

BAB III

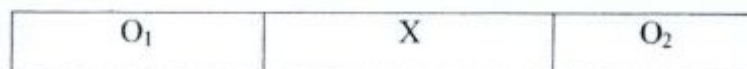
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif karena data penelitian ini berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2017: 8) bahwa penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang dilandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2017: 72) penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Adapun desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *one-groups pre-test -pos-test design*, yaitu desain penelitian yang diberikan *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal sebelum perlakuan serta *pos-test* untuk mengetahui keadaan setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2017: 74).

Gambar 3.1 Desain Penelitian *One Group Pre-test Pos-test Design*



Sumber: Sugiyono (2017: 74)

Keterangan:

- O_1 : *Pre-test* (Motivasi belajar siswa sebelum penerapan pembelajaran penjas berbasis permainan)
- X : Pembelajaran menggunakan permainan
- O_2 : *Pos-test* (Motivasi belajar siswa setelah penerapan pembelajaran penjas berbasis permainan)

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, menurut Sugiyono (2020). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh yang berjumlah 101 Siswa terbagi dalam 3 rombongan belajar. Adapun rincian populasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

Nama Rombel	Jumlah Siswa		
	L	P	Total
Kelas 5A	17	15	32
Kelas 5B	18	17	35
Kelas 5C	18	16	34
Jumlah	52	49	101

Sumber: TU SD Negeri 54 Banda Aceh

3.2.2 Sampel

Sampel adalah sebagian atau sebagai wakil populasi yang akan diteliti, menurut Arikunto (2023). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling* (secara acak). *Random Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel, menurut Sugiyono (2017). Setelah diacak terpilihlah kelas V-a sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 32 siswa.

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019), variabel penelitian adalah karakteristik atau atribut dari individu atau organisasi yang dapat diukur atau diobservasi, yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Adapun variabel penelitian dari judul pengaruh Pembelajaran Penjas berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini ada dua variabel yakni:

1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel Independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2017: 39).

Adapun Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Pembelajaran Penjas berbasis permainan.

2. Variabel Terikat (*Dependent variabel*)

Variabel dependen adalah variabel yang dipegaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017: 39). Adapun Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar.

3.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat diartikan sebagai cara yang dipakai dalam mengumpulkan data seperti melalui tes, angket, observasi, wawancara, skala bertingkat, ataupun dokumentasi (Arikunto, 2016:136). Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai waktu, berbagai sumber, dan berbagai cara. Maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan kuesioner (angket) dan dokumentasi.

3.4.2 Alat Pengumpulan Data

Adapun instrumen atau alat penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data antara lain:

1. Angket

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik non test. Non tes adalah alat penilaian yang dilakukan tanpa melalui test. Test ini digunakan untuk menilai karakteristik lain dari siswa (Mulyadi, 2010:61). Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan non test berupa angket yang menggunakan pengukuran skala *likert*. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok

tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam skala likert, peserta didik tidak disuruh memilih pernyataan yang positif saja, tetapi memilih pernyataan yang negative (Arifin, 2013:160).

Angket yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani setelah menggunakan permainan kecil dalam pembelajaran. Hasil angket dideskripsikan untuk mengetahui minat siswa setelah melakukan pembelajaran. Untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada angket, responden diminta untuk memilih salah satu jawaban yaitu: SS (Sangat Setuju), S (Setuju), N (Netral), TS (Tidak Setuju) atau STS (Sangat Tidak Setuju). Pedoman penskoran terhadap skala sikap ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Penskoran Skala Sikap

Pertanyaan Positif	Pertanyaan Negatif
SS : Sangat Setuju (5)	SS : Sangat Setuju (1)
S : Setuju (4)	S : Setuju (2)
N : Netral (3)	N : Netral (3)
TS : Tidak Setuju (2)	TS : Tidak Setuju (4)
STS : Sangat Tidak Setuju (1)	STS : Sangat Tidak Setuju (5)

Sumber: Ridwan, (2013:39)

Tabel 3.3 Kriteria Interpretasi Skor Angket

Koefisien skor angket	Kriteria
0 % - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% -100%	Sangat Kuat

Sumber: Ridwan, (2013:40)

Tabel 3.4 Indikator Minat Belajar

Variabel	Indikator	Subindikator	Nomor Soal	
			Positif	Negatif
Motivasi Belajar	Intrinsik	Perhatian siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani	1, 3	2, 4
		Rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani	5	6,7
		Kebutuhan (motif) siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani	8	9, 10
		Motivasi siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani	11, 12	13
		Fisik siswa untuk belajar Pendidikan Jasmani	14	15
	Ekstrinsik	Dorongan dari guru untuk belajar Pendidikan Jasmani	16, 17	
		Dorongan dari orangtua untuk belajar Pendidikan Jasmani	19	18
		Dorongan dari teman untuk belajar Pendidikan Jasmani	20	21
		Fasilitas belajar belajar Pendidikan Jasmani	22	23
		Lingkungan sekolah	24	25
Jumlah			13	12

Sumber: Dikembangkan dari Pendapat Ali (2012:67)

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencermati dan menganalisis dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain untuk keperluan penelitian. Dokumentasi yang dikumpulkan peneliti dalam penelitian diantaranya meliputi hasil tes praktik, dan hasil dari angket. Metode dokumentasi digunakan untuk mengetahui motivasi siswa pada pelajaran Pendidikan Jasmani yang diajarkan menggunakan permainan dengan mengambil hasil angket siswa.

3. Perlakuan Pembelajaran berbasis permainan

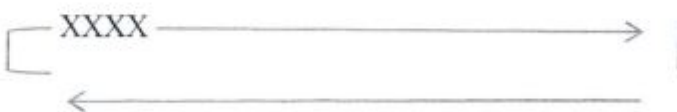
Banyak siswa merasa bahwa pelajaran Penjas monoton dan kurang menarik karena metode yang digunakan cenderung konvensional, seperti latihan baris-berbaris atau gerakan senam yang bersifat instruksional dan kaku. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dan tidak sepenuhnya terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya tingkat kebugaran jasmani dan kurangnya pemahaman terhadap pentingnya aktivitas fisik dalam kehidupan sehari-hari.

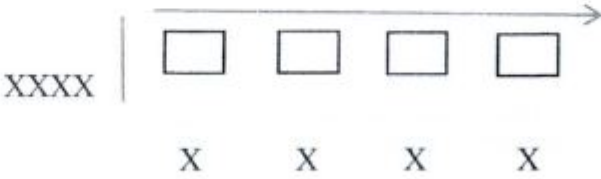
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkanlah pendekatan pembelajaran Penjas berbasis permainan sebagai bentuk perlakuan. Pendekatan ini dinilai lebih menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan semangat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan permainan yang dirancang secara edukatif, siswa tidak hanya bergerak aktif tetapi juga belajar bekerja sama, berstrategi, dan mematuhi aturan permainan. Perlakuan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, membentuk sikap positif terhadap aktivitas fisik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna.

Permainan yang dijadikan perlakuan/*treatment* yang cocok untuk penelitian ini:

- a. Permainan Pada Pembelajaran Kombinasi Pola Gerak Dominan Pada Senam Ketangkasan menggunakan Alat


Tabel 3.5 Permainan Kombinasi Pola Gerak Dominan

Nama Permainan	Kodok Berbaris
Pelaksanaan / Gambaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik akan di bagikan menjadi 3 kelompok dengan setiap kelompoknya mempunyai jumlah siswa yang sama 2. Guru akan membuat garis star dan finish 3. Siswa bersiap di garis star dengan jongkok seperti kodok ketika aba aba mulai siswa akan melompat kodok terlebih dahulu bersama tim nya kemudian siswa paling depan akan berlari sampai finish dan kembali lagi pada barisan paling belakang dari tim nya masing masing 4. Kegiatan ini dilakukan sampai semua pasukan dalam tim nya berkesempatan untuk lari 5. Tim yang paling cepat selesai dikatakan sebagai pemenangnya <p>Gambaran:</p> <p>Start Finish</p>  <p>KET :</p> <p>X = Siswa</p>

Nama Permainan	Lompat Ranjau
Pelaksanaan / Gambaran	<p>1. Peserta didik akan di bagikan menjadi 3 kelompok dengan setiap kelompok nya mempunyai jumlah siswa yang sama</p> <p>2. Siswa akan bersujud sesuai barisan dari kelompok mereka masing masing dengan jarak yang ditentukan</p> <p>3. Ketika aba aba mulai telah di katakan, maka siswa yang sujud pertama akan melakukan gerakan melompati kawan kawan nya yang telah bersujud</p> <p>4. Setelah melompati semua kawan nya iya akan sujud seperti kawan nya yang lain pada baris terakhir</p> <p>5. Dan semua siswa akan melakukan gerakan yang sama</p> <p>6. Siswa yang selesai lebih dulu dalam melakukannya dikatakan sebagai pemenang</p> <p>Gambaran :</p> <p>Start</p>  <p>KET :</p> <p>X = Siswa</p> <p>□ = Karton</p>

Nama Permainan	Lompat Tali
Pelaksanaan / Gambaran	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="534 439 1334 622">1. Menyiapkan alat permainan dan mempersiapkan anggota kelompok yang duluan untuk bermain dengan melakukan hompipah atau suit <li data-bbox="534 654 1334 913">2. untuk menentukan dua kelompok yang mana duluan untuk bermain dengan menunjuk perwakilan satu orang dari masing-masing kelompok untuk menentukan siapa yang akan mendapatkan giliran bermain terlebih dahulu <li data-bbox="534 945 1334 1496">3. kedua pemain yang menjadi pemegang tali perentang tali karet dan pemain harus melompatinya satu persatu. ketinggian karet mulai dari setinggi mata kaki, lalu naik ke lutut, paha, hingga pinggang. Pada tahap-tahap ketinggian ini, pemain harus melompat tanpa menyentuh tali karet. Jika ada pemain yang menyentuh tali karet ketika melompat, gilirannya bermain selesai dan ia harus menggantikan pemain yang memegang tali. <li data-bbox="534 1527 1334 1953">4. Posisi tali karet dinaikan ke dada, lalu dagu, telinga, ubun-ubun, tangan yang diangkat ke atas dengan kaki berjinjit. Pada tahap-tahap ketinggian ini, pemain boleh menyentuh tali karet ketika melompat, asalkan pemain dapat melewati tali dan tidak terjerat. Pemain juga diperbolehkan menggunakan berbagai gerakan untuk

	<p>mempermudah lompatan, asalkan tidak memakai alat bantu.</p> <p>5. Pemain yang tidak berhasil melompati tali karet harus menghentikan permainannya dan menggantikan posisi pemegang tali. Jika semua tanggap ketinggian telah berhasil diselesaikan oleh para pemain, tali karet kembali diturunkan dan permainan dimulai dari awal. Begitu seterusnya hingga para pemain memutuskan untuk mengakhiri permainan ini</p> <p>6. Peralatan dan Persiapan dalam Melakukan Lompat tali, Peralatan yang digunakan dalam permainan lompat tali sangatlah sederhana mudah di temukan dimana-mana, yaitu hanya membutuhkan area yang kosong atau lapangan, dan karet gelang yang banyak untuk dijalin atau dirangkai hingga panjangnya mencapai ukuran yang dibutuhkan dan membuat seseorang mudah bermain, biasanya sekitar 2 meter sampai 3 meter saja, udah bisa dijadikan permainan dan permainan lompat tali juga tidak membutuhkan orang yang banyak, 3 orang aja bisa bermain atau lebih banyak lebih baik.</p> <p>Gambaran :</p>
--	---

	
Nama Permainan	Jump Suit
Pelaksanaan / Gambaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik menyiapkan lintasan permainan. Guru menjelaskan cara melakukan permainan tersebut. 2. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok, 2 kelompok putri dan 2 kelompok putra. 3. Kelompok yang sudah di bagi diminta mendekati garis start dan berbaris. 4. Peserta didik di urutan pertama dari dua tim yang berbeda melakukan lompatan di lintasan area yang sama dari start yang berlawanan. 5. Peserta didik mulai melompat melewati lintasan sesudah diberi aba- aba "mulai!" 6. Disaat peserta didik bertemu dan berhadapan di lintasan mereka diminta untuk melalukan suit. Kelompok yang menang melanjutkan lintasannya dan kelompok yang kalah melakukan lintasan ulang dengan orang yang berbeda sesuai urutan barisan. 7. Kelompok yang duluan sampai ke garis start lawan di anggap menang, dan dihitung skor dengan batas skort

tertinggi 5.

8. Permainan dilanjutkan seperti awal sampai ada kelompok yang terlebih dahulu memiliki skor 5.
9. kelompok yang memenuhi skor akan dinyatakan menang, dan tim yang kalah harus menerima hukuman yang di sepakati.

Gambaran:



3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu proses mengolah data menjadi informasi baru. Proses ini dilakukan bertujuan agar karakteristik data menjadi lebih mudah dimengerti dan berguna sebagai solusi bagi suatu permasalahan, khususnya yang berkaitan dengan penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan statistik non-parametrik uji Wilcoxon. Menurut Sugiyono (2015:212) teknik uji Wilcoxon digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal.

3.5.1 Menghitung Nilai Rata-rata (Mean)

Untuk menentukan nilai rata-rata motivasi belajar siswa , penulis mencari nilai rata-rata (mean) menggunakan rumus rata-rata yang dikemukakan oleh Sudjana (2016:138) sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

di mana:

X = Rata-rata (mean)

$\sum X$ = Jumlah seluruh data

N = Jumlah total data

3.5.2 Perhitungan Standar Deviasi

Standar deviasi digunakan untuk mengetahui variasi atau penyebaran data terhadap rata-rata (Sugiyono, 2019). Standar deviasi dengan menggunakan rumus Johnson dalam Rahmat Muhajir (2020) sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{n(\sum X^2 - \sum X)^2}{n(n-1)}}$$

di mana:

SD = Standar deviasi sampel

X² = Mean (rata-rata) sampel

n = Jumlah total data dalam sampel

n - 1 = Derajat kebebasan (digunakan dalam sampel agar tidak bias)

3.5.3 Perhitungan Koefisien Korelasi

Perhitungan koefisien korelasi dapat dilakukan dengan menggunakan korelasi product moment dari Pearson yang dikemukakan oleh Budiwanto (2017: 67). Adapun rumus yang digunakan untuk mengungkapkan hubungan tersebut sebagaimana yang terdapat dibawah ini:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N.\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N.\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi yang dihitung

$\sum X$ = Jumlah skor X

$\sum Y$ = Jumlah skor Y

$\sum XY$ = Jumlah hasil kali skor X dan Skor Y

N = Banyaknya sampel penelitian.

Nilai "r" berkisar antara 0.0 yang berarti tidak ada korelasi, sampai dengan 1.0 yang berarti adanya korelasi yang sempurna. Semakin kecil nilai "r" semakin lemah korelasi, sebaliknya semakin besar nilai "r" semakin kuat korelasi. Berikut pembagian kekuatan korelasi menurut Colton :

$r = 0,00 - 0,25$ --> tidak ada hubungan/hubungan lemah

$r = 0,26 - 0,50$ --> hubungan sedang

$r = 0,51 - 0,75$ --> hubungan kuat

$r = 0,76 - 1,00$ --> hubungan sangat kuat/sempurna

3.5.4 Uji Hipotesis (Uji-T)

Untuk membuktikan diterima atau tidaknya hipotesis yang telah penulis rumuskan, maka penulis penuulis menggunakan rumus analisis distribusi t (uji t) yang dikemukakan oleh Ridwan (2016: 218):

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

r = Nilai kolerasi
n = Jumlah sampel.

Pengujian hipotesis, dalam penelitian ini adalah nilai t yang diperoleh (t-hitung) tersebut dibandingkan dengan nilai t dalam tabel nilai persen untuk distribusi (t-tabel). Pengujian digunakan uji satu pihak tepatnya pihak kiri dengan kriteria pengujian sebagai berikut. Kriteria pengujian didapat dari daftar distribusi student t dengan dk = (n-1) dan peluang (1 - α). Jadi tolak H_0 jika $\geq t_{1-\alpha}$ dan terima H_0 dalam hal lainnya. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$H_0: \mu = \mu_0$ Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran Penjas berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh.

$H_a: \mu > \mu_0$ Terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran Penjas berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh.