

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penulis memilih lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sekolah yang menerapkan sistem *boarding school* yaitu di Pondok Pesantren Persatuan Islam 76 Tarogong Kabupaten Garut Jawa Barat. Dengan waktu pelaksanaan penelitian selama 12 kali pertemuan dalam 4 minggu, setiap minggu dilakukan penelitian sebanyak 3 hari yaitu: hari selasa, hari kamis, dan hari minggu. Menurut Brooks dan Fahey (1984, hlm. 405) menyatakan “bahwa pembelajaran dengan frekuensi 3 kali seminggu akan terjadi peningkatan kualitas keterampilan, karena dengan pembelajaran 3 kali seminggu akan memberikan kesempatan bagi tubuh untuk beradaptasi terhadap beban pelajaran yang diterimanya.” Hal ini dapat dilakukan karena siswa yang menjadi sampel merupakan siswa yang bertempat tinggal di asrama (*islamic boarding school*).

2. Populasi Penelitian

Populasi adalah sekelompok subjek yang diperlukan oleh peneliti. Objek penelitian ini perlu ditetapkan secara akurat, sebab data yang terkumpul akan diolah dan dianalisa kemudian kesimpulannya digunakan untuk membuktikan kebenaran daripada hipotesis.

Populasi menurut Setyosari (2010, hlm. 168) ”... populasi merujuk pada keseluruhan kelompok dari mana sampel-sampel diambil”. Definisi populasi menurut Arikunto (2006, hlm. 130) Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.

Berdasarkan pernyataan diatas maka populasi yang ditentukan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di Pondok Pesantren Persatuan Islam Tarogong Kabupaten Garut yang bertempat tinggal di asrama (*boarding school*) berjumlah 30 siswa.

3. Sampel Penelitian

Penulis menggunakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *total sampling*. Menurut Sugiyono (2011, hlm.68) *total sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden atau sampel. Dengan demikian, penulis mengambil seluruh anggota populasi sebagai sampel dari seluruh siswa kelas VII yang bertempat tinggal di asrama berjumlah 30 siswa putra Pondok Pesantren Persatuan Islam Tarogong Kabupaten Garut. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi yang ada relatif kecil, sehingga perlu untuk mengambil semua sampel dalam anggota populasi agar mendapatkan validitas hasilnya.

Terdapat dua aspek yang perlu diperhatikan dalam teknik pengambilan total sampling dalam penelitian ini. Menurut Sangadji (2010, hlm. 189) dua aspek yang terdapat dalam teknik pengambilan total sampling adalah ukuran populasi yang relatif kecil dan bagian populasi yang memiliki karakteristik yang tidak biasa atau jarang. Pertimbangan penulis mengambil keseluruhan dari populasi siswa asrama kelas VII Pondok Pesantren PERSIS Tarogong Kabupaten Garut dengan pertimbangan populasi tersebut memiliki ciri khusus yaitu siswa putra kelas VII yang bertempat tinggal di asrama. Hal ini sesuai dengan objek penelitian penulis yang memilih siswa putra kelas VII yang bertempat tinggal di asrama.

Berdasarkan penjelasan diatas maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa putra kelas VII yang bertempat tinggal di asrama (*boarding school*) berjumlah 30 siswa.

B. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain penelitiannya adalah *pretest-posttest control group design*, Menurut Azwar, S. (2009, hlm. 118) menjelaskan dalam desain ini efek suatu perlakuan terhadap variabel dependen akan diuji dengan cara membandingkan dengan keadaan variabel dependen pada kelompok eksperimen setelah dikenai perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan.

Ge	(R)	O ₁	X	O ₂
Gk	(R)	O ₁	--	O ₂

Gambar 3.1
Desain Penelitian Pretest-Posttest Control Group Design
(Azwar, S. 2009, hlm. 118)

Keterangan :

- Ge: Kelompok Eksperimen
- Gk: Kelompok Kontrol
- R : Random Assignment
- O1: Pretest kelompok eksperimen (motivasi belajar dan kemampuan motorik)
- O1: Pretest kelompok kontrol (motivasi belajar dan kemampuan motorik)
- X : Perlakuan kelompok eksperimen dengan model kooperatif tipe TGT
- : Perlakuan kelompok kontrol dengan model konvensional
- O2: Posttest kel. eksperimen (motivasi belajar dan kemampuan motorik)
- O2: Posttest kel. kontrol (motivasi belajar dan kemampuan motorik)

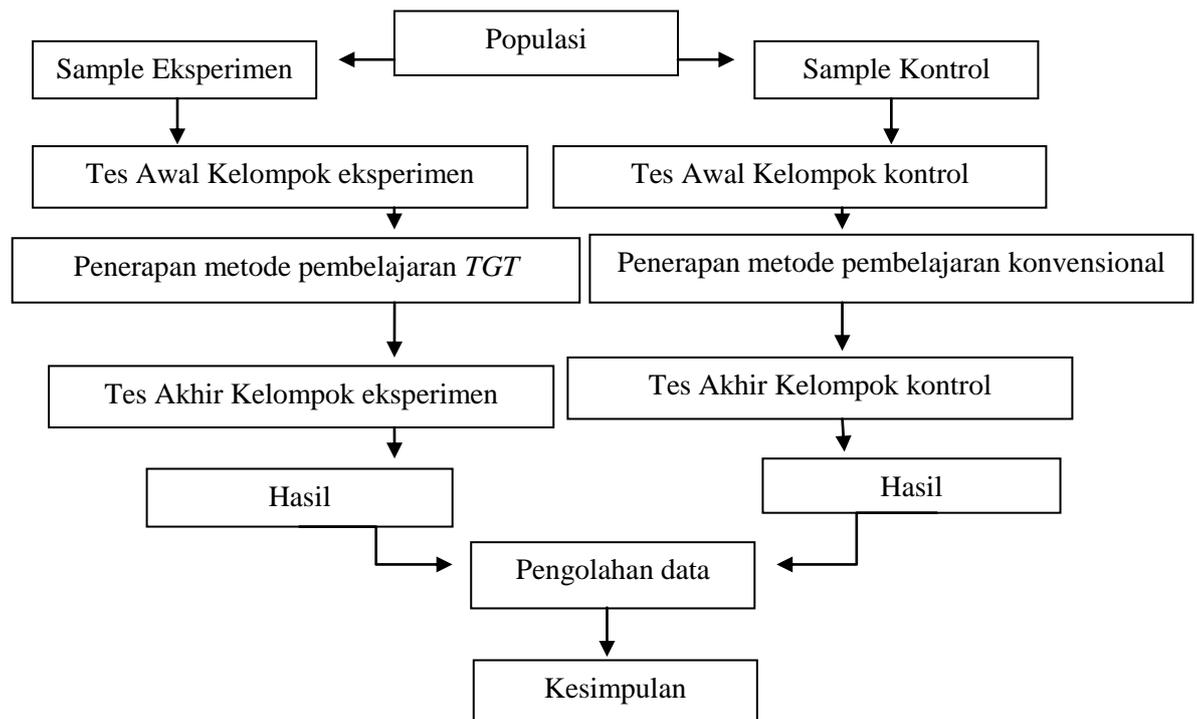
Kekuatan utama desain ini terletak pada pengacakan, yang menjamin adanya kesamaan statistik antara kedua kelompok itu sebelum eksperimentasi. Namun penggunaan tes awal menyebabkan validitas hasil perlakuan terancam oleh pengaruh interaksi tes dengan perlakuan, pengaruh pengujian, dan pengaruh instrumentasi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan *random assignment* yang berfungsi sebagai syarat sampel memiliki peluang yang sama untuk mendapatkan kelompok undian dalam penelitian ini secara acak, menurut Azwar (2009, hlm. 119) dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a) Seluruh sampel satu persatu diundi untuk menentukan siapa yang masuk kedalam kelompok satu dan siapa yang masuk kedalam kelompok dua.
- b) Setelah sampel terbagi menjadi dua kelompok kemudian diundi lagi untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Maka dengan cara *random assignment* ini seluruh sampel yang ada dalam penelitian ini berpeluang sama besar dalam menentukan setiap siswa sebagai sampel dalam penelitian ini dan menentukan secara acak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan cara diundi setelah sampel terbagi menjadi dua kelompok secara heterogen.

Sebagai ilustrasi atau sistematika dari desain penelitian *pretest-posttest control group design* di atas, berikut ilustrasi atau sistematika dari desain penelitiannya adalah :

Tabel 3.1
Sistematika Penelitian



Pemilihan metode dan desain penelitian ini dikarenakan metode dan desain penelitian tersebut mengandung kelompok kontrol, adanya suatu perlakuan, pemilihan subjek secara acak, dan adanya pretest-posttest untuk memastikan efektivitas penerapan metode yang peneliti terapkan.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen, karena adanya perlakuan (*treatment*) yang akan diberikan kepada subjek penelitian ini serta untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel. Dikatakan *true experimental* karena dengan desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi eksperimen. Dengan demikian validitas internal penelitian menjadi tinggi. Menurut Maksum (2012, hlm. 67) menjelaskan ciri dari penelitian eksperimen ialah “adanya randomisasi,

Azhar Ramadhana Sonjaya, 2015

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Motorik Siswa Asrama Kelas Vii

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

perlakuan, mekanisme kontrol dan ukuran keberhasilan. Apabila suatu penelitian eksperimen memenuhi ke empat hal tersebut maka dapat dikatakan eksperimen murni.” Dalam penelitian ini, peneliti memilih sampel dengan cara dirandom yakni *pretest-posttest control group design* dengan memilih kelas untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan cara random pula, kemudian adanya mekanisme kontrol untuk melihat efektivitas perlakuan yang diberikan. Perlakuan yang diberikan yakni penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) yang di berikan pada kelompok eksperimen dan juga penerapan model pembelajaran konvensional yang diberikan pada kelompok kontrol untuk melihat pengaruh dari kedua kelompok terhadap motivasi belajar dan kemampuan gerak siswa.

Limitasi Penelitian

Validitas Penelitian Eksperimen

Dalam penelitian ini desain yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Terdapat beberapa ancaman terhadap metode ini (Fraenkel et. al, 2012, hlm. 280) sebagai berikut:

Tabel 3.2
Analisis Ancaman Validitas Penelitian Eksperimen (*pretest-posttest control group design*)

Design	Subject Characteristics	Mortality	Location	Instrument Decay	Data Collector Characteristics	Data Collector Bias	Testing	History	Maturity	Attitude of Subjects	Regression	Implementation
<i>pretest-posttest control group design</i>	++	+	-	+	-	-	+	+	++	-	++	-

Key: (++) 5 strong control, threat unlikely to occur; (+) 5 some control, threat may possibly occur; (-) 5 weak control, threat likely to occur; (?) 5 can't determine; (NA) 5 threat does not apply.

Berdasarkan tabel di atas dapat dianalisis bahwa ancaman terhadap validitas internal dan validitas eksternal dalam penelitian eksperimen dengan desain penelitiannya *pretest-posttest control group design* yang dikontrol sangat kuat dalam desain ini ialah karakteristik subjek, kehilangan sampel, instrument decay, kematangan dan regresi. Yang dikontrol kuat ialah tes dan sejarah, sedangkan

Azhar Ramadhana Sonjaya, 2015

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Motorik Siswa Asrama Kelas Vii
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ancaman yang dikontrol lemah dalam desain ini ialah lokasi, karakteristik pengumpulan data, bias pengumpul data, sikap subjek, dan implementasi. Untuk mengatasi ancaman yang dikontrol lemah, peneliti berusaha mengurangi ancaman tersebut, antara lain:

1) Lokasi

Lokasi atau tempat penelitian yang ditentukan oleh peneliti pada saat tes atau pemberian perlakuan (*treatment*) yakni di Pondok Pesantren PERSIS 76 Tarogong Kabupaten Garut.

2) Karakteristik pengumpul data

Untuk proses pengumpulan data, peneliti dibantu oleh guru pendidikan jasmani dan guru ekstrakurikuler olahraga yang sebelumnya diberi pengarahan mengenai tata cara pengumpulan data pretest dan posttest pada (*Barrow Motor Ability Test*) yang sesuai dengan item tes yang ditetapkan dan untuk mengumpulkan data angket peneliti langsung memberi pengarahandalam mengisi lembar angket dengan jelas kepada subjek penelitian (siswa kelas VII).

3) Bias pengumpul data

Untuk menghindari terjadinya bias pada saat pengumpulan data, peneliti memberikan pengarahan terhadap subjek penelitian tentang bagaimana tata cara pengisian angket dengan jelas dan tes kemampuan motorik menggunakan *Barrow Motor Ability Test* sesuai dengan item tes yang ditetapkan.

4) Sikap subjek

Selama proses penelitian dari pretest, *treatment* sampai posttest peneliti didampingi oleh guru asrama. Tes dan *treatment* dilakukan pada hari yang berbeda sesuai dengan jadwal yang telah dibuat selama proses penelitian berlangsung.

5) Implementasi

Peneliti berusaha tetap menghadirkan guru penjas atau guru asrama pada saat *treatment* kelompok eksperimen sehingga kelompok eksperimen dan kelompok kontrol belajar secara bersamaan dengan guru yang bersangkutan seperti pembelajaran biasanya.

D. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*

Model pembelajaran kooperatif adalah seperangkat strategi dalam pengajaran yang sama-sama memberikan atribut kunci, yang paling penting adalah untuk mengelompokkan siswa ke dalam kelompok belajar dalam jumlah waktu maupun tugas tertentu, dengan harapan semua siswa akan berkontribusi terhadap proses maupun hasil belajar. Metzler (2000, hlm. 221) mendefinisikan model pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

It's a set of teaching strategies that share key attributes, the most important being the grouping of students into learning teams for set amounts of time or assignment, with the expectation that all students will contribute to the learning process and outcomes.

TGT merupakan model pembelajaran dengan memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan peserta didik bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Model pembelajaran *TGT* terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan dan turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Langkah-langkah dalam penyajian model kooperatif tipe *TGT* dalam proses pembelajaran dapat diimplementasikan secara teknis. Slavin (2008 hlm. 171) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik *TGT* yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

- Step 1: Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.
- Step 2: Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- Step 3: Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta).
- Step 4: Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tabel 3.3
Kriteria rata-rata skor

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
≥ 45	Super Team
40 – 45	Great Team
30 – 40	Good Team

Dalam pengimplementasian hal yang harus diperhatikan menurut Slavin (2008, hlm. 175) yaitu:

- 1) Pembelajaran terpusat pada siswa.
- 2) Proses pembelajaran dengan suasana berkompetisi.
- 3) Pembelajaran bersifat aktif (siswa berlomba untuk dapat menyelesaikan persoalan).
- 4) Pembelajaran diterapkan dengan mengelompokkan siswa menjadi tim-tim.
- 5) Dalam kompetisi diterapkan system point.
- 6) Dalam kompetisi disesuaikan dengan kemampuan siswa atau dikenal kesetaraan dalam kinerja akademik.
- 7) Kemajuan kelompok dapat diikuti oleh seluruh kelas melalui jurnal kelas yang diterbitkan secara mingguan.
- 8) Dalam pemberian bimbingan guru mengacu pada jurnal.
- 9) Adanya system penghargaan bagi siswa yang memperoleh point banyak.

Pengembangan episode pembelajaran pendidikan jasmani yang akan diteliti untuk mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamnet (TGT)* peneliti membuat kerangka operasionalnya agar mudah untuk diterapkan dalam penelitian (Suherman, 2009, hal. 190).

Tabel 3.4
Kerangka Operasional Model Pembelajaran Kooperatif
Tipe Team Games Tournament (TGT)

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Konsep/ Materi Inti/ Makna yang harus dikuasai siswa
Kegiatan Pendahuluan		
Berdoa dan cek kehadiran siswa (secara bersamaan yang dipimpin oleh guru)	Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> ○ Menanamkan kebiasaan untuk menerapkan nilai-nilai agama ○ Mengetahui kehadiran siswa ○ Mengetahui kesehatan siswa untuk mengikuti penjas

Pemanasan (dipimpin oleh guru di depan siswa)	Pemanasan	<ul style="list-style-type: none"> ○ Menyalurkan hasrat bergerak bagi siswa ○ Meningkatkan kesiapan siswa untuk belajar ○ Meningkatkan suhu tubuh ○ Meningkatkan kesiapan siswa untuk melakukan aktivitas inti
Apersepsi dan menjelaskan tujuan pembelajaran (guru mengorientasikan arah tujuan pembelajaran kepada siswa)	Mendengarkan dan bertanya apabila belum memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan gurunya.	Siswa mengetahui dan memahami apa yang akan dipelajari pada pertemuan itu.
Guru menjelaskan manajemen pembelajaran (dimana, kapan, dengan siapa, dan bagaimana pembelajaran dilakukan), termasuk guru membagi siswa ke dalam beberapa team, setiap team terdiri dari 5-8 orang (guru menginstruksikan kepada siswa secara sederhana sesuai langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang akan dilakukan)	Menyimak, memperagakan, dan bertanya apabila tidak mengerti tugas managerial yang harus dilakukannya selama PBM.	Pengusaan manajemen dan substansi pembelajaran oleh siswa
Cek Pemahaman, misal dengan mengajukan pertanyaan, misalnya: berapa jumlah anggota dalam setiap teamnya, dimana setiap team berlatih, dsb. (guru memberikan teknik part/whole kepada siswa untuk tes singkat pemahaman secara keseluruhan	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru.	Untuk mengetahui persentase siswa yang menguasai apa yang harus dilakukan dalam PBM
Kegiatan Inti		
Guru memberikan tugas gerak (permainan bola besar: sepakbola; menendang menggiring, dan mengumpan) yang harus dikerjakan oleh masing-masing team pada rentang waktu tertentu (guru melakukan tes singkat	Siswa latihan menendang, menggiring dan mengumpan	Mengetahui teknik dan strategi untuk meningkatkan hasil

pemahaman secara keseluruhan dan observasi singkat kepada siswa dengan materi permainan bola besar: sepakbola; menendang menggiring, dan mengumpan)		
Guru menginstruksikan siswa melakukan perlombaan dalam team diakhiri dengan skoring dalam bentuk rangking. Skor rangking 1-5 diperlombakan antar team (guru memotivasi siswa untuk berlatih menggunakan teknik <i>teaching by invitation</i>)	Perlombaan antara anggota team untuk memperoleh 5 terbaik	Memperoleh 5 terbaik dari anggota teamnya untuk diikutsertakan dalam perlombaan antar team
Guru melaksanakan perlombaan/tournamnet antar team yang rangkingnya 1-5 (guru tetap memotivasi siswa dalam teknik <i>intratask variation</i>)	Perlombaan antar team yang berbeda pada rangking yang sama: 1 vs 1; 2 vs 2; hingga 5 vs 5,. Dengan skoring sebagai berikut: rank 1=5; rank 2=4; rank 3=3; rank 4=2; rank 5=1.	Setiap team dan anggota team mengetahui skor perolehan dari setiap teamnya
Guru memberikan kesempatan berlatih untuk kedua kalinya pada semua team diakhiri dengan perlombaan dan rangking hasil perlombaan(guru mengembangkan materi pembelajaran dengan teknik <i>extending</i>)	Siswa berlatih dalam teamnya masing-masing untuk meningkatkan skor menendang, menggiring dan mengumpan, diakhiri dengan lomba antar teamnya. Rangking 1-5 dipersipkan untuk ikut lomba antar team	Siswa mengetahui dan mengembangkan teknik dan strategi untuk meningkatkan skor hasil perlombaan teamnya
Melakukan perlombaan untuk yang kedua kalinya diakhiri dengan rangking dan skoring (guru menggunakan teknik <i>intratask variation, extending dan applying; scoring</i>)	Siswa rangking 1-5 di dalam teamnya melakukan perlombaan antar team	Setiap team dan anggota team mengetahui hasil dan skor perolehan (gain) dari setiap teamnya
Melakukan penilaian team berdasarkan rangking skor (<i>applying; repetisi, waktu, scoring dan reply</i>)	Menyimak, diskusi, dan bertanya apabila tidak mengerti mengenai apa yang dilakukannya di PBM	Memahami dan menyadari pentingnya kerjasama serta senang bekerjasama untuk meraih keberhasilan

Kegiatan Penutup		
Pendinginan/ Pelepasan (guru memimpin cool down kepada siswa setelah pembelajaran berlangsung)	Siswa mengatur nafas sesuai irama yang dikendalikan guru	Menurunkan suhu tubuh
Melakukan review (guru menggunakan teknik pemodelan <i>pinpoiting</i> kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam PBM yang telah dilakukan)	<ul style="list-style-type: none"> ○ siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru ○ siswa memperagakan contoh kerjasama yang baik 	Mengingat kembali materi yang dipelajari
Pemberian tugas (guru memberikan feedback tugas sederhana dan positif kepada siswa sebelum siswa dibubarkan)	Siswa melakukan tugas tambahan diluar jam pembelajaran sesama teman	Membiasakan kemandirian siswa dalam belajar untuk meraih kompetensi diluar jam pelajaran

Merujuk kepada kerangka operasional diatas peneliti dapat mengimplementasikan dengan mudah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamnet (TGT)* dalam mengembangkan isi materi pembelajaran pendidikan jasmani.

2. Motivasi Belajar

Kegiatan belajar disekolah memerlukan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik yang dapat mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar secara maksimal. Good dan Brophy (1990, hlm. 418) mengemukakan dimensi dan indikator motivasi berdasarkan teori belajar sebagai berikut:

- 1) Dimensi intrinsik dengan indikatornya adalah dorongan untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, dorongan untuk mencari tahu hal-hal yang berhubungan dengan pelajaran, dorongan untuk belajar secara mandiri, dan
- 2) Dimensi ekstrinsik dengan indikatornya adalah dorongan untuk menghindari hukuman guru, dorongan untuk mendapatkan pujian dari guru, dorongan untuk menyenangkan hati orang tua, dorongan untuk mendapatkan nilai yang bagus dan dorongan untuk mendapatkan pengakuan dari teman-teman.

Berdasarkan pernyataan diatas peneliti dapat mengukur aktifitas belajar siswa yang dapat menarik minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar pendidikan jasmani. Kaitannya dengan penelitian ini motivasi yang diberikan kepada siswa tingkat sekolah menengah pertama (*Tsanawiyah*) dengan karakteristik yang dimilikinya, maka tidak hanya melalui motivasi intrinsik yang dapat memacu keingintahuan siswa apa yang dipelajari, namun peneliti juga harus mempersiapkan motivasi ekstrinsik dengan tepat.

3. Kemampuan Motorik

Kemampuan gerak masing-masing individu mempunyai kelebihan dan kekurangan, Oleh karena itu kemampuan gerak dapat dipandang sebagai landasan keberhasilan dimasa akan datang di dalam melakukan tugas keterampilan gerak. Kemampuan motorik seseorang merupakan suatu aktivitas yang sangat penting bagi manusia, karena dengan gerak manusia dapat meraih sesuatu yang menjadi harapannya. Sebagaimana dikemukakan oleh Sukadiyanto (1997, hlm. 70) “kemampuan gerak adalah suatu kemampuan seseorang dalam menampilkan ketrampilan gerak yang luas serta diperjelas bahwa kemampuan motorik suatu kemampuan umum yang berkaitan dengan penampilan berbagai ketrampilan atau tugas gerak.” Sedangkan menurut Ma'mun dan Saputra (2000, hlm. 20) “kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup”.

Berdasarkan pernyataan diatas komponen-komponen yang digunakan dalam penelitian ini adalah yang sesuai dengan instrumen kemampuan motorik pada *Barrow Motor Ability Test*. Karakteristik siswa sekolah menengah pertama (*Tsanawiyah*) dengan menggunakan instrumen motorik *Barrow Motor Ability Test* sesuai untuk menunjang perkembangan komponen kemampuan motorik pada siswa kelas VII.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua bentuk, yakni:

Azhar Ramadhana Sonjaya, 2015

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Motorik Siswa Asrama Kelas Vii

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

1. Instrumen berbentuk skala untuk motivasi belajar yang terdiri dari dua komponen yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, dan

2. Bentuk tes kemampuan motorik (*Barrow motor ability test*) yang terdiri dari : Standing broad jump, Softball throw, Zig-zag run, Wall pass, Medicine ball put dan Lari cepat 50 meter.

1. Instrumen Motivasi belajar

Alat ukur atau instrumen merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Bentuk alat ukur yang digunakan berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian. Mengenai instrumen ini, Sugiyono (2012, hlm. 147) menerangkan sebagai berikut:

Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Oleh karena itu alat atau instrumen dalam sebuah penelitian mutlak harus ada sebagai bahan untuk pemecahan masalah penelitian yang hendak diteliti. Secara garis besar mengenai alat evaluasi ini Arikunto (1997, hlm. 138) menggolongkannya atas dua macam yaitu tes dan non tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Non tes adalah dengan mengamati sampel yang diteliti sesuai dengan kebutuhan penelitian sehingga diperoleh data yang diinginkan.

Dimensi dan indikator motivasi berdasarkan teori motivasi belajar dari Good dan Brophy (1990, hlm. 418) sebagai berikut:

1. Dimensi intrinsik dengan indikatornya adalah dorongan untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, dorongan untuk mencari tahu hal-hal yang berhubungan dengan pelajaran, dorongan untuk belajar secara mandiri.
2. Dimensi ekstrinsik dengan indikatornya adalah dorongan untuk menghindari hukuman guru, dorongan untuk mendapatkan pujian dari guru, dorongan untuk menyenangkan hati orang tua, dorongan untuk mendapatkan

nilai yang bagus dan dorongan untuk mendapatkan pengakuan dari teman-teman.

Komponen-komponen tersebut dikembangkan lebih lanjut berdasarkan pengembangan pembentukan motivasi belajar, dalam hal ini sampel diberikan serangkaian pernyataan tentang motivasi belajar yang disajikan dalam bentuk angket. Menurut Arikunto (2010, hlm. 268) Prosedur penyusunan angket adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan tujuan yang akan dicapai dalam kuesioner.
- b. Mengidentifikasi variabel yang akan dijadikan sasaran kuesioner.
- c. Menjabarkan setiap variabel menjadi sub-variabel yang lebih spesifik dan tunggal.
- d. Menentukan jenis data yang akan dikumpulkan, dan menentukan teknik analisisnya.

Pada penyusunan angket instrumen penelitian ini peneliti menggunakan skala Likert, menurut Djali (2008, hlm. 28) skala Likert ialah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan. Dengan Skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian, penulis merumuskan sebagai berikut:

- a) Membuat dan menyusun kisi-kisi angket motivasi belajar.
- b) Membuat dan menyusun skala penilaian dari angket motivasi belajar. Penulis menyusun angket sebanyak 45 butir pernyataan. Setiap nomor soal pada setiap komponen di random atau diacak untuk mencegah terjadinya bias dalam pengumpulan data.

Untuk lebih jelasnya, berikut ini penulis jabarkan mengenai kisi-kisi angket motivasi belajar pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Motivasi Belajar

Variabel	Komponen	Sub Komponen	No. Soal (+)	No. Soal (-)	Jumlah Soal
Dimensi dan indikator motivasi berdasarkan teori motivasi belajar dari Good dan Brophy (1990, hlm. 418)	motivasi intrinsik	Keinginan mengungguli orang lain	7, 10, 11	28, 32	5
		Ketekunan dalam mengerjakan tugas	15, 20, 43	3, 22, 30	6
		Hasrat dan keinginan untuk berhasil	12, 18, 23	14, 16, 41	6
		Harapan dan cita-cita masa depan	4, 8, 19	17, 13, 42	6
	motivasi ekstrinsik	Penghargaan oleh guru dalam belajar	25, 27, 39	31, 33, 45	6
		Kondisi lingkungan belajar	1, 2, 26	5, 6, 44	6
		Dorongan dari keluarga/orang tua	21, 9, 34	29, 40	5
		Kelengkapan fasilitas untuk belajar	24, 35, 37	38, 36	5
Jumlah					45

2. Instrumen Kemampuan Motorik

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes motor ability (*Barrow motor ability tes*) menurut Johnson dan Nelson (dalam Nurhasan 2000, hlm 100-103) terdiri dari: 1) Standing Broad Jump, 2) Zig-zag Run, 3) Soft Ball Throw, 4) Wall Pass, 5) Lari cepat 50 Meter, 6) Medicine Ball-Put petunjuk pelaksanaan tes ini akan peneliti uraikan di bawah ini:

1. Standing Broad Jump

Tujuan : Untuk mengukur kekuatan otot tungkai

Jenis kelamin : Laki-laki dan wanita

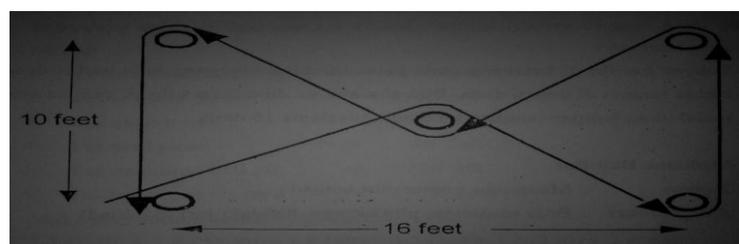
- Peralatan : Lapangan yang datar, alat pencatat, roll meter, dan kapur
- Pelaksanaan : Siswa berdiri pada papan tolak dengan lutut ditekuk sampai membentuk sudut 45^0 kedua lengan lurus kebelakang. Kemudian siswa menolak kedepan dengan kedua kaki sekuat-kuatnya dan mendarat dengan kedua kaki. Siswa diberi kesempatan 3 kali percobaan.
- Penilaian : Hasil lompatan diukur pada bagian belakang tapak kaki, dilakukan tiga kali.

2. Soft Ball Throw

- Tujuan : Mengukur kekuatan otot lengan dan bahu
- Jenis kelamin : Laki-laki dan wanita
- Peralatan : Alat pencatat, roll meter, lakban, bola soft ball
- Pelaksanaan : Siswa melempar bola soft ball sejauh mungkin dibelakang garis batas. Subyek diberikancesempatan melempar sebanyak tiga kali lemparan.
- Penilaian : Jarak lemparan terjauh dari ketiga lemparan. dan hasil lemparan dicatat.

3. Zig-zag Run

- Tujuan : Untuk mengukur kelincahan kaki
- Jenis kelamin : Laki-laki dan wanita
- Peralatan : Alat pencatat, kerucut, stop watch, diagram



- Pelaksanaan : Siswa berdiri dibelakang garis start, bila ada aba-aba “ya” ia lari secepat mungkin mengikuti arah panah sesuai dengan diagram sampai batas finish, siswa diberi kesempatan melakukan tes ini sebanyak 3 kali kesempatan. Gagal bila menggeserkan tonggak, tidak sesuai pada diagram tes.

Penilaian : Catat waktu tempuh terbaik dari 3 kali percobaan.

4. Wall Pass

Tujuan : Mengukur koordinasi mata dan tangan

Peralatan : Bola basket, stop watch dan dinding tembok.

Pelaksanaan : Siswa berdiri dibelakang garis batas sambil memegang bola basket dengan kedua tangan didepan dada, bila ada aba-aba “ya” siswa dengan segera melakukan lempar tangkap kedinding selama 15 detik.

Penilaian : Jumlah bola yang dapat dilakukan lempar tangkap (tanpa harus jatuh ke tanah) selama 15 detik.

5. Lari cepat 60 yard (50 meter)

Tujuan : Mengukur kecepatan

Peralatan : Stop watch, lintasan yang berjarak 50 meter.

Pelaksanaan : Siswa lari secepat mungkin dengan menempuh jarak 50 meter. Siswa diberikan kesempatan melakukan hanya satu kali.

Penilaian : Waktu dari mulai aba-aba “ya” sampai testi tersebut melewati garis finish.

6. Medicine Ball-Put

Tujuan : Mengukur kekuatan otot lengan

Peralatan : Bola medicine, pita ukuran, bendera juri.

Pelaksanaan : Siswa berdiri di belakang garis batas sambil memegang bola didepan dada dengan badan condong 45^0 . Kemudian bola didorong kedepan secepat dan sekuat mungkin sebanyak tiga kali lemparan.

Penilaian : Jumlah lemparan yang terjauh dari dua kali lemparan. Jarak lemparan dicatat sampai cm.

Cara men-skor keseluruhan (batre) digunakan rumus (General Motor Ability Scoring) yaitu: Rumus : Skor Keseluruhan = 2 (*standing broad jump*) + 1,6 (*soft G.M.A.S) ball throw*) + 1,6 (*zig- zag ran*) + 1,3 (*wall pas*) + 1,2 (*medicine ball put*) + 60 *yard dash*.

System melakukan tes general motor ability di sesuaikan dengan panduan tes yang ada setelah itu masukkan semua hasil tes ke rumus yang ada dan akan mendapatkan hasil kemampuan gerak umum anda. Tujuan untuk melakukan tes gerak umum adalah untuk mengetahui seberapa besar kemampuan gerak umum yang anda miliki setelah di rata- ratakan.

Penilaian berskala untuk penguasaan tes kemampuan motorik dibuat dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Proses Tes Kemampuan Motorik

Sebelum tes dilakukan maka peneliti terlebih dahulu mempersiapkan alat-alat pengumpul data, lapangan tempat tes dan tenaga pembantu pelaksana tes.

1. Alat Pengumpul Data

Alat-alat pengumpul data yang dipersiapkan seperti: (1) format atau blanko tes yang dapat menampung data pribadi siswa; (2) lapangan yang digunakan untuk melakukan tes; (3) *stopwatch* dan meteran; dan (4) alat tulis.

2. Penyusunan Format Pengamatan

Pengisian format pengamatan komponen tes kemampuan motorik siswa kelas VII dilakukan dengan cara mengisi tabel berupa nilai yang diperoleh siswa. Komponen yang di berikan penilaiannya terdiri dari: (1) Standing broad jump; (2) soft ball throw; dan (3) wall pass; (4) zig-zag run; (5) lari cepat 50 meter; (6) medicine ball-put yang digolongkan dalam komponen-komponen tes kemampuan motorik umum menurut Barrow (dalam Kirkendall, 1980).

Tabel 3.6
Format Tes Kemampuan Motorik Kelas VII

Nama	<i>Barrow Motor Ability Test</i>							
	Standing Broad Jump	Shoot-put with Softball	Zig-zag Run	Wall Pass	Lari Cepat 50 Meter	Medicine Ball-put	Σ	π
A	Dinar							
B	Akbar							
C	Hazfil							
D	Ridho							

F. Proses Pengembangan Instrumen

1. Sampel Uji Coba Instrumen Penelitian

Sampel yang digunakan dalam uji coba instrumen penelitian ini adalah siswa kelas VII Putra MTs Pondok Pesantren Persis Rancabango Kabupaten Garut yang tidak dijadikan sampel penelitian.

2. Waktu dan Tempat Uji Coba Instrumen Penelitian

Pelaksanaan uji coba instrumen penelitian ini dilaksanakan:

Hari dan Tgl/ waktu : Rabu, 6 Agustus 2014 /pukul 08.00 WIB – selesai.

Tempat : MTs Kelas VII Pondok Pesantren PERSIS Rancabango, Kabupaten Garut, Jawa Barat.

3. Uji Validitas

Validitas pada dasarnya adalah kemampuan alat ukur untuk dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam perhitungan validitas menggunakan daya beda. Daya beda (diskriminasi) suatu butir tes adalah kemampuan suatu butir untuk membedakan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah. Daya beda butir dapat diketahui dengan melihat besar kecilnya indeks diskriminasi atau angka yang menunjukkan besar kecilnya daya beda. Adapun fungsi dari daya pembeda tersebut adalah mendeteksi perbedaan individual yang sekecil-kecilnya diantara para peserta tes. Dikarenakan jenis data dalam penelitian ini menggunakan data yang berbentuk dikotomi maka dalam penelitian ini menggunakan perhitungan menggunakan korelasi point biserial. Rumus khusus korelasi product moment yang dikenal dengan korelasi point biserial untuk data dalam bentuk dikotomi. $r_{pbis} = \frac{(\bar{X}_+ - \bar{X})}{s_x} \sqrt{\frac{p}{q}}$

Dimana \bar{X}_+ , mean total skor peserta yang memiliki jawaban benar. \bar{X} adalah mean skor total S_x , adalah standar deviasi skor total, p adalah proporsi peserta ujian yang menjawab benar pada butir tes sedangkan q adalah 1 - p. Rumus korelasi point biserial juga dapat diturunkan langsung dari rumus korelasi produk momen tanpa membuat pembatasan asumsi.

Tabel 3.7
Patokan Indeks Daya Beda

Indeks daya beda	Evaluasi butir
0,4 ke atas	Butir yang sangat baik
0,3 – 0,39	Sedikit atau tidak memerlukan revisi
0,2 – 0,29	Butir memerlukan revisi
< 0,19	Butir harus dieliminasi

Hasil Uji Validitas

Agar memudahkan dalam proses perhitungan statistik peneliti menggunakan perhitungan menggunakan SPSS versi 16, prosedur dalam penghitung dengan SPSS yaitu pertama memasukan data tiap butir item kedalam menu data view, kemudian klik analysis-scale-reliability analysis dan untuk melihat hasilnya dapat dilihat dilampiran. Untuk menentukan instrumen itu valid atau tidak dengan melihat tabel nilai-nilai r *Product Moment* yang dapat dilihat dilampiran. 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 $dk = 40 - 2 = 38$, maka diperoleh nilai-nilai $r = 0,320$. Berikut kaidah keputusannya jika $r_{hitung} >$ dari nilai r_{tabel} berarti valid dan jika $r_{hitung} <$ dari r_{tabel} berarti tidak valid. Berikut tabel hasil dari uji validitas instrumen yang telah dilakukan:

Tabel 3.8
Tabel Uji Validitas Butir Item Tes Motivasi Belajar

Nomor Item Soal	r hitung	r table	Keterangan
1	2,663	1,721	Valid
2	2,691	1,721	Valid
3	1,999	1,721	Valid
4	2,300	1,721	Valid
5	3,475	1,721	Valid
6	2,472	1,721	Valid
7	2,833	1,721	Valid
8	3,747	1,721	Valid
9	3,670	1,721	Valid
10	2,063	1,721	Valid
11	2,295	1,721	Valid
12	3,235	1,721	Valid
13	2,309	1,721	Valid

14	0,240	1,721	Tidak Valid
15	2,012	1,721	Valid
16	2,804	1,721	Valid
17	1,199	1,721	Tidak Valid
18	3,678	1,721	Valid
19	3,716	1,721	Valid
20	5,616	1,721	Valid
21	3,690	1,721	Valid
22	2,142	1,721	Valid
23	3,112	1,721	Valid
24	3,223	1,721	Valid
25	2,524	1,721	Valid
26	3,555	1,721	Valid
27	3,326	1,721	Valid
28	2,160	1,721	Valid
29	3,549	1,721	Valid
30	1,959	1,721	Valid
31	3,792	1,721	Valid
32	1,571	1,721	Tidak Valid
33	2,850	1,721	Valid
34	1,995	1,721	Valid
35	1,902	1,721	Valid
36	2,369	1,721	Valid
37	2,512	1,721	Valid
38	1,713	1,721	Tidak Valid
39	1,804	1,721	Valid
40	2,110	1,721	Valid
41	2,327	1,721	Valid
42	1,925	1,721	Valid
43	1,527	1,721	Tidak Valid
44	2,285	1,721	Valid
45	1,953	1,721	Valid

Berdasarkan hasil perhitung diatas sebanyak 40 item butir tes dinyatakan valid, maka item tes tersebut digunakan sebagai instrumen penelitian.

4. Uji Reliabilitas

Dikarenakan bentuk dari uji coba instrumen penelitian menggunakan skor dikotomi yaitu hanya jawaban benar dan salah, maka dalam perhitungan reliabilitas uji coba instrumen penelitian menggunakan prosedur homogenitas Kuder Richardson (KR). Seperti yang diterangkan Suherman (2001, hlm. 62) “Kr

20 ini didasarkan pada proposi jawaban benar dan jawaban salah pada masing-masing item tes.” Untuk menghitungnya dengan menggunakan rumus Kr 20, yaitu:

$$r_{xx} = \frac{K}{K-1} \frac{Sx^2 - \sum pq}{Sx^2}$$

Keterangan:

K = Jumlah item tes

Sx^2 = Variansi tes atau standar deviasi pangkat dua

p = Proporsi jawaban benar pada satu item tes

q = Proporsi jawaban salah pada satu item tes

pq dihitung pada masing-masing item, selanjutnya dijumlahkan untuk mendapatkan pq.

Hasil Uji Reliabilitas

Agar memudahkan dalam proses perhitungan statistik peneliti menggunakan perhitungan menggunakan SPSS versi 16, prosedur dalam penghitung dengan SPSS yaitu pertama memasukan data tiap butir item yang sudah valid sebanyak 40 item butir tes kedalam menu data view, kemudian klik analysis-scale-reliability analysis dan untuk melihat hasilnya dapat dilihat dilampiran. Berikut tabel hasil dari uji validitas instrumen yang telah dilakukan:

Tabel 3.9
Uji Reliabilitas Uji Coba Instrumen Motivasi Belajar

Cronbach's Alpha	N of Items
0,875	40

Berdasarkan hasil tabel diatas terlihat nilai Cronbac’s Alpha 0.875 atau 87.5% atau lebih dari 0.60 atau 60% artinya instrumentini reliabel.

G. Teknik Pengumpulan Data

Variabel-variabel yang akan diteliti sebagai landasan untuk memperoleh data penelitian meliputi :

1. Model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)*,
2. Motivasi belajar siswa kelas VII, dan
3. Kemampuan Motorik siswa kelas VII.

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari :

1. Pretest : Melakukan tes dan pengukuran terhadap motivasi belajar siswa dengan diberikan angket sebagai tolak ukur awal untuk mengetahui motivasi belajar siswa, dan melakukan tes dan pengukuran terhadap kemampuan motorik siswa sebagai tolak ukur awal untuk mengetahui kemampuan motorik siswa dengan melakukan *Barrow Motor Ability Test*, kedua tes tersebut dilakukan sebelum diberikan *treatment*/perlakuan bagi kelompok eksperimen.
2. *Treatment*/perlakuan : Memberi perlakuan terhadap kelompok eksperimen melalui model pembelajaran *TGT* dan kelompok kontrol melakukan pembelajaran secara konvensional dalam 4 minggu sebanyak 12 kali pertemuan.

Tabel 3.10
Skenario Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Materi Pembelajaran : Permainan Sepak Bola
 Tujuan : 1. Siswa dapat melakukan kombinasi gerakan dasar menendang, mengumpan, dan menggiring bola.
 2. Siswa dapat bekerja sama dengan baik
 Pertemuan/ Waktu : 3 / 2 x 40 menit
 Sarana Prasarana : Lapangan, peluit, bola sepak

No	Skenario Kegiatan	Alokasi Waktu	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Kegiatan Awal ➤ Fase I: penyampaian tujuan dan memotivasi siswa - Berbaris, berdo'a dan mengecek kehadiran. - Mengemukakan tujuan sasaran yang akan dicapai. - Memotivasi siswa dengan menyampaikan kegunaan praktis materi. - Dan dilanjutkan pemanasan.	5 menit	Kegiatan awal di pimpin oleh guru dengan mengarahkan kegiatan pembelajaran kepada siswa	Siswa memperhatikan dan merespon arahan kegiatan pembelajaran yang disampaikan guru
2.	Kegiatan Inti ➤ Fase II: penyampaian informasi (5 menit) - Menyampaikan pengetahuan prosedural	65 menit	• Guru meminta siswa membentuk kelompok, yang setiap	• Siswa memahami dan melakukan instruksi dari guru dengan

<p>proses pembelajaran kooperatif.</p> <p>➤ Fase III: mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar (10 menit)</p> <p>➤ Fase IV: membimbing kelompok bekerja dan belajar (40 menit)</p> <p>➤ Fase V: Evaluasi (20 menit)</p>		<p>kelompok yang terdiri dari 5 – 6 siswa secara heterogen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan, membagikan, menjelaskan tugas belajar siswa sesuai kelompok yang sudah dibentuk secara heterogen. • Guru mengarahkan, mengontrol, membimbing, dan menjamin proses belajar kelompok berjalan baik dan mencatat hasil pengamatan belajar kelompok. • memberikan kuis secara individual dari setiap kelompok. • mengecek pemahaman siswa melalui diskusi kelas dengan meminta/ 	<p>membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa secara heterogen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan atau mengerjakan kegiatan yang telah diarahkan oleh guru didalam kelompoknya masing-masing • Siswa mengembangkan, mengkonstruksi, pengetahuan dan melakukan latihan pemecahan masalah secara terbimbing melalui tugas yang telah diberikan oleh guru. • mengerjakan kuis yang diberikan oleh guru secara individual. • siswa mendiskusikan dan menampilkan hasil kegiatan belajar yang
--	--	--	---

	<p>➤ Fase VI: pemberian penghargaan (5 menit)</p>		<p>menunjuk wakil setiap kelompok menyajikan, mempresentasikan hasil kegiatan belajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • memberikan refleksi dan penghargaan kepada kelompok berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian kelompok. 	<p>telah dilakukan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • kelompok lain memberikan tanggapan kepada kelompok yang menampilkan hasil kegiatan belajarnya. • mencermati hasil refleksi dari guru dan merespon penghargaan guru.
3.	<p>Penutup - Selesai dan Berdoa</p>	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan siswa membuat rangkuman yang telah dilakukan dalam kegiatan belajar. • mengingatkan topik yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat rangkuman materi kegiatan belajar yang telah dilakukan. • mencoba memahami materi pada pertemuan selanjutnya

3. Postest : Melakukan tes dan pengukuran kembali seperti tes awal, namun dalam tes kedua ini yang akan menentukan model pembelajaran *TGT* akan

berpengaruh atau tidak dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan motorik siswa kelas VII dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

4. Deskripsi dalam mengisi lembar angket bagi siswa :
 1. Siswa melakukan tes awal dan sesudahnya siswa diarahkan untuk mengisi lembar angket yang telah disediakan oleh peneliti.
 2. Siswa mengisi lembar angket secara penuh dan diharapkan sesuai dengan yang dialami dan atau dirasakan oleh siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani.
 3. Siswa menjawab salah satu pada tiap butir soal dalam angket sesuai dengan yang dialami dan atau dirasakan oleh siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani.
 4. Setiap butir dari jawaban yang ada dilembar angket memiliki rentang nilai dari 1-5 ;
 Contoh : Apakah guru anda pernah mengulangi penjelasan ketika anda kurang paham terhadap pelajaran?

a. Sangat Tidak Setuju	c. Ragu-Ragu	e. Sangat Setuju
b. Tidak Setuju	d. Setuju	

5. Deskripsi dalam melakukan *Barrow Motor Ability Test* bagi siswa :
 1. Siswa melakukan tes awal dan sesudahnya siswa diarahkan dan dijelaskan tiap butir tes yang akan dilakukan oleh siswa.
 2. Siswa melakukan *Barrow Motor Ability Test* tahap demi tahap sesuai urutan dengan menghampiri dan melakukan *Barrow Motor Ability Test* sesuai dengan pos-pos tiap komponen dalam *Barrow Motor Ability Test* yang ditempatkan terpisah.
 3. Setiap siswa diharapkan melakukan *Barrow Motor Ability Test* dengan kemampuan siswa semaksimal mungkin.

H. Analisis Data

1. Pengolahan Data Hasil Analisis Penelitian

Untuk menghitung hal tersebut, maka perlu ada pembuktian secara statistik guna memperoleh hasil data motivasi belajar dan kemampuan motorik siswa asrama kelas VII Pondok Pesantren Persatuan Islam 76 Tarogong Kabupaten Garut yang di pengaruhi oleh model pembelajaran *TGT*. Rumus-rumus statistik yang digunakan penulis dikutip dari buku “Metode Statistika” Sudjana (1982) dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menghitung nilai rata-rata. Untuk menghitung rata-rata dari setiap kelompok sampel digunakan rumus : Keterangan :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

\bar{x} : nilai rata-rata yang dicari
 $\sum x_i$: jumlah skor yang didapat
 n : banyaknya sampel

2. Menghitung simpangan baku. Untuk menghitung simpangan baku dari setiap kelompok sampel digunakan rumus :

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

Keterangan :

S : simpangan baku kelompok atas dan kelompok bawah

x_i : jumlah skor tiap subyek

\bar{x} : skor rata-rata

n : jumlah sampel

3. Uji Korelasi. Teknik penghitungan korelasi dengan skor berpasangan dengan uji korelasi setiap kelompok untuk menguji keajegan suatu hasil tes terhadap masing-masing observer. Teknik korelasi dengan skor berpasangan dapat digunakan dengan pendekatan statistika dari Pearson, dengan menggunakan rumus :

$$r_{xy} = \frac{\sum X_1 Y_1}{\sqrt{(\sum X_1^2) (\sum Y_1^2)}}$$

Arti unsur-unsur tersebut adalah :

r_{xy} = Korelasi antar variable (x) dan variable (y)

X_1 = Perbedaan antar tiap skor dengan nilai rata-rata dari variable (x)

Y_1 = Perbedaan antar tiap skor dengan nilai rata-rata dari variable (y)

4. Uji Normalitas. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data dari hasil pengukuran tersebut normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji normalitas Kolmogorov Smirnov menggunakan SPSS seri 16.0.

5. Bila data hasil pengujian berdistribusi normal, maka langkah pengujian selanjutnya menggunakan uji Manova adalah salah satu analisis multivariat dan juga merupakan perluasan dari univariat yang dapat digunakan untuk memeriksa secara simultan hubungan antara beberapa variabel bebas dengan skala pengukuran nominal atau ordinal dan dinyatakan sebagai perlakuan dengan dua

atau lebih variabel tak bebas yang mempunyai skala pengukuran interval atau rasio dan dinyatakan sebagai variabel independen dengan menggunakan software SPSS 16.0.

Dengan demikian hipotesis statistik yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) $H_o : \mu_1 = \mu_2$
 $H_i : \mu_1 > \mu_2$
- 2) $H_o : \mu_1 = \mu_2$
 $H_i : \mu_1 > \mu_2$
- 3) $H_o : \mu_1 = \mu_2$
 $H_i : \mu_1 \neq \mu_2$
- 4) $H_o : \mu_1 = \mu_2$
 $H_i : \mu_1 \neq \mu_2$
- 5) $H_o : \mu_1 = \mu_2$
 $H_i : \mu_1 > \mu_2$

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Penelitian dilakukan terhadap siswa asrama kelas VII MTs PERSIS Tarogong Jalan Terusan Pembangunan No.76 Kabupaten Garut, sedangkan waktu penelitian dilaksanakan selama satu bulan atau lebih pada bulan Agustus sampai September. Frekuensi pertemuan dalam satu minggu tiga kali pertemuan, karena itu jumlah pertemuan keseluruhan adalah 12 kali dan setiap pertemuan 2 x 40 menit (80 menit).

Selanjutnya mengenai program pelaksanaan atau proses metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap motivasi belajar dan kemampuan motorik siswa asrama kelas VII dapat dilihat dibawah ini:

Pelaksanaan Tes Awal Angket Motivasi Belajar

Hari dan tgl/ waktu : Selasa, 12 Agustus 2014/ pukul 15.30 WIB – 16.30 WIB.

Tempat : Aula Masjid PERSIS Tarogong No.76 Kabupaten Garut

Pelaksanaan Tes Awal *Barrow Motor Ability*

Hari dan tgl/ waktu : Kamis, 14 Agustus 2014/ pukul 15.30 WIB – 18.00 WIB.

Tempat : Lapangan Outdoor PERSIS Tarogong No.76 Kabupaten Garut.

Pelaksanaan Treatment Metode Kooperatif Tipe TGT Kelas Eksperimen

Lama Pembelajaran : 1 bulan [12 kali pertemuan (@3x seminggu)]

Tempat : Lapangan Outdoor PERSIS Tarogong No.76 Kabupaten Garut.

Hari/Tanggal	Materi	Ket
Kamis/ 19, 21, dan 23 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik dasar bermain bola basket • Kegiatan pembelajaran dengan metode kooperatif tipe TGT 	Setiap pelaksanaan metode kooperatif tipe TGT dengan perlakuan terhadap kelompok eksperimen dalam waktu bersamaan kelompok kontrol diberikan metode pembelajaran konvensional
Kamis/ 26, 28 dan 30 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik dasar bermain bola voli • Kegiatan pembelajaran dengan metode kooperatif tipe TGT 	
Kamis/ 2, 4 dan 6 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik dasar bermain sepak bola • Kegiatan pembelajaran dengan metode kooperatif tipe TGT 	
Kamis/ 9, 11 dan 13 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik dasar permainan atletik • Kegiatan pembelajaran dengan metode kooperatif tipe TGT 	

Pelaksanaan Tes Akhir Angket Motivasi Belajar

Hari dan tgl : Kamis, 18 September 2014/ pukul 15.30 WIB – 16.30 WIB.

Tempat : Aula Masjid PERSIS Tarogong No.76 Kabupaten Garut

Pelaksanaan Tes Akhir Barrow Motor Ability

Hari dan tgl : Minggu, 21 September 2014/ pukul 15.30 WIB – 18.00 WIB.

Tempat : Lapangan Outdoor PERSIS Tarogong No.76 Kabupaten Garut.