

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Pada dasarnya metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. suatu hasil dari penelitian harus diuji melalui metode yang diterapkan. Sehingga dari penerapan metode akan diketahui apakah tujuan penelitian berhasil atau gagal. Seperti yang dijelaskan oleh Sudjana (2005:25) bahwa “metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi”. Hal ini diperkuat dengan adanya teori dari para ahli yang mengemukakan metode sebagai suatu cara untuk mengetahui pencapaian tujuan penelitian kita, yang diungkapkan oleh Surakahmad (1990) yang dikutip dari darsono (2011:52) sebagai berikut:

Metode adalah suatu cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya untuk menguji hipotesa, dengan mempergunakan teknik serta alat-alat tertentu. cara ini dipergunakan setelah penyelidikan, perhitungan kewajarannya, ditinjau dari tujuan penelitian serta dari situasi penelitian.

Dalam suatu penelitian terdapat banyaknya metode penelitian yang berbeda satu sama lain. Hal ini dipengaruhi oleh tujuan hingga rumusan masalah yang akan diteliti. Maka perlu adanya perbandingan lurus antara rumusan masalah yang hendak diteliti dengan metode penelitian yang digunakan. Ada beberapa jenis metode penelitian yang sering digunakan, metode tersebut adalah metode historis, deskriptif, dan eksperimen.

Dalam hal ini penulis memilih menggunakan metode eksperimen, karena pada dasarnya metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan

untuk mencari hasil penelitian melalui treatment (perlakuan) tertentu. Maka dari itu diteliti pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap keterampilan sosial dan keterampilan dasar bermain bolavoli.

Sugiyono (2010:56), menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian langsung yang dilakukan terhadap suatu objek untuk menentukan pengaruh suatu variabel terhadap variabel tertentu dengan pengontrolan yang ketat. Hal tersebut diperkuat oleh Arikunto (2002:4) yang menerangkan bahwa:

Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab-akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminir atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu.

Dari uraian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa eksperimen adalah suatu penelitian secara langsung untuk mendapatkan informasi atau jawaban dari objek dengan perlakuan (treatment) tertentu yang diberikan pada objek tersebut.

## **B. Lokasi, Populasi dan Sampel**

### **1. Lokasi**

Agar penelitian ini jelas maka, penulis akan melakukan penelitian di SMK PGRI 2 Cimahi. Jalan Encep Kartawiria No. 153. Telepon (022) 6654310 Cimahi 40512.

Untuk memecahkan suatu masalah penelitian diperlukan sumber data dan pada umumnya sumber data itu disebut populasi dan sampel penelitian.

### **2. Populasi**

Dalam memecahkan suatu permasalahan penelitian diperlukan sumber data dan pada umumnya sumber data tersebut disebut populasi dan sampel penelitian. Penelitian merupakan sejumlah objek yang akan diteliti dan populasi merupakan sumber data yang penting. Populasi memiliki peranan yang penting dalam suatu

penelitian, karena populasi merupakan keseluruhan sumber data atau objek yang akan diteliti. Seperti yang dikemukakan Sugiyono (2010:80) bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.”

Mengingat populasi sangat luas, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi populasi untuk membantu mempermudah penarikan sampel. Menurut Sudjana, N dan Ibrahim (1992) bahwa: “pembatasan populasi dilakukan dengan membedakan populasi sasaran (target population) dan populasi terjangkau (accessible population).”

Berdasarkan pendapat tersebut maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK PGRI 2 Cimahi, sedangkan populasi terjangkaunya adalah siswa kelas XI SMK PGRI 2 Cimahi. Berdasarkan ketentuan tersebut maka jumlah populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI Farmasi 1 SMK PGRI 2 Cimahi sebanyak 36 siswa.

### **3. Sampel**

Sampel menurut Sugiyono (2010:81) menyatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Sedangkan seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:131) bahwa: “Jika kita hanya akan meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.”

Berdasarkan pengertian tersebut, sampel yang diambil harus dapat memiliki karakteristik yang sama dengan populasi, sehingga apa yang diteliti tersebut benar-benar mewakili populasi penelitian. Salah satu syarat dalam penarikan sampel adalah bahwa sampel itu bersifat representative, artinya sampel yang ditetapkan harus mewakili populasi. Sifat karakteristik populasi harus tergambar

dalam sampel. Untuk menentukan jumlah sampel pada penelitian ini harus berdasarkan pertimbangan masalah, tujuan, metoda, dan instrument penelitian. Disamping itu perlu diperhatikan masalah waktu, tenaga, dan dana.

Berdasarkan metode penelitian eksperimen yang ciri utamanya adalah penugasan random, maka peneliti menggunakan kelompok-kelompok yang sudah ada sebagai sampel. Jadi peneliti tidak mengambil sampel dari anggota populasi secara individu tetapi dalam bentuk kelas, alasannya adalah karena apabila pengambilan sampel dilakukan secara individu dikhawatirkan situasi kelompok sampel menjadi tidak alami.

Lalu penulis berpedoman pada pendapat Arikunto (2002:107) yang mengemukakan sebagai berikut:

Untuk ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subjeknya besar dapat diambil antara 10% sampai 15% atau 20% sampai 25% atau lebih.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka penulis menetapkan jumlah sampel yang diambil adalah keseluruhan dari populasi, sehingga diperoleh sampel sebanyak 36 orang. Dari sampel tersebut dibagi kedalam dua kelompok yaitu masing-masing 16 siswa dan 2 siswa cadangan pada kelompok eksperimen yang akan diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif dan 16 siswa dan 2 siswa cadangan pada kelompok kontrol yang akan diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran langsung.

### **C. Desain Penelitian**

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis dan sesuai dengan tujuan penelitian, karena itu desain penelitian berfungsi untuk memberikan jalan dan arah proses penelitian yang dilakukan.

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

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:

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 terhadap keterampilan sosial dan keterampilan dasar bermain bolavoli, maka metode dalam penelitian ini adalah metode true eksperimen dengan desain yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*, sebagaimana terlihat dalam gambar 3.1.

Gambar 3.1  
*Pretest-Posttest Control Group Design*

<b>Treatment group</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X<sub>1</sub></b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>Control group</b>	<b>O<sub>1</sub></b>		<b>O<sub>2</sub></b>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Tes awal

O<sub>2</sub> : Tes akhir

X<sub>1</sub> : Perlakuan dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif

#### **D. Instrumen Penelitian**

Untuk mendukung kebenaran suatu hipotesis, diperlukan data atau fakta empiric. Data empiric bisa didapat dengan jalan pengetesan dan pengukuran terhadap yang akan diteliti. Pengetesan dan pengukuran menurut Nurhasan (1999:10), menjelaskan bahwa: “Tes dan pengukuran merupakan bagian integral dalam proses evaluasi dalam proses belajar mengajar. Pengukuran merupakan salah satu teknik dalam evaluasi, khususnya dalam proses pengumpulan data.”

Instrumen penelitian adalah alat pengumpulan data. Arikunto (2006:149), menjelaskan pengertian instrument sebagai berikut: “instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik.” Alat pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah Tes Keterampilan Bermain Bolavoli dan Angket Keterampilan Sosial.

##### **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 bentuk tesnya sebagai berikut:

Semua sampel bermain bolavoli dengan aturan, sampel yang menggunakan model pembelajaran kooperatif melawan model yang menggunakan pembelajaran langsung (*direct instruction*). Hal ini dapat 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 adalah sebagai berikut:

- 4 = jika bola servis langsung mematikan lawan
- 3 = jika bola servis dapat diterima namun sulit untuk diumpkan menjadi serangan
- 2 = jika bola servis dapat diterima oleh lawan hanya dapat diumpkan untuk open spike saja
- 1 = jika bola diterima 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:

- 1 = dapat mematikan 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 di umpankan 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. Tes keterampilan sosial

Instrumen yang digunakan dalam keterampilan sosial adalah berupa angket atau kuesioner. Arikunto (2010:194) kuesioner/angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Dengan menggunakan angket tertutup sampel bisa dengan mudah menjawab angket yang diberikan oleh penulis. Kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari *The Matson Evaluation Of Social Skill With Youngsters (MESSY)*. Adapun kisi-kisi mengenai keterampilan sosial dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 3.1

Kisi-kisi angket *The Matson Evaluation Of Social Skill With Youngsters (MESSY)*.  
Teodoro et al. (2000) from Brazil

Bagus Pratama, 2014

*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Bermain Bolavoli*

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



Dimensi	Indikator	Nomor Soal
Keterampilan Sosial		
Faktor 1 : perilaku antisosial	Sikap agresivitas dan pengendalian emosi.	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 16, 17, 21, 22, 25, 27, 28, 30, 39, 45
Faktor 2 : keterampilan sosial	Kesadaran diri dan Ketegasan diri.	1, 9, 10, 15, 18, 20, 23, 24, 29, 31, 32, 33, 37, 38, 41, 43, 44
Faktor 3 : kesombongan	Pengakuan sosial	12, 26, 34, 42
Faktor 4 : kecemasan sosial/kesendirian	Membina hubungan dengan orang lain	19, 35, 36, 40

## 1. Uji Coba Angket

Untuk memperoleh data yang relevan dan akurat diperlukan alat pengumpul data yaitu alat ukur yang valid dan reliable. Salah satu usaha yang diperlukan yaitu dengan jalan uji coba. Dari uji coba tersebut diharapkan dapat diketahui validitas dan reliabilitas instrument tersebut. Data analisis dengan menggunakan teknik statistic perambkat lunak SPSS 17 yaitu menggunakan reliability scale. Pada uji validitas angket *The Matson Evaluation Of Social Skill With Youngsters (MESSY)* dari 62 soal yang diajukan terhadap 30 orang sampel lain selain kelompok sampel penelitian.

### a. Uji Validitas

Perhitungan uji validitas dalam instrument untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan program spss 17. Nilai koefisien korelasi yang didapat diinterpretasikan menurut Nisfianoor (2009:204) bahwa “tiap item yang bernilai lebih dari 0,2 berarti item instrument tersebut valid dan reliabel”. Hasil perhitungan uji validitas instrument angket keterampilan sosial siswa disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 3.2  
 Hasil Uji Coba Validitas Angket *The Matson Evaluation Of Social Skill With Youngsters (MESSY)*

NO. Pertanyaan	<i>Corrected item total-correlation</i>	Keterangan	NO. Pertanyaan	<i>Corrected item total-correlation</i>	Keterangan
1	0.206	Valid	32	-0.038	Tidak valid
2	0.544	Valid	33	-0.186	Tidak valid
3	0.501	Valid	34	0.548	valid
4	0.575	Valid	35	0.732	valid
5	0.484	Valid	36	0.454	valid
6	0.405	Valid	37	0.089	Tidak valid
7	0.522	Valid	38	0.287	valid
8	0.256	Valid	39	0.470	valid
9	0.103	Tidak valid	40	0.548	valid
10	0.108	Tidak valid	41	0.507	valid
11	0.144	Tidak valid	42	0.540	valid
12	0.561	Valid	43	0.561	valid
13	0.627	Valid	44	0.252	valid
14	0.293	Valid	45	0.541	valid
15	0.734	Valid	46	0.100	Tidak valid
16	-0.027	Tidak valid	47	0.010	Tidak valid
17	0.618	Valid	48	0.223	valid
18	-0.270	Tidak valid	49	0.608	valid

19	0.579	Valid
20	0.245	Valid
21	0.418	Valid
22	0.679	Valid
23	-0.184	Tidak valid
24	0.277	Valid
25	0.214	valid
26	0.172	Tidak valid
27	0.491	valid
28	0.048	Tidak valid
29	0.663	valid
30	0.598	valid
31	0.609	valid

50	0.559	valid
51	0.121	Tidak valid
52	0.245	valid
53	0.235	valid
54	0.598	valid
55	0.149	Tidak valid
56	0.476	valid
57	0.218	valid
58	0.403	valid
59	0.246	valid
60	-0.214	Tidak valid
61	-0.489	Tidak valid
62	0.601	valid

## b. Reliabilitas

Perhitungan uji reliabilitas dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan program SPSS 17. Nilai koefisien reliabilitas yang diperoleh diinterpretasikan berdasarkan kriteria pengklasifikasian menurut J.P Guilford (Suherman, 2003:119) sebagai berikut:

Tabel 3.3 Nilai Koefisien Reliabilitas

Koefisien reliabilitas	Interprestasi
$0,90 \leq r_{11} \leq 1,00$	Derajat reliabilitas sangat tinggi
$0,70 \leq r_{11} < 0,90$	Derajat reliabilitas tinggi
$0,40 \leq r_{11} < 0,70$	Derajat reliabilitas sedang
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Derajat reliabilitas rendah
$r_{11} \leq 0,20$	Derajat reliabilitas sangat rendah

Hasil perhitungan uji reliabilitas angket disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 3.4 Reliabilitas statistik

Cronbach's Alpha	N of items
<b>0.937</b>	<b>45</b>

Berdasarkan hasil perhitungan statistik menggunakan program SPSS 17 diperoleh hasil 0.937 yang berarti memiliki derajat reliabilitas sangat tinggi karena berada pada  $0,90 \leq r_{11} \leq 1,00$ .

### **E. Pelaksanaan Penelitian**

Peneliti melakukan penelitian di SMK PGRI 2 Cimahi dengan jumlah pertemuan 10 kali dalam 4 minggu. Dengan kata lain, penelitian ini dilaksanakan 3 kali dalam seminggu. Menurut Habblinck dalam Agustan (2011:23) “frekuensi latihan paling sedikit 3 kali 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 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 keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolavoli serta merumuskan program pembelajaran untuk pemberian perlakuan pada sampel yang akan diteliti.

### a. Menyusun Instrumen

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini ada dua yaitu, instrumen keterampilan sosial dan instrumen keterampilan bermain bolavoli. Penyusunan instrumen meliputi:

- 1) Penentuan skala yang akan digunakan
- 2) Membuat indikator (keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolavoli)
- 3) Perumusan butir pernyataan
- 4) Pembuatan lembar observasi keterampilan bermain bolavoli
- 5) Pengujian instrumen
- 6) Pengurutan instrumen
- 7) Pengkajian instrumen
- 8) Mempersiapkan instrumen untuk tes awal

### b. Menyusun Program Pembelajaran

**Tabel 3.5**  
**PROGRAM PEMBELAJARAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN**  
**KOOPERATIF TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN**  
**KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI**

<b>Pertemuan</b>	<b>Materi</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Tempat</b>
1-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan Awal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> <li>• Pemanasan</li> </ul>	4x45 m	Lap. Voli

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan Inti</li> <li>• Kegiatan Akhir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peregangan statis &amp; dinamis</li> <li>- Jogging</li> <li>• Melakukan lempar tangkap bola melewati net berpasangan.</li> <li>• Melakukan latihan variasi passing bawah secara berpasangan dalam kelompok.</li> <li>• Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk keterampilan, kerjasama, keberanian, toleransi dan percaya diri.</li> <li>• Pendinginan</li> <li>• Evaluasi</li> <li>• Doa</li> </ul>		SMK PGRI 2 Cimahi
3-4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan Awal</li> <li>• Kegiatan Inti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> <li>• Pemanasan</li> <li>- Peregangan statis &amp; dinamis</li> <li>- Jogging</li> <li>• Melakukan latihan kombinasi passing atas dan passing bawah.</li> <li>• Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk keterampilan, kerjasama, keberanian, toleransi dan percaya diri.</li> </ul>	4x5 m	Lap. Voli SMK PGRI 2 Cimahi

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan Akhir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendinginan</li> <li>• Evaluasi</li> <li>• Doa</li> </ul>		
5-7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan Awal</li> <li>• Kegiatan Inti</li> <li>• Kegiatan Akhir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> <li>• Pemanasan</li> <li>- Peregangan statis &amp; dinamis</li> <li>- Jogging</li> <li>• Melakukan teknik dasar smash secara berpasangan atau kelompok.</li> <li>• Melakukan variasi latihan kombinasi passing bawah, passing atas dan smash secara kelompok.</li> <li>• Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk keterampilan, kerjasama, keberanian, toleransi dan percaya diri.</li> <li>• Pendinginan</li> <li>• Evaluasi</li> <li>• Doa</li> </ul>	6x45 m	Lap. Voli SMK PGRI 2 Cimahi
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan Awal</li> <li>• Kegiatan Inti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> <li>• Pemanasan</li> <li>- Peregangan statis &amp; dinamis</li> <li>- Jogging</li> <li>• Melakukan latihan servis</li> </ul>	2x45 m	Lap. Voli SMK PGRI 2 Cimahi

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan Akhir</li> </ul>	<p>bawah secara berpasangan atau kelompok dengan jarak yang bervariasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan latihan servis atas secara berpasangan atau kelompok dengan jarak yang bervariasi.</li> <li>• Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk keterampilan, kerjasama, keberanian, toleransi dan percaya diri.</li> <li>• Pendinginan</li> <li>• Evaluasi</li> <li>• Doa</li> </ul>		
9-10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan Awal</li> <li>• Kegiatan Inti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> <li>• Pemanasan <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peregangan statis &amp; dinamis</li> <li>- Jogging</li> </ul> </li> <li>• Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk kerjasama, keberanian, toleransi dan percaya diri.</li> <li>• Bermain dengan peraturan yang sesungguhnya untuk memupuk keterampilan, kerjasama, keberanian, toleransi, sportivitas dan</li> </ul>	4x45 m	Lap. Voli SMK PGRI 2 Cimahi



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan Akhir</li> </ul>	<p>percaya diri.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendinginan</li> <li>• Evaluasi</li> <li>• Doa</li> </ul>		
--	--	---	--	--

## 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.

## F. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 17 dan Microsoft Excel. Berikut analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini:

1. Menghitung rata-rata dan simpangan baku.

2. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas, apabila data yang diperoleh berdistribusi normal maka menggunakan analisis uji parametrik dengan menggunakan rumus *paired sampel test*.
3. Uji homogenitas. bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapat dari hasil pengamatan homogen atau tidak dan juga untuk menentukan jenis statistik yang digunakan.
4. Menguji hipotesis. Untuk menguji bahwa model pembelajaran kooperatif berpengaruh terhadap keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolavoli.