

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Populasi Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP N 2 Sidamulih kecamatan Pangandaran kabupaten Pangandaran. Terdorong di wilayah Sidamulih belum terdapat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Beberapa orang tokoh masyarakat memiliki hasrat untuk membuka Lembaga Pendidikan, hasrat tokoh masyarakat tersebut disambut baik oleh beberapa tokoh pendiri Sekolah Menengah Pertama (SMP) “SMPN 2 Sidamulih” Kabupaten Pangandaran seperti: Bapak Ja’un Supriadinata S.Pd, Bapak Dodi, Bapak Endus, Bapak Dadang Suharsana, Bapak Maman Rukman, Ibu Paryati, Bapak Undang Ruspindi S.Pd, Bapak Kiki Marjuki

Gayung bersambut dengan restu Masyarakat dan Karang Taruna setempat melalui Surat Keputusan Bupati Ciamis Nomor 421/Kpts.339-Huk/2006 tanggal 19 Oktober 2006, berdirilah SMPN 2 Sidamulih yang terletak di Jalan Raya Cijulang Km 7 Desa Sukaresik Kecamatan Sidamulih 46365 Kabupaten Pangandaran.

2. Populasi

Berdasarkan rumusan di atas maka dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Sidamulih. Yang terinci sebagai berikut:

VIII A :	25 orang siswa
VIII B :	21 orang siswa
VIII C :	25 orang siswa
VIII D :	23 orang siswa
Jumlah :	94 orang siswa

3. Sampling

Teknik sampling yang digunakan adalah Probability Sampling yang “memungkinkan setiap anggota populasi yang sama untuk terpilih menjadi anggota sampel” (Ali, 2012,hlm.55). Pada penelitian ini, teknik yang digunakan adalah “cluster random sampling” yaitu menetapkan sampel penelitian berdasarkan kelompok atau daerah. Menurut Riduwan (2010,hlm.60) “cluster sampling adalah sebuah teknik sampling yang dilakukan dengan cara mengambil perwakilan atau mengambil salahsatu kelas dari setiap kelas yang ada.”

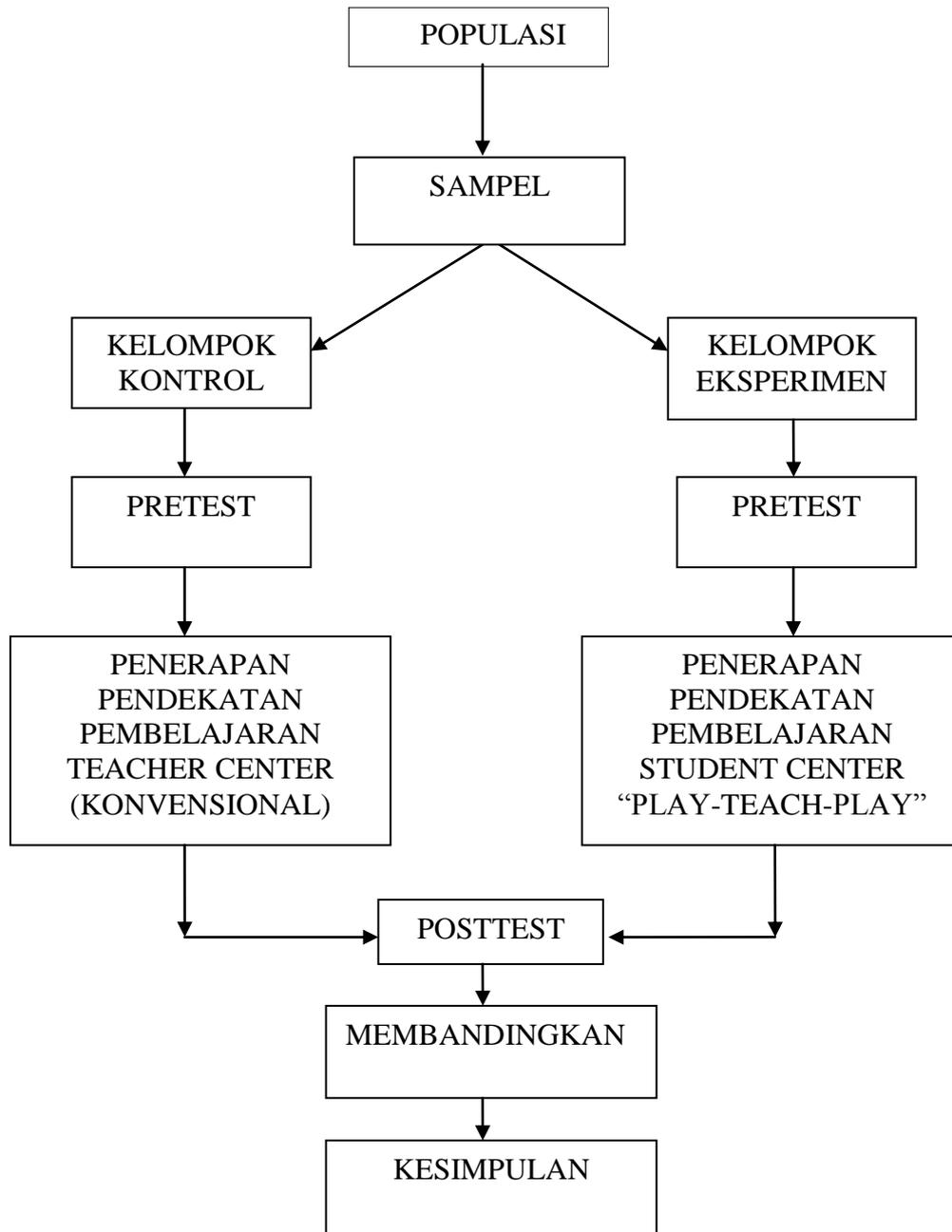
4. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menentukan dua kelas yang akan dijadikan kelas penelitian. Disini peneliti melakukan random assignment untuk mengambil satu kelas eksperimen dan satu kelas untuk kelas kontrol. Dari seluruh kelas populasi tersebut, peneliti mengambil dua kelas sampel secara random, yang kemudian dilakukan random assignment. Setelah dilakukan pengambilan sampel, dan yang keluar menjadi kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas VIII B sebanyak 21 orang dan kelas kontrol adalah kelas VIII D sebanyak 23 orang. Jadi jumlah keseluruhan sampel dalam penelitian ini adalah 44 orang.

B. Desain Penelitian

Pada penelitian ini menitikberatkan pada pengaruh pendekatan pembelajaran “play-teach-play” terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar pendidikan jasmani. Serta membandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka jenis penelitian eksperimen dianggap paling relevan pada penelitian ini. Dengan menggunakan desain penelitian adalah Randomized Control Group Pretest-Posttest Design. Menurut Ali (2012,hlm.98) “Desain ini relatif mendekati sempurna, mengingat ada kelompok kontrol, ada perlakuan, subjek ditempatkan secara acak, dan adanya pretest-posttest untuk memastikan

efektivitas perlakuan yang diberikan.” Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut :



C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen murni dengan pendekatan kuantitatif, hal ini disebabkan karena dalam penelitian ini fokus kajian dan pengukuran adalah pada aspek perilaku yang hasilnya berupa angka dengan menggunakan kelas kontrol sebagai pembanding. Setelah diperoleh sampel secara cluster sampling kemudian kedua kelas tersebut dilakukan random assignment. Maka metode yang digunakan yaitu:

<i>Treatment group</i> <u>R</u>	O	X	O
<i>Control Group</i> <u>R</u>	O	C	O

(sumber: Fraenkel(2012, hlm. 272))

Keterangan:

R = Random (Penetapan secara acak pada kelas VIII yang dipilih secara random)

O = Observasi atau pengukuran

X = Eksperimen (Model Pembelajaran *Play-Teach-Play*)

C = Kontrol (Model Pembelajaran Konvensional (*Skill-Drill-Game*))

D. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas VIII SMPN 2 Sidamulih yang bertempat di Jalan Raya Cijulang Km. 7 Desa Sukaresik Kecamatan Sidamulih 46365 Kabupaten Pangandaran. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan selama setengah semester atau sekitar tiga bulan pada bulan Agustus sampai Oktober. Berdasarkan rujukan yang diambil dari Perlman (University Of Wollongong, Australia. 2012) frekuensi pertemuan dalam penelitian ini yaitu satu kali dalam seminggu, jadi jumlah pertemuan keseluruhannya adalah 12 kali pertemuan dengan setiap pertemuan 3x40 menit (120 menit)

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran "Play-Teach-Play" Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

1. Pelaksanaan Pembelajaran

Mengenai format harian atau proses pendekatan pembelajaran play-teach-play dan pendekatan pembelajaran skill-drill-game dapat dilihat dibawah ini :

Pelaksanaan Uji Coba Instrumen

Nara Coba : Kelas VIII SMPN 1 Subang yang tidak dijadikan sampel penelitian

Hari/ Tgl/ waktu : Kamis, 3 April 2014/ pukul 13.00 WIB – selesai.

Tempat : SMPN 1 Subang

Alasan uji coba instrument dilakukan di SMPN 1 Subang adalah karena antara SMPN 1 Subang dan SMPN 2 Sidamulih memiliki karakteristik yang khas, diantaranya memiliki iklim yang sama, memiliki umur yang sama, memiliki sifat yang sama, dll.

Pelaksanaan Tes Awal Kelas Eksperimen

Hari/ tgl/ waktu : Kamis, 7 Agustus 2014/ pukul 07.30 WIB – 09.30 WIB sesuai dengan jadwal pelajaran Penjas.

Tempat : SMPN 2 Sidamulih yang bertempat di Jalan Raya Cijulang Km. 7

Pelaksanaan Tes Awal Kelas Kontrol

Hari/ tgl/ waktu : Rabu, 6 Agustus 2014/ pukul 07.30 WIB – 09.30 WIB sesuai dengan jadwal pelajaran Penjas.

Tempat : SMPN 2 Sidamulih yang bertempat di Jalan Raya Cijulang Km. 7

Pelaksanaan Treatment Play-Teach-Play Kelas Eksperimen

Lama Pembelajaran : 3 bulan – 12 kali pertemuan

Hari/ tgl/ waktu : Kamis, 7 Agustus 2014 – 23 Oktober 2014/ pukul 07.30 WIB – 09.30 WIB sesuai dengan jadwal pelajaran Penjas.

Tempat : SMPN 2 Sidamulih yang bertempat di Jalan Raya Cijulang Km. 7

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran “Play-Teach-Play” Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

Pelaksanaan Metode Pembelajaran Langsung Kelas Kontrol

Lama Pembelajaran : 3 bulan – 12 kali pertemuan

Hari/ tgl/ waktu : Rabu, 6 Agustus 2014 – 22 Oktober 2014/ pukul 07.30 WIB – 09.30 WIB sesuai dengan jadwal pelajaran Penjas.

Tempat : SMPN 2 Sidamulih yang bertempat di Jalan Raya Cijulang Km. 7

Pelaksanaan Tes Akhir Kelas Eksperimen

Hari/ tgl/ waktu : Kamis, 23 Oktober 2014/ pukul 07.30 WIB – 09.30 WIB sesuai dengan jadwal pelajaran Penjas.

Tempat : SMPN 2 Sidamulih yang bertempat di Jalan Raya Cijulang Km. 7

Pelaksanaan Tes Akhir Kelas Kontrol

Hari/ tgl/ waktu : Rabu, 22 Oktober 2014/ pukul 07.30 WIB – 09.30 WIB sesuai dengan jadwal pelajaran Penjas.

Tempat : SMPN 2 Sidamulih yang bertempat di Jalan Raya Cijulang Km. 7

2. Program Pembelajaran

Setelah ditentukan hari dan waktu pelaksanaan penelitian, maka selanjutnya disusun program treatment pada kelas eksperimen dan program treatment pada kelas kontrol. Maksudnya adalah untuk memperjelas treatment yang dilakukan pada setiap pertemuan selama melakukan penelitian. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.1.

Program Treatment Pendekatan Pembelajaran *Play-Teach-Play* Kelas Eksperimen

Pendekatan Pembelajaran <i>Play-Teach-Play</i>	
Pertemuan	Materi/ Fokus Pembelajaran
1	Tes awal sebelum menggunakan pendekatan pembelajaran play-teach-play

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran "Play-Teach-Play" Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

2	Treatment pendekatan pembelajaran <i>play-teach-play</i> 1. Materi pembelajaran permainan sepak bola untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
3	2. Materi pembelajaran permainan bola voli untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
4	3. Materi pembelajaran permainan bola basket untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
5	4. Materi pembelajaran softball untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
6	5. Materi pembelajaran lari jarak menengah untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
7	6. Materi pembelajaran lempar lembing untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
8	7. Materi pembelajaran lompat jauh untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
9	8. Materi pembelajaran pencak silat untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
10	9. Materi pembelajaran kebugaran jasmani untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
11	10. Materi pembelajaran senam lantai untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
12	11. Materi pembelajaran senam irama untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
13	12. Materi pembelajaran renang gaya bebas untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran, yang kemudian dilanjutkan dengan tes akhir.

Tabel 3.2.

Program Pendekatan Pembelajaran Skill-Drill-Game Kelas Kontrol

Pendekatan Pembelajaran Skill-Drill-Game	
Pertemuan	Materi/ Fokus Pembelajaran

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran "Play-Teach-Play" Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

1	Tes awal sebelum menggunakan pendekatan pembelajaran Skill-Drill-Game
2	Treatment pendekatan pembelajaran skill-drill-game
3	1. Materi pembelajaran permainan sepak bola untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
4	2. Materi pembelajaran permainan bola voli untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
5	3. Materi pembelajaran permainan bola basket untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
6	4. Materi pembelajaran softball untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
7	5. Materi pembelajaran lari jarak menengah untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
8	6. Materi pembelajaran lempar lembing untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
9	7. Materi pembelajaran lompat jauh untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
10	8. Materi pembelajaran pencak silat untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
11	9. Materi pembelajaran kebugaran jasmani untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
12	10. Materi pembelajaran senam lantai untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
13	11. Materi pembelajaran senam irama untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran
	12. Materi pembelajaran renang gaya bebas untuk skenario pembelajaran dapat di lihat pada lampiran, yang kemudian dilanjutkan dengan tes akhir.

E. Definisi Operasional

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran "Play-Teach-Play" Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

Pada penelitian ini, terdapat tiga variabel penelitian yang di antaranya adalah pendekatan pembelajaran yang dituangkan dengan teknik “play-teach-play”, motivasi belajar siswa, dan hasil belajar siswa. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar terbagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Termasuk dalam motivasi intrinsik siswa adalah perasaan menyenangkan materi dan kebutuhannya terhadap materi tersebut, misalnya untuk masa depan siswa yang bersangkutan. Adapun motivasi ekstrinsik adalah hal yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya melakukan kegiatan belajar. Pujian dan hadiah, peraturan/tata tertib sekolah, suri teladan siswa, guru, dan seterusnya merupakan contoh-contoh konkret motivasi ekstrinsik yang dapat menolong siswa untuk belajar. Dari uraian di atas, maka terdapat indikator-indikator dari variabel motivasi belajar siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Indikator Motivasi Belajar

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y_1)	Motivasi Intrinsik	Tinggi rendahnya frekuensi belajar
		Tinggi rendahnya lama waktu belajar
		Tinggi rendahnya kebutuhan untuk mengetahui dan mempelajari suatu objek
	Sub Variabel	Indikator
	Motivasi ekstrinsik	Faktor-faktor lingkungan pembelajaran
		Tinggi rendahnya perhatian pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar

2. Untuk variabel hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran lazimnya ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru. Proses penilaian hasil belajar siswa disesuaikan dengan tujuan dari setiap pembelajaran yang di dalamnya berisikan SKKD dari setiap materi pembelajaran yang diberikan. Jadi untuk setiap materi pembelajaran sudah dapat dipastikan tujuan pembelajaran akan berbeda sesuai dengan SKKD yang telah ditetapkan. Akan tetapi untuk penilaian hasil belajar dalam setiap materi ajar menggunakan skala yang sama yaitu skala 1-4. Sesuai dengan Suherman(2013,hlm.9) yang memaparkan penilaian unjuk kerja dengan kriteria penilaian dari 1-4. Tabel skala penilaian hasil belajarnya adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4 Skala Penilaian Hasil Belajar

NO	Komponen yang dinilai	Kriteria			
		Baik sekali(4)	Baik (3)	Cukup(2)	Perlu bimbingan(1)
1	KD & indikator	Selalu	Sebagian besar	Kadang-kadang	Kurang
2	KD & indikator	Selalu	Sebagian besar	Kadang-kadang	Kurang
3	KD & indikator	Selalu	Sebagian besar	Kadang-kadang	Kurang

(Sumber; Suherman, 2013,hlm9)

3. Pendekatan pembelajaran merupakan variabel bebas dalam penelitian ini. Telah dijelaskan bahwa terdapat dua pendekatan dalam pembelajaran yang di antaranya adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru. Dalam penelitian ini, penulis mengutamakan pendekatan yang berpusat pada siswa karena student center dianggap lebih tepat untuk menjawab tantangan di masa

sekarang ini. Namun semua itu, masih perlu pembuktian dari berbagai penelitian. Adapun dari kedua pendekatan tersebut disesuaikan dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pada kurikulum 2013 kelas VIII. Untuk lebih jelasnya KI dan KD yang harus dicapai adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati dan mengamalkan nilai-nilai agama yang dianut dalam melakukan aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga, dicerminkan dengan: a. Pembiasaan perilaku berdoa sebelum dan sesudah pelajaran. b. Selalu berusaha secara maksimal dan tawakal dengan hasil akhir. c. Membiasakan berperilaku baik dalam berolahraga dan latihan.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	2.1 Berperilaku sportif dalam bermain. 2.2 Bertanggung jawab dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran serta menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar. 2.3 Menghargai perbedaan karakteristik individual dalam melakukan berbagai aktivitas fisik. 2.4 Menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik . 2.5 Toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam melakukan berbagai aktivitas fisik. 2.6 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik. 2.7 Menerima kekalahan dan kemenangan dalam permainan. 2.8 Memiliki perilaku hidup sehat.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan	.1 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar. 3.2 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola kecil.

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran "Play-Teach-Play" Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

kejadian tampak mata	<p>3.3 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan salah satu nomor atletik (jalan cepat, lari, lompat, dan lempar).</p> <p>3.4 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan olahraga beladiri.</p> <p>3.5 Memahami konsep latihan peningkatan derajat kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan dan keterampilan, serta pengukuran hasilnya.</p> <p>3.6 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan dasar senam lantai dalam bentuk rangkaian sederhana.</p> <p>3.7 Memahami konsep variasi keterampilan dasar aktivitas gerak ritmik dalam bentuk rangkaian sederhana.</p> <p>3.8 Memahami konsep keterampilan dua gaya renang berbeda.</p> <p>3.9 Memahami prinsip-prinsip pencegahan terhadap bahaya seks bebas, NAPZA, dan obat berbahaya lainnya, bagi diri sendiri, keluarga dan masyarakat.</p> <p>3.10 Memahami konsep pola makan sehat, bergizi dan seimbang.</p> <p>3.11 Memahami manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur.</p> <p>3.12 Memahami metode untuk memonitor denyut jantung.</p>
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang	<p>4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan berbagai permainan bola besar dengan koordinasi yang baik.</p> <p>4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan berbagai permainan bola kecil dengan koordinasi yang baik.</p> <p>4.3 Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan atletik (jalan cepat, lari, lompat, dan lempar) dengan koordinasi</p>

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran "Play-Teach-Play" Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

sama dalam sudut pandang/teori	<p>yang baik</p> <p>4.4 mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan olahraga beladiri.</p> <p>4.5 mempraktikkan latihan peningkatan derajat kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan dan keterampilan, serta pengukuran hasilnya.</p> <p>4.6 mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan dasar senam lantai dalam bentuk rangkaian sederhana.</p> <p>4.7 mempraktikkan variasi keterampilan dasar aktivitas gerak ritmik dalam bentuk rangkaian sederhana.</p> <p>4.8 mempraktikkan keterampilan dua gaya renang dengan koordinasi yang lebih baik.</p> <p>4.9 melakukan tindakan pencegahan terhadap bahaya seks bebas, NAPZA, dan obat berbahaya lainnya, bagi diri sendiri, keluarga dan masyarakat.</p> <p>4.10 menyajikan hasil informasi berkaitan dengan pola makan sehat, bergizi dan seimbang.</p> <p>4.11 menyajikan hasil informasi berkaitan dengan manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur</p> <p>4.12 menghitung denyut jantung.</p>
--------------------------------	--

(sumber : Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013)

Mengenai rencana rancangan pembelajarannya adalah dengan menggunakan teknik “play-teach-play” untuk kelas treatment. Yang maksudnya adalah bermain sambil belajar dengan tujuan memfasilitasi kebutuhan siswa dan mengurangi kejenuhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran tanpa meninggalkan harapan yang akan dicapai. Hal ini sesuai dengan pendapat Giriwijoyo, (2012, hlm.68) bahwa “pada umumnya keterlibatan anak dalam olahraga adalah untuk mencari kesenangan, melakukan pergaulan untuk mencari teman, dan mungkin juga karena ingin mempelajari keterampilan gerak kecabangan olahraga yang menarik minatnya.”

Sedangkan pada kelas kontrol, rancangan pembelajarannya adalah dengan menggunakan metode konvensional. Yang maksudnya adalah siswa mengikuti

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran “Play-Teach-Play” Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

semua arahan yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran. Guru menjadi sumber utama terhadap pemahaman yang yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Robyns (2013, hlm,7) dalam artikelnya menjelaskan bahwa “metode teacher centered lebih menekankan guru yang berperan aktif, dan murid menjadi pendengar yang baik.”

Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peran guru adalah untuk memfasilitasi kebutuhan anak didik. Salah satu upayanya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran student center yang dituangkan dengan teknik play-teach-play dan pendekatan pembelajaran teacher center yang dituangkan dengan teknik konvensional. Untuk lebih jelasnya mengenai kedua pendekatan pembelajaran tersebut, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.6 Format Harian Pembelajaran

Skenario	Pendekatan Pembelajaran	
	Play-Teach-Play	Konvensional (SDG)
Pendahuluan	a.berdo'a b.siswa dikumpulkan dalam kelompok c.absensi d.guru melakukan apersepsi e. kontrak perilaku	a.sama b.siswa berbaris (tidak berkelompok) c. sama d. sama
Inti	a. Play 1: <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati tujuan, aturan, dan tempat bermain yang dijelaskan guru (baik berupa video atau demonstrasi) • Siswa diberi kesempatan bertanya,berdiskusi, dan membagi kelompok untuk melakukan permainan • Siswa eksplorasi melakukan permainan antara 10-15 menit • Siswa berhenti bermain b. Teach 1.Meningkatkan understanding	a. Skill : <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak tujuan dari materi ajar yang diberikan guru. • Siswa mengikuti langkah-langkah awal sampai akhir keterampilan yang dijelaskan guru. • Siswa diberikan pemahaman konsep tentang materi pembelajaran yang diberikan. b.Drill <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diinstruksikan

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran “Play-Teach-Play” Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

	<p>tentang keterampilan gerak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi, identifikasi, dan perumusan masalah dalam kelompok masing-masing • Diskusi merumuskan dan menetapkan beberapa alternatif jawaban <p>2. Drill Keterampilan gerak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencoba dan melatih berbagai gerakan sebagai jawaban atas permasalahan yang muncul • Menyepakati gerakan sebagai jawaban yang akan ditampilkan <p>c. Play 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktekan hasil diskusi dan latihan dalam permainan, melawan kelompok lain <p>d. Refleksi perilaku</p>	<p>untuk melakukan keterampilan yang diberikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengoreksi setiap kesalahan yang dilakukan siswa. • Siswa melakukan drill dengan beberapa kali pengulangan gerakan. • Guru menekankan penguasaan teknik pada siswa. <p>c. Game</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktekan keterampilan yang dipelajari dalam sebuah bentuk permainan.
Penutup	<p>a. guru dan siswa melakukan evaluasi pembelajaran yang telah diberikan, dan siswa mengetahui permasalahan yang muncul serta bagaimana mengatasinya dari hasil diskusi dengan kelompok dan guru.</p> <p>b. berdo'a.</p>	<p>a. guru melakukan evaluasi terhadap materi pembelajaran yang diberikan dan memberi tahu solusi untuk memecahkan masalah yang muncul.</p> <p>b. berdo'a.</p>
Perbedaan konseptual	<p>a. terfokus pada siswa, siswa yang berperan aktif.</p> <p>b. kurang terikat dengan tata bahasa, siswa memakai kata-kata sesuai dengan pengertiannya.</p> <p>c. guru hanya sebagai pembimbing, murid yang aktif.</p> <p>d. murid mengerjakan tugas secara berkelompok, berpasangan ataupun sendiri tergantung keadaan.</p> <p>e. murid memecahkan masalah sendiri, guru hanya memberikan feed back dan menjelaskan persoalan yang</p>	<p>a. terfokus pada guru, guru yang berperan aktif.</p> <p>b. lebih terikat pada tata bahasa (siswa menggunakan pengertian sesuai dengan pengertian dari guru.</p> <p>c. guru yang berperan aktif, murid menjadi pendengar yang baik.</p> <p>d. siswa mengerjakan tugas sendiri.</p> <p>e. guru memperhatikan perkembangan siswa dengan seksama.</p> <p>f. guru mengevaluasi</p>

	melenceng. f. murid mengevaluasi pembelajarannya namun guru juga ikut mengevaluasi.	pembelajaran siswa.
--	--	---------------------

Berikut ini adalah contoh skenario pembelajaran pada pendekatan play-teach-play dan pada pendekatan pembelajaran konvensional (SDG) pada salah satu materi pembelajaran yang diberikan di Sekolah:

Tabel 3.7 Contoh Skenario Pembelajaran

Skenario	Pendekatan Pembelajaran	
	Play-Teach-Play	Konvensional (SDG)
Materi pembelajaran	a.Sepak Bola <ul style="list-style-type: none"> • Passing 	a.Sepak Bola <ul style="list-style-type: none"> • Passing
Pendahuluan (25 menit)	a.Siswa dikumpulkan dalam kelompok b.Berdo'a c.Absensi d.Guru melakukan apersepsi e. Kontrak perilaku f. Pemanasan	a.Siswa berbaris (tidak berkelompok) b.Berdo'a c.Absensi d.Guru melakukan apersepsi e.Pemanasan
Isi (70 menit)	a. Play 1: <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati tujuan, aturan, dan tempat bermain dalam permainan sepak bola 3vs3 yang telah dimodifikasi dan dijelaskan guru (demonstrasi) • Siswa diberi kesempatan bertanya, berdiskusi, dan membagi kelompok untuk melakukan permainan • Siswa eksplorasi melakukan permainan 	a. Skill : <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak tujuan dari materi ajar yang diberikan guru. • Siswa mengikuti langkah-langkah awal sampai akhir keterampilan gerak dasar mempassing bola dalam permainan sepak bola yang dijelaskan guru. • Siswa diberikan pemahaman konsep tentang keterampilan mempassing bola dalam

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran "Play-Teach-Play" Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

	<p>antara 10-15 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa berhenti bermain <p>b. Teach</p> <p>1.Meningkatkan understanding tentang keterampilan gerak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi, identifikasi, dan perumusan masalah dalam kelompok masing-masing • Diskusi merumuskan dan menetapkan beberapa alternatif jawaban <p>2.Drill Keterampilan gerak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencoba dan melatih berbagai gerakan sebagai jawaban atas permasalahan yang muncul • Menyepakati gerakan sebagai jawaban yang akan ditampilkan <p>c. Play 2 : Mempraktekan hasil diskusi dan latihan dalam permainan sepak bola 3vs3, melawan kelompok lain</p> <p>d. Refleksi perilaku</p>	<p>permainan sepak bola.</p> <p>b.Drill</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diinstruksikan untuk melakukan keterampilan dasar mempassing bola dalam permainan sepak bola yang diberikan guru. • Guru mengoreksi setiap kesalahan yang dilakukan siswa. • Siswa melakukan drill dengan beberapa kali pengulangan gerakan. • Guru menekankan penguasaan teknik pada siswa. <p>c. Game Mempraktekan keterampilan yang dipelajari dalam sebuah bentuk permainan.</p>
Penutup (25 menit)	<p>a.Pendinginan</p> <p>b.Guru dan siswa melakukan evaluasi diri dan pembelajaran yang telah diberikan, dan siswa mengetahui permasalahan yang muncul serta bagaimana mengatasinya dari hasil diskusi dengan kelompok dan guru (siswa mampu menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran).</p> <p>c.Berdo'a</p>	<p>a.Pendinginan</p> <p>b.Guru melakukan evaluasi terhadap materi pembelajaran yang diberikan dan memberi tahu solusi untuk memecahkan masalah yang muncul.</p> <p>c.Berdo'a</p>

F. Instrumen Penelitian

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran "Play-Teach-Play" Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

Penyusunan instrumen penelitian merupakan salah satu rangkaian kegiatan yang sangat penting dalam penelitian, karena dengan instrumen penelitian dapat mengumpulkan data yang esensial dipergunakan guna memecahkan masalah.

Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dan data dokumentasi ulangan harian siswa. Angket yaitu sejumlah pertanyaan yang diajukan kepada para responden yang terpilih, untuk digunakan sebagai alat pengukur tingkat motivasi belajar siswa. Adapun untuk angket dalam penelitian ini, penulis mengutip dari Risyanto, (2012,hlm.60). Untuk lebih jelasnya mengenai kisi-kisi angket tersebut dapat dilihat pada tabel 3.4 :

Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal	
				+	-
Motivasi Belajar Siswa	Motivasi Intrinsik	Tinggi rendahnya frekuensi belajar	a.Jadwal belajar b.Frekuensi belajar	1,2,6	3,4,5
		Tinggi rendahnya lama waktu belajar	a.Intensitas belajar b.Belajar mandiri	7,9,10	8
		Tinggi rendahnya kebutuhan untuk mengetahui dan mempelajari suatu objek	a.kebutuhan untuk belajar b.Keingintahuan untuk belajar c.Kesungguhan dalam belajar	11,12,13,14,15,16	17
	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal	
				+	-
	Motivasi ekstrinsik	Faktor-faktor lingkungan	a.Sarana dan prasarana pembelajaran b.Situasi kelas c.Lingkungan belajar	18,19,20,21,23,24,25	22,26

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran "Play-Teach-Play" Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

		Tinggi rendahnya perhatian pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar	a.Perhatian dari guru b.Persaingan antar teman sekelas c.Nilai hasil belajar d.Orang tua	27,28, 29,30, 31,32, 33,34	35
--	--	--	---	-------------------------------------	----

Dalam instrumen ini, setiap subjek diminta untuk menjawab berbagai pernyataan yang tertera sesuai dengan keinginannya. Adapun teknik pengolahan butir soal jawaban berdasarkan skala Likert dengan alternatif jawaban dari 1-5.

Mengenai data hasil belajar dapat diperoleh dari dokumentasi yang ditunjukkan dengan data-data nilai ulangan harian yang diberikan kepada siswa yang sesuai dengan SKKD yang telah ditentukan oleh guru. Berikut ini adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa, yang dikutip dari (Suherman,2013 hlm.9) :

Tabel 3.9 Penilaian Aspek Psikomotor

NO	Komponen yang dinilai	Kriteria			
		Baik sekali(4)	Baik (3)	Cukup(2)	Perlu bimbingan(1)
1	Variasi gerak dasar lokomotor	Selalu	Sebagian besar	Kadang-kadang	Kurang
2	Variasi gerak dasar non-lokomotor	Selalu	Sebagian besar	Kadang-kadang	Kurang
3	Variasi gerak dasar manipulatif	Selalu	Sebagian besar	Kadang-kadang	Kurang

Tabel 3.10 Penilaian Aspek Kognitif

NO	Komponen yang	Kriteria
----	---------------	----------

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran "Play-Teach-Play" Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

	dinilai	Baik sekali(4)	Baik (3)	Cukup(2)	Perlu bimbingan(1)
1	Pemahaman gerak dasar lokomotor	Selalu	Sebagian besar	Kadang-kadang	Kurang
2	Pemahaman gerak dasar non-lokomotor	Selalu	Sebagian besar	Kadang-kadang	Kurang
3	Pemahaman gerak dasar manipulatif	Selalu	Sebagian besar	Kadang-kadang	Kurang

(Sumber : Suherman, 2013, hlm.9)

Dalam instrumen hasil belajar ini, guru memberikan penilaian terhadap kinerja siswa dalam melakukan pembelajaran dengan rentang skor dari 1-4. Perhitungan dilakukan dengan cara menjumlahkan seluruh nilai perolehan siswa yang kemudian dibagi skor total. Hasil perolehan nilai tersebut, akan dijadikan acuan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini.

G. Proses Pengembangan Instrumen

1. Sampel Uji Coba Instrument Penelitian

Sampel yang digunakan dalam uji coba instrument penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Subang.

2. Waktu dan Tempat Uji coba Instrument Penelitian

Pelaksanaan uji coba instrumen penelitian ini dilaksanakan:

Hari dan Tgl/ waktu : Kamis, 3 April 2014 /pukul 13.00 WIB – selesai.

Tempat : SMPN 1 Subang

3. Uji Validitas

Untuk menguji tingkat validitas dari kuesioner dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Berikut ini adalah rumus kolerasi product moment:

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran "Play-Teach-Play" Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

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

(Suharsimi Arikunto, 2002: 146)

Dimana:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

x = Skor tiap items

y = Skor total items n = Jumlah responden uji coba

Uji validitas kuisioner dapat juga dilakukan dengan menggunakan metode Corrected item total correlation pada program SPSS. Menurut Priyatno (2010, hlm.24) “metode Corrected item total correlation yaitu dengan mengkorelasikan antara skor tiap item dengan skor total dan melakukan koreksi terhadap nilai koefisien yang overestimasi.”

a. Hasil Uji Validitas

Agar memudahkan dalam proses perhitungan statistik peneliti menggunakan perhitungan menggunakan SPSS versi 18, prosedur dalam penghitung dengan SPSS yaitu pertama memasukan data tiap butir item kedalam menu data view, kemudian klik analysis-scale-reliability analysis. Untuk menentukan instrumen itu valid atau tidak dengan melihat tabel nilai-nilai r. Untuk mengetahui tiap item tes tersebut valid atau tidak valid dengan membandingkan hasil perhitungan corrected item- total correlation (r_{hitung}) dengan r_{tabel} . Dengan signifikansi untuk $\alpha = 0,05$ dan $n = 30$, maka diperoleh nilai r tabel sebesar = 0,361. Berikut kaidah keputusannya jika $r_{hitung} >$ dari nilai r_{tabel} berarti valid dan jika $r_{hitung} <$ dari r_{tabel} berarti tidak valid. Perhitungan uji validaitas dilakukan dua tahap untuk meningkatkan tingkat validitas yang lebih tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran. Berikut tabel hasil dari uji validitas instrumen tahap akhir yang telah dilakukan:

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran “Play-Teach-Play” Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

Tabel 3.11
Tabel Uji Validitas Butir Item Tes

Nomor Item Soal	r hitung	r table	Keterangan
1	,669	0,361	Valid
2	,510	0,361	Valid
3	,557	0,361	Valid
4	,559	0,361	Valid
7	,482	0,361	Valid
10	,482	0,361	Valid
11	,233	0,361	Tidak Valid
12	,425	0,361	Valid
14	,513	0,361	Valid
15	,697	0,361	Valid
16	,820	0,361	Valid
18	,515	0,361	Valid
19	,705	0,361	Valid
20	,566	0,361	Valid
21	,595	0,361	Valid
22	,344	0,361	Tidak Valid
24	,520	0,361	Valid
25	,337	0,361	Tidak Valid
26	,277	0,361	Tidak Valid
28	,870	0,361	Valid
29	,585	0,361	Valid
30	,326	0,361	Tidak Valid
31	,388	0,361	Valid
32	,636	0,361	Valid
33	,392	0,361	Valid
35	,416	0,361	Valid

Perhitungan validitas ini dilakukan beberapa kali, sampai setiap butir item tes valid seluruhnya. Berdasarkan hasil perhitung tersebut sebanyak 21 item butir tes dinyatakan valid, maka item tes tersebut digunakan sebagai instrumen penelitian.

4. Uji Reliabilitas

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran "Play-Teach-Play" Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

Menghitung reliabilitas kuesioner dengan menggunakan rumus Alpha. Rumus Alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrument angket atau soal bentuk uraian.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{\sum S_i}{S_t} \right)$$

Dimana:

r_{11} = Nilai reliabilitas

k = jumlah item

$\sum S_i$ = Jumlah varian skor tiap item

S_t = Varian total

(Suharsimi Arikunto, 2010:109)

Untuk lebih menghemat waktu, pengolahan data dapat juga diselaikan melalui program komputer yaitu dengan menggunakan program SPSS for Windows.

a. Hasil Uji Reliabilitas

Agar memudahkan dalam proses perhitungan statistik peneliti menggunakan perhitungan menggunakan SPSS versi 18, prosedur dalam penghitung dengan SPSS yaitu pertama memasukan data tiap butir item yang sudah valid sebanyak 21 item butir tes kedalam menu data view, kemudian klik analysis-scale-reliability analysis dan untuk melihat hasilnya dapat dilihat pada lampiran. Berikut tabel hasil dari uji validitas instrumen yang telah dilakukan:

Tabel 3.12
Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
,908	21

Berdasarkan hasil tabel diatas terlihat nilai Cronbac's Alpha 0.908 atau 90.8% atau lebih dari 0.60 atau 60% artinya instrument ini reliabel.

H. Teknik Pengumpulan Data

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran "Play-Teach-Play" Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

Untuk memperoleh data yang akurat dan relevan dengan masalah yang diteliti, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Penerapan pendekatan pembelajaran “play-teach-play” dalam berbagai model pembelajaran yang mengacu pada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Teknik ini dipergunakan untuk merangsang tingkat motivasi belajar dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran yaitu hasil belajar siswa. Teknik ini juga pada akhirnya berfungsi untuk mengumpulkan data-data mengenai hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran pendidikan jasmani yang diperoleh dari ulangan harian siswa. Sehingga di harapkan terdapat perubahan pada aspek motivasi belajar siswa yang akan berpengaruh juga pada perubahan hasil belajar siswa.

2. Angket

Skala penilaian jawaban angket yang digunakan yaitu skala Likert. Riduwan (2007,hlm.86), tiap alternatif diberi jawaban skor yang terentang dari 1-5, yaitu:

Tabel 3.13
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

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

I. Analisis Data

Penghitungan dan analisis data dalam suatu penelitian dimaksudkan untuk mengetahui makna dari data yang diperoleh dalam rangka memecahkan masalah

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran “Play-Teach-Play” Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

penelitian. Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data adalah sebagai berikut:

1. Menyeleksi data setelah angket dan data hasil belajar terkumpul dari para sampel sebagai sumber data, maka harus diseleksi untuk diperiksa keabsahan pengisian angket. Karena mungkin saja pada sebagian butir pernyataan dalam angket, terdapat jawaban yang tidak diisi oleh responden.
2. Memberikan nilai pada tiap-tiap butir pernyataan dalam angket.
3. Memasukkan atau input data skor tersebut pada program komputer Microsoft Excel 2007.

Selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisis, dengan tujuan dapat memperoleh kesimpulan penelitian. Kesimpulan data tersebut diharapkan dapat menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian. Analisis data dilaksanakan dengan menggunakan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) Serie 18*. Adapun langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

1. Uji normalitas data

Uji normalitas data dilaksanakan dengan tujuan agar dapat memperoleh informasi mengenai kenormalan data yang diperoleh. Selain itu, uji normalitas data juga akan menentukan langkah yang harus ditempuh selanjutnya, yaitu analisis statistik apa yang harus digunakan, apakah statistik parametrik atau nonparametrik. Langkah yang dilakukan adalah dengan menginput dan menganalisa menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov deskripsi explore data pada menu SPSS Seri. 18.

2. Uji homogenitas data

Uji homogenitas data dilaksanakan setelah uji normalitas data. Tujuan uji homogenitas data adalah untuk mengetahui bahwa data tersebut berasal dari sampel yang homogen. Selain itu juga untuk menentukan jenis analisis statistik apa yang selanjutnya digunakan dalam uji hipotesis data. Langkah yang dilakukan untuk uji homogenitas data menggunakan uji Sperman's rho pada program *software* SPSS Seri 18 adalah sama dengan uji normalitas data. *Output* yang

dihasilkan dari *descriptive explore* data tersebut sekaligus menghasilkan dua analisis, yaitu normalitas dan homogenitas data.

3. Uji hipotesis

Uji hipotesis data dilakukan guna mendapatkan kesimpulan dari data yang diperoleh. Jenis analisis statistik yang digunakan untuk melakukan uji hipotesis dalam rangka mencari kesimpulan ditentukan oleh hasil uji normalitas dan homogenitas data. Dalam uji hipotesis ini penulis membandingkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (*pre-test* dan *post-test*). Selain itu juga membandingkan hasil *pre-test* antara kelompok sampel eksperimen dan kelompok sampel kontrol, serta membandingkan hasil *post-test* kelompok sampel eksperimen dan kelompok sampel kontrol.

4. Analisis dan deskripsi data

Dalam kegiatan analisis dan deskripsi data yang dilakukan adalah menganalisis serta mendeskripsikan angka-angka yang ada, hasil dari penghitungan statistik. Angka atau nilai yang dihasilkan bisa dibandingkan dengan angka tabel atau dideskripsikan secara langsung dengan berbagai pertimbangan. Selain itu juga analisis didasarkan pada hipotesis yang dibuat untuk dapat memaknai nilai dan angka yang dihasilkan dari penghitungan.

J. Limitasi Penelitian

Tidak dapat dipungkiri pada setiap penelitian pasti ada beberapa keterbatasan faktor yang dapat menjadi ancaman. Pada penelitian ini ancaman datang dari instrument dan treatment. Diperlukannya suatu tindakan untuk meminimalisir ancaman tersebut, salah satunya dengan validasi pada instrument dan model penelitian. Berikut adalah upaya untuk meminimalisir ancaman tersebut:

1. Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa berupa *angket motivasi belajar siswa* dari Risyanto (2012). angket tersebut dibuat berdasarkan proses bimbingan dengan para ahli. Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan setelah diskusi dengan ahli bahasa dan psikolog.

ARIS RISYANTO, 2015

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran "Play-Teach-Play" Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

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

Karakteristik sampel yang digunakan sebagai uji coba memiliki karakteristik yang menyerupai sampel penelitian yaitu siswa kelas VIII. Pengambilan karakteristik yang menyerupai ini dilakukan untuk meminimalisir bias terhadap instrumen.

Adanya penyusutan regresi angket yang cukup besar setelah dilakukan uji coba masih dapat mewakili setiap komponen indikator pengukuran motivasi belajar siswa

Sedangkan untuk instrumen penilaian hasil belajar siswa mengacu pada teknik penilaian kurikulum 2013 yang dikeluarkan oleh pemerintah.

2. Validasi Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *The Randomized PretestPosttest Control Group Design*. Menurut Freankel (2012, hlm. 280) menjelaskan ancaman yang terjadi pada metode penelitian *The Randomized PretestPosttest Control Group Design* yang disajikan pada Tabel 3.2.

Tabel 3.14.
Analisis ancaman *The Randomized PretestPosttest Control Group Design*

No	Threat	Keefektivan
1	<i>Subject characteristics</i>	++
2	<i>Mortality</i>	+
3	<i>Location</i>	-
4	<i>Instrumen Decay</i>	+
5	<i>Data Collector Characteristics</i>	-
6	<i>Data Collector Bias</i>	-
7	<i>Testing</i>	+
8	<i>History</i>	+
9	<i>Maturation</i>	++
10	<i>Attitude of Subjects</i>	-
11	<i>Regression</i>	++
12	<i>Implementation</i>	-

Kesimpulannya, ancaman pada validitas internal yang dapat dikontrol pada metode penelitian ini adalah *Subject characteristics*, *Mortality*, *instrumen decay*, *testing*, *history*, *maturation* dan *regression*. Sedangkan ancaman yang dikontrol lemah dalam penelitian ini adalah *location*, *data collector characteristics*, *data*

collector bias, attitude of subjects dan *implementation*. Berikut merupakan beberapa ancaman validasi yang terkontrol lemah:

a. *Location*

Lokasi penelitian ini adalah di SMP N 2 Sidamulih. Meskipun jumlah siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda, tapi tidak menjadi masalah karena pengambilan sampel dilakukan secara cluster. Perlakuan diberikan di lapangan olahraga yang sama dengan jam berbeda.

b. *Data collector characteristics*

Proses pengumpulan data dibantu oleh guru pendidikan jasmani pada sekolah tersebut. Guru penjas ini telah diberi tahu dan memahami bagaimana tata cara pengambilan data.

c. *Data collector bias*

Melakukan penjelasan mengenai tata cara mengisi angket sehingga siswa bisa dengan mudah mengisinya dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Pemaparan bahwa pengisian angket ini tidak akan berpengaruh pada nilai penjas diberikan pada siswa agar siswa tidak perlu takut mengisi angket dengan jujur dan tidak memanipulasinya.

d. *Attitude of subjects*

Selama proses pengambilan data, peneliti didampingi oleh guru pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Tes pada kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan dengan materi ajar yang sama namun pada jam yang berbeda. Hal ini dilakukan agar siswa tidak merasa diberikan perlakuan yang berbeda.

e. *Implementation*

Pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan oleh peneliti, sehingga kedua kelompok tersebut belajar dengan guru yang sama.

Ancaman lain datang dari luar desain penelitian, yaitu pada jumlah siswa yang tidak sama antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Akan tetapi pada penelitian ini melihat dari nilai rata-rata kelas bukan berdasarkan nilai individu siswa. Oleh karena itu, tidak ada ancaman pada hasil pengambilan data.