

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2014) pendekatan kuantitatif bisa diinterpretasikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat *positivisme*, difungsikan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan informasi memakai perangkat penelitian, analisis informasi bersifat kuantitatif/statistik, dengan maksud untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan.

### 3.2 Design Penelitian

Penelitian ini menggunakan kuasi Eksperimen dengan tipe *One group pre test-post test*. Sugiyono (2019), menyatakan bahwa dalam penelitian eksperimen ada perlakuan dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan.

Metode penelitian eksperimen dengan menggunakan *one group pre-test and posttest* merupakan penelitian yang mengkaji variabel bebas terhadap variabel terikat. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 69), pada *one group pre-test and posttest* terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dua keadaan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Pengujian penelitian dilihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test penelitian. Pre-test (O1) adalah observasi yang dilakukan sebelum eksperimen, sedangkan post-test (O2) adalah observasi yang dilakukan setelah eksperimen.

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 72) Penelitian tipe *one group pre-test and posttest* dirancang dengan desain berikut:

**Tabel 3.1**  
*one group pre-test and posttest*

Desain Penelitian		
<i>Pre test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
O1	X	O2

Keterangan :

O1 : Nilai Pretest sebelum percobaan atau perlakuan

O2 : Nilai Posttest sesudah percobaan atau perlakuan

X :Perlakuan

O2-O1 : Pengaruh Percobaan

### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 80), menyatakan bahwa populasi merupakan wilayah keseluruhan yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarikkesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar.

#### **2. Sampel**

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 81) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh, dimana semua anggota populasi dapat dijadikan sebagai sampel. Sampel pada penelitian kali ini adalah siswa kelas IV SDN Sukamulya.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian kali ini ada beberapa macam, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data:

#### **1. Kuisisioner (Angket)**

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membari seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2019, hlm 142). Data berupa hasil yang diperoleh dari kuesioner yang disebarkan kepada sejumlah sampel responden yang sesuai dengan target sasaran dan dianggap mewakili seluruh populasi yang dalam penelitian ini.

Peneliti mngajukan pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan secara tertulis dengan menyebarkan angket dan disertai dengan alternatif jawaban yang akan diberikan kepada responden.

Pada tahap iniada dua tahapan yaitu *pretest* dan *posttest*. Dimana pada tahap awal atau *pretest* dilakukan utuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap

permainan tradisional boy-boyyan sebelum dilakukan atau diberikan *treatment*, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap permainan tradisional boy-boyyan setelah dilakukan atau diberikan *treatment*.

## 2. Dokumentasi

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dokumentasi berguna untuk mengumpulkan hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2013, hlm 274). Dokumentasi pada penelitian kali ini yaitu termasuk foto pada saat pembelajaran permainan tradisional baik di dalam ruangan maupun di lapangan.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen memiliki peran penting dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 142), instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket digunakan untuk memperoleh data, Angket ini 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, peneliti menggunakan instrumen motivasi belajar eRMOPE (*Electronic Rubric for Motivation in Physical Education*). eRMOPE merupakan angket yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar yang diadopsi dari (Nur, dkk, 2019). Kemudian dikembangkan lagi oleh peneliti, pengembangan instrumen ini terdiri dari 6 bagian yang harus diisi, bagian 1 berisi pertanyaan tentang identitas siswa dan bagian 2 hingga bagian 6 terdiri dari 44 item pertanyaan yang meliputi 5 aspek, yaitu: 1) Ketekunan dalam belajar; 2) Kegigihan dalam menghadapi kesulitan; 3) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar; 4) Prestasi belajar; dan 5) Kemandirian belajar. Kemudian Instrumen penelitian ini diterjemahkan oleh Ahli Penerjemah Bahasa Inggris yakni M. Najich, S.Pd selaku tenaga pendidik bahasa Inggris di AL-Azhar Pejaten. Sesuai dengan kisi-kisi instrumen motivasi belajar yang ditunjukkan, peneliti menggunakan penilaian pengukuran skalaliker. Selanjutnya data dianalisis menggunakan bantuan program SPSS.

Menurut Sugiyono (2014 hlm 230), kuisioner merupakan cara pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan yang tertulis untuk dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuisioner, sebelum kelapangan peneliti membuat kisi-kisi kuisioner. Angket motivasi belajar ini dikembangkan dari angket penelitian belajar eRMOPE (*Electronic Rubric for Motivation in Physical Education*).

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Motivasi Belajar**

No	Aspek	Sub Aspek	No. Pertanyaan		Total	Valid / Tidak Valid
			Positif	Negatif		
1.	Ketekunan dalam belajar	a. Kehadiran sekolah	1,3	2,4	4	Valid
		b. Mengikuti pembelajaran permainan tradisional dilapangan	5,6	7,8	4	Valid
		c. Bermain permainan tradisional di rumah/diluar sekolah	9,11	10,12	4	Valid
2.	Tanggung dalam menghadapi kesulitan	a. Sikap dalam kesulitan dalam permainan tradisional	13,15	14,16	4	Valid
		b. Upaya mengatasi kesulitan materi permainan tradisional	17,19	18,20	4	Valid
3.	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	a. Kebiasaan mengikuti pembelajaran permainan tradisional	21,23	22,24	4	Valid
		b. mengikuti pembelajaran permainan tradisional	25,26	27,28	4	Valid
4.	Mencapai pembelajaran	a. Keinginan untuk unggul dalam permainan tradisional	29,30	31,32	4	Valid
		b. Kualifikasi hasil Pembelajaran	33,35	34,36	4	Valid
5.	Mandiri dalam pembelajaran	a. Ketekunan berlatih materi permainan tradisional	37,38	39,40	4	Valid
		b. Memanfaatkan kesempatan diluar pembelajaran permainan tradisional	41,42	43,44	4	Valid

<b>Total</b>	<b>44</b>
--------------	-----------

Sebelum digunakan, instrumen penelitian ini telah melewati uji validasi oleh ahli Dr. Lutfi Nur, M.Pd selaku dosen bidang Olahraga Universitas Pendidikan Indonesia. Setelah itu dilakukan uji coba kepada responden sebanyak 20 siswa di SDN 3 Jagapura Lor Kabupaten Cirebon. Adapun hasil pengolahan uji coba (validitas dan reliabilitas instrumen keterampilan berpikir kritis dapat dilihat pada Lampiran.

Setelah Instrumen tes hasil belajar dibuat, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba instrumen sebanyak 44 soal yang telah peneliti buat, berguna untuk menghasilkan soal yang valid dan reliabel. Uji coba instrumen dilakukan pada tanggal.

#### 1) Uji Validitas

Menurut Nilda (2021) Uji validitas merupakan uji yang berfungsi mengukur apakah hal tersebut valid atau tidak. hal-hal disini merupakan pertanyaan yang ada dalam kuisioner. Kriteria Pengujian Validitas Dalam artikel ini, akan menjelaskan pengujian validitas yang mengkorelasikan antar masing-masing skor item indikator dengan total skor konstruk. Tingkat signifikansi yang digunakan yaitu 0,05.

Kriteria pengujiannya yaitu:

$H_0$  diterima apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel , (alat ukur yang digunakan valid atau sah).

$H_0$  ditolak apabila  $r$  statistik  $\leq$   $r$  tabel. (alat ukur yang digunakan tidak valid atau sah).

Cara menentukan besar nilai R tabel:

$R$  tabel = df (N-2), tingkat signifikansi uji dua arah.

Misalnya  $R$  tabel = df (13-2, 0,05). Untuk mendapatkan nilai R tabel kita harus melihat ditebal R. Berikut adalah hasil tabel uji validitas instrumen pengaruh permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 3.3

## Rekapitulasi Hasil Uji Validitas untk Setiap Butir Soal

No. Soal	Validitas		Keterangan
	r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel</sub>	
1	0,650	0,290	Valid
2	0,701	0,290	Valid
3	0,728	0,290	Valid
4	0,791	0,290	Valid
5	0,715	0,290	Valid
6	0,529	0,290	Valid
7	0,748	0,290	Valid
8	0,874	0,290	Valid
9	0,748	0,290	Valid
10	0,902	0,290	Valid
11	0,730	0,290	Valid
12	0,821	0,290	Valid
13	0,571	0,290	Valid
14	0,874	0,290	Valid
15	0,748	0,290	Valid
16	0,902	0,290	Valid
17	0,487	0,290	Valid
18	0,650	0,290	Valid
19	0,701	0,290	Valid
20	0,728	0,290	Valid
21	0,791	0,290	Valid
22	0,715	0,290	Valid
23	0,529	0,290	Valid
24	0,748	0,290	Valid
25	0,874	0,290	Valid

26	0,748	0,290	Valid
27	0,902	0,290	Valid
28	0,730	0,290	Valid
29	0,821	0,290	Valid
30	0,571	0,290	Valid
31	0,874	0,290	Valid
32	0,874	0,290	Valid
33	0,874	0,290	Valid
34	0,487	0,290	Valid
35	0,821	0,290	Valid
36	0,571	0,290	Valid
37	0,874	0,290	Valid
38	0,874	0,290	Valid
39	0,874	0,290	Valid
40	0,487	0,290	Valid
41	0,821	0,290	Valid
42	0,562	0,290	Valid
43	0,454	0,290	Valid
44	0,365	0,290	Valid

## 2) Uji Reliabilitas

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 *cron*

*bach alpha* lebih dari 0,6. Maka dari itu apabila *cronbach alpha* kurang dari 0,6 maka tidak *reliable*. Biasanya sebelum dilakukan uji reliabilitas data, dilakukan uji validitas data. Hal ini dikarenakan data yang akan diukur harus valid, dan baru dilanjutkan dengan uji reliabilitas data. Namun, apabila data yang diukur tidak valid,

maka tidak perlu dilakukan uji reliabilitas data. Berikut adalah tabel uji reliabilitas instrumen yang dibuat peneliti.

**Tabel 3.4**  
**Reliabilitas *statistic***

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of item</i>
<b>0,982</b>	<b>44</b>

Dilihat dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen yang digunakan termasuk tinggi.

### **3.6 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian dalam penelitian ini tedapat beberapa tahapan diantaranya:

a) Perencanaan penelitian

Dalam tahap perancangan penelitian ini, tentunya langkah awal penelitian ini adalah menentukan permasalahan, yang kemudian dilanjut dengan studi pendahuluan, mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, memilih metode penelitian dan menentukan sumber data (lokasi penelitian, populasi, dan sampel penelitian) dalam bentuk susunan proposal penelitian, membuat instrumen oenelitian, melakukan uji coba instrumen penelitian, membuat administrasi pembelajaran, hingga mencari penelitian terdahulu.

b) Permohonan Izin Penelitian

Setelah Mendapatkan izin untuk melaksanakan penelitian melalui seminar proposal penelitian dari pihak kampus, maka langkah selanjutnya adalah permohonan izin kepada pihak terkait dalam penelitian, yakni kepala sekolah SDN Sukamulya Kota Tasikmalaya.

c) Menyusun Instrumen dan Melaksanakan Uji Coba

Dalam penyusunan instrumen peneliti menggunakan tes dalam bentuk kuisisioner sebanyak 44 soal. Selanjutnya instrumen penelitian ini diujicobakan SDN Sukamulya Kota Tasikmalaya yang berjumlah 20 orang.

d) Melaksanakan Penelitian

Setelah semua hal yang terkait dengan penelitian telah selesai dan siap, maka tahap



selanjutnya yakni melakukan penelitian dengan langkah pertama melakukan tes awal atau *pre-test* untuk mengetahui Motivasi awal siswa dalam melakukan permainan tradisional boy-boyan. Tes awal dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan dalam kemampuan siswa. Setelah melaksanakan pre-test maka langkah selanjutnya yaitu melaksanakan pemberian treatment atau pengaruh kepada siswa menggunakan metode sokratik. Setelah pemberian treatment, maka yang terakhir adalah melaksanakan *post-test* untuk melihat apakah ada pengaruh terhadap motivasi belajar permainan tradisional boy-boyan sebelum dan sesudah diberikan treatment.

**Tabel 3.5**  
**Kegiatan Pembelajaran**

Pertemuan	Kegiatan Pembelajaran
Pertama	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka kegiatan pembelajaran</li> <li>2. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>3. Siswa dikenalkan dengan permainan tradisional boyboyan dengan cara mendengarkan penjelasan dari guru dan memperhatikan contoh guru.</li> <li>4. Guru membagi kelompok menjadi 2 kelompok dengan cara menghitung 1 sampai 2</li> <li>5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyusun strategi dalam setiap kelompoknya.</li> <li>6. Menutup kegiatan pembelajaran.</li> </ol>
Kedua	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka pembelajaran</li> <li>2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>3. Guru memberikan stimulus terhadap siswa mengenai permainan tradisional boy-</li> </ol>

	<p>boyan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Guru menerangkan kembali mengenai permainan tradisional boy-boyan.</li> <li>5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan permainan tradisional boy-boyan. <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa di intruksikan untuk ke lapangan olahraga</li> <li>b. Guru mengingatkan kembali kelompok</li> <li>c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk merundingkan kembali penyusunan strategi dalam setiap kelompoknya.</li> </ol> </li> <li>6. Siswa melakukan permainan tradisional boy-boyan</li> <li>7. Siswa melakukan pretest dengan mengisi angket yang telah disebarakan.</li> <li>8. Guru menutup kegiatan pembelajaran</li> </ol>
Ketiga	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pembelajaran</li> <li>2. Guru memberi stimulus kepada siswa mengenai permainan tradisional boy-boyan.</li> <li>3. Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa mengenai permainan tradisional boy-boyan</li> <li>4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dengan temannya mengenai permainan tradisional boy-</li> </ol>

	<p>boyan.</p> <p>5. Guru mberikan perlakuan mengenai permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a. Guru melakukan eksperientasi , dimana pada fase ini guru menjadi wadah peserta didik untuk mengekspresikan diri, seperti contohnya menjawab pertanyaan guru dan diskusi dengan temannya mengenai pertanyaan dari guru.</li><li>b. Selanjutnya fase identifikasi, dimana pada fase ini guru meminta peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya dan pikirannya saat pembelajaran permainan tradisional boy-boyan berlangsung.</li><li>c. Selanjutnya fase analisis, dimana pada fase ini guru melakukan refleksi pembelajaran yang berguna untuk rencana perbaikan terhadap pertemuan yang akan datang, dalam fase ini guru menganalisis kegiatan pembelajaran permainan tradisional.</li><li>d. Fase generalisasi, dimana pada fase ini adalah fase yang mengajak</li></ol>
--	--

	<p>siswa melakukan perbaikan, dalam penelitian ini guru melakukan perbaikan dalam hal cara bermain yang masih kurang tepat dalam penerapan permainan tradisional.</p> <p>6. Guru menutup kegiatan pembelajaran</p>
Keempat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka pembelajaran</li> <li>2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>3. Guru melakukan tanya jawab mengenai permainan tradisional boy-boyan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan diskusi dengan temannya.</li> <li>4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan permainan tradisional boy-boyan</li> <li>5. Guru memberikan masukan atau evaluasi kepada siswa mengenai permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik.</li> <li>6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya.</li> <li>7. Guru menutup mata pelajaran.</li> </ol>
Kelima	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka pembelajaran</li> <li>2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum dipahami, jika ada siswa yang ampu</li> </ol>

	<p>menjawabnya, guru mneyerahkan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan permainan tradisional baoy-baoyan.</li> <li>5. Guru melakukan sesi diskusi dengan siswa mengenai permainan tradisional boy-boyan.</li> <li>6. Pelaksanaan post test</li> <li>7. Guru menutup kegiatan pembelajaran</li> </ol>
--	---

e) Pembuatan Laporan Penelitian

Setelah melakukan penelitian, maka data yang telah diperoleh di olah dan dianalisis yang kemudian dijadikan acuan dalam penarikan kesimpulan dan disusun dalam sebuah laporan penelitian.

### 3.7 Teknik Analisis Data

Data yang sudah terkumpul maka akan diolah oleh secara kuantitatif oleh peneliti. Data yang sudah terkumpul akan diolah menggunakan skala likert dengan menggunakan alat bantu SPSS. Pada teknik analisis data ini peneliti akan mengukur skala perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan treatment. Selanjutnya, hasil skor yang didapatkan dari setiap jawaban siswa pada setiap indikator dijumlah dan dirata-ratakan, kemudian dibandingkan hasilnya antara hasil pretest dan posttest yang nanti datanya akan disajikan. pemberian skor menggunakan skala 1-5. Selanjutnya, hasil skor yang didapatkan dari setiap jawaban siswa dijumlah dan dirata-ratakan, kemudian dibandingkan hasilnya antara hasil data sebelum dilakukan treatment dan sesudah dilakukan treatment. Untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan motivasi belajar siswa pada sesudah dan sebelum menggunakan metode sokratik, maka dilakukan uji statistika. Berikut langkah-langkah uji statistika

dalam analisis data pengaruh permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik terhadap motivasi belajar siswa:

a) Uji Normalitas

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang normal atau tidak. Ruseffendi (1933, hlm 369) , Uji normalitas dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 25, menggunakan Uji Shapiro Wilk karena sampel yang diambil kurang dari 50 orang peserta didik, dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 memiliki kriteria pengujian sebagai berikut:

- Jika signifikansi lebih dari sama dengan 0,05, maka data berdistribusi normal.
- Jika signifikansi kurang dari 0,05, maka data tidak berdistribusi secara normal.

b) Uji Homogenitas

Tujuan uji homogenitas dalam penelitian kali ini adalah untuk mengetahui apakah kelompok data memiliki varian yang sama atau tidak. Kelompok bisa dikatakan homogen apabila memiliki varian yang sama. Dalam penelitian kali ini peneliti dibantu dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26, dengan taraf 0,05 atau signifikansi 5%.

c) Uji Perbedaan Rata-Rata.

Data motivasi belajar siswa yang telah diperoleh merupakan data yang berdistribusi normal dan homogen, maka uji hipotesis dilakukan dengan uji paired sample t-test. Uji paired sample t-test digunakan untuk mengukur perbedaan rerata Motivasi belajar siswa yang diperoleh pada sebelum dan sesudah Treatment. Uji paired sample t-test dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26.

### 3.8 Alur Penelitian

