

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

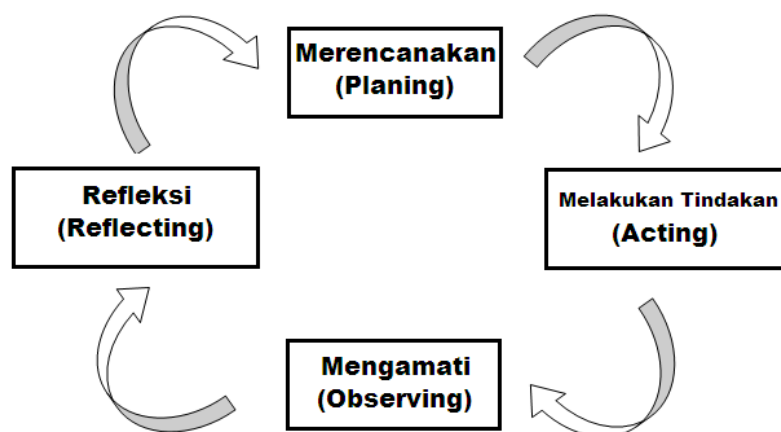
Penelitian adalah suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Sedangkan metode penelitian adalah cara ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Suatu penelitian harus disusun secara sistematis berdasarkan tahapan-tahapan penelitian. Menurut Yusuf Hidayat (2011, hlm. 34) bahwa “kerangka rancangan yang biasa digunakan dalam metode penelitian adalah sebagai berikut : (a) Jenis dan rencana penelitian, (b) waktu dan tempat penelitian, (c) Subyek penelitian, (d) Variabel penelitian, (e) prosedur penelitian, (f) instrument penelitian, (g) teknik analisis data.”

A. Jenis dan Rencana Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis rancangan dari Model Kurt Lewin, Model Kurt Lewin menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, khususnya PTK. Dikatakan demikian, karena dialah yang pertama kali memperkenalkan Action Research atau penelitian tindakan. PTK pada dasarnya merupakan salah satu penelitian yang umumnya dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, memperbaiki mutu pembelajaran serta menerapkan atau mencoba hal-hal baru yang bisa meningkatkan mutu pembelajaran.

Rancangan penelitian disebut juga rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan, disusun sedemikian rupa agar peneliti memperoleh jawaban dari penelitiannya. Konsep pokok penelitian tindakan menurut Model Kurt Lewin (dalam Yusup Hidayat, 2011, hlm. 34) bahwa:

PTK Model Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu ; perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai siklus yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain PTK Model Kurt Lewin
(Sumber : Yusuf Hidayat, 2011, hlm. 35)

B. Waktu Dan Tempat Penelitian

Waktu dan tempat penelitian yang peneliti laksanakan dalam penelitian ini tertera dalam penjelasan sebagai berikut :

1. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SDN Sukarasa 3 dan 4 Kota Bandung. Untuk lebih jelasnya mengenai aktivitas dan jadwal pelaksanaan penelitian disajikan dalam tabel seperti di bawah ini:

Tabel 3.1

Waktu Penelitian

Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan
Selasa	5 Agustus 2014	10.00 – 11.10	Pra Siklus	Perkenalan materi permainan bola tangan

Novi Eka Kustari, 2014

PENERAPAN AKTIVITAS HANDBALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PERMAINAN BOLA TANGAN :Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas VI di SDN Sukarasa 3 dan 4 Kota Bandung

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

Tabel 3.1 Lanjutan

Rabu	6 Agustus 2014	10.00 – 11.10	1	Permainan End Zone
Rabu	13 Agustus 2014	10.00 – 11.10	1	Permainan Ten Ball
Rabu	20 Agustus 2014	10.00 – 11.10	2	Permainan Indian & Coboy
Rabu	27 Agustus 2014	10.00 – 11.10	2	Permainan Berburu Kijang

2. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini, dilaksanakan di SD Negeri Sukarasa 3 dan 4 Jalan Pak Gatot V KPAD Kelurahan Gegerkalong Kecamatan Sukasari Kota Bandung. Penentuan lokasi ini diharapkan memberi kemudahan khususnya menyangkut pengenalan lingkungan yang berhubungan dengan anak didik sebagai subjek penelitian yang akan membantu dalam kelancaran kegiatan ini.

Mengingat dalam penelitian tindakan kelas ini perlu dibantu oleh mitra peneliti, penulis menentukan guru penjas ibu Yuyun Yuningsih, guru kelas VI A Enjang Kustian, dan teman sejawat peneliti yang diharapkan bisa memberikan pemecahan masalah dalam kegiatan penelitian ini mulai perencanaan, tindakan, observasi serta refleksi.

C. Subyek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas VI yang berjumlah 28 orang, terdiri dari 17 orang putra dan 11 orang putri. Secara umum bila ditinjau dari sosial budaya dan ekonomi masyarakat peserta didik tergolong cukup perhatiannya terhadap pendidikan dan ini salah satu pendorong terhadap peningkatan kualitas pendidikan di SD Negeri Sukarasa 3 dan 4 Kota Bandung. Di mana jumlah siswa bila dirinci sebagai berikut :

Tabel 3.2
Daftar Siswa

Nama Siswa	
Putra	Putri
Adnan Muflinih S.	Amla Khairunnisa
Ahmad Fauzan S.	Aunia Hafitza
Ale Syahbana D. M. D.	Dliya Yishya S.
Dhabit Khattab F.	Fathaya Rahman
M. Akbar Fauzansyah	Fiola Nadda Carissa
Maulana Rafi Al Fariz	Jerisha Stefia
Raditya Danisworo	Keyra Regina A.
Chilyasa Widura K.	Naura Sabna
Andika Agniawan	Puteri Irawan
M. Abdurasyid	Sang Padi Nan Qudus
Alvyn Navio Akbar	Halimah Ferbianti
Tenno Fauzan S	
Fariel Daiva Octarendy	
Rony S. Pratama	
Raihan Surya Ramadhan P.	
Toriq Afito	
Ghani R. Azis	

D. Variabel Penelitian

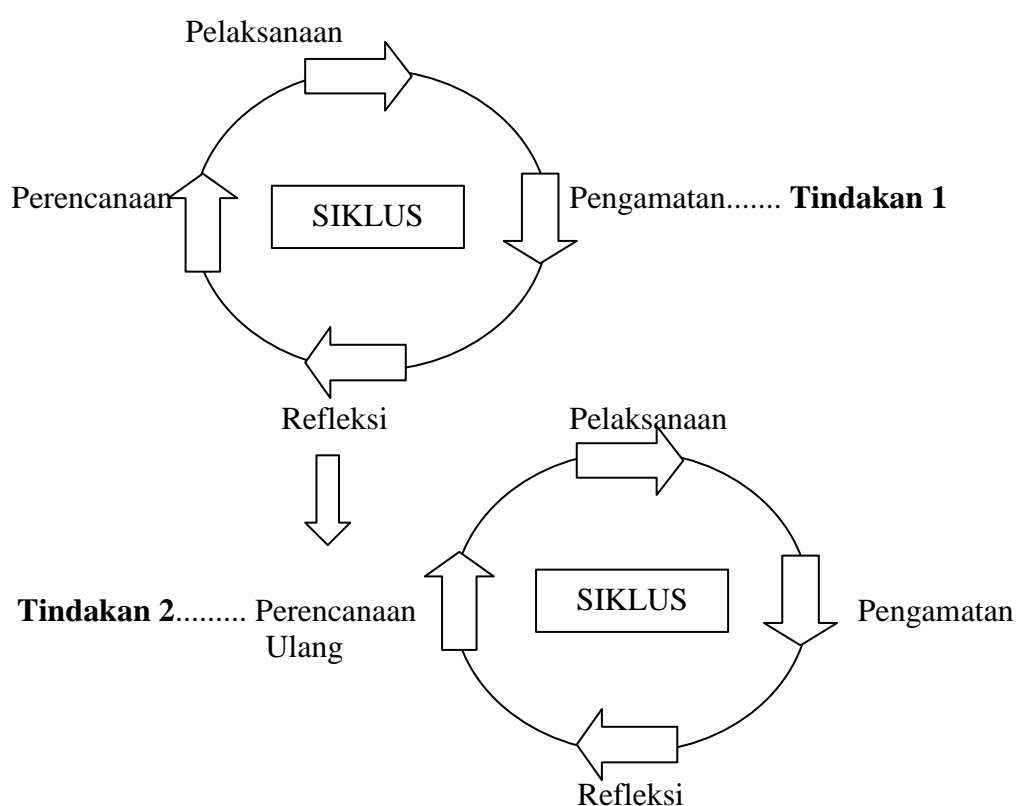
Variabel adalah gejala yang dijadikan objek pengamatan dalam penelitian. Dalam PTK ada 3 variabel yang akan dikaji yaitu variabel input, variabel proses dan variabel output.

1. Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas VI A SDN Sukarasa 3 dan 4
2. Variabel proses dalam penelitian ini adalah penerapan aktivitas handball like games

3. Variabel output dari penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar permainan bola tangan

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan merujuk pada tahap penelitian yang dikemukakan oleh Kurt Lewin dalam Yusuf Hidayat (2011, hlm. 37) maka satu siklus tindakan memuat langkah-langkah membuat rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi seperti bagan dibawah ini:



Gambar 3.2 Siklus Pelaksanaan Tindakan dalam PTK

(Sumber : Yusuf Hidayat, 2011, hlm. 37)

1. Tahap Merencanakan Tindakan

Kegiatan-kegiatan penelitian yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

Novi Eka Kustari, 2014

PENERAPAN AKTIVITAS HANDBALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PERMAINAN BOLA TANGAN :Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas VI di SDN Sukarasa 3 dan 4 Kota Bandung

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

a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

- 1) Identitas mata pelajaran
- 2) Standar kompetensi
- 3) Kompetensi dasar
- 4) Tujuan pembelajaran
- 5) Karakter siswa yang diharapkan
- 6) Materi ajar
- 7) Metode pembelajaran
- 8) Kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran terbagi kedalam 3 bagian, yaitu: (a) Kegiatan awal yang terdiri dari apersepsi dan motivasi. (b) Kegiatan inti yang terdiri dari eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. (c) Kegiatan penutup.
- 9) Penilaian hasil belajar. Prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada standar penilaian.
- 10) Sumber belajar. Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

b. Mempersiapkan sarana dan prasarana dan alat-alat pembelajaran

Handball like games merupakan permainan yang menyerupai permainan bola tangan hanya saja permainannya lebih sederhana. Dalam pelaksanaannya *handball like game* dapat menggunakan alat-alat yang dimodifikasi. Dalam aktivitasnya sarat dengan modifikasi-modifikasi, baik dalam aktivitasnya, aturan main, jumlah pemain, lapangan permainan, obyek permainan, cara memainkan dan sebagainya. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan *Handball like games* ini merupakan alat yang dibutuhkan sebagai penunjang berlangsungnya permainan ini. Misalnya:

- 1) Permainan end zone yang dibutuhkan bola, lapang, dan cones.

- 2) Permainan ten ball yang dibutuhkan bola, lapang, dan cones.
- 3) Permainan indian dan coboy yang dibutuhkan bola, lapang, dan cones.
- 4) Permainan beburu kijang yang dibutuhkan bola, lapang, dan cones.

c. Membuat time schedule penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan

Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan
Rabu	6 Agustus 2014	10.00 – 11.10	1	Permainan End Zone
Rabu	13 Agustus 2014	10.00 – 11.10	1	Permainan Ten Ball
Rabu	20 Agustus 2014	10.00 – 11.10	2	Permainan Indian & Coboy
Rabu	27 Agustus 2014	10.00 – 11.10	2	Permainan Berburu Kijang

Tabel 3.3 Jadwal Tindakan

d. Membuat format-format observasi pelaksanaan

Format observasi yang dibuat dalam penelitian ini adalah format lembaran observasi tentang aktivitas siswa dan guru. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran, untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi hasil pembelajaran, serta faktor-faktor penunjang dan penghambat pelaksanaan pembelajaran.

e. Menyiapkan observer (kesediaan observer, apa yang harus dilakukan observer, membuat kesepakatan dan kesepakatan tentang hal-hal yang diteliti)

Dalam konteks penelitian ini, yang harus dipahami dan disepakati secara bersama antara peneliti dan observer adalah : (1) hakikat motivasi dalam belajar (2) hakikat aktivitas handball like game (3) hakikat permainan bola tangan (4)

kesepahaman tentang format-format observasi. Keempat hal yang harus dipahami dan disepakati bersama ini selain dilakukan dengan cara mempelajari dan mengkaji (membaca), juga dilakukan dengan cara diskusi antara peneliti dan observer. Tingkat keluasaan dan kedalaman minimal yang harus dimiliki atau dikuasai oleh observer dan peneliti dari keempat hal tersebut di atas adalah sebagaimana yang sudah tertulis pada bagian kajian pustaka bab 2 pada penelitian ini. Kesepakatan yang harus disepakati dalam penelitian ini adalah mengenai substansi yang merupakan indikator-indikator tentang variabel yang diteliti berdasarkan definisi operasional yang sudah terumuskan pada bab 2.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan-kegiatan penelitian yang dilakukan pada tahap pelaksanaan penelitian adalah menerapkan tindakan yang mengacu dalam skenario yang direncanakan dalam perencanaan di atas.

3. Tahap Melakukan Observasi

Pada tahap ini peneliti beserta observer bekerjasama dalam merekam data hasil dari pelaksanaan kegiatan. Perekaman data atau pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar format analisis kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh observer serta kartu cerita dan angket yang digunakan oleh guru untuk menghimpun data dari tes sikap siswa terhadap pembelajaran.

4. Tahap Analisis Data dan Refleksi

Pada tahap analisis data dan refleksi peneliti menganalisis data, mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan dalam penelitian kemudian memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk dilakukan pada siklus berikutnya. Seperti yang diungkap Yusuf Hidayat (2011, hlm. 39) tentang analisis data dan refleksi terhadap data penelitian bahwa:

Ada 4 kegiatan yang harus dilakukan peneliti, yaitu: (a) menentukan prosedur analisis (b) membuat refleksi berkenaan dengan proses tindakan (c) merumuskan dampak tindakan (d) menentukan kriteria dan rencana bagi tindakan daur berikutnya.

F. Instrumen Penelitian

Penyusunan instrumen sangat penting dilakukan dalam penelitian, karena dengan instrumen penelitian, peneliti dapat mengumpulkan data yang esensial digunakan untuk memecahkan masalah. Instrumen adalah alat ukur yang digunakan peneliti dalam penelitiannya untuk membantu mengumpulkan data. Seperti yang diungkapkan oleh Yusuf Hidayat (2011, hlm. 39) bahwa “Instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, dan mengumpulkan data.” Instrumen yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Pengamatan atau Observasi

Observasi yang dilaksanakan oleh penulis sebagai guru dan peneliti untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas VI SDN Sukarasa 3 Kota Bandung. Alat yang digunakan adalah lembaran observasi tentang aktivitas siswa dan guru. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran, untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi hasil pembelajaran, serta faktor-faktor penunjang dan penghambat pelaksanaan pembelajaran. Menurut Kunandar (2012, hlm. 143), menyatakan bahwa ”Pengamatan atau observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.”

Observasi juga dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung berdasarkan tahapan kegiatan pembelajaran yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Berikut merupakan tabel observasi yang digunakan

Lembar Pengamatan Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran

Nama Sekolah :
 Tahun Pelajaran :
 Kelas/Semester :
 Pokok Bahasan :
 Siklus Ke :

No	Nama Siswa	Minat				Perhatian				Partisipasi				Persentasi			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	

Tabel 3.4 Lembar Observasi

(Sumber : Kunandar, 2012, hlm. 234)

Keterangan :

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

Novi Eka Kustari, 2014

PENERAPAN AKTIVITAS HANDBALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PERMAINAN BOLA TANGAN :Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas VI di SDN Sukarasa 3 dan 4 Kota Bandung

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

Bagan 3.1 Format Catatan Data Lapangan

3. Kamera foto

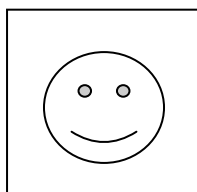
Kamera foto yang digunakan untuk merekam kejadian selama pelaksanaan pembelajaran, juga sebagai alat untuk memberikan gambaran tentang apa yang terjadi dalam masalah penelitian yang dilakukan. Seperti yang diungkapkan Kunandar (2012, hlm. 195) bahwa :

Agar peneliti mempunyai alat pencatat untuk menggambarkan apa yang sedang terjadi di kelas pada waktu pembelajaran dalam rangka penelitian tindakan kelas, untuk menerapkan suasana kelas, detail tentang peristiwa-peristiwa penting atau khusus yang terjadi atau ilustrasi dari episode tertentu, alat-alat elektronik ini dapat saja digunakan untuk membantumendeskripsikan apa yang peneliti catat di catatan lapangan, apabila memungkinkan

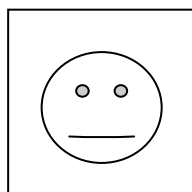
Dari penjelasan tersebut maka peneliti menggunakan kamera foto untuk memudahkan peneliti dalam penelitian ini.

4. Kartu ceria

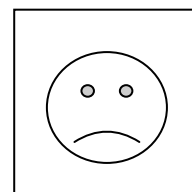
Kartu ini digunakan untuk tes sikap, kartu ini juga digunakan setiap akhir pembelajaran untuk mengetahui perasaan peserta didik tentang materi pembelajaran yang diberikan oleh gurunya. Disetiap akhir pembelajaran guru membagikan kartu-kartu ini untuk kemudian dipilih siswa sesuai pembelajaran yang diberikan gurunya pada hari itu.



CERIA



NETRAL



MURAM

Gambar 3.3 Kartu Ceria

(Sumber: Suherman, 2009, hlm. 177)

Catatan:

CERIA = 3

NETRAL = 2

MURAM = 1

5. Angket atau kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan instrumen di dalam teknik komunikasi tidak langsung. Dengan instrumen atau alat ini data yang dihimpun bersifat informatif dengan atau tanpa penjelasan atau hanya berupa pendapat, buah pikiran, penilaian, ungkapan perasaan, dan lain-lain. Kunandar (2012, hlm. 173) mengungkapkan bahwa :

Kuesioner atau angket sebagai alat pengumpul data adalah sejumlah pertanyaan tertulis, yang harus dijawab secara tertulis pula oleh responden. Berkaitan dengan hal itu kuesioner atau angket dapat disebut juga sebagai wawancara tertulis.

Dalam realitasnya wawancara dan angket merupakan instrumen penelitian yang paling efektif untuk memperoleh data atau informasi dari responden tentang suatu masalah.

Dimensi	Indikator
Motivasi internal	Tinggi rendahnya keinginan siswa untuk mengikuti/mempelajari suatu obyek.

Motivasi eksternal	Faktor lingkungan sekitar.
--------------------	----------------------------

Tabel 3.5 Dimensi dan Indikator Motivasi

Seperti yang telah dipaparkan bahwa motivasi terdiri dari motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang muncul dari dalam, sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang disebabkan oleh keinginan untuk menerima ganjaran atau menghindari hukuman. Menurut Hamzah Uno (2012, hlm. 10) mengemukakan bahwa :

Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang mempunyai indikator sebagai berikut : (1) adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, (2) adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, (3) adanya harapan dan cita-cita, (4) penghargaan dan penghormatan atas diri, (5) adanya lingkungan yang baik, dan (6) adanya kegiatan yang menarik.

Dari teori tersebut maka dapat disimpulkan bahwa motivasi terdiri dari dorongan internal dan eksternal, sedangkan klasifikasi indikator motivasi belajar menurut Hamzah Uno (2012, hlm. 23) menyebutkan bahwa :

Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) Adanya penghargaan dalam belajar; (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Sehingga jika dikembangkan dari teori-teori yang telah dipaparkan di atas maka dalam penyusunan kisi-kisi angket motivasi belajar permainan bola tangan yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.6

Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Permainan Bola Tangan

2	Motivasi Belajar Permainan Bola Tangan	Motivasi intrinsik	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	7, 9	8, 10
3			Adanya harapan dan cita-cita masa depan	11, 13, 15	12, 14, 16
4		Motivasi Ekstrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar	17, 19	18, 20
5			Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	21	22

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Soal	
				(+)	(-)
1	Motivasi Belajar Permainan Bola Tangan	Motivasi intrinsik	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1, 3, 5	2, 4, 6

6		Adanya lingkungan belajar yang kondusif	23, 25, 27, 29	24, 26, 28, 30
Jumlah Soal			30	

Tabel 3.6 Lanjutan

Skala pengukuran yang digunakan peneliti dalam angket motivasi belajar permainan bola tangan adalah *Skala Likert* yang mempunyai gradasi dari positif sampai negatif. Seperti yang dikemukakan oleh Bambang Abduljabar (2010, hlm. 98) bahwa “*Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial.” Oleh sebab itu peneliti menggunakan skala likert untuk mengukur angket motivasi belajar permainan bola tangan dengan teknik skoring sebagai berikut :

Untuk pertanyaan positif :

1. 😊 = Ya (positif) diberi skor 2
2. ☹️ = Tidak (negatif) diberi skor 1

Untuk pertanyaan negatif :

1. ☹️ = Tidak (negatif) diberi skor 2
2. 😊 = Ya (positif) diberi skor 1

1. Motivasi tinggi : $2 \times 30 = 60$
2. Motivasi rendah : $1 \times 30 = 30$

Angket Motivasi Siswa

Nama :
 No. Absen :
 Kelas :
 Hari/Tanggal :

Novi Eka Kustari, 2014

PENERAPAN AKTIVITAS HANDBALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PERMAINAN BOLA TANGAN :Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas VI di SDN Sukarasa 3 dan 4 Kota Bandung

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



Aturan menjawab angket :

1. Pada angket ini terdapat 30 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang benarbenar cocok dengan pilihanmu.
2. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Catat tanggapan kamu pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda check (√) sesuai keterangan pilihan jawaban.







Keterangan pilihan jawaban:

























Tabel 3.7 Angket Motivasi Belajar Permainan Bola Tangan







NO	PERTANYAAN	JAWABAN	
		YA	TIDAK
1	Saya baru mengetahui permainan bola tangan dan saya menyukainya		

























Tabel 3.7 Lanjutan

2	Saya baru mengetahui permainan bola tangan dan saya tidak menyukainya		
3	Saya berusaha melakukan tugas gerak yang diberikan guru walau pun susah		
4	Jika guru memberikan tugas gerak yang sulit saya merasa malas mengerjakannya		



5	Saya merasa bisa bermain bola tangan		
6	Saya merasa tidak bisa bermain bola tangan		
7	Saya berusaha lebih baik dari teman yang lain saat bermain bola tangan		
8	Saya tidak berusaha lebih baik dari teman yang lain saat bermain bola tangan		
9	Saya merasa rugi jika tidak bermain permainan bola tangan		
10	Saya tidak merasa rugi jika tidak bermain permainan bola tangan		
11	Saya belajar bola tangan agar dapat menjadi atlet bola tangan di kemudian hari		
12	Saya belajar bola tangan agar tidak di marahi oleh guru		
13	Saya memahami peraturan permainan bola tangan agar dapat bermain bola tangan dengan baik		
14	Saya tidak tahu peraturan permainan bola tangan		
15	Saat bermain bola tangan saya ingin selalu menjadi pemenang		

Tabel 3.7 Lanjutan

16	Saya tidak ingin jadi pemenang saat bermain permainan bola tangan		
17	Saya lebih semangat jika guru melihat saya bermain permainan bola tangan		
18	Saya lebih semangat jika guru tidak melihat saya bermain permainan bola tangan		

19	Saya ingin menang saat bermain bola tangan agar mendapat nilai yang bagus		
20	Saya ingin menang saat bermain bola tangan agar terlihat hebat		
21	Permainan bola tangan sangat menarik dan menyenangkan  		
22	Permainan bola tangan tidak menarik dan membosankan		
23	Saya lebih suka berolah raga di sekolah dari pada di rumah		
24	Saya lebih suka berolah raga di rumah dari pada di sekolah		
25	Lingkungan sekolah saya sangat nyaman untuk berolahraga		
26	Lingkungan rumah saya sangat nyaman untuk berolahraga		
27	Saya lebih suka belajar PJOK di lapangan terbuka dari pada di ruangan		
28	Saya lebih suka belajar PJOK di ruangan dari pada di lapangan terbuka		
29	Di sekolah terdapat alat-alat untuk bermain bola tangan (lapangan, bola, gawang)		

Tabel 3.7 Lanjutan

30	Di sekolah tidak terdapat alat-alat untuk bermain bola tangan (lapangan, bola, gawang)		
----	--	---	---

TERIMA KASIH

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Secara garis besar data-data dalam penelitian ini akan diolah dengan tehnik sebagai berikut :

1. Observasi

Obsevasi yaitu suatu kegiatan atau pengamatan secara langsung yang dilakukan peneliti sebagai guru dan juga observer yaitu mitra peneliti ketika proses pembelajaran permainan bola tangan berlangsung dan bertujuan untuk mendapatkan data-data tentang suatu masalah yang muncul pada saat pembelajaran berlangsung, hingga diperoleh pemahaman atau sebagai alat pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh. Observasi dapat artikan sebagai pengamatan dan pencatatan kejadian yang diselediki secara sistematik.

- a. Mengumpulkan format hasil observasi dari setiap kegiatan pembelajaran pada setiap tindakan penelitian yang sudah dilaksanakan.
- b. Menganalisis perubahan perilaku siswa dari seluruh format observasi dan catatan guru setelah tindakan-tindakan pembelajaran dilaksanakan
- c. Menganalisa hasil observasi awal pembelajaran aktivitas permainan bola tangan sebelum penerapan aktivitas handball like game dengan observasi akhir pembelajaran aktivitas permainan berlangsung melalui aktivitas handball like game yang ditunjukkan dengan perubahan motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan bola tangan.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah tulisan tentang semua kejadian yang muncul dan terlihat ketika proses pembelajaran permainan bola tangan berlangsung. Teknik ini digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting yang muncul sehingga peneliti mengetahui kejadian-kejadian penting yang muncul dalam proses pembelajaran permainan bola tangan.

3. Kartu cerita

Novi Eka Kustari, 2014

PENERAPAN AKTIVITAS HANDBALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PERMAINAN BOLA TANGAN :Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas VI di SDN Sukarasa 3 dan 4 Kota Bandung

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

Kartu ceria adalah kartu seperti kartu survey yang disediakan peneliti, paling tidak peneliti menyediakan tiga kartu ceria untuk setiap siswa. Masing-masing terdiri dari kartu yang bergambar muka ceria, muka netral, dan muka muram. Sesudah pembelajaran berakhir siswa diberikan kartu ini, pilihan kartu harus menggambarkan perasaan siswa akan kemampuannya, kesenangannya, atau akan pembelajaran yang diberikan peneliti.

4. Angket atau kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan instrumen di dalam teknik komunikasi tidak langsung. Dengan instrumen atau alat ini data yang dihimpun bersifat imformatif dengan atau tanpa penjelasan atau hanya berupa pendapat, buah pikiran, penilaian, ungkapan perasaan, dan lain-lain. Angket atau kuesioner ini diberikan untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bola tangan.

a. Uji Coba Angket

1) Uji validitas

Uji validitas instrumen berkenaan dengan ketepatan yang hendak diukur sesuai dengan fungsinya. Menurut Sugiono (2013, hlm. 363) bahwa “Validitas merupakan derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti.”

Sebelum angket disebarkan kepada responden maka harus diadakan uji validitas terlebih dahulu, untuk mengetahui apakah pertanyaan atau pernyataan yang dibuat layak atau tidak sehingga dapat diketahui apa yang benar-benar diukur. Semakin baik validitasnya maka semakin baik pula apa yang ditelitinya, artinya apa yang diteliti atau diukur tersebut mengenai apa yang dituju, atau semakin menunjukkan apa yang diukur. Langkah-langkah yang penulis tempuh untuk menunjukkan validitas instrumen ini adalah sebagai berikut :

- a. Menyebarkan angket kepada reponden berbeda (artinya bukan sampel yang akan diuji, tapi berbeda sampel)

- b. Memberikan skor terhadap pertanyaan sesuai dengan jawaban responden.
- c. Menghitung korelasi setiap item pertanyaan dengan menggunakan rumus *product moment* dalam Bambang Abdul Jabar (2010, hlm. 136) dengan rumus sebagai berikut :

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

Dimana :

r_{xy} = Korelasi antara variabel X dan Y (kriteria)

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah skor X kali Y

n = Jumlah responden

t_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel}

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid

Angket yang telah disusun harus diuji cobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reabilitas dari setiap butir pertanyaan dan pernyataan. Dari uji coba angket akan diperoleh sebuah hasil yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpulan data penelitian ini.

Dalam menentukan valid tidaknya sebuah butir pertanyaan dilakukan pendekatan signifikansi, yaitu t-hitung lebih besar atau sama dengan t-tabel maka dinyatakan pertanyaan tersebut dapat digunakan sebagai alat pengumpul data, tetapi jika sebaliknya, jika t-hitung lebih kecil dari t-tabel maka pertanyaan tersebut tidak signifikan, dengan kata lain pertanyaan tersebut tidak dapat dijadikan sebagai alat pengumpul data. Maka dalam Bambang Abdul Jabar (2010, hlm. 230) untuk menguji tingkat validitas suatu tes dihitung signifikansi

koefisien korelasi yang diperoleh menggunakan uji-t dengan rumus sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Arti dari rumus tersebut :

t = Nilai t_{hitung}

r = Koefisien korelasi hasil r hitung

n = Jumlah responden

Distribusikan table t untuk $\alpha = 0.05$ dan derajat kebebasan (dk= n-2), maka :

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid. Apabila instrumen atau tes itu valid, maka kriteria penafsiran indeks korelasinya adalah sebagai berikut :

Antara 0.800 s/d 1.000 = sangat tinggi

Antara 0.600 s/d 0.799 = tinggi

Antara 0.400 s/d 0.599 = cukup tinggi

Antara 0.200 s/d 0.399 = rendah

Antara 0.000 s/d 0.199 = sangat rendah (tidak valid)

Tabel 3.8

Hasil Pengujian Validitas Butir Angket

t-tabel (dk = 120 dan $\alpha = 0.05$)

No. Butir Instrumen	T-hitung	T-tabel	Keterangan
1	1.75	1.98	Tidak Valid

Tabel 3.8 Lanjutan

2	0.24	1.98	Tidak Valid
3	2.79	1.98	Valid

4	2.78	1.98	Valid
5	2.58	1.98	Valid
6	3.10	1.98	Valid
7	4.07	1.98	Valid
8	4.16	1.98	Valid
9	1.85	1.98	Tidak Valid
10	2.38	1.98	Valid
11	3.42	1.98	Valid
12	1.85	1.98	Tidak Valid
13	2.88	1.98	Valid
14	5.13	1.98	Valid
15	2.11	1.98	Valid
16	3.36	1.98	Valid
17	2.70	1.98	Valid
18	2.63	1.98	Valid
19	2.77	1.98	Valid
20	2.81	1.98	Valid
21	2.67	1.98	Valid
22	2.79	1.98	Valid
23	2.61	1.98	Valid
24	0.72	1.98	Tidak Valid
25	5.72	1.98	Valid
26	3.88	1.98	Valid
27	3.84	1.98	Valid
28	3.80	1.98	Valid
29	4.45	1.98	Valid
30	4.29	1.98	Valid

Tabel 3.8 Lanjutan

31	2.83	1.98	Valid
----	------	------	-------

32	1.34	1.98	Tidak Valid
33	5.03	1.98	Valid
34	3.81	1.98	Valid
35	3.52	1.98	Valid
36	2.40	1.98	Valid
37	2.38	1.98	Valid
38	2.41	1.98	Valid
39	2.86	1.98	Valid
40	2.70	1.98	Valid

2) Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas adalah pengujian sesuai dengan apa adanya, artinya bila sesuatu data dikatakan baik maka akan sesuai dengan data yang apa adanya. Reabilitas berkenaan dengan ketetapan hasil pengukuran mampu memberikan hasil yang sama bila dilakukan secara berulang. Menurut Andi Suntoda (2013, hlm. 12) bahwa “Suatu tes dikatakan reliabel (memiliki reliabilitas) apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan.” menghitung reabilitas angket atau kuesioner dengan menggunakan rumus Alpha. Rumus *Alpha cronbach* digunakan untuk mencari reabilitas instrumen tes. Rumus *Alpha cronbach* dalam Andi Suntoda (2013, hlm. 15) yaitu sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{s_1^2}{s^2} \right)$$

Dimana :

r_{11} = Nilai reabilitas

k = Jumlah item

s_1 = Jumlah varian skor tiap item

s = Varian total

Novi Eka Kustari, 2014

PENERAPAN AKTIVITAS HANDBALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PERMAINAN BOLA TANGAN :Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas VI di SDN Sukarasa 3 dan 4 Kota Bandung

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

Kriteria untuk mengetahui tingkat reliabilitas, digunakan klasifikasi yang dikemukakan oleh Bambang Abdul Jabar (2010, hlm. 230) yang dijelaskan dalam tabel **Tabel 3.9**.

Tabel 3.9
Kriteria Reabilitas Instrumen

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,000	Sangat Kuat
0,60 – 0,779	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

3) Menghitung nilai rata-rata (\bar{X}) dari setiap data.

Rumus rata-rata menurut Bambang Abdul Jabar (2010, hlm. 191) yaitu :

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

Dimana :

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

$\sum X_i$ = Jumlah skor yang didapat

n = Jumlah sampel

4) Menghitung simpangan baku

Rumus simpangan baku menurut Bambang Abdul Jabar (2010, hlm. 213)

yaitu :

$$S^2 = \frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n-1}$$

Dimana :

S^2 = Simpangan baku

\sum = Jumlah

X = Skor

\bar{X} = Nilai rata-rata

n = Jumlah sampel

1 = Angka tetap