

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Menurut Arikunto (2002, hlm. 151), "Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian". Pendapat lain juga diungkapkan oleh Sugiyono (2011, hlm. 3) yang menjelaskan bahwa "Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu". Kesimpulannya metode penelitian adalah suatu cara untuk memperoleh data, menganalisis dan menyimpulkan hasil penelitian. Suatu penelitian terdapat beberapa metode yang biasa dipergunakan diantaranya histories, deskriptif dan eksperimental.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan atau menjelaskan peristiwa atau kejadian atau fakta yang ada dan terjadi saat ini. Menurut Suryabrata (2013, hlm. 76), penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk membuat pencandraan (deskripsi) mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian. Sedangkan menurut Misbahuddin (2013, hlm. 8), penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai dari suatu variabel. Berdasarkan pendapat tersebut, penelitian deksriptif adalah penelitian yang mempelajari masalah atau nilai-nilai sosial di masyarakat. Peristiwa atau kejadian atau fakta yang ingin dijelaskan dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan persepsi mahasiswa PJKR FPOK UPI angkatan 2017 pada pembelajaran aktivitas akuatik melalui media daring.

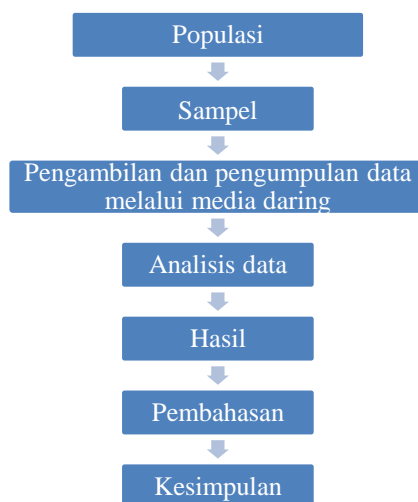
3.2 Objek Penelitian

Menurut Sugioyono (2003, hlm. 55), Populasi adalah wilayah generalisai yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sampel menurut Sugiyono (2003, hlm. 56), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Pada penelitian ini populasi yang dijadikan objek penelitian seluruh mahasiswa PJKR FPOK UPI angkatan 2017 yang mengikuti mata kuliah pembelajaran aktivitas akuatik I. Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa yang mengikuti pembelajaran aktivitas akuatik I.

3.3 Desain Penelitian

Menurut Nasution (2009, hlm. 24), desain penelitian adalah gambaran yang jelas tentang apa yang harus dilakukan juga memberi gambaran tentang macam-macam kesulitan yang akan dihadapi yang mungkin telah dihadapi juga oleh peneliti lain. Dapat dikatakan bahwa desain penelitian adalah suatu rancangan tentang bagaimana pelaksanaan penelitian tersebut agar penelitian sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan oleh penulis seperti pada gambar 3.1 di bawah ini :



Gambar 3.1

Langkah-Langkah Penelitian

3.4 Teknik pengambilan sampel

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan Nonprobability Sampling yaitu Sampling Jenuh dan Padat. Menurut Sugiyono (2003, hlm. 61), “Sampling jenuh (total sampling) adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Menurut Nasution (2009, hlm. 10) bahwa, “sampling itu dikatakan padat bila jumlah sampling lebih dari setengah dari populasi”. Dengan menggunakan sampel tersebut, didapat 177 orang mahasiswa yang mengikuti mata kuliah aktivitas akuatik.

Tabel 3.1

Jumlah Mahasiswa PJKR Angkatan 2017 yang Mengikuti Kuliah Pembelajaran Aktivitas Akuatik I

No	Kelas	Jumlah
1	PJKR A	46
2	PJKR B	41
3	PJKR C	41
4	PJKR D	49

3.5 Teknik Pengumpulan data

Untuk mengumpulkan data tentang persepsi mahasiswa pada perkuliahan akuatik I penulis membuat butir-butir pernyataan. Butir-butir pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan tentang lingkungan pembelajaran pada pelaksanaan pembelajaran aktivitas akuatik I. Untuk menyusun butir-butir pernyataan maka kita perlu mengacu pada definisi konseptual dan definisi operasional, selain itu penyusun melakukan pengujian konstruksi mengenai aspek-aspek yang akan diukur kepada ahli (*expert judgement*). Pengajuan kepada ahli bertujuan untuk menghindari kurang tepatnya butir-butir pernyataan, dalam hal ini penyusun meminta bantuan kepada dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Indonesia yakni Dr. Eka Nugraha, M.Kes., AIFO.





Karena aspek yang dinilai pada penelitian ini adalah persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran aktivitas akuatik maka peneliti menggunakan tiga teori mengenai lingkungan pembelajaran. Menurut Djohar Maknun (2013), lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan sehingga siswa selalu betah dalam lingkungan sekolah, baik di dalam maupun di luar ruangan, lingkungan fisik hendaknya memperhatikan keamanan dan kenyamanan siswa didik dalam bermain, belajar, atau kegiatan praktikum. Menurut Access (2017), *the learning atmosphere in the classroom also takes important role to the learning process. Classroom atmosphere should be conducive, quiet (it doesn't mean that students should keep silent*

listening to the teacher delivering the material), comfortable, and enjoyable. Guru perlu menata dan mengelola lingkungan belajar di kelas sedemikian rupa sehingga siswa merasa aman, nyaman. suasana pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang akhirnya berpengaruh juga terhadap hasil pembelajaran Harjali (2016, hlm. 90). Tujuan dari perkuliahan pembelajaran aktivitas akuatik yaitu mahasiswa memiliki pengetahuan, sikap, dan terampil beradaptasi di lingkungan/media air, dapat memperagakan keterampilan mengapung di air (survive), serta terampil memperagakan renang gaya bebas, untuk mencapai tujuan tersebut maka diperlukan beberapa indikator seperti yang dijelaskan menurut tiga teori sebelumnya, indikator tersebut yaitu lingkungan pembelajaran yang baik dengan suasana pembelajarann yang menyenangkan, lingkungan yang bersih, lingkungan yang aman, kesiapan dan perencanaan dari guru. Pada penelitian ini media daring yang digunakan adalah *google form*, dengan cara membuat butir-butir pernyataan di *google form*, lalu menyebarkan butir-butir pernyataan dengan cara memberikan *link* web butir-butir pernyataan kepada responden, setelah itu pengumpulan data dari *google form* otomatis dapat terhubung kepada program aplikasi *excel* sehingga data tersebut dapat diolah dan dianalisis. Adapun bentuk butir-butir pernyataannya dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini :

Tabel 3.2

Butir-butir pernyataan

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Bagaimana suasana pada saat pembelajaran aktivitas aquatik I berlangsung ?	<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Sangat menyenangkan <input type="radio"/> Menyenangkan <input type="radio"/> Biasa saja <input type="radio"/> Tidak menyenangkan
2.	Bagaimana kondisi lingkungan keamanan pada saat anda sedang melakukan pembelajaran aktivitas aquatik I ?	<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Sangat aman dan terkendali <input type="radio"/> Aman dan cukup terkendali <input type="radio"/> Kurang aman dan tidak terkendali <input type="radio"/> Tidak aman dan kurang pengawasan
3.	Bagaimana kebersihan lingkungan secara umum pada saat pembelajaran sedang berlangsung?	<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Sangat bersih <input type="radio"/> Umumnya bersih <input type="radio"/> Rata-rata kurang bersih <input type="radio"/> Sangat kotor
4.	Bagaimana kesiapan dosen pengajar mata kuliah ini menurut anda ketika pembelajaran berlangsung ?	<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Sangat siap dan terencana <input type="radio"/> Punya kesiapan dan rencana <input type="radio"/> Kurang siap dan kurang perencanaan <input type="radio"/> Tidak siap dan tidak memiliki perencanaan

5.	Persepsi anda pada pembelajaran aktivitas Aquatik I	<input type="radio"/>  Sangat baik <input type="radio"/>  Baik <input type="radio"/>  Kurang <input type="radio"/>  Tidak baik
----	---	---

Penulis menggunakan skala likert sebagai pemilihan jawaban. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial (Sugiono, 2011, hlm. 134). Pilihan jawaban setiap item memiliki gradasi dari sangat positif ke sangat negatif. Skor jawaban dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut ini :

Tabel 3.3

Skor jawaban

Pemberian skor	
Positif	Negatif
4	1
3	2
2	3
1	4

3.6 Uji Coba Instrumen

3.6.1 Uji Validitas

Menurut Suntoda A. dkk (2017, hlm. 14), valid adalah tes yang mengukur apa yang hendak diukur. Penulis menggunakan teknik daya beda. Berikut langkah-langkah pengolahan data untuk menentukan validitas butir-butir pernyataan adalah :

- Memberi skor pada masing-masing butir pernyataan sesuai jawaban responden.
- Menyusun ranking hasil skor responden
- Menentukan kelompok atas dan kelompok bawah. Karena uji validitas ini digunakan pada sampel besar maka 27% kelompok atas dan 27% kelompok bawah. Kelompok atas terdiri dari 39 responden dan kelompok bawah terdiri dari 39 responden.
- Mencari rata-rata (\bar{x}) kelompok atas dan kelompok bawah. Dengan menggunakan rumus berikut :

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

Keterangan :

\bar{x} = Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

N = Jumlah responden

- Mencari varians kelompok atas dan kelompok bawah. Dengan menggunakan rumus berikut :

$$s^2 = \frac{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N - 1)}$$

Keterangan :

- s^2 = Varians
 N = Jumlah subyek
 $\sum x^2$ = Jumlah skor kuadrat
 $(\sum x)^2$ = jumlah skor dikuadratkan

- f. Mencari t-hitung dengan memasukkan nilai rata-rata dan varians dari masing-masing kelompok ke dalam rumus berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{N} + \frac{s_2^2}{N}}}$$

Keterangan :

- t = t-hitung
 \bar{x}_1 = Rata-rata kelompok atas
 \bar{x}_2 = Rata-rata kelompok bawah
 s_1^2 = Varians kelompok atas
 s_2^2 = Varians kelompok bawah
 N = Jumlah subyek

Selanjutnya membandingkan t-hitung dengan t-tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kesahihan ($dk = n + n - 2$) yaitu $39 + 39 - 2 = 76$, maka nilai table yang diperoleh 1,665. Jika t-hitung $>$ t-tabel maka perbedaan tersebut signifikan, artinya “Valid”. Jika t hitung $<$ dari t tabel maka perbedaan tersebut tidak signifikan artinya “tidak Valid”. Berikut hasil uji validitas butir-butir pernyataan persepsi mahasiswa dalam pembelajaran aktivitas akuatik :

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Butir-Butir Pernyataan

No Pertanyaan	t-tabel	t-hitung	Keterangan
1	1,665	14,22	Valid
2	1,665	24,75	Valid
3	1,665	10,99	Valid
4	1,665	39,78	Valid
5	1,665	17,9	valid

3.6.2 Uji Realibitas

Menurut Suntoda A. dkk (2017, hlm. 21), Keterandalan (*Realibity*) menggambarkan derajat keajegan, atau konsistensi hasil pengukuran. Untuk menguji realibitas butir-butir pertanyaan menggunakan metode kesamaan rasional dengan rumus Alpha sebagai berikut :

$$R_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2}\right)$$

Keterangan :

- R_{11} = Realibitas butir-butir pertanyaan
 n = Banyak butir pertanyaan
 $\sum s_i^2$ = Jumlah varians butir tes
 s_t^2 = Varians skor total

Menurut Arikunto (2010, hlm. 319) koefisien korelasi suatu tes sebagai berikut:

- $r = 0,000 - 0,200$ berarti Sangat Rendah
 $r = 0,200 - 0,400$ berarti Rendah
 $r = 0,400 - 0,600$ berarti Agak Rendah
 $r = 0,600 - 0,800$ berarti Cukup
 $r = 0,800 - 1,000$ berarti Tinggi

Adapun hasil perhitungan realibitas butir-butir pertanyaan yaitu 0,76. Artinya butir-butir pernyataan persepsi mahasiswa dalam pembelajaran aktivitas akuatik reliabel.

3.7 Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan skala likert kemudian dicari rata-ratanya, kemudian menggunakan metode kriteria tiga kotak (*three box method*), seperti yang dikemukakan oleh Riduwan (2009, hlm. 89) metode kriteria tiga kotak (*three box method*) untuk mengetahui rentang indeks apakah termasuk kategori rendah, sedang, atau tinggi. Dalam proses pengolahan data penulis menggunakan langkah-langkah dibawah ini :

1. Mencari rata-rata
 - a. Mencari rata-rata \bar{x} dengan rumus :

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

Keterangan :

\bar{x} = Rata-rata

n = Jumlah responden

$\sum x$ = Jumlah skor

2. Mencari nilai indeks maksimal :

Skor tertinggi x jumlah soal x jumlah sampel

3. Mencari nilai indeks minimum :

Skor terendah x jumlah soal x jumlah sampel

4. Mencari jarak interval :

(Nilai maksimal – Nilai minimum) : 3