

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Setiap penelitian di perlukan suatu metode, penentuan metode dalam penelitian adalah langkah yang sangat penting karena dapat menentukan berhasil atau tidaknya sebuah penelitian tersebut, dalam penggunaan metode juga harus di sesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitiannya. Sementara itu, Sudjana (2005, 52) mengungkapkan bahwa: “Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi.”

Berbeda dengan pendapat Sudjana di atas, di sisi lain Sugiyono (2009:3) mengungkapkan bahwa: “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan”.

Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu di dasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu di lakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang di lakukan itu dapat di amati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang di gunakan. Sedangkan sistematis berarti proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis. Dapat di simpulkan metode penelitian juga menjelaskan isi dari penelitian yang akan di teliti dan juga cara pengambilan populasi dan sampel, desain penelitian, langkah-langkah penelitian, teknik pengumpulan data. Pemilihan metode yang tepat dalam penelitian merupakan hal yang penting untuk mendapatkan hasil yang memuaskan.

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2009:106), “Metode penelitian eksperimen dapat di artikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh

perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yang akan diteliti yaitu meneliti pengaruh kegiatan ekstrakurikuler olahraga bola basket terhadap tingkat kedisiplinan dan tanggung jawab siswa di SMPN 12 Bandung.

## **B. Lokasi penelitian, Populasi dan Sampel**

### **1. Lokasi penelitian**

Lokasi yang akan menjadi objek dalam penelitian ini yaitu SMPN 12 Bandung yang beralamatkan di Jl. DR. Setiabudhi no 195, Bandung, Jawa barat.

### **2. Populasi**

Populasi menurut Abduljabar & Jajat Darajat KN (2010:35) menyatakan bahwa: “Populasi adalah sekumpulan objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa SMPN 12 Bandung.

### **3. Sampel**

Menurut Sugiyono (2009:118) “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 misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Penelitian ini dalam pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *random sampling* dengan maksud suatu cara pengambilan sampel di mana tiap unsur yg membentuk populasi di beri kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel. Sugiyono (2019:120) menjelaskan tentang pengertian *sampel random sampling* adalah sebagai berikut: “merupakan salah satu cara pengambilan sampel dimana sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi itu”.. Dalam hal ini sampel yang akan diambil yaitu 15 siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga bola basket dan 15 siswa yang tidak mengikuti kegiatan olahraga bola basket.

### C. Program Perlakuan

Program perlakuan yang akan di berikan kepada kelompok eksperimen ini melalui kegiatan ekstrakurikuler olahraga bola basket berupa permainan, namun permainan yang sengaja di buat untuk meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa. Senada disampaikan oleh Skinner (J.W. Santrock, 272) unsur yang terpenting dalam belajar adalah adanya penguatan (*reinforcement*) dan hukuman (*punishment*). Pada program perlakuan ini terdapat 12 pertemuan dan setiap pertemuannya menggunakan 2 buah permainan yaitu:

#### 1. Pertemuan pertama

##### I. Permainan 1

- Siswa berpasangan wanita dan laki-laki menjadi 4 kelompok, kelompok putih, merah, hijau, dan biru dan masing mempunyai 1 corong.
- Siswa yang sedang menguasai bola harus mencetak point ke ring lawan dengan cara memberi umpan kepada temannya.
- Dalam permainan ini hanya menggunakan operan dada atau *chest pass* apabila siswa tidak melakukannya diberi hukuman bending 10 kali.

##### II. Permainan 2

- Siswa di bagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari tim putih sebagai tim bertahan dan tim hijau sebagai tim menyerang.
- Tim penyerang berusaha mencetak point kering lawan yang ada 3 buah ring.
- Tim penyerang harus mengoper kepada temanya sebanyak 10 kali menggunakan operan *chest pass*.
- Tim bertahan menggunakan 1 siswa sebagai *defender* untuk menghalau tembakan lawan ke ring tersebut dan menggunakan 2 buah bola.

## 2. Pertemuan kedua

### I. Permainan 1

- Setiap siswa terbagi 2 kelompok yang masing-masing kelompoknya 4 orang
- Siswa saling berpegangan tangan dengan temannya jangan sampai putus. Siswa berusaha mencetak point ke ring lawan dengan saling berpegangan tangan dan saling mengoper bola ke temannya dan melindungi bola dari lawan

### II. Permainan 2

- Setiap siswa terbagi 2 kelompok yang masing-masing kelompoknya 4 orang
- Kemudian siswa mengoper bola ke belakang temannya saling membelakangi teman yang dibelakangnya. Bola yang dioper ketemannya melewati atas kepala setelah itu yang paling ujung langnung menggiring bola melewati corong apa bila sudah dioper lagi ke teman yang berada didepannya.

## 3. Pertemuan ketiga

### I. Permainan 1

- Siswa di bagi menjadi 2 setiap tim memegang bola.
- Usahakan tabrakan bola dengan tim lawan yang akan di oper kepada timnya.
- Namun bola yang dioper ke temannya tidak melebihi dada apabila melebihi dada pemaintersebut dihukum *push up* sebanyak 10 kali.

### II. Permainan 2

- Siswa dibagi menjadi 2 kelompok saling berhadapan sekitar jarak 2 meter.
- Kemudian siswa saling mengoper kepada teman yang berada didepannya menggunakan operan *over head*. Sambil siswa tersebut bergeser

kesamping tanpa mengubah posisi badan yang harus tetap berhadapan kedepan temannya apabila sudah sampai corong siswa balik lagi dan berada di bagian paling belakang dan begitu selanjutnya.

#### 4. Pertemuan keempat

##### I. Permainan 1

- Siswa di bagi 2 tim setiap tim terdiri dari 5 orang dan terdiri dari 1 pemain bertahan.
- Tim yang sedang menguasai bola harus mencetak poin ke ring lawan.
- Pemain yang sedang menyerang untuk mencetak poin harus melakukan tembakan di luar garis yang sudah di tentukan. Tim yang tidak sedang menguasai bola harus berusaha merebut bola tersebut

##### II. Permainan 2

- Siswa di bagi menjadi 2 kelompok setiap kelompoknya 4 orang kemudian dibagi lagi menjadi 2 orang.
- Apabila orang yang pertama mendribble bola sambil melihat teman yang di depannya memberi angka sebanyak 3 kali apabila sudah selesai siswa langsung menggiring bola nya ke depan temannya dan sebaliknya seperti itu.

#### 5. Permainan kelima

##### I. Permainan 1

- Siswa di bagi 2 kelompok yang masing-masing kelompoknya terdiri 4 orang. Setiap kelompok di bagi menjadi 2 masing-masing 2 orang sehingga dalam 1 kelompok ada 2 pasang pemain.
- Pemain yang berpasangan saling berpegangan ke pinggang pasangannya jangan sampai lepas dan berusaha mencetak poin ke ring lawan yang masing-masing 1 kelompok memiliki 2 ring dengan menggiring bola saling mengumpan ke pasangan teman kelompoknya.

## II. Permainan 2

- Siswa di bagi menjadi 2 kelompok masing-masing kelompok terdiri 4 orang tim putih dan 4 orang tim hijau
- Siswa yang menguasai bola berusaha mencetak point ke ring lawan sebanyak mungkin dan bermain sportif. Siswa yang tidak menguasai bola berusaha merebut bola dengan tidak mencederai lawannya.

## 6. Permainan keenam

### I. Permainan 1

- Siswa di bagi menjadi 2 kelompok, tim A berwarna putih berjumlah 4 orang dan tim B berwarna hijau berjumlah 4 orang, setiap kelompok mempunyai 1 ring sama besar
- Cara melakukan, setiap tim berusaha mencetak point, apabila tim yang masuk ke dalam area *free throw* lawan makan pemain yang didalam tersebut menjadi pasif dan tidak bisalangsung mencetak point ke ring lawan, cara mencetak point nya harus di oper terlebih dahulu kepada teman yang berda diluar area *free throw*.

### II. Permainan 2

- Siswa di bagi menjadi 2 kelompok saling berhadapan sekitar jarak 2 meter
- Kemudian siswa saling mengoper kepada teman yang berada didepan nya menggunakan operan *bounce pass*. Apabila sudah sampai corong siswa balik lagi dan berda di bagian paling belakang dan begitu selanjutnya.

## 7. Permainan ketujuh

### I. Permainan 1

- Setiap siswa di buat 2 kelompok yang terdiri 5 orang setiap kelompoknya.
- Cara melakukan setiap tim menguasai bola terlebih dahulu sebelum mencetak point harus melakukan 10 kali operan menggunakan

operan chest pass ke temannya, apabila sudah 10 kali baru bisa mencetak point ke ring lawan. Apabila bola keluar dari lapang atau di rebut oleh lawan hitungan kembali dari nol.

## II. Permainan 2

- Siswa di bagi menjadi satu kelompok setiap kelompok terdiri 5 Kemudian membuat lingkaran
- Permainannya di lakukan dengan cara di simpan sebanyak 5 corong kemudian siswa harus menjatuhkan corong tersebut menggunakan gerakan operan diatas kepala atau *over head*.

## 8. Permainan kedelapan

### I. Permainan 1

- 5 siswa berwarna putih sebagai orang yang melakukan dan 4 orang hanya memegang bola untuk di umpan kepada siswa berwarna putih
- Kemudian saat bunyi pluit berbunyi pemain yang berwarna putih mencari orang yang kosong dan menyebutkan namanya untuk melakukan *bounce pass* sebanyak 10 kali ke siswa yang berada dihadapannya setelah melakukan siswa kembali ketengah sambil lari kecil dan menunggu peluit yang akan ditiup. Jadi setiap siswa harus tetap konsentrasi karena harus cepat.

### II. Permainan 2

- Siswa di bagi 2 tim yang terdiri dari 7 orang dari setiap timnya.
- Cara permainannya yaitu tim putih harus mengenai lutut dari tim hijau dan jarak tembaknya tidak boleh keluar dari garis yang ditentukan dan apabila sudah kena siswa yang kena harus keluar dari lapang dan berdiri dibelakang lapang.
- Lemparan yang di lakukan tidak boleh melewati lutut ke atas apabila siswa melanggar siswa diberi hukuman.

## 9. Permainan kesembilan

### I. Permainan 1

- Siswa di bagi menjadi 2 tim yang terdiri dari tim putih dan tim hijau.
- Kemudian siswa menggiring bola sambil melewati corong-corong yang sudah ada didepannya sambil berlari zig-zag. Apabila bola terlepas ataupun jauh dari jangkauan siswa harus melakukannya lagi dari awal.

## II. Permainan 2

- Siswa di bagi menjadi 3 kelompok. Kemudian pemain yang tim kuning memberikan operan dada atau *chest pass* ke pemain yang berwarna hijau namun dengan jarak 1 meter.
- Pemain yang kuning berlari melingkar ke belakang pemain hijau dan berada di depannya. Kemudian pemain hijau juga sama memberikan bola ke pemain putih terus berlanjut sampai ujung lapangan.

## 10. Permainan kesepuluh.

### I. Permainan 1

- Siswa di bagi menjadi 2 tim yang terdiri dari 2 orang setiap timnya, yaitu 2 orang tim berwarna putih dan 2 orang tim berwarna hijau.
- Cara melakukannya tim putih harus menembus pertahanan tim hijau yang bertahan di atas garis. Tim hijau tidak boleh bergerak kemanamana selain di atas garis yang sudah ditentukan.
- Apabila tim hijau telah menyentuh sebanyak 5 kali bola dari tim putih otomatis tim putih yang bertagian menjadi bertahan dan tim hijau menjadi yang tim menyerang.

### II. Permainan 2

- Setiap tim terdiri 4 orang dan di bagi menjadi 2 kemudian saling berhadapan sekitar 2 meter.
- Kemudian siswa melakukan operan di atas kepala atau over head yang berada di depannya. Setelah melakukan operan siswa



langsnnung berlari kebelakang yang berada di hadapan temannya kemudian selanjutnya seperti itu.

## 11. Permainan kesebelas

### I. Permainan 1

- Siswa di bagi menjadi 2 kelompok saling berhadapan sekitar jarak 2 meter.
- Kemudian siswa saling mengoper kepada teman yang berada didepan nya menggunakan operan *chest pass*.
- Sambil siswa tersebut bergeser kesamping tanpa mengubah posisi badan yang harus tettap berhadapan kedepan temannya. Apabila sudah sampai corong siswa balik lagi dan berda di bagian paling belakang dan begitu selanjutnya.

### II. Permainan 2

- Siswa di bagi 2 tim terdiri dari tim hijau 2 orang dan tim putih 3 orang.
- Permainannya tim hijau harus mencetak point ke ring tim putih dan tim putih pun sama seperti yang dilakukan oleh tim hijau.
- Apabila timnya kalah tim tersebut harus *push up* 10 kali.

## 12. Permainan keduabelas

### I. Permainan 1

- Siswa di bagi menjadi 2 tim yang setiap timnya terdiri dari 5 orang yaitu tim putih 5 orang dan tim hijau 5 orang.
- Tim putih sebagai tim bertahan yang hanya menahan serangan lawan. Dan tim hijau sebagai penyerang namun tim hijau hanya diberikan 5 sentuhan untuk mencetak poin.
- Apabila lebih dari lima atau sebelum 5 sentuhan sudah di rebut tim bertahan hitungan mulai dari awal kembali. Setelah tim putih berhasil 5 kali mengagalkan penyerangan tim hijau kemudian bergantian posisi.

### I. Permainan 2

- Setiap tim terdiri 5 orang dan 1 orang sebagai mencetak point ke ring lawan.
- Cara mainnya siswa bermain menggunakan operan *bounce pass* apabila ingin mencetak poin harus memberikan umpan kepada temannya yang berdiri di dekat ring lawan.
- Namun temannya yang diumpan tidak boleh melangkah sedikitpun apabila melangkah dianggap tidak sah.

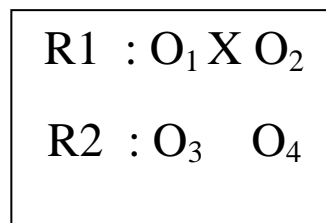
#### **D. Desain Penelitian**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group*, di mana dua kelompok dipilih, kemudian diberi tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga bola basket dan kelompok kontrol yang tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga bola basket.

Penelitian pertama yang dilakukan oleh peneliti, peneliti yaitu melakukan tes awal (*pretest*) dengan cara memberikan angket yang berisi pertanyaan yang menyangkut dengan tingkat kedisiplinan dan tanggung jawab siswa. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat melihat tes hasil awal pada setiap siswa yang akan menjadi suatu acuan untuk peningkatan tingkat kedisiplinan dan tanggung jawab siswa setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan. Dalam hal ini perlakuan yang akan diberikan oleh siswa yaitu kegiatan ekstrakurikuler olahraga bola basket kepada kelompok eksperimen, perlakuan yang diberikan kepada siswa yaitu 12 kali pertemuan. Dan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apapun. Selanjutnya setelah kelompok eksperimen di berikan perlakuan melalui kegiatan ekstrakurikuler olahraga bola basket dan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apapun, peneliti akan kembali memberikan angket yang sama pada tes awal yang berkaitan dengan tingkat kedisiplinan dan tanggung jawab untuk mengetahui hasil tes akhir setelah kelompok eksperimen di berikan perlakuan. Hal

ini dilakukan sebagai pembandingan apakah kegiatan ekstrakurikuler olahraga bola basket dapat meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab.

Kemudian peneliti dapat membandingkan hasil dari tes awal (*pretest*) dengan hasil pada tes akhir (*posttest*). Dalam hal ini untuk mengetahui pengaruh kegiatan ekstrakurikuler olahraga bola basket terhadap tingkat kedisiplinan dan tanggung jawab siswa. Di bawah ini adalah gambar *pretest-posttest Control group* yang akan di gunakan dalam penelitian ini:



**Gambar 3.1. *Pretest- Posttest Control Group***

R1 : Kelompok Eksperimen

R2 : Kelompok Kontrol

X : Perlakuan menggunakan kegiatan ekstrakurikuler olahraga bola basket

O<sub>1</sub> : Tes awal sebelum menggunakan perlakuan (Kelompok Eksperimen)

O<sub>2</sub> : Tes akhir setelah menggunakan perlakuan (Kelompok Eksperimen)

O<sub>3</sub> : Tes awal tanpa menggunakan perlakuan (Kelompok Kontrol)

O<sub>4</sub> : Tes akhir tanpa menggunakan perlakuan (Kelompok Kontrol)

### **E. Instrumen penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat pengumpulan data. Menurut Arikunto (2006, 149), “Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk

mengukur tingkat kedisiplinan dan tanggung jawab siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler olahraga bola basket. Adapun instrumen penelitian ini adalah menggunakan:

### **1. Angket**

Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner yang di jelaskan oleh Sugiyono (2010:199) sebagai berikut: “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang di lakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Angket dalam penelitian ini terdiri dari variabel, konsep teori, yang dijabarkan melalui sub variabel, indikator-indikator kemudian menjadi pernyataan.

Untuk memudahkan dalam penyusunan butir-butir pernyataan angket serta alternatif jawaban yang tersedia, maka responden hanya di perkenankan untuk menjawab salah satu alternatif jawaban. Jawaban yang di kemukakan oleh responden didasarkan pada pendapatnya sendiri atau suatu hal yang dialaminya.

Varibel yang di ukur dalam penelitian ini adalah tingkat kedisiplinan dan tanggung jawab instrumen yang di gunakan adalah angket tes kedisiplinan dan tanggung jawab yang dikembangkan sendiri oleh penulis. Sebelum menyusun butir-butir pernyataan yang akan di berikan kepada responden dalam bentuk angket, penulis membuat kisi-kisi tentang instrumen penelitian, yaitu kisi-kisi tingkat kedisiplinan dan tanggung jawab. Untuk menyusun angket penulis harus mengacu pada definisi operasional.. Sudibyo dalam Ibrahim (2009:50) “disiplin pada hakekatnya adalah taat dan rasa bertanggung jawab untuk tidak melanggar ketentuan, tata tertib, dan nilai-nilai yang dianggap baik oleh masyarakat”. Sedangkan tanggung jawab menurut (KBBI) kamus besar bahasa indonesia adalah, keadaan wajib menanggung segala sesuatunya. Sehingga bertanggung jawab menurut kamus umum bahasa indonesia adalah berkewajiban menanggung, memikul, menanggung segala sesuatunya, dan menanggung akibatnya.

Dari kisi –kisi instrumen penelitian tersebut dapat dijabarkan ke dalam pernyataan-pernyataan yang siap untuk digunakan instrumen penelitian. Berikut table 3.2 adalah kisi-kisi angket yang diberikan kepada sampel penelitian.

**TABEL 3.2**  
**KISI-KISI ANGKET PENELITIAN**  
**TINGKAT KEDISPLINAN DAN TANGGUNG JAWAB**

Variabel	Konsep Teori	Sub Variabel	Indikator	No. Soal	
				(+)	(-)
Disiplin	Sudibyo dalam Ibrahim (2009,50) “Disiplin pada hakekatnya adalah taat dan rasa bertanggung jawab untuk tidak melanggar ketentuan, tata tertib, dan nilai-nilai yang dianggap baik oleh masyarakat”	1. Tepat waktu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempertimbangkan waktu.</li> <li>Tiba tepat waktu.</li> </ul>	6, 12, 18	21, 31, 24
		2. Berpakaian rapi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memakai atribut sekolah.</li> <li>Berpakaian tidak robek</li> <li>Memasukan baju kedalam celana</li> </ul>	40, 14, 41, 42,	33, 1, 45, 46
		3. Rajin	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan tugas.</li> <li>Aktif belajar.</li> </ul>	3, 8, 39, 4	10, 20, 34, 9
		4. Patuh	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak melanggar aturan.</li> <li>Mengikuti perintah.</li> </ul>	26, 38	11, 16
		5. Menerima sanksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak protes ketika mendapat <i>punishment</i></li> <li>Mempertanyakan sanksi yang diberikan.</li> </ul>	2, 43,	7, 44
Tanggung jawab	Tanggung jawab menurut (KBBI) kamus besar bahasa indonesia adalah, keadaan wajib menanggung segala sesuatunya. Sehingga	1. Rasa memiliki	<ul style="list-style-type: none"> <li>Merawat fasilitas sekolah</li> <li>Menjaga sarana prasarana pembelajaran.</li> </ul>	13, 29,37	25, 32, 36
		2. komitmen	<ul style="list-style-type: none"> <li>mengerjakan piket kelas</li> <li>Bepartispasi memecahkan masalah.</li> </ul>	35, 28	5, 17

	bertanggung jawab menurut kamus umum bahasa indonesia adalah berkewajiban menanggung, memikul, menanggung segala sesuatunya, dan menanggung akibatnya	3. Menghargai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghormati guru.</li> <li>• Menghargai teman.</li> <li>• Menyayangi orang tua.</li> </ul>	30, 27, 23	22, 19, 15
--	---	---------------	---	------------------	------------------

Mengenai alternatif jawaban dalam angket, penulis menggunakan skala likert. Sugiyono menjelaskan (2009:134) “skala likert di gunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut sebagai variable penelitian”. Untuk mengenai batasan dalam skala likert Sudjana dan Ibrahim (1989:107) menjelaskan ”Skala likert dinyatakan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai oleh responden, apakah pernyataan itu didukung atau ditolak, melalui rentangan nilai tertentu. Oleh sebab itu pernyataan yang diajukan ada dua kategori, yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif. Salah satu skala sikap sering digunakan dalam penelitian adalah skala likert. Lebih lanjut lagi Sugiyono (2009:134-135) menjelaskan bahwa : “jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain: selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah”.

Berdasarkan dengan batasan tersebut, selanjutnya penskoran dilakukan dengan skor baku yang menunjuk pada penjelasan likert yang telah diuji skala oleh penulis, yaitu : Kategori untuk setiap jawaban positif yaitu selalu = 4, sering = 3, kadang-kadang = 2, dan tidak pernah = 1,. Sebaliknya untuk kategori pernyataan negatif selalu= 1, sering = 2, kadang-kadang = 3, dan tidak pernah = 4. Lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel 3. 3 di bawah ini:

**Tabel 3.3**

### Kategori pemberian skor alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

## F. Prosedur penelitian

### 1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti melakukan persiapan kegiatan meliputi:

- a. penyusunan proposal penelitian.
- b. Mengkaji teori-teori yang berhubungan dengan tingkat kedisiplinan dan tanggung jawab siswa.
- c. Observasi lokasi penelitian, sarana-prasarana yang diperlukan saat penelitian, dan alat bantu untuk menunjang pelaksanaan penelitian.
- d. Penentuan instrumen penelitian yaitu angket. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket yang sudah diketahui validitas dan reliabilitasnya.
- e. Melakukan perizinan penggunaan instrumen penelitian. Dan
- f. Membuat permohonan Perizinan mengadakan penelitian ditempat yang akan diteliti.

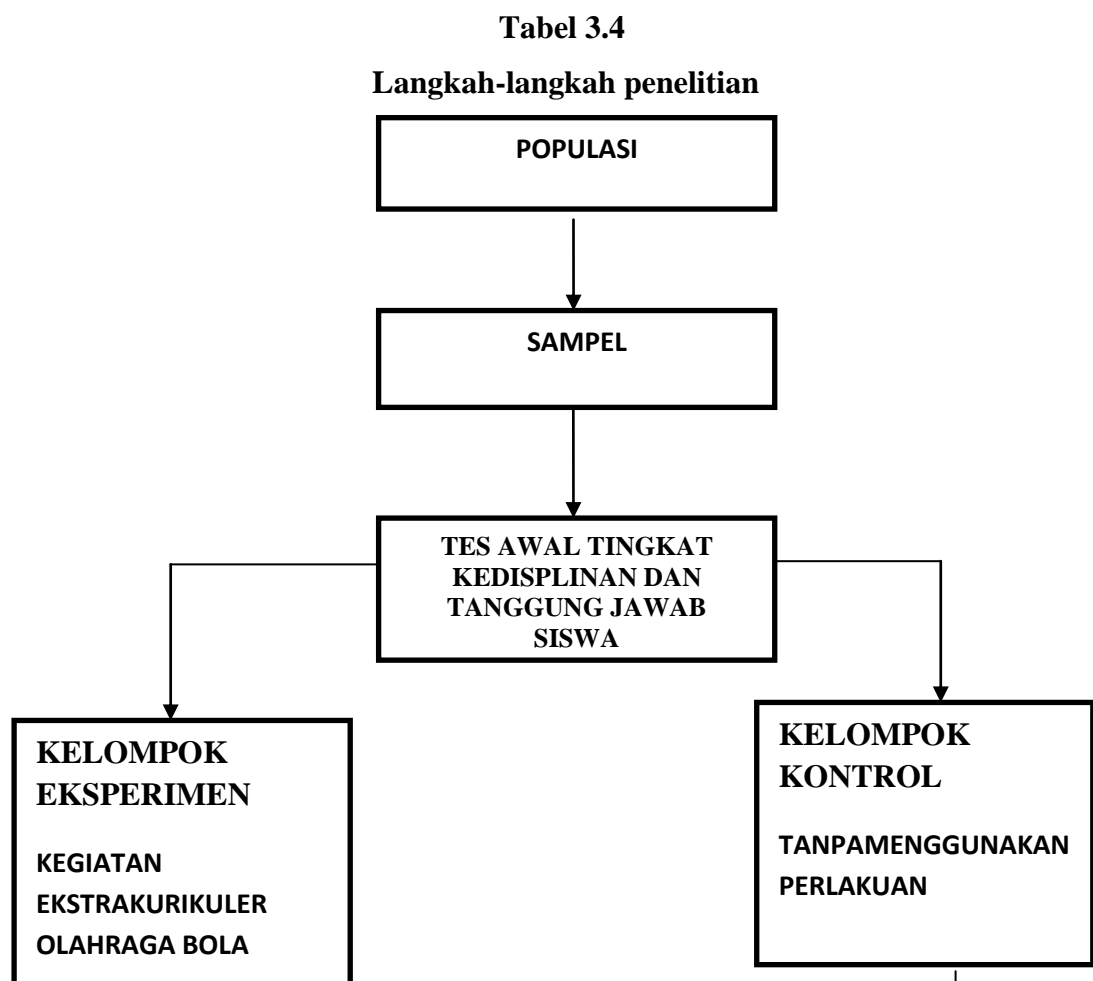
### 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan pelaksanaan kegiatan meliputi:

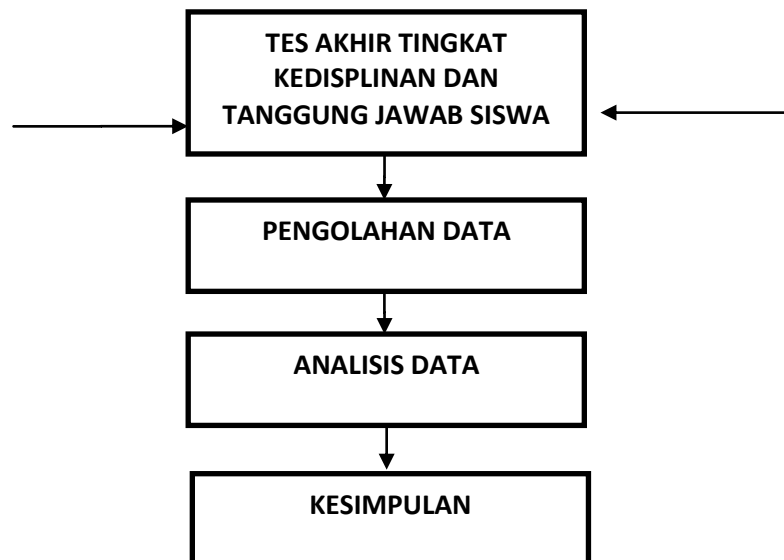
- a. Diskusi program penelitian dan jadwal penelitian kepada pihak sekolah yang diwakili oleh Wakasek Kurikulum, Kesiswaan, Guru Pendidikan Jasmani dan Pembina olahraga ekstrakurikuler olahraga bola basket di SMPNegeri 12 Bandung.
- b. Melakukan pemilihan populasi kemudian menentukan sampel untuk penelitian.

- c. Siswa diberikan angket yang berisi kedisiplinan dan tanggung jawab untuk diisi sejujur-jujurnya oleh sampel sebagai data awal atau *pretest*.
- d. Melaksanakan perlakuan kepada kelompok eksperimen berupa kegiatan ekstrakurikuler olahraga bola basket dan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apapun.
- e. Siswa di berikan angket yang berisi kedisiplinan dan tanggung jawab untuk diisi sejujur-jujurnya oleh sampel sebagai data akhir atau *posttest* sebagai acuan ekstrakurikuler olahraga bola basket dapat meningkatkan tingkat kedisiplinan dan tanggung jawab siswa.

Kemudian, Langkah-langkah dalam melakukan penelitian dapat di lihat pada gambar 3.4 di bawah ini.







### A. Proses pengembangan instrumen

Untuk mengetahui kelayakan dari tiap butir soal, maka setiap butir soal di uji menggunakan uji validitas internal butir dengan mengkorelasikan antara skor butir soal dengan skor total responden, sedangkan untuk uji reliabilitas instrumen penulis menggunakan rumus korelasi *product moment*.

#### 1. Uji Validitas dan Realibilitas angket

##### a. Uji validitas

Untuk menguji validitas keonstruk dapat di pergunakan pendapat para ahli (*judgement expert*) seperti dikemukakan Sugiyono (2009:188) bahwa : "Teknik korelasi untuk menentukan validitas item ini sampai sekarang merupakan teknik yang paling banyak digunakan". Selanjutnya dalam memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi.

Untuk mengetahui tingkat validitas instrument yang telah di uji cobakan di tempuh langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memberikan skor pada masing-masing butir pertanyaan.
2. Memberikan skor untuk keseluruhan jumlah butir pertanyaan.
3. Menyusun skor dari skor yang didapat secara keseluruhan.

Sugiyono (2009:188) menyatakan "Item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (Skor Total) serta korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula." Biasanya syarat minimum untuk

dianggap memenuhi syarat adalah kalau  $r = 0,3$ . Jadi kalau korelasi di atas 0,3 maka item pernyataan dinyatakan valid, bila korelasinya dibawah 0,3 maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Item pernyataan yang tidak valid nantinya dibuang.

Langkah-langkah dalam mengolah data untuk menentukan validitas instrumen adalah mengkorelasikan skor jawaban per-item dengan skor total dengan rumus sebagai berikut:

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

#### Rumus Korelasi Product Moment

Arikunto (2003:73) menjelaskan bahwa “Hasil perhitungan  $r_{xy}$  dikonsultasikan pada table kritis r product moment dengan taraf signifikansi 5 %. Jika  $r_{xy} >$  dari  $r_{kritis}$  maka butir soal tersebut valid”. Untuk memudahkan peneliti, maka digunakan alat bantu yaitu *microsoft excel* for window. Setelah mendapat nilai korelasinya, peneliti bandingkan dengan nilai r- tabel pada taraf signifikansi 5 % dan jumlah responden sebanyak 35.

Untuk menentukan keputusan bahwa item soal itu valid atau tidaknya, peneliti berpatokan pada norma sebagai berikut: jika  $r_{xy} >$  r tabel berarti soal tersebut valid, sebaliknya jika  $r_{xy} <$  r tabel berarti item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

**Tabel 3.5**

Hasil Perhitungan Pengujian Validitas tingkat kedisiplinan dan tanggung jawab

No	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,54	0,291	Valid
2	0,39	0,291	Valid
3	0,45	0,291	Valid
4	0,49	0,291	Valid
5	0,37	0,291	Valid
6	0,33	0,291	Valid
7	0,48	0,291	Valid
8	0,58	0,291	Valid
9	0,50	0,291	Valid

10	0,47	0,291	Valid
11	0,23	0,291	Tidak Valid
12	0,35	0,291	Valid
13	0,79	0,291	Valid
14	0,47	0,291	Valid
15	0,02	0,291	Tidak Valid
16	0,11	0,291	Tidak valid
17	0,38	0,291	Valid
18	0,52	0,291	Valid
19	0,24	0,291	Tidak Valid
20	0,50	0,291	Valid
21	0,31	0,291	Valid
22	0,41	0,291	Valid
23	0,28	0,291	Tidak Valid
24	-0,23	0,291	Tidak Valid
25	0,11	0,291	Tidak Valid
26	0,59	0,291	Valid
27	0,51	0,291	Valid
28	0,64	0,291	Valid
29	0,42	0,291	Valid
30	0,14	0,291	Tidak Valid
31	0,55	0,291	Valid
32	0,33	0,291	Valid
33	0,39	0,291	Valid
34	0,50	0,291	Valid
35	0,54	0,291	Valid
36	0,26	0,291	Tidak Valid
37	0,40	0,291	Valid
38	0,36	0,291	Valid
39	0,46	0,291	Valid
40	0,43	0,291	Valid
41	0,39	0,291	Valid
42	0,49	0,291	Valid
43	0,47	0,291	Valid
44	-0,02	0,291	Tidak Valid
45	0,53	0,291	Valid
46	0,62	0,291	Valid

Berdasarkan tabel 3.5 di atas dari jumlah angket yang diambil untuk penelitian nantinya sebanyak 36soal sedangkan jumlah angket yang dibuang sebanyak 10soal.

#### **b. Uji reliabilitas**

Wahyu Pratama, 2015

*PENGARUH KEGIATAN EKSTRAKURIKULER OLAHRAGA BOLA BASKET TERHADAP TINGKAT KEDISIPLINAN DAN TANGGUNG JAWAB SISWA*

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

Pengujian reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah kuesioner dapat memberikan ukuran yang konstan atau tidak. Instrument (kuesioner) yang handal berarti mampu mengungkap data yang didapat dipercaya. Cara menghitung realibilitas dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- $r_{xy}$  = korelasi antara variabel X dan Y (criteria)
- X = skor pada variabel X
- Y = skor pada variabel Y
- $\sum X$  = jumlah skor variabel X
- $\sum Y$  = jumlah skor variabel Y
- Xy = jumlah skor X kali Y
- N = jumlah subjek

Mencari realibilitas seluruh perangkat butir dengan menggunakan rumus Spearman Brown dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{ii} = \frac{2 \cdot r_{xy}}{1 + r_{xy}}$$

Keterangan :

- r<sub>ii</sub> = koefisien yang dicari
- 2. r = dua kali koefisien korelasi
- 1+ r = satu tambah koefisien korelasi

## B. Prosedur Pengelolaan Data

Wahyu Pratama, 2015

**PENGARUH KEGIATAN EKSTRAKURIKULER OLAHRAGA BOLA BASKET TERHADAP TINGKAT KEDISIPLINAN DAN TANGGUNG JAWAB SISWA**

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

Data masing-masing tes di peroleh melalui proses pengukuran, merupakan nilai yang masih mentah. Untuk mengetahui adanya pengaruh kegiatan ekstrakurikuler olahraga bola basket terhadap tingkat kedisiplinan dan tanggung jawab siswa, maka harus melalui proses penghitungan statistik. Menurut Sugiyono (2009:172), “Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti”. Pengujian validitas instrumen sangat penting dilakukan karena instrumen dengan tingkat validitas tinggi dapat mengukur apa yang hendak diukur dalam penelitian.

Setelah melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan pengumpulan data dan selanjutnya melakukan pengolahan data dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menghitung skor rata-rata kelompok sampel dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

X = skor rata-rata yang dicari

$\sum xi$  = jumlah nilai data

n = jumlah sampel

2. Menghitung simpangan baku dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

S = simpangan baku yang dicari

n = jumlah sampel

$\sum(x - x)^2$  = jumlah kuadrat nilai data dikurangi rata-rata

3. Mencari varians ( $S^2$ ) melalui rumus:

$$S^2 = \frac{n \sum x_1 - (x_1)^2}{n(n-2)}$$

Keterangan:

$S^2$  = Varians yang dicari

$n$  = Jumlah sampel

$x_1$  = Skor yang diperoleh

$\sum$  = Jumlah

Untuk analisis tahap selanjutnya, peneliti menggunakan program *microsoft excel*. Penjelasan langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

#### 4. Menguji Normalitas

Menguji normalitas data menggunakan uji kenormalan Lilliefors. Prosedur yang digunakan menurut Sujana (2001) adalah sebagai berikut:

- a. Pengamatan  $X_1, X_2, \dots, X_n$  dijadikan bilangan baku  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  dengan menggunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

( $\bar{X}$  dan  $S$  masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku dari sampel).

- b. Untuk bilangan baku ini digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang  $F(Z_1) = P(Z \leq Z_1)$ .
- c. Selanjutnya dihitung proporsi  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n \sum Z_i$ . Jika proporsi ini dinyatakan  $S(Z_i)$ , maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \sum Z_i}{n}$$

- d. Menghitung selisih  $F(Z_i) - S(Z_i)$  kemudian tentukan harga mutlaknya.

- e. Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut. Untuk menolak atau menerima hipotesis, kita bandingkan  $L_o$  dengan nilai kritis  $L$  yang diambil dari daftar untuk taraf nyata  $\alpha$  yang dipilih. Kriterianya adalah: tolak hipotesis nol jika  $L_o$  yang diperoleh dari data pengamatan melebihi  $L$  dari daftar tabel. Dalam hal lainnya hipotesis nol diterima.

5. Menguji homogenitas dengan menggunakan rumus :

$$F = \frac{\text{variansiterbesar}}{\text{variansiterkecil}}$$

Terima  $H_o$  jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$

Tolak  $H_o$  jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$

6. Pengujian signifikansi peningkatan hasil belajar

Menggunakan uji  $t$  dengan langkah awal mencari simpangan baku gabungan, dengan rumus:

$$S^2 = \frac{n_1 - 1 \cdot S_1^2 + n_2 - 1 \cdot S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

$S^2$  = Simpangan baku gabungan

$n$  = Jumlah sampel

$S_1^2$  = Varians

Langkah berikutnya menghitung pengaruh kegiatan ekstrakurikuler olahraga bola basket terhadap tingkat kedisiplinan dan tanggung jawab siswa dengan pengujian signifikan, menguji coba dengan  $t$  dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Untuk masing-masing kelompok

Keterangan:

$n_1$  = Jumlah sampel kelompok 1

$n_2$  = Jumlah sampel kelompok 2

$\bar{X}_1$  = Rata-rata kelompok 1

$\bar{X}_2$  = Rata-rata kelompok 2

$S_1^2$  = Varians kelompok 1

$S_2^2$  = Varians kelompok 2

Untuk uji  $t$  kriteria penerimaan dan penolakan hipotesisnya :

Terima Hipotesis ( $H_0$ ) jika :  $t < \frac{w_1t_1 + w_2t_2}{w_1 + w_2}$

Tolak Hipotesis ( $H_0$ ) jika :  $t \geq \frac{w_1t_1 + w_2t_2}{w_1 + w_2}$

7. Langkah berikutnya menguji perbedaan hasil belajar dari kedua kelompok

Dengan menggunakan uji signifikansi perbedaan dua rata-rata yaitu uji  $t$ , sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Untuk perbedaan kelompok

Keterangan:

$n_1$  = Jumlah sampel kelompok eksperimen

$n_2$  = Jumlah sampel kelompok kontrol

$\bar{X}_1$  = Rata-rata kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$  = Rata-rata kelompok kontrol

$S_1^2$  = Varians kelompok eksperimen

$S_2^2$  = Varians kelompok kontrol

Untuk uji  $t$  kriteria penerimaan dan penolakan hipotesisnya :



Terima Hipotesis ( $H_0$ ) jika :  $t < \frac{w_1t_1 + w_2t_2}{w_1 + w_2}$

Tolak Hipotesis ( $H_0$ ) jika :  $t \geq \frac{w_1t_1 + w_2t_2}{w_1 + w_2}$