

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian juga cara untuk menempuh data, menganalisis dan menyimpan hasil penelitian. Penggunaan metode dalam pelaksanaan penelitian merupakan hal yang sangat penting, karena dalam menggunakan metode penelitian yang tepat diharapkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Jenis metode yang dipilih dan digunakan dalam pengumpulan data, tentu saja harus sesuai dengan sifat, karakteristik dan permasalahan penelitian yang dilakukan. Hal ini berarti metode penelitian mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pelaksanaan pengumpulan dan analisis data. Untuk menyelesaikan dan memecahkan masalah dalam penelitian digunakan suatu metode yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, tujuan yang hendak dicapai dan merupakan jalan bagi keberhasilan arah penelitian. Untuk itu seorang peneliti dituntut untuk terampil menentukan metode penelitian yang akan digunakan. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah studi deskriptif.

Penelitian studi deskriptif dijelaskan oleh Sudjana dan Ibrahim (1989:64), yaitu sebagai berikut:

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa kejadian yang terjadi pada saat sekarang. Dengan perkataan lain, penelitian deskriptif mengambil masalah atau memusatkan perhatian kepada masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian dilaksanakan.

Bagi peneliti deskriptif yang menggunakan model-model analisis statistik, pada umumnya justru bingung karena kurang atau belum tahu rumus apa yang akan digunakan, atau bagaimana cara mengolah atau menganalisis data.

Rudy Ginanjar, 2014

*HUBUNGAN KREATIVITAS MENGAJAR GURU DENGAN KREATIVITAS BELAJAR GERAK SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI SMP NEGERI SE-KABUPATEN CIREBON*

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

Sebetulnya proses pengolahan datanya juga sederhana dan dapat dinalar secara gamblang. Apapun jenis penelitiannya, riset deskriptif yang bersifat eksploratif atau develop-mental, caranya dapat sama saja karena data yang diperoleh wujudnya juga sama. Yang berbeda adalah cara meginterpretasi data dan mengambil kesimpulan.

Apabila datanya telah terkumpul, maka lalu diklasifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang dinyatakan dalam kata-kata atau simbol. Data kualitatif yang berbentuk kata-kata tersebut disisihkan untuk sementara, karena akan sangat berguna untuk menyertai dan melengkapi gambaran yang diperoleh dari analisis data kuantitatif. Data yang diperoleh dari ceklis, dijumlahkan atau dikelompokkan sesuai dengan instrumen yang digunakan.

Dalam hal ini penelitian yang akan dilakukan merupakan suatu gejala yang masih hangat untuk diperbincangkan. Masalah yang ada pun bersifat untuk memusatkan kepada kejadian yang banyak terjadi di lapangan.

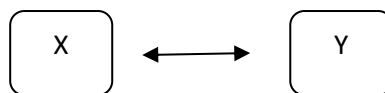
Dengan demikian, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian deskriptif dikarenakan peneliti ingin mengetahui, mengungkapkan, menggambarkan dan menyimpulkan hasil yang hendak diteliti yaitu mengenai hubungan kreativitas mengajar guru dengan kreativitas belajar gerak siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri se-Kabupaten Cirebon. Penelitian ini dilakukan agar dapat memperoleh gambaran yang jelas sehingga tujuan dalam penelitian ini akan tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

2. Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian perlu adanya desain, yang gunanya untuk memudahkan dan menunjang penelitian supaya lebih terarah. Penulis menggunakan desain penelitian ini dengan mengelompokkan variabel penelitian sebagai berikut :

- a. Variabel Bebas (X) adalah Kreativitas Mengajar Guru
- b. Variabel Terikat (Y) adalah Kreativitas Belajar Gerak Siswa

Adapun rancangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1
Desain Penelitian Hubungan Kreativitas Mengajar Guru dengan
Kreativitas Belajar Gerak Siswa

Keterangan : X adalah Kreativitas Mengajar Guru
 Y adalah Kreativitas Belajar Gerak Siswa

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Untuk menentukan sumber data, terlebih dahulu harus menentukan populasi dan sampel yang merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian. Menurut Sugiyono (2012:117) menjelaskan bahwa: “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.”

Populasi dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani dan siswa yang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri se-Kabupaten Cirebon.

2. Sampel

Dalam suatu penelitian, bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Menurut Sugiyono (2012:118) menjelaskan bahwa: “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2012:300) menjelaskan bahwa:

Rudy Ginanjar, 2014

HUBUNGAN KREATIVITAS MENGAJAR GURU DENGAN KREATIVITAS BELAJAR GERAK SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI SMP NEGERI SE-KABUPATEN CIREBON

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

“*Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan”. Menurut Arikunto (2010:183):

Terdapat syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam penggunaan *purposive sampling* yaitu:

1. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi.
2. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi (*key subjectis*).
3. Penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat di dalam studi pendahuluan.

Sampel dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani berjumlah 15 dan siswa yang mengikuti pembelajaran penjas berjumlah 30 siswa di SMP Negeri se-Kabupaten Cirebon.

C. Instrumen Penelitian

Kreativitas guru pendidikan jasmani yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan guru mata pelajaran pendidikan jasmani untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai akibat dari latihan atau pengalaman. Nasution (1935:5) yang dikutip oleh Nugraha, dkk (2010:1) menyatakan bahwa: “Mengajar menurut pengertian modern berarti aktivitas guru dalam mengorganisasikan lingkungan dan mendekatkannya kepada peserta didik sehingga terjadi proses belajar.”

Tabel 3.1

Kisi Kisi Instrumen Kreativitas Mengajar Guru

Komponen	Sub Komponen	Indikator
<p>Kreativitas (Supriadi (2001) dikutip oleh Jamridafrizal (2010) (http://secretamong.blogspot.com/2010/06/kreativitas-mengajar-guru.html))</p> <p>Kreativitas adalah proses menciptakan sesuatu yang berbeda, asli dan berharga. Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif: “Ciri-ciri kognitif, diantaranya: 1.) Orijinalitas 2.) Fleksibilitas 3.) Kelancaran, 4.) Elaborasi, 5) Evaluasi (Penilaian) Sedangkan ciri-ciri non kognitif, diantaranya: 1.) Kepribadian kreatif.”</p>	Orijinal	a. Mencipta hal baru b. Memikirkan hal lain c. Menemukan hal yang baru d. Berpikir beda e. Inovasi baru dan kreatif
	Fleksibilitas	a. Menerapkan cara berbeda b. Modifikasi media c. Menggunakan variasi d. Membuat kreativitas e. Melihat dari berbagai sudut pandang
	Kelancaran	a. Cepat melihat kesalahan b. Percaya diri c. Memiliki banyak gagasan d. Antusias e. Ekspresif
	Elaborasi	a. Menyusun secara detail b. Menjelaskan secara detail c. Mengemas hal lama menjadi lebih baru d. Memerinci detail-detail e. Memiliki rasa keindahan
	Kepribadian kreatif	a. Kreativitas terhadap suatu permasalahan b. Tidak takut mencoba c. Partisipatif d. Memberikan motivasi e. Memikirkan hal-hal yang belum terjadi
	Evaluasi (penilaian)	a. Menentukan patokan nilai b. Menentukan suatu pertanyaan c. Mampu mengambil keputusan d. Melaksanakan gagasannya e. Memiliki alasan yang kuat

Tabel 3.2

Kisi Kisi Instrumen Kreativitas Belajar Gerak Siswa

Komponen	Sub Komponen	Indikator
Kreativitas (Supriadi (2001) dikutip oleh Jamridafrizal (2010) (http://secretamong.blogspot.com/2010/06/kreativitas-mengajar-guru.html) Kreativitas adalah proses menciptakan sesuatu yang berbeda, asli dan berharga. Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif: “Ciri-ciri kognitif, diantaranya: 1.) Orijinalitas 2.) Fleksibilitas 3.) Kelancaran, 4.) Elaborasi, 5) Evaluasi (Penilaian) Sedangkan ciri-ciri non kognitif, diantaranya: 1.) Kepribadian kreatif.”	Orijinal	a. Berpikir beda b. Melakukan hal yang tidak sama c. Menemukan gerak baru d. Memiliki cara berbeda e. Memikirkan hal yang lain
	Fleksibilitas	a. Membuat kreativitas gerak b. Memberikan berbagai penafsiran c. Melakukan dengan cara beda d. Melihat dari sudut pandang berbeda e. Menggunakan variasi
	Kelancaran	a. Mengajukan banyak pertanyaan b. Memberikan banyak jawaban c. Belajar lebih cepat d. Antusias e. Percaya diri
	Elaborasi	a. Melakukan secara detail b. Memperkaya gagasan c. Memiliki rasa keindahan d. Mengerti secara detail e. Memerinci detail-detil
	Kepribadian kreatif	a. Kreativitas dalam suatu tugas b. Partisipatif c. Ketertarikan terhadap suatu tugas d. Tidak takut mencoba sesuatu yang baru e. Memikirkan hal-hal yang belum terjadi
	Evaluasi (penilaian)	a. Menentukan aktivitas b. Menentukan suatu tindakan bijaksana c. Mampu mengambil keputusan d. Selalu memiliki alasan

Rudy Ginanjar, 2014

HUBUNGAN KREATIVITAS MENGAJAR GURU DENGAN KREATIVITAS BELAJAR GERAK SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI SMP NEGERI SE-KABUPATEN CIREBON

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

		e. Melaksanakan gagasannya
--	--	----------------------------

D. Langkah-langkah Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini sesuai dengan penelitian studi deskriptif langkah-langkah yang dilakukan antara lain:

1. Persiapan, yang meliputi:
 - a. Mempersiapkan berbagai macam keperluan perizinan tentang pelaksanaan penelitian dan informasi dari berbagai pihak.
 - b. Observasi lapangan awal, dengan menghubungi lembaga yang bersangkutan dengan penelitian yaitu SMP Negeri di Kabupaten Cirebon untuk memperoleh izin sebelum melakukan penelitian.
2. Menentukan Sampel
Sampel dari penelitian ini merupakan guru pendidikan jasmani dan siswa yang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang berada dalam lingkup sekolah di SMP Negeri se-Kabupaten Cirebon.
3. Menentukan Instrumen Penelitian
Menyusun instrumen penelitian, berupa lembar skala kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri se-Kabupaten Cirebon.
4. Melakukan pengumpulan data dari setiap instrumen yang sudah digunakan.
5. Menganalisis data yang sudah terkumpul dengan menggunakan teknik analisis data yang baik.
6. Menyimpulkan data dari setiap teknik analisis data.

E. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu aspek yang berperan dalam kelancaran dan keberhasilan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Skala

Skala biasanya digunakan untuk mengungkapkan konstruk atau konsep psikologis yang menggambarkan aspek kepribadian individu. Menurut Syaifuddin Azwar (2005:3-4), skala psikologi sebagai alat ukur yang memiliki karakteristik khusus :

- 1) Cenderung digunakan untuk mengukur aspek bukan kognitif melainkan aspek afektif.
- 2) Stimulusnya berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkap atribut yang hendak diukur, melainkan mengungkap indikator perilaku dari atribut yang bersangkutan.
- 3) Jawabannya lebih bersifat proyektif,
- 4) Selalu berisi banyak item berkenaan dengan atribut yang diukur,
- 5) Respon subyek tidak diklasifikasikan sebagai jawaban “benar” atau “salah”, semua jawaban dianggap benar sepanjang sesuai keadaan yang sebenarnya, jawaban yang berbeda diinterpretasikan berbeda pula.

b. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu pengumpulan data dimana peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, dan sebagainya (Arikunto, 2002: 158).

2. Analisis Data

Sebelum dilakukan pengumpulan data, skala terlebih dahulu diuji kelayakannya sebagai alat pengumpul data yang sah. Kelayakan instrument tersebut akan menjamin bahwa data yang dikumpulkan tidak bisa. Pengujian kelayakan instrument ini dilakukan melalui analisis validitas dan reliabilitas. Instrumen pengumpul data dikatakan layak jika telah memenuhi syarat valid dan reliabel.

a. Uji Validitas

Pengujian yang pertama yaitu pengujian validitas. Menurut Suharsimi Arikunto, (1992 : 136) Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid dan sah memiliki validitas yang tinggi. Sebaiknya instrument yang valid dan sah memiliki validitas yang tinggi. Sebaiknya instrument yang kurang berarti memiliki validitas yang rendah. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya kuisisioner yang disebar.

Menghitung validitas bertujuan untuk menilai ketepatan alat pengumpul data tersebut (angket) dalam mengukur pengaruh gaya kepemimpinan kepala sekolah dan kreativitas guru. Pengujian alat pengumpul data pada penelitian ini dilakukan dengan cara analisis butir angket.

Formula yang digunakan untuk tujuan ini adalah melalui SPSS V 20 dengan langkah pengerjaan seperti yang diungkapkan oleh Nugraha Suharto (2007:52), yaitu :

- 1) Aktifkan program SPSS sehingga nampak *spreadsheet*.
- 2) Aktifkan *Variable View* dan definisikan tiap kolomnya.
- 3) Setelah mengisi *variabel view* klik *data view* dan isikan data.
- 4) Simpan data tersebut (*save*) dengan nama “data validitas realibilitas” atau nama file sesuai keinginan anda.
- 5) Klik menu *analyze*, pilih *scale*, pilih *reliability analysis*.
- 6) Setelah itu akan muncul kotak dialog *Realibility Analysis* destinasikan item-item dengan cara mengklik setiap variabel dan pindah variabel tersebut ke kotak *items*. Pada model pilih *Split Half*.
- 7) Masih pada kotak *Reliability Analysis*, klik *statistics*, sehingga tampil kotak dialog *statistics*. Pada kotak dialog tersebut pilih *Scale if item deleted* pada *descriptif for*.
- 8) Jika sudah mendestinasikan, klik *Continue* sehingga kembali ke kotak dialog *realibility analysis*.
- 9) Klik Ok.

Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam uji validitas instrument angket tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Menyebarkan instrument yang akan diuji validitasnya, kepada responden sebanyak 15 orang guru dan 30 orang siswa.
- 2) Mengumpulkan data hasil uji coba instrument.
- 3) Memeriksa kelengkapan data, untuk memastikan lengkap tidaknya lembaran data yang terkumpul, termasuk memeriksa kelengkapan pengisian item angket.
- 4) Membuat tabel pembantu untuk menempatkan skor-skor pada item yang diperoleh untuk memudahkan perhitungan dan pengolahan data selanjutnya.

b. Menghitung skor rata-rata

Menghitung skor rata-rata tes awal dan tes akhir masing-masing kelompok dengan dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum xt}{n}$$

Keterangan :

- \bar{x} = skor rata-rata
 Xt = skor mentah
 \sum = jumlah
 n = banyannya sampel

c. Menghitung Simpangan Baku

Menghitung simpangan baku dengan rumus sebagai berikut :

$$S = \sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

- S = simpangan baku yang dicari
 n = jumlah sampel
 $\sum(x-\bar{x})^2$ = jumlah kuadrat nilai data dikurangi rata-rata

d. Uji Korelasi (Uji Spearman)

Rudy Ginanjar, 2014

**HUBUNGAN KREATIVITAS MENGAJAR GURU DENGAN KREATIVITAS BELAJAR GERAK SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI SMP NEGERI SE-KABUPATEN CIREBON**

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

Uji korelasi Spearman dilakukan dengan SPSS v20 maka langkah-langkahnya sebagaimana yang diungkapkan oleh Seta Basri (2001) (<http://setrabasri01.blogspot.com.html>), yaitu :

- 1) Tentukan item-item variabel x menggunakan menu *Transform > Compute Variabel* > jumlahkan item-item variabel
- 2) Totalkan item-item variabel y dengan menggunakan menu *transform > compute variabel* > jumlahkan item-item variabel y
- 3) Buatlah ranking bagi rx dan ry menggunakan menu *Transform > Compute* > Masukkan skor total variabel x dan variabel y ke *variables* > pilih saja *smallest* pada *assign rank* > klik ok. Setelah itu muncul dua variabel baru yaitu ranking untuk x dan y.
- 4) Lakukan uji korelasi Spearman dengan SPSS dengan klik *analyze > corelate > bivariate* > masukan ranking x dan ranking y ke variabel > pada *correlation coefficient ceklis Spearman* > Pada *test of Significance pilih 2-tailed* > klik Ok