

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu prosedur atau serangkaian langkah-langkah yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan ilmiah atau ilmu (Prof. Dr. Suryana, 2012). Pendapat lain mengemukakan bahwa metode penelitian adalah suatu cara atau teknik yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh seorang peneliti dalam mengumpulkan data atau informasi sesuai dengan objek/subjek yang ditelitinya (Rizka & Sidoarjo, 2018). Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu cara atau langkah yang dilakukan oleh seorang peneliti dalam mengumpulkan data atau informasi untuk mencapai tujuan dalam penelitiannya.

Sedangkan metode penelitian eksperimen adalah sebuah metode yang dilakukan dengan sengaja oleh seorang peneliti dengan memberikan suatu *treatment*/perlakuan terhadap subjek penelitian guna membangkitkan suatu keadaan/kejadian yang akan diteliti bagaimana akibatnya (Jaedun, 2011). Menurut Borg & Gall (1983) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dapat diandalkan/dipercaya keilmiahannya (valid), karena dilakukan secara ketat terhadap beberapa variabel pengganggu diluar yang dieksperimenkan. Menurut (Jaedun, 2011) penelitian eksperimen adalah penelitian kausal (sebab akibat) dimana pembuktiannya dapat melalui komparasi/perbandingan:

- a) Kelompok eksperimen (kelompok yang diperlakukan) dan kelompok kontrol (yang tidak diberikan perlakuan); atau
- b) Kelompok subjek sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 3.1
Tahapan Penelitian Eksperimen

Tahapan	Deskripsi
Perencanaan	Tahap ini melibatkan perumusan hipotesis, pemilihan desain eksperimen, identifikasi variabel, pemilihan sampel, dan penyusunan rencana pelaksanaan eksperimen.
Pelaksanaan	Pada tahap ini, eksperimen dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Hal ini mencakup pemberian perlakuan atau manipulasi variabel yang diteliti kepada sampel penelitian
Pengumpulan	Data yang diperoleh selama eksperimen dikumpulkan dengan cermat sesuai dengan instrumen yang telah dirancang sebelumnya.
Analisis Data	Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan metode statistik yang sesuai untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis yang diajukan.
Interpretasi Hasil	Hasil analisis data dievaluasi untuk menarik kesimpulan, memeriksa kebermaknaan temuan, dan merumuskan implikasi praktis atau teoretis dari penelitian.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen yaitu *True experimental research design*, dan menggunakan desain penelitian *The Posstest Only Control Group Design*. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih tanpa melibatkan proses pemilihan secara acak. Dalam desain ini baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan. Kelompok eksperimen akan mendapatkan perlakuan (penerapan pendekatan taktis), sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan.

Tabel 3.2
Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	X	O ₁
Kontrol	-	O ₂

(Sugiyono, 2011)

Keterangan:

- X : Penerapan pendekatan taktis
- : Kelompok kontrol tidak diberi perlakuan
- O₁ : Posttest kelompok eksperimen
- O₂ : Posttest kelompok kontrol.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana seorang peneliti melakukan penelitiannya guna memperoleh data-data yang diperlukan. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Parongpong yang beralamat di Jl. Cihanjuang No.39, Cihanjuang, Kecamatan Parongpong, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat, 40559. Dilakukan di lapangan sekolah dan ruang kelas (pada saat pengisian angket).

Siti Nuriyah, 2024

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu yang diperlukan oleh seorang peneliti untuk menyelesaikan penelitiannya. Penelitian dilakukan pada saat mata pelajaran PJOK berlangsung yaitu sebanyak 16 kali pertemuan (termasuk *posttest*).

3.4 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari seluruh objek penelitian yang menjadi pusat perhatian serta sebagai sumber data penelitian (Hernaeny et al., 2021). Menurut KBBI populasi adalah keseluruhan orang yang memiliki ciri-ciri sama, yang menjadi sumber pengambilan sampel dengan memenuhi kriteria tertentu dan berkaitan dengan masalah penelitian. Populasi adalah orang yang menjadi subjek dalam suatu penelitian dimana karakteristiknya akan diteliti (Roflin et al., 2021). Pendapat lain mengemukakan bahwa populasi merupakan keseluruhan orang atau objek yang akan diteliti dan hasil penelitian tersebut akan digeneralisasikan (Swarjarna, 2022). Populasi merupakan keseluruhan wilayah dan generalisasi yang akan diteliti karakteristiknya (Ramadhani Khija, ludovick Uttoh, 2015). Dari berbagai pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti dimana akan menjadi sumber data dalam sebuah penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Parongpong.

b. Sampel

Sampel adalah bagian terpilih dari suatu populasi dalam sebuah penelitian menggunakan metode sampling (Swarjarna, 2022). Sampel merupakan bagian dari populasi, dimana (1) seluruh unit populasi memiliki peluang agar terpilih menjadi unit sampel dan (2) sampel dianggap sebagai penduga populasinya (Roflin et al., 2021). Kemudian diperkuat oleh (Ramadhani Khija, ludovick Uttoh, 2015) yang menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari keseluruhan objek yang akan diteliti dimana memiliki

karakteristik tertentu dari populasi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang akan menjadi objek dalam penelitian dan memiliki karakteristik tertentu.

Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel dalam suatu penelitian. Untuk menentukan sampel dalam penelitian, terdapat beberapa teknik sampling yang dapat digunakan. Teknik sampling dikelompokkan menjadi dua, yaitu *probability sampling* dan *non-probability sampling* (Sugiyono, 2018:80) dalam (Ningtyas, 2018).

1. *Probability Sampling*, merupakan teknik pengambilan sampel yang dimana memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai anggota sampel. Berikut jenis-jenis teknik *probability sampling*:
 - *Simple Random Sampling*
 - *Proportionate Stratified Random Sampling*
 - *Disproportionate Stratified Random Sampling*
 - *Cluster Random Sampling*
2. *Non-probability Sampling*, merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi kesempatan atau peluang yang sama bagi setiap unsur populasi untuk dipilih menjadi sampel. Berikut jenis-jenis teknik *non-probability sampling*:
 - *Systematic Sampling*
 - *Quota Sampling*
 - *Incidental Sampling*
 - *Purposive Sampling*, dll.

Adapun metode pengambilan sampel dari penelitian ini menggunakan *probability sampling*, yaitu dengan teknik *purposive sampling*. Dimana sampel didapat tidak secara acak, tetapi berdasarkan alasan yang menyangkut terkait izin dari sekolah.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu objek yang melekat dalam diri subjek (Purwanto, 2019). Dalam penelitian, objek bisa berupa individu, objek materi, transaksi, atau kejadian yang dikumpulkan dari subjek penelitian untuk mencerminkan kondisi tertentu. Penelitian ini menggunakan variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah suatu kondisi/nilai yang apabila muncul, maka akan memunculkan kondisi/nilai yang lain (Purwanto, 2019). Menurut Tritjahjo dalam (Purwanto, 2019), menjelaskan bahwa variabel bebas/*independen* adalah suatu variabel yang dapat mempengaruhi dan menjadi sebab munculnya variabel *dependen*/terikat. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah Pengaruh Pendekatan Taktis.

Berikut ciri-ciri variabel bebas:

- Variabel yang menjadi penentu variabel lain
- Kegiatan stimulus dalam penelitian memberikan dampak bagi variabel dependen
- Pada umumnya dimanipulasi, diamati, dan diukur guna mengetahui hubungannya.

Sedangkan variabel terikat/*dependen* merupakan suatu variabel yang secara struktur berpikir keilmuan dan menjadi variabel yang disebabkan karena adanya perubahan variabel lain (Purwanto, 2019). Selain itu variabel terikat juga merupakan variabel yang muncul karena adanya pengaruh dari variabel bebas. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bola Basket.

Berikut ciri-ciri variabel terikat:

- Penilaian variabel bergantung pada variabel lainnya
- Aspek tingkah laku yang diamati dari suatu organisme menggunakan stimulus
- Faktor yang diamati atau diukur guna menentukan ada tidaknya pengaruh variabel bebas.

3.6 Skenario Pembelajaran Pendekatan Taktis

Dalam pembelajaran permainan, guru merancang pembelajaran dari kemampuan dasar hingga yang lebih kompleks, serta memberikan penjelasan aturan permainan secara menyeluruh. Dalam model pembelajaran taktis, guru merencanakan urutan tugas yang mengembangkan keterampilan dan taktik siswa, dengan fokus pada permainan yang sebenarnya. Tugas-tugas pembelajaran meniru permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai "bentuk-bentuk permainan". Tujuannya adalah untuk mengembangkan pemahaman taktikal yang memungkinkan siswa menerapkan keterampilan mereka saat bermain permainan sesungguhnya (Dharmawijaya, 2018).

Tabel 3.3

Benchmark Guru dan Siswa dalam Pendekatan Taktis

(Mudzakir & Kharisma, 2018)

Guru	Siswa
Merumuskan masalah taktis sebagai pusat organisasi untuk setiap tugas belajar	Siswa diberi waktu untuk memikirkan pertanyaan berkaitan tentang masalah taktis
Memulai pembelajaran dengan bentuk permainan untuk menilai pengetahuan siswa berkaitan dengan masalah taktis permainan	Siswa memahami cara mengatur tugas gerak sesuai dengan situasi
Mengidentifikasi taktis permainan dan keterampilan yang diperlukan untuk bentuk permainan	siswa membuat keputusan berkaitan dengan situasi taktis
Memberikan pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi pembelajaran untuk agar siswa dapat memecahkan masalah taktis	Memodifikasi permainan sesuai dengan perkembangan siswa

Memberikan komunikasi yang jelas sesuai dengan situasi tugas-tugas dalam pembelajaran	Siswa mampu berkembang berkaitan dengan pengetahuan taktis saat mereka bergerak dalam proses pembelajaran tugas gerak
Mengawasi dan memberikan umpan balik sesuai dengan situasi tugas-tugas dalam pembelajaran	Siswa memiliki kesadaran dalam pembelajaran taktis, pengambilan keputusan, dan keterampilan sesuai dengan keterampilan
Mengulas berkaitan dengan masalah taktis dalam pembelajaran	
Penilaian	

Tabel 3.4
Skenario Pembelajaran
Pengaruh Pendekatan Taktis Terhadap Motivasi Siswa
dalam Pembelajaran Bola Basket

Nama : Siti Nuriyah
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Parongpong
Judul Penelitian : Pengaruh Pendekatan Taktis Terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bola Basket

Tahap Pertemuan	Tujuan	Masalah Taktik	Konsep Taktik	Bentuk Permainan
1	Siswa mampu memahami permainan bola basket	Rendahnya pemahaman permainan bola basket siswa	Pengenalan konsep pendekatan taktis	Permainan 5 vs 5 with Constraints

2	Siswa mampu memahami permainan bola basket	Rendahnya pemahaman permainan bola basket siswa	Bermain menyerang dan bertahan	Permainan: "Keep Away"
3	Siswa mampu memahami permainan bola basket	Rendahnya pemahaman permainan bola basket siswa	Bermain menyerang dan bertahan	Permainan: "Triangle Passing Drill"
4	Siswa mampu memahami permainan bola basket	Rendahnya pemahaman permainan bola basket siswa	Manajemen waktu	Permainan: "Dribble Relay"
5	Siswa mampu memahami permainan bola basket	Rendahnya pemahaman permainan bola basket siswa	Manajemen waktu	Permainan: "Dribble Tag"
6	Siswa mampu memahami permainan bola basket	Rendahnya pemahaman permainan bola basket siswa	Bermain menyerang dan bertahan	Permainan: "Hot Spot Shooting"
7	Siswa mampu memahami permainan bola basket	Rendahnya pemahaman permainan bola basket siswa	Manajemen waktu	Permainan: "Around the World Shooting"
8	Siswa mampu memahami permainan bola basket	Rendahnya pemahaman permainan bola basket siswa	Manajemen waktu	Permainan: "Layup Lines Relay"
9	Siswa mampu memahami permainan bola basket	Rendahnya pemahaman permainan bola basket siswa	Bermain menyerang dan bertahan	Permainan: "Layup Tag"
10	Siswa mampu memahami permainan bola basket	Rendahnya pemahaman permainan bola basket siswa	Rebounding	Permainan: "Rebound Battle"

11	Siswa mampu memahami permainan bola basket	Rendahnya pemahaman permainan bola basket siswa	Rebounding	Permainan: "Rebound War"
12	Siswa mampu memahami permainan bola basket	Rendahnya pemahaman permainan bola basket siswa	Bermain menyerang dan bertahan	Permainan setengah lapang
13	Siswa mampu memahami permainan bola basket	Rendahnya pemahaman permainan bola basket siswa	Bermain menyerang dan bertahan	3 lawan 3
14	Siswa mampu memahami permainan bola basket	Rendahnya pemahaman permainan bola basket siswa	Bermain menyerang dan bertahan	Permainan reguler

Dengan pendekatan taktis, peserta akan terlibat dalam berbagai permainan mini dan pertandingan yang dirancang untuk mengajarkan keterampilan dasar dan taktis sambil memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan interaktif.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data dan keterangan yang diperlukan dalam sebuah penelitian (Maksum, 2012). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Instrumen Non-Tes

Pada penelitian ini instrumen non-tes yang digunakan adalah dengan menggunakan angket skala motivasi olahraga dan juga menggunakan lembar penilaian keterampilan teknik dasar permainan bola basket berupa *passing*, *dribbling*, dan *shooting*.

b. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah RPP, silabus, *jobsheet* serta dokumentasi/foto dan video pada saat melakukan

pembelajaran (RPP, silabus, dan *jobsheet* pebelitian terdapat di lampiran penelitian).

3.8 Instrumen Penelitian

Menurut Darmadi (2011) dalam (Arifin, 2014) mendefinisikan bahwa instrumen merupakan alat pengukur untuk mengukur informasi atau melakukan pengukuran. Instrumen merupakan alat untuk memperoleh data dalam penelitian, dan sebagai langkah untuk menemukan hasil serta kesimpulan dari penelitian tersebut (Arifin, 2014). Instrumen penelitian memiliki fungsi sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam sebuah penelitian (Sukendra & Atmaja, 2020). Dari beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah sebuah alat ukur yang digunakan dalam proses penelitian guna mempermudah dalam pengumpulan data penelitian.

Pada umumnya instrumen yang sering digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Merupakan suatu pedoman yang mengandung indikator-indikator yang digunakan untuk melakukan suatu pengamatan/penelitian. Indikator-indikator tersebut juga merupakan sebuah acuan atau batasan dalam melakukan observasi terhadap suatu penelitian, sehingga proses observasi berjalan secara terarah dan terstruktur.

2. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

3. Angket/Kuesioner

Angket adalah sebuah lembar yang berisi pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden guna memperoleh data penelitian. Kelebihan dari pemakaian angket/kuesioner adalah seorang peneliti memungkinkan akan mudah mempelajari keterampilan, sikap,

perilaku, keyakinan, maupun karakteristik responden dalam sebuah penelitian. Tujuan dibuatnya angket/kuesioner adalah untuk memperoleh informasi yang relevan dengan harapan mendapatkan data dengan validitas dan reabilitas yang tinggi. Angket/kuesioner memiliki bentuk yang beragam, diantaranya sebagai berikut:

- Kuesioner terbuka, dimana responden bebas menjawab kuesioner dengan kalimatnya sendiri
- Kuesioner tertutup, adalah kuesioner yang dimana responden hanya bisa memilih jawaban sesuai yang tertera dalam kuesioner tersebut
- Kuesioner langsung, adalah jenis instrumen yang dimana responden menjawab seputar diri responden
- Kuesioner tidak langsung, adalah jenis instrumen yang dimana responden menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan orang lain
- *Check List*, merupakan instrumen yang dimana responden memiliki tugas membubuhkan tanda check pada kolom yang tersedia pada lembar instrumen
- Skala Bertingkat, merupakan instrumen yang dimana jawaban responden dilengkapi pertanyaan bertingkat

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen non-tes berupa skala motivasi olahraga (*sport motivation scale*) yang digunakan untuk mengukur motivasi intrinsik, ekstrinsik, dan amotivasi, sedangkan tes non-formal digunakan tes keterampilan teknik dasar bola basket (*passing, dribbling, dan shooting*). Angket atau kuesioner adalah sebuah pernyataan yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden guna memperoleh data penelitian (Arifin, 2014).

3.8.1 Instrumen Motivasi Olahraga

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah angket skala motivasi olahraga untuk mengumpulkan data dari responden secara langsung, berupa pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda yang telah disusun oleh peneliti, serta telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Peneliti melakukan adaptasi terhadap *Sport Motivation Scale* (SMS) dari *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 17, 35-53 yang berjudul "*Toward a New Measure of Intrinsic Motivation, Extrinsic Motivation, and Amotivation in Sports*" oleh Luc G. Pelletier, Michelle Fortier, Robert J. Vallerand, Nathalie M. Brière, Kim M. Tuson, dan Marc R. Blais pada tahun 1995. Dalam angket penelitian ini terdapat dua jenis pertanyaan, yaitu pertanyaan positif yang mendukung gagasan atau ide, dan pertanyaan negatif yang tidak mendukung gagasan atau ide.

Skala ini terdiri dari 28 item *sport motivation scale* (setelah dilakukan uji validitas yang digunakan hanya 25 butir soal) digunakan untuk mengukur motivasi olahraga secara spesifik: motivasi intrinsik untuk mengetahui (misalnya: Atas kesenangan yang diberikan kepada saya untuk mengetahui lebih banyak tentang olahraga yang saya latih), motivasi intrinsik untuk mencapai (misalnya: karena saya merasakan banyak kepuasan pribadi saat menguasai teknik latihan tertentu yang sulit), motivasi intrinsik untuk mengalami rangsangan (misalnya: Atas kesenangan yang saya rasakan dalam menjalani pengalaman yang mengasyikkan), motivasi ekstrinsik teridentifikasi (misalnya: Karena menurut saya, ini adalah salah satu cara terbaik untuk bertemu orang), motivasi ekstrinsik diintrojeksi (misalnya: Karena olahraga mutlak diperlukan jika ingin bugar), motivasi ekstrinsik regulasi eksternal (misalnya: Karena orang-orang di sekitar saya menganggap penting untuk menjaga kebugaran tubuh), dan amotivasi (misalnya: Dulu saya mempunyai alasan yang baik untuk melakukan olahraga, namun sekarang saya bertanya pada diri sendiri apakah saya harus terus melakukannya). Dapat dilihat seperti pada Tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Skala Motivasi Olahraga

Variabel (Dimensi)	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Motivasi Ekstrinsik	Untuk mengetahui	2, 4, 13, 27	4
	Untuk mencapai	8, 12, 15, 20	4
	Untuk mengalami rangsangan	1, 13, 18, 25	4
Motivasi Ekstrinsik	Teridentifikasi	7, 11, 17, 24	4
	Diintrojeksi	9, 14, 21, 26	4
	Regulasi eksternal	6, 10, 16, 22	4
Amotivasi	Amotivasi	3, 5, 19, 28	4

Sumber: (Pelletier, Fortier, et al., 1995)

Selanjutnya, indikator tersebut digunakan sebagai dasar untuk merancang item-item instrumen, yang bisa berupa pernyataan atau pertanyaan.

Tabel 3.6
Angket Skala Motivasi Olahraga

Petunjuk pengisian: Berilah tanda silang (X) pada pertanyaan yang sesuai dengan kondisi anda!

Untuk apa anda berlatih olahraga?

No.	Soal	Nilai				
		STS	TS	RR	S	SS
1	Untuk menambah pengalaman hidup yang mengasyikkan/menyenangkan					
2	Untuk mengetahui lebih banyak tentang olahraga yang saya latih					
3	Saya perlu memiliki alasan yang kuat untuk berolahraga, tetapi					

	kemudian saya ragu untuk melanjutkan aktivitas olahraga ini					
4	Untuk menemukan pelatihan baru					
5	Saya tidak tahu, saya hanya ingin bisa melakukan olahraga					
6	Saya berolah raga karena dapat membuat bangga orang-orang yang saya kenal					
7	Berolahraga merupakan cara yang paling baik bertemu dengan orang lain					
8	Saya merasa puas atau senang saat saya dapat menguasai suatu teknik yang sulit					
9	Berolahraga merupakan suatu cara yang baik untuk membentuk badan yang bagus					
10	Untuk prestasi sebagai atlet					
11	Berolahra adalah cara untuk mengembangkan diri					
12	Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada diri saya					
13	Untuk mencari kesenangan					
14	Saya berolahraga untuk kebugaran tubuh					
15	Untuk kepuasan diri saya ketika saya menguasai suatu teknik olahraga dengan sempurna					
16	Karena orang-orang di sekitar saya menganggap penting olahraga untuk meningkatkan kebugaran tubuh					
17	Karena olahraga merupakan cara yang baik untuk mempelajari hal baru					
18	Untuk memenuhi hasrat emosi saya ketika melakukan olahraga yang saya sukai					

Siti Nuriyah, 2024

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

19	Saya tidak tahu alasannya secara jelas, saya rasa olahraga bukan hobi saya					
20	Saya merasa senang saat melakukan olahraga atau tehnik yang sulit					
21	Karena saya merasa rugi jika saya tidak memanfaatkan waktu untuk melakukan olahraga					
22	Untuk menunjukkan kepada orang lain bahwa saya terampil melakukan olahraga					
23	Saya merasa senang saat menemukan dan melakukan tehnik baru yang belum pernah saya lakukan sebelumnya					
24	Olahraga menjadi salah satu cara untuk menjaga hubungan baik dengan teman					
25	Totalitas dalam berolahraga merupakan wujud kesenangan saya					
26	Karena saya harus rajin berolahraga					
27	Untuk menemukan cara baru ketika berolahraga					
28	Saya sering mengatakan pada diri sendiri bahwa saya tidak dapat mencapai tujuan olahraga					

3.8.2 Instrumen Penilaian Keterampilan

Tes keterampilan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tes keterampilan *dribbling*, *passing*, dan *shooting* (masing-masing tes dilakukan selama 30 detik). Tes Keterampilan ini dilaksanakan dua kali, yaitu pada saat *pretest* dan *posttest*.

Lembar Penilaian Keterampilan

Lembar penilaian tes digunakan untuk mempermudah ketika mencatat hasil atau data yang diperoleh peneliti pada saat melakukan penelitian.

Lembar data yang digunakan memuat beberapa aspek penilaian, seperti aspek penilaian *dribbling*, *passing*, dan *shooting*.

Tabel 3.7
Lembar Penilaian Keterampilan

Tempat :
Waktu Pelaksanaan :

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian		
		Passing	Dribbling	Shooting
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				

Penskoran Keterampilan

Lembar penskoran terkait kriteria yang diperoleh ketika sampel telah melakukan tes keterampilan. Nantinya hasil dari tes keterampilan ini akan dikelompokkan berdasarkan interval yang diperoleh. Penulis berkiblat kepada penskoran tes keterampilan yang dilakukan oleh (Arina & Gigih, 2019).

Tabel 3.8
Lembar Penskoran Keterampilan

No.	Kode	Dribbling	T-skor	Passing	T-skor	Shooting	T-skor	Total
1.	A1							
2.	A2							
3.	A3							
4.	A4							
5.	A5							
6.	A6							
7.	A7							
8.	A8							
9.	A9							
10.	A10							
11.	A11							
12.	A12							
13.	A13							
14.	A14							
15.	A15							
16.	A16							
17.	A17							
18.	A18							
19.	A19							
20.	A20							

3.9 Uji Kemantapan Instrumen Angket Skala Motivasi Olahraga

Uji validitas merupakan suatu indeks pengujian yang menunjukkan alat ukur tersebut mengukur apa yang akan diukur (Widi, 2011). Misalnya dalam pengukuran instrumen penelitian berupa kuesioner, ini digunakan untuk menyatakan sah atau tidaknya kuesioner tersebut. Kuesioner dikatakan valid apabila pertanyaan-pertanyaan sesuatu yang hendak diukur oleh kuesioner tersebut. Sedangkan metode yang digunakan dalam menilai validitas kuesioner yaitu korelasi produk moment atau dengan *bivariate pearson*. Selain itu, uji coba juga bertujuan untuk menentukan apakah ada pertanyaan yang memiliki jawaban yang kurang objektif, kurang jelas, atau membingungkan. Selain validitas, instrumen juga harus memenuhi standar

Siti Nuriyah, 2024

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

reliabilitas untuk dianggap dapat dipercaya dalam mengumpulkan data penelitian. Suatu instrumen dianggap reliabel jika dapat diandalkan untuk menghasilkan data penelitian yang konsisten. Uji Reliabilitas adalah uji yang digunakan untuk mengukur kuesioner dimana merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Uji reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran itu konsisten jika diukur lebih dari dua kali atau lebih dengan gejala yang sama. Suatu kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila jawaban dari kuesioner tersebut menunjukkan kestabilan atau konsisten dari waktu ke waktu

Adaptasi Instrumen

Menurut Arini (2019) dalam (Iii & Penelitian, 2013), adaptasi instrumen penelitian melampaui sekadar penerjemahan bahasa, melainkan melibatkan aspek-aspek cross cultural adaptation yang krusial untuk memastikan instrumen tersebut valid dan reliabel dalam pengukuran. Terdapat elemen ekspresi, budaya, dan faktor lain yang memerlukan adaptasi komprehensif terhadap instrumen. Tujuan dari adaptasi tersebut adalah untuk mencapai ekuivalensi antara instrumen asli dan instrumen yang telah diadaptasi. Kesetaraan ini mencakup ekuivalensi dalam translasi bahasa, konsep, dan metrik. Ekuivalensi translasi mencakup kesamaan sebisa mungkin dengan bahasa aslinya, mencakup ekspresi bahasa dan budaya dari komunitas lokal yang menjadi subjek pengukuran.

Tabel 3.9
Tahap-Tahap Adaptasi Instrumen



3.9.1 Uji Validitas

Merupakan suatu indeks pengujian yang menunjukkan alat ukur tersebut mengukur apa yang akan diukur (Widi, 2011). Misalnya dalam pengukuran instrumen penelitian berupa kuesioner, ini digunakan untuk menyatakan sah atau tidaknya kuesioner tersebut. Kuesioner dikatakan valid apabila pertanyaan-pertanyaan sesuatu yang hendak diukur oleh kuesioner tersebut. Sedangkan metode yang digunakan dalam menilai validitas kuesioner yaitu korelasi produk moment atau dengan *bivariate pearson*.

Suatu kuesioner dianggap valid jika pertanyaannya dapat mencerminkan dengan baik aspek yang ingin diukur oleh kuesioner tersebut. Untuk menguji validitasnya, dilakukan analisis menggunakan rumus korelasi *Pearson*, yang dikenal sebagai Korelasi Produk Momen. Berikut rumus korelasi product moment:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

Σxy = Jumlah perkalian antara variabel x dan Y

Σx^2 = Jumlah dari kuadrat nilai X

Σy^2 = Jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\Sigma x)^2$ = Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\Sigma y)^2$ = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

Oleh karena itu peneliti melakukan uji validitas terhadap 28 variabel data kuesioner dengan bantuan perangkat lunak *SPSS 23*.

Tabel 3.10
Uji Validitas ke-1

Item	r-hitung	r-tabel	Kesimpulan
Butir 1	0,383	0,378	VALID
Butir 2	0,464	0,378	VALID
Butir 3	0,538	0,378	VALID
Butir 4	0,449	0,378	VALID
Butir 5	0,349	0,378	TIDAK VALID
Butir 6	0,498	0,378	VALID
Butir 7	0,650	0,378	VALID
Butir 8	0,544	0,378	VALID
Butir 9	0,559	0,378	VALID
Butir 10	0,461	0,378	VALID
Butir 11	0,430	0,378	VALID
Butir 12	0,638	0,378	VALID
Butir 13	0,552	0,378	VALID
Butir 14	0,393	0,378	VALID

Butir 15	0,621	0,378	VALID
Butir 16	0,335	0,378	TIDAK VALID
Butir 17	0,612	0,378	VALID
Butir 18	0652	0,378	VALID
Butir 19	0,647	00,378	VALID
Butir 20	0.831	0,378	VALID
Butir 21	0,349	0,378	TIDAK VALID
Butir 22	0,498	0,378	VALID
Butir 23	0,650	0,378	VALID
Butir 24	0,544	0,378	VALID
Butir 25	0,559	0,378	VALID
Butir 26	0,461	0,378	VALID
Butir 27	0,430	0,378	VALID
Butir 28	0,647	0,378	VALID

Hipotesis utama H_0 menyatakan bahwa skor variabel memiliki korelasi positif dengan skor faktor atau valid, sementara hipotesis alternatif H_1 menyatakan bahwa skor variabel tidak memiliki korelasi positif dengan skor faktor atau tidak valid. Selanjutnya, nilai r_{xy} dibandingkan dengan nilai r -tabel dengan taraf signifikansi 0,05. Jika koefisien korelasi, r -hitung, bernilai negatif dan/atau r -hitung $<$ r -tabel, maka butir tersebut dianggap tidak valid. Namun, jika r -hitung lebih besar atau sama dengan r -tabel, maka butir soal dinyatakan valid. Telah diketahui bahwa derajat bebas = $n-2$, maka $20-2=18$, $\alpha=0,05$, sehingga diperoleh nilai r -tabel = 0,378.

Dari 28 butir soal terdapat 3 butir soal yang tidak valid, yaitu pada butir soal nomor 5, 16, dan 21, sehingga tidak dapat digunakan. Dengan demikian butir soal yang digunakan hanya 25 soal.

Tabel 3.11
Uji Validitas ke-2

Item	r-hitung	r-tabel	Kesimpulan
Butir 1	0,409	0,378	VALID
Butir 2	0,474	0,378	VALID
Butir 3	0,567	0,378	VALID
Butir 4	0,479	0,378	VALID
Butir 5	0,531	0,378	VALID
Butir 6	0,674	0,378	VALID
Butir 7	0,544	0,378	VALID
Butir 8	0,585	0,378	VALID
Butir 9	0,527	0,378	VALID
Butir 10	0,463	0,378	VALID
Butir 11	0,622	0,378	VALID
Butir 12	0,533	0,378	VALID
Butir 13	0,440	0,378	VALID
Butir 14	0,513	0,378	VALID
Butir 15	0,638	0,378	VALID
Butir 16	0,546	0,378	VALID
Butir 17	0,654	0,378	VALID
Butir 18	0,800	0,378	VALID
Butir 19	0,531	00,378	VALID
Butir 20	0,674	0,378	VALID
Butir 21	0,544	0,378	VALID
Butir 22	0,585	0,378	VALID
Butir 23	0,527	0,378	VALID
Butir 24	0,463	0,378	VALID
Butir 25	0,654	0,378	VALID

Dari uji validitas ke-2 menunjukkan bahwa seluruh butir soal dinyatakan valid karena telah diketahui bahwa derajat bebas = $n-2$, maka $20-2=18$, $\alpha=0,05$, sehingga diperoleh nilai r -tabel = 0,378.

3.9.2 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah uji yang digunakan untuk mengukur kuesioner dimana merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Uji reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran itu konsisten jika diukur lebih dari dua kali atau lebih dengan gejala yang sama. Suatu kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila jawaban dari kuesioner tersebut menunjukkan kestabilan atau konsisten dari waktu ke waktu. Rumus uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

n = Jumlah item pertanyaan yang di uji

$\sum \sigma_t^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 = varians total

Oleh karena itu peneliti menggunakan bantuan *software* berupa *SPSS 23* untuk mengitung uji reliabilitas.

Tabel 3.12
Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.906	.909	25

Berdasarkan Tabel 3.9 yang ada, dapat disimpulkan bahwa pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan item soal kuesioner, bukan dengan mempertimbangkan variabel secara langsung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kuesioner bersifat reliabel, sebab *Cronbach's Alpha* > 0,7 (nilai acuan).

3.10 Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini dilakukan setelah kelompok eksperimen mendapatkan *treatment*/perlakuan berupa penggunaan pendekatan taktis dalam pembelajaran bola basket, sedangkan untuk kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan.

a. Pelaksanaan Instrumen Angket Skala Motivasi Olahraga

1) Persiapan

Seluruh sampel (baik kelompok eksperimen maupun kontrol) bersiap untuk melaksanakan pengisian angket dengan jumlah soal sebanyak 25 butir. Persiapan tersebut meliputi: berdoa sebelum mengerjakan, pembacaan petunjuk pengisian dan sebagainya.

2) Alat dan Tempat Pelaksanaan

Alat yang digunakan dalam pelaksanaan pengisian angket berupa pulpen, tip-x dan untuk pelaksanaannya bertempat di kelas 10 C SMA Negeri 1 Parongpong.

3) Ketentuan Umum

- Angket disebar secara langsung di dalam kelas (sesuai dengan jenis kelompok)

- Jumlah soal sebanyak 25 butir
- Pengerjaan dilakukan sesuai dengan kondisi masing-masing siswa, dll.

b. Pelaksanaan Penilaian Keterampilan Teknik Dasar Bola Basket

1) Persiapan

- Peneliti mempersiapkan alat dan tempat untuk pelaksanaan penilaian tes keterampilan teknik dasar permainan bola basket berupa *passing*, *dribbling*, dan *shooting*.
- Seluruh sampel bersiap dengan berdoa, pemanasan, dan pemberitahuan ketentuan pelaksanaan oleh peneliti.

2) Alat dan Tempat Pelaksanaan

- Alat yang digunakan: 5 bola basket, cones, dan ring basket
- Tempat pelaksanaan: lapangan SMA Negeri 1 Parongpong.

3) Ketentuan Umum

Seluruh sampel wajib melakukan penilaian tes keterampilan dengan tahap pelaksanaan sebagai berikut:

- Passing* bola ke dinding
- Dribbling* dengan jarak 10 meter
- Shooting* ke ring basket (masing-masing tes dilakukan selama 30 detik).

3.11 Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data dan keterangan yang diperlukan dalam sebuah penelitian (Maksum, 2012). Diperlukan perhitungan dari data yang sudah terkumpul, pengumpulan dan analisis data diperlukan guna mengetahui dampak penerapan pendekatan permainan terhadap motivasi dalam pembelajaran bola basket dalam PJOK.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan penggunaan angket skala motivasi olahraga yang memuat pernyataan yang

Siti Nuriyah, 2024

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sesuai dengan tujuan penelitian. Setiap pernyataan dalam kuesioner disusun dengan bahasa yang umum dan telah melalui validasi oleh ahli bahasa sebelumnya untuk memastikan logika yang teruji. Berdasarkan hasil perhitungan data di atas, dapat ditransformasikan pada penentuan patokan dalam skala persentase. Kriteria patokan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.13
Skala Likert

Kategori	Skore	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-Ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Langkah awal adalah mengkonversi semua jawaban dalam kuesioner menjadi nilai-nilai skor yang dijelaskan dalam tabel. Kemudian, dilakukan perhitungan skor untuk setiap pernyataan menggunakan *SPSS 23*. Selanjutnya, tahap berikutnya adalah uji asumsi, yang mencakup dua uji, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu pengujian yang digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu/residu mempunyai distribusi yang normal.

- Apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka distribusi data memenuhi asumsi normalitas.
- Apabila nilai signifikansi $< 0,05$, maka distribusi data tidak memenuhi asumsi normalitas

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk memastikan dua atau lebih kelompok populasi yang akan diukur mempunyai

tingkat keragaman yang serupa atau homogen. Maka untuk homogenitas 5% adalah 0,005.

- Jika $p > 0,05$ dinyatakan homogen
- Jika $p < 0,05$ dinyatakan tidak homogen

C. Uji Hipotesis

Uji T

Pengukuran hipotesis dengan *t-Test* merupakan pengujian yang dilakukan untuk melihat pengaruh variabel bebas (*independen*) terhadap variabel terikat (*dependen*) secara parsial. Dimana kriteria dalam t-Test adalah sebagai berikut:

- Jika *t-hitung* < *t-tabel*, maka H0 ditolak dan H1 diterima
- Jika *t-hitung* > *t-tabel*, maka H0 diterima dan H1 ditolak.

Tolak H0 jika sig. $\leq \alpha$ 0,005
--