

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat siswa pada permainan *dodgeball* dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa SMA Negeri 6 Pandeglang, Kabupaten Pandeglang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMA Negeri 6 Pandeglang

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan 8 September 2020, pengambilan data dilakukan 15 Desember 2020

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode deskriptif dengan pendekatan survei

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Keseluruhan subjek penelitian populasi adalah siswa SMA Negeri 6 Pandeglang.

2. *Sample*

Sample adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan penelitian *sample* apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian *sample*. Yang dimaksud dengan meggeneralisasikan adalah mengangkat kesimpulan penelitian sebagai suatu yang berlaku bagi populasi.

Dari definisi dan penjelasan singkat mengenai *sample*, maka pada kesempatan ini penelitian ini menggunakan tehnik *random sampling* dengan jumlah 30 orang siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti dalam mendapatkan data di lapangan. Dalam penelitian sosial, ada beberapa teknik yang umum dilakukan, yaitu kuesioner, studi pustaka, wawancara dan observasi. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan saat ini menggunakan angket atau kuesioner dalam bentuk google form, hal ini dilakukan karna lebih efektif untuk mengumpulkan data online dikarenakan menyesuaikan keadaan sekarang akibat pandemi covid-19. Jenis angket penelitian ini yaitu angket tertutup dimana seorang responden menjawab dengan memilih jawaban yang sudah disesuaikan jawabannya.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Sugiyono, 2008) Instrumen penelitian adalah

suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner/ angket.

1) Kuesioner atau angket

Kuesioner atau angket adalah sejumlah pertanyaan yang dibagikan kepada responden untuk dijawab dengan berbagai macam metode yang telah ditetapkan dan diberikan. Guna memperoleh informasi baik tentang pribadinya atau hal yang sesuai dengan konteks penelitian ini. Berbagai macam metode, namun kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang tertutup artinya peneliti menyediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih jawaban yang paling sesuai menggunakan *check list* yang sudah disediakan pada kolom-kolom *rating-scale*, tujuannya untuk mempermudah responden dan peneliti dalam memperoleh data yang akurat.

Instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini sebelum dibagikan kepada responden sudah dianalisis terlebih dahulu oleh dosen pembimbing dan dosen ahli dibidangnya. Sehingga, angket yang digunakan sudah terjamin keabsahannya dan sudah memiliki tingkat validitas (mengukur ketetapan) dan reabilitas (mengukur keajegan) karena angket yang baik adalah yang memiliki sifat tersebut. (Sugiono, Statistik untuk penelitian)

dodgeball terhadap minat olahraga. Kuesioner yang disusun dalam penelitian ini bertujuan untuk mengungkap hasil minat siswa terhadap permainan *dodgeball*

di SMAN 6 Pandeglang. Pada penyusunan angket, peneliti membuat kisi-kisi yang dapat dilihat pada **Tabel 3.1**, dan item-item instrument pada **Lampiran 3.1**

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrument Survei Minat Siswa Terhadap Permainan *Dodgeball* Pada Siswa SMAN 6 Pandeglang

No	Aspek	Indikator	Nomor soal		Jumlah
			Positif	Negatif	
1	Minat	Perasaan senang	1,2	3,4	4
		Perasaan tertarik	5,6	7,8	4
		Perhatian	9,10,11	12,13,14	6
		Memiliki pengetahuan	15,16,17	18,19,20	6
		Keinginan dan cita-cita	21,22,23	24,25,26	6
		Penghargaan	27,28,29	30,31,32	6
		Fasilitas	33,34,35	36,37	5
		Jumlah	19	18	37

Kuesioner ini bersifat tertutup, alternatif jawaban disediakan mengacu pada prinsip-prinsip *skala likert* yang kemudian dimodifikasi, yang terdiri dari lima alternative jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu- Ragu (RR), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Subyek diminta memilih satu

dari lima alternative jawaban yang disediakan pada setiap pernyataan pada *google form*. Norma scoring kuesioner terdapat dalam **Tabel 3.2**

Tabel 3.2
Norma Skoring Kuesioner

Alternatif jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

G. Validitas dan Reabilitas

1. Validitas

Validitas menurut Arikunto adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Jenis validitas yang di gunakan pada penelitian ini adalah validitas konstruk (Construct Validity) yaitu validitas berdasarkan hasil minat. Menurut Straub dalam Azwar keputusan mengenai relevansi item dengan tujuan ukur

skala tidak dapat di dasarkan hanya pada penilaian penulis sendiri, melainkan memerlukan kesepakatan dari yang kompeten (expert judgment). (Pratiwi, 2018).

Selanjutnya skala faktor-faktor minat diujikan pada 30 siswa SMA Marie Joseph. Berdasarkan distributor nilai r table, maka nilai koefisien 0.374. Item-item pernyataan yang akan di gunakan yaitu item-item yang memiliki nilai koefisiensi lebih dari 0.374. dari 37 item faktor-faktor minat yang diajukan, ada 10 item yang gugur yaitu nomor item 21, 22, 23, 24, 28, 29, 34, 35, 36, 37 sehingga tersisa 27 item pernyataan.

Berikut merupakan kisi-kisi yang telah di perbaharui setelah tes uji coba:

Table 3.3

Kisi-kisi Instrument Survei Minat Siswa Terhadap Permainan Dodgeball Pada Siswa SMAN 6 Pandeglang setelah di perbaharui

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal		Jumlah
			Positif	Negatif	
1	Minat	a. Perasaan senang	1,2	3,4	4
		b. Perasaan tertarik	5,6	7,8	4
		c. Perhatian	9,10,11	12,13,14	6
		d. Memiliki pengetahuan	15,16,17	18,19,20	6
		e. Keinginan dan cita cita	-	25,26	2
		f. Penghargaan	27	30,31,32	5

		g. Fasilitas	33	-	1
		Jumlah	12	15	27

2. Reabilitas

Merupakan uji untuk menentukan sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Jika hasil dilakukan secara berulang relatif sama, maka pengukuran tersebut dianggap memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel, akan menghasilkan data yang dapat dipercaya pula. Apabila datanya memang sesuai dengan kenyataan, maka berapa kali pun diambil akan tetap sama (Sunyoto, 2002).

Untuk memberikan interpretasi terhadap hasil uji coba *reabilitas*, maka dapat diinterpretasi dengan tabel pedoman, sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kolerasi

Pedoman untuk memberikan interpretasi terhadap koefisien kolerasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,19	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat

0,80-1,000	Sangat Kuat
------------	-------------

Sumber: (Sugiyono, 2014)

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan komputer program SPSS 24 dengan uji teknik *Cronbach Alpha*. Hasil yang diperoleh di sajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.5

Hasil Uji Coba *Reliability* Instrumen

<i>Reability Statistics</i>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,932	27

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa nilai reliabilitas pada skala minat siswa sebesar 0,932 yang berarti *reability* instrumen minat siswa dalam penelitian ini sangat kuat.

H. Tehnik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Menurut Sugiyono (Pratiwi, 2018) kegiatan dalam analisis data meliputi: menggaungkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel

yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Butir soal data diolah dan ditotal tiap aspek menggunakan Ms. Excel serta menentukan rata-rata, nilai bawah dan nilai atas memakai perhitungan SPSS versi

26. Selanjutnya data dihitung manual menggunakan rumus:

$$\text{Banyak kelas} = 1 + 3,322 \log^2$$

$$\text{Panjang kelas} = \frac{R}{BK}$$

R = Rentang (*Range*)

BK = Banyak Kelas

Untuk menentukan banyak kelas dan panjang kelas sebagai acuan interval kriteria Sangat Rendah, Rendah, Sedang, Tinggi, Sangat Tinggi dalam aspek. Serta menentukan frekuensi tiap aspek menggunakan rumus *Product Momemmnt* berikut:

$$\frac{F}{n} \times 100$$

F = Total siswa atau Frekuensi

n = Total skor per siswa

Rumusan Penelitian Acuan Norma (PAN)

(1.5 x Std. Deviasi) + M = Sangat Tinggi

- $(0,5 \times \text{Std. Devisiasi}) + M$ = Tinggi
- $M - (0,5 \times \text{Std. Devisiasi})$ = Sedang
- $M - (1,5 \times \text{Std. Devisiasi})$ = Rendah
- $M - (1,5 \times \text{Std Devisiasi})$ ke bawah = Sangat Rendah

