

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi, Populasi, Sampel dan Teknik Sampling Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Rajagaluh kabupaten Majalengka, alasan adalah sekolah ini masih terlihat perbedaan *situational interest* siswa yang sangat mencolok antara siswa laki-laki dan siswa perempuan dimana siswa perempuan memiliki *interest* yang sangat rendah dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

2. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa sekolah SMA Negeri 1, Alasan menjadikan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Rajagaluh sebagai populasi, dikarenakan sekolah ini terdapat perbedaan *situational interest* siswa yang sangat mencolok antara siswa laki-laki dan siswa perempuan dimana siswa perempuan memiliki *situational interest* yang sangat rendah dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga tepat digunakan sebagai populasi.

3. Sampel

Dalam penelitian ini, sampel yang dipilih secara random, populasi yang berjumlah 8 kelas di random dengan *random cluster sampling*, alasan menggunakan teknik *teknik random cluster sampling* karena dalam penelitian ini, peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan pembentukan kelas secara acak, sehingga peneliti hanya merandom kelas yang sudah tersedia pada sekolah tersebut, dengan alasan tidak memungkinkan untuk membuat kelas baru, dengan alasan *situational interest* sama. Sampel penelitian diseleksi berdasarkan kelompok kelas yang berjumlah 8 kelas,

sampel yang dipilih adalah 4 kelas karena cukup mewakili populasi yang ada.

4. Teknik Sampling Penelitian

Populasi yang berjumlah 8 kelas dirandom dengan *random cluster sampling*, alasan menggunakan teknik *random cluster sampling* karena peneliti merandom dari jumlah populasi kelas yang besar, sehingga populasi dipilih berdasarkan kelompok, dan sampel yang dipilih adalah 4 kelas.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi-experimental design* (eksperimen semu) yaitu jenis eksperimen yang menggunakan seluruh subjek yang utuh (*intact group*) untuk diberikan perlakuan (*treatment*).

Disain dalam penelitian ini menggunakan *counterbalanced design*. Tujuannya yaitu mendapatkan gambaran pengaruh model pembelajarn TGFU. Berikut adalah gambar desain *counterbalanced*.

Gambar 3.1 Counterbalanced Design, sumber : Fraenkel et al (2012 hlm. 275)

Group I	X ₁ O	X ₂ O	X ₁ O	X ₂ O
Group II	X ₂ O	X ₁ O	X ₂ O	X ₁ O

Keterangan:

X₁ : perlakuan 1

X₂ : perlakuan 2

O : Posttest

Desain ini juga dapat digunakan dengan kelompok utuh dan berputar kelompok pada interval selama eksperimen tersebut. semua kelompok mendapatkan perlakuan yang sama. Seperti yang dikemukakan Frengkel (2012, hlm. 275) *counterbalanced design* adalah :

“counterdbalanced design represent another technique for equating experimental and comparison groups. In this design, each group is

exposed to all treatments, however many three are, but in a different order. Any number of treatments may be involved. An example of a diagram for a counterbalanced design involving three treatment is as follow”.

Atas kepentingan peneliti, maka peneliti hanya menggunakan dua kelompok untuk dua jenis perlakuan. Dalam pelaksanaannya, dua kelompok diberikan perlakuan dua kali secara bergantian. Kelompok pertama menerima perlakuan 1 dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGFU), kemudian diberi *posttest* berupa angket *situasional interest*. Setelah itu, kelompok pertama diberi perlakuan 2 dengan menggunakan model pembelajaran *direct teaching*, kemudian diberi *posttest* berupa angket *situasional interest*. Sementara kelompok kedua menerima perlakuan 2 terlebih dahulu dengan menggunakan model pembelajaran *direct teaching*, kemudian *posttest* berupa angket *situasional interest*. Setelah itu, kelompok kedua diberi perlakuan 1 dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGFU), kemudian diberi *posttest* berupa angket *situasional interest*. Atau sebagai alternatifnya dapat diilustrasikan ke dalam tabel seperti berikut :

Tabel 3.1. Ilustrasi Desain Counterbalanced

Kelompok I	X ₁ O	X ₂ O
Kelompok II	X ₂ O	X ₁ O

Keterangan :

- X₁ : Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGFU)
 X₂ : Pembelajaran menggunakan pembelajaran *direct teaching*
 O : *Post test*

Pengaruh dari masing-masing perlakuan dapat diukur dengan membandingkan skor rata-rata untuk semua kelompok pada *posttest* untuk

setiap perlakuan. Hal ini sesuai dengan pendapat Frenkel *et.al*(2012, hlm. 275), untuk menentukan pengaruh dari masing-masing perlakuan caranya adalah “... *by comparing the average scores for all groups on the posttest for each treatment.*”

C. langkah penelitian

peneliti menggunakan desain penelitian counter balance dengan demikian peneliti memberikan post test pada setiap pertemuan, model yang digunakanpun pada setiap kelas diberikan secara selang seling antara model pembelajaran *teaching game for understanding dan direct instruction* hal tersebut dilakukan agar situational interest yang menjadi factor yang diteliti dapat secara jelas tergambar dan real pada setiap pertemuannya, berikut ini adalah program pembelajaran yang disusun sesuai dengan desain penelitian counter balance:

Tabel 3.2 Program Perlakuan 2x per minggu

Pertemuan	Kelas A IPS 5		Kelas B IPS 4	
	Materi	Waktu	Materi	Waktu
Uji Coba Angket 12 Maret 2016				
1	Permainan Lempar dan lari (Adopsi dari:Pass and run) Menggunakan model: TGFU	16 Maret 2016	Operan atas kepala (Overhead pass) Menggunakan model: Direct Instruction	16 Maret 2016

2	Operan dada (Chest pass) Menggunakan model: Direct instruction	19 Maret 2016	Permainan futsal penguasa dan pencuri bola(Adopsi dari:Dribbler and robbers) Menggunakan model: TGFU	19 Maret 2016
3	Permainan futsal (Adopsi dari: team passing) Menggunakan model: TGFU	22 Maret 2016	Operan kaki dalam (passing bawah) Menggunakan model Direct instruction	22 Maret 2016
4	Drible futsal lurus Drible berkelok. Menggunakan Model: Direct instruction	23 Maret 2016	Permainan futsal (Adopsi dari: team passing) Menggunakan model: TGFU	23 Maret 2016

Pert	Model TGFU			
	Permainan	Uraian	Bentuk keterampilan	
1	Permainan Lempar dan lari (Adopsi dari: Pass and run)	Bermain lempar bola dan berlari 2 vs 2 untuk mencapai garis akhir. Pemain bermain dalam dua lintasan (kedua garis jarak sekitar 3 meter) Penjaga berada diantara kedua pemain berusaha untuk menggagalkan lemparan. penjaga berdiri diantara kedua lintasan yang akan digunakan pasangan penyerang. setiap pasangan yang berhasil bermain lempar dan lari hingga ke garis akhir mendapatkan skor 1. Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak menjadi pemenang	lempar tangkap	
2	Permainan Hitung Bolamu (Adopsi dari: Team Passing)	Bermain lempar tangkap dalam kelompok/tim sebanyak mungkin selama 30-60 detik, dengan penjagaan tim lawan.	Lempar tangkap	
3	Permainan	Lapangan berukuran 10 x 10	Mengoper	

	Kenai atau duduk/Tag or Sit (Adopsi dari:Stork Tag)	meter dimainkan selama 10 menit, dengan peraturan bola di passing dengan 1 sentuhan tidak boleh lebih, sambil melakukan serangan kea rah lawan sementara lawan berusaha merebut bola tersebut, bagi kelompok yang menuasai bola jika lebih dari satu kali sentuhan maka akan mendapat hukuman yang sudah ditentukan sebelumnya, tidak boleh backball, teknik menendang dengan kaki bagian luar, dalam, dan punggung kaki, siswa harus cepat mengambil tindakan	bola kea rah teman menggunakan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki Modifikasi : posisi burung bangau → posisi duduk di kursi (stance)	
4	Permainan penguasa dan pencuri bola (Adopsi dari:Dribbler and robbers)	1. : <u>Leveling System 3 Vs 3</u> Lapangan berbentuk 15x10 m. tidak ada tiang gawang dalam permainan ini, siswa melakukan permainan 3 lawan 3 dengan peraturan, setiap tim melakukan passing dengan teman satu tim nya, poin tercipta jika setiap tim berhasil	Passing and stop ball	

		<p>melakukan passing sebanyak 5 kali tanpa terebut oleh tim lawan, dalam permainan ini butuh kerjasama tim dan passing yang tepat serta akurat, (permainan ini bisa dilakukan lebih banyak. Jadi siswa tidak banyak yang diam jika lahan dan fasilitas memadai</p>		
--	--	--	--	--

C. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan untuk mengukur *situational interest* siswa adalah angket *situational interest* siswa dari chen *et al* (1999). Instrument terdiri dari 24 soal dengan menggunakan skala likert.

Table 3.3 kisi-kisi Instrumen *situasional interes scale* Chen *et all* (1999)

Exploration Intention	Attention Demand
I want to anylise it to have a grasp on it	My attention was high
I want to discover all the tricks in this activity	I was very attentive all the time
I like to find out more about how to do it	I was focused
I like inquire into details of how to do it	I was concentrated
Instan Enjoyment	Novelty
It is an an enjoyable activity to me	This activity is new to me
This activity is exciting	This activity is fresh

The activity inspires me to participate This activity is appealing to me	This is a new-fashioned activity for me to do This is an exceptional activity
Challenge	Total Interest
It is complex activity This activity is complicated This activity is a demanding task It is hard for me to do this activity	This activity is interesting The activity looks fun to me It is fun for me try this activity This is an interesting activity for me to do

D. Hasil uji coba instrument

Sebuah instrument dapat digunakan dalam penelitian apabila instrument tersebut dapat mengukur apa yang akan diukur, oleh karena itu perlu dilakukan pengujian terhadap instrument yang dibuat dengan cara di uji cobakan, ujicoba instrument pada instrument dalam penelitian ini dilakukan di SMA 1 Rajagaluh kelas 10 sebanyak 31 orang, pemilihan SMAN 1 Rajagaluh sebagai tempat melakukan uji coba instrument *Situational Interest*.

Setelah pelaksanaan uji coba angket dilakukan, langkah selanjutnya adalah menentukan kadar validitas dan realibilitas terhadap setiap butir pernyataan. Nisfiannoor (2009, hlm 211) menyatakan sebagai berikut:

Validitas berbicara mengenai bagaimana suatu alat ukur yang digunakan memang telah mengukur apa yang ingin diukur. Relibilitas membicarakan sejauh mana hasil pengukuran yang dilakukan tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran kembali pada orang yang sama pada orang yang sama di waktu berbeda atau pada orang berbeda di waktu yang sama.

Pengujian validitas dan relibialitas instrument dilakukan dengan pendekatan sekali ukur (*internal consistency*). Nisfiannoor (2009, hlm 225) menjelaskan bahwa

pengukuran ini dilakukan pada tes yang tersusun memiliki cukup banyak butir pertanyaan/pernyataan yang mengukur aspek yang sama. Teknik perhitungan validitas menggunakan Scale Reliability dan realibilitas dengan Alpha Cronbach. Berikut ini hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen yang dianalisis dengan program Statistical Product and Service Solution (SPSS) Serie 22. Berikut adalah hasil perhitungan uji coba angket:

Tabel 3.4 validitas instrument

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	83.7742	50.781	-.263	.712
VAR00002	84.0323	49.099	-.245	.699
VAR00003	84.7097	48.346	.226	.701
VAR00004	84.6774	44.292	.418	.671
VAR00005	84.1935	46.028	.261	.684
VAR00006	84.3871	44.778	.435	.672
VAR00007	84.8710	48.983	-.240	.707
VAR00008	84.6129	45.645	.264	.683
VAR00009	85.5484	51.989	-.307	.727
VAR00010	85.0968	46.090	.230	.686
VAR00011	84.9032	49.890	-.224	.720
VAR00012	84.9677	45.166	.231	.687
VAR00013	85.0645	44.596	.324	.678
VAR00014	84.5484	40.656	.702	.642
VAR00015	84.5484	41.856	.618	.652
VAR00016	84.3871	42.845	.571	.658
VAR00017	84.8065	45.828	.262	.694

Teguh Fajar Putra Utama, 2016
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN GENDER TERHADAP SITUATIONAL INTEREST DALAM
 PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI**

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

VAR00018	84.0645	44.929	.393	.674
VAR00019	84.9032	44.424	.205	.692
VAR00020	84.4839	42.991	.438	.666
VAR00021	84.2903	42.746	.553	.659
VAR00022	84.8065	44.361	.246	.686
VAR00023	84.0323	44.699	.378	.674
VAR00024	84.2258	46.314	.202	.688

Hasil penghitungan di atas adalah hasil dari skor uji validitas, validitas merupakan ketepatan atau kecermatan suatu instrument dalam mengukur apa yang ingin diukur, dalam hal ini mengukur tingkat validitas alat ukur yang berupa angket pertanyaan *Situational Interest*, untuk pembahasan ini dilakukan uji validitas, dengan kriteria menggunakan r kritis pada taraf validitas 0,2 adalah ukuran standart yang sering digunakan, dalam penelitian dari data di atas terlihat bahwa seluruh butir pertanyaan menghasilkan skor yang menunjukkan di atas taraf validitas sehingga dengan kata lain seluruh butir pertanyaan tersebut bisa digunakan untuk mengukur *Situational Interest* siswa.

E. Pengujian Validitas dan Realibilitas Instrument

Angket *situational interest scale* dari ang chen et al yang terdiri dari 6 komponen yaitu *exploration intention, attention demand, instant enjoyment, novelty, challenge* dan *total interest* diuji kembali validitas dan realibilitasnya.

F. Uji Validitas

Uji validitas instrument *situational interest scale* dengan menggunakan PAWS statistics 22, berikut langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji validitas instrument SERS sebanyak 30 butir soal menggunakan program PAWS statistics 22:

- a. Memasukan data hasil uni coba instrument pada entri SPSS.
- b. Klik analyze pada menu toolbar SPSS dan pilih scale katagori realibility analysis.
- c. Setelah masuk pada katagori realibility analysis, klik bagian statistic yang berada di pojok kanan atas, seklis item, scale dan scale if item deleted, selanjutnya klik kontiu.
- d. Masih pada katagori realibility analysis, pindahkan data ke kolom item, selanjutnya akan muncul data.
- e. Nilai hasil uji validitas (r hitung) dapat dilihat dari *corrected item total correlation*.
- f. Ketentuannya, apabila r hitung lebih besar dari r table maka butir soal tersebut valid

G. Teknik Pengumpulan Data

Tekhnik pengumpulan data yang dipilih adalah melalui angket, angket yang diberikan setiap setelah diberikan treatment /perlakuan, angket berisi pertanyaan yang merupakan penjabaran dari variable *situational interest scale* yang terdiri dari *novelty, exploration intention, attention demand, challenge, instanten enjoyment dan total interest*.

H. Pengolahan Data

Jenis data pada *situational interest* siswa adalah data yang dihasilkan dari angket dengan skala *likert*. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Sugiyono (2010:147) menegaskan bahwa “bila peneliti ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi, maka teknik yang digunakan adalah *statistic inferensial*. Analisis menggunakan SPSS 18 dengan urutan analisis data sebagai berikut:

- 1) Uji Normalitas menggunakan Shapiro Wilk
- 2) Uji Homogenitas menggunakan Lavene statistik

- 3) Menghitung pengaruh model dan gender terhadap situational interest
- 4) Pengujian Hipotesis dengan menggunakan ANOVA factorial two ways, Anova digunakan untuk melihat perbandingan rata-rata beberapa kelompok biasanya lebih dari dua kelompok, anova dua arah digunakan pada kelompok yang digunakan berasal dari sampel yang sama tiap kelompok, sama diartikan berasal dari kategori yang sama, jadi bisa disimpulkan bahwa perlu dilihat tujuannya membandingkan rata-rata kelompok lebih dari dua, dan yang digunakan merupakan sampel yang sudahdikategorikan per kelompok yang sama, konsep ketiga yang perlu dimengerti adalah setiap kelompok dilakukan pengulangan pengujian.

Asumsi-asumsi yang harus terpenuhi dalam analisis varians (anova)

1. Data berdistribusi normal
2. Varians atau ragamnya homogeny
3. Masing-masing contoh saling bebas, yang harus dapat diatur dengan perancangan percobaan yang tepat
4. Komponen-komponen dalam modelnya bersifat adiktif (saling menjumlahkan)

I. Limitasi penelitian

Dalam penelitian ini terdapat keterbatasan beberapa faktor yang bisa menjadi ancaman. Oleh karena itu diperlukan kontrol untuk meminimalisir terhadap ancaman-ancaman tersebut. Upaya untuk meminimalisir bisa dilakukan dalam beberapa aspek seperti dalam aspek validasi model dan metodologi, instrumen, populasi sampel, dan faktor lain yang berkaitan dengan variabel penelitian yang dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial siswa. Berikut adalah upaya untuk meminimalisir ancaman dalam penelitian ditinjau dari beberapa faktor:

1. Validasi Model Penelitian

Validasi terhadap model penelitian adalah limitasi yang menyatu dengan pedagogi. Validitas penelitian berbicara mengenai sejauh mana kesesuaian hasil penelitian dengan keadaan yang sebenarnya atau sejauh mana hasil penelitian mencerminkan keadaan yang sebenarnya. Validitas penelitian bertujuan untuk mengeliminir berbagai pembiasan dalam penelitian. Nisfiannoor (2009, hlm. 212) menjelaskan validitas penelitian dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu :

- Validitas internal : validitas internal berbicara mengenai sejauh mana kesesuaian antara data hasil penelitian dan keadaan sebenarnya. Validitas ini diperoleh dengan penggunaan instrumen pengambil data yang memenuhi persyaratan ilmiah (valid dan reliabel)
- Validitas eksternal : validitas eksternal membicarakan sejauh mana kesesuaian antara generalisasi hasil penelitian dan keadaan yang sebenarnya. Validitas ini dapat terpenuhi dengan baik bila pengambilan sampel yang kita lakukan representatif.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Counterbalanced Design*.. Menurut Fraenkel dkk terdapat beberapa ancaman terhadap metode ini. Fraenkel dkk (2012, hlm. 280) menganalisis ancaman terhadap metode ini sebagai berikut :

Tabel 3.5 Analisis Ancaman Terhadap Desain Penelitian *counterbalanced Design* Fraenkel dkk
(2012: 280)

No	<i>Threat</i>	Keefektivan
1	<i>Subject characteristics</i>	++
2	<i>Mortality</i>	++
3	<i>Location</i>	-
4	<i>Instrumen Decay</i>	+
5	<i>Data Collector Characteristics</i>	-
6	<i>Data Collector Bias</i>	-

7	<i>Testing</i>	+
8	<i>History</i>	++
9	<i>Maturation</i>	++
10	<i>Attitude of Subjects</i>	++
11	<i>Regression</i>	++
12	<i>Implementation</i>	-

Keterangan :

++ = sangat kuat

+ = Kuat

- = Lemah

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ancaman terhadap validitas internal yang dikontrol secara kuat oleh desain ini adalah *Subject characteristics, Mortality, History, Maturation, Attitude of Subjects, Instrumen Decay* dan *Regressions*, Sedangkan ancaman yang dikontrol lemah dalam penelitian ini adalah *location, Data Collector Characteristics, Data Collector Bias*, dan *Implementation* Walaupun demikian, ancaman yang terkontrol lemah dalam desain penelitian ini peneliti coba untuk minimalisir. Ancaman-ancaman yang terkontrol lemah antara lain :

a. *Location*

Pemilihan lokasi yang representatif perlu dilakukan untuk meminimalisir ancaman. Lokasi penelitian pada saat tes dan pada saat pemberian perlakuan untuk kedua kelompok dilakukan pada tempat yang sama yakni lapangan olahraga outdoor SMA Negeri 1 Rajagaluh.

b. *Data Collector Characteristics*

Dalam proses pengumpulan data, karakteristik pengambil data dapat mempengaruhi data penelitian. Dalam hal ini peneliti mencoba untuk bersikap netral dalam memberikan perlakuan. Dalam pengambilan data peneliti dibantu oleh seorang rekan yang meneliti pada kelompok penelitian yang sama dan seorang guru mata pelajaran penjas yang bertugas di sekolah

tersebut yang sebelumnya diberi penjelasan tentang pelaksanaan penelitian dan pengambilan data.

c. *Data collector bias*

Ancaman data collector bias dalam angket diminimalisir dengan cara penjelasan mengenai langkah-langkah pengisian angket yang jelas sehingga siswa bisa memahami dengan mudah dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Selain itu dijelaskan kepada siswa bahwa pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran pendidikan jasmani siswa tersebut sehingga siswa tidak perlu takut untuk mengisi angket dengan jujur.

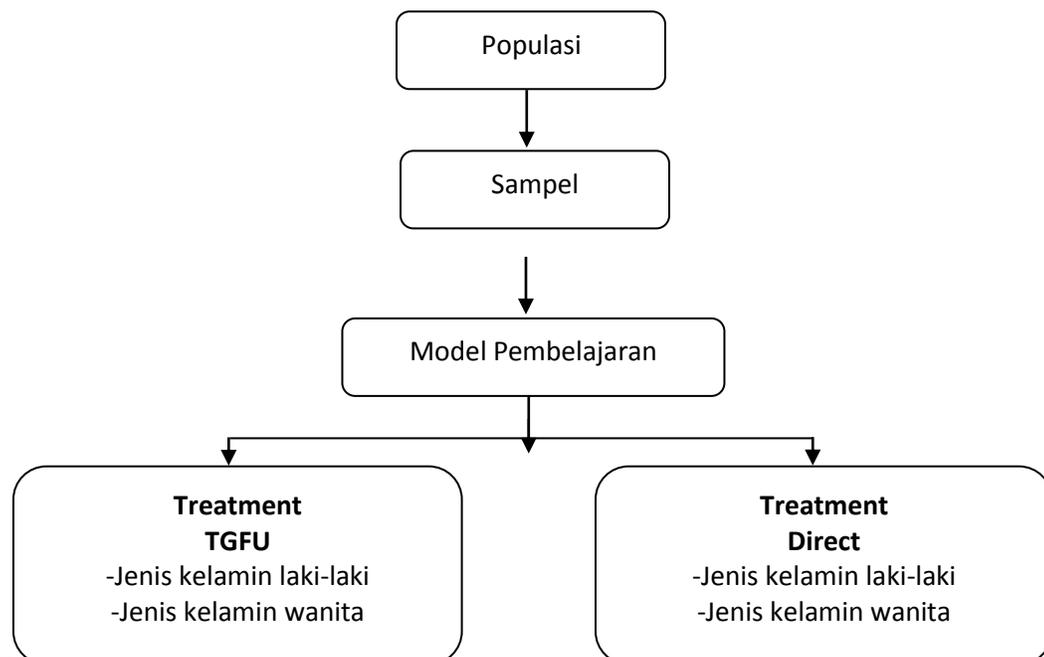
d. *Implementation*

Pada pelaksanaan perlakuan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian ini mendapatkan perlakuan dari peneliti sehingga kedua kelompok melakukan proses pembelajaran dengan guru yang sama dan bentuk perlakuan yang berbeda sesuai dengan hasil pengacakan yang telah dilakukan sebelumnya. Perlakuan dilakukan pada hari yang sama dengan jam yang berbeda dengan pemantauan dari guru penjas dan kepala sekolah yang dilakukan secara berkala.

J. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian dalam upaya pengambilan data, peneliti akan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

Gambar 3.2 Alur penelitian Bagan Alur Penelitian



Tegun Fajar Putra Utama, 2016
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN GENDER TERHADAP SITUATIONAL INTEREST DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

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

