

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1.Desain Penelitian**

“Desain penelitian adalah kerangka metode dan teknik penelitian yang dipilih oleh seorang peneliti” (Adminlp2m, 2021). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang menggunakan metode survei.

#### **3.2.Partisipan**

Pada penelitian ini akan melibatkan guru-guru PJOK tingkat pendidikan sekolah dasar (SD) di Kota Bandung dengan target responden paling tidak sebanyak 100 orang responden.

#### **3.3.Populasi dan Sampel**

“Populasi dapat didefinisikan sebagai suatu kumpulan subjek, variabel, konsep, atau fenomena” (Morrisan, 2012, hal. 109). “Dalam metode penelitian kata populasi, digunakan untuk menyebutkan serumpun atau sekelompok objek yang menjadi masalah sasaran penelitian” (Masyhuri & Zainuddin, 2008, hal. 151). Dengan demikian populasi dalam penelitian ini merupakan guru PJOK tingkat pendidikan sekolah dasar (SD) di Kota Bandung.

“Sampel adalah bagian dari populasi yang mewakili keseluruhan anggota populasi yang bersifat representatif” (Morrisan, 2012, hal. 109). “Sampel dalam penelitian ditentukan berdasarkan *probability sampling*. *Probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap unsur/anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel” (Situmorang, 2011). Dengan menggunakan metode pengambilan *simple random sampling*, dengan alasan peneliti menganggap seluruh populasi homogen yaitu guru PJOK tingkat pendidikan sekolah dasar (SD).

### 3.4. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data berupa angket atau kuisioner yang diadaptasi dari skripsi karya Rina Duwi Astuti dengan judul “Survei Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif di SMPLB se-Kabupaten Bantul Tahun Ajaran 2016/2017”. Dengan kisi-kisi kuisioner sebagai berikut.

Tabel 3.1  
Kisi-Kisi Kuisioner

Variabel	Faktor	Indikator	No. Butir
Pelaksanaan Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK	Tujuan Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK	a. Kesesuaian dengan kurikulum	1
		b. Pemahaman terhadap tujuan permainan tradisional	2, 3, 4, 5, 6
	Materi Permainan Tradisional PJOK	a. Pemilihan materi pembelajaran b. Pengembangan gerak c. Olahraga dan permainan tradisional	7 8 9
Kompetensi Guru PJOK		a. Penguasaan konsep/ materi permainan tradisional	10
		b. Penguasaan pengelolaan pembelajaran permainan tradisional	11
		c. Pemahaman terhadap peserta didik	12, 13

	Sarana dan Prasarana Permainan Tradisional	a. Ketersediaan sarana dan prasarana permainan tradisional b. Penyesuaian sarana dan prasarana permainan tradisional	14, 15 16, 17, 18
	Evaluasi Pembelajaran Permainan Tradisional	a. Pemahaman tujuan evaluasi b. Menilai hasil belajar peserta didik c. Memberikan umpan balik kepada peserta didik	19, 20 21, 22 23, 24, 25

Dengan menggunakan skala bertingkat “Ya” dan “Tidak” dengan bobot 1 (satu) untuk jawaban “Ya” dan 0 (nol) untuk jawaban “Tidak”.

#### 3.4.1. Validitas

Validitas sebuah instrumen atau tes dikatakan valid, apabila tes tersebut mampu mengukur secara tepat terhadap apa yang semestinya diukur (Situmorang, Tes Pengukuran, Evaluasi Penjas dan Olahraga). Uji validitas dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *Microsoft Office Excel 2010* dan *SPSS 20* dengan teknik korelasi *product moment* dari Karl Pearson dengan taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan hasil tes uji validitas, terdapat 4 (empat) butir pertanyaan yang dinyatakan tidak valid dari total 29 pertanyaan. Dengan demikian penulis tidak mencantumkan 4 soal tersebut dan total pertanyaan menjadi 25 pertanyaan yang terbagi menjadi 5 (lima) kategori pertanyaan. Ke-lima faktor pertanyaan tersebut adalah tujuan penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK, materi permainan tradisional PJOK, kompetensi guru PJOK, sarana dan prasarana permainan tradisional, dan evaluasi pembelajaran permainan tradisional.

Dari semua butir pertanyaan memiliki nilai  $r$ -hitung  $>$   $r$ -tabel yang sebesar 0,147. Berdasarkan perhitungan tersebut, ke-lima faktor pertanyaan dihitung pula

nilai  $r$ -hitung dari masing-masing faktornya, hasil yang didapatkan setelah perhitungan adalah nilai  $r$  dari Tujuan Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK sebesar 0,592, nilai  $r$  dari Materi Permainan Tradisional PJOK sebesar 0,345, nilai  $r$  dari Kompetensi Guru PJOK sebesar 0,477, nilai  $r$  dari Sarana dan Prasarana Permainan Tradisional sebesar 0,618, dan nilai  $r$  dari Evaluasi Pembelajaran Permainan Tradisional sebesar 0,605. Dengan demikian dapat dikatakan ke-lima faktor tersebut valid karena nilai  $r$  dari masing-masing faktornya lebih besar dari nilai  $r$ -tabel yang sebesar 0,147.

### 3.4.2. Realiabilitas

Menurut Sugiyono (dalam Astuti, 2017) “instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”.

Berdasarkan uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS 20 didapatkan data sebagai berikut. Nilai  $r$  untuk faktor Tujuan Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK sebesar 0,325, nilai  $r$  untuk faktor Materi Permainan Tradisional PJOK sebesar 0,358, nilai  $r$  untuk kategori Kompetensi Guru PJOK sebesar 0,283, nilai  $r$  untuk faktor Sarana dan Prasarana Permainan Tradisional sebesar 0,356, dan nilai  $r$  untuk faktor Evaluasi Pembelajaran Permainan Tradisional sebesar 0,242. Dapat dipastikan berdasarkan nilai  $r$  per-faktor tersebut, data dapat dikatakan reliabel karena nilai  $r$ -hitung lebih besar dari nilai  $r$ -tabel yang sebesar 0,147.

### 3.5. Prosedur Penelitian

Data penelitian didapatkan melalui instrumen yang diberikan kepada responden penelitian yaitu guru-guru PJOK sekolah dasar di wilayah Kota Bandung. Instrumen diberikan kepada responden melalui tautan *google-form* berikut

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfBnKTLYzNTcKVrnU5Bh8YGoX8RKZ2Ad\\_Hyu2UaP8E1ds5KEw/viewform?usp=pp\\_url](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfBnKTLYzNTcKVrnU5Bh8YGoX8RKZ2Ad_Hyu2UaP8E1ds5KEw/viewform?usp=pp_url). Skor responden akan dihitung jumlahnya menggunakan aplikasi Microsoft Excel 2010 dan SPSS 20,

kemudian dianalisis untuk menemukan bagaimana penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK sekolah dasar (SD) di Kota Bandung.

### 3.6. Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian ini berupa penelitian deskriptif yang bersifat eksploratif dengan tujuan untuk mengetahui keadaan status fenomena. Penulis dalam penelitian ini ingin mengetahui penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK sekolah dasar (SD) di Kota Bandung. Dengan data yang akan dihasilkan berupa data kuantitatif serta disajikan dalam bentuk tabel dan juga grafik.

Proses analisis dilakukan pengkategorian yang terdiri dari lima kriteria, yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang Baik (KB), dan Tidak Baik (TB), dengan perhitungan menggunakan nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi. Menurut Saifuddin Azwar (dalam Astuti, 2017) “untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) dalam skala yang dimodifikasi sebagai berikut”.

Tabel 3.2  
Tabel Pengkategorian

No.	Interval	Kriteria
1.	$X > M + 1,5 SD$	Sangat Baik
2.	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Baik
3.	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup
4.	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang Baik
5.	$X \leq M - 0,5 SD$	Tidak Baik

