

BAB III

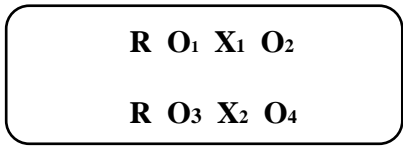
METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen untuk mengetahui pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga disekolah. Dalam buku Metode Penelitian Pendidikan (Sugiyono:2015, hlm. 107) menyatakan bahwa:“Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Sesuai dengan rumusan permasalahan yang telah diuraikan, biasanya akan dilakukan aktivitas gerak berupa permainan tradisional guna untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional tersebut terhadap kesenangan belajar dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran penjas di SMPN 26 Bandung.

3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan suatu rancangan yang dapat menuntun peneliti untuk memperoleh jawaban terhadap pertanyaan penelitian. Dalam pengertian yang luas desain penelitian mencakup berbagai hal yang dilakukan peneliti, mulai dari identifikasi masalah, rumusan hipotesis, operasionalisasi hipotesis, cara pengumpulan data, hingga analisis data. Pada hakekatnya desain penelitian merupakan suatu wahana untuk mencapai tujuan penelitian, yang juga berperan sebagai rambu-rambu yang menuntun peneliti dalam seluruh proses penelitian. Desain penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *Pretest-Post test Control Group Designs* karena desain ini merupakan desain pengembangan, dimana dalam desain penelitian terdapat suatu kelompok diberi *treatment* (perlakuan) namun sebelumnya dilakukan test awal dan selanjutnya diobservasi hasilnya setelah diberikan perlakuan. Mengenai desain penelitian ini dapat dilihat dalam pola sebagai berikut:



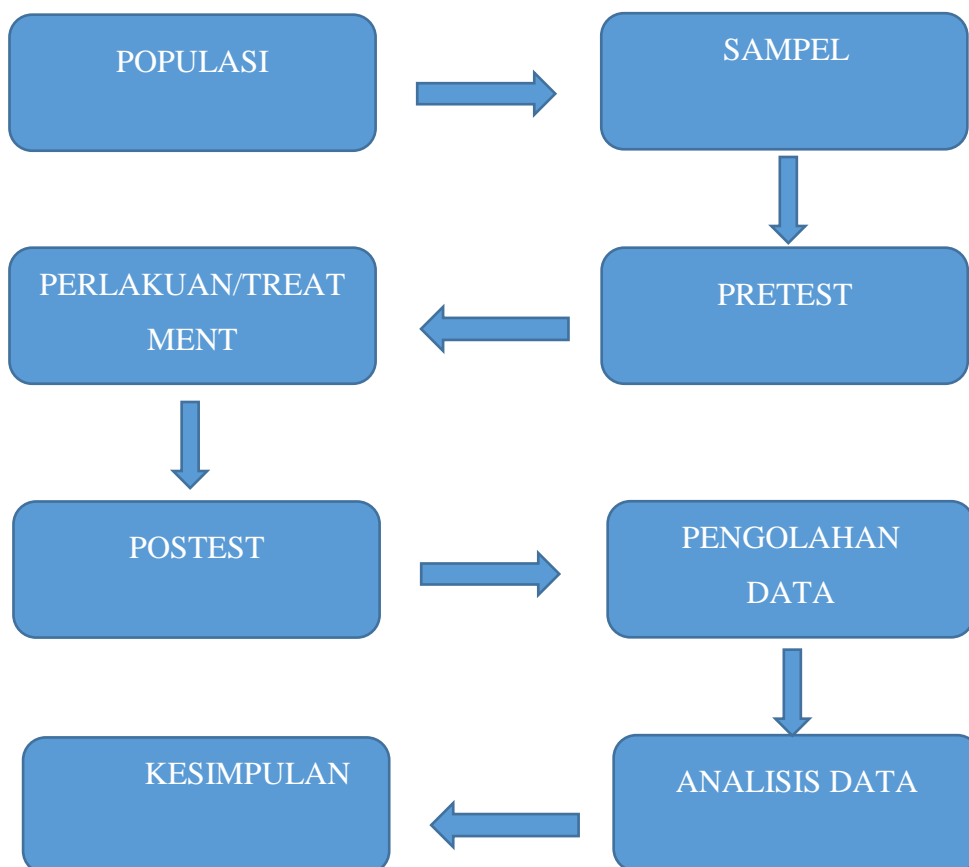
Gambar 3.1 Desain Penelitian

Sumber (Sugiyono,2015, hlm. 112) Pretest-Posttest Control Group Design

Keterangan :

- O1 : *Pre-test* kelompok eksperimen O3 : *Pre-test* kelompok kontrol
 O2 : *Post-test* kelompok eksperimen O4 : *Post-test* kelompok kontrol
 X1 : *Treatment*/perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional
 X2 : *Treatment*/perlakuan tanpa menggunakan permainan tradisional.

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

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Pelaksanaan suatu penelitian membutuhkan populasi sebagai sumber data, juga tidak lepas dari penelitian yang akan diteliti, karena melalui objek penelitian akan diperoleh variabel-variabel yang merupakan permasalahan dalam penelitian dan diperoleh suatu pemecahan masalah yang akan menunjang keberhasilan penelitian. Menurut Sugiyono (2015: hlm. 117) mengatakan dalam bukunya 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 kesimpulannya.

Berdasarkan definisi diatas, maka populasi merupakan keseluruhan objek yang akan diteliti. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 26 Bandung sebanyak 288 siswa .

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2015: hlm. 118) mengatakan dalam bukunya bahwa, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun sampel dalam penelitian ini, Penulis menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak satu kelas (VIII).

3.4 Variabel Penelitian

Secara teori, tujuan dari eksperimen adalah untuk menyelidiki ada atau tidaknya hubungan sebab akibat dari perlakuan-perlakuan tertentu pada kelompok objek uji coba, juga untuk mengetahui perbedaan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang diteliti. Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas dan dua variabel terikat, Sugiyono (2013, hlm. 61) menjelaskan mengenai variabel penelitian yaitu:

1. Variabel independen (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)

2. Variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Satu variabel bebas yang akan dicobakan adalah permainan tradisional, sedangkan dua variabel terikatnya adalah kesenangan belajar dan konsentrasi siswa.

3.5 Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, Sugiyono (2015: hlm. 148).

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, untuk menguji hipotesis dibutuhkan instrument pengumpulan data. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar “pengaruh permainan tradisional terhadap kesenangan belajar dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran penjas” yaitu dengan menggunakan angket (kuisisioner) dan *Grid Concentration Exercise* sebagai tahap awal. Tidak hanya itu penulis juga ,melakukan observasi langsung dan memberikan treatment kepada siswa yang akan di teliti agar data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diharapkan. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Sugiyono (2015: hlm. 199) kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan langsung kepada responden secara langsung ataupun berupa angket. Isi angket yang diberikan lebih cenderung untuk mengetahui sikap siswa.. Angket pada umumnya digunakan untuk meminta keterangan tentang fakta, pendapat, pengetahuan, sikap dan perilaku responden dalam suatu peristiwa. Sedangkan angket yang digunakan adalah angket tertutup yaitu sebuah angket dengan pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan yang dilengkapi dengan dengan jawabannya dan tinggal dipilih oleh responden. Sugiyono (2012, hlm. 201) menjelaskan bahwa “angket tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternative jawaban dari setiap pertanyaan

yang tersedia”. Mengenai alternative jawaban angket tersebut penulisan menggunakan skala sikap yaitu *skala Likert*. Sugiyono (2012, hlm. 134) “*skala likert* digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut sebagai variabel bebas. Dengan *skala Likert*, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang berupa pertanyaan atau pernyataan. Jawaban dari setiap instrument yang menggunakan *skala likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negative. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penulis menggunakan dua instrument penelitian yaitu Angket dan *Grid Concentration Exercise*. Ke dua instrument tersebut dapat digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1

Kisi-kisi instrument penelitian

Kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas

Variabel	Dimensi	Indikator	Jumlah Item
Kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas	Persepsi diri	a. Menguasai dan merasakan kemampuan b. Melakukan keterampilan yang menurut orang lain sulit c. Merasakan guru penjas dan orang lain berpendapat bahwa saya terampil dalam pelajaran penjas	7 item
	Kesenangan yang ditimbulkan dari guru	d. Evaluasi dan pengakuan social yang positif e. Merasakan bahwa guru penjas membuat	4 item

BUDI ABDULRAHMAN, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KESEKONANGAN BELAJAR DAN KONSENTRASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

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

		pembelajaran menjadi pengalaman yang menarik f. Menyenangi cara guru penjas dalam menerangkan suatu gerakan	
	Interaksi	g. Bersosialisasi dengan sesama teman h. Melepaskan ketegangan, tindakan kegembiraan dan kesenangan bersama orang lain	2 item
	Keterlibatan orang tua	i. Taat terhadap dorongan orang tua agar melakukan yang terbaik dalam pembelajaran penjas	4 item
	Kompetensi diri	j. Adanya peningkatan keterampilan setelah mengikuti pelajaran penjas k. Merasakan kemampuan saya dalam pelajaran penjas	6 item
	Kesenangan yang ditimbulkan oleh kegiatan penjas	l. Merasakan bahwa pelajaran penjas merupakan pengalaman yang menarik m. Semakin antusias mengikuti pelajaran penjas	5 item

Kisi-kisi instrumen diatas merupakan kuisisioner kesenangan berolahraga dikutip dari disertasi Budiana (2012), "*Pengaruh Model Pembelajaran Regulasi Diri dan Model Pembelajaran Tradisional terhadap Pengembangan Proses Kognisi, Kesenangan Berolahraga, dan Penguasaan Keterampilan Teknik Dasar dalam Pembelajaran Bola Basket*". Kuisisioner kesenangan berolahraga di adopsi dari instrumen yang sudah baku yang telah diterjemahkan dalam disertasi Budiana (2012, hlm. 82) dalam bahasa Indonesia, dan sudah

BUDI ABDULRAHMAN, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KESEKANGAN BELAJAR DAN KONSENTRASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

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

di validasi oleh tiga ahli kebahasaan dari FPBS UPI jurusan Bahasa Indonesia.

Tabel 3.2

Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
a. Sangat Setuju	5	1
b. Setuju	4	2
c. Ragu-Ragu	3	3
d. Tidak Setuju	2	4
e. Sangat Tidak Setuju	1	5

Penulis menetapkan kategori pemberian skor sebagai berikut: Kategori untuk setiap butir pertanyaan positif yaitu, Sangat Setuju = 5, Setuju = 4, Ragu-ragu = 3, Tidak Setuju = 2, Sangat Tidak Setuju = 1. Kategori untuk pertanyaan negatif yaitu, Sangat Setuju = 1, Setuju = 2, Ragu-ragu = 3, Tidak Setuju = 4, Sangat Tidak Setuju = 5.

Tabel 3.3

Instrument Concentration Grid Exercise

84	27	51	97	78	13	90	85	55	59
33	52	04	60	92	61	31	57	28	29
18	70	49	86	80	77	39	65	96	32
63	03	12	73	19	25	21	23	37	16
81	88	46	01	95	98	71	87	00	76
24	09	50	83	64	08	38	30	36	45
40	20	66	41	15	26	75	99	68	06
34	48	62	82	42	89	47	35	17	10
56	69	94	72	07	43	93	11	67	44

BUDI ABDULRAHMAN, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KESENYANGAN BELAJAR DAN KONSENTRASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

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

53	79	05	22	74	54	58	14	02	91
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Kisi-kisi instrument diatas merupakan alat ukur untuk Grid Concentration Exercise untuk mengukur atensi siswa. Instrument ini di adopsi dari diadopsi dari D.V. Harris dan B.L. Harris p (Directions, 2007). Penulis memilih alat ukur ini karena sudah baku dan banyak peneliti lain yang menggunakan instrument ini sebagai alat ukur.

Keterangan: Test ini dilakukan oleh siswa, dimana siswa harus menyusun angka didalam kotak seperti gambar diatas, dari mulai angka 00-99 secara berurutan menyusun angka cukup dengan garis vertical maupun horizontal. Siswa diberi waktu 1- 2 menit dalam melaksanakan tes ini. Untuk menentukan skor hasil tes yaitu hasil kotak angka yang berhasil didapat secara berurutan dan tersusun dengan benar. Penilaian test ini dapat digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.4

Kriteria Penilaian Konsentrasi

No.	Kriteria	Kategori	Nilai
1.	21 keatas	Konsentrasi Sangat Baik	A
2.	16-20	Konsentrasi Baik	B
3.	11-15	Konsentrasi Cukup	C
4.	6-10	Konsentrasi Kurang	D
5.	5 kebawah	Konsentrasi Sangat Kurang	E

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 308) menyatakan bahwa “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Tanpa mengetahui

teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Dalam teknik pengumpulan data ada bermacam-macam teknik, yaitu melalui kuesioner (angket), dokumentasi, observasi. Ketiga teknik pengumpulan data tersebut diharapkan dapat saling melengkapi, sehingga diperoleh suatu informasi yang diharapkan sesuai dengan tujuan pada penelitian ini.

3.6.1 Observasi

Nasution (1988) dalam buku Sugiyono (2014: hlm. 310) mengemukakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh oleh observasi

Didalam penelitian ini, observasi dilakukan guna untuk mengetahui atensi siswa dalam pembelajaran penjas melalui permainan tradisional, instrumen yang digunakan berupa lembar observasi yang telah disusun sebelumnya.

3.6.2 Kuisisioner

Menurut Sugiyono (2014: hlm. 199) mengemukakan dalam bukunya bahwa, kuisisioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Dalam penelitian ini kuisisioner digunakan untuk mengukur kesenangan belajar dalam pembelajaran penjas melalui permainan tradisional. Sedangkan untuk konsentrasi menggunakan instrument *Grid Concentration Exercise*.

3.7 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di SMPN 26 Bandung, adapun dalam penelitian ini meliputi, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian.

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini meliputi mempersiapkan/merancang beberapa instrumen yang berkaitan dengan kesenangan belajar dan atensi siswa dalam pembelajaran penjas. Selain itu, dalam tahap ini, peneliti juga merumuskan pembelajaran untuk memberikan perlakuan pada sampel yang akan di teliti.

• Penyusunan instrumen yang digunakan untuk penelitian ini adalah instrumen yang meliputi kesenangan belajar dan atensi siswa dalam pembelajaran penjas. Penyusunan instrumen diantaranya :

- Penentuan skala yang digunakan
- Membuat indikator
- Perumusan butir pertanyaan
- Pengujian instrumen
- Pengkajian instrumen
- Mempersiapkan instrumen untuk tes awal

• Menyusun program pembelajaran berupa rencana, guna untuk memberikan perlakuan pada sampel yang akan diteliti. Penyusunan program pembelajaran diantaranya :

- Menemulan standar kompetensi
- Menentukan sub materi
- Menyusun skenario pembelajaran

b. Tahap Pelaksanaan

Didalam penelitian eksperimen, tahap ini merupakan tahap inti. Adapun beberapa penyusunan tahap pelaksanaan, diantaranya:

- Melakukan tes awal
- Menentukan kelompok sampel
- Melakukan program penelitian
- Memberikan treatment
- Melakukan tes akhir

c. Tahap Penyelesaian

Tahap ini merupakan penyelesaian pada semua tahap yang sebelumnya sudah di laksanakan, tahap ini meliputi:

- Pengelompokan data

- Pengolahan data
- Analisis data
- Kesimpulan

3.8 Tempat dan Waktu Pelaksanaan

1. Tempat Penelitian : SMPN 26 Bandung
3. Intensitas Pertemuan : 3 kali dalam seminggu
4. Jumlah Pertemuan : 14 kali pertemuan

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 26 Bandung, dengan jumlah pertemuan 12 kali pertemuan perlakuan (Treatment), 2 kali pertemuan tes awal dan tes akhir. Perlakuan dilakukan selama 4 minggu dengan intensitas pertemuan 3 kali dalam seminggu.

3.9 Analisis Data

Proses analisis data dapat dilakukan setelah data hasil dari penelitian diperoleh. Analisis data ini dilakukan berdasarkan metode statistika. Agar dapat diperoleh kesimpulan yang benar, setelah data dari tes awal dan tes akhir terkumpul. Data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa data kuantitatif. Data yang terkumpul selanjutnya akan dilakukan proses pengolahan dan analisis terhadap data-data tersebut untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis data digunakan untuk mengetahui bahwa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki rata-rata yang sama. Dengan kata lain, Untuk mengetahui bahwa kemampuan awalnya sama atau tidak jauh berbeda. Untuk mempermudah dalam pengolahan data, semua pengujian statistik dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *software SPSS V.25*. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1. Membuat deskripsi statistik
2. Melakukan hitung rata-rata (mean) dan simpangan baku (standar deviation)
3. Melakukan uji asumsi yaitu melakukan uji normalitas data dan uji homogenitas data

- **Uji Normalitas**

Pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada ($P > 0,05$). Uji ini bertujuan untuk melihat dan menganalisis apakah data hasil penelitian mempunyai sebaran atau distribusi yang normal atau tidak, jika data terdistribusi norma

- **Uji Homogenitas**

Digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama.

Uji homogenitas menggunakan *Levene's test* pada $p\text{-value} > 0.05$.

4. Melakukan uji Hipotesis menggunakan uji t, tujuan melakukan uji t yaitu untuk mengetahui dua rata-rata dari data pretest yang diperoleh.

3.10 Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di SMP Negeri 26 Bandung dengan durasi selama 14 kali pertemuan. Berikut ini merupakan sebagian dari pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian.

PROGRAM PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL

PERTEMUAN	KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, berdoa, presensi, dan apersepsi • Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran • Melakukan pemanasan 	20 menit
1	Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Tes awal angket kesenangan belajar Angket ini diberikan kepada seluruh sampel yang ditentukan. Yakni kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan penerapan permainan tradisional dengan yang tidak diberikan permainan tradisional. • Tes awal <i>grid concentration</i> 	40 menit

		<i>exercise</i> Sama halnya dengan tes angket, namun tes ini hanya diberikan waktu 1 menit.	
	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibariskan, berhitung • Evaluasi kegiatan pembelajaran • Berdoa 	20 menit
	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, berdoa, presensi, dan apersepsi • Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran • Melakukan pemanasan 	20 menit
2	Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan tradisional bebentengan • Permainan ini dibagi menjadi 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-8 orang. • Selanjutnya, masing-masing kelompok memilih tiang atau pilar untuk dijadikan bentengnya masing-masing. • Setelah itu, setiap anggota kelompok berusaha menyentuh lawan untuk dijadikan tawanan. Dengan aturan harus menyentuh benteng terlebih dahulu sebelum menyentuh lawan. • Kemudian setiap kelompok yg sudah mempunyai banyak tawanan harus berusaha menyentuh benteng tim lawan untuk memenangkan permainan. 	40 menit
	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibariskan, berhitung • Evaluasi kegiatan pembelajaran • Berdoa 	20 menit

	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, berdoa, presensi, dan apersepsi • Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran • Melakukan pemanasan 	20 menit
3	Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan tradisional boy-boy • Permainan ini dibagi menjadi 2 kelompok, masing-masing beranggotakan 5-7 orang. • Permainan dilakukan dengan menyusun serpihan genteng oleh tim yang berjaga • Lalu, tim yg menyerang berusaha melemparkan bola tenis lapang dengan jarak kurang lebih 3 meter untuk mengenai serpihan genteng yang telah disusun oleh tim laan. • Setelah mengenai serpihan genteng tim yang jaga berusaha menjaga serpihan genteng supaya tidak tersusun oleh tim lawan dan berusaha melempar bola kepada tim lawan agar dapat bergantian menyerang. • Apabila ada salah satu tim yang berhasil menyusun serpihan genteng maka tim tersebut dinyatakan menang. 	40 menit
	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibariskan, berhitung • Evaluasi kegiatan pembelajaran • Berdoa 	20 menit

Keterangan: Program pembelajaran permainan tradisional ini lengkapnya terdapat dalam lampiran.