

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam setiap penelitian diperlukan suatu metode. Penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitiannya. Hal ini berarti metode penelitian mempunyai kedudukan yang penting dalam pelaksanaan pengumpulan dan analisis data. Dijelaskan dalam Sugiyono (2010, hlm.6) “Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.”

Berdasarkan pengertian diatas, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimental yaitu mencoba sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau treatment. Sugiyono (2013, hlm. 107) menyatakan bahwa eksperimen “sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.”

Dari pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan (treatment) yang diberikan kepada objek yang diteliti.

3.2 Variabel Penelitian

Dalam suatu penelitian dapat dipastikan ada variabel yang akan diteliti, variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti sebagai sesuatu yang akan diteliti dan akan menghasilkan informasi dari penelitian tersebut, Dalam Sugiyono (2010, hlm. 61) menjelaskan mengenai variabel penelitian yaitu:

1. Variabel independen (variabel Bebas)

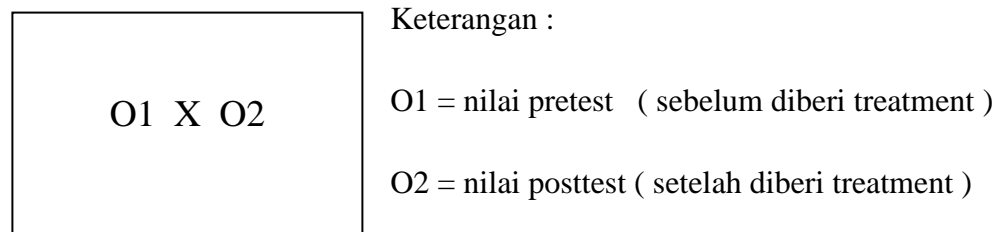
Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). dalam penelitian ini, maka variabel yang dijadikan variabel independennya adalah permainan tradisional.

2. Variabel dependen (Variabel Terikat)

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. dalam hal ini terhadap motivasi dan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani merupakan variabel dependen dari penelitian ini.

3.3 Desain Penelitian

Penelitian eksperimen mempunyai berbagai macam desain. Dalam penelitian kali ini peneliti memilih *One-Group Pretest-Posttest Design*. pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

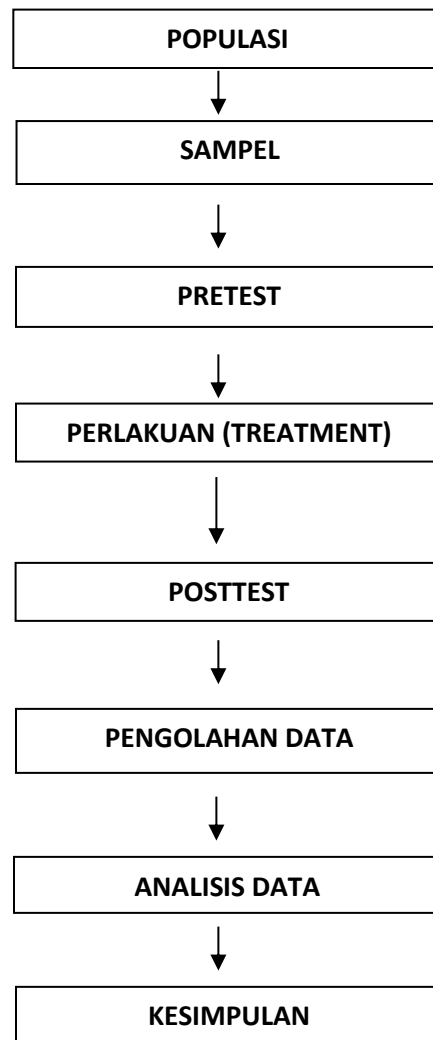


Gambar 3.1

Desain Penelitian One-Group Pretest-Posttest Design

Untuk memberikan gambaran mengenai langkah penelitian yang akan dilakukan maka diperlukan langkah-langkah penelitian sebagai rencana kerja.

Langkah penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.2
Langkah-langkah Penelitian

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Pelaksanaan penelitian tidak akan lepas dari objek yang akan diteliti karena melalui objek yang diteliti tersebut akan diperoleh variabel-variabel yang merupakan permasalahan dalam penelitian dan diperoleh suatu pemecahan masalah yang akan menunjang keberhasilan penelitian, Menurut Sugiyono (2016, hlm.80) “Populasi

adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga dapat ditarik kesimpulannya.” Populasi bukan hanya berarti orang ataupun benda lainya, tetapi meliputi karakteristik atau sifat yang dimiliki suatu objek. Populasi yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 4 Bandung yang berjumlah 280 siswa.

3.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2016, hlm. 81), “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut,” Jika kita hanya meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel, sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisirkan penelitian sampel.

Dari pendapat di atas adapun yang menjadi populasi dari penelitian ini siswa kelas X SMA Negeri 4 Bandung. Kelas X Mipa 5,6,7 adalah kelas yang penulis pilih untuk dijadikan sampel dalam penelitian ini.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*, menurut Sugiyono (2016, hlm. 85), “*Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.” Jadi dalam hal ini peneliti akan mempertimbangkan sampel mana yang cocok dengan penelitian kali ini. Misalnya peneliti akan meneliti tentang motivasi belajar dan partisipasi belajar siswa, peneliti akan meminta saran kepada guru penjas yang telah mengetahui karakteristik tiap kelasnya, kelas mana yang kiranya tingkat motivasi belajar dan partisipasi belajarnya itu kurang terlihat, itu adalah kelas yang akan dijadikan sampel dalam penelitian kali ini.

3.5 Metode Dngumpulan Data

3.5.1 Observasi

Dalam Arikunto (2003, hlm. 30) menjelaskan bahwa observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan sistematis. Dengan kata lain, dalam kegiatan pengamatan observer menuliskan berbagai kegiatan yang terjadi di dalam kelas, baik kegiatan yang dilakukan oleh siswa, guru, ataupun perubahan yang terjadi di dalam kelas.

Di dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengetahui partisipasi aktif siswa dengan menggunakan permainan tradisional. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar/panduan observasi yang telah disusun sebelumnya.

3.5.2 Kuisisioner

Dalam Sugiyono (2010, hlm. 199) menjelaskan bahwa kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Dalam penelitian ini kuisisioner digunakan untuk mengukur motivasi siswa dengan menggunakan permainan tradisional.

3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber data yang diperlukan untuk melengkapi sebuah penelitian. Menurut Riduwan (2012, hlm.31) “dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan dengan penelitian.”

3.6 Instrumen Penelitian

Ibnu Hajar (1996), menyatakan bahwa ‘Instrument penelitian ialah alat ukur yang digunakan agar mendapat informasi kuantitatif tentang variabel yang berkarakter serta objektif’. Pendapat lain Arikunto (2006) menyatakan bahwa

Muhammad Ridwan Ali, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI DAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI SMA NEGERI 4 BANDUNG

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

“Instrument penelitian ialah alat bantu yang digunakan oleh seseorang atau sekelompok peneliti dalam mengumpulkan data, yang mana agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.” Sedangkan menurut Pendapat lain Sugiyono (2015, hlm.148) menjelaskan “Instrumen adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.” Dari berbagai penjelasan di atas menurut peneliti instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu mengambil dan mengukur objek dalam sebuah penelitian.

3.6.1 Instrumen motivasi belajar

Angket yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan instrument penelitian yang telah di kembangkan dan digunakan oleh Ginanjar (2013) dalam penelitiannya. Instrument penelitian tersebut yaitu tes motivasi berupa angket.

Adapun indikator angket motivasi yang dibuat berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Sardiman (2007, hlm. 83), menurut ciri-ciri mitivasi adalah sebagai berikut :

- a. Tekun menghadapi tugas.
- b. Ulet dalam menghadapi kesulitan.
- c. Menunjukkan minat terhadap berbagai macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja sendiri.
- e. Cepat bosan terhadap tugas-tugas rutin.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Dari pertanyaan itu maka penulis membuat kisi-kisi angket motivasi sebagai mana yang tercantum pada tabel 3.2.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Alat Pengumpulan data Motivasi Belajar

Aspek	Sub aspek	No. Pertanyaan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1. Ketekunan dalam belajar	a. Kehadiran di sekolah	1, 3	2, 4	4
	b. Mengikuti PBM di lapangan	5, 6, 8	7, 9	5
	c. Latihan di rumah	10, 12, 14	11, 13, 15	6
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan	a. Sikap terhadap kesulitan	16, 18, 20	17, 19, 21	6
	b. Usaha mengatasi kesulitan	22	23	2
3. perhatian dalam belajar	a. Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran	24, 26	25, 27	4
	b. Semangat dalam mengikuti PBM	28, 30	29, 31	4
4. Berprestasi dalam belajar	a. Keinginan untuk berprestasi	32, 33	34	3
	b. Kualifikasi hasil	35, 37	36,38	4
5. Mandiri dalam belajar	a. Ketekunan berlatih	39, 41	40	3
	b. Menggunakan kesempatan di luar jam pelajaran	43	42,44	3
Jumlah				44

Skala penilaian yang digunakan dalam angket ini adalah skala Guttman.

Ridwan (2011, hlm. 91) menjelaskan bahwa :

Skala guttman adalah skala yang digunakan untuk jawaban yang bersifat jelas (tegas) dan konsisten. Misalnya : Yakin-Tidak yakin, ya-tidak, benar-salah, positif-negatif, pernah-belum pernah, setuju-tidak setuju, dan sebagainya. Skala ini selain bisa dibuat pilihan ganda , bisa juga dibuat dalam bentuk *chekslis*t. Jawaban responden dapat berupa skor tertinggi (1), dan skor terendah (0). Misalnya untuk jawaban benar (1) dan salah (0). Analisis dilakukan seperti skala likert.

1) Hasil uji Validitas

Proses uji validitas menggunakan program software computer statistical prodect dan service solution (SPSS) versi 22. Untuk menentukan sebuah intrument valid atau tidak, maka harus melihat tabel nilai-nilai *r product moment*.

Sedangkan untuk mengetahui tiap item tes tersebut valid atau tidak, maka dilakukan dengan cara membandingkan hasil perhitungan *corrected* item total correlation (rhitung) dengan rtabel. Dengan signifikan untuk $\alpha=0,05$ dan $dk=44-2=42$, Maka diperoleh nilai-nilai $r=0,304$. Kaidah keputusan yaitu jika $rhitung > rtabel$ berarti valid, sedangkan jika $rhitung < rtabel$ berarti tidak valid. Berdasarkan hasil perhitungan terdapat 29 item butir tes dinyatakan valid, maka item tes tersebut digunakan untuk penelitian. Angket penelitian yang telah valid terdapat dalam lampiran.

2) Hasil uji reabilitas

Agar memudahkan proses perhitungan statistic, maka digunakan SPSS versi 22

, prosedur dalam perhitungan SPSS yaitu pertama memusakan data tiap butir item yang sudah valid sebanyak 29 butir tes kedalam menu data view, kemudian klik analysis-scale-reability analysis. hasil uji reabilitas intrument yang telah dilakukan terdapat pada tabel 3.2

Tabel 3.2
Uji Reabilitas Instrument

Cronbach's Alpha	N of Items
,938	29

Berdasarkan hasil penghitungan di atas terlihat bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,938 (93,8%) atau lebih dari 0,60 (60%) artinya instrument penelitian ini reliable.

3.6.2 Instrumen partisipasi aktif siswa

Untuk mengetahui partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani salah satu caranya dengan Jumlah Waktu Aktif Belajar. yaitu suatu proses observasi langsung yang akan dilakukan dimana observer berada bersama subjek yang akan diteliti. Dalam teknik observasi ini, peneliti memakai pedoman lembar observasi jumlah waktu aktif belajar yang sudah baku, berupa instrument *duration reccording* menurut Suherman. Menurut Suherman (2009, hlm. 30) menjelaskan 4 kategori perilaku siswa pada proses pembelajaran pendidikan jasmani diambil indikator yang memuat penilaian:

1. Manajemen (M) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) melakukan aktifitas yang bersifat manajerial misalnya pergantian bentuk latihan, menyimpan dan mengambil bola, mendengarkan peringatan, ganti pakaian, kehadiran.
2. Instruksi dan demonstrasi (I) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk mendengarkan informasi bagaimana melakukan keterampilan (melihat demonstrasi, mendengarkan instruksi penampilan)
3. Aktivitas belajar (A) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) melakukan aktivitas secara aktif.
4. Lain-lain (L) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) tetapi tidak termasuk dalam tiga kategori di atas

(misalnya: tunggu giliran, sebagian siswa mengobrol atau diam, tidak melakukan kegiatan).

Setelah melihat pemaparan tentang kategori aktivitas dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di atas maka penyusunan format lembar observasi dapat dilakukan. Penulis merujuk kepada format gabungan analisis pemanfaatan waktu dan proporsi jumlah siswa yang dijelaskan Suherman (2009, hlm. 33) namun disederhanakan kembali mengingat dalam penelitian ini hanya pemanfaatan waktu yang ingin diketahuinya (pemanfaatan waktu aktif belajar siswa). maka dari itu format lembar observasinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Instrumen Penilaian
Sumber: Suherman (2009, hlm. 33)

Episode	Stopwatch	Alokasi Fokus	Σ Siswa Fokus
1.	0:01:00		
2.	0:02:00		
3.	0:03:00		
4.	0:04:00		
5.	0:05:00		
Dst.			

Langkah pelaksanaan penggunaan lembar observasi tersebut:

- Hidupkan *stopwatch* sejak awal hingga akhir jam pembelajaran.
- Berikan tanda cek pada kolom *stopwatch* sesuai dengan berkurangnya waktu dalam *stopwatch*
- Berikan tanda cek (X) pada kolom alokasi fokus segera setelah guru menyuruh siswa melakukan aktivitas fisik fokus tujuan.

Muhammad Ridwan Ali, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI DAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI SMA NEGERI 4 BANDUNG

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

- Pada saat yang sama tuliskan jumlah siswa yang melakukan aktivitas fisik fokus tujuan pada menit berikutnya dilakukan segera setelah waktu memasuki menit berikutnya.
- Penghitungan jumlah siswa fokus tujuan hanya dilakukan manakala pada kolom sebelumnya terdapat cek (X).

3.7 Prosedur Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 4 Bandung. Adapun penelitian ini meliputi, tahap persiapan, tahap pelaksanaan penelitian dan tahap penyelesaian.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini meliputi perancangan beberapa instrumen yang berkaitan dengan motivasi siswa serta merumuskan program pembelajaran untuk pemberian perlakuan pada sampel yang akan diteliti.

a. Menyusun instrumen Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen motivasi siswa dan kecerdasan emosional. Penyusunan instrumen meliputi:

- 1) Penentuan skala yang akan digunakan
- 2) Membuat indikator (motivasi siswa dan partisipasi aktif siswa)
- 3) Perumusan butir pernyataan
- 4) Pengujian insrtumen
- 5) Pengkajian instrumen
- 6) Mempersiapkan instrumen untuk tes awal

b. Menyusun Program Pembelajaran. Pada tahap ini peneliti merumuskan program pembelajaran berupa rencana program pembelajaran yang meliputi:

- 1) Menentukan standar kompetensi, kompeternsi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
- 2) Menentukan sub materi
- 3) Menyusun skenario pembelajaran
- 4) Menyusun lembar obeservasi (penilaian)

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti dari suatu penelitian eksperimen.

Adapun kegiatan pada tahap pelaksanaan meliputi:

Muhammad Ridwan Ali, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI DAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI SMA NEGERI 4 BANDUNG

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

- a. Melakukan tes awal
 - b. Menentukan kelompok sampel
 - c. Melakukan program penelitian
 - d. Melakukan tes akhir
3. Tahap penyelesaian
- a. Pengelompokan data
 - b. Pengolahan data
 - c. Analisis data
 - d. Penarikan kesimpulan

3.8 Analisis Data dan Teknik Data Statistika

Setelah peneliti menyelesaikan proses pengambilan data, maka selanjutnya peneliti menganalisis data penelitian yang sudah terkumpul itu dengan teknik analisis uji perbedaan dua rata-rata. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi dan partisipasi dalam pembelajaran. Proses analisis dilakukan dengan program SPSS versi 20. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1. Membuat deskripsi statistik kelompok motivasi dan partisipasi
2. Melakukan hitung rata-rata (*mean*) dan simpangan baku (*standar deviation*)
3. Melakukan uji asumsi yaitu melakukan uji normalitas data dan uji homogenitas data
4. Melakukan uji hipotesis menggunakan uji t. Tujuan melakukan uji t yaitu untuk mengetahui dua rata-rata dari data pretest yang di peroleh