butir angket motivasi belajar dapat di lihat pada table 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Kisi- kisi Instrumen Motivasi belajar

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan soal		Jumlah
			Negatif	Positif	
Motivasi	1. Motivasi Dari dalam (Intrinsik)	a. Minat	3, 4, 5,50	1, 2,51,76,80	9
		b. Kehadiran saat pelajaran	8, 9,52	6, 7,51	6
		c. Bersemangat	12, 13,54	10, 11,53,79, 73	8
		d. Tanggung jawab	16, 17,55	14, 15	5
		e. Konsentrasi	20, 21,57	18, 19,56	6
		f. Kerja Keras	24, 25,59	22, 23,58,74	7
		g. percaya diri	28, 61,29,7 5,78	26, 27,60	9
	2. Motivasi Dari luar	a. Keluarga	32, 33,63	30, 31,62	6

(Ekstrinsik)	b. Teman	36, 37,65	34, 35,64	6
	c. Orang tua	40, 41,67	38, 39,66	6
	d. Lingkungan	44, 45,69	42, 43, 46,68,77	8
	e. Masyarakat	49, 50,71	47, 48,70,72	7
Jumlah Butir				80

b. Kriteria pemberian skor pertanyaan atau pernyataan

Dalam pemberian skor pertanyaan dan pernyataan angket motivasi dilihat dari skala Guttman. Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2013, hlm. 139) bahwa “skala pengukuran dengan tipe ini, akan didapat jawaban yang tegas, yaitu “ya-tidak”; “pernah-tidak pernah”; “positif- negatif” dan lain-lain. Data yang diperoleh dapat berupa data interval atau rasio dikhotomi (dua alternatif). Jadi kalau pada skala likert terdapat 3,4,5,6,7 interval, dari kata “sangat setuju” sampai “sangat tidak setuju”, maka pada dalam skala Guttman hanya ada dua interval yaitu “setuju” atau “tidak setuju”. Penelitian menggunakan skala Guttman dilakukan bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan.”

Contoh :

1. Bagaimana pendapat anda apabila pelajaran renang dilakukan dengan permainan di air terlebih dahulu?
 - a. Setuju
 - b. Tidak setuju
2. Pernahkah anda memiliki trauma di air?
 - a. Pernah
 - b. Tidak pernah

skala Guttman dapat dibutkan skor tertinggi satu dan skor terendah 0. Misalnya untuk jawaban setuju diberikan skor 1 dan tidak setuju diberi skor 0. Analisa tersebut dilakukan seperti pada skala likert. Ada pula pertanyaan yang berkenaan dengan fakta benda bukan termasuk dalam skala pengukuran interval dikotomi.

Contoh:

1. Apakah anda menyukai pelajaran renang?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah permainan dalam mata pelajaran renang tidak menyenangkan?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menetapkan kategori penskoran sebagai berikut. Kategori untu setiap butir pernyataan positif, sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skor Untuk Soal Positif

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Tabel 3.4 Skor Untuk soal Negatif

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Untuk lebih jelasnya menurut Nurhasan (2007:349) kategori penskoran adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

E. Proses Pengembangan Instrumen

Pengumpulan data yang telah diisi oleh responden kemudian, untuk menguji kelayakan dari tiap butir soal, uji validitas instrument yang di gunakan adalah uji validitas internal butir dengan mengkorelasikan antara skor butir soal responden, sedangkan untuk uji reliabilitas instrument penulis menggunakan rumus korelasi *product moment*.

1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen juga berkenaan dengan ketepatan sebagai alat ukur terhadap suatu konsep yang diukur. Langkah-langkah dalam mengolah data untuk menentukan validitas instrumen adalah mengkorelasikan skor jawaban per-item dengan skor total dengan rumus sebagai berikut:

$$dk = (n_1 + n_2 - 2)$$

Gambar 3.2 Rumus Validitas

Dalam rumus diatas dapat ditarik daya pembeda dengan menyusun Rangking hasil tes, dan penulis menggunakan 27% kelompok atas dan 27% kelompok bawah. Berdasarkan hasil uji coba motivasi belajar di SDIT Nur Al rahman dengan jumlah responden 45 siswa, dimana 24 siswa ditentukan sebagai kelompok atas dan kelompok bawah, didapat nilai t-

hitung dengan taraf nyata 0,05% dan derajat kebebasan $n_1 + n_2 - 2$ yaitu $12 + 12 - 2 = 22$, didapat nilai t-tabel 1,72. Hasil uji validitas yang dilakukan menunjukkan dari 80 butir soal, terdapat 35 butir soal yang valid dan 45 butir soal yang tidak valid, lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji Realibilitas

Pengujian realibilitas dilakukan dengan menggunakan angket yang telah di uji validnya dan diberikan kepada reponden yang berbeda atau sample yang berbeda, maksudnya Sample yang melakukan uji angket pertama dan uji angket kedua itu berbeda sample sehingga dapat di lihat perbandingan dan kesahan dalam penelitian ini. Setelah data diteliti lalu menggunakan pengolahan data menggunakan rumus dari spearman Brown (split half).

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Gambar 3.4 Rumus Korelasi Product Moment

Keterangan :

- r = Korelasi Product Moment
- $\sum X_1$ = Jumlah Skor Suatu Item
- $\sum X_{1tot}$ = Jumlah Total Skor Jawaban
- $\sum X_1^2$ = Jumlah Kuadrat Skor Jawaban Suatu Item Jawaban
- $\sum X_{1tot}^2$ = Jumlah Kuadrat Total Skor Jawaban

pearman Brown (*split half*) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Gambar 3.5 Rumus Spearman Brown (*Split Half*)

Keterangan :

r_1 = reliabilitas Internal seluruh instrument

r_b = korelasi product moment antara belahan pertama dengan belahan kedua

Peneliti memilih pengujian reliabilitas secara internal dengan menggunakan teknik belah dua dari spearman brown (*split half*) dengan rumus Spearman Brown seperti yang tertera diatas.

Koefisien Korelasi Motivasi belajar ;

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(N \cdot (\sum x^2)) - (\sum x)^2\} \{(N \cdot (\sum y^2)) - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{45 \cdot 40253 - 1323 \cdot 1346}{\sqrt{\{(45 \cdot 39917) - (1323)^2\} \{(45 \cdot (41178) - (1346)^2)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{45 \cdot 40253 - 1323 \cdot 1346}{\sqrt{\{(45936)\} \cdot \{(41294)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{30627}{\sqrt{1896881184}}$$

$$r_{xy} = \frac{30627}{43553}$$

$$r_{xy} = 0,703$$

Realibilitas Tingkat Motivasi Belajar ;

$$r_{11} = \frac{2 \cdot r^{1/2}}{(1 + r^2)}$$

$$r_{11} = \frac{2.0,703}{(1 + 0,703)}$$

$$r_{11} = 0,826$$

F. Prosedur Penelitian

Metode penelitian yang akan direncanakan dengan baik maka hasilnya akan baik pula maka ada beberapa yang harus disusun dalam pembuatan metode penelitian yaitu lokasi dan subjek populasi atau sampel penelitian, desain penelitian dan justifikasi pengguna metode penelitian tersebut, definisi oprasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrument, teknik pengumpulan data dan alasan rasionalnya, dan analisis berupa laporan secara rinci tahan- tahap analisis data. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 6) bahwa “motode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan, tertentu sehingga pada gilirannya dapt digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan”.

Setelah dibentuknya desain penelitian yang bertujuan untuk mempekuat dalam penelitian dan memberikan dasar dari penelitian itu sendiri supaya tidak terjadi dalam proses penelitian yang membuat data dari hasil penelitian menjadi tidak valid. Dan dapat memberikan perbandingan antara siswa yang diberikan treatment (Eksperimen) dan siswa yang tidak diberikan treatment (kelompok pembelajaran konvensional Aktivitas air (gaya bebas)) dalam hal ini pula diperlukan langkah- langkah penelitian yang dapat dijadikan acuan penelitian supaya penelitian dapat .

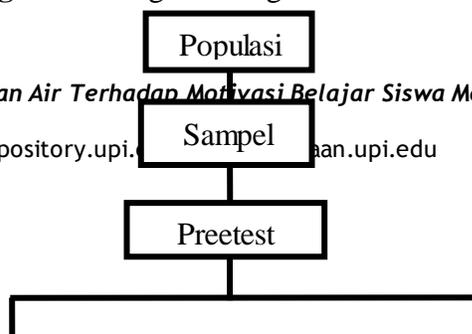
Untuk memberikan gambaran mengenai desain penelitian yang di perlukan dan dijadikan sebagai acuan dalam proses penelitian, agar penelitian berjalan dengan lancar dan arahnya jelas juga terencana. Maka diperlukan langkah – langkah penelitian sebagai berikut:

Bagan 3.5 Langkah- langkah Penelitian

Ella Meilia Rosita, 2014

Penerapan Bentuk- Bentuk Permainan Air Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mengikuti Aktivitas Pembelajaran Aquatik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Dari bagan yang tergambar diatas dapat dijelaskan langkah- langkah yang harus dilakukan penulis dalam penelitian yaitu bermula dari penentuan populasi yang yaitu di SDIT Nur AL Rahman cimahi kemudian menentukan sample penelitian yang akan menjadi acuan penelitian ini yaitu siswa kelas V yang akan menjadi tiga kelas kelas Va, Vb, dan Vc namun penulis memilih dua kelas dari penelitian tersebut yaitu kelas Va dan Vb. Dari ketiga kelas tersebut dibagi kembali yang akan masuk dari tahap penelitian yaitu dilakukannya Preetest dari sample menggunakan angket dan eksperimen. Sebelum dilakukannya tes angket, angket tersebut diuji terlebih dahulu validitasnya dengan sample yang berbeda dari salah satu kelas tersebut. Lalu dilakukan preetest angket dengan kelompok permainan air dan kelompok kontrol, dilakukan pula pemberian treatment dengan kelompok permainan air sedangkan kelompok pembelajaran konvensional Aktivitas air (gaya bebas) diberikan pembelajaran konvensional yaitu belajar seperti biasa tidak

Ella Meilia Rosita, 2014

Penerapan Bentuk- Bentuk Permainan Air Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mengikuti Aktivitas Pembelajaran Aquatik

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

diberikan pendekatan bermain. Setelah itu di uji kembali menggunakan angket yang sebelumnya di berikan dan dibandingkan kembali dari dua kelompok tersebut. Lalu dilakukan pula pengolahan data dari pretest dan posttest apakah terjadi hasil yang signifikan dari pendekatan bermain. Akhirnya penulis mendapatkan sebuah kesimpulan dari hasil proses penelitian tersebut.

G. Prosedur Pengolahan Data

1. Analisis data

Data diperoleh dari angket motivasi belajar yang diberikan dua kali yaitu sebelum diberi perlakuan (awal) dan sesudah diberikan perlakuan (akhir). baik kelas eksperimen maupun kelompok pembelajaran konvensional Aktivitas air (gaya bebas). Banyaknya pernyataan dalam angket ini berjumlah 80 butir skor maksimum ideal untuk setiap butirnya adalah 1.

Data yang diperoleh dari hasil awal dan akhir dianalisis dengan menggunakan program IBM SPSS *statistic 21*.

2. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas, menggunakan *Shapiro Wilk*, pada P-value $\leq 0,05$ dan digunakan untuk mengetahui penyebaran data tersebut normal atau tidak. Jika penyebaran tersebut normal maka uji hipotesis selanjutnya melakukan uji parametrik akan tetapi jika data tersebut tidak normal maka hipotesis menggunakan non parametrik. Uji normalitas ini juga dilakukan sebagai upaya untuk memenuhi syarat penarikan kesimpulan yang bersifat baku dan handal, untuk dapat digeneralisasikan. Tujuan penting dari uji normalitas adalah; a) apakah data dari sampel yang diambil dari populasi yang sama itu berdistribusi normal, dan b) apakah pengujian dilakukan dengan statistik parametrik atau nonparametrik

(apabila distribusi normal maka menggunakan parametrik dan apabila tidak berdistribusi normal maka nonparametrik).

2) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sample berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama atau tidak. Apabila kedua kelompok berasal dari variasi yang berbeda, maka kedua kelompok tersebut, Kriteria uji yang digunakan adalah menggunakan *Levene's test*, nilai sig atau nilai probabilitas $< 0,05$, data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians tidak sama, begitu juga sebaliknya nilai sig atau nilai probabilitas $> 0,05$, data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians sama (Santoso, 2014, hlm. 191).

3. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis Digunakan untuk menjawab hipotesis penghitungan statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji t- skor berpasangan dengan p value $\leq 0,05$.