

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar melalui penerapan *Outdoor Games Activities* pada siswa kelas X SMK Pelita Tiga Jakarta.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Jakarta. Tempat pengambilan data dilaksanakan dilapangan SMK Pelita Tiga Jakarta Jl. Jend. A. Yani Kav No.98 RT.12 / RW.06, Pisangan Timur, Jakarta Timur.

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei sampai bulan Juli 2017.

#### **C. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas atau *action research classroom*, yaitu suatu proses yang dilalui oleh perorangan atau kelompok yang menghendaki perubahan dalam situasi tertentu untuk menguji prosedur yang diperkirakan akan menghasilkan

perubahan tersebut dan kemudian, setelah sampai pada tahap kesimpulan yang dapat di pertanggung jawabkan. Dengan menggunakan rancangan siklus yang dibuat berdasarkan empat langkah siklus utama.

#### **D. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian adalah siswa kelas X SMK Pelita Tiga Jakarta yang berjumlah 28 orang, terdiri dari siswa laki-laki 4 orang dan siswa perempuan 24 orang.

#### **E. Prosedur Penelitian Tindakan**

Dalam perencanaan yang sesuai dengan prosedur penelitian tindakan yang diambil dari model Kemmis dan Mc tagart yaitu secara umum bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat siklus yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan terakhir refleksi.

##### **1. Perencanaan**

- a. Peneliti dan kolabolator melihat kondisi awal siswa dalam belajar.
- b. Peneliti dan kolabolator mendiskusikan hasil awal siswa dalam belajar.
- c. Peneliti dan kolabolator menyiapkan materi ajar dengan menerapkan *Outdoor Games Activities* yang akan diberikan kepada siswa.
- d. Peneliti dan kolaborator melakukan penerapan pelaksanaan tindakan yang akan diberikan kepada siswa.

## **2. Tindakan**

Peneliti memberikan penjelasan tujuan kegiatan dan materi kegiatan yang diberikan kepada anak-anak melalui metode penerapan *Outdoor Games Activities*.

## **3. Observasi**

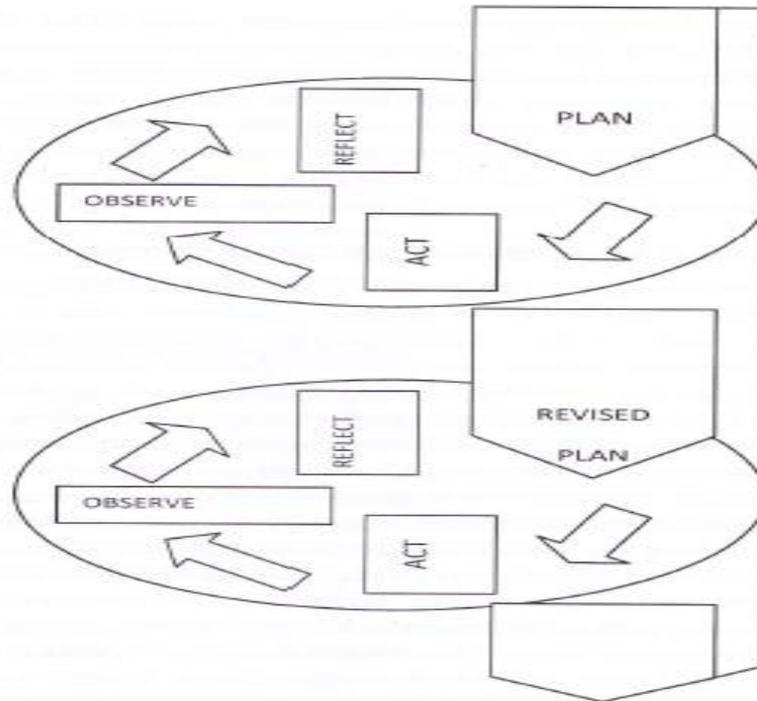
- a. Peneliti dan kolabolator mengamati pelaksanaan proses belajar dengan penerapan *Outdoor Games Activities*.
- b. Peneliti dan kolabolator melakukan pengamatan dan penilaian terhadap proses belajar dengan penerapan *Outdoor Games Activities*.
- c. Peneliti mencatat hal – hal terkecil yang terjadi agar memperoleh data yang akurat.

## **4. Refleksi**

Tahapan ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Peneliti dan kolabolator mendiskusikan pelaksanaan proses belajar dengan penerapan *Outdoor Games Activities* dan hasil tindakan yang telah diberikan didiskusikan kembali dengan kolaborator.

Langkah-langkah penelitian telah diuraikan diatas dan digambarkan sebagai berikut:

## PENELITIAN TINDAKAN SPIRAL



Gambar: 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis, McTaggart  
 Sumber: Sukardi, Metodologi Penelitian Pendidikan. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014). h.215

Penelitian ini menggunakan siklus, dimana setiap siklus mempunyai langkah-langkah seperti yang dijelaskan diatas.

### a. Perencanaan tindakan siklus pertama

Penetapan siklus dirancang sebagai penerapan kegiatan yang dibentuk untuk pembentukan motivasi belajar melalui metode penerapan *Outdoor Games Activities*. Pada siklus ini siswa diberikan perintah atau komando untuk melakukan gerakan-gerakan dalam permainan. Pada

kegiatan ini menitik beratkan pada kemampuan anak untuk berani dan mampu melakukan kegiatan yang diberikan berfokus pada motivasi belajar.

b. Perencanaan tindakan siklus kedua

Perencanaan tindakan siklus kedua dirancang sebagai tindak lanjut untuk memantapkan hasil dari nilai dan evaluasi motivasi anak pada siklus pertama. Maksudnya, jika pada siklus pertama belum menunjukkan hasil yang diharapkan, maka penelitian dilanjutkan pada siklus kedua, dengan perencanaan ulang yang mengacu pada hasil refleksi tindakan siklus pertama, dan dilakukan tindakan lagi sesuai perencanaan yang dibuat serta pengamatan dan refleksi tindakan siklus kedua. Jika hasil yang diperoleh pada siklus yang kedua belum juga menunjukkan hasil yang diharapkan, maka penelitian dilakukan lagi pada siklus selanjutnya. Begitu seterusnya sampai didapatkan hasil yang diharapkan.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini untuk mempermudah peneliti untuk mendapatkan hasil statistiknya setiap pernyataan dilembar observasi ada 5 kategori pilihan jawaban yaitu:

- Sangat setuju : Nilai 5
- Setuju : Nilai 4
- Ragu-ragu : Nilai 3

- Tidak setuju : Nilai 2
- Sangat tidak Setuju : Nilai 1

Penilaian peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan *outdoor games activities* yang terdiri dari beberapa aspek pada lembar pengamatan yang dihitung nilai dan prosentase dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Prosentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Nilai kriteria ketuntasan minimal 73

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan disetiap siklus sejak perencanaan, pelaksanaan, observasi hingga refleksi untuk komponen data yang diperlukan.

Peneliti menggunakan lembar-lembar observasi yang sudah dibuat oleh peneliti yaitu berupa lembar pengamatan. Sebelum menggunakan lembar pengamatan peneliti menguji coba instrumen penelitian tersebut untuk

membuktikan valid atau tidak. Peneliti melakukan uji coba instrumen di SMKN 26 Jakarta dan SMK Santa Lucia yang berlokasi di Kecamatan Pulogadung.

#### **a. Definisi Konseptual**

Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mempelajari sesuatu yang belum diketahui dan melakukan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa yang akan menimbulkan hasrat dalam keberhasilan melakukan kegiatan belajar. Umumnya dorongan yang berupa motif dalam mengikuti pelajaran adalah untuk melakukan sesuatu gerakan, termasuk situasi yang mendorong timbulnya kekuatan pada diri individu, sikap yang dipengaruhi untuk pencapaian suatu tujuan sesuai dengan apa yang diharapkan. Seseorang yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung akan menuntut dirinya untuk berusaha lebih keras, berbuat lebih baik dari apa yang pernah diraih sebelumnya.

#### **b. Definisi Operasional**

Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mempelajari sesuatu yang belum diketahui dan melakukan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam

memenuhi kebutuhannya. Informasi dari gejala psikologi yang timbul pada diri responden ketika mengikuti kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat diukur dengan: 1. Dorongan dari dalam diri siswa: (a). Disiplin (b). Bekerja Keras, (c). Percaya diri. 2. Dorongan dari luar diri siswa: (a). Pengalaman, (b). Menerima tanggung jawab, (c). Pengetahuan. Pernyataan berupa kuesioner disusun menggunakan skala *likert* dimana setiap pernyataan yang akan diberi skor yaitu: (1) sangat setuju = 5, (2) setuju = 4, (3) kurang setuju = 3, (4) tidak setuju = 2, dan (5) sangat tidak setuju = 1. Sedangkan pernyataan negatif iberikan skor sebaliknya.

**Tabel 3.1: Instrumen Kisi-kisi Motivasi Belajar**

Kisi-kisi instrumen untuk motivasi belajar

Variabel	Dimensi	Indiaktor	Pernyataan		Jumlah		
			Positif	Negatif	+	-	$\Sigma$
Motivasi Belajar	Dorongan Dari Dalam Siswa	1. Disiplin.	1,2,3	4,5,6	3	3	6
		2. Bekerja keras.	7,8,9	10,11,12	3	3	6
		3. Percaya diri.	13,14,15	16,17,18	3	3	6

	Dorongan Dari Luar Siswa	1. Pengalaman.	19,20,21	22,23,24	3	3	6
		2. Menerima tanggung jawab.	25,26, 27,28	29,30, 31,32	4	4	8
		3. Pengetahuan.	33,34, 35,36	37,38, 39,40	4	4	8
		Jumlah Pernyataan			20	20	40

Peneliti melakukan Uji Instrumen di SMKN 26 Jakarta dan SMK Santa Lucia yang dibantu oleh Nilawati, S.Pd selaku guru olahraga di SMKN 26 Jakarta dan bapak Kusuma, S.Pd selaku guru olahraga SMK Santa Lucia. Sampel uji coba berjumlah 33 siswa (daftar nam terlampir dilampiran) sampel yang diambil adalah siswa kelas X yang memiliki karakter yang sama. Dari hasil uji coba instrumen terdapat empat butir soal yang tidak valid, antara lain nomor 3,16,36,40.

Tabel 3.2: Instrumen Motivasi Belajar

Variabel	Dimensi	Indikator	Pernyataan		Jumlah		
			Positif	Negatif	+	-	$\Sigma$
Motivasi Belajar	Dorongan Dari Dalam Siswa	1. Disiplin	1,2	4,5,6	2	3	5
		2. Bekerja keras.	7,8,9	10,11,12	3	3	6
		3. Percaya diri.	13,14,15	17,18	3	2	5
	Dorongan Dari Luar Siswa	1. Pengalaman.	19,20,21	22,23,24	3	3	6
		2. Menerima Tanggung Jawab	25,26,27,28	29,30,31,32	4	4	8
		3. Pengetahuan	33,34,35	37,38,39	3	3	6
		Jumlah Pernyataan			18	18	36

## 2. Jenis Instrumen Yang Digunakan

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes dari instrumen motivasi, observasi.

### 1. Tes

Tes digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif berupa penilaian yang menggambarkan pencapaian peningkatan motivasi belajar. Tes berupa

pengambilan data angket yang dilakukan sebelum tindakan siklus I dan setelah tindakan siklus II.

## 2. Observasi

Observasi dilakukan terhadap proses penerapan *Outdoor Games Activity* dalam pembelajaran. Data terekam dalam catatan lapangan dan format - format pengamatan lainnya.

## G. Teknik Analisa Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam menganalisis data yang terkumpul dilakukan dengan mencari sumber data dalam penelitian yaitu siswa kelas X SMK Pelita Tiga Jakarta dengan jenis data kualitatif yang diperoleh langsung dari observasi dan pengamatan yang dilakukan kolaborator sebelum dan sesudah dilakukan tindakan berupa penerapan outdoor games activities untuk meningkatkan motivasi belajar.

### 1. Indikator keberhasilan peneliti ditentukan oleh

Adanya peningkatan motivasi belajar dari sebelumnya dengan penerapan *outdoor games activities* pada saat proses pembelajaran.

### 2. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila

Motivasi belajar siswa kelas X SMK Pelita Tiga meningkat dan seluruh siswa tuntas sesuai dengan indikator yang tercapai sesuai dengan KKM yang telah dibuat yaitu 73.