BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian sangat penting dalam sebuah penelitian, tanpa metode penelitian sebuah penelitian akan berantakan. Metode penelitian mencakup lokasi, sampel dan populasi, desain penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dll. Menurut Arikunto (2006, hlm. 151) yaitu: ”Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian”. Pendapat lain juga diungkapkan oleh Sugiyono (2013, hlm. 3) yang menjelaskan bahwa ”Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.”. Kesimpulan yang dapat diambil dari kedua pendapat di atas yaitu untuk mengumpulkan suatu data yang akurat dibutuhkan suatu metode penelitian yang tepat pula sesuai dengan masalah yang ada dalam penelitian tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *eksperimen*.

> Menurut Sugiyono (2013, hlm. 107) yang dimaksud dengan metode penelitian eksperimen adalah, “Sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Dengan penelitia ini penulis akan meneliti melihat bagaimana pengaruh pendekatan TGFU *(teaching games for understanding)* terhadapa motivasi dan keterampilan bermain sepakbola di MTs Al-Marwah Pameungpeuk Kab. Bandung.

B. Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Dalam menentukan lokasi penelitian ini sangatlah penting, karena dalam penyusunan pelaksanaan perencanaan dengan pengaturan waktu yang telah terencana, maka akan membantu kelancaran dalam proses penelitian. Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di MTs Al-Marwah, yang beralamat di Jln. Pameungeuk Kab. Bandung.

2. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan obyek atau subyek yang akan diteliti. Sugiyono (2013, hlm. 117) menjelaskan bahwa "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya".

Dalam penelitian ini, populasi yang diambil adalah siswa kelas VII di MTs Al-Marwah Pameungpeuk Kab.Bandung, karena sekolah ini tergolong baru maka penulis menaksirkan bahwa siswanya itu kurang-lebih 120 orang.

3. Sampel

Dari jumlah populasi yang ada peneliti akan mengambil sampel sebagai objek yang akan diteliti. Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Berkaitan dengan ini Sugiyono (2014, hlm. 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster sampling.* Teknik *cluster sampling* atau sampling daerah menurut Sugiyono (2014, hlm. 121) digunakan untuk menentukn sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, missal penduduk dari suatu Negara, provinsi, atau kabupaten. Untuk menentukan kelas yang akan dijadikan sumber data, maka pengambilan sampelnya berdasarkan populasi yang telah ditetapkan.

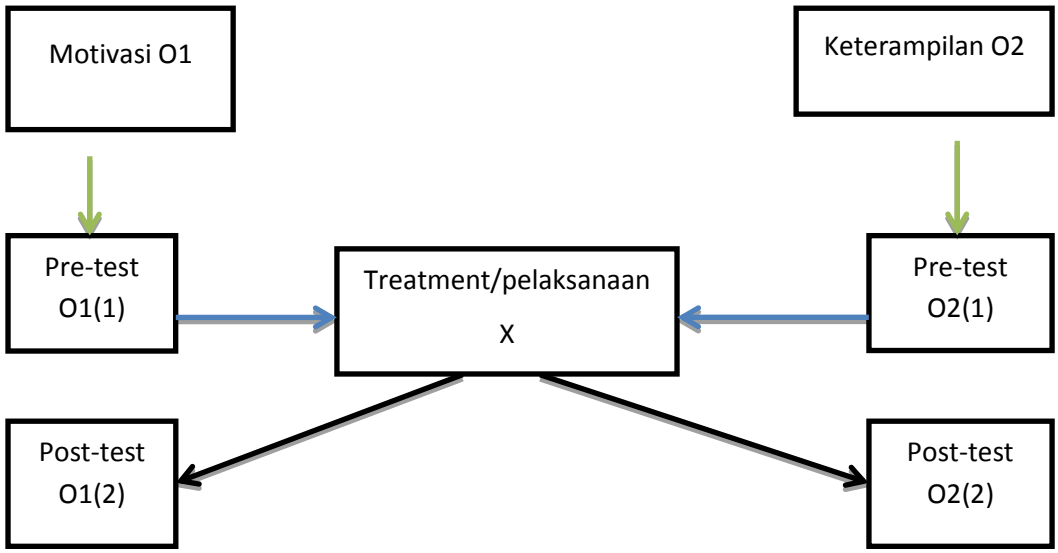
Berdasarkan pendapat tersebut maka penulis menentukan pengambilan sampel yang terdiri dari 4 kelas, yang nanti cara penentuannya dengan cara di kocok atau di undi, sehingga penulis dapat mengambil 1 kelas yang akan di jadikan objek penelitian dari setiap kelas terdapat 40 siswa tapi penulis mengambila sampel hanya siswa laki-lakinya saja kurang lebih 20 siswa.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rencana atau metode yang akan dilaksanakan pada saat penelitian. Menurut Sukardi (2004, hlm. 183) pengertian desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.

Untuk memperlancar pelaksanaan proses penelitian, maka diperlukan desain penelitian sebagai pedoman yang digunakan peneliti dalam langkah-langkah penelitian supaya pelaksanaan penelitian dapat berjalan dengan benar dan lancar sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan sebelumnya. Maka penulis menggunakan desain penelitian:

One-Group Pretest-Posttest Design seperti berikut :



Keterangan :

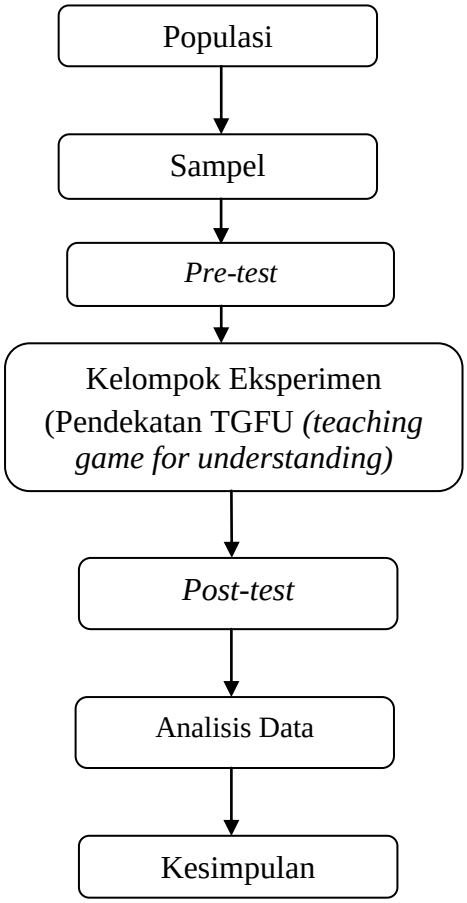
X adalah Treatment/ perlakuan yang diberikan kelompok eksperimen yaitu pendekatan TGFU:

O1 adalah motivasi
O2 adalah keterampilan bermain sepakbola
O1(1) adalah pre test motivasi
O1(2) adalah post test motivasi
O2(1) adalah pre test keterampilan bermain sepakbola
O2(2) adalah post test keterampilan bermain sepakbola

Untuk mempermudah maka diperlukan adanya langkah-langkah kerja penelitian.Penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut.

Gambar 3.1

Alur Penelitian



Dari alur penelitian di atas sampel didapat secara acak dari populasi yang ada. Setelah sampel terkumpul maka langkah selanjutnya yaitu melakukan tes awal (*pre-test*) yang bertujuan untuk mengetahui keadaan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah data awal terkumpul penulis atau peneliti memberikan treatment yaitu pendekatan TGFU *(teaching game for understanding)* pada semua siswa yang dijadikan sampel. Setelah waktu dan program perlakuan sudah diberikan maka langkah selanjutnya yaitu melakukan tes akhir (*post-test*). Data-data yang sudah terkumpul, yaitu data *pre-test* dan *post-test* selanjutnya diolah dan akan didapat kesimpulan mengenai pengaruh

pendekatan TGFU *(teaching game for understanding)*terhadap motivasi dan keterampilan bermain sepakbola.

D. Definisi Operasional

Jika dilihat dari sudut pandang penafsiran seseorang terhadap suatu istilah itu berbeda-beda. Untuk menghindari kesalahan pengertian tentang istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan dan menjabarkan satu-persatu istilah tersebut, diantaranya sebagai berikut :

1. Pendekatan

Menurut W.J.S Poerwadarminta dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008) menyatakan bahwa, "pendekatan merupakan usaha dalam rangka aktivitas penelitian untuk mengadakan hubungan dengan orang yang diteliti, metode untuk mencapai pengertian tentang masalah penelitian".

2. Pendekatan*Teaching games for understanding* (TGFU)

Bunker dan Thorpe (1982) dan oleh Metzler (2000) yang dikutip oleh (Ridwanna, 2011 hlm. 4), " *Teaching games for understanding* (TGFU) adalah sebuah model intruksi yang berfokus pada pengembangan kemampuan pelajar-pelajarnya untuk memainkan permainan.

3. Menurut penulis pendekatan TGFU yaitu Suatu proses atau alat cara guru mengajaryang di khususkan pada siswa agar berperan aktif dalm melaksanakan sebuah pembelajaran, di tuntutnya untuk berfikir keratif, kritis dalam memecahkan suatu permasalahan dalam permainan sepakbola

4. Motivasi

Motivasi menurut Mc Donald yang dikutip Sardiman (1986, hlm. 73) menjelaskan sebagai berikut: "Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai munculnya rasa atau feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan."

5. Menurut penulis motivasi adalah perasaan yang dimiliki setiap orang dalam melaksakan sesuatu yang fositip mengarah pada pencapaian tujan tertentu. Dalam penjas suatu cara guru dalam upaya memberikan sebuah pujian, kata-kata,

riweud kepada siswa agar dapat memotivasi dalam melaksanakan tugas gerak penjas, khususnya dalam pembelajaran sepakbola. Dengan adanya motivasi dapat mendorong minat dan kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.

6. Keterampilan bermain sepakbola

Keterampilan bermain sepak**b**ola adalah menguasai teknik-teknik dasar bermain sepakbola dan mampu mengaplikasikannya ke dalam sebuah permainan dengan efektif dan efisien. Subagyo Irianto (2010, hlm. 15) mengatakan,bahwa keterampilan bermain sepakbola merupakan kesanggupan dan kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan mendasar atau teknik dasardalam permainan sepakbola secara efektif dan efisien baik gerakan yangdilakukan tanpa bola maupun dengan bola.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian, isntrumen penelitian merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk memperoleh suatu data. Untuk memperoleh data yang akurat maka harus ada alat ukur yang baik. Sugiyono (2013, hlm. 148) menyatakan bahwa:

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

Instrumen atau alat pengumpul data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket atau kuesioner dan observasi kinerja wasit. Definisi angket dijelaskan oleh Sugiyono (2009, hlm. 199): kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Penulis menggunakan angket sebagai alat untuk mengumpulkan data penelitian ini, karena mempunyai beberapa keuntungan. Mengenai keuntungan ini Arikunto (2006, hlm. 225) menjelaskan sebagai berikut :

a. Tidak memerlukan hadirnya peneliti
b. Dapat dibagikan secara serentak ke semua responden.

c. Dapat dijawab oleh responden menurut kepercayaan masing-masing, dan smenurut waktu senggang responden.
d. Dapat dibuat anonym sehingga responden bebas, jujur dan tidak malu-malu untuk menjawab
e. Dapat dibuat berstandar sehingga bagi semua responden dapat diberi pernyataan yang benar-benar sama.

1. Instrument Untuk motivasi, yaitu menggunakan angket:

Alat ukur untuk mengetahui motivasi belajar dalam proses pembelajaran sepakbola dapat di ketaui dengan menggunakan Angket. Ada beberapa hal atau alasan yang perlu di ketahiu dalam penyusunan sebuah angket, sebagai berikut:

1. Angket dapat digunakan untuk memperoleh data dari jumlah responden besar yang dijadikan sampel.
2. Angket merupakan alat pengumpulan data yang relative lebih efisien, baik ditinjau dari segi waktu, biaya, maupun tenaga.
3. Informasi atau data yang terkumpul lebih mudah
4. Responden dapat menjawab lebih leluasa dalam mengisi angket karena tanpa dipengaruhi oleh sesuatu yang mengikat, sehingga jawabannya sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam menysun butir-butir pertnyaan peneliti berpatokan pada prinsip penyusunan butir-butir pertanyaan angket. Dalam merumuskan pertanyaan-pertanyaan itu sendiri berpedoman pada Uma sekaran yang dikemukakan Sugiyono (2011, hlm. 142), mengemukakan beberapa prinsip dalam penelitian angket sebagai teknik pengumpulan data yaitu:

1. Isi dan tujuan pertanyaan
2. Bahasa yang digunakan
3. Tipe dan bentuk pertanyaan
4. Pertanyaan tidak mendua
5. Tidak menanyakan hal yang sudah lupa
6. Pertanyaan tidak mengiring
7. Urutan pertanyaan
8. Prinsip pengukuran

9. Panjang pertanyaan
10. Penampilan fisik angket

Variabel yang di ukur dalam penelitian ini salah satunya adalah memotivasi belajar, maka instrumen yang digunakan adalah tes memotivasi belajar. Sebelum menyusun butir pernyataan yang akan diberikan kepada responden dalam bentuk angket peneliti membuat kisi-kisi tentang instrumen, yaitu kisi-kisi motivasi belajar.

Tabel Kisi-kisi angket motivasi

Variabel	Indikator	Sub indikator	Pernyataan soal	
			(+)	(-)
Motivasi menurut (Yusup Hidayat, M.Si. hlm. 54)	1. Motivasi intrinsik	a. Senang menjalankan tugas belajar	2,8	39,43
		b. Menunjukan minat mendalami materi yang dipelajari lebih jauh	34,41,48	13
		c. Merasakan pentingnya belajar	30,35,42	10
		d. Bersemangat dan bergairah untuk berprestasi	7,40	25,32,36, 45
		e. Mempunyai keinginan untuk meraih cita-cita dengan cara belajar	14	12
		f. Ulet dan tekun dalam menghadapi masalah	-	44,49
	2. Motivasi ekstrinsik	a. Ganjaran (*award*) atau hadiah (*reward*)	20,28,38	15,47
		b. Hukuman *(panishment)*	21,26,29	17,18
		c. Persaingan dengan teman/lingkungan *(competition)*	4,6	31
Motivasi menurut (Mc. Donald, yang dikutip oleh Prof. Dr.Oemar Hamalik. Hlm 158)	1. Motivasi dari perubahan energi	a. Perubahan dari neuropsiologis dalam organisme manusia.	-	-
	2. Motivasi dari perasaan	a. Ketegangan psikoligis pada suasan emosi	19	46
	3. Motivasi dari reaksi pencapaian tujuan	a. Siswa yang mempunyai motivasi dapat merespon kearah tujuan tertentu	11,22,33	24,27
Motivasi menurut (Prof. Dr. H. Abin Syamsuddin Makmun, M.A. hlm. 37	1. Motif primer atau motif dasar	a. Dorongan fisiologis yang bersumber kebutuhan organis seperti lapar, haus pernapasan seks kegiatan dan istirahat	-	16
		b. Dorongan umum dan motif darurat seperti: dorongan takut, kasih sayang,	-	37

Motivasi menurut penulis proses untuk merubah tingkah laku, prilaku, dorongan, perasaan, suasana hati seseorang untuk berubah dan mengarah pada pencapaian keberhasilan tujuan yang lebih baik.		kegiatan, kekaguman dan ingin tahu.		
	2. Motif sekunder	a. Takut yang dipelajari b. Motif sosiale	3 -	5 23

Dalam alternatif jawaban dari pertanyaan yang diberikan peneliti, peneliti memberikan bobot skor sebagai skor pernyataan yang telah diisi oleh responden dalam hal ini siswa yang mengikuti pembelajaran dan menjadi ssampel penilitian. Bobot skor yang dipakai dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan skala Likert. Skala Likert menurut Sugiono (2010, hlm.134) yaitu:

Untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut variabel penelitian. Dengan skala Likert, maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tesebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Untuk lebih jelasnya dalam pemberian bobot nilai dalam setiap variable aktif pilihan jawaban dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel Skala *Likert*

NO	Alternatif Jawaban	Skor	
		Positif	Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Ragu-ragu (R)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Ujicoba Lembar Pernyataan

Setelah peneliti membuat butir-butir soal yang telah disetujui maka peneliti harus mengujicobakan angket tersebut kepada responden lain diluar sampel, sering disebut dengan "uji angket". Tujuan dari angket ini dijelaskan oleh Aritokunto (2006, hlm.188) adalah sebagai berikut:

a. Untuk mengetahui tingkat kepahaman instrumen, apakah responden tidak menemukan kesulitan dalam menangkap maksud dari peneliti.
b. Untuk mengetahui teknik yang paling efektif
c. Untuk memperkirakan waktu yang dibutuhkan oleh responden dalam mengisi angket.
d. Untuk mengetahui apakah butir-butir yang tertera dalam angket sudah memadai dan cocok dengan keadaan dilapangan.

Dari keseluruhan pernyataan yang telah dihitung nilai skala kategori respon nya masing –masing, didapatlah pernyataan terbaik untuk diikut sertakan dalam skala sikap. Dalam metode penskalaan metode Likert digunakan semacam prosedur analisis aitem yaitu formula korelasi *product-moment* dari Pearson (Azwar: 2013, hlm. 153) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{ix} \frac{\sum ix - \frac{(\sum i)(\sum X)}{n}}{\sqrt{(\sum i^2 - \frac{(\sum i)^2}{n})(\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}}$$

I = Skor responden pada pernyataan tertentu

X = Skor responden pada skala sikap

Setelah diperoleh koefisien korelasi berdasarkan butir tes gasal dan genap, untuk menghitung tingkat reliabilitas seluruh tes digunakan rumus Spearman Brown (Azwar, 2013, hlm. 182) sebagai berikut:

$$r_{xx=} \quad \frac{2(r_{Y1Y2})}{1 + r_{Y1Y2}}$$

Keterangan:

r_{xx} : Koefisien reliabilitas

r_{Y1Y2} : Koefisien korelasi antara skor belahan Y1 dan belahan Y2

Hasil Perhtungan validitas uji coba angket motivasi berlajar

No. Item	Nilai Hitung Korelasi (r_{hitung})	Nilai Hitung t_{hitung}	Nilai Tabel t_{tabel}	Keterangan
1	0.652314486	3.651351324	2.101	V
2	0.351167526	1.591218107	2.101	TV
3	0.48562271	2.356894176	2.101	V
4	0.327142382	1.468766362	2.101	TV
5	-0.154946753	-0.665419792	2.101	TV
6	0.048509993	0.206053056	2.101	TV
7	0.207327541	0.89915344	2.101	TV
8	0.551886995	2.807776869	2.101	V
9	0.62849507	3.428172073	2.101	V
10	0.594545809	3.137127554	2.101	V
11	0.30190851	1.343585172	2.101	TV
12	0.769252918	5.107899405	2.101	V
13	0.363445479	1.655155616	2.101	TV
14	0.414967528	1.93502751	2.101	TV
15	0.554980173	2.830489918	2.101	V
16	0.50576585	2.487371523	2.101	V
17	0.667501239	3.803296906	2.101	V
18	0.756163372	4.902526614	2.101	V
19	0.577294012	2.999561553	2.101	V
20	0.281933548	1.246717153	2.101	TV
21	0.27563506	1.216546676	2.101	TV
22	0.279181434	1.233512998	2.101	TV
23	0.416544301	1.943920168	2.101	TV
24	0.557366047	2.848125016	2.101	V
25	0.51960291	2.580135919	2.101	V
26	0.760875067	4.974768817	2.101	V
27	0.775819781	5.216737838	2.101	V
28	0.805405013	5.764975083	2.101	V
29	0.430915515	2.025970018	2.101	TV
30	0.16127359	0.693301393	2.101	TV
31	0.136201281	0.583288657	2.101	TV
32	0.485290516	2.354785038	2.101	V

No. Item	Nilai Hitung Korelasi (r_{hitung})	Nilai Hitung t_{hitung}	Nilai Tabel t_{tabel}	Keterangan
33	0.328505386	1.475624374	2.101	TV
34	0.386118235	1.775881813	2.101	TV
35	0.613689399	3.297665399	2.101	V
36	0.496439798	2.426316873	2.101	V
37	0.104865409	0.447372875	2.101	TV
38	0.227663553	0.991943225	2.101	TV
39	0.531620967	2.662955927	2.101	V
40	0.560307	2.870003965	2.101	V
41	0.73817195	4.642365572	2.101	V
42	0.744925813	4.737263445	2.101	V
43	0.541925482	2.735747847	2.101	V
44	0.58794405	3.083731513	2.101	V
45	0.638416804	3.519040348	2.101	V
46	0.452248773	2.1513024	2.101	V
47	0.747145598	4.769157737	2.101	V
48	0.688707709	4.030043849	2.101	V
49	0.698510186	4.141318158	2.101	V
50	-0.134719292	-0.576823992	2.101	TV
51	0.252055005	1.105057925	2.101	TV
52	0.564956886	2.904920293	2.101	V
53	0.562009389	2.882740854	2.101	V
54	0.395362283	1.826166538	2.101	TV
55	0.6165941	3.322811668	2.101	V
56	0.648175806	3.611307339	2.101	V
57	0.746257949	4.756360913	2.101	V
58	0.604069774	3.215899006	2.101	V
59	0.536600229	2.697918041	2.101	V
60	0.088036666	0.374963836	2.101	TV
61	0.301453684	1.341358564	2.101	TV
62	-0.084361746	-0.359197045	2.101	TV
63	0.332937674	1.49799742	2.101	TV
64	0.613357827	3.294808688	2.101	V
65	0.623608837	3.384449986	2.101	V
66	0.569631316	2.940430721	2.101	V
67	0.644792264	3.578980532	2.101	V
68	0.550316204	2.796306624	2.101	V
69	0.578814484	3.011434195	2.101	V
70	0.632952751	3.468644153	2.101	V
71	0.280260144	1.238684502	2.101	TV
72	0.623678154	3.385065646	2.101	V

No. Item	Nilai Hitung Korelasi (r_{hitung})	Nilai Hitung t_{hitung}	Nilai Tabel t_{tabel}	Keterangan
73	0.437893171	2.066482273	2.101	TV
74	-0.070272755	-0.298880938	2.101	TV
75	0.157270131	0.675648684	2.101	TV
76	0.198070732	0.85732857	2.101	TV
77	0.617426351	2.435923402	2.101	V
78	0.497918771	2.435923402	2.101	V
79	0.631914791	3.45916956	2.101	V
80	0.362336838	1.64934242	2.101	TV
81	0.677449584	3.907416374	2.101	V
82	0.304839006	1.357955776	2.101	TV

Kesimpulan Hasil Perhitungan Uji Validitas Item Soal

Jenis Instrumen	No. Item TidakValid	No. Item Valid
Motivasi belajar	2, 4, 5, 6, 7, 11, 13, 14, 20, 21, 22, 23, 29, 30, 31, 33, 34, 37, 38, 50, 51, 54, 60, 61,62, 63, 71, 73,74,75, 76, 80, 82	1, 3, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17, 18, 19, 24, 25, 26, 27, 28, 32, 35, 36, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 52, 53, 55, 56, 57, 58, 59, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 72, 77, 78, 79, 81

Hasil Perhitungan Reliabilitas Instrumen

Angket motivasi belajar

HITUNG RELIABILITAS ANGKET

Nama	Tabel Pembantu				
	X(Jumlah butir gasal)	Y (Jumlah butir genap)	X^2	Y^2	XY
1	70	70	4900	4900	4900
2	79	73	6241	5329	5767
3	81	76	6561	5776	6156
4	88	81	7744	6561	7128
5	95	88	9025	7744	8360
6	95	91	9025	8281	8645
7	101	96	10201	9216	9696
8	102	97	10404	9409	9894

Nama	Tabel Pembantu				
	X(Jumlah butir gasal)	Y (Jumlah butir genap)	X^2	Y^2	XY
9	104	99	10816	9801	10296
10	106	100	11236	10000	10600
11	108	101	11664	10201	10908
12	109	105	11881	11025	11445
13	109	107	11881	11449	11663
14	110	107	12100	11449	11770
15	112	107	12544	11449	11984
16	115	108	13225	11664	12420
17	116	109	13456	11881	12644
18	119	113	14161	12769	13447
19	119	116	14161	13456	13804
20	123	118	15129	13924	14514
JUMLAH	2061	1962	216355	196284	206041

r_{xy} =	0.991598			RUMUS $t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$		
ri=	0.995781					
T_{hitung} =	13.34					
T_{tabel}=	2.101					
Ket	RELIABEL					

2. Instrument Tes Penampilan Bermain Sepakbola

Instrumen yang digunakan peneliti adalah melalui tes keterampilan bermain sepakbola menggunakan instrumen yang telah ada yang dikutip Griffin,Mitchell Olsin.(1997) mengenai GPAI *(games performance assessment instrument).* Tes terdiri dari dua tes yaitu *pre test* dan *post tes*. *Pre test* dilakuan sebelum kelas diberi perlakuan dan *post tes* dilakukan setelah diberi perlakuan.

Penilaian penampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung.(Griffin, Mitchell, dan Oslin (1977) dalam Metzler (2000) yang dikutip dan diterjemahkan oleh penulis), telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama*Game Performance Assessment Intrument* (GPAI). Tujuannya untuk membantu para

guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung.Selanjutnya, GPAI diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain atau disingkat IPBB. Aspek-aspek yang diobservasi dalam IPBB termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya.Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu :

1. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (*support*).
6. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Kisi-kisi lembar observer

Pengamatan keterampilan Bermain

Variabel	indikator	Sub indikator	penilaian	
			T/E	TT/TE
Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) telah menciptakan suatu instrument	1. Keputusan yang diambil	a. Pemain berusaha mengoper bola pada		

Variabel	indikator	Sub indikator	penilaian	
			T/E	TT/TE
penilaian yang diberi nama *Game Performance Assesment Instrument(GPAI)* untuk selanjutnya, GPAI akan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Setelah penulis membaca dan mengkaji dari buku tersebut bahwa penulis bisa mengambil tiga kriteria dari ketujuh komponen tersebut, seperti contoh di (gambar 10.3 dalam buku Griffin, Mitchell, and Oslin (1997) dalam Metzler (2000) yang penulis terjemahkan), yang nantinya akan penulis terapkan sebagai bahan instrument penelitian.	(*Decision Making*)	waktu yang menguntungkan tim b. Pemain berusaha menggiring bola untuk menghindari lawan c. Pemain berusaha menendang bola ke arah gawang. d. Pemain berusaha Mengontrol bola pada situasi yang tepat		
	2. Melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*)	a. Operan bola terkendali b. Bola operan mengenai sasaran c. Pemain berusaha menyerang area pertahanan lawan d. Pemain belakang mempertahankan daerah pertahanan dari serangan lawan.		
	3. Memberikan dukungan (*Support*)	a. Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima bola b. Pemain tengah berusaha membantu striker pada saat melakukan penyerangan.		

Pedoman Penilaian
(Kisi-Kisi Lembar Observasi)

1. Membuat keputusan (*decions making*)

Skala	Kriteria	Skor
Baik	• Siswa melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim • Siswa berusaha menggiring bola ke arah area pertahanan lawan	3

Skala	Kriteria	Skor
Cukup	• Siswa menendang ke arah gawang lawan • Siswa tidak melakukan operan pada waktu menguntungkan tim	2
Kurang	• Siswa tidak melakukan tembakan ke arah gawang lawan ketika ada kesempatan menciptakan skor • Siswa mengoper bola ketika tidak ada kesempatan	1

2.Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill executive*)

Skala	Kriteria	Skor
Baik	• Operan bola terkendali • Bola operan mengenai sasaran satu tim	3
Cukup	• Operan bola tidak terkendali • Bola operan mengenai sasaran tim lawan	2
Kurang	• Tidak melakukan operan • Pemain tidak melakukan operan ketika tim menguntungkan	1

3. Member dukungan (*support*)

Skala	Kriteria	Skor
Baik	• Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola • Pemain tengah berusaha membantu striker pada saat melakukan penyerangan	3
Cukup	• Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola • Pemain tengah tidak membantu striker pada saat melakukan penyerangan	2

Kurang	• Siswa tidak bergerak mencari ruang kosong untuk menerima operan • Siswa tidak bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan	1

Lembar Observasi

Keterampilan Bermain

Nama Observer :

Komponen Keterampilan Bermain											
No	Nama	Membuat keputusan (*decions making*)			Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill executive*)			Member dukungan (*support*)			Jumlah
		Baik	Cukup	Kurang	Baik	Cukup	Kurang	Baik	Cukup	Kurang	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											

F. Analisis dan Pengolahan Data

Dalam analisis dan pengolahan data penulis menggunakan dua instrument penelitian yang pertama menggunakan Angket Motivasi, yang kedua Keterampilan Bermain sepakbola menggunakan*Game Performance Assessment Intrument* (GPAI).

1. Analisis dan pengolahan Angket Motivasi dan keterampilan bermain sepakbola:

Dari ujicoba angket di atas yang sudah di kemukakan, mengumpulkan data dan dapat hasil yang valid, maka langkah selanjutnya yaitu penyebaran angket yang sebenarnya yang sudah Valid selanjutnya sudah di isi oleh siswa responden.

Dalam analisis ini penulis mendapat perolehan data setiap siswa yaitu dengan cara observasi melihat langsung kepada situasi bermain sepakbola yang sebenarnya yang dimainkan oleh siswa yang menjadi objek penelitian. Jika sudah semua data terkumpul maka langkah seanjutnya yaitu pengolahn data yang di dapat dari hasil observasi tersebut, begitupun cara pengolahan dan rumus statistik penghitungan data sebagai berikut:

1. Menghitung nilai rata-rata dari setiap kelompok sampel :

$$\overline{X} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

$\overline{X}$ = Nilai rata-rata yang dicapai
$\sum$ = Jumlah
xi = Nilai data
n = Jumlah sampel

2. Menghitung simpangan baku :

$$S = \sqrt{\frac{\sum(X_1 - \overline{X})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

S = Simpangan baku yang dicari
n = Jumlah sampel
X_1 = Skor yang dicapai seseorang
$\overline{X}$ = Nilai rata-rata

3. Menguji normalitas data menggunakan uji kenormalan Lilliefors. Prosedur yang digunakan menurut Bambang Abduljabar dan Jajat Darajat (2010, hlm. 256) adalah sebagai berikut :
   a. Membuat tabel penolong untuk mengurutkan data terkecil sampai terbesar, kemudian mencari rata-rata dan simpangan baku.

b. Mencari Z skor dan tepatkan pada kolom Zi. Dengan menggunakan rumus :

$$Z_i = \frac{X_i - \overline{X}}{S}$$

Keterangan :

Zi = Z skor
X_i = Skor sampel
$\overline{X}$ = Rata-rata
S = Simpangan baku dari sampel

c. Mencari luas Zi pada tabel Z.

d. Pada kolom F(Zi), untuk luas daerah yang bertanda negatif maka 0,5 – luas daerah, sedangkan untuk luas daerah bertanda positif maka 0,5 + luas daerah.

e. S(Zi) adalah urutan n dibagi jumlah n.

f. Hasil pengurangan F(Zi) - S(Zi) ditempatkan pada kolom F(Zi) - S(Zi) .

g. Mencari data atau nilai tertinggi, tanpa melihat (-) atau (+) sebagai nilai L_0.

h. Membuat kriteria penerimaan dan penolakkan hipoesis:

a) Jika $L_0 \geq L_{tabel}$ tolak H_0 dan H_1 diterima artinya data tidak berdistribusi normal.

b) Jika $L_0 \leq L_{tabel}$ terima H_0 artinya data berdistribusi normal.

4. Menguji homogenitas. Rumus yang digunakan menurut Bambang Abduljabar dan Jajat Sudrajat (2010:300) adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{{s_1}^2}{{s_2}^2} = \frac{Varians\ terbesar}{Varians\ terkecil}$$

Kriteria pengujian adalah terima H_0 jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel}. $F_{tabel} = F\alpha$ dengan dk $(n_1 - 1; n_2 - 1)$ dan taraf nyata $(\alpha) = 0{,}05$.

5. Untuk menguji hipotesis menggunakan uji satu pihak. Dengan menggunakan uji kesamaan dua rata-rata (satu pihak) dapat

menggambarkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan atau tidak mengenai pengaruh pendekatan TGFU *(teaching games for understandig)* terhadap motivasi dan keterampilan bermain sepakbola di MTs Al-Marwah Pameungpeuk. Berikut langkah langkah untuk menguji kesamaan dua rata-rata satu pihak. Statistik yang digunakan adalah statistik t atau uji t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{s\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Tetapi sebelum dilakukan uji t terlebih dahulu dicari variansi gabungan (S^2) dengan rumus sebagai berikut :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1){s_1}^2 + (n_2 - 1){s_2}^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan dalam rumus :

t_{hitung}	= Nilai t yang dicari
$\overline{X_1}$	= Rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil *post-test*
$\overline{X_2}$	= Rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil *pre-test*
S	= Simpangan baku gabungan
n_1	= Jumlah sampel *post-test*
n_2	= Jumlah sampel *pre-test*
${S_1}^2$	= Variansi *post-test*
${S_2}^2$	= Variansi *pre-test*

Dengan kriteria pengujian yang berlaku ialah, terima H_0 jika $t < t_1\text{-}\alpha$ dan tolak H_0 jika t_{hitung} mempunyai harga-harga lain. Derajat kebebasan untuk daftar distribusi t ialah $(n_1 + n_2 - 2)$ dengan peluang $(1 - \alpha)$.