

BAB III METODE PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental design dengan menggunakan bentuk One-Group Prettest-Posttest Design. Rancangan one group pretest-posttest design terdiri dari satu kelompok yang telah ditentukan. Tes yang dilakukan dalam rancangan ini sebanyak dua kali, sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Adapun pola penelitian pada metode One-Group Prettest-Posttest Design menurut Sugiyono (2019, hlm. 75) sebagai berikut.

$O_1 \times O_2$

O_1 = nilai *pretest* (sebelum perlakuan)

X = *treatment* (perlakuan)

O_2 = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Tes yang belum diberi perlakuan dinamakan pretest dan yang telah mendapatkan perlakuan di sebut posttest. Pretest diberikan pada kelas eksperimen (O_1). Setelah dilakukan pretest, penulis memberikan perlakuan, dan pada tahap akhir penulis memberikan posttest (O_2).

Dipilihnya design tersebut dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap minat belajar siswa berdasarkan gender. Dalam penelitian ini terdapat 2 variable, yaitu diantaranya variable bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional berbasis metode sokratik, sedangkan variable terikat adalah minat belajar siswa sekolah dasar berdasarkan gender. Variable yang akan di uji pengaruhnya adalah menerapkan pengaruh permainan tradisional berbasis metode sokratik (variabel bebas) terhadap minat belajar siswa sekolah dasar (variabel terikat).

3.2 Populasi dan Sample

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2017. hlm. 80). Populasi adalah seluruh siswa kelas 4 di SDN 2 Mekarjadi sebanyak 17 siswa.

3.2.1 Sample

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017. hlm. 81). Dalam penelitian ini penulis menggunakan sampling jenuh, dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. (Sugiyono, 2019. hlm. 85). Dalam penelitian ini mengambil sampel pada kelas 4 sebanyak 17 siswa. 8 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner. Angket adalah teknik pengumpulan data, melalui sejumlah pertanyaan tertulis untuk mendapatkan informasi atau data dari sumber data atau responden. Dengan kata lain, kuesioner adalah lembaran pertanyaan yang berdasarkan pertanyaannya terdiri dari dua bentuk, yaitu kuesioner dengan pertanyaan terbuka, atau kuesioner dengan pertanyaan tertutup atau keduanya (Syahrudin & Salim, 2012. hlm. 135). Kuisoner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017. hlm. 142). Kuisoner digunakan untuk mengukur minat siswa kelas IV berdasarkan gender melalui permainan tradisional boy-boy.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena penelitian (Sugiyono, 2019). Instrumen memiliki peran penting dalam suatu penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisoner atau angket. Dalam penelitian ini, peneliti menyusun kisi-kisi instrumen penelitian, bertujuan agar mendapatkan hasil yang memuaskan. Dari setiap variabel yang ada akan diberikan penjelasan, selanjutnya menentukan indikator yang akan diukur hingga menjadi item pertanyaan. Instrumen yang digunakan yaitu berupa angket *situasional interest scale* (SIS). SIS merupakan sebuah angket yang digunakan untuk mengukur minat belajar pendidikan jasmani. Angket ini disusun oleh AngChen dari *University of Maryland*, USA Bekerjasama dengan Paul W. Dart dan Robert P. Pangrazi dari departemen of Exercise Science & Physical,

Arizon Statem University. Angket ini dipublikasikan dalam *British Journal of Educational*. Angket ini terdiri dari 6 indikator dan 24 pertanyaan. Angket ini disajikan dalam bahasa inggris, adapun butir kisi-kisinya sebagai berikut.

Tabel 3.1

Items In The Stuational Interest Scale (Chen, Darts, dan Pangrazi, 2001)

Variabel Penelitian	Indikator	Statement
Minat	<i>Exploration Intention</i>	<ul style="list-style-type: none"> • I want to analyse it to have a grasp on it • I want to discover all the tricks in this activity • I like to find out more about how to do it • I like to inquire into deatails of how to do it
	<i>Instant Enjoyment</i>	<ul style="list-style-type: none"> • It is an enjoyable activity to me • This activity is exciting • The activity inspires me to participate • This activity is appealing to me
	<i>Novelty</i>	<ul style="list-style-type: none"> • This activity is new to me • This activity is fresh • This is a new fashioned activity for me to do • This is an exceptional activity
	<i>Attention Demand</i>	<ul style="list-style-type: none"> • My attention wash high • I was very attentive all the time • I was focused
	<i>Challenge</i>	<ul style="list-style-type: none"> • It is a complex activity • This is activity is complicated • This activity is a demanding task • It is hard for me to do this activity
	<i>Total Interest</i>	<ul style="list-style-type: none"> • This activity is interesting • This activity looks fun to me • Is is fun for me to try this activity • This is an intevresting activity for me to do

Untuk memudahkan dalam penyusunan kisi-kisi angket, penulis berkonsultasi dengan ahli bahasa yaitu Dr. Erwin Saputra Rahayu selaku dosen bahasa inggris di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Tasikmalaya

untuk menerjemahkan dari bahasa inggris ke dalam bahasa indoneisa. Adapun hasilnya sebagai berikut.

Tabel 3.2
Terjemahan Item In The Situational Interest Scale (Chen, Darts, dan Pangrazi 2021)

Variabel Penelitian	Indikator	Pernyataan
Minat	Niat Niat Eksplorasi (<i>Exploration Intention</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Aku ingin menganalisisnya untuk memahaminya • Aku ingin mengetahui semua trik dalam aktivitas ini • Aku ingin mengetahui lebih banyak tentang cara melakukannya • Aku suka menanyakan detail tentang cara melakukannya
	Kenikmatan Instan (<i>Instant Enjoyment</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Ini adalah kegiatan yang menyenangkan bagiku • Kegiatan ini seru • Kegiatan tersebut menginspirasiiku untuk berpartisipasi • Kegiatan ini menarik bagiku
	Kebaruan (<i>Novelty</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan ini baru bagiku • Kegiatan ini menyegarkan • Ini adalah aktivitas baru yang harus aku lakukan • Ini adalah kegiatan luar biasa
	Permintaan Perhatian (<i>Attention Demand</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Perhatianku sangat tinggi • Aku sangat memperhatikan sepanjang waktu • Aku fokus • Aku berkonsentrasi

	Tantangan (<i>Challenge</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Ini adalah aktivitas yang kompleks • Ini adalah aktivitas yang rumit • Kegiatan ini adalah tugas yang menuntut • Sulit bagiku untuk melakukan aktivitas ini
	Perhatian penuh (<i>Total Interest</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan ini menarik • Kegiatan ini menurutku menyenangkan • Menyenangkan bagiku untuk mencoba kegiatan ini • Ini adalah kegiatan yang menarik untuk aku lakukan

Dari hasil angket yang telah diterjemahkan, peneliti menyesuaikan pernyataan angket tersebut dengan membuat pernyataan-pernyataan yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Kemudian peneliti melakukan validasi kesesuaian angket yang dibuat kepada ahli penjasokes. Berikut kisi-kisi angket dapat dilihat di tabel 3.3.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen

Variabel Penelitian	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal
Minat	Niat Niat Eksplorasi (<i>Exploration Intention</i>)	1, 2, 3, 4	4
	Kenikmatan Instan (<i>Instant Enjoyment</i>)	5, 6, 7, 8	4
	Kebaruan (<i>Novelty</i>)	9, 10, 11, 12	4
	Permintaan Perhatian (<i>Attention Demand</i>)	13, 14, 15, 16	4
	Tantangan (<i>Challenge</i>)	17, 18, 19, 20	4
	Perhatian penuh (<i>Total Interest</i>)	21, 22, 23, 24	4

1.4.1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji valid atau tidaknya kuesioner. Kuesioner dinyatakan valid jika pertanyaan pada suatu kuesioner dapat menggunakan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Untuk menguji validitas digunakan pendekatan koefisien korelasi yaitu dengan mengkorelasi antar skor butir pertanyaan dengan total skor konstruk atau variable. Kriteria pengujian validitas adalah:

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka kuesioner tersebut valid
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka kuesioner tersebut tidak valid.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket sebagai instrumennya. Pada angket ini terdiri dua pilihan diantaranya yaitu pilihan YA dan pilihan Tidak. Sebelum digunakan angket ini diujicobakan terlebih dahulu. Pengujian angket dilakukan 3 tahap, pertama uji ahli, uji keterbacaan, dan uji validitas dan reliabilitas. Setelah melakukan uji ahli oleh dosen pembimbing, peneliti juga melakukan uji keterbacaan kepada 5 orang siswa SD kelas IV dari SD 4 Sukajadi. kemudian setelah dua tahap tersebut teruji peneliti melaksanakan uji validitas dan reabilitas angket. Pengujian dilakukan setelah menyebar angket kepada 25 responden. Dalam melakukan uji validitas, digunakan alat bantu software yaitu SPSS (Statistical Package for the Social Science) versi 25. Adapun hasil uji validitas instrumen angket dari 24 pernyataan dapat dilihat pernyataan valid dan tidak valid pada tabel 3.4 berikut ini

Tabel 3.4

Rekapitulasi Hasil Analisis Butir Soal Angket Minat Siswa

No. Soal	Validitas		Keterangan
	r_{hitung}	r_{tabel}	
1	0,474	0,413	Valid
2	0,591	0,413	Valid
3	0,707	0,413	Valid
4	0,549	0,413	Valid
5	0,491	0,413	Valid

6	0,516	0,413	Valid
7	0,492	0,413	Valid
8	0,511	0,413	Valid
9	0,484	0,413	Valid
10	0,439	0,413	Valid
11	0,501	0,413	Valid
12	0,506	0,413	Valid
13	0,549	0,413	Valid
14	0,549	0,413	Valid
15	0,491	0,413	Valid
16	0,570	0,413	Valid
17	0,591	0,413	Valid
18	0,550	0,413	Valid
19	0,549	0,413	Valid
20	0,598	0,413	Valid
21	0,527	0,413	Valid
22	0,516	0,413	Valid
23	0,580	0,413	Valid
24	0,492	0,413	Valid

1.4.2. Uji Reliabilitas

Reabilitas merupakan istilah yang dipakai untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila pengukuran diulang dua kali atau lebih (Ovan & Saputra, 2020). Suatu skala dapat dikatakan reliabel, jika hasil yang dihasilkan sama ketika pengukuran atau penelitian dilakukan berulang kali dalam kondisi sama. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan software SPSS dalam menguji reabilitas.

Uji reabilitas digunakan dengan tujuan untuk melihat apakah instrumen angket memiliki konsistensi jika digunakan untuk pengukuran secara berulang – ulang. Peneliti menggunakan uji reliabilitas *cronbach alpha*. Dasar pengambilan uji reliabilitas *cronbach alpha* menurut Wiratna Sujerweni (2014), kuesioner

dikatakan *reliable* jika nilai *cronbach alpha* lebih dari 0,6. Maka dari itu apabila *cronbach alpha* kurang dari 0,6 maka tidak *reliable*. Untuk hasil instrumen angket yang dibuat peneliti dapat dilihat pada tabel 3.5 sebagai berikut

Tabel 3.5

Reability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of item</i>
0.915	24

3.5 Prosedur penelitian

Langkah-langkah yang diperlukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahap sebelum pelaksanaan penelitian.

- a. Menganalisis potensi dan masalah yang ada dalam pendidikan di Sekolah Dasar berfokus pada minat siswa, pelestarian budaya dan permainan tradisional.
- b. Melaksanakan studi lapangan dan kajian literatur mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap minat siswa kelas IV SD berdasarkan gender dengan menggunakan metode sokratik.
- c. Penyusunan perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran dan lembar kerja peserta didik yang dapat dilihat pada lampiran.
- d. Menerjemahkan instrumen penelitian dari bahasa inggris ke dalam bahasa indonesia oleh ahli bahasa.
- e. Penyusunan instrumen penelitian berupa soal yang telah diterjemahkan.
- f. Validasi instrumen penelitian oleh validator ahli
- g. Melakukan diskusi dengan kepala sekolah dan guru terkait rencana penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

- a. Memberikan *pretest* terkait minat siswa kelas IV SD terhadap permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik berdasarkan gender, adapun hasil perolehan skor *posttest* minat siswa kelas IV SD terhadap permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik berdasarkan gender, dapat dilihat pada lampiran .

- b. Memberikan rencana pelaksanaan pembelajaran dan lembar kerja siswa kepada guru olahraga sebagai pelaku dalam memberikan *treatment* saat melaksanakan pembelajaran.
- c. Guru olahraga memberikan perlakuan atau *treatment* melalui pelaksanaan pembelajaran olahraga permainan tradisional boy-boyan dengan menggunakan metode sokratik. Pembelajaran dilakukan dengan tatap muka dengan mempersiapkan alat yang digunakan untuk melakukan permainan boy-boyan. Adapun kegiatan pembelajaran yang akan disajikan secara rinci pada tabel 3.6.

Tabel 3.6.

Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan	Kegiatan pembelajaran
Pertama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan apresiasi terkait permainan tradisional boy-boyan, guru memberikan pertanyaan terkait permainan tradisional boy-boyan kepada siswa. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 3. Guru memberikan penjelasan mengenai permainan tradisional boy-boyan. 4. Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan permainan tradisional boy-boyan. 5. Guru memberikan contoh permainan tradisional boy-boyan. 6. Siswa melakukan permainan tradisional boy-boyan. 7. Setelah selesai guru menstimulus siswa untuk memberikan pertanyaan-pertanyaan. 8. Guru memberikan penguatan dan jawaban.
Kedua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan apresiasi terkait permainan tradisional boy-boyan, guru memberikan pertanyaan terkait permainan tradisional boy-boyan kepada siswa. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 3. Guru menstimulus siswa untuk memberikan pertanyaan

	<p>pertanyaan mengenai permainan tradisional boy-boyan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa melakukan permainan tradisional boy-boyan. 5. Setelah selesai guru menstimulus siswa untuk kegiatan tanya jawab perihal permainan yang dimainkan 6. Guru memberikan penguatan dan arahan.
Ketiga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan apresiasi terkait permainan tradisional boy-boyan, guru memberikan pertanyaan terkait permainan tradisional boy-boyan kepada siswa. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 3. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa 4. Siswa melakukan permainan tradisional boy-boyan. 5. Setelah selesai guru menstimulus siswa untuk memberikan pertanyaan-pertanyaan. 6. Guru memberikan penguatan dan jawaban. 7. Guru menutup pembelajaran.
Keempat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan apresiasi terkait permainan tradisional boy-boyan, guru memberikan pertanyaan terkait permainan tradisional boy-boyan, kepada siswa. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 3. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan kegiatan permainan tradisional boy-boyan. 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. 5. Siswa melakukan permainan tradisional boy-boyan. 6. Siswa diberi penguatan dan motivasi terkait kegiatan yang sudah dilakukan. 7. Guru menutup pembelajaran

d. Memberikan *posttest* terkait terkait minat siswa kelas IV SD terhadap permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik berdasarkan

gender, adapun hasil perolehan skor *pretest* minat siswa kelas IV SD terhadap permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik berdasarkan gender.

3. Tahap Setelah Pelaksanaan Penelitian

- a. Mengolah data penelitian kuantitatif
- b. Menginterpretasikan hasil pengolahan data.
- c. Menganalisis data hasil pengolahan
- d. Menjawab rumusan masalah dan menarik kesimpulan dari hasil temuan selama penelitian.
- e. Menyusun laporan hasil penelitian.

3.6 Teknik Analisis data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2019).

Analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Data-data yang diperoleh dari penelitian ini tidak dapat langsung digunakan, perlu metode-metode dalam menganalisis data yang ada agar dapat memberikan informasi yang lebih mudah dipahami.

Pada penelitian ini, data yang sudah terkumpul diolah secara kuantitatif. Data tersebut berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur minat siswa berdasarkan gender dengan menggunakan metode sokratik terhadap permainan tradisional boy-boyan. Analisis data angket *pretest-posttest* siswa diawali dengan memberikan skor pada setiap jawaban, skor 1 diberikan untuk jawaban YA dan 0 untuk jawaban Tidak. Setiap jawaban siswa diberikan skor yang kemudian dianalisis. Selanjutnya, skor dari setiap indikator yang didapatkan dijumlahkan dan dirata-ratakan, kemudian dibandingkan hasilnya antara *pretest* dan *posttest* disertai dengan diagram batang.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan minat siswa sebelum dan sesudah diberi *treatment*, maka dilakukanlah uji statistika oleh peneliti. Berikut langkah-langkah uji statistik dalam analisis minat siswa terhadap permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik sebagai berikut.

3.6.1 Analisis Data Dengan Statistik Deskriptif

Peneliti menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui dan memperoleh gambaran minat siswa berdasarkan gender. Dengan mengacu kepada hasil data pretest dan posttest dari pengukuran minat siswa berdasarkan gender, selanjutnya melakukan perhitungan data statistik deskriptif yang meliputi rata-rata, standar deviasi, nilai maksimum dan nilai minimum. Lebih jelasnya sebagai berikut:

3.6.2 Analisis Data Dengan Statistik Inferensial

Analisis data statistik inferensial peneliti gunakan untuk membuktikan hipotesis dalam penelitian ini. pada tahap ini akan dilakukan uji normalitas data, uji homogenitas data dan selanjutnya dilakukan ujian perbedaan rata-rata.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25, uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana distribusi pada data yang diperoleh. Hipotesis yang digunakan sebagai berikut:

H_0 : Data berasal dari sample yang berdistribusi normal.

H_a : Data berasal dari sample yang tidak berdistribusi normal.

Karena sampel yang diambil kurang dari 50 orang jadi uji normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan nilai signifikansi atau $\alpha = 0,05$.

- a. Jika nilai signifikansi (p) lebih daripada 0,05 ($p > \alpha$) maka seluruh data berdistribusi normal atau H_0 diterima.
- b. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,005 maka data tidak berdistribusi secara normal atau H_0 ditolak.

2) Uji Homogenitas.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25 dengan menggunakan Uji F (*Levene's Test*) dengan nilai signifikansi atau $\alpha = 0,05$.

- a. Jika nilai signifikansi (p) lebih daripada 0,05 ($p > \alpha$) maka seluruh data memiliki varian homogen atau H_0 diterima.

- b. Jika nilai signifikansi (p) lebih daripada 0,05 ($p > \alpha$) maka seluruh data tidak memiliki homogen atau H_0 ditolak.

Uji homogenitas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sampel yang diambil dari populasi berasal dari varian yang sama atau berbeda.

3) Uji Perbedaan Rata-Rata

Uji perbedaan rata-rata dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25 dengan menggunakan uji *Paried sample test* dengan nilai signifikansi atau $\alpha = 0,05$. Jika nilai signifikansi (p) kurang daripada 0,05 ($p < \alpha$) maka seluruh data signifikan. Uji perbedaan rata-rata ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan atau tidak.