

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang ditempuh untuk memperoleh data, menganalisis dan menyimpulkan hasil penelitian. Penggunaan metode dalam pelaksanaan penelitian adalah hal yang sangat penting, sebab dalam menggunakan metode penelitian yang tepat diharapkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Disamping itu, penggunaan metode tergantung kepada permasalahan yang akan dibahas, dengan kata lain penggunaan suatu metode dilihat dari efektifitasnya, efisiensinya dan relevansinya metode tersebut. Suatu metode dikatakan efektif apabila selama pelaksanaan dapat terlihat adanya perubahan positif menuju tujuan yang diharapkan. Sedangkan suatu metode dikatakan efisien apabila penggunaan waktu, fasilitas, biaya dan tenaga dapat dilaksanakan sehemat mungkin namun dapat mencapai hasil yang maksimal.

Metode dikatakan relevan apabila waktu penggunaan hasil pengolahan dengan tujuan yang hendak dicapai tidak terjadi penyimpangan. Ada beberapa macam metode yang digunakan dalam penelitian, diantaranya metode historis, deskriptif, dan eksperimen. Metode yang penulis gunakan adalah metode eksperimen.

Mengenai metode eksperimen dijelaskan oleh Sudjana dan Ibrahim (1989:64) bahwa:

Penelitian eksperimen sederhana mengandung tiga ciri pokok, yaitu 1).Adanya variabel bebas yang dimanipulasikan, 2). Adanya pengendalian atau pengontrol semua variabel lain kecuali variabel bebas, 3). Adanya pengamatan atau penggunaan terhadap variabel terikat sebagai efek dari variabel bebas.

Dari uraian yang telah dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa eksperimen adalah kegiatan dalam penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan fakta-fakta atau informasi dari data yang terkumpul serta menguji hipotesis sehingga mendapat hasil yang berguna dari persoalan yang dibahas.

B. Disain dan Alur Penelitian

Disain penelitian adalah rencana kerja dari suatu pola penelitian yang dapat mempermudah dan memperjelas perumusan prosedur penelitian yang dilakukan. Dalam disain penelitian ini, akan dijabarkan semua prosedur penelitian dimulai dari cara pengambilan data, penentuan objek, waktu pelaksanaan dan juga alur penelitian.

Metode penelitian terdiri dari tiga disain yang sering digunakan dalam proses penelitian, seperti yang dikemukakan oleh Surakhmad (1990:153), bahwa: “ada tiga disain eksperimen yang lazim dikenal dalam penelitian terutama dalam menghadapi manusia sebagai objek : 1 teknik unit tunggal, (2) teknik unit paralel, (3) teknik unit rotasi”.

Dalam unit tunggal, proses penelitian dilakukan dengan memasukan atau menggunakan variabel-variabel tertentu pada suatu kelompok dan mencoba mengukur nilai-nilai pengaruh pemasukan atau peniadaan variabel tetentu itu. Dalam unit paralel, proses penelitian menghadapi sekaligus dua unit yang sama,

satu menjadi unit eksperimen dan yang lainnya menjadi unit kontrol atau pembanding. Sehingga dapat diketahui pengaruh percobaan yang dilakukan dengan membandingkan antara unit eksperimen dan unit kontrol. Dalam unit rotasi, proses penelitian memberikan kesempatan pada masing-masing kelompok untuk menjadi dua unit eksperimen.

Berdasarkan jenis desain tersebut, dalam penelitian ini penulis menggunakan desain eksperimen dengan teknik unit paralel, karena dalam proses penelitian ini penulis menghadapi dua kelompok sampel, yaitu satu merupakan kelompok eksperimen dan yang lainnya menjadi kelompok kontrol atau pembanding.

Dalam suatu penelitian diperlukan adanya suatu pola atau desain penelitian yang sesuai dengan variabel-variabel yang terkandung dalam tujuan penelitian dan hipotesis yang akan diuji kebenarannya.

Desain eksperimen merupakan bagian dari desain penelitian. Mengenai desain eksperimen, Sudjana (1992:1) menjelaskan “desain eksperimen yaitu suatu rancangan percobaan (dengan tiap langkah tindakan yang betul-betul terdefiniskan) sedemikian rupa sehingga informasi yang berhubungan atau yang diperlukan untuk persoalan yang sedang diteliti dapat terkumpul”.

Adapun fungsi dari desain eksperimen menurut Sudjana dan Ibrahim (1989:31), sebagai berikut:

Ada dua fungsi dari desain eksperimen, yaitu:

1. Memberikan kesempatan untuk membandingkan kondisi yang dituntut oleh hipotesis penelitian.
2. Memungkinkan penelitian membuat interpretasi dari hasil studi melalui analisis data secara statistika.

Berangkat dari permasalahan dan tujuan yang telah dikemukakan sebelumnya, yaitu ingin mengungkapkan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada permainan bolavoli terhadap perilaku sosial dan keterampilan bermain bolavoli, maka metode dalam penelitian ini adalah metode true eksperimen dengan desain yang digunakan adalah *randomeized pretest-posttest goup design*, sebagaimana terlihat dalam gambar 3.1.

Treatment group	R	O₁	X₁	O₂
Control group	R	O₁	X₂	O₂

Gambar 3.1

Randomeized Pretest-Posttest Group Design

(Fraenkel dan Wallen,1993:248)

Keterangan :

- R : Pemilihan kelompok yang masing-masing dilakukan secara random
- O₁ : Tes awal terhadap terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- X₁ : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

X₂ :Perlakuan terhadap kelompok kontrol dengan menggunakan model pembelajaran langsung

O₂ :Tes akhir

C. Populasi Penelitian Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Setiap penelitian yang dilaksanakan oleh seorang peneliti terlebih dahulu perlu menentukan populasi yang dapat dijadikan sebagai sumber data untuk keperluan penelitiannya, populasi tersebut dapat berbentuk manusia, nilai-nilai dokumen dan peristiwa yang dijadikan objek penelitian.

Populasi dalam suatu penelitian merupakan kumpulan individu atau objek yang mempunyai sifat umum. Dalam hal ini Arikunto (1998:102) menjelaskan sebagai berikut: “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian”. Sesuai pendapat diatas populasi yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Cicalengka kabupaten Bandung. Populasi yang dimaksud tersebar dalam sepuluh kelas dari X-1 sampai X-10.

2. Sampel

Dalam penelitian ini tidak semua siswa dijadikan objek penelitian, tetapi hanya sebagian saja dari populasi yang disebut sampel. Mengenai sampel Arikunto (1992:104) menjelaskan bahwa “sampel adalah sebagian dari populasi atau wakil dari populasi.” Sedangkan menurut Ibrahim dan Sudjana (2004:85) menerangkan

bahwa “sampel ada sebagian dari populasi yang memiliki sifat yang sama dengan populasi”.

Adapun cara pengambilan sampel yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus faktorial. Menurut Supranto (2000) untuk penelitian eksperimen dengan rancangan acak lengkap, acak kelompok atau faktorial, secara sederhana dapat dirumuskan:

$$(t - 1)(r - 1) \geq 15$$

Dimana :

t = Jumlah perlakuan

r = Jumlah sampel

$$(2 - 1)(r - 1) \geq 15$$

$$(1)(r - 1) \geq 15$$

$$r \geq 16$$

Berdasarkan perhitungan rumus faktorial sampel yang digunakan adalah 16 siswa untuk satu perlakuan. Jadi dalam penelitian ini peneliti menggunakan sampel sebanyak 36 dengan rincian 16 siswa ditambah 2 siswa cadangan sebagai grup yang di beri perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan 16 siswa ditambah 2 cadangan sebagai grup kontrol atau yang menggunakan model pembelajaran langsung.

D. Variabel Penelitian dan Definisi Oprasional

1. Variabel penelitian

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel, yaitu 1 variabel bebas (*independent*), 2 variabel terikat (*dependent*) dan 1 variabel kontrol. Berkenaan dengan kedua variabel tersebut, sugiono (2009:39) mengemukakan sebagai berikut:

Variabel independen: variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, antecedent. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab berubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel dependen: sering disebut sebagai variabel output, atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Dari kutipan diatas dapat dijelaskan, bahwa variabel bebas merupakan variabel stimulus yang mempengaruhi variabel terikat dalam suatu penelitian. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau akibat dari variabel bebas. Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran langsung. Sedangkan variabel terikatnya adalah perilkusosial dan keterampilan bermain bolavoli.

2. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat beberapa variabel yang perlu dijelaskan sebagai pedoman dalam oprasionalnya. Sehingga tidak menimbulkan penafsiran-penafsiran yang keliru yang dapat menjauhkan dari maksud dan tujuan penelitian ini. adapun variabel tersebut antara lain:

a. Model Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, model merupakan salah satu rencana guru untuk mempermudah proses pembelajaran. Model pembelajaran disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar, baik itu siswa, materi maupun fasilitas yang ada. Model pembelajaran menurut Husdarta dan Yuda (2000:35), “merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Dengan kata lain model pembelajaran dapat diartikan sebuah perencanaan yang dibuat untuk proses pembelajaran”.

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Lie (2002) dalam Juliantine (2011:57) mengemukakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif atau pembelajaran gotong-royong adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas yang terstruktur.”

Dari kutipan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan pada penyelesaian tugas terstruktur secara bersama-sama dengan harapan semua siswa dapat berkontribusi secara aktif untuk dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Mengenai pengelompokan dalam model pembelajaran kooperatif, Lie (2010:41) mengemukakan sebagai berikut:

Pengelompokkan heterogenitas (kemacamragaman) merupakan ciri-ciri yang menonjol dalam metode pembelajaran kooperatif. Kelompok heterogenitas bisa dibentuk dengan memperhatikan keanekaragaman gender, latar belakang, agama, sosial, ekonomi, etnik dan kemampuan akademik. Dalam hal keanekaragaman akademis, kelompok pembelajaran kooperatif biasanya terdiri dari satu orang berkemampuan akademis tinggi, dua orang dengan kemampuan akademik sedang dan satu lagi dari siswa yang memiliki kemampuan akademik kurang.

Sedangkan model pembelajaran tipe TGT, menurut slavin (2005:170) mengemukakan bahwa “ TGT terdiri dari siklus reguler dari aktivitas pengajaran, sebagai berikut: Pengajaran; belajar tim; Turnamen; Rekognisi Tim”.

Berdasarkan beberapa kutipan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang membagi siswa kedalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari latar belakang yang berbeda baik gender, agama, sosio-ekonomi, etnik dan kemampuan akademik yang pelaksanaannya meliputi langkah-langkah: pengajaran, belajar tim, turnamen dan rekognisi tim.

c. Model Pembelajaran langsung (*Direct Intruction*)

Model pembelajaran langsung menurut Arends (1997) dalam Juliantine (2001:31) “merupakan salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap”. Dari kutipan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung bertujuan untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan pengetahuan yang dapat diajarkan dengan cara selangkah demi selangkah.

d. Perilaku sosial

Mengenai perilaku sosial, Maryana (2006:13) mengemukakan bahwa “Perilaku sosial adalah suatu kegiatan yang ditampilkan oleh siswa saat berinteraksi dengan teman, baik secara individu ataupun kelompok di lingkungan sekolah”. Dari kutipan tersebut dapat dijelaskan bahwa perilaku sosial merupakan segala aktivitas yang dilakukan siswa bersama temannya dalam lingkungan sekolah. Yusuf (1984:75) berpendapat bahwa bentuk perilaku sosial ini dapat dilihat berdasarkan kemampuan dalam bergaul, keterbukaan sikap, kepemimpinan, inisiatif sosial, partisipasi dalam kegiatan kelompok, tanggung jawab dan toleransi terhadap teman. Dari pendapat tersebut, untuk lebih jelasnya dipaparkan dalam beberapa indikator sebagai berikut:

- 1) Kemampuan dalam bergaul, indikatornya antara lain:
 - a) Memiliki pergaulan yang luas dilingkungan sekolah,
 - b) Memiliki kepercayaan diri saat berinteraksi dengan teman
 - c) Mampu bekerjasama dengan teman sebaya.
- 2) Keterbukaan sikap, indikatornya antara lain:
 - a) Mampu menampilkan diri baik kelebihan maupun kekurangan kepadateman-temannya,
 - b) Mampu bersikap jujur saat berbicara maupun bekerja
- 3) Kepemimpinan, indikatornya antara lain:
 - a) Mampu memimpin temannya,

- b) Memiliki kecenderungan mempengaruhi teman-temannya
- 4) Inisiatif sosial, indikatornya antara lain:
 - a) Memiliki inisiatif untuk menyelesaikan tugas kelompok
 - b) Mampu mengeluarkan/memberikan saran dalam menyelesaikan masalah kelompok.
- 5) Partisipasi dalam kegiatan kelompok, indikatornya antara lain:
 - a) Terlibat dalam kegiatan organisasi disekolah,
 - b) Mampu aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- 6) Tanggung jawab terhadap tugas, indikatornya antara lain:
 - a) Memiliki tanggung jawab pada tugas kelompok,
 - b) Mampu menyelesaikan tugas kelompok yang menjadi bagiannya dengan baik.
- 7) Toleransi, indikatornya antara lain:
 - a) Menghargai pemikiran dan perasaan teman,
 - b) Menerima kelebihan dan kekurangan teman.

e. Keterampilan bermain bolavoli

Permainan bolavoli merupakan salah satu permainan yang kompleks serta tidak mudah dilakukan oleh setiap orang, karena permainan bolavoli membutuhkan koordinasi gerak yang baik. Pada permainan bolavoli individu dituntut dapat mengkoordinasikan anggota tubuhnya seperti tangan, kaki, bahkan kepala untuk menjaga agar bola tidak jatuh dilapangan permainan sendiri. Bukan hanya mengkoordinasikan seluruh anggota tubuh, individu juga harus mampu berkoordinasi dengan pemain lain untuk dapat mengembalikan bola ke lapangan

lawan sampai lawan tidak dapat mengembalikan bola. Yudiana dan Subroto (2010:25) menjelaskan, bahwa “Permainan bolavoli adalah permainan beregu yang menuntut adanya kerjasama dan saling pengertian dari masing-masing anggota regu.”

Adapun mengenai teknik atau keterampilan dalam permainan bolavoli, Nuril (2007:20) menjelaskan bahwa “teknis – teknis dalam permainan bolavoli terdiri atas servis, passing bawah, passing atas, block dan smash”

E. Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Bertolak dari tujuan dan jenis data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka instrumen yang digunakan adalah berupates keterampilan bermain bolavoli dan angket perilaku sosial dengan menggunakan skala Guttman dengan jawaban Ya atau Tidak

a. Tes Keterampilan Bermain Bolavoli

Instrumen yang kedua yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan bermain bolavoli yang dikenal dengan *voli game statistics* yang menggunakan cara skala rating yang biasa digunakan oleh para pelatih FIVB(Yudiana, 2010: 103 – 105). Adapun bentuknya tesnya adalah sebagai berikut:

Semua sampel bermain bolavoli dengan aturan, sampel yang menggunakan model pembelajaran kooperatif melawan model yang menggunakan model pembelajaran langsung (*direct intruction*).Hal ini memungkinkan peneliti

dapat melihat perbedaan secara langsung hasil dari penerapan kedua model.

Adapun cara pemberian skor pada sampel adalah sebagai berikut:

1) Servis

Cara pemberian skornya sebagai berikut:

- 4 = jika bola servis langsung mematikan lawan
- 3 = jika bola servis dapat diterima namun sulit untuk diumpangkan menjadi serangan
- 2 = jika bola servis dapat diterima oleh lawan hanya dapat diumpangkan untuk open spike saja
- 1 = jika bola diterima oleh lawan dengan baik
- 0 = jika bola servis mati sendiri

2) Penerimaan Servis

cara pemberian skornya sebagai berikut:

- 3 = jika diterima dengan sempurna dan di arahkan langsung pada pengumpan
- 2 = hanya dapat menerima tanpa mengarahkannya ke pengumpan
- 1 = jika penerima servis sulit untuk mengumpankan bola pada pengumpan.
- 0 = jika bola mati (tidak dapat diterima/bola keluar)

3) Spike

Cara pemberian skornya sebagai berikut:

- 1 = serangan mematikan lawan
- 0 = serangan dapat dikembalikan lawan
- 1 = serangan gagal

4) Block

Cara pemberian skornya sebagai berikut:

Rizal Ahmad Fauzi, 2012

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Perilaku Sosial Dan Keterampilan Bermain Bola Voli

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- 1 = dapat mematika lawan
 0 = serangan dapat dikembalikan
 -1 = pertahanan gagal

5) Terima serangan

Cara pemberian skornya sebagai berikut:

- 3 = menerima serangan secara sempurna, bola terarah ke pengumpan
 2 = bola hanya dapat di umpankan untuk open spike
 1 = bola sulit untuk diumpankan menjadi serangan
 0 = bola gagal dimainkan atau mati

6) Umpan

Cara pemberian skornya sebagai berikut:

- 1 = mengumpan bola kepada penyerang dan mudah dilakukan serangan
 0 = bola kurang tepat pada penyerang dan sulit untuk dilakukan serangan
 -1 = bola gagal dimainkan atau mati

b. Angket perilaku sosial

Setelah melihat dimensi perilaku sosial, kemudian peneliti membuat beberapa pernyataan yang berkaitan dengan dimensi tersebut yang tertuang dalam tabel 3.1.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Intrumen Pengumpulan Data Perilaku Sosial

Aspek	Indikator	Item		Jumlah
		(+)	(-)	
Kemampuan dalam bergaul	1. Memiliki pergaulan yang luas di lingkungan sekolah	1,4,5	2,3	5

	2. Memiliki kepercayaan diri saat berinteraksi dengan teman	6,7	8,9,10	5
	3. Mampu bekerjasama dengan teman sebaya	11,12	13,14	4
Keterbukaan sikap	1. Mampu menampilkan diri baik kelebihan, maupun kekurangannya kepada teman-temannya	15,18	16,17	4
	2. Mampu bersikap jujur saat berbicara maupun bekerja	21,22	19,20	4
Kepemimpinan	1. Mampu memimpin teman-temannya	24,25	23	3
	2. Memiliki kecenderungan mempengaruhi teman-temannya	26	27	2
Inisiatif sosial	1. Memiliki inisiatif untuk menyelesaikan tugas kelompok	52,54,56	53,55	5
	2. Mampu mengeluarkan /memberikan saran dalam menyelesaikan masalah kelompok	58,60	57,59	4
Partisipasi dalam kegiatan kelompok	1. Terlibat dalam organisasi sekolah	61,63	62	3
	2. Mampu aktif dalam kegiatan diskusi kelompok	29,30	28,31,32	5
Tanggung jawab	1. Memiliki tanggung jawab pada tugas kelompok	34,35	33	3
	2. Mampu menyelesaikan tugas kelompok yang menjadi bagiannya dengan baik	37,38	36,39	4
Toleransi	1. Menghargai pemikiran dan	40,	42,43,	5

terhadap teman	perasaan teman	41	44	
	2. Mampu menerima kelebihan dan kekurangan teman	47, 48, 49, 50	45, 46, 50, 51	8
Total		33	30	63

2. Uji Coba Alat Pengumpulan Data

a. Uji Validitas

Uji validitas item angket dihitung dengan terlebih dahulu dengan mencari harga korelasi antara bagian – bagian alat ukur secara keseluruhan dengan cara mengkorelasikan setiap butir alat ukur dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor item. Adapuncaranya adalah dengan menggunakan *excel*.

Setelah didapat nilai korelasinya, peneliti bandingkan dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 5 % dan jumlah responden sebanyak 34. Kaidah keputusan menentukan valid atau tidaknya sebuah item berpatokan pada norma sebagai berikut ; jika $r_{pbis} > r_{tabel}$ berarti item yang dimaksud valid. Sebaliknya jika $r_{pbis} < r_{tabel}$ maka item yang dimaksud tidak valid.

Hasil perhitungan dengan *excel*, maka diperoleh item yang dinyatakan layak untuk digunakan sebanyak 45 item dari 63 item setelah disamakan dengan dengan indeksvaliditas terentang antara 0,339 – 0,532.

b. Uji Reliabilitas Angket

Reliabilitas suatu instrumen penelitian menunjukkan instrumen penelitian dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut dapat

dikatakan sudah baik yaitu “apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataan” (Arikunto, 2002: 154)

Kriteria untuk mengetahui tingkat reliabilitas, digunakan klasifikasi yang dikemukakan oleh Riduan (2006: 138) yang dijelaskan dalam tabel 3.2

Tabel 3.2
Kriteria Keterandalan (Reliabilitas) Instrumen

Interval Koefisien	Kriteria Keterandalan
0.80 – 1.000	Sangat tinggi
0.60 – 0.799	Tinggi
0.40 – 0.599	Cukup
0.20 – 0.399	Rendah
0.00 – 0.199	Sangat rendah

c. Teknik Pemberian Skor

1) Penyeleksian Data

Penyeleksian data bertujuan untuk menandai setiap data yang terkumpul.

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a) Memisahkan lembar jawaban yang lengkap. Hal ini dilakukan agar dalam proses perhitungan hanya dilakukan atas data-data yang memenuhi syarat saja.

- b) Memberi nomor urut pada masing-masing jawaban. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari kekeliruan dalam penyekoran dan tidak tertukar dengan responden lain.

2) Pemberian Skor

Pemberian skor instrumen perilaku sosial siswa dengan alternatif jawaban “ya” atau “tidak”, dengan skor :

- a) Jika pernyataan positif dijawab “ya”, maka nomor tersebut diberi skor 1 (satu), dan jika sebaliknya, maka diberi skor 0 (nol).
- b) Jika pernyataan negatif dijawab “ya”, maka nomor jawaban diberi skor 0 (nol), dan jika sebaliknya maka diberi skor 1 (satu).

Tabel 3.3

Ketentuan Pemberian Skor

Arah Pernyataan	Ya	Tidak
Positif	1	0
Negatif	0	1

F. Prosedur penelitian

Peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Cicalengka dengan jumlah pertemuan sebanyak 10 kali dalam 4 minggu. Dengan kata lain, penelitian ini dilaksanakan 3 kali dalam seminggu (senin, rabu dan jumat). Menurut Neil dalam Septian (2012) “*particularly strong outcomes were evident for the long three until*

four weeks program with young adult.” Hal ini senada dengan yang dikemukakan Habblinck dalam Agustan (2011:23)”frekuensi latihan paling sedikit 3 hari dalam seminggu, baik untuk olahraga kesehatan, olahraga pendidikan, dan olahraga prestasi. Hal ini disebabkan ketahanan seseorang akan menurun setelah 40 jam tidak melakukan latihan”. Sedangkan mengenai pertemuan setiap minggunya, Harsono (1988:194) berpendapat mengenai jumlah latihan dalam seminggu ”.....sebaiknya dilakukan sebanyak 3 kali dalam seminggu misalnya senin rabu, jum’at diselingi satu hari istirahat.”

Adapun Penelitian ini meliputi, tahap persiapan, tahap pelaksanaan penelitian dan tahap penyelesaian.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini meliputi perancangan beberapa instrumen yang berkaitan dengan perilaku sosial dan keterampilan bermain bolavoli serta merumuskan program pembelajaran untuk pemberian perlakuan pada sampel yang akan diteliti.

a. Menyusun instrumen

Instumen yang digunakan pada penelitian ini ada dua yaitu, instrumen perilaku sosial dan instrument keterampilan bermain bolavoli. Penyusunan interumen meliputi:

- 1) Penentuan skala yang akan digunakan

- 2) Membuat indikator (perilaku sosial dan keterampilan bermain bolavoli)
- 3) Perumusan butir pernyataan
- 4) Pembuatan lembar observasi keterampilan bermain bolavoli
- 5) Pengujian insrtumen
- 6) Pengurutan instrumen
- 7) Pengkajian instrumen
- 8) Mempersiapkan instrumen untuk tes awal

b. Menyusun Program Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti merumuskan program pembelajaran yang meliputi:

- 1) Pembuatan silabus, yang meliputi:
 - a) Menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
 - b) Menentukan alokasi waktu.
 - c) Menentukan materi
 - d) Menentukan lokasi penelitian.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, yang meliputi:
 - a) Menentukan standar kompetensi, kompeternsi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
 - b) Menentukan sub materi
 - c) Menyusun skenario pembelajaran
 - d) Menyusun lembar obeservasi (penilaian)

Secara garis besar rencana pembejalaran dapa dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4

**PROGRAM PEMBELAJARAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
TERHADAP PENGEMBANGAN PRILAKU SOSIAL DAN
KETERAMPILAN BERMAIN BOLA VOLI DI SMA NEGERI 1
CICALENGKA**

Pertemuan	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Tempat
1-2	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan permainan bola voli • Passing bawah 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan lempar tangkap bola melewati net berpasangan. • Melakukan latihan variasi passing bawah secara berpasangan dalam kelompok. • Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk, keterampilan, kerjasama, keberanian, toleransi dan percaya diri. 	4 x 45 m	Lap. Voly SMA N 1 Cicalengka
3-4	Passing atas	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan latihan kombinasi passing atas dan passing bawah. • Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk keterampilan, kerjasama, keberanian, toleransi dan percaya diri 	4x 45 m	Lap. Voly SMA N 1 Cicalengka
5-7	Smash	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan teknik dasar smash secara berpasangan atau kelompok 	6 x 45 m	Lap. Voly SMA N 1 Cicalengka

		<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan variasi latihan kombinasi passing bawah, passing atas dan smash secara kelompok. • Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk keterampilan, kerjasama, keberanian, toleransi dan percaya diri 		ka
8	Servis	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan latihan service bawah secara berpasangan atau kelompok dengan jarak yang bervariasi • Melakukan latihan service atas secara berpasangan atau kelompok dengan jarak bervariasi • Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk keterampilan, kerjasama, keberanian, toleransi dan percaya diri 	2 x 45 m	Lap. Voly SMA N 1 Cicalengka
9-10		<ul style="list-style-type: none"> • Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk kerjasama, keberanian, toleransi dan percaya diri • Bermain dengan 	4 x45 m	Lap. Voly SMA N 1 Cicalengka

		peraturan yang sesungguhnya untuk memupuk keterampilan, kerjasama, keberanian, toleransi, sportivitas dan percaya diri.		
--	--	---	--	--

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pada tahap pelaksanaan meliputi:

- a. Melakukan tes awal
- b. Menentukan kelompok sampel
- c. Melakukan program penelitian sebanyak 10 kali pertemuan.
- d. Melakukan tes akhir

3. Tahap penyelesaian

- a. Pengelompokan data
- b. Pengolahan data
- c. Analisis data

G. Prosedur Pengolahan Data

1. Menghitung Rata-Rata Dan Simpangan Baku

- a. Mencari nilai rata-rata (\bar{X}) dari setiap data.
- b. Menghitung simpangan baku dari setiap kelompok data.

2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapat dari hasil pengamatan berdistribusi normal atau tidak dan juga untuk menentukan

jenis statistik yang akan digunakan selanjutnya. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Kolmogorov-Smirnov. Karena uji Kolmogorov-Smirnov dapat digunakan pada sampel kecil atau sedikit.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapat dari hasil pengamatan homogen atau tidak dan juga untuk menentukan jenis statistik yang digunakan. Uji homogenitas yang digunakan adalah Levene's test dengan menggunakan SPSS for windows versi 20.0.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini bertujuan untuk membuktikan dugaan sementara yang dibuat oleh peneliti sebelumnya. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis varian multivariat. Menurut Hidayat (2011) bahwa "jika dalam variabel independen (bebas) ada kategori dan variabel dependen (terikat) lebih dari satu, maka dalam analisis datanya menggunakan analisis multivariat". Adapun analisisnya, penulis menggunakan metode komputerisasi dengan program SPSS versi 20.0.