

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Metode penelitian ialah strategi umum yang dianut dalam pengumpulan dan analisis data yang diperlukan, guna menjawab persoalan yang dihadapi. Ini adalah rencana pemecahan bagi persoalan yang sedang diselidiki (Furqon, 1982 : 50). Setiap penelitian harus menggunakan pola atau metode tertentu yang menjadi suatu keharusan dalam penelitian. Demikian pula dalam penelitian yang dilakukan ini. Pada penelitian ini diharapkan adanya penjelasan mengenai hubungan-hubungan sebab akibat dari kedua variabel yang sedang diteliti. Permasalahan yang ingin diteliti pada penelitian ini adalah Pengaruh pendekatan taktis dan tradisional dalam permainan sepakbola terhadap motivasi dan hasil belajar keterampilan siswa kelas X yang aktif mengikuti ekstrakurikuler Sepakbola.

Saat melakukan penelitian seorang peneliti memerlukan suatu metode sebagai salah satu cara untuk mencapai tujuan penelitian dan membantu mengungkapkan suatu permasalahan. Keberhasilan suatu penelitian ilmiah tidak terlepas dari metode yang digunakan dalam penelitian. Masalah yang diteliti serta tujuan yang ingin dicapai dalam suatu penelitian akan menentukan penggunaan metode penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, Seperti yang dijelaskan oleh Nazir (2005:63), bahwa “Metode eksperimen adalah observasi dibawah kondisi buatan, dimana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh sipeneliti. Dengan demikian, penelitian eksperimental adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol”. Dalam metode eksperimen terdapat variable kontrol dan variabel eksperimen. Variabel kontrol selama perlakuan berlangsung bersifat konstan tetap, sedangkan perkembangannya untuk mengetahui hasil perlakuan itu berlangsung.

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

Untuk membuktikan kebenaran dan menguji hipotesis yang penulis ajukan penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode eksperimen, yaitu mengadakan percobaan-percobaan terhadap variable-variabel yang diselidiki untuk mendapatkan suatu hasil. Menurut Ruseffendi (2005:32) bahwa “Penelitian eksperimen atau percobaan (*experimental research*) adalah penelitian yang benar-benar untuk melihat hubungan sebab akibat.”

Berdasarkan pemaparan tersebut di atas, metode eksperimen penulis rasa cocok untuk menjawab permasalahan yang diajukan yaitu keterkaitan antara variabel-variabel yang menjadi objek pengamatan selama penelitian berlangsung, yaitu antara Pendekatan Taktis dan Pendekatan Tradisional sebagai metode pembelajaran yang dilakukan pada siswa kelas X SMKN 2 Tasikmalaya yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler. Kedua kelompok tersebut kemudian menjalani proses perlakuan sesuai dengan program perlakuan yang telah disusun oleh peneliti. Sebelum dan sesudah proses perlakuan diprogramkan, dilakukan pengukuran untuk mengetahui perbedaan hasil belajar permainan sepakbola, akibat dari perlakuan pendekatan taktis dan pendekatan tradisional

### 1. Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian dibutuhkan desain penelitian untuk dijadikan acuan dalam langkah-langkah penelitian. Mengenai desain penelitian Nazir mengatakan (2005:84) bahwa :”Desain penelitian merupakan semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”. Penggunaan desain penelitian ini disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Atas dasar hal tersebut, penulis menggunakan desain penelitian yaitu *Pretest-Posttest Design*.

Mengenai desain penelitian ini penulis gambarkan sebagai berikut:

O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

**Gambar 3.1**

Defri Mulyana, 2013

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

### Desain Eksperimen *Pre-test and Post-test design* (Fraenkel and Wallen (1993:247)

Keterangan Gambar:

O<sub>1</sub> = Tes awal permainan sepakbola kelompok Pendekatan Taktis

O<sub>3</sub> = Tes awal kelompok permainan sepakbola Pendekatan Tradisional

X<sub>1</sub> = Eksperimen Pendekatan Taktis

X<sub>2</sub> = Eksperimen Pendekatan Tradisional

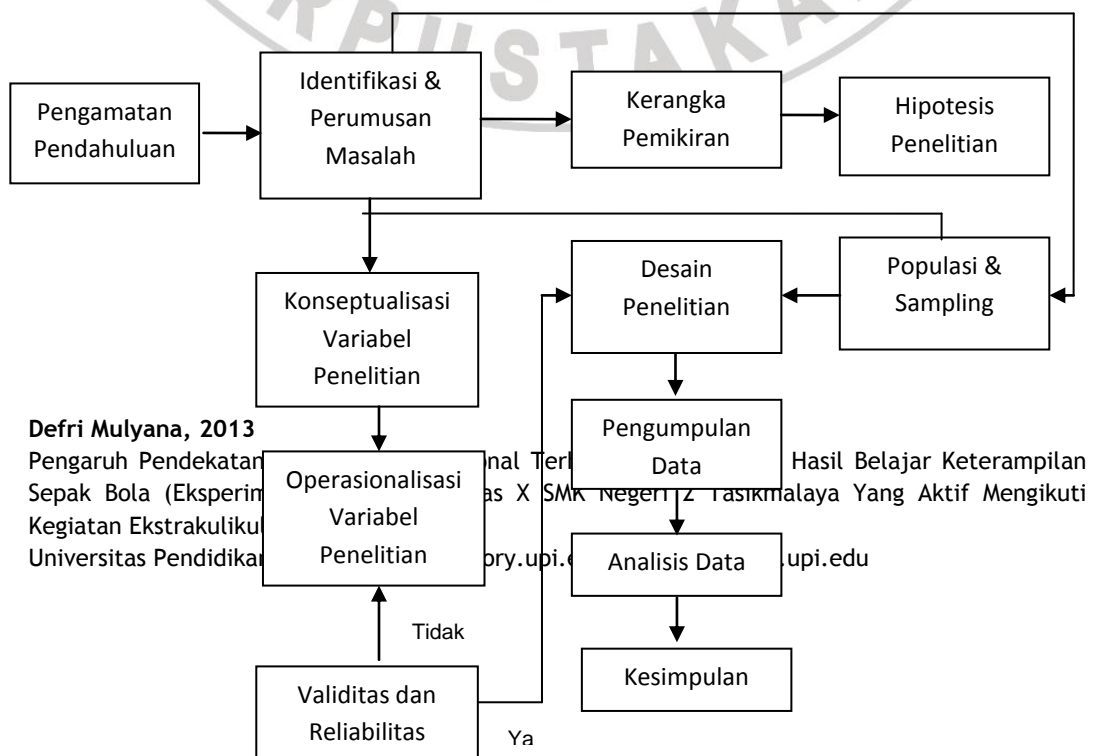
O<sub>2</sub> = Tes akhir permainan sepakbola kelompok Pendekatan Taktis

O<sub>4</sub> = Tes akhir permainan sepakbola kelompok Pendekatan Tradisional

## 2. Langkah-Langkah Penelitian

Dalam melakukan penelitian salah satu hal yang penting ialah membuat langkah-langkah penelitian, karena langkah-langkah penelitian bagaikan sebuah peta jalan bagi peneliti yang menuntun serta menentukan arah berlangsungnya proses penelitian secara benar dan tepat sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Tanpa langkah-langkah penelitian yang benar seorang peneliti tidak akan dapat melakukan penelitian dengan baik karena yang bersangkutan tidak mempunyai pedoman arah yang jelas.

Yang dimaksud langkah penelitian adalah kerangka atau perincian prosedur kerja yang akan dilakukan pada waktu meneliti sehingga diharapkan dapat memberi gambaran dan arah mana yang akan dilakukan dalam melaksanakan penelitian (Suharsimi, 2007:28). Berikut langkah-langkah penelitian yang disajikan dalam gambar dibawah ini :



Defri Mulyana, 2013

Pengaruh Pendekatan Sepak Bola (Eksperimen) Terhadap Keterampilan Dasar X SMK Negeri Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Universitas Pendidikan Indonesia

### **Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian**

Berdasarkan gambar 3.2 diatas, secara garis besar proses penelitian pada umumnya melalui langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Melakukan pengamatan pendahuluan untuk mencari permasalahan yang pantas untuk diteliti.
- b. Menelaah buku-buku untuk mencari dukungan teori dengan cara membaca buku teori maupun laporan hasil penelitian dan dari hasil penelitian ini peneliti menentukan langkah untuk terus atau menghentikan penelitian.
- c. Setelah peneliti memastikan untuk melanjutkan penelitiannya, langkah selanjutnya adalah meninjau kembali rumusan serta memantapkan problematika dan dilanjutkan dengan identifikasi masalah dan membuat perumusan masalah dengan merumuskan tujuan, kegunaan serta hipotesis penelitian.
- d. Menentukan konseptual variabel berdasarkan konsep teori yang akan dipakai, dengan kata lain menentukan variabel bebas dan variabel tak bebas dari penelitian yang akan dilakukan.
- e. Operasional variabel. Setelah diketahui jenis-jenis variabel dalam penelitian yang akan dilakukan variabel-variabel tersebut perlu dioperasionalisasikan sehingga variabel yang bersifat konseptual dapat dijabarkan ke dalam variabel yang lebih bersifat konkrit. Dengan kata lain definisi operasional dari suatu variabel akan memberikan rincian hal-hal yang harus dikerjakan oleh peneliti

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

untuk mengukur variabel tersebut (spesifikasi kegiatan peneliti untuk mengukur variabel yang ada dalam penelitiannya).

- f. Menyusun instrumen pengumpul data, Jika instrumen pengumpul data telah disusun (dibuat) oleh peneliti sebelum digunakan atau diterapkan di lapangan, terlebih dahulu harus diyakini betul bahwa alat ukur tersebut memenuhi syarat. Syarat suatu alat ukur yang baik dan dapat dipertanggungjawabkan minimal memenuhi dua kriteria :

- 1) Validitas
- 2) Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengetahui apakah instrumen pengumpul data tersebut benar-benar dapat mengukur apa yang mau peneliti ukur serta untuk mengetahui konsistensi atau keajegan instrumen pengumpul data. Jika instrumen pengumpul data tersebut tidak valid dan tidak reliabel perlu untuk memperbaiki definisi operasional kembali, tetapi jika instrumen pengumpul data tersebut sudah valid dan reliabel selanjutnya peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya. Menentukan desain penelitian disesuaikan dengan tujuan penelitian yaitu untuk melihat pengaruh antar variabel

- g. Melakukan pengumpulan data di lapangan untuk menguji hipotesis. Dimulai dari pengumpulan data dan kemudian dilanjutkan dengan analisis data, pengolahan data dilakukan dalam rangka pengujian hipotesis. Data yang telah terkumpul, sebelum diolah dan dianalisis terlebih dahulu harus diteliti atau dicek sehingga apabila ada kesalahan, kekurangan, ketidaksesuaian dapat diketahui dan dapat menentukan tindakan-tindakan apa yang perlu dilakukan.
- h. Analisis data. Konsep berpikir deduktif yang telah diturunkan ke dalam hipotesis akan diuji secara empiris dengan menggunakan konsep berpikir induktif yaitu melalui pengumpulan data yang dilanjutkan dengan analisis data. Baru kemudian data tersebut diolah menjadi data yang teratur dan tersusun secara lebih terperinci dalam bentuk tabel-tabel atau grafik-grafik

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

kemudian dianalisa. Hasil analisa data dengan statistik menunjukkan  $H_0$  di tolak atau diterima. Selain itu dalam melakukan analisa data dapat memanfaatkan keterampilan-keterampilan statistik yang tersedia. Keterampilan statistik yang dipakai atau digunakan disesuaikan dengan maksud dan tujuan penelitiannya. Hasilnya kemudian dianalisis dalam pembahasan.

i. Tahap akhir adalah membuat kesimpulan. Merupakan intisari penelitian, bagian yang terpenting dari penelitian karena menjawab pertanyaan penelitian. Langkah-langkah penelitian yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan populasi
- b. Memilih menentukan sampel
- c. Mengadakan Uji validitas angket
- d. Melakukan treatment atau pelaksanaan proses pembelajaran *pendekatan taktis dan tradisional*
- e. Mengadakan uji angket
- f. Melakukan tes akhir
- g. Mengolah data
- h. Melakukan pengujian
- i. Mengambil kesimpulan

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

### **1. Populasi dan Sampel**

Untuk memperoleh data dalam suatu penelitian, diperlukan suatu sumber data yang disebut populasi. Pengertian populasi menurut Sudjana (2009:6) adalah totalitas yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif maupun kualitatif daripada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya. Sedangkan Sugiyono (2007:61) menjelaskan populasi merupakan

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan pengertian 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, peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2007:56).

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis simpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan jumlah dari sumber data yang dijadikan penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang dapat mewakili seluruh populasi.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Nonprobability Sampling*. Yang termasuk ke dalam *probability Sampling* menurut Sugiyono (2007:119) yaitu *sampling sistematis, sampling kuota, sampling aksidental, purposive sampling, sampling jenuh, dan snowball sampling*

Untuk penelitian ini penulis akan menggunakan *sampling jenuh/total sampling*, sugiyono (2007:124) mengatakan :

Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel

Berdasarkan penjelasan diatas, karena objek yang diteliti siswa kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya yang aktif mengikuti ekstrakurikuler sebanyak 30 orang, sehingga penulis menetapkan jumlah sampel dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 30 siswa kelas X yang aktif mengikuti ekstrakurikuler sepakbola.

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

Selanjutnya mengenai pengambilan jumlah sampel yang yang penulis ambil, hal ini mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Fraenkel (1993:92) menegaskan bahwa:

*For experimental and causal-comparatif studies, we recommend a minimum of 30 individual per group, although sometimes experimental studies with only 15 individual in each group can be defended if they very tightly controlled; studies using only 15 subject per group should probably be replicated however, before too much is made of any findings that occur.*

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa, jumlah sampel untuk penelitian eksperimen dan kausal komparatif minimal 30 orang dalam setiap kelompok, meskipun terkadang 15 orang juga sudah dianggap mencukupi.

## 2. Lokasi Penelitian

Untuk pelaksanaan penelitiannya, penulis melakukan penelitian di SMKN 2 Tasikmalaya. Lamanya perlakuan pada penelitian ini adalah 8 minggu,

Pelaksanaan pembelajaran (penelitian) berlangsung sebanyak 3 kali perminggu selama dua bulan, dimulai tanggal Januari 2013 s/d Februari 2013 sehingga jumlah total pembelajaran sebanyak 14 kali pertemuan untuk kelompok Taktis dan 14 kali pertemuan untuk kelompok Tradisional termasuk 1 kali pertemuan tes awal dan 1 kali pertemuan tes akhir tes akhir seperti yang tercantum pada tabel 3.1 berikut ini. Jadi jumlah keseluruhan pertemuan sebanyak 16 kali pertemuan.

**Tabel 3.1 Program Perlakuan Penelitian**

Kelompok	Bentuk perlakuan	Hari/jam	Jumlah pertemuan	Tempat
<i>Pendekatan taktis</i>	Dengan pola pendekatan taktis	Rabu, Jumat, Minggu pada luar jam pelajaran Pukul 15.00-16.30	Pertemuan 1-3: Mempertahankan penguasaan bola Pertemuan 4-5: Shooting (menembak). Pertemuan 6-7: Menggunakan pemain target untuk menciptakan ke	Lapangan sepakbola SMKN 2 Tasikmalaya

Defri Mulyana, 2013

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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



			kesempatan menembak Pertemuan 8-10 : Menggunakan lemparan ke dalam dengan cepat untuk bergerak menyerang ke depan. Pertemuan 11-12: Menggunakan lemparan ke dalam dengan cepat untuk bergerak menyerang ke depan Pertemuan 13-14 : pola Serangan dari tendangan penjurur	
<i>Pendekatan tradisional</i>	Dengan pola tradisional	Selasa, Kamis, Sabtu pada luar jam pelajaran Pukul 15.00-16.30	Pertemuan 1-3 : Passing dengan kaki bagian dalam dan luar Pertemuan 4-7 : keterampilan menggiring bola Pertemuan 8-10 : keterampilan menyundul bola Pertemuan 11-14: keterampilan menembak bola ke sasaran	Lapangan sepakbola SMKN 2 Tasikmalaya

### C. Definisi Operasional

Secara operasional penelitian ini melibatkan dua variabel bebas, yaitu pendekatan mengajar taktis dan pendekatan mengajar tradisional, dan dua variabel terikat yaitu motivasi dan hasil belajar sepakbola yang terdiri dari :

#### 1. Variabel Bebas

##### a. Pendekatan Taktis.

Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat memberikan alternatif, satu jalan keluar yang memungkinkan siswa dapat mempelajari keterampilan dalam situasi bermain. Penelitian dan pengalaman lain menunjukkan

Defri Mulyana, 2013

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

bahwa melalui pendekatan taktis guru dan siswa termotivasi untuk belajar keterampilan bermain secara lebih baik. Dari pendekatan taktis adalah urutan pembelajaran yang alamiah, yang meminimalkan proses pembelajaran yang kurang sesuai dengan tahap-tahap perkembangan siswa.

Keputusan yang tepat seperti apa yang harus dilakukan di dalam situasi bermain adalah sesuatu yang penting. Kesalahan yang sering terjadi dalam olahraga, biasanya terjadi pada siswa pemula, yaitu mereka kurang memahami situasi dan kondisi permainan yang sesungguhnya.

Keunikan dari bermain terletak pada proses membuat keputusan untuk melakukan keterampilan yang tepat. Jika siswa kurang memahami kondisi bermain, kemampuan mereka untuk mengidentifikasi keterampilan yang benar dalam satu situasi tertentu akan terganggu. Untuk meningkatkan pemahaman bermain hanya dapat diperoleh melalui pembelajaran pada kesadaran taktik.

Pendapat yang dikemukakan Richard Light dan Steve Georgakis (Tt:3) dari University of Sidney yaitu : *'In Singapore for example the Singapore Ministry of Education mandated a variation of Game Sense known as the Games Concept Approach in 1999'*. (Tan, Wright, McNeill, Fry & Tan, 2002).'

Penjelasan konsep ini memiliki persamaan antara game sense di Australia dengan pendekatan bermain.

Pendapat lainnya pendekatan bermain sama dengan pendekatan taktik dijelaskan Steven Tan (2005: 122-123) dalam catatannya yaitu :

*"The Ministry of Education has adopted the terminology Games Concept Approach to teaching games. This approach is akin to the Tactical Games approach presented by Griffin, Mitchell, and Oslin (1997) in the United States. The theoretical basis to this approach is similar to that of the Teaching Games for Understanding (TGfU) approach in the United Kingdom (Thorpe, Bunker, & Almond, 1986). However, to be consistent with international recognition, the term Teaching Games*

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

*for Understanding was used in this chapter rather than Games Concept Approach”.*

Kementerian Pendidikan (*Ministry of Education*) telah mengadopsi terminologi *Games Concept Approach* untuk pengajaran permainan. Pendekatan ini serupa dengan pendekatan *Tactical Games* yang dikemukakan oleh Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997:145) di United States. Dasar teori dari pendekatan ini sama dengan pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik (Pembelajaran Pendekatan Taktik) di United Kingdom (Thorpe, Bunker, & Almond, (1986:186). Dengan demikian, agar sesuai dengan pemahaman internasional, terminologi *Pembelajaran Pendekatan Taktik* digunakan dalam bab ini menggantikan *Games Concept Approach*. Sekolah pemerintah di Singapura sejajar dengan sekolah umum di United States.

Pembelajaran keterampilan taktis sepakbola tergolong permainan agonal, saling menyerang (*invasion game*). Berkaitan dengan pendekatan taktis ini, perlu ditekankan kembali dua hal penting dalam menyusun format pelajaran. Pertama, siswa berlatih untuk mengembangkan keterampilan setelah mereka memainkan bentuk permainan yang menyajikan suatu masalah taktik untuk menguasai keterampilan. Kedua, dengan menggunakan latihan keterampilan dan kesadaran taktik dalam permainan. Melalui kesempatan ini, anda dibantu untuk meningkatkan peluang bahwa siswa akan memahami relevansi nilai keterampilan di dalam suasana bermain.

#### b. Pendekatan Tradisional

Sejalan dengan pendekatan pola tradisional, Lutan (1997:220) menyebutnya pendekatan langsung selalu berawal dari penjelasan dan contoh tentang keterampilan dasar dan hal ini dikemukakan oleh guru, sementara siswa mendengar, melihat, dan berlatih. Keterampilan dasar yang

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

dikemukakan guru sebagai rujukan. Dalam pendekatan itu sangat dipersoalkan masalah benar atau salahnya gerakan. Selanjutnya Lutan (1988:419) menegaskan, dengan menggunakan pendekatan tersebut, guru atau pelatih mengajarkan secara langsung keterampilan yang sebenarnya.

Dalam penelitian ini, pendekatan pola tradisional dalam mengajar sepakbola adalah dengan mengajarkan langsung keterampilan dasar atau keterampilan dasar sepakbola kepada siswa. Seperti contoh : dalam mempelajari penguasaan keterampilan dasar sepakbola dengan menitik beratkan pada penguasaan keterampilan keterampilan dasar secara terpisah.

## 2. Variabel Terikat

### a. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan hal yang penting, untuk itu upaya meningkatkan motivasi belajar tersebut dilakukan dengan cara mengoptimalkan penerapan prinsip-prinsip belajar, mengoptimalkan unsur-unsur belajar/ pembelajaran, mengoptimalkan pemanfaatan pengalaman kemampuan yang di miliki oleh pembelajar dan mengembangkan cita-cita dan aspirasi pembelajar.

*Ausubel* (1968:125) mengatakan adanya hubungan antara motivasi dan belajar. Motivasi bukan merupakan syarat mutlak untuk belajar tak perlu lebih dahulu ditunggu adanya motivasi sebelum kita mengajarkan sesuatu. Bahkan kita dapat mengabaikan motivasi dan memusatkan perhatian kepada pengajaran itu sendiri. Bila belajar itu berhasil, akan timbul motivasi itu dengan sendirinya dan keinginan untuk lebih banyak belajar. Sukses dalam belajar akan membangkitkan motivasi untuk belajar. Motivasi yang dianggap lebih tinggi tarafnya daripada penguasaan tugas ialah “*achievement motivation*” yakni motivasi untuk mencapai atau menghasilkan sesuatu. Motivasi ini lebih mantap dan memberikan dorongan kepada sejumlah besar kegiatan, termasuk yang berkaitan dengan pelajari, di sekolah. *McClelland* (1965:98) mengemukakan bahwa

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

: Motivasi adalah kemampuan siswa untuk mempertahankan semangat belajarnya, berkaitan dengan upaya yang diberlakukan oleh seorang siswa dalam rangka memenuhi tuntutan akademik yang telah ditetapkan oleh sekolah. Sedangkan motivasi belajar siswa kelas X SMKN 2 Tasikmalaya yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepakbola merupakan keinginan dan pendorong siswa untuk mencapai kesuksesan atau memperoleh sesuatu yang menjadi tujuan akhir yang dikehendaki serta harapan untuk berhasil dalam melakukan tugas-tugas sulit secara cepat dan tepat. Motivasi ini oleh McClelland diuraikan dalam beberapa aspek yaitu : (McClelland, 1965:122-138) :

- 1) Kebutuhan belajar (N), menunjukkan adanya keinginan harapan untuk mencapai hasil sebaik-baiknya
- 2) Kegiatan belajar (I), menunjukkan adanya usaha yang dilakukan individu mencapai tujuan baik bersifat jasmaniah maupun rohaniah
- 3) Hambatan (Bp, Bw), menggambarkan kesulitan-kesulitan yang harus dihadapi dalam mencapai tujuan
- 4) Antisipasi terhadap tujuan (Ga), menggambarkan bagaimana antisipasi siswa terhadap kemungkinan gagal atau berhasil dalam usaha mencapai tujuan
- 5) Bantuan (Nup), menunjukkan adanya orang-orang yang berempati, membantu dan mendorong untuk mencapai tujuan yang bersifat kontinyu
- 6) Suasana perasaan (G), berkaitan dengan perasaan yang dihayati oleh siswa dalam usaha mencapai tujuan
- 7) Tema belajar (Ach.Th) menunjukkan gambaran keseluruhan usaha individu dalam mencapai tujuan

#### b. Keterampilan Sepakbola

- 1) Keterampilan Dasar sepakbola

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

Salah satu faktor penting pada pencapaian hasil belajar siswa. Di lingkungan sekolah tentu yang paling berperan dominan adalah guru penjas. Dalam hal ini guru pendidikan jasmani harus cerdas dalam mengelola lingkungan belajar serta memilih atau menggunakan pendekatan yang paling tepat pada saat proses belajar pendidikan jasmani berlangsung, hal ini bertujuan agar dalam belajar siswa aktif sesuai dengan keadaan dan kebutuhannya, sehingga potensi dan kemampuan yang dimiliki siswa akan berkembang secara maksimal serta tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dan tujuan nasional akan tercapai dengan baik. Disini penulis akan memaparkan keterampilan yang harus dikuasai oleh seorang pemain sepakbola. Sepak bola merupakan Olahraga yang paling digemari di seluruh antero dunia. Tidak hanya di Indonesia, hampir seluruh negara ini setuju dengan ungkapan tersebut. Dalam bermain sepak bola tentunya tidak hanya bermodal nekat saja, namun ada beberapa keterampilan yang harus dipelajari untuk dapat bermain sepak bola. Dibawah ini adalah beberapa keterampilan dasar dalam sepak bola. Keterampilan dasar sepak bola :

- a) *passing* yaitu menggiring bola dengan kaki dan menggunakan keterampilan-keterampilan tertentu
  - b) *heading* yaitu keterampilan untuk memberikan operan kepada teman satu tim
  - c) *dribbling* yaitu keterampilan menembakkan bola ke arah gawang untuk mencetak gol
  - d) *Shooting* yaitu keterampilan mengenakan bola pada kepala atau sering disebut menyundul bola.
- 2) Keterampilan Bermain Sepakbola

Keterampilan bermain sepakbola adalah menguasai keterampilan-keterampilan dasar bermain sepakbola dan mampu mengaplikasikannya

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

ke dalam sebuah permainan dengan efektif dan efisien. Subagyo Irianto (2010:15) mengatakan, bahwa keterampilan bermain sepakbola merupakan kesanggupan dan kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan mendasar atau keterampilan dasar dalam permainan sepakbola secara efektif dan efisien baik gerakan yang dilakukan tanpa bola maupun dengan bola. (Sucipto,2000:12) juga mengatakan bahwa : Keterampilan-keterampilan dalam bermain sepakbola merupakan gerakan yang sangat kompleks. “Kompleksitas keterampilan sepakbola meliputi menendang bola, menggiring bola, menyundul bola, merampas bola, melempar, dan menangkap bola,” . Sehingga membutuhkan proses latihan yang lama dan intensif agar seseorang dapat mahir dalam menguasai keterampilan-keterampilan tersebut.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan bermain sepakbola adalah kemampuan serta kesanggupan seorang pemain dalam menguasai keterampilan-keterampilan dasar sepakbola dan mengaplikasikannya ke dalam permainan sepakbola dengan efektif dan efisien. Oleh sebab itu pemain sepakbola wajib menguasai keterampilan bermain sepakbola, karena hal ini akan sangat mendukung performa pemain di lapangan.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Sesuai dengan masalah peneliti ini, diperlukan data peneliti yang selanjutnya akan diolah dan dianalisis. Untuk memperoleh data penelitian tersebut, penulis menggunakan instrumen penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2007:101), instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah.

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data penelitian ini adalah Angket Motivasi Belajar yang disusun oleh peneliti dengan menggunakan konsep

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

motivasi belajar McClelland, sedangkan Tes Keterampilan Cabang Olahraga Sepakbola di kutip dari buku Nurhasan (2001), dan Tes Keterampilan Bermain dikutip dari Griffin, Mitchell, dan (Hoedaya, 2001:112) yang menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Untuk selanjutnya, GPAI yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB.

### 1. Angket Motivasi Belajar.

Dalam motivasi belajar karena yang akan diukur adalah sikap digunakan skala likert, dengan option-option pilihan sebagai berikut :

- a. Sangat setuju, apabila pada sangat sedikit sekali kesempatan responden mengalami hal yang tercantum dalam item
- b. Setuju, apabila pada sedikit sekali kesempatan responden mengalami hal yang tercantum dalam item
- c. Ragu-ragu, apabila pada beberapa kesempatan responden mengalami hal yang tercantum dalam item
- d. Tidak Setuju, apabila pada sebagian besar kesempatan responden mengalami hal yang tercantum dalam item
- e. Sangat Tidak Setuju, apabila pada hampir setiap kesempatan responden mengalami hal yang tercantum dalam item

Pada setiap alat ukur tersebut, setiap item memiliki nilai 1 sampai 5 dengan bobot tertentu. Bobotnya adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Pembobotan masing masing options**

No.	Option	Skor
1.	SS (Sangat Setuju)	5
2.	S (Setuju)	4
3.	R (Ragu-ragu)	3

Defri Mulyana, 2013

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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



4.	TS (Tidak Setuju)	2
5.	STS ( Sangat Tidak Setuju)	1

Didasarkan pada jawaban subjek dengan mempertimbangkan jenis pertanyaannya terdapat dua jenis pertanyaan, yaitu item positif (*favorable*) dan item negative (*Unfavorable*). Untuk item positif dengan jawaban 'Selalu' memperoleh nilai 5 dan jawaban 'Tidak Pernah' memperoleh nilai 1. Sebaliknya untuk item negatif, jawaban 'Tidak Pernah' memperoleh nilai 1 dan jawaban 'Selalu' memperoleh nilai 5.

Penilaian untuk angket motivasi belajar menggunakan pendekatan metode pengukuran dari *likert* yang dikenal sebagai *Summated Rating Scale* yaitu setiap pernyataan yang telah ditulis dapat disepakati sebagai pernyataan *favourable* atau pernyataan yang *unfavourable*, dimana subyek menanggapi setiap butir dengan menggunakan taraf (intensitas) kesetujuan atau ketidaksetujuan terhadap pernyataan-pernyataan tersebut. Skor-skor tersebut kemudian dijumlahkan. Dalam skala ini yang ingin dicapai adalah menempatkan individu pada titik-titik tertentu pada kontinum kesepakatan dan ketidaksepakatan dengan pernyataan.

*Summated Rating Scales* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Bersifat Apriori karena penyusunannya, nilai jawaban sudah ditentukan berdasarkan alternatif jawaban (*option*) yang dipilih, dimana setiap jawaban mempunyai bobot tertentu
- 2) Nilai skala dalam *psychological continuum* tidak diketahui secara objektif, tidak diketahui angka-angka dalam kontinum, oleh karena itu bersifat ordinal
- 3) Setiap pernyataan (item) bisa bersifat positif maupun negatif dan masing-masing mempunyai 5 alternatif jawaban
- 4) Setiap jawaban responden menunjukkan tingkat kedudukan sikap yang bersangkutan terhadap objek yang diukur

Sejalan dengan pendapat Dawes, John (2008:66) yang mengatakan *A method of likert be considered as the first ones to approach it with measuring*

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

*broad / it the opinion of respondents not only to the answer yes or not.* Metode likert dapat dikatakan sebagai yang pertama yang melakukan pendekatan dengan mengukur luas/dalamnya pendapat dari responden bukan hanya dengan jawaban “ya” atau “tidak”.

Untuk lebih jelasnya instrumen penelitian motivasi belajar berdasarkan aspek dan indikatornya dapat dilihat pada Tabel berikut :

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar**

Variabel	Aspek	Indikator	No. Item		Skala
			+	-	
Motivasi Belajar	1. Kebutuhan belajar (N)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keinginan untuk mencapai hasil</li> <li>Harapan atau penetapan tujuan</li> </ul>	1, 18 34, 51	10, 52 27	Ordinal
	2. Kegiatan belajar (I)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usaha-usaha atau cara-cara yang dilakukan</li> </ul>	2, 19, 28, 35, 45, 46	11	Ordinal
	3. Antisipasi Tujuan (Ga)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemikiran dalam mencapai tujuan agar berhasil (Ga+)</li> <li>Rasa khawatir atau cemas terhadap kegagalan (Ga-)</li> </ul>	3, 33, 36, 37, 44, 45 21	12, 20 13	Ordinal
	4. Hambatan (Bp, Bw)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan mengatasi hambatan dalam diri (Bp)</li> <li>Kemampuan mengatasi hambatan dari luar diri/lingkungan (Bw)</li> </ul>	4, 22, 38, 47 5, 23, 39	14, 29 15, 30	Ordinal
	5. Bantuan (Nup)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dorongan dari luar</li> <li>Simpati dari orang lain</li> </ul>	24, 40, 41 6, 48, 48	16 31	Ordinal
	6. Suasana perasaan (G)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perasaan positif</li> </ul>	7, 25		Ordinal

Defri Mulyana, 2013

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

		dalam usaha mencapai tujuan (G+)	8, 42	32	
		• Perasaan negatif dalam usaha mencapai tujuan (G-)			
	7. Tema belajar (ach T)	• Gambaran keseluruhan usaha individu dalam mencapai prestasi sebagai tujuan	9, 26, 43, 50, 50, 17	33	Ordinal

## 2. Tes Keterampilan Cabang Olahraga Sepakbola

Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar keterampilan Keterampilan dan Bermain dalam permainan sepakbola penulis menggunakan Tes keterampilan cabang olahraga sepakbola yang di kutip dari Nurhasan, dan D. Hasanudin Cholil (2007). Tes keterampilan cabang olahraga sepakbola mengukur kecakapan dan keterampilan bermain sepakbola dan dapat digunakan untuk mengelompokan pemain, juga dapat dipergunakan sebagai dasar pemberian nilai pendidikan olahraga di sekolah.

Tes ini terdiri dari beberapa komponen yang dituangkan dalam beberapa butir tes, yaitu :

### a. Tes Sepak Tahan Bola (*Passing dan Stopping*)

Tujuan : Mengukur keterampilan dan gerak kaki dalam menyepak dan menahan bola.

Alat yang digunakan:

- 1) Bola 2 buah
- 2) Stop watch
- 3) Bangku swedia 4 buah (papan ukuran 3 m x 60 cm sebanyak 2 buah)
- 4) Kapur

Petunjuk Pelaksanaan

Defri Mulyana, 2013

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

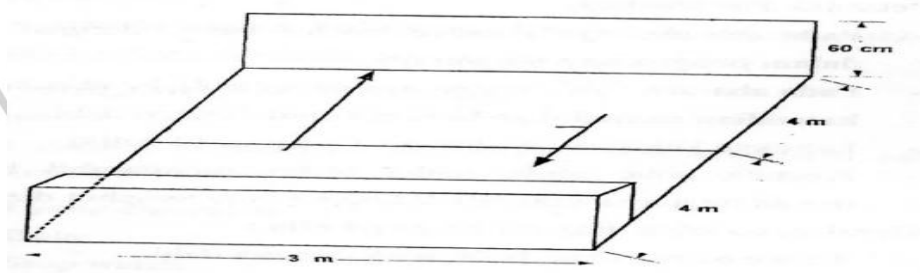
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a) Testee berdiri dibelakang garis tembak yang berjarak 4 meter dari sasaran/papan, boleh dengan posisi kaki kanan siap menembak ataupun sebaliknya.
- b) Pada aba-aba “ya”, *testee* mulai menyepak bola ke sasaran/papan dan menahannya kembali dengan kaki dibelakan garis tembak kaki yang akan menyepak bola berikutnya yang arahnya berlawanan dengan sepakan pertama
- c) Lakukan kegiatan ini bergantian antara kaki kiri dan kanan selama 30 detik.
- d) Apabila bola keluar dari daerah sepak, *testee* menggunakan bola cadangan yang telah disediakan.

Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila:

- e) Bola ditahan dan disepak di depan garis sepak yang akan menyepak bola
- f) Hanya menahan dan menyepak bola dengan satu kaki saja.

Untuk jelasnya anda dapat melihat gambar lapangan untuk tes tersebut diatas dapat dilihat di bawah ini



Gambar 3.3 Diagram Lapangan Tes Sepakbola Tahan Bola

Cara menskor : Jumlah menyepak dan menangkis bola yang sah, selama 30 detik. Hitungan 1, diperoleh dari satu kali kegiatan menendang bola.

b. Tes Memainkan bola dengan kepala (*Heading*)

Tujuan : Mengukur keterampilan dan gerak kepala serta keseimbangan anggota badan dalam memainkan bola.

Defri Mulyana, 2013

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

Alat yang digunakan :

- 1) Bola
- 2) Stop Watch

Petunjuk pelaksanaan :

- a) Pada aba-aba “siap”, *testee* berdiri bebas dengan bola berada dalam penguasaan tangannya
- b) Pada aba-aba “ya”, *testee* melempar bola ke atas kepalanya dan kemudian memainkan bola tersebut dengan dahi.
- c) Lakukan kegiatan ini ditempat selama 30 detik.
- d) Apabila bola jatuh, *testee* mengambil bola itu dan memainkannya kembali ditempat bola tersebut diambil.
- e) Gerakan itu dinyatakan gagal apabila : *Testee* memainkan bola tidak dengan dahi
- f) Dalam memainkan bola, *testee* berpindah-pindah tempat.



Gambar 3.4 diagram memainkan bola dengan kepala

Cara menskor : Skor adalah jumlah bola yang dimainkan dengan dahi yang sah (benar), selama 30 detik.

c. Tes menggiring bola (*Dribbling*)

Tujuan : Mengukur keterampilan, kelincahan, dan kecepatan kaki dalam memainkan bola.

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

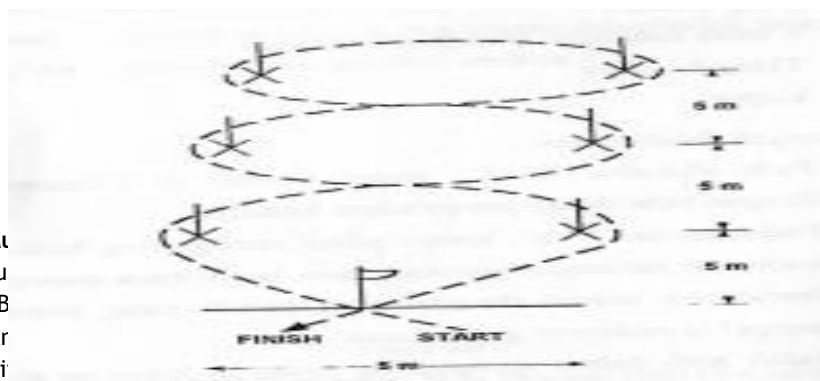
Alat yang digunakan :

- 1) Bola
- 2) Stop Watch
- 3) 6 buah rintangan (Tongkat/Lembing)
- 4) Tiang bendera
- 5) Kapur

Petunjuk pelaksanaan :

- a) Pada aba-aba “ya” *testee* berdiri dibelakang start dengan bola dalam penguasaan kakinya.
- b) Pada aba-aba “ya”, *testee* mulai menggiring bola kearah kiri melewati rintangan pertama dan berikutnya menuju rintangan berikutnya sesuai dengan arah panah yang telah di tetapkan sampai ia melewati garis finish.
- c) Salah arah dalam menggiring bola, ia harus memperbaikinya tanpa menggunakan anggota badan selain kaki dimana melakukan kesalahan dan selama itu pula stop watch tetap jalan.
- d) Menggiring bola dilakukan oleh kaki kanan dan kiri bergantian, atau minimal salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan.
- e) Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila :*Testee* menggiring bola hanya dengan menggunakan satu kaki saja.
- f) *Testee* menggiring bola tidak sesuai dengan arah panah
- g) *Testee* menggunakan anggota badan selain kaki pada saat menggiring bola.

Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut :



### Gambar 3.5 Digaram Lapangan Tes Menggiring Bola

Cara menskor : Waktu yang ditempuh oleh tesste dari aba-aba “ya” samapai ia melewati garis finish. Waktu dicatat samapai sperepuluh detik.

d. Tes menembak/menendang bola ke sasaran (*shooting*)

Tujuan : Mengukur keterampilan, ketepatan dan kecepatan gerak kaki dalam menyepak bola ke sasaran.

Alat yang digunakan :

- 1) Bola
- 2) Stop watch
- 3) Gawang
- 4) Nomor-nomor
- 5) Tali

Petunjuk pelaksanaan tes :

- a) Testee berdiri dibelakang bola yang diletakan pada sebuah titik berjarak 16,5 m di depan gawang/kena sasaran
- b) Tidak ada aba-aba dari *tester*
- c) Pada saat kaki *testee* mulai menendang bola, *stopwatch* dijalankan dan berhenti saat bola mengenai/kena sasaran.
- d) Testee diberi 3 (tiga) kali kesempatan

Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila :

Bola keluar dari daerah sasaran

Menempatkan bola tidak pada jarak 16,5 m dari sasaran.

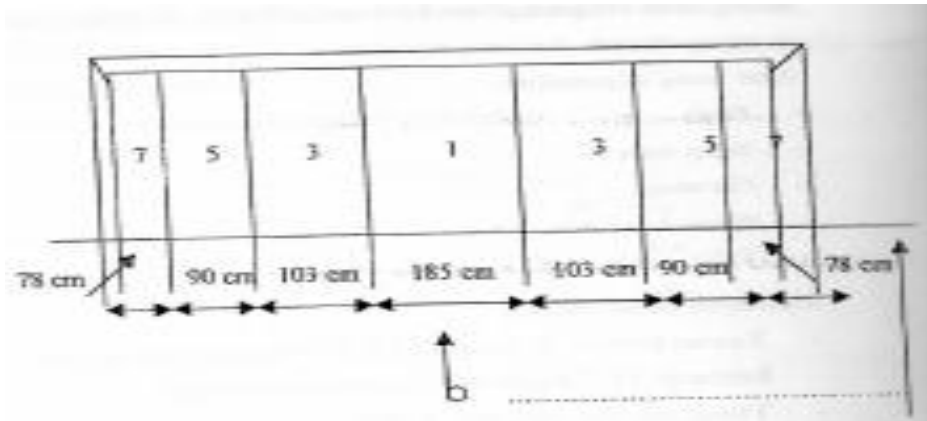
Cara menskor :Jumlah skor dan waktu yang ditempuh bola pada sasaran dalam tiga kali kesempatan. Bila bola hasil tendangan mengenai tali pemisah skor pada sasaran, diambil skor terbesar dari kedua sasaran terebut.

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

Untuk lebih jelasnya lihat gambar ini :



Gambar 3.6 Digram Lapangan Tes Menembak Bola ke sasaran.

### 3. Tes Keterampilan Bermain GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*)

Penilaian keterampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) dalam tulisan Hoedaya (2001:112) telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Untuk selanjutnya, GPAI yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan sewaktu permainan berlangsung. Aspek-aspek yang diobservasi dalam IPPB 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. Keuntungan dari IPPB adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan saat itu. Adapun format data penilaian seperti dapat dilihat pada tabel berikut :

Defri Mulyana, 2013

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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



### Pengamatan Penampilan Bermain

Tanggal :.....	IPPB	Kelompok:.....
Komponen Penampilan Bermain		Kriteria
1. Keputusan yang diambil (Decision Making)		Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas
2. Melaksanakan keterampilan (Skill Execution)		Operan terkendali Bola operan mengenai sasaran
3. Memberikan dukungan (Support)		Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola

No	Nama	Keputusan yang Diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan dukungan	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							
Dst							

Keterangan : T = Tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien

(Sumber : Pendekatan keterampilan taktis dalam pembelajaran Permainan oleh Danu Hoedaya, 2001)

Keuntungan dari IPPB adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan saat itu. Ketika menggunakan IPPB peneliti mengidentifikasi ketujuh komponen tersebut yang diaplikasikan ke permainannya dan menimbang satu atau banyak kriteria

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

dalam setiap komponen yang mengidentifikasi keputusan dan penampilan taktis yang bagus.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada tiga aspek penampilan bermain pada setiap komponen, yaitu : pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat). Kemudian mengobservasi setiap siswa dalam pelajaran permainan tersebut dan merekam kesesuaian atau ketidaksesuaian dan efisien atau tidak efisiennya suatu kejadian dari pengetahuan dan penampilan taktis pada komponen tertentu.

**Tabel 3.4**  
**Pengamatan Penampilan Bermain Sepakbola**

Tanggal :.....		IPPB Sepakbola		Kelompok:.....	
1. Komponen Penampilan Bermain		Kriteria			
2. Keputusan yang diambil (Decision Making)		Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas			
4. Melaksanakan keterampilan (Skill Execution)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Stop Passing</i></li> <li>• <i>heading</i></li> <li>• <i>dribling</i></li> <li>• <i>shooting</i></li> </ul>			
5. Memberikan dukungan (Support)		Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola			

No	Nama	Keputusan yang Diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan dukungan	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							
Dst							

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

Keterangan : T = Tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien

Berikut gambaran mengenai rumus penghitungan kualitas penampilan untuk lima macam aspek yang dinilai.

1. Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan yang tepat + Jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah pelaksanaan keterampilan yang tidak efisien + Jumlah tindakan dalam memberikan dukungan yang tepat.
2. Standar mengambil keputusan (SMK) = Jumlah mengambil keputusan tepat : Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat
3. Standar Keterampilan (SK) = Jumlah keterampilan yang efisien : jumlah keterampilan yang tidak efisien.
4. Standar Memberikan Dukungan (SMD) = Jumlah pemberian dukungan yang tepat : Jumlah pemberian dukungan yang tidak tepat.
5. Penampilan bermain = (SMK + SK + SMD) : 3 Perlu diketahui bahwa angka-angka penilaian dari IPPB saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan tidak ada skor maksimum.

Menurut Hoedaya (116:2001) menjelaskan :

“Anggaplah bahwa nilai penampilan bermain yang lebih besar dari angka satu menunjukkan rata-rata penampilan bermain yang lebih tepat dan efisien. Yang patut diketengahkan dari penerapan sistem IPPB adalah kepastian bahwa disamping menilai kualitas bermainnya, siswa juga dihargai usaha-usahanya untuk berperan secara aktif di dalam permainan, hal mana bisa dilihat dari perolehan angka keterlibatannya di dalam permainan”

### E. Uji Coba Instrument

Sebuah instrumen dapat digunakan dalam penelitian apabila instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengujian terhadap instrumen yang dibuat dengan cara diuji coba. Uji

Defri Mulyana, 2013

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

coba diberikan kepada siswa kelas XI SMK N 2 Tasikmalaya yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola sebanyak 15 orang responden.

Setelah pelaksanaan uji coba angket, selanjutnya penulis menentukan kadar validitas dan reliabilitas terhadap setiap butir pernyataan dan responden.

Mengenai validitas ini Arikunto (2007:145) menjelaskan sebagai berikut:

‘Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Senada dengan Arikunto, Sugiyono (2009:173) menjelaskan bahwa, “Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.”

Dengan kata lain, sebuah alat ukur harus dapat dipercaya dan diakui oleh banyak orang bahwa alat ukur tersebut layak digunakan untuk mengukur.

Adapun langkah yang ditempuh dalam menentukan validitas dan reliabilitas instrumen adalah sebagai berikut:

- a. Menganalisis dan menyeleksi angket dari kemungkinan adanya butir soal yang tidak dijawab oleh responden.
- b. Memberikan skor pada masing-masing pernyataan setiap responden.
- c. Memasukkan atau meng-input data yang diperoleh pada program komputer Microsoft Excel.
- d. Selanjutnya data tersebut diolah dengan menggunakan SPSS serie 17

Pengujian validitas tiap butir soal digunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Sugiyono (2009:188) menyatakan bahwa, Keterampilan korelasi untuk menentukan validitas item mi sampai sekarang merupakan keterampilan yang paling banyak digunakan’ Korelasi yang digunakan adalah korelasi Pearson Moment, yaitu mengkorelasikan antara skor tiap butir dengan skor total.

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

Validitas adalah indeks yang menunjukkan ketepatan, kesesuaian, atau kecocokan penilaian. Apakah alat ukur tersebut dapat benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Jadi suatu alat tes dapat dikatakan valid jika alat tes tersebut benar-benar mampu mengukur apa yang hendak diukur, untuk menguji validitas angket motivasi belajar, digunakan keterampilan *Korelasi Rank Spearman* (Siegel, 1997: 250).

Perhitungan ini digunakan karena jenis data yang diperoleh adalah ordinal dengan langkah-langkah pengujian sebagai berikut:

- a. Berikan ranking observasi-observasi pada variabel X (skor pada masing-masing item) mulai 1 hingga N juga observasi-observasi pada variabel Y (skor total) mulai 1 hingga N.
- b. Daftarkan N subjek itu. Beri setiap subjek ranking pada variabel X (skor pada masing-masing item) dan variabel Y (skor total) disebelah nama subjek.
- c. Tentukan harga  $d_i$  untuk setiap subjek dengan menggunakan ranking Y (skor total) pada ranking X (Skor masing-masing item), kemudian kuadratkan harga itu untuk menentukan  $d_i^2$  masing-masing subjek.
- d. Jumlahkan harga  $d_i^2$  untuk ke-N kasus guna mendapatkan  $\sum d_i^2$ .
- e. Untuk menghitung  $r_s$  digunakan keterampilan korelasi Rank Spearman.

$$r_s = \frac{\sum X^2 + \sum Y^2 - \sum d_i^2}{2\sqrt{\sum X^2 \sum Y^2}}$$

dimana :

$r_s$  = koefisien Korelasi Rank Spearman

$\sum X$  = Faktor koreksi untuk variabel X

$\sum Y$  = Faktor koreksi untuk variabel Y

$d_i$  = Perbedaan ranking yang diperoleh

Menurut Sugiyono (2007:228), item yang mempunyai korelasi positif dengan skor total serta korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa item tersebut

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

mempunyai validitas yang tinggi pula. Persyaratan minimum agar dapat dianggap valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$

Hasil uji validitas terhadap alat ukur motivasi, dari 50 item setelah dilakukan pengujian validitas terdapat 10 item yang tidak valid, dengan koefisien korelasi bergerak dari 0.589. Berdasarkan klasifikasi **Guilford** berada pada klasifikasi sedang sampai tinggi. Setelah didapatkan item-item yang valid, item yang tidak valid dibuang, kemudian setelah uji validitas dilakukan uji reliabilitas. Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan seberapa besar suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan yang menunjukkan seberapa besar hasil pengukuran tetap konsisten (Jamaluddin Ancok, dalam Masri Singarimbun 1995:144). Bila suatu alat ukur dapat dipakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dengan hasil pengukuran yang relatif konsisten, alat ukur tersebut reliabel.

Berikut ini penulis uraikan ringkasan mengenai hasil uji validitas instrumen motivasi yang di analisis dengan menggunakan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) Serie. 17.

Sedangkan untuk hasil uji coba secara rinci, penulis sajikan pada bagian lampiran.

**Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen  
Untuk Alat Ukur Motivasi Belajar  
(N=15 dan  $\alpha=0,05$ )**

Nomor Item	$r_{Shit}$	$r_{Stab}$	Keterangan	Nomor Item	$r_{Shit}$	$r_{Stab}$	Keterangan	Nomor Item	$r_{Shit}$	$r_{Stab}$	Keterangan
1	.643**	0.441	Valid	18	.723**	0.441	Valid	35	0.148	0.441	Tdk_Valid
2	.766**	0.441	Valid	19	.756**	0.441	Valid	36	-0.006	0.441	Tdk_Valid
3	0.091	0.441	Tdk_Valid	20	.650**	0.441	Valid	37	.670**	0.441	Valid
4	.686**	0.441	Valid	21	.663**	0.441	Valid	38	0.002	0.441	Tdk_Valid
5	.634*	0.441	Valid	22	.655**	0.441	Valid	39	.808**	0.441	Valid
6	.713**	0.441	Valid	23	0.151	0.441	Tdk_Valid	40	0.165	0.441	Tdk_Valid
7	.622*	0.441	Valid	24	.619*	0.441	Valid	41	.747**	0.441	Valid
8	.719**	0.441	Valid	25	.698**	0.441	Valid	42	.650**	0.441	Valid
9	.744**	0.441	Valid	26	.683**	0.441	Valid	43	.818**	0.441	Valid
10	.624*	0.441	Valid	27	.681**	0.441	Valid	44	.693**	0.441	Valid
11	.711**	0.441	Valid	28	-0.417	0.441	Tdk_Valid	45	.665**	0.441	Valid

Defri Mulyana, 2013

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

12	.666**	0.441	Valid	29	.753**	0.441	Valid	46	.655**	0.441	Valid
13	.723**	0.441	Valid	30	.698**	0.441	Valid	47	-0.308	0.441	Tdk_Valid
14	.698**	0.441	Valid	31	.785**	0.441	Valid	48	0.128	0.441	Tdk_Valid
15	.613*	0.441	Valid	32	.825**	0.441	Valid	49	.756**	0.441	Valid
16	.589*	0.441	Valid	33	.698**	0.441	Valid	50	.793**	0.441	Valid
17	-0.299	0.441	Tdk_Valid	34	.787**	0.441	Valid				

Selanjutnya item tes yang valid tersebut diuji tingkat reliabilitasnya. Setelah itu uji reliabilitas dilakukan dengan keterampilan belah dua, yaitu membagi item soal yang valid ke dalam dua kelompok ganjil dan genap atau belah dua (*split half*). Selanjutnya skor total kelompok ganjil dan genap dicari korelasinya pada masing-masing dimensi.

Untuk mengukur reliabilitas dari suatu alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Keterampilan Belah Dua (*Split Half Reliability*).

Langkah-langkah dalam menentukan reliabilitas alat ukur ini adalah:

- Dari hasil uji validitas akan diperoleh item yang valid dan yang tidak valid.
- Item-item yang valid tersebut dibagi menjadi dua belahan yaitu membagi item berdasarkan nomor genap dan nomor ganjil. Item yang bernomor ganjil dikelompokkan sebagai belahan pertama, sedangkan yang bernomor genap dikelompokkan sebagai belahan dua.
- Skor untuk masing-masing item pada tiap belahan dijumlahkan. Langkah ini akan menghasilkan dua skor total untuk masing-masing responden, yakni skor total belahan pertama dan skor total belahan kedua.
- Mengkorelasikan skor total belahan pertama dengan skor total belahan kedua dengan menggunakan keterampilan korelasi *Rank Spearman*.

Cara mencari reliabilitas untuk keseluruhan item ialah dengan mengoreksi angka korelasi yang diperoleh dengan memasukkannya ke dalam rumus :

$$r_{S_{tot}} = \frac{2(rs_{tt})}{1 + rs_{tt}}$$

Defri Mulyana, 2013

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

Keterangan :

$rs_{tot}$  = angka reliabilitas keseluruhan item

$rs_{tt}$  = angka korelasi belahan pertama dan kedua

Parameter yang digunakan untuk menafsirkan tinggi rendahnya dua variable dilihat berdasarkan parameter dari **Guilford**, (**Harun Al Rasyid**, 1994 : 46) sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Parameter Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur**

Nilai Korelasi	Tingkat Korelasi
$rs : 0 - < 0,20$	derajat hampir tidak ada hubungan sama sekali
$rs : \geq 0,20 - < 0,40$	derajat rendah, hubungan rendah
$rs : \geq 0,40 - < 0,70$	derajat sedang, hubungan cukup berarti
$rs : \geq 0,70 - < 0,90$	derajat tinggi, hubungan tinggi
$rs : \geq 0,90 - 1,00$	derajat tinggi sekali, hubungan tinggi sekali

Untuk reliabilitas alat ukur motivasi belajar yaitu  $rs_{tot} = 0,946$  atau 94,60 %, berdasarkan klasifikasi Guilford alat ukur tersebut diatas berada pada derajat reliabilitas tinggi sekali.

Berikut adalah tabel 3.7 hasil uji reliabilitas dengan analisis data SPSS Serie-17.

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.946
		N of Items	20 <sup>a</sup>
	Part 2	Value	.953
		N of Items	20 <sup>b</sup>
		Total N of Items	40

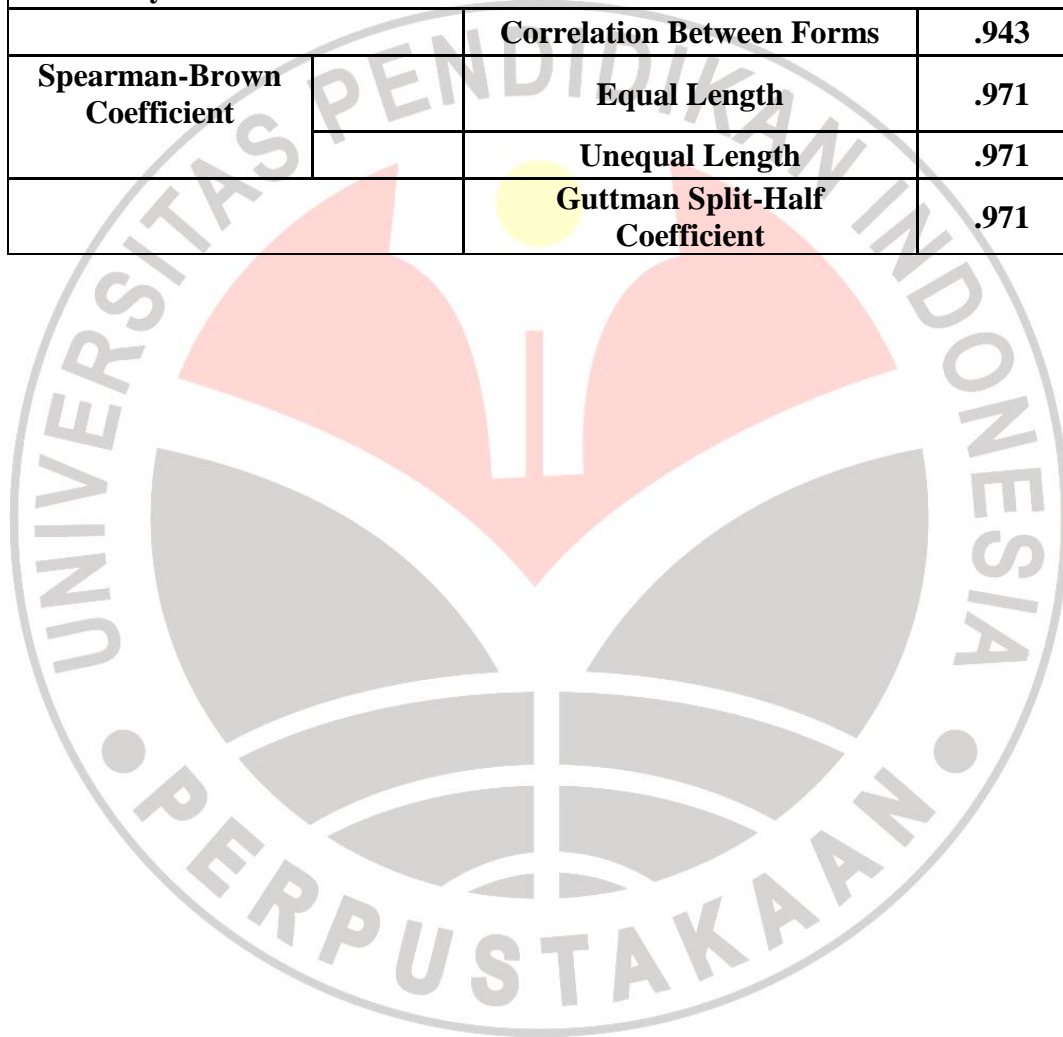
Defri Mulyana, 2013

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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



		<b>Correlation Between Forms</b>	<b>.943</b>
<b>Spearman-Brown Coefficient</b>		<b>Equal Length</b>	<b>.971</b>
		<b>Unequal Length</b>	<b>.971</b>
		<b>Guttman Split-Half Coefficient</b>	<b>.971</b>
<b>Reliability Statistics</b>			
		<b>Correlation Between Forms</b>	<b>.943</b>
<b>Spearman-Brown Coefficient</b>		<b>Equal Length</b>	<b>.971</b>
		<b>Unequal Length</b>	<b>.971</b>
		<b>Guttman Split-Half Coefficient</b>	<b>.971</b>



Defri Mulyana, 2013

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data. Menurut Natsir (2003:328) dalam Riduwan (2009:72) mengatakan bahwa ‘Teknik mengumpulkan data merupakan alat-alat ukur yang diperlukan dalam melaksanakan suatu penelitian.’ Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua teknik, yaitu teknik angket dan tes keterampilan dasar dan bermain.

Indikator-indikator atau sub variabel merupakan penjabaran dari variabel perkembangan sosial merupakan materi pokok yang diramu menjadi sejumlah pernyataan di dalam angket. Sedangkan tes kebugaran yang digunakan adalah tes yang sudah terstandar. Pengertian tes terstandar dijelaskan Arikunto (2006:224) yaitu :

Tes terstandar (*standardized test*) yaitu tes yang biasanya sudah tersedia di lembaga testing, yang sudah terjamin keampuhannya. Tes terstandar adalah tes yang sudah mengalami uji coba berkali-kali, direvisi berkali-kali sehingga sudah dapat dikatakan cukup baik. Di dalam setiap tes yang terstandar sudah dicantumkan petunjuk pelaksanaan, waktu yang dibutuhkan, bahan yang tercakup, dan hal-hal lain, misalnya validitas dan realibilitas.

Dari konsep di atas, TKJI sudah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai instrumen pengumpul data dalam penelitian ini.

## G. Analisis Data

Analisis data dilaksanakan dengan menggunakan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) Serie 17*. Dalam penelitian ini penulis mengambil dua tahap analisis statistik penelitian. Adapun langkah-langkah yang ditempuh yaitu deskripsi data melalui rekapitulasi dan tabulasi data, dari cara tersebut dilanjutkan kepada uji normalitas data, uji homogenitas data, dan uji dua rata-rata dengan uji-t. Untuk uji-t disajikan dua pengujian, yaitu *paired sampel t-test* dan *independent sampel t-test*. *Paired sampel t-test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil tes awal dan tes akhir pada masing-masing kelompok.

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

*Independent sampel t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata selisih antara kelompok pendekatan taktis dengan kelompok pendekatan tradisional.

1. Tahapan analisis statistik untuk membandingkan pendekatan taktis dan pendekatan tradisional. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilaksanakan dengan tujuan agar dapat memperoleh informasi mengenai distribusi kenormalan data. Selain itu, uji normalitas data juga akan menentukan langkah yang harus ditempuh selanjutnya, yaitu analisis statistik apa yang harus digunakan, apakah statistik parametrik atau non-parametrik. Langkah yang dilakukan adalah dengan menginput dan menganalisa menggunakan *deskripsi explore* data pada menu *SPSS Serie 17*.

Uji normalitas dari *output* yang dihasilkan program SPSS 17 terdapat lima uji analisis normalitas data, yaitu *kolmogorov smirnov*, *Shapiro-wilk*, *QQ Plots*, *Detrended normal QQ Plots*, dan *Spread V.S Level Plot*. Ke lima uji analisis ini sebenarnya saling mendukung satu sama lainnya. Untuk uji normalitas, penulis mengacu pada analisis *Shapiro-Wilk*. Penulis memiliki anggapan bahwa untuk jumlah sampel lebih atau di atas 30 orang atau termasuk pada kategori kelompok sampel besar, pengujian dengan *Shapiro-Wilk* sangat relevan. Dengan pengujian *Shapiro-Wilk*, untuk jumlah sampel di atas 30 orang atau sampel besar memiliki derajat yang tinggi.

b. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dilaksanakan setelah uji normalitas data. Tujuan uji homogenitas data adalah untuk mengetahui apakah data tersebut berasal dari sampel atau populasi yang homogen atau tidak. Selain itu juga untuk menentukan jenis analisis statistik apa yang selanjutnya digunakan dalam uji hipotesis data. Karena syarat dari uji statistik parametrik, data penelitian harus berdistribusi normal dan homogen.

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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

Uji homogenitas data menggunakan program *software* SPSS Serie 17 adalah sama dengan uji normalitas data. *Output* yang dihasilkan dari *descriptive explore* data tersebut sekaligus menghasilkan dua analisis, yaitu normalitas dan homogenitas data. Untuk uji homogenitas data mengacu pada penghitungan *Lavene Statistik* hasil *output* dari SPSS.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis data dilakukan guna mendapatkan kesimpulan dari data yang diperoleh. Jenis analisis statistik yang digunakan untuk melakukan uji hipotesis dalam rangka mencari kesimpulan ditentukan oleh hasil uji normalitas dan homogenitas data. Dalam uji hipotesis ini penulis membandingkan hasil tes kebugaran kelompok pendekatan permainan dan kelompok kontrol. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dari model permainan terhadap kebugaran jasmani dan perkembangan sosial.

Uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan antara dua kelompok sampel, digunakan analisis dengan *independent sampel t-test*. *Output* yang dihasilkan setelah pengolahan, diperoleh dua uji, yaitu uji-f (Varians) dan uji-t (Uji kesamaan dua rata-rata). Tahapan analisis statistik untuk melihat perbedaan secara signifikan kelompok Pendekatan Taktis dengan kelompok Tradisional.

Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata (*compare means*) pada SPSS. Untuk mengolah perbedaan hasil tes awal dan tes akhir digunakan analisis dengan *paired sampel t-test*, dan untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara dua metode digunakan pengolahan dengan *independent sampel t-test*.

Uji dua rata-rata digunakan untuk melihat perbedaan rata-rata pada dua kelompok sampel. Uji yang digunakan adalah uji-t satu pihak yang dalam spss adalah *independent sampel t-test*. Uji kebermaknaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. Atau *P-value*  $> 0,05$  dinyatakan tidak terdapat perbedaan.
- 2) Jika nilai Sig. Atau *P-value*  $< 0,05$  dinyatakan terdapat perbedaan

**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

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



**Defri Mulyana, 2013**

Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola)

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)