

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara yang dilakukan oleh setiap peneliti untuk memecahkan berbagai permasalahan yang terjadi dalam penelitiannya, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Metode penelitian yang digunakan sangat menentukan terhadap hasil penelitian, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2011: 2) bahwa “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.

Salah satu komponen penting yang menghubungkan tindakan dengan tujuan pendidikan adalah metode. Metode dapat diartikan sebagai alat yang dapat digunakan dalam suatu proses pencapaian tujuan. Alat itu hanya akan dapat efektif bila penggunaannya disesuaikan dengan fungsi dan kapasitas alat tersebut. Untuk itu, metode dapat diartikan sebagai tindakan-tindakan pendidik dalam lingkup peristiwa pendidikan untuk mempengaruhi siswa ke arah pencapaian hasil belajar yang maksimal sebagaimana terangkum dalam tujuan pendidikan. Oleh sebab itu metode memegang peranan penting dalam proses pencapaian tujuan pendidikan (Syahidin, 2009: 43).

Dalam suatu penelitian diperlukan suatu metode. Metode yang dipergunakan adalah metode eksperimen. Mengenai metode eksperimen Sugiyono (2008: 107) mengemukakan bahwa “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan.” Sedangkan Danim dalam Siregar (2013: 11) menjelaskan bahwa ‘penelitian percobaan adalah penelitian dengan melakukan sebuah studi yang objektif, sistematis, dan terkontrol untuk memprediksi atau mengontrol fenomena.

Kemudian Arikunto (2009: 207) menjelaskan yang dimaksud dengan penelitian eksperimen adalah:

untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan.

Danim dalam Siregar (2013: 11) menegaskan pula bahwa:

penelitian eksperimen bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat, dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimental, dan satu atau lebih kondisi eksperimen. Hasilnya dibandingkan dengan satu atau lebih dari kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan.

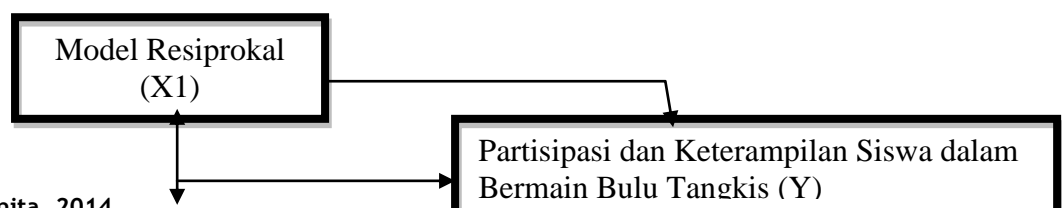
B. Paradigma Penelitian dan Desain Penelitian

1. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian merupakan pola pikir peneliti dalam melakukan sebuah penelitian. Paradigma penelitian tersebut dibuat dalam bentuk alur penelitian, untuk memperjelas langkah dan rancangan penelitian. Pengertian paradigma penelitian menurut Sugiyono (2008: 25) sebagai berikut :

Paradigma penelitian dapat diartikan sebagai pandangan atau model, atau pola pikir yang dapat menjabarkan berbagai variabel yang akan diteliti kemudian membuat hubungan antara suatu variabel dengan variabel yang lain, sehingga akan mudah dirumuskan masalah penelitiannya, pemilihan teori yang relevan, rumusan hipotesis yang diajukan, metode penelitian, instrumen penelitian, teknik analisa yang digunakan serta kesimpulan yang diharapkan.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis menggambarkan paradigma dari penelitian ini sebagai berikut :



Fatihah Yunita, 2014

PENGARUH GAYA MENGAJAR RESIPROKAL DAN KOMANDO TERHADAP PENINGKATAN PARTISIPASI DAN KETERAMPILAN DASAR SERVIS TINGGI DAN LOB BERTAHAN DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA SISWA DI SMP 45 BANDUNG

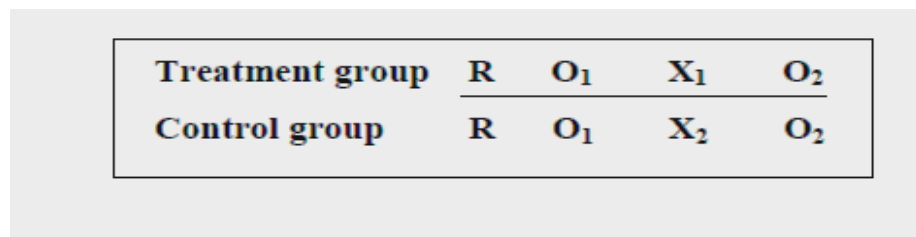
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.1 Paradigma Penelitian

2. 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 *randomeized pretest-posttest group design*, sebagaimana terlihat dalam gambar 3.2.



Gambar 3.2

Randomized Pretest-Posttest Group Design
(Fraenkel dan Wallen, 1993:248)

Keterangan:

- R : Pemilihan kelompok yang dilakukan secara random
- X₁ : Perlakuan (*treatment*) kelompok eksperimen
- X₂ : Perlakuan (*treatment*) kelompok kontrol
- O₂ : Tes akhir

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel pada dasarnya adalah objek penelitian yang akan diteliti, atau apapun yang menjadi perhatian untuk dilakukan penelitian. Variabel tersebut

biasanya memiliki ukuran-ukuran untuk dijadikan bahan penelitian. Menurut Syafaruddin Siregar. (2013: 6) bahwa :

Variabel didefinisikan sebagai suatu atribut (proporsi) objek, yang ada dalam diri sumber populasi dengan elemen-elemennya, memiliki ukuran (kualitas atau kuantitas) yang bervariasi. Ukuran tersebut dalam bentuk nilai, indeks, skor atau identitas dan sebagainya.

Pendapat lain yang diungkapkan oleh Sugiyono (2008: 91) mengatakan juga bahwa “Variabel dapat didefinisikan sebagai atribut dari seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan orang lain atau satu objek dengan objek lain”. Berdasarkan definisi variabel di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian itu adalah suatu atribut yang dimiliki seseorang atau objek lain, mempunyai ukuran yang bervariasi yang ditetapkan oleh peneliti sehingga dapat dilakukan suatu penelitian.

Selanjutnya Arikunto (2009: 99) membagi variabel menjadi dua jenis yaitu variabel bebas dan variabel terikat, sebagaimana yang dikatakannya yaitu :

Variabel yang mempengaruhi objek penelitian ada dua jenis yaitu variabel yang mempengaruhi disebut variabel penyebab atau variabel bebas atau *independent variable* yaitu variabel (X), dan variabel akibat yang disebut variabel tak bebas atau variabel terikat atau *dependent variable* yaitu variabel (Y).

Penelitian ini pada dasarnya yaitu ingin mengetahui seberapa pengaruh model pembelajaran resiprokal dan komando terhadap peningkatan partisipasi dan keterampilan siswa dalam bermain bulutangkis di SMP Negeri 45 Bandung. Maka berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, variabel dalam penelitian ini secara garis besar dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu :

1. Variabel bebas atau *independent variable* (X_1) merupakan variabel yang mempengaruhi disebut juga variabel penyebab yaitu variabel model pembelajaran resiprokal.

2. Variabel bebas atau *independent variable* yang kedua (X_2) merupakan variabel yang mempengaruhi disebut juga variabel penyebab yaitu variabel model pembelajaran komando.
3. Variabel terikat atau *dependent variable* (Y) merupakan variabel akibat yaitu variabel partisipasi dan keterampilan siswa dalam bermain bulutangkis di SMP Negeri 45 Bandung.

2. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat 4 variabel yang perlu dijelaskan sebagai pedoman dalam operasionalnya. Sehingga tidak menimbulkan salah tafsiran yang dapat menjauhkan dari maksud dan tujuan penelitian ini. Adapun variabel tersebut antara lain:

a. Gaya Resiprokal

Pada dasarnya, konsep gaya resiprokal berasal dari Palincsar dan Brown (1984) “yang mengidentifikasi empat strategi dasar yang membantu siswa untuk menyadari dan bereaksi terhadap tanda-tanda kegagalan pemahaman: Mengklarifikasi (*Clarifying*), Memprediksi (*Predicting*), Bertanya (*Questioning*), dan Merangkum (*Summarizing*).” Strategi-strategi ini memiliki dua tujuan, yaitu meningkatkan pemahaman dan memonitor pemahaman. Semua ini berlangsung dalam konteks investigasi kolaboratif kelompok kecil, yang dipertahankan, dimonitor, dan discaffolding oleh guru atau mentor. Pada dasarnya, pembelajaran resiprokal dikembangkan sebagai suatu teknik untuk membantu para guru menjembatani para siswa yang memperlihatkan kesenjangan antara keterampilan-keterampilan decoding (penerima komunikasi) dan keterampilan-keterampilan pemahaman.

b. Gaya Komando

Fatihah Yunita, 2014

PENGARUH GAYA MENGAJAR RESIPROKAL DAN KOMANDO TERHADAP PENINGKATAN PARTISIPASI DAN KETERAMPILAN DASAR SERVIS TINGGI DAN LOB BERTAHAN DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA SISWA DI SMP 45 BANDUNG

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

Gaya komando adalah pendekatan mengajar yang paling bergantung pada guru. Tujuannya adalah penampilan yang cermat. Guru menyiapkan semua aspek pengajaran dan ia sepenuhnya bertanggung jawab dan berinisiatif terhadap pengajaran dan memantau kemajuan besar dari perkembangan siswanya.

c. Partisipasi

Partisipasi merupakan keterlibatan seseorang dalam suatu kegiatan. Keterlibatan ini dapat meliputi fisik, emosional dan mental. Nugraha (2011: 69) menjelaskan “ciri-ciri partisipasi meliputi, kehadiran, terlibat langsung mempunyai tujuan, memberikan tanggapan, memberikan informasi, bertanggung jawab dan merasakan manfaat.”

Dari pendapat di atas, partisipasi seseorang dapat dilihat dari kehadiran, keterlibatan langsung, mempunyai tujuan, memberikan tanggapan, berbagi informasi, bertanggung jawab pada tugas yang diberikan dan merasakan manfaat dari apa yang dikerjakannya.

d. Keterampilan Bulutangkis

Keterampilan dasar bulutangkis merupakan kemampuan seseorang untuk memainkan kok dilapangan permainan. Pukulan-pukulan yang termasuk dalam keterampilan dasar meliputi servis tinggi, lob bertahan dan dropshot (people, 1988; Hidayat, 2004; Subarja, 2009).

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi penelitian

Populasi Arikunto (2010: 173) menyebutkan populasi adalah “keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus.”

Sedangkan Sugiyono (2011: 61) mendefinisikan populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek yang diteliti itu (Sugiyono, 2011: 61).

Berdasarkan pengertian di atas, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang ada di lingkungan SMP Negeri 45 Bandung.

2. Sampel Penelitian

Sampel yaitu sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti yang dianggap mewakili seluruh populasi dan diambil dengan suatu cara tertentu. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Suharsimi Arikunto (2010: 174) yang menyatakan bahwa “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Sejalan dengan Suharsimi Arikunto, Sugiyono (2008: 118) menyatakan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga dapat menggambarkan atau mewakili populasi yang sebenarnya.

Agar sampel yang diambil representatif, maka diperlukan teknik pengambilan sampel. Penentuan sampel perlu dilakukan dengan cara yang dapat dipertanggung-jawabkan untuk mendapatkan data yang benar, sehingga kesimpulan yang diambil dapat dipercaya. Menurut Arikunto (2002: 112) bahwa :

Untuk sekedar patokan maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Selanjutnya jika jumlah subjeknya lebih besar dari 100 dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung setidak-tidaknya dari :

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana.
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap objek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.
- c. Besar kecilnya resiko ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang risikonya besar, tentu saja jika sampel besar, hasilnya akan lebih baik”.

Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sample* yaitu sampel yang didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Arikunto, 2009: 139). Sedangkan menurut Sugiyono (2008: 124) “teknik *purposive sample* termasuk teknik *nonprobability sampling* yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.”

Anggota populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 45 Bandung yang berjumlah 360 orang. Sedangkan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah dari kelas VIII A yang berjumlah berjumlah 38 orang siswa.

E. Instrument Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Untuk memperoleh data yang diperlukandalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data yaitu dengan angket dan test keterampilan bulutangkis. Arikunto (2010: 275) mengemukakan bahwa :

Dengan metode apapun, pengumpulan data haruslah dilatih terlebih dahulu, agar diperoleh data yang sesuai dengan harapan. Yang penting bagi penelitian adalah bahwa metode-metode tersebut dilaksanakan secara objektif, tidak dipengaruhi oleh keinginan pengamat.

a. Angket

Fatihah Yunita, 2014

PENGARUH GAYA MENGAJAR RESPIPROKAL DAN KOMANDO TERHADAP PENINGKATAN PARTISIPASI DAN KETERAMPILAN DASAR SERVIS TINGGI DAN LOB BERTAHAN DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA SISWA DI SMP 45 BANDUNG

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

Alat pengumpulan data yang digunakan sebagai alat untuk memecahkan atau menjawab permasalahan dalam penelitian adalah angket. Angket merupakan alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis pula oleh responden.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dikatakan bahwa angket adalah seperangkat pernyataan yang harus dijawab oleh responden secara langsung sesuai dengan pengalaman yang dialaminya. Adapun jenis angket yang penulis gunakan adalah jenis angket tertutup. Bersifat tertutup artinya angket tersebut telah disusun atas pernyataan yang jelas, tegas, terbatas, kongkrit, lengkap dan disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden dapat memberikan jawaban sesuai dengan yang diharapkan dan dialaminya. Adapun kisi-kisi dari angket tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Angket Partisipasi

Indikator	Deskriptor	Butir Soal		Jumlah
		(+)	(-)	
Kehadiran	1. Ada ditempat	5, 49	3, 45	4
	2. Hadir tepat waktu	1, 44	2, 46	4
	3. Mengikut sampai akhir pembelajaran	4, 47	6, 48	4
Terlibat langsung	1. Mengikuti perintah guru	9, 57	7, 58	4
	2. Aktif bergerak	8, 43	10, 64	4
	3. Aktif bertanya atau menjawab	12, 40	67, 72	4
Mempunyai tujuan	1. Serius dalam mengikuti pembelajaran	14, 59	13, 62	4
	2. Termotivasi	15, 61	18, 70	4
	3. Hasil akhir pembelajaran	16, 69	19, 63	4

Tanggung jawab	1. Memiliki inisiatif untuk menyelesaikan tugas	17, 60	20, 39	4
	2. Mengikuti instruksi guru	23, 65	21, 71	4
	3. Menyelesaikan tugas	25, 38	22, 11	4
Merasakan manfaat	1. Merasakan sehat	24, 66	26, 68	4
	2. Senang mengikuti proses pembelajaran	29, 41	28, 56	4
Memberikan tanggapan	1. Saling memberikan koreksi	27, 53	30, 54	4
	2. Memberikan komentar	35, 42	32, 52	4
Memberikan informasi	1. Saling berinteraksi dengan siswa/guru	33, 51	34, 55	4
	2. Saling berbagi informasi	31, 37	36, 50	4
Total		36	36	72

1) Pemberian Skor

Pemberian skor instrumen partisipasi siswa dengan alternatif jawaban pernyataan positif, yaitu adalah sangat setuju = 5, setuju = 4, kurang setuju = 3, tidak setuju = 2, sangat tidak setuju = 1. Sedangkan setiap pernyataan negatif yang diberikan adalah sangat setuju = 1, setuju = 2, kurang setuju = 3, tidak setuju = 4, sangat tidak setuju = 5. Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan pada tabel 3.2.

Tabel 3.2

Kriteria Pemberian Skor Terhadap Alternatif Jawaban

No.	Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
		Positif	Negatif
1.	Sangat Setuju	5	1
2.	Setuju	4	2

Fatih Yunita, 2014

PENGARUH GAYA MENGAJAR RESPIPROKAL DAN KOMANDO TERHADAP PENINGKATAN PARTISIPASI DAN KETERAMPILAN DASAR SERVIS TINGGI DAN LOB BERTAHAN DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA SISWA DI SMP 45 BANDUNG

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

3.	Kurang Setuju	3	3
4.	Tidak Setuju	2	4
5.	Sangat tidak Setuju	1	5

2) Uji Coba Angket

a) Uji Validitas Angket

Uji validitas item angket dihitung dengan terlebih dahulu dengan menggunakan *Msexcel*. Setelah mendapat nilai korelasinya, peneliti bandingkan dengan nilai r-tabel pada taraf signifikan 5% dan jumlah responden sebanyak 34. Untuk menentukan keputusan bahwa item soal itu valid atau tidaknya, peneliti berpatokan pada norma sebagai berikut ; jika $r_{pbis} > r_{tabel}$ berarti item soal dapat dinyatakan valid. Sebaliknya jika $r_{pbis} < r_{tabel}$ maka item soal dapat dinyatakan tidak valid.

Hasil perhitungan dengan *Msexcel*, maka diperoleh item yang dinyatakan layak untuk digunakan sebanyak 58 item dari 72 item setelah disamakan dengan dengan indeks validitas terentang antara 0,339 – 0,532.

b) Uji Reliabilitas Angket

Reliabilitas suatu instrumen penelitian menunjukkan instrumen penelitian dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut dapat dikatakan sudah baik yaitu “apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataan” (Arikunto, 2002: 154)

Kriteria untuk mengetahui tingkat reliabilitas, digunakan klasifikasi yang dikemukakan oleh Riduan (2006: 138) yang dijelaskan dalam tabel 3.3

Tabel 3.3

Kriteria Keterandalan (Reliabilitas) Instrumen

Interval Koefisien	Kriteria Keterandalan
0.80 – 1.000	Sangat tinggi

0.60 – 0.799	Tinggi
0.40 – 0.599	Cukup
0.20 – 0.399	Rendah
0.00 – 0.199	Sangat rendah

b. Tes Keterampilan Bulutangkis

Tes keterampilan teknik dasar bulutangkis dilakukan dengan menggunakan *subjective rating test* (Morrow , 2005; Hidayat). Prosedur penilaiannya adalah dengan teknik observasi dengan melibatkan 5 orang ahli yang berpengalaman dibidang bulutangkis dengan orientasi penilaian proses pada tes servis tinggi, lob bertahan. Keterampilan tersebut diukur berdasarkan jumlah rata-rata skor tahap-tahap pukulan dalam 12 kali kesempatan.

F. Prosedur Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 45 Bandung dengan jumlah pertemuan sebanyak 10 kali dalam 4 minggu. Dengan kata lain, penelitian ini dilaksanakan tiga kali dalam seminggu (senin, rabu dan jumat). Frekuensi latihan paling sedikit tiga hari dalam seminggu, baik untuk olahraga kesehatan, olahraga pendidikan, dan olahraga prestasi. Hal ini disebabkan ketahanan seseorang akan menurun setelah 40 jam tidak melakukan latihan”. Sedangkan mengenai pertemuan setiap minggunya, sebaiknya dilakukan sebanyak tiga 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

Fatihah Yunita, 2014

PENGARUH GAYA MENGAJAR RESPIPROKAL DAN KOMANDO TERHADAP PENINGKATAN PARTISIPASI DAN KETERAMPILAN DASAR SERVIS TINGGI DAN LOB BERTAHAN DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA SISWA DI SMP 45 BANDUNG

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

Tahap persiapan ini meliputi perancangan beberapa instrumen yang berkaitan dengan partisipasi serta merumuskan program pembelajaran untuk pemberian perlakuan pada sampel yang akan diteliti.

a. Menyusun Instrumen

Instumen yang digunakan pada penelitian ini ada dua yaitu, intrumen partisipasi dan instrument keterampilan bulutangkis. Penyusunan interumen meliputi:

- 1) Penentuan skala yang akan digunakan
- 2) Membuat
- 3) Perumusan butir pernyataan
- 4) Pengujian insrtumen
- 5) Pengkajian instrumen
- 6) Mempersiapkan instrumen untuk tes

b. Menyusun Program Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti merumuskan program pembelajaran yang meliputi:

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

c. Menyusun Program Pembelajaran

Fatihah Yunita, 2014

PENGARUH GAYA MENGAJAR RESPIPROKAL DAN KOMANDO TERHADAP PENINGKATAN PARTISIPASI DAN KETERAMPILAN DASAR SERVIS TINGGI DAN LOB BERTAHAN DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA SISWA DI SMP 45 BANDUNG

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

Pada tahap ini peneliti merumuskan program pembelajaran berupa rencana program pembelajaran yang meliputi:

- 1) Menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
- 2) Menentukan sub materi
- 3) Menyusun skenario pembelajaran
- 4) Menyusun lembar observasi (penilaian)

Untuk mempermudah, peneliti membuat garis besar rencana pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel 3.4 dan 3.5.

Tabel 3.4

Program Pembelajaran Resiprokal Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Keterampilan Bermain Bulutangkis

Pertemuan	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Tempat
1-3	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan permainan Bulutangkis • Servis 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan lempar tangkap bola (shuttle kok) melewati net berpasangan • Melakukan latihan variasi servis bawah (tinggi) • Melakukan latihan variasi servis pendek 	6 x 40 m	SMP N 45 Bdg
4-6	Lob	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan latihan lob dengan bola (shuttle kok) banyak • Melakukan latihan kombinasi 	6 x 40 m	SMP N 45 Bdg

Fatih Yunita, 2014

PENGARUH GAYA MENGAJAR RESIPROKAL DAN KOMANDO TERHADAP PENINGKATAN PARTISIPASI DAN KETERAMPILAN DASAR SERVIS TINGGI DAN LOB BERTAHAN DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA SISWA DI SMP 45 BANDUNG

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

		<p>servis dengan lob</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk keterampilan dan partisipasi siswa. 		
7-8	Game	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan variasi latihan kombinasi melalui permainan dengan peraturan yang dimodifikasi • Mengadakan pertandingan mini dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk keterampilan dan partisipasi siswa. 	4 x 40 m	SMP N 45 Bdg

Tabel 3.5
Program Pembelajaran Komando Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Keterampilan Bermain Bulutangkis

Pertemuan	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Tempat
1-3	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan permainan Bulutangkis • Servis 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan juggling dengan menggunakan kok • Melakukan latihan variasi servis bawah (tinggi) secara 	6 x 40 m	SMP N 45 Bdg

Fatihah Yunita, 2014

PENGARUH GAYA MENGAJAR RESIPROKAL DAN KOMANDO TERHADAP PENINGKATAN PARTISIPASI DAN KETERAMPILAN DASAR SERVIS TINGGI DAN LOB BERTAHAN DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA SISWA DI SMP 45 BANDUNG

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

		bergantian. • Melakukan latihan variasi servis pendek secara bergantian		
4-6	Lob	• Melakukan latihan lob berpasangan secara bergantian. • Melakukan latihan gabungan lob dengan servis bergantian dengan teman • Menerapkan keterampilan lob dalam permainan dengan peraturan yang dimodifikasi.	6 x 40 m	SMP N 45 Bdg
7-8	Game	• Menerapkan keterampilan lob dan servis pada permainan yang sederhana. • Mengadakan pertandingan mini dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk keterampilan dan partisipasi siswa.	4 x 40 m	SMP N 45 Bdg

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti dari suatu penelitian eksperimen.

Adapun kegiatan pada tahap pelaksanaan meliputi:

- a. Menentukan kelompok sampel
- b. Melakukan program penelitian
- c. Melakukan tes akhir

3. Tahap penyelesaian

Fatihah Yunita, 2014

PENGARUH GAYA MENGAJAR RESPIPROKAL DAN KOMANDO TERHADAP PENINGKATAN PARTISIPASI DAN KETERAMPILAN DASAR SERVIS TINGGI DAN LOB BERTAHAN DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA SISWA DI SMP 45 BANDUNG

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

- a. Pengelompokan data
- b. Pengolahan data
- c. Analisis data
- d. Penarikan kesimpulan

G. Prosedur Pengolahan Data

1. Menghitung Rata-Rata Dan Simpangan Baku

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

2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapat dari hasil pengamatan berdistribusi normal atau tidak dan juga untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan selanjutnya. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Kolmogorov-Smirnov. Karena uji Kolmogorov-Smirnov dapat digunakan pada sampel kecil atau sedikit.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapat dari hasil pengamatan homogen atau tidak dan juga untuk menentukan jenis statistik yang digunakan. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji F dengan rumus :

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini bertujuan untuk membuktikan dugaan sementara yang dibuat oleh peneliti sebelumnya. Uji hipotesis dengan ketentuan yang telah

disahkan pada saat pengajuan penelitian bahwa untuk menguji hipotesis menggunakan uji hipotesis kesamaan dua rata-rata (satu pihak) adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis adalah sebagai berikut:

Terima hipotesis (Ho) jika t-hitung $\geq \frac{W_1 t_1 + W_2 t_2}{W_1 + W_2}$, dan

Tolak hipotesis (Ho) Jika $\leq \frac{W_1 t_1 + W_2 t_2}{W_1 + W_2}$.