

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode *The Two Group-Pretest-Posttest Desain*, dengan memberikan treatment kepada kedua kelompok. Kelompok permainan taktis diberi perlakuan dengan memberikan pembelajaran melalui model permainan taktis dan kelompok pembelajaran kooperatif diberikan model pembelajaran kooperatif. Fraenkel et. al. (2012, hlm. 266) mengungkapkan bahwa penelitian yang menguji keefektifan sebuah metode baru dalam pengajaran setidaknya satu kelompok diberikan perlakuan metode baru dibanding dengan kelompok pembanding yang belajar seperti biasa oleh gurunya.

Suppose a researcher wished to study the effectiveness of a new method of teaching science. He or she would have the students in the experimental group taught by the new method, but the student in the comparison group would continue be taught by their teacher's usual method.

Terdapat dua variable dalam penelitian ini, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah *pengaruh pembelajaran melalui model permainan taktis dan pembelajaran kooperatif* sedangkan variabel terikatnya yaitu perkembangan motorik. Desain *The Two Group Pretest-Posttest Desain*.

O ₁	T ₁	O ₂
O ₃	T ₂	O ₄

O₁O₃ : *pretest*

O₂O₄ : *posttest*

T₁ : *treatment* berupa model permainan taktis

T₂ : *treatment* berupa model pembelajaran kooperatif

B. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan sekelompok objek yang dapat dijadikan sumber penelitian berbentuk benda – benda, manusia ataupun yang terjadi sebagai

Sheila Dwi Loviani , 2015

PENGARUH MODEL PERMAINAN TAKTIS DAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK SISWA SD TEMASEK INTERNATIONAL SCHOOL

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

objek/sasaran penelitian. Sugiyono (2009, hlm. 80), berpendapat bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Temasek International School. Dalam menetapkan SD Temasek International School sebagai populasi penelitian, setidaknya mengacu kepada beberapa alasan, antara lain: (1) Temasek International School merupakan sekolah yang mengacu pada kurikulum Cambridge sehingga pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut tidak masuk ke dalam mata pelajaran yang di ujikan, sehingga peneliti berasumsi kemampuan motorik anak dibawah rata – rata yang seharusnya seusia mereka bisa melakukan misalkan gerakan lempar tangkap dengan baik tapi mereka kurang bisa melakukan dengan baik. (2) siswa kelas 2 SD rata – rata berusia 6-7 tahun, sehingga cocok dengan usia target dari program yang diberikan. Temasek International School memiliki latar belakang agama, status sosial ekonomi, dan budaya yang berbeda – beda, sehingga diharapkan dapat mencerminkan kebanyakan Sekolah Internasional di Indonesia.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Berkaitan dengan ini, Sugiyono (2009, hlm. 81) mengemukakan bahwa “ sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Peneliti menetapkan hanya dua kelas yang dilibatkan ke dalam penelitian ini yaitu kelompok permainan taktis dan kelompok pembelajaran kooperatif. Maka dari itu jumlah siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa terdiri dari dari 2 kelas yang jumlah keseluruhan kelas terdiri dari 11 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Untuk memilih kelas mana yang menjadi sample maka digunakan metode *purposive sampling* yaitu memilih kelas dengan melihat melalui karakteristik siswa.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan motorik kasar anak dalam penelitian ini adalah *Test Groos Motor Development – Second Edition*

Sheila Dwi Loviani , 2015

PENGARUH MODEL PERMAINAN TAKTIS DAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK SISWA SD TEMASEK INTERNATIONAL SCHOOL

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

(TGMD-2) (Ulrich, 2000), tesnya ini mencakup 12 tes gerak dikategorikan menjadi dua Subvariabel *Locomotor* (*run, gallop, hop, leap, horizontal jump, slide*) dan *Object Control* (*Striking a Stationary ball, stationary dribble, catch, kick, overhand throw and underhand roll*). Struktur dan item tes digambarkan melalui Tabel 3.1.

Tabel 3.1
Struktur dan Item Tes TGMD -2

Subtes	Skill	Σ Kriteria Performance	Skor Maksimal
<i>Locomotor</i>	Run	4	8
	Gallop	4	8
	Hop	5	10
	Leap	3	6
	Jump	4	8
	Slide	4	8
<i>Object Control</i>	Strike	5	10
	Dribble	4	8
	Catch	3	6
	Kick	4	8
	Throw	3	6
	Roll	4	8

1. Validitas Instrumen

TGMD-2 telah diuji validitas terhadap 1.208 anak di Amerika (Ulrich, 2000 dalam Wong and Cheung, 2010, hlm. 203). Pengujian dengan teknik eksplanatory factor analisis (EFA) dan confirmatory factor analisis (CFA). Hasil dari CFA d 0,96 dan Adjusted GFI (AGFI) sebesar 0,95. Kemudian TGMD-2 di uji kembali validitasnya di Hongkong oleh Wong and Cheung kepada 614 anak. Hasilnya GFI sebesar 0,95,(*root mean error approximation = 0.06, Standarized root mean square residual = 0.04, comparative – index = 0.97*). *The findings of*

this study suggested that the two – factor structur proposed by Ulrich (2000) fit the data of Hongkong Chinese children (Wong and Cheung, 2010).

2. Reabilitas Instrumen

TGMD-2 memiliki reabilitas tinggi dengan koefisien reabilitas subvariabel locomotor dan object control masing – masing 0,91, 0,85 dan 0,88 gabungan (Ulrich 2000 dalam Chow and Chan, 2011, hlm. 73)

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga langkah, yakni pretest, treatment dan posttest.

a. *Pretest*

Test awal ini bertujuan untuk melihat keterampilan motorik anak sebelum diberikan treatment baik kelompok permainan taktis maupun kelompok pembelajaran kooperatif. Instrument yang digunakan adalah *Test Of Gross Motor Development- Second Edition (TGMD-2)* yang dikembangkan Ulrich (2000). Prosedur Pelaksanaan tes dijelaskan pada bahasa instrument.

b. *Treatment* Penelitian

Tabel 3.2

Skenario Pembelajaran Model Permainan Taktis dan Pembelajaran Kooperatif

Pertemuan	Kelompok Permainan Taktis	Kelompok Pembelajaran Kooperatif
1-2 Jumat 13/3/2015 (90 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan : Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran (10 menit) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan : Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran (10 menit)
Jumat 20/3/2015 (90 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemanasan statis, dinamis, dilanjutkan dengan permainan berlari kucing-kucingan. (20 menit) • Kegiatan inti/Bentuk permainan : permainan bola bakar dengan peraturan yang dimodifikasi, siswa dibagi menjadi dua tim, dalam permainan ini terdapat 4 base, satu based 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemanasan statis, dinamis, dilanjutkan dengan memberikan penjelasan kepada anak tentang materi dan apa saja yang harus dilakukan oleh anak (15 menit) • Kegiatan inti : permainan bola bakar dengan peraturan yang dimodifikasi, guru membagi siswa menjadi dua

Sheila Dwi Loviani , 2015

PENGARUH MODEL PERMAINAN TAKTIS DAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK SISWA SD TEMASEK INTERNATIONAL SCHOOL

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

Pertemuan	Kelompok Permainan Taktis	Kelompok Pembelajaran Kooperatif
	<p>sebagai home, dan tiga based untuk tempat hinggap sebelum kembali ke home based, pemukul pertama setelah memukul bola langsung lari ke based 1 dan diikuti pemukul berikutnya, setelah pemukul kedua memukul, pemukul pertama harus berlari ke base 2, karena setiap base hanya boleh terisi oleh 1 orang, selanjutnya seperti itu hingga pemain sampai kembali ke homebased. Pemain dikatakan mati ketika bola berhasil dimasukan tim lawan kedalam keranjang sebelum pemain mencapai base yang akan dituju, cara mematikan pemain, maka lawan harus berhasil memasukan bola kedalam keranjang. (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajar pemahaman : menghentikan permainan dan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa yaitu ;1) bagaimana cara memukul bola yang baik?, 2) apa yang harus dilakukan setelah memukul bola?, 3) apa yang harus dilakukan tim untuk mengalahkan lawan yang sedang bermain? (5menit) • Pengulangan untuk pengembangan keterampilan: Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan cara bertahan dan menyerang, seluruh siswa dipastikan harus memperhatikan penjelasan dari guru 	<p>tim, dalam permainan ini terdapat 4 base, satu based sebagai home, dan tiga based untuk tempat hinggap sebelum kembali ke home based, pemukul pertama setelah memukul bola langsung lari ke based 1 dan diikuti pemukul berikutnya, setelah pemukul kedua memukul, pemukul pertama harus berlari ke base 2, karena setiap base hanya boleh terisi oleh 1 orang, selanjutnya seperti itu hingga pemain sampai kembali ke homebased. Pemain dikatakan mati ketika bola berhasil dimasukan tim lawan kedalam keranjang sebelum pemain mencapai base yang akan dituju, cara mematikan pemain, maka lawan harus berhasil memasukan bola kedalam keranjang. (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajar pemahaman : menghentikan permainan dan memberikan arahan kembali bahwa untuk mendapatkan hasil yang maksimal tim harus bekejasama dengan baik yaitu semua harus ikut serta dan aktif pada saat pembelajaran berlangsung (5menit) • Kembali ke bentuk permainan : siswa kembali melakukan permainan dengan pola yang benar yang telah diterapkan oleh guru. (10 menit) • Penutup : Pendinginan, evaluasi, berdoa. (10 menit)

Sheila Dwi Loviani , 2015

PENGARUH MODEL PERMAINAN TAKTIS DAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK SISWA SD TEMASEK INTERNATIONAL SCHOOL

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

Pertemuan	Kelompok Permainan Taktis	Kelompok Pembelajaran Kooperatif
<p>3 - 4 Jumat 27/3/2015 (90 menit) Kamis 2/4/2015 (90 menit)</p>	<p>kemudian melakukan gerakan yang dicontohkan oleh gurunya. (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kembali ke bentuk permainan : siswa kembali melakukan permainan dengan pola yang benar yang telah diterapkan oleh guru. (10 menit) • Penutup : Pendinginan, evaluasi, berdoa. (5 menit) • Pendahuluan : Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran (10 menit) • Pemanasan statis, dinamis dan dilanjutkan dengan permainan tupai pemburu. • Kegiatan inti/Bentuk permainan : permainan handball (lempar tangkap), siswa dibagi menjadi 2 tim, dalam permainan ini terdapat 2 gawang untuk menggoalkan bola, setiap tim harus melakukan passing ke teman satu tim untuk bisa menggoalkan bola ke gawang, bola dilarang jatuh ke bawah, jika bola jatuh ke bawah maka bola milik lawan, jika bola berhasil di goalkan ke gawang maka tim yang menggoalkan bola mendapatkan point. (30 menit) • Mengajar pemahaman : menghentikan permainan dan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa yaitu ;1) bagaimana cara mengoper bola ke teman supaya bola tidak jatuh ke 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan : Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran (10 menit) • Pemanasan statis, dinamis dan dilanjutkan dengan memberikan penjelasan kepada anak tentang materi dan apa saja yang harus dilakukan oleh anak (15 menit) . • Kegiatan inti : permainan handball (lempar tangkap), guru membagi siswa menjadi 2 tim, dalam permainan ini terdapat 2 gawang untuk menggoalkan bola, setiap tim harus melakukan passing ke teman satu tim untuk bisa menggoalkan bola ke gawang, bola dilarang jatuh ke bawah, jika bola jatuh ke bawah maka bola milik lawan, jika bola berhasil di goalkan ke gawang maka tim yang menggoalkan bola mendapatkan point. (30 menit)

Sheila Dwi Loviani , 2015

PENGARUH MODEL PERMAINAN TAKTIS DAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK SISWA SD TEMASEK INTERNATIONAL SCHOOL

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

Pertemuan	Kelompok Permainan Taktis	Kelompok Pembelajaran Kooperatif
	<p>bawah?, 2) apa yang harus dilakukan taman satu tim jika ada temannya yang akan mengoper bola?, 3) bagaimana cara mengambil bola dari tim lawan? (5menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengulangan untuk pengembangan keterampilan: Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan cara bertahan dan menyerang, seluruh siswa dipastikan harus memperhatikan penjelasan dari guru kemudian melakukan gerakan yang dicontohkan oleh gurunya. (10 menit) • Kembali ke bentuk permainan : siswa kembali melakukan permainan dengan pola yang benar yang telah diterapkan oleh guru. (10 menit) • Penutup : Pendinginan, evaluasi, berdoa. (5 menit) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajar pemahaman : menghentikan permainan dan memberikan arahan kembali bahwa untuk mendapatkan hasil yang maksimal tim harus bekejasama dengan baik yaitu semua harus ikut serta dan aktif pada saat pembelajaran berlangsung (10menit) • Kembali ke bentuk permainan : siswa kembali melakukan permainan dengan pola yang benar yang telah diterapkan oleh guru. (15 menit) • Penutup : Pendinginan, evaluasi, berdoa. (10 menit)
<p>5 – 6 Jumat 10/4/2015 (90 menit) Jumat 17/4/2015</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan : Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran (10 menit) • Pemanasan statis, dinamis dan dilanjutkan dengan shuttle ball (berlomba memindahkan bola). • Kegiatan inti/Bentuk permainan : permainan futsal, siswa dibagi menjadi 2 tim, dalam permainan ini terdapat 2 gawang untuk mengoalkan bola, setiap tim harus melakukan passing ke teman satu tim 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan : Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran (10 menit) • Pemanasan statis, dinamis dan dilanjutkan dengan memberikan penjelasan kepada siswa tentang materi dan apa saja yang harus dilakukan oleh siswa. • Kegiatan inti: permainan futsal, guru membagi siswa menjadi 2 tim, dalam permainan ini terdapat 2 gawang untuk mengoalkan bola, setiap tim harus

Sheila Dwi Loviani , 2015

PENGARUH MODEL PERMAINAN TAKTIS DAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK SISWA SD TEMASEK INTERNATIONAL SCHOOL

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

Pertemuan	Kelompok Permainan Taktis	Kelompok Pembelajaran Kooperatif
<p>7 – 8 Jumat 24/4/2015 (90 menit)</p>	<p>untuk bisa menggoalkan bola ke gawang, cara memainkan bola hanya dengan menggunakan kaki, bola tidak boleh menyentuh tangan, jika bola berhasil di goalkan ke gawang maka tim yang menggoalkan bola mendapatkan point. (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajar pemahaman : menghentikan permainan dan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa yaitu ;1) bagaimana cara mengoper bola ke teman supaya bola tidak direbut oleh lawan?, 2) bagaimana cara menendang yang baik?, 3) bagaimana cara menggoalkan bola ke gawang? (5 menit) • Pengulangan untuk pengembangan keterampilan: Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan cara bertahan dan menyerang, seluruh siswa dipastikan harus memperhatikan penjelasan dari guru kemudian melakukan gerakan yang dicontohkan oleh gurunya. (10 menit) • Kembali ke bentuk permainan : siswa kembali melakukan permainan dengan pola yang benar yang telah diterapkan oleh guru. (10 menit) • Penutup : Pendinginan, evaluasi, berdoa. (5 menit) • Pendahuluan : Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan 	<p>melakukan passing ke teman satu tim untuk bisa menggoalkan bola ke gawang, cara memainkan bola hanya dengan menggunakan kaki, bola tidak boleh menyentuh tangan, jika bola berhasil di goalkan ke gawang maka tim yang menggoalkan bola mendapatkan point. (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajar pemahaman : menghentikan permainan dan memberikan arahan kembali bahwa untuk mendapatkan hasil yang maksimal tim harus bekerja sama dengan baik yaitu semua harus ikut serta dan aktif pada saat pembelajaran berlangsung. (10 menit) • Kembali ke bentuk permainan : siswa kembali melakukan permainan dengan pola yang benar yang telah diterapkan oleh guru. (10 menit) • Penutup : Pendinginan, evaluasi, berdoa. (10 menit) • Pendahuluan : Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan

Sheila Dwi Loviani , 2015

PENGARUH MODEL PERMAINAN TAKTIS DAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK SISWA SD TEMASEK INTERNATIONAL SCHOOL

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

Pertemuan	Kelompok Permainan Taktis	Kelompok Pembelajaran Kooperatif
<p>Jumat 8/5/2015 (90 menit)</p>	<p>tujuan pembelajaran (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemanasan statis, dinamis dan dilanjutkan dengan permainan bebentengan. • Kegiatan inti/Bentuk permainan : bola basket, siswa dibagi menjadi 2 tim, dalam permainan ini menggunakan ring yang dimodifikasi sesuai kebutuhan siswa, setiap tim harus berlomba memasukan bola ke dalam ring, melakukan passing bola dengan berbagai gerakan dasar bola basket seperti, chestpass, bounce pass, bisa juga dengan menggelindingkan bola dari bawah, tim yang paling banyak memasukan bola ke ring itu adalah pemenangnya (30 menit) • Mengajar pemahaman : menghentikan permainan dan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa yaitu ;1) bagaimana cara mengoper bola dengan gerakan chestpass?, 2) bagaimana cara mendribel bola yang benar?, 3) bagaimana cara memasukan bola ke ring? (5menit) • Pengulangan untuk pengembangan keterampilan: Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan cara bertahan dan menyerang, seluruh siswa dipastikan harus memperhatikan penjelasan dari guru kemudian melakukan 	<p>tujuan pembelajaran (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemanasan statis, dinamis dan dilanjutkan dengan memberikan penjelasan kepada siswa tentang materi dan apa saja yang harus dilakukan oleh siswa. (15 menit) • Kegiatan inti : bola basket, guru membagi siswa menjadi 2 tim, dalam permainan ini menggunakan ring yang dimodifikasi sesuai kebutuhan siswa, setiap tim harus berlomba memasukan bola ke dalam ring, melakukan passing bola dengan berbagai gerakan dasar bola basket seperti, chestpass, bounce pass, bisa juga dengan menggelindingkan bola dari bawah, tim yang paling banyak memasukan bola ke ring itu adalah pemenangnya (30 menit) • Mengajar pemahaman : menghentikan permainan dan memberikan arahan kembali bahwa untuk mendapatkan hasil yang maksimal tim harus bekejasama dengan baik yaitu semua harus ikut serta dan aktif pada saat pembelajaran berlangsung. (10menit) • Kembali ke bentuk permainan : siswa kembali melakukan permainan dengan pola yang benar yang telah diterapkan oleh guru. (10 menit) • Penutup : Pendinginan, evaluasi, berdoa. (10 menit)

Sheila Dwi Loviani , 2015

PENGARUH MODEL PERMAINAN TAKTIS DAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK SISWA SD TEMASEK INTERNATIONAL SCHOOL

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

Pertemuan	Kelompok Permainan Taktis	Kelompok Pembelajaran Kooperatif
	gerakan yang dicontohkan oleh gurunya. (10 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Kembali ke bentuk permainan : siswa kembali melakukan permainan dengan pola yang benar yang telah diterapkan oleh guru. (10 menit) • Penutup : Pendinginan, evaluasi, berdoa. (5 menit) 	

c. *Posttest*

Pelaksanaan *posttest* sama dengan pelaksanaan *pretest*, namun *posttest* dilakukan setelah kelompok eksperimen diberi perlakuan.

E. Analisis Data

1. Teknik pengumpulan data dan analisis data untuk Perkembangan Motorik Sugiyono (2010, hlm. 147) menegaskan bahwa “ Bila peneliti ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi, maka teknik yang digunakan adalah *statistic inferensial*. Setelah data terkumpul selanjutnya melakukan pengolahan data dan analisis data. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis statistik, yang digunakan adalah uji t.

Analisis menggunakan SPSS 20 dengan urutan analisis data sebagai berikut:

1) Uji Normalitas menggunakan Kolmogorov

Untuk menguji normalitas data dengan SPSS, lakukan langkah-langkah berikut ini :

- Entry data atau buka file data yang akan di analisis
- Pilih menu berikut ini
- Klik Analyze
- Klik Descriptive Statistic
- Klik Explore

2) Uji Homogenitas menggunakan lavene test

Langkah-langkah pengujian kehomogenan :

- Buka file data yang akan di analisis

Sheila Dwi Loviani , 2015

PENGARUH MODEL PERMAINAN TAKTIS DAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK SISWA SD TEMASEK INTERNATIONAL SCHOOL

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

- Pilih menu analyze
 - Klik descriptives statistic
 - Klik explore
 - Pilih y sebagai dependent list dan x sebagai factor list
 - Klik tombol plots
 - Pilih lavene test untuk untransformed
 - Klik continue lalu klik OK
- 3) Menghitung N-Gain Pretest dan posttest
- 4) Pengujian Hipotesis dengan menggunakan Uji-t Paired Samples dan Independent-t test.

Untuk menguji hipotesis kesatu dan kedua menggunakan SPSS 20 yaitu uji *paired t test* yaitu untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok data. Langkah-langkah pengujian hipotesis:

- Buka SPSS *statistics 20* masuk halaman SPSS klik *variable view*
- Pada kolom *name* baris pertama ketik *pretest*, pada *label* ketik *pretest* kelompok permainan taktis, pada kolom *name* baris kedua ketik *posttest*, pada *label* ketik *posttest* kelompok permainan taktis
- Jika sudah, masuk ke halaman *data view* dengan klik *data view*, maka akan terbuka halaman *data view*. Selanjutnya isikan data hasil *pretest* dan *posttest* kelompok pembelajaran kooperatif.
- Selanjutnya, klik *analyze>> compare means>>paired samples t test*
- Masukkan variabel *pretest* dan *posttest* kelompok permainan taktis ke kotak *paired variables (variable 1 dan variable 2)* dan klik OK

Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis 1 dan 2

- Tulis H_0 dan H_1 dalam bentuk kalimat

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara model permainan taktis dengan model pembelajaran kooperatif.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan antara model permainan taktis dengan model pembelajaran kooperatif.

- Tulis H_0 dan H_1 dalam bentuk statistik

Sheila Dwi Loviani , 2015

PENGARUH MODEL PERMAINAN TAKTIS DAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK SISWA SD TEMASEK INTERNATIONAL SCHOOL

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

$H_0 : r = 0$ (berarti tidak ada pengaruh)

$H_1 : r \neq 0$ (berarti ada pengaruh)

A. Pengolahan Data

Pengujian hipotesis penelitian pada dasarnya ingin mengetahui pengaruh dari Model permainan taktis dan pembelajaran kooperatif terhadap perkembangan motorik siswa dengan metode pengambilan data *pretest posttes group design*. Menggunakan langkah – langkah sebagai berikut :

1. Uji Asumsi Statistik

Uji asumsi statistik meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bentuk distribusi data yang diperoleh sebagai syarat awal untuk pengujian parametrik selanjutnya. Uji normalitas ini juga dilakukan sebagai upaya untuk memenuhi syarat penarikan kesimpulan yang bersifat baku dan handal, dan dapat di generalisasikan. Yang merupakan tujuan penting dari uji normalitas adalah; a) apakah data dari sampel yang diambil dari populasi yang sama itu berdistribusi normal, dan b) apakah pengujian dilakukan dengan statistik parametrik atau non parametrik (apabila distribusi normal maka menggunakan parametrik dan apabila distribusi tidak normal maka nonparametrik). Uji kenormalan itu dilakukan terhadap data pretest dan posttest menggunakan data gain score dengan uji *Kolmogorof Smirnov*. Sedangkan uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama dengan menggunakan *Lavene tes*.

2. Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

- a. Model permainan taktis berpengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik siswa SD Temasek International School.
- b. Model pembelajaran kooperatif berpengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik siswa SD Temasek International School.
- c. Model permainan taktis memberikan pengaruh yang lebih besar daripada model pembelajaran kooperatif terhadap perkembangan motorik siswa Sekolah Dasar Temasek international School.

Sheila Dwi Loviani , 2015

PENGARUH MODEL PERMAINAN TAKTIS DAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK SISWA SD TEMASEK INTERNATIONAL SCHOOL

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

Dua dari tiga hipotesis di atas memiliki karakteristik yang sama, yakni hipotesis yang pertama dan hipotesis kedua, yaitu membandingkan perkembangan motorik sebelum dan sesudah diberikan treatment. Pengujian hipotesis untuk hipotesis pertama dan kedua menggunakan analisis statistik *paired sample t test*. Teknik analisis ini membandingkan rata – rata perkembangan motorik anak pada saat pretest dan posttest. Sedangkan untuk hipotesis yang ketiga, analisis statistik yang digunakan adalah *independent sampel t test*. Teknik ini membandingkan rata- rata N-Gain (posttest dikurangi pretest) kelompok permainan taktis dengan kelompok pembelajaran kooperatif. Langkah - langkah perhitungan dapat dilihat pada lampiran.