

## **BAB III**

### **OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Subjek Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Penulis mengambil lokasi penelitian ini di Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kabupaten Sukabumi, Kecamatan Cibitung. Tepatnya di SMP Negeri I Cibitung.

##### **2. Subjek Penelitian**

Subjek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk memperkuat serta memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Data yang diperlukan dalam penelitian ini selain diperoleh dari pengamatan langsung, dan juga diperoleh dari studi literatur. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah: siswa-siswi kelas VIII yang berjumlah 33 orang tahun ajaran 2012/2013.

Dalam penelitian ini penulis menganggap subjek penelitiannya sebanyak 33 orang karena penulis menganggap bahwa subjek penelitian tersebut representatif purposif, karena dapat mewakili dan memberikan data yang berkaitan dengan penelitian ini, sehingga mampu memberikan keterangan-keterangan yang sesungguhnya, selain itu penulis berupaya memperoleh informasi-informasi lain untuk menambah dan menguatkan data penelitian.

#### **B. Metode Penelitian**

Sugiyono (2007:2), mengemukakan “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan

tertentu”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Dalam hal ini, metode eksperimen yang penulis maksud adalah *Quasi Experimental*. Metode ini di gunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimental yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau treatment.

Metode penelitian eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki kemungkinan saling hubungan, sebab akibat, dengan cara membandingkan satu kelompok eksperimental satu atau lebih dengan kelompok kontrol. Jadi dalam metode eksperimen harus ada faktor yang dicobakan, dalam penelitian ini yang dicobakan merupakan variabel bebas yaitu permainan tradisional untuk diketahui pengaruhnya terhadap variabel terikat yaitu minat dan keterampilan siswa.

### **C. Populasi Penelitian dan Sampel Penelitian**

#### **1. Populasi Penelitian**

Menurut Arikunto (2010:173), populasi yaitu “keseluruhan subjek penelitian”. Populasi merupakan jumlah data yang akan dijadikan objek penelitian. Sugiyono (2007:80) menjelaskan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pendapat Sugiyono diatas populasi merupakan objek yang akan diteliti, bukan hanya orang tetapi benda yang mempunyai kualitas dan dianggap memenuhi kriteria dan karakteristik untuk diteliti dan dipelajari, agar

penelitian tersebut mempunyai hasil dan kesimpulan yang berarti. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 1 Cibitung, Kec. Cibitung, Kab. Sukabumi.

Keadaan populasi lebih jelas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Populasi Penelitian**

No	Kelas	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
1	VIII A	15	13	28
2	VIII B	11	14	25
3	VIII C	11	17	28
4	VIII D	13	15	28
<b>Jumlah Total</b>				<b>109</b>

Arikunto (2010:173)

## 2. Sampel penelitian

Karena keterbatasan waktu, dana, tenaga, peneliti membatasi subjek penelitian yang akan diteliti yakni dengan melakukan penelitian sampel. Pengertian sampel menurut Sugiyono (2007:82) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel adalah dengan teknik random (acak). Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini penulis merujuk pada pendapat Arikunto (2006:134): "... untuk sekedar ancar-ancar maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian

populasi. Selanjutnya apabila subjeknya besar dapat diambil 10%-25% atau lebih”.

Dengan demikian, peneliti mengambil sampel sebanyak 30% dari jumlah populasi 109 orang, dengan tiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel. Penentuan pengambilan sampel dengan presentase 30% adalah atas pertimbangan peneliti berkenaan dengan kemampuan peneliti dilihat dari waktu. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka jumlah sampel penelitian ini ditentukan sebesar 30% dari populasi atau  $30\% \times 109 \text{ orang} = 33$ . Jadi sampel penelitian adalah 33 orang dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Sampel Penelitian**

No	Kelas VIII	Jumlah Siswa
1	VIII A	9
2	VIII B	6
3	VIII C	9
4	VIII D	9
<b>Jumlah Sampel</b>		<b>33</b>

Sugiyono (2007:82)

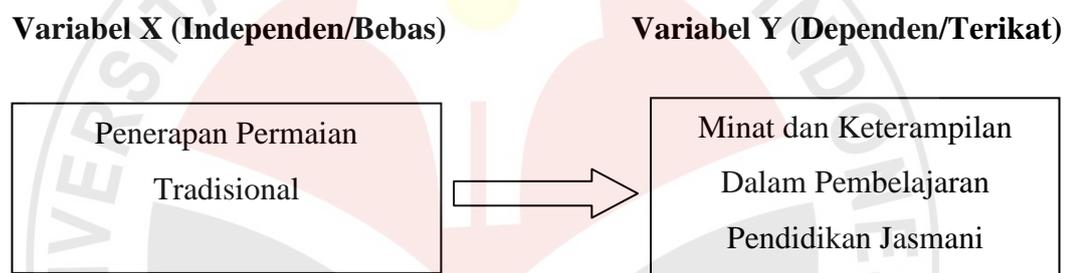
Karakteristik sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Siswa-siswi SMP Negeri 1 Cibitung kelas VIII, Kec. Cibitung, Kab. Sukabumi dengan usia rata-rata 13-15 tahun. Berdasarkan data di atas memungkinkan peneliti untuk melakukan penelitian secara representatif.

#### D. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam penafsiran pengertian agar tidak keliru mengenai permasalahan yang muncul dalam penelitian yang dilakukan, maka peneliti akan menjelaskan beberapa istilah yang menyangkut hal-hal penting berkaitan dengan judul yang dipilih peneliti sebagai berikut:

1. Penerapan prosedur ilmiah untuk mengumpulkan data yang valid dan reliabel untuk membuat keputusan tentang suatu program. Dalam penelitian ini hubungan antara variabel X dan Y sangat berkaitan. Variabel bebas atau variabel X (permainan tradisional) dengan variabel terikat atau variabel Y (minat dan Keterampilan siswa dalam pembelajaran jasmani)
2. Permainan tradisional yaitu Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat-alat yang sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat, maka ia boleh ikut bermain.
3. Minat menurut Natawijaya (1978:94) mengemukakan bahwa “Minat adalah suatu pemusatan perhatian secara tidak sengaja yang terlahir dengan penuh kemauan, rasa ketertarikan, keinginan, dan kesenangan”.
4. Keterampilan merupakan kemampuan untuk membuat hasil akhir dengan kepastian yang maksimum dan pengeluaran energi dan waktu yang minimum.
5. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik dan olahraga sebagai media utama untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.
6. Siswa adalah peserta didik yang mengikuti kegiatan belajar mengajar di lembaga pendidikan.

Penelitian yang dilakukan peneliti melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah permainan tradisional. Sedangkan variabel terikatnya (Y) adalah minat dan keterampilan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di kelas VIII SMP Negeri 1 Cibitung, Kec. Cibitung, Kab. Sukabumi. Berikut gambaran visual hubungan antara kedua variabel tersebut adalah:



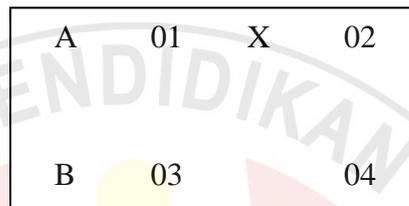
**Gambar 3.1**  
Hubungan Antara Variabel Penelitian

### E. Desain Penelitian

Penelitian eksperimen mempunyai berbagai macam desain. Penggunaan desain tersebut, disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Atas dasar hal tersebut, maka penulis menggunakan *pretest-posttest control group design* sebagai desain penelitiannya.

Dalam hal ini sampel diperoleh dari sejumlah populasi, kemudian diadakan tes awal atau pretest untuk mengetahui kemampuan awal sampel. Kemudian sampel diberikan perlakuan atau treatment sebanyak 12 pertemuan. Setelah masa perlakuan berakhir maka dilakukan tes akhir atau posttest. Setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul maka data tersebut disusun, diolah dan dianalisis secara statistik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil perlakuan. Selanjutnya untuk

mengetahui hasil perlakuan dilakukan uji signifikansi hasil perlakuan. Mengenai desain penelitian ini, Sugiyono (2007:76) menggambarkan desainnya sebagai berikut:



Gambar 3.2 Desain Penelitian Sugiyono (2007:79)

Keterangan:

A = adalah kelompok eksperimen

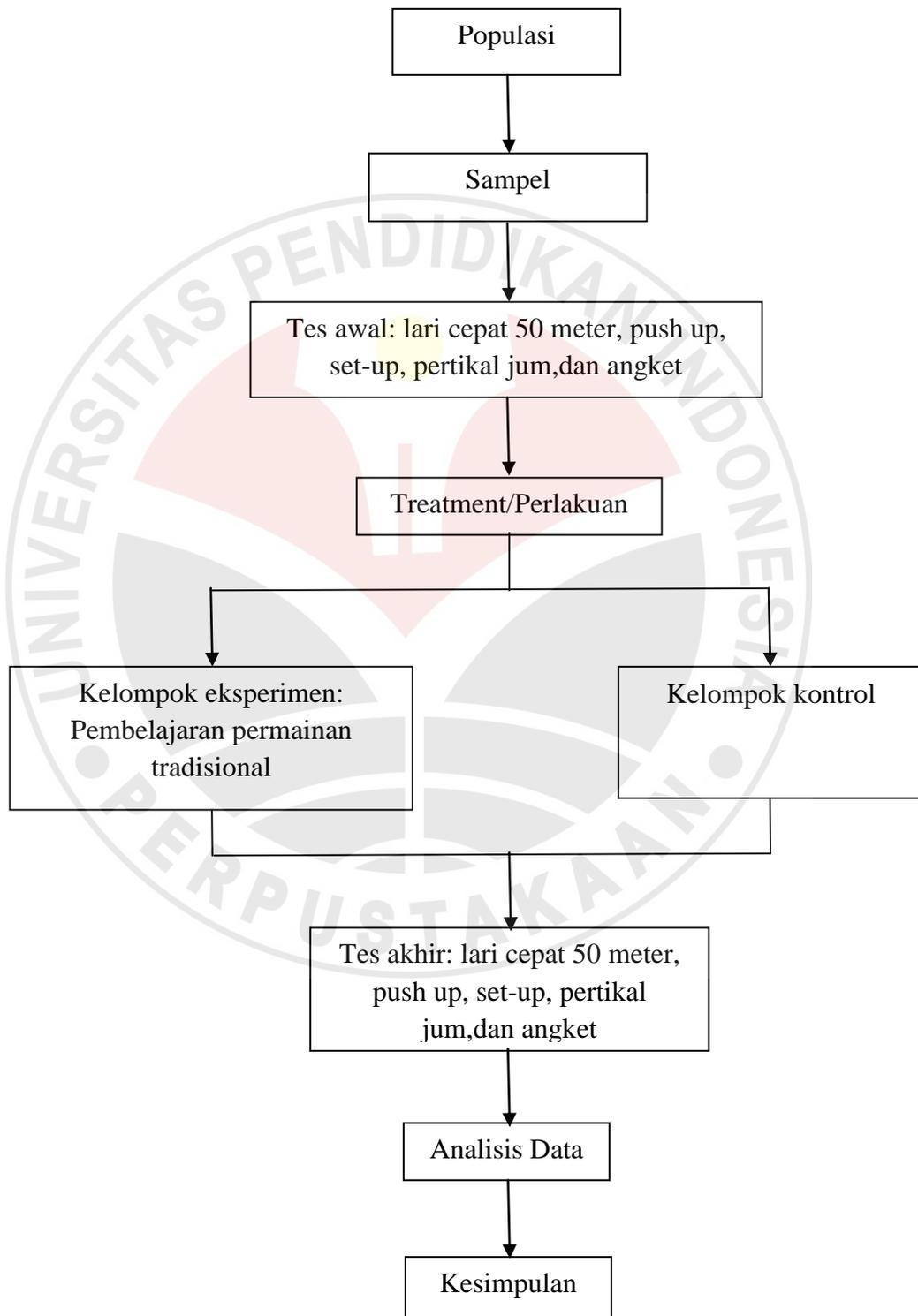
B = adalah kelompok kontrol

X = adalah treatment berupa pembelajaran melalui permainan tradisional

01 dan 03 = adalah tes awal atau observasi awal

02 dan 04 = adalah tes akhir atau observasi akhir

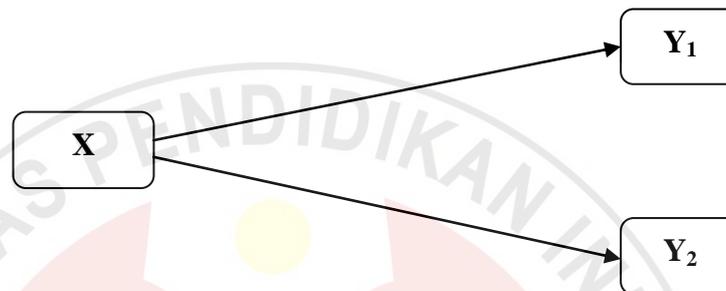
Adapun langkah-langkah penelitiannya dideskripsikan dalam bentuk bagan 3.



Gambar 3.3 Langkah-langkah Penelitian

## F. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian yang dipakai adalah paradigma ganda dengan dua variabel dependen.



Gambar 3.4 Paradigma Ganda

Keterangan:

X = Permainan Tradisional

Y<sub>1</sub> = Minat Siswa

Y<sub>2</sub> = Keterampilan Siswa

Gambar Y<sub>2</sub> digunakan teknik korelasi sederhana demikian juga untuk Y<sub>1</sub> dan Y<sub>2</sub>. Gambar 3.3 paradigma ganda tersebut dengan satu variabel independen dan dua variabel dependen. Untuk mencari besarnya hubungan atau pengaruh antara X dengan Y<sub>1</sub>, dan X dengan Y<sub>2</sub>.

## G. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

### 1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik, fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugyiono, 2009:148).

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa angket. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Program pembelajaran.
- b. Lembar angket.

Angket atau kuesioner diisi oleh siswa untuk mengetahui sejauh mana minat siswa dalam mengikuti pendidikan jasmani sebelum dan sesudah mendapat perlakuan, yaitu menerapkan permainan tradisional. Angket tersebut disebar dalam tahap prates dan pascates dan masing-masing angket memuat 50 pertanyaan yang berbeda.

Dalam penelitian ini, angket merupakan instrumen utama untuk memperoleh data yang diperlukan. Angket tersebut memuat sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang pembelajaran pendidikan jasmani dan minat siswa. Dengan demikian, jawaban dari responden dapat dijadikan dasar untuk pengambilan keputusan terhadap keberhasilan penelitian karena diperkuat oleh data konkrit.

Data merupakan faktor yang penting dalam penelitian ini. Dengan adanya data, analisis dapat dilakukan dan dapat ditarik suatu kesimpulan. Untuk memperoleh dan mengumpulkan data, digunakan suatu cara atau alat yang tepat agar kesimpulan yang diambil tidak menyesatkan. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data biasa disebut sebagai metode pengumpulan data. Salah satu

metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dengan teknik kuesioner atau angket.

Kuesioner atau angket merupakan suatu daftar yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau dikerjakan oleh siswa yang ingin diselidiki (responden). Melalui kuesioner, peneliti dapat memperoleh fakta-fakta ataupun opini yang diperlukan dalam penelitian ini. Pertanyaan dalam kuesioner bergantung pada maksud serta tujuan yang ingin dicapai. Kuesioner atau angket memang mempunyai banyak kebaikan sebagai instrumen pengumpulan data Arikunto (2010:268).

Angket dapat dibagikan secara serentak kepada responden, dapat dijawab oleh responden menurut kecepatannya masing-masing, dapat dibuat anonim sehingga responden bebas, jujur dan tidak malu-malu untuk menjawab, dan angket dapat terstandar sehingga semua responden dapat diberi pertanyaan yang benar-benar sama. Angket yang digunakan adalah angket langsung tipe pilihan, artinya angket disampaikan langsung kepada orang yang dimintai informasi tentang dirinya sendiri dengan memilih salah satu jawaban yang tersedia.

Beberapa asumsi dasar dalam kaitannya dengan teknik angket adalah sebagai berikut:

1. Subyek mempunyai kejujuran dalam menjawab
2. Subyek adalah orang yang tahu tentang dirinya.
3. Subyek mampu membaca dan menafsirkan pertanyaan yang sama seperti yang dimaksud peneliti.

Adapun alasan peneliti memilih angket tipe pilihan karena angket tipe ini lebih menarik sehingga responden segera terdorong untuk mengisi angket tersebut. Selain itu, kelebihan angket tipe adalah lebih mudah bagi responden untuk memberikan jawaban dan waktu yang diperlukan untuk menjawab cukup singkat jika dibandingkan dengan angket tipe lainnya.

## **2. Teknik Pengumpulan Data**

Proses teknik pengumpulan data dalam sebuah penelitian mutlak diperlukan untuk memperoleh hasil dari penelitian yang dilakukan. Semakin akurat data yang diperoleh, maka dapat menghasilkan penelitian yang valid. Sebaliknya jika data yang diperoleh tidak akurat, maka hasil penelitian juga kurang valid. Adapun teknik mengumpulkan data sebagai berikut:

- a. Menyusun angket dan membuat kisi-kisi
- b. Melakukan uji coba angket
- c. Menghitung validitas dan realibilitas
- d. Melakukan tes awal (pretest)
- e. Treatment/Perlakuan
- f. Melakukan tes akhir (posstest)
- g. Mengolah dan menganalisis data
- h. Menyimpulkan

## **3. Penyusunan Angket**

Agar pertanyaan-pertanyaan dalam instrumen penelitian lebih sistematis dan dapat mengenai sasaran yang akan diuji, maka sebagai langkah awal terlebih dahulu disusun kisi-kisi instrumen. Pada penelitian ini instrumen yang

digunakan adalah angket. Untuk menyusun angket maka kita perlu mengacu pada definisi konseptual dan definisi operasional. Karena aspek yang dinilai dalam penelitian ini adalah minat.

- a. Minat merupakan tingkah laku seseorang secara tidak sengaja akan timbul apabila orang itu penuh kemauan, rasa ketertarikan, keinginan, dan kesenangan dan minat juga bisa diartikan suatu perhatian khusus terhadap suatu hal tertentu yang tercipta dengan penuh kemauan dan tergantung dari bakat dan lingkungannya itu sendiri.
- b. Definisi Operasional

Minat merupakan rasa ketertarikan, keinginan dan kesenangan yang dapat terukur dan tampak dari sekor yang diperoleh terhadap komponen minat itu sendiri yang meliputi sikap yang ditunjukkan dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang menimbulkan keinginan positif ketika mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani disertai perhatian dan ketekunan saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang didukung dorongan atau motivasi untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Dari kisi-kisi instrumen penelitian tersebut dijabarkan ke dalam pertanyaan-pertanyaan yang siap digunakan sebagai alat pengumpul data atau instrumen penelitian. Berikut adalah kisi-kisi angket yang diberikan kepada sampel penelitian.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi angket**  
**Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. soal		
			(+)	(-)	
<p><b>1. Sikap</b></p> <p><b>a) Menurut Purwanto (2010:140)</b> sikap adalah sesuatu yang berhubungan dengan tingkah laku peserta didik dalam berinteraksi dengan yang lainnya. Dalam hal ini, sikap juga berhubungan dengan faktor perasaan atau emosi. Dalam bersikap peserta didik harus bisa menghargai guru maupun teman sebayanya.</p> <p><b>b) Menurut Syamsul Yusuf, dkk (2008:169)</b> yang dikutif dari Thurstone mengemukakan sikap merupakan suatu tingkatan afeksi, baik bersifat positif maupun negatif dalam hubungannya dengan objek-objek psikologis, seperti: simbol, frase, slogan, orang, lembaga, cita-cita dan gagasan.</p> <p><b>c) Menurut Syamsul Yusuf dkk (2008:169)</b></p>	<p>a. Sikap pada dasarnya sesuatu yang berhubungan dengan tingkah laku baik yang positif maupun yang negatif. Ada tiga komponen yang saling berhubungan dengan sikap diantaranya yaitu kognisi (pengenalan) feeling (perasaan) dan action tendency (kecenderungan untuk bertindak). Sikap pada dasarnya kemampuan yang tidak bisa dipelajari dengan berulang-ulang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merasa senang ketika guru pendidikan jasmani berhalangan hadir, sehingga tidak perlu mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.</li> <li>- Tidak menggemari pembelajaran pendidikan jasmani.</li> <li>- Mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan penuh semangat</li> <li>- Mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan senang hati</li> <li>- Merasa tegang ketika mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani</li> </ul>	16	18	
		2	19	26	48
		7	20	28	31
		37	33	40	

<p>yang dikutip dari Paul Massen, dkk., dan David Krech, dkk. Berpendapat sikap itu merupakan suatu sistem dari tiga komponen yang saling berhubungan, yaitu kognisi (pengenalan), feeling (perasaan), dan action tendency (kecenderungan untuk bertindak)</p>		<p>setiap gerakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu teman dalam melakukan gerakan olahraga</li> <li>- Tidak memakai pakaian olahraga pada saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.</li> <li>- Berdisiplin waktu dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.</li> <li>- Tetap melakukan pembelajaran pendidikan jasmani walau guru tidak hadir.</li> <li>- Tetap berolahraga meskipun jam olahraga telah usai</li> </ul>	<p>36  27  32  6</p>	<p>  29</p>
<p><b>d)</b> Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002:23) mengemukakan bahwa sikap adalah kemampuan yang tidak dapat dipelajari dengan berulang-ulang, tidak dipengaruhi oleh hubungan variabel seperti halnya domain yang lain.</p>				
<p><b>2. Keinginan</b> <b>a)</b> Darmayanti (2010) mengemukakan bahwa kemauan belajar dapat dijadikan salah satu pertimbangan dalam keberhasilan peserta didik. Oleh karena itu kemauan peserta didik untuk belajar harus bisa di tingkatkan dan di kembangkan. <a href="http://www.lppm.ut.ac.id/index.php/menudata">http://www.lppm.ut.ac.id/index.php/menudata</a></p>	<p>a. Keinginan merupakan salah satu kunci keberhasilan peserta didik, setelah peserta didik ada keinginan yang besar maka sesulit apapun masalah yang dihadapi peserta didik pasti ada jalan. Keinginan yang selalu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari gerakan-gerakan yang diajarkan guru.</li> <li>- Melakukan gerakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani seandainya.</li> <li>- Meminta diajari kepada teman yang telah menguasai gerakan materi pembelajaran pendidikan jasmani.</li> <li>- Mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani membuat tubuh menjadi lebih sehat.</li> <li>- Tidak sungguh-sungguh melakukan gerakan dalam</li> </ul>	<p>13  22  38  24</p>	<p>  23</p>

<p><a href="#">penelitian/194?num=7</a>)</p> <p>b) Keinginan adalah suatu ketegangan menuju pertimbangan akhir yang dilakukan oleh seseorang demi mencapai kepuasan sumber kepuasan (: <a href="http://id.shvoong.com/humanities/theory-criticism/2291891-pengertian-keinginan/#ixzz21oFoSfnG">http://id.shvoong.com/humanities/theory-criticism/2291891-pengertian-keinginan/#ixzz21oFoSfnG</a>)</p>	<p>timbul pada peserta didik yaitu hasrat,kehendak,harapan yang diinginkan supaya bisa tercapai.</p>	<p>pembelajaran pendidikan jasmani</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berpura-pura sakit karena tidak mau mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.</li> <li>- Beristirahat yang cukup ketika pembelajaran olahraga telah usai.</li> </ul>	<p>30</p> <p>25</p>	<p>46</p>
<p>c) Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994:379) keinginan merupakan hasrat,kehendak,harapan Yang di inginkan supaya bisa tercapai.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak ingin menjadi yang terbaik ketika tes pembelajaran pendidikan jasmani.</li> <li>- Mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan tujuan menjadi wakil sekolah dalam ajang lomba olahraga antar sekolah.</li> <li>- Terus berlatih ketika pembelajaran olahraga dengan tujuan untuk meraih prestasi yang di inginkan</li> <li>- Enggan untuk mengikuti lomba olahraga antar kelas disekolah</li> <li>- Memanfaatkan waktu luang untuk berlatih materi pembelajaran pendidikan jasmani.</li> <li>- Selalu berdisiplin dalam pembelajarn pendidikan jasmani</li> </ul>	<p>4</p> <p>9</p> <p>44</p> <p>12</p> <p>39</p>	<p>46</p>
<p><b>3. Perhatian</b></p> <p>a) Menurut Hidayat (2008:95), dalam proses belajar, siswa harus memperhatikan apa yang guru yang ajarkan. Dengan kata</p>	<p>a. Perhatian merupakan proses kesadaran langsung terhadap informasi atau</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperhatikan ketika guru menjelaskan materi di depan kelas</li> <li>- Melakukan setiap gerakan jika diawasi oleh guru.</li> </ul>	<p>50</p> <p>10</p>	<p>10</p>

lain guru harus bisa menjadi model yang baik bagi muridnya sehingga bisa di perhatikan.	stimulus yang diterima untuk memutuskan suatu respon dan perhatian merupakan proses kunci untuk mendapatkan informasi. Jadi pada dasarnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran harus memperhatikan apa yang guru katakan dan perintahkan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak bersemangat mengikuti gerakan yang guru ajarkan.</li> <li>- Memiliki keinginan untuk menguasai gerakan yang diajarkan guru.</li> <li>- Malas menambah wawasan tentang pembelajaran pendidikan jasmani.</li> <li>- Terus berlatih agar menguasai gerakan yang sulit dalam pembelajaran pendidikan jasmani</li> </ul>	11	41
<p><b>b)</b> Menurut Marten (1988) yang dikutip Yusuf Hidayat (2008:206) menyatakan perhatian adalah proses kesadaran langsung terhadap informasi atau stimulus yang diterima untuk memutuskan suatu respon.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Malas menambah wawasan tentang pembelajaran pendidikan jasmani.</li> </ul>	14	49
<p><b>c)</b> Apruebo (2005) yang dikutip oleh Yusuf Hidayat (2008:206) menjelaskan perhatian merupakan proses kunci untuk mendapatkan informasi.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki keinginan untuk berlatih sebelum tes pembelajaran pendidikan jasmani.</li> <li>- Menganggap mudah materi tes ujian pembeajaran pendidikan jasmani.</li> <li>- Melakukan aktivitas diluar jam pelajaran pembelajaran pendidikan jasmani.</li> </ul>	21	3
<p><b>4. Ketekunan</b>  <b>a)</b> (Satiadarma (2000) yang dikutip oleh Yusuf Hidayat (2008:96) mengemukakan bahwa peserta didik harus berusaha keras untuk berlatih dan tidak mudah menyerah dalam proses pembelajaran).</p>	<p>a. Peserta didik harus berusaha bekerja keras dan sungguh-sungguh untuk berlatih,tidak mudah menyerah dan tidak mudah putus asa dalam mengikuti proses pembelajaran.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan aktivitas diluar jam pelajaran pembelajaran pendidikan jasmani.</li> </ul>	8	
<p><b>b)</b> Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (1994:1025)</p>				

ketekunan adalah bekerja keras dan kesungguhan dalam mencapai sesuatu yang diinginkan.				
<b>5. Dorongan atau motivasi</b>	a. Guru atau tenaga pengajar harus bisa memotivasi peserta didik agar peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran. Apabila guru sudah memberikan motivasi kepada peserta didik maka peserta didik akan terdorong untuk melakukan dan mengikuti proses pembelajaran.	- Mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dapat membuat tubuh menjadi sehat. - Mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani hanya untuk memenuhi absen saja. - Mengikuti pembelajaran jasmani hanya untuk mendapatkan nilai.	47	
a) Hidayat (2008:95) menyatakan tentang motivasi dan penguatan. Dalam hal ini peserta didik tidak akan menjalani proses belajar yang baik jika peserta didik tersebut tidak termotivasi.				45
b) Syaiful Bahri Djamarah (2002:114) mengemukakan motivasi adalah suatu perbuatan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.		- Merasa senang ketika mendapat pujian dari guru karena melakukan gerakan dengan baik. - Menyukai guru yang memberi kebebasan mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani atau tidak. - Tidak menyukai guru yang membosankan dalam mengajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani	42	1
c) Ngalim Purwanto (2010:61) mengemukakan motivasi atau dorongan adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap sesuatu tujuan.		- Peralatan olahraga disekolah tidak perlu lengkap. - Bersemangat mengikuti pendidikan jasmani walaupun perlengkapan olahraga disekolah terbatas. - Memanfaatkan segala fasilitas olahraga yang ada disekolah. - Peralatan olahraga perlu dilengkapi agar kemampuan siswa dapat dimaksimalkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani		5
				17
				35
				15
				43
				34

Dari tabel di atas, mengenai kisi-kisi angket minat siswa yang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 1 Cibitung tampak aspek dan indikator untuk membuat butir pertanyaan. Setiap butir pertanyaan telah diiringi alternatif jawaban, dalam alternatif jawaban setiap butir pernyataan angket diberikan bobot sekor dengan menggunakan skala likert, skala liter menurut Sugiyono (2010:93) sebagai berikut:

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena social. Dalam penelitian, fenomena ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variable penelitian. Dengan skala likert, maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indicator variable. Kemudian indicator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

Mengenai alternatif jawaban dalam angket, penulis menetapkan kategori penyekoran sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban**

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Dari tabel 3.2 menjelaskan bahwa bahwa jika pernyataan dalam angket merupakan pernyataan yang positif maka skor untuk jawaban responden yang menyatakan sangat setuju = 5, setuju = 4, ragu-ragu = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju = 1.

#### **H. Uji Coba Instrumen**

Setelah kisi-kisi serta angket tes siap dibuat, selanjutnya angket tersebut di uji cobakan, uji coba ini dilakukan untuk mengetahui derajat validitas dan realibilitas instrumen yang diinginkan peneliti. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Sugiyono (2007:122) menjelaskan “Dengan menggunakan instrumen yang valid dan realibel dalam mengumpulkan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliable”

Berdasarkan pernyataan diatas maka jelas bahwa sebuah instrumen harus memiliki derajat validitas dan reabilitas yang dapat diterima sebagai alat ukur dari penelitian yang dilakukan.

#### **I. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas**

Dalam pengujian validitas dapat dilakukan dengan mengkerolesasikan antara butir soal yang didapat dengan skor total responden. Sementara dalam pengujian realibilitas dapat dilakukan dengan menggunakan tkhnik belah dua dengan rumus korelasi product moment.

## 1. Uji validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2007:267), validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dalam hal ini. Data yang dilaporkan dengan data yang terjadi pada obek penelitian tidak terdapat perbedaan. Dalam pengujian validitas dapat dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Setiap butir pertanyaan akan diberikan skor.
- b. total seluruh skor adalah seluruh skor tiap responden pada uji coba angket.
- c. Menemukan rata-rata dari data yang ada dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n},$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah skor

N = Banyaknya responden

(Ridwan (2009:102)

- d. Memberikan korelasi antara skor butir soal kelompok dua dengan menggunakan korelasi product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)\}}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

Rxy	= Koefisien korelasi
Xy	= Jumlah perkalian antara skor x dan skor y
x <sup>2</sup>	= Jumlah skor x yang dikuadratkan
y <sup>2</sup>	= Jumlah skor y yang dikuadratkan
N	= Jumlah responden

- e. Membandingkan nilai t hitung dengan nilai t<sub>tabel</sub> dalam taraf nyata 0,05 atau dengan tingkat kepercayaan 95% dengan derajat kesahihan (dk = n<sub>1</sub> + n<sub>2</sub> - 2).

Hasil perhitungan dari data yang diperoleh akan menghasilkan angket yang valid sebagai 50 butir.

## 2. Pengujian Realibilitas Instrumen

Reliabilita adalah sesuatu yang berkenaan dengan konsistensi dan stabilitas data yang ditemukan (Sugiyono,2011:268). Hal ini sesuai diungkapkan oleh Arikunto (2006:85), yang menyatakan bahwa realibilitas adalah hal yang berhubungan dengan ketetapan suatu data. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pengujian instrumen adalah sebagai berikut:

- Memberi butir pertanyaan valid menjadi dua bagian pernyataan yang bernomor ganjil dan bernopmor genap.
- Skor dari butir pernyataan yang ganjil dikelompokan menjadi variabel X dan skor dari butir pernyataan yang bernomor genap menjadi variabel Y.

**Abdul Satibi, 2012**

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Minat Dan Keterampilan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- c. Mengkorelasikan antara skor butir-butir pernyataan valid yang bernomor ganjil dengan butir-butir pernyataan yang bernomor genap dengan menggunakan rumus korelasi person Product Moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)\}}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

$R_{xy}$  = Koefisien korelasi

$\sum xy$  = Jumlah perkalian antara skor x dan skor y

$\sum x^2$  = Jumlah skor x yang dikuadratkan

$\sum y^2$  = Jumlah skor y yang dikuadratkan

$N$  = Jumlah responden

- d. realibilitas seluruh perangkat butir dapat dicari dengan menggunakan rumus Spearman Brown sebagai berikut:

$$r_{ii} = \frac{2 \times r_{1/2/2}}{(1 + r_{1/2/2})}$$

Keterangan:

$r_{ii}$  = Realibilitas instrument

$r_{1/2/2} = r_{xy}$  index korelasi antara dua belahan instrument

Nilai koefisien yang dicari harus bisa disesuaikan tabel interpretasi koefisien korelasi.

### 3. Prosedur Pengolahan Data

Pengolahan data dapat dilakukan dengan menggunakan tahap-tahap sebagai berikut:

## 1. Menghitung rata-rata dan simpangan baku

- a. Mencari nilai rata-rata dari setiap kelompok data dengan menggunakan rumus:

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah skor

$n$  = Jumlah sampel

- b. mencari simpangan baku dari setiap kelompok dengan menggunakan rumus:

$$s = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan:

$S$  = Simpangan baku yang dicari

$\sum$  = Jumlah dari

$X$  = Nilai dari data rendah

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata yang dicari

$n$  = Jumlah sampel

## 2. Uji Normalitas

Imam Ghazali (2006: 74), menyatakan bahwa uji normalitas adalah untuk menguji apakah model regresi, variabel independen, dan variabel dependennya memiliki distribusi data normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Uji normalitas dilakukan

dengan uji kolmogorov-smirnov satu arah atau analisis grafis. Untuk mengetahui nilai kolmogorov-smirnov menggunakan bantuan program *SPSS 17 for Windows*.

Uji normalitas dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menentukan Rentang Skor ( R )

$$R = \text{skor terbesar} - \text{skor terkecil} \quad (\text{Syafaruddin Siregar, 2004 : 24})$$

- b. Menentukan Banyaknya Kelas Interval (i) dengan menggunakan aturan Sturges

$$i = 1 + 3,3 \log n \quad (\text{Syafaruddin Siregar, 2004 : 24})$$

- c. Menentukan Panjang Kelas Interval ( p )

$$p = \frac{R}{i} \quad (\text{Syafaruddin Siregar, 2004 : 25})$$

- d. Menghitung Nilai Median (Me)

$$Me = \frac{(n+1)}{2}$$

$$Me = b + p \left( \frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \quad (\text{Syafaruddin Siregar, 2004 : 22})$$

- e. Membuat Tabel Distribusi Frekuensi

**Tabel 3.5**

**Distribusi Frekuensi**

Kelas Interval	$X_i$	$f_i$	$f_i X_i$	$(X_i - M)^2$	$f_i (X_i - M)^2$
<b>Jumlah</b>	-	$\Sigma f_i$	$\Sigma f_i X_i$	-	$\Sigma f_i (X_i - M)^2$
<b>Rata-rata</b>	$M$				
<b>Standar Deviasi</b>	$SD$				

- f. Menghitung Nilai Rata-Rata ( $M$ )

$$M = \frac{\sum f_i \cdot X_i}{\sum f_i} \quad (\text{Syafaruddin Siregar, 2004 : 22})$$

- g. Menghitung Simpangan Baku (SD)

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f_i (X_i - M)^2}{n - 1}} \quad (\text{Syafaruddin Siregar, 2004 : 26})$$

- h. Membuat Tabel Distribusi Frekuensi untuk Harga-Harga yang Diperlukan dalam Uji Chi-Kuadrat ( $\chi^2$ )

- i. Menentukan Batas Atas (Ba) dan Batas Bawah (Bb) Kelas Interval

Bb = skor terendah

Ba = skor tertinggi

- j. Menentukan Z dengan rumus :

$$Z = \frac{(B_k - M)}{SD} \quad (\text{Syafaruddin Siregar, 2004 : 86})$$

- k. Mencari Batas Luas Tiap Kelas Interval ( $L_o$ ) dengan Menggunakan Daftar F (luas di bawah lengkung normal standar normal dari 0 ke Z)

- l. Mencari Luas Tiap Kelas Interval ( $L_i$ )

$$L_i = L_1 - L_2 \quad (\text{Syafaruddin Siregar, 2004 : 87})$$

- m. Mencari Harga Frekuensi Harapan ( $e_i$ )

$$e_i = L_i \cdot \sum f_i \quad (\text{Syafaruddin Siregar, 2004 : 87})$$

- n. Menghitung Nilai Chi Kuadrat ( $\chi^2$ )

$$\chi^2 = \frac{(f_i - e_i)^2}{e_i} \quad (\text{Syafaruddin Siregar, 2004 : 87})$$

o. Mencari Harga p-value

$$p - v = \alpha_1 - (\alpha_1 - \alpha_2) \frac{\chi_h^2 - \chi_1^2}{\chi_2^2 - \chi_1^2}$$

Penerimaan kenormalan diterima apabila  $p - v > 0,05$ .

Dasar pengambilan keputusan normal atau tidaknya data yang diolah adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  , atau nilai signifikansi  $< 0.05$  maka distribusi sampel normal.
2. Jika nilai  $Z_{hitung} < Z_{tabel}$  , atau nilai signifikansi  $> 0.05$  maka distribusi sampel tidak normal.

Hasil perhitungan uji normalitas jika diperoleh data yang normal untuk variabel X dan variabel Y, maka metode statistik yang digunakan adalah metode statistik parametik. Apabila hasil perhitungan uji normalitas ada salah satu data atau keduanya berdistribusi tidak normal, maka metode statistik yang digunakan adalah metode statistik non parametik.

### 3. Uji Linieritas

Pengujian linieritas ini menggunakan model regresi. Analisis regresi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh implementasi Good Governance terhadap kinerja pegawai pada kantor pelayanan perbendaharaan negara yang meliputi persamaan regresi linier, uji kelinieran dan keberartian regresi.

## A. Analisis Regresi

### 1. Menentukan persamaan regresi linier

Untuk menyatakan bentuk hubungan fungsional antara dua variabel (variabel X dan Y) digambarkan dengan persamaan matematika, dengan rumus sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Harga a dan b dapat berdasarkan metode kuadrat terkecil dari pasangan data X dan Y dengan rumus :

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Regresi yang didapat dari perhitungan tersebut dapat digunakan untuk menghitung harga Y bila harga X diketahui.

### 2. Analisis Linieritas dan Keberatan Regresi

Uji kelinieran dapat dilakukan dengan menghitung jumlah kuadrat-jumlah kuadrat yang disebut sumber variansi. Sumber variansi yang perlu dihitung menurut Syafaruddin Siregar (2004, 202 – 211) sebagai berikut :

1) Menghitung jumlah kuadrat total dengan rumus :

$$JK_t = \sum y_i^2 - \frac{(\sum y_i)^2}{n}$$

2) Menghitung jumlah kuadrat regresi a dengan rumus :

$$JK_a = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

- 3) Menghitung jumlah kuadrat regresi b terhadap a dengan rumus :

$$JK_{reg} = b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\}$$

- 4) Mengitung jumlah kuadrat sisa (JKs) dengan rumus :

$$JK(S) = JK_t - JK_a - JK_{reg}$$

- 5) Menghitung jumlah kuadrat kekeliruan (JK<sub>E</sub>) dengan rumus :

$$JK_E = \sum \left\{ \sum Y^2 - \left( \frac{\sum Y}{n} \right)^2 \right\}$$

- 6) Menghitung jumlah kuadrat ketidakcocokan JK (TC) dengan rumus :

$$JK_{TC} = JK_S - JK_E$$

- 7) Semua besaran di atas dapat diperoleh dalam tabel analisis varians (ANAVA).

**Tabel 3.6**

**Analisis Varians (ANAVA) Regresi**

Sumber Varians	dk	JK	JKR	F
Regresi(a)	1	$RJK = \frac{1}{n} (\sum y_i)^2$		
Regresi(a/b)	k-1	$JK_{reg} = b \cdot (\sum x_i \cdot y_i - \frac{\sum x_i \cdot \sum y_i}{n})$	$S_{reg}^2 = \frac{JK_{reg}}{(k-1)}$	$\frac{S_{reg}^2}{S_{res}^2}$
Residu	n-k	$JK_{res} = JK_t - JK_{reg}$	$S_{res}^2 = \frac{JK_{res}}{(n-k)}$	
Total	n	$\sum Y_i^2$	-	-
Tuna Cocok	k-2	$JK_{TC} = JK_{res} - JK_E$	$S_{TC}^2 = \frac{JK_{TC}}{k-2}$	
Galat (E)	n-k	$JK_E = \sum \left[ \sum y_k^2 - \frac{(\sum y_k)^2}{n_k} \right]$	$S_E^2 = \frac{JK_E}{n-k}$	$F_h = \frac{S_{TC}^2}{S_E^2}$

8) Memeriksa keberartian regresi, dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- Menentukan varians koefisien a dan b

$$S_a^2 = \frac{JKres}{(n-2)} \left( \frac{1}{n} + \frac{M^2}{\sum X_i^2 - \left(\frac{\sum X_i}{n}\right)^2} \right)$$

$$S_b^2 = \frac{JKres / (n-2)}{\sum X_i^2 - \left(\frac{\sum X_i}{n}\right)^2}$$

- Melakukan pengujian parameter a dan b

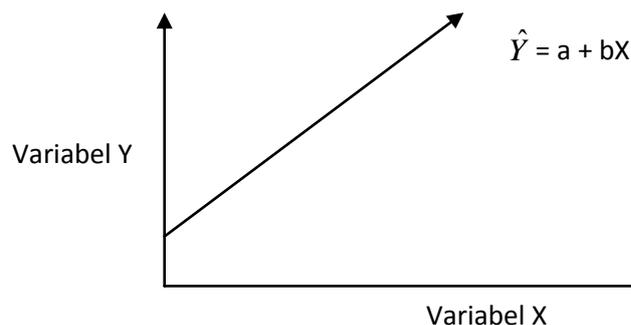
$$t_a = \frac{a}{S_a} ; \quad t_b = \frac{b}{S_b} \quad (t_a = t_1; t_b = t_2)$$

Pengujian keberartian regresi dengan  $dk = n - k$  untuk harga  $t_1$  dan  $t_2$  dengan mengambil taraf kepercayaan  $\alpha_1 = 0,05$  dan  $\alpha_2 = 0,01$

$$p-v = \alpha_1 - (\alpha_1 - \alpha_2) \frac{t_h - t_1}{t_2 - t_1}$$

Kriteria pengujian dengan taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$ , jika  $p-v > \alpha$  maka koefisien regresi a dan b tidak berarti. Sebaliknya jika  $p-v < \alpha$  maka koefisien regresi a dan b sangat berarti.

9) Membuat grafik linieritas variabel X dan variabel Y



## B. Metode Statistik Parametrik

### Analisis Korelasi

#### 1) Perhitungan Koefisien Korelasi

Rumus yang dipergunakan adalah koefisien korelasi *Product Moment* dari

Pearson sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

(Syafaruddin Siregar, 2004 : 169)

Selanjutnya harga koefisien korelasi (r) yang diperoleh diinterpretasikan pada indeks korelasi. Kriteria derajat korelasi menurut Syafaruddin Siregar (2004:295) adalah sebagai berikut :

$0,80 \leq r < 1$	Hubungan sangat tinggi
$0,60 \leq r < 0,80$	Hubungan tinggi
$0,40 \leq r < 0,60$	Hubungan sedang
$0,20 \leq r < 0,40$	Hubungan rendah
$0,00 \leq r < 0,20$	Hubungan sangat rendah
$r = 1$	Hubungan sempurna
$r = 0$	Tidak berhubungan

#### 2) Pengujian Koefisien Korelasi (Uji Keberartian)

Harga r yang diperoleh dari perhitungan harus diuji, apakah berarti atau tidak. Rumus yang digunakan adalah uji t-student, sebagai berikut :

$$t = r_s \sqrt{\frac{n-2}{1-r_s^2}} \quad (\text{Syafaruddin Siregar, 2004 : 175})$$

Korelasi berarti jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  pada taraf kepercayaan 95% dengan  $dk = n-2$ , dan jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ , maka dikatakan bahwa korelasi tidak berarti.

### 3) Perhitungan Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk menghitung besarnya prosentase kontribusi variabel satu terhadap variabel yang lainnya. Rumus yang dipergunakan adalah sebagai berikut :

$$KD = r^2 \times 100\% \quad (\text{Sudjana, 2002 : 369})$$

## C. Metode Statistik Non Parametik

### 1. Analisis Koefisien Korelasi

Data yang digunakan adalah data ordinal dan merupakan statistik non parametrik, maka analisis koefisien korelasi yang digunakan adalah dengan menggunakan korelasi *Rank Spearman*. Langkah-langkah perhitungannya menurut Syafaruddin Siregar (2004 : 300-308) adalah :

1. Membuat tabel rangking untuk kedua variabel

Rangking variabel bebas dan rangking variabel terikat disusun sesuai keadaannya.

2. Menghitung selisih rangking

$$b_i = R_{X_i} - R_{Y_i}$$

3. Menghitung nilai koefisien korelasi ( $r_s$ )

- Apabila tidak mengandung rangking yang sama, maka menggunakan rumus :

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum b_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

- Apabila mengandung rangking yang sama, maka menggunakan rumus :

$$\sum T_x = \frac{t^3 - t}{12} \quad \text{dan} \quad \sum T_y = \frac{t^3 - t}{12}$$

$$\sum R_x^2 = \frac{n^3 - n}{12} - \sum T_x \quad \text{dan} \quad \sum R_y^2 = \frac{n^3 - n}{12} - \sum T_y$$

$$r_s = \frac{\sum R_x^2 + \sum R_y^2 - \sum b^2 i}{2 \sqrt{\sum R_x^2 \cdot \sum R_y^2}}$$

Kriteria derajat korelasi menurut Syafaruddin Siregar. (2004 : 295)

adalah sebagai berikut :

$0,80 \leq r < 1$	Hubungan sangat tinggi
$0,60 \leq r < 0,80$	Hubungan tinggi
$0,40 \leq r < 0,60$	Hubungan sedang
$0,20 \leq r < 0,40$	Hubungan rendah
$0,00 \leq r < 0,20$	Hubungan sangat rendah
$r = 1$	Hubungan sempurna
$r = 0$	Tidak berhubungan

## 2. Pengujian Koefisien Korelasi (Uji Keberartian)

Harga  $r$  yang diperoleh dari perhitungan harus diuji, apakah berarti atau tidak. Rumus yang digunakan adalah uji t-student, sebagai berikut :

Abdul Satibi, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Minat Dan Keterampilan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$$t = r_s \sqrt{\frac{n-2}{1-r_s^2}} \quad (\text{Syafaruddin Siregar, 2004 : 240})$$

Korelasi berarti jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  pada taraf kepercayaan 95% dengan  $dk = n - 2$ , dan jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ , maka dikatakan bahwa korelasi tidak berarti.

### 3. Perhitungan Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk menghitung besarnya prosentase kontribusi variabel satu terhadap variabel yang lainnya. Rumus yang dipergunakan adalah sebagai berikut :

$$KD = r^2 \times 100\% \quad (\text{Sudjana, 2002 : 369})$$

### 4. Pengujian Signifikasi

Untuk menguji signifikasi dapat menggunakan uji t dengan langkah pertama yaitu mencari simpangan baku gabungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1) \cdot S_1^2 + (n_2 - 1) \cdot S_2^2}{N_1 + N_2 - 2}$$

Keterangan:

$S^2$  = Simpangan baku gabungan

$n$  = Jumlah Sampel

$S_1^2$  = Varians

Hal berikut yang dilakukan adalah mencari peningkatan hasil pembelajaran dengan pengujian signifikansi dengan menggunakan uji t yang mempunyai rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\beta}{SB/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

t = Nilai t hitung yang dicari

$\beta$  = Rata-rata nilai Beta

SB = Simpangan baku

n = Jumlah sampel