

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 9 Kota Cirebon. Dalam penelitian ini, penulis memutuskan untuk memulai perlakuan pada Februari-Maret 2015, dengan jumlah frekuensi pertemuan dilakukan seluruhnya adalah 18 kali pertemuan. Alasan mengapa mengambil lokasi penelitian ini, belum adanya penelitian yang terkait tentang pendidikan jasmani di sekolah SMPN 9 Kota Cirebon.

2. Populasi Penelitian

Populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2012, hlm. 119). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa SMPN 9 Kota Cirebon tahun pelajaran 2014 / 2015 yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga bolavoli yang berjumlah 40 orang, lihat di (lampiran 4, hal. 132). Alasan pengambilan populasi siswa SMP Negeri 9 Kota Cirebon yang mengikuti ekstrakurikuler pelatihan bolavoli tidak mengalami peningkatan yang berarti. Oleh sebab itu, dengan penerapan pendekatan pembelajaran taktis dan teknis serta motivasi diharapkan mampu meningkatkan hasil pelatihan keterampilan bermain bolavoli di sekolah tersebut.

3. Sampel Penelitian

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini didapat dengan teknik pengambilan sampel (teknik sampling) Sampling Jenuh. Menurut Riduwan (2012, hal.64) “sampel jenuh ialah teknik pengambilan sampel apabila semua populasi digunakan sebagai sampel”. Pernyataan yang sama dikemukakan oleh Sugiyono (2013, hal. 124) bahwa sampel jenuh adalah “teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”.

Sri Sundari, 2015

**PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR
KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI**

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

Dari seluruh responden (40 siswa), peneliti melakukan test awal dengan menggunakan questioner motivasi, untuk melihat kelompok motivasi tinggi dan motivasi rendah. Hasil perangkingan ditemukan 20 siswa dengan motivasi tinggi (28-34), dan 20 siswa dengan motivasi rendah (24-30), dari hasil pengelompokan motivasi tinggi dan motivasi rendah menurut Fraenkel dan Welen (2012, hlm. 267) tata cara merangking dapat dilihat pada tabel 3.1 di bawah ini :

Tabel 3.1
Pengelompokan tes dengan ukuran
pendekatan pembelajaran dan motivasi

Pendekatan Pembelajaran Motivasi	Taktis	Teknis	Total
	A1	A2	
Tinggi B1	10	10	20
Rendah B2	10	10	20
Total	20	20	40

Keterangan:

1. Merangking seluruh jumlah sampel dari 1 sampai dengan 40.
2. Membagi responden kedalam dua kelompok yaitu kelompok A dari rangking 1 sampai dengan 20 dengan motivasi tinggi dan kelompok B dari rangking 21 sampai dengan 40 dengan motivasi rendah .
3. Kedua kelompok (kelompok A dan Kelompok B) dibagi lagi menjadi dua kelompok dengan menggunakan teknik *matching paired*, masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang siswa.
4. Kemudian setiap kelompok tersebut di acak menggunakan *random assignment* untuk menentukan berapa besar jumlah responden untuk satu kelompok dan akan menerima perlakuan jenis apa.
5. Menentukan kelompok A1 mendapatkan treatment pendekatan pembelajaran taktis untuk motivasi tinggi, kelompok A2 mendapatkan treatment pendekatan pembelajaran teknis untuk motivasi tinggi, kelompok B1 mendapatkan treatment pendekatan pembelajaran taktis untuk motivasi rendah dan kelompok B2 mendapatkan treatment pendekatan pembelajaran

teknis untuk motivasi rendah, lebih jelas dapat dilihat dalam tabel 3.3 dibawah ini :

Tabel 3.2
Pembagian Rangking

Kelompok Taktis				Kelompok Teknis				
No	NoTes	Nama	Total		No	NoTes	Nama	Total
1	14	Deni Budi	34	M O T I V A S I T I N G G I	21	20	Hadi Mulya. J	29
2	8	Ahmad Teja	32		22	22	Asep	29
3	9	Adi Rahmat	32		23	32	Dimas	29
4	12	M. Sukron	32		24	33	Galih Solehudin	29
5	13	Melia	32		25	40	Novanto	29
6	6	Devy Apriani	31		26	3	Jamali	28
7	26	Nur Hayani	31		27	4	Hermansyah	28
8	34	Rinto Muadi	31		28	5	Renaldi	28
9	36	Fano. A	31		29	15	Alfian Anugerah	28
10	1	Agung Gunawan	31		30	35	Aji Santoso	28
11	10	Anggita Maryudi	30	M O T I V A S I R E N D A H	31	16	Anita	27
12	21	Abdul Ajis	30		32	25	Ahmad Soleh	27
13	24	Sephirotul	30		33	27	Rosabillah	27
14	28	Ajat	30		34	30	Alfan	27
15	38	Cecep Hidayat	30		35	11	Risa Oktafiani	26
16	2	Siti Fatimah	29		36	39	Fajar Surya	26
17	7	Rizki Aldi	29		37	29	Listiani	25
18	17	Nuraeni	29		38	31	M. Syifa	25
19	18	Nurhalimah	29		39	37	Anita Amalia	25
20	19	Ayi Hayani	29		40	23	Satrio	24

Tabel 3.3
Pembagian Kelompok Berdasarkan Rangkings Tes Motivasi

A1 Kelompok Siswa Motivasi Tinggi dengan Menggunakan Pendekatan Taktis	A2 Kelompok Siswa Motivasi Tinggi dengan Menggunakan Pendekatan Teknis
1,6,8,9,12,13,14,26,34,36	3,4,5,15,20,22,32,33,35,40
B1 Kelompok Siswa Motivasi Rendah dengan Menggunakan Pendekatan Taktis	B2 Kelompok Siswa Motivasi Rendah dengan Menggunakan Pendekatan Teknis
2,7,10,17,18,19,21,24,28,38	11,16,23,25,27,29,30,31,37,39

B. Desain Penelitian

Pada desain penelitian menggunakan desain faktorial menurut Fraenkel (2012, hal.277) menerangkan:

“it is possible using a factorial design to assess not only separate effect of each independent variable but also joint effect. In other words, the researcher is able to see how one of the variable might moderate the other (hence the reason for calling these variable moderator variables).”

Maksud pendapat di atas bahwa kemungkinan dalam penggunaan desain faktorial untuk mengkaji bukan hanya memisahkan pengaruh dari setiap variabel bebas tetapi juga pengaruh dari penggabungannya. Dengan kata lain, peneliti

dapat melihat bagaimana salah satu variabel menjadi penengah yang lainnya (alasan untuk menyebut variabel ini sebagai variabel moderator).

Definisi mengenai desain penelitian menurut Maksun (2012, hlm. 95) menjelaskan desain penelitian merupakan “sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan”.

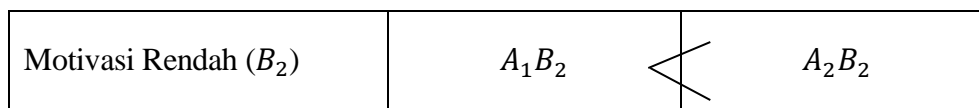
Desain penelitian yang digunakan adalah desain faktorial 2 x 2. Lebih lanjut dijelaskan oleh Sugiyono (2012, hlm. 114), bahwa “Desain faktorial merupakan modifikasi dari *design true experimental*, yaitu dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (variabel independen) variabel bebas terhadap hasil (variabel dependen) variabel terikat”. Variabel independen atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran dan motivasi, sedangkan variabel dependen atau variabel terikat adalah hasil belajar keterampilan bermain bolavoli.

Dalam penelitian ini kenapa peneliti memilih desain faktorial, karena desain factorial merupakan cara yang efisien untuk mempelajari beberapa hubungan dengan satu set data, mempelajari interaksi antara variabel, selain itu desain ini menguji sejumlah hubungan dalam penelitian eksperimen. “Nilai penting dalam desain ini adalah memungkinkan peneliti untuk menyelidiki interaksi dari variabel independen dengan satu atau lebih variabel lain, yang disebut variabel moderator. Variabel moderator dapat berupa variabel perlakuan atau variabel karakteristik subjek”. (Fraenkel, 2012, hal.277-278).

Berdasarkan gambar desain faktorial di atas, berikut desain yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.4
Desain Penelitian Anova 2 x 2

Motivasi (B)	Pendekatan Pembelajaran (A)	
	Taktis (A_1)	Teknis (A_2)
Motivasi Tinggi (B_1)	A_1B_1	A_2B_1



Keterangan:

A : Pendekatan pembelajaran dibagi menjadi dua klasifikasi

A_1 : Pendekatan pembelajaran Taktis

A_2 : Pendekatan pembelajaran Teknis

B : Tingkat motivasi dibagi menjadi dua klasifikasi

B_1 : Tingkat motivasi tinggi

B_2 : Tingkat motivasi rendah

μA_1B_1 : Kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran Taktis dan memiliki motivasi tinggi dalam hasil belajar keterampilan bermain bolavoli.

μA_1B_2 : Kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran Taktis dan memiliki motivasi rendah dalam hasil belajar keterampilan bermain bolavoli.

μA_2B_1 : Kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran Teknis dan memiliki motivasi tinggi dalam hasil belajar keterampilan bermain bolavoli.

μA_2B_2 : Kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran Teknis dan memiliki motivasi rendah dalam hasil belajar keterampilan bermain bolavoli.

Dalam penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan pembelajaran (taktis dan teknis) dan motivasi terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolavoli, berikut langkah-langkah untuk melakukannya:

1. Pretest

Pretest dilakukan sebelum perlakuan diberikan dalam penelitian, pembelajaran yang diberikan menggunakan pendekatan pembelajaran taktis dan teknis pada materi permainan bolavoli. Pretest dilakukan untuk melihat sejauh mana keterampilan bermain yang telah dimiliki oleh siswa pada kedua kelompok eksperimen. Untuk mendapatkan data kemampuan keterampilan bermain bolavoli,

kedua kelompok eksperimen diberikan tes permainan bolavoli layaknya bermain yang sesungguhnya yaitu melalui posisi bermain 6 vs 6 selama 5 menit yang direkam melalui *video tape* dan dinilai menggunakan instrument *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) dari Griffin, Mitchael, Oslin (1997, hal. 95). Setelah data diperoleh melalui instrument, kemudian data diolah dan diinterpretasikan ke dalam skor pretest masing-masing variabel.

2. Threatment / Perlakuan

Dalam proses perlakuan pada kedua kelompok eksperimen, dilakukan pendekatan pembelajaran pada kelompok taktis menggunakan materi permainan bolavoli (Griffin, dkk. 1997, hal. 98), dan pada kelompok teknis diberikan perlakuan materi berupa drill teknik dasar bolavoli yaitu sikap dasar, pas dan umpan, *service*, *block*, *spike*, dan pengembalian bola (Yudiana, 2011, hal. 2).

Dalam tugas pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan selama perlakuan siswa tidak dituntut untuk lebih cepat bisa atau bisa dikatakan mahir layaknya atlet, tetapi bagaimana membuat siswa mampu bermain secara efektif dan mampu bekerjasama dengan baik, dapat membuat suasana pembelajaran tidak menjenuhkan sehingga mereka menyenangi dan bersemangat selama kegiatan pembelajaran olahraga tersebut. Untuk lebih jelasnya, berikut perbedaan pendekatan pembelajaran taktis dan teknis menurut Martens (2004, dalam tulisannya McMillan (2007) (dalam Yudiana, 2010, hlm. 154) :

Tabel 3.5
Perbedaan Pendekatan Pembelajaran Taktis dengan Teknis

Pendekatan Pembelajaran	
Taktis	Teknis
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajarkan keterampilan teknik dan taktik melalui modifikasi permainan. 2. Mengajarkan seluruh permainan dan kemudian ke bagian-bagian. 3. Terpusat kepada atlet atau siswa. 4. Latihan menggembirakan dan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih mengutamakan pengulangan latihan keterampilan teknik. 2. Mengajarkan elemen-elemen khusus dari permainan secara terisolasi dan kemudian dikombinasikan dengan keseluruhan permainan. 3. Terpusat kepada pelatih atau guru.

<p>meningkatkan motivasi.</p> <p>5. Pemain atau siswa menjadi bebas dan memiliki keterampilan untuk berpikir.</p> <p>6. Sesi latihan atau belajar didesain untuk mengembangkan keterampilan berpikir, pemahaman dan pengambilan keputusan.</p> <p>7. Pemain atau siswa memiliki peluang untuk membantu pelatih atau guru ikut mengambil keputusan.</p> <p>8. Gaya melatih atau mengajar lebih condong kepada gaya kooperatif.</p>	<p>4. Latihan sering membosankan dan menurunkan motivasi.</p> <p>5. Pemain atau siswa menjadi tinggi ketergantungannya kepada pelatih atau guru.</p> <p>6. Siswa terlalu banyak diatur/ menjadi kaku dalam proses belajarnya.</p> <p>7. Pemain atau siswa memiliki keterbatasan dalam membuat keputusan.</p> <p>8. Gaya melatih atau mengajar lebih condong kepada gaya komando.</p>
---	--

3. Posttest

Posttest dilakukan setelah diberikan perlakuan penelitian selesai, pembelajaran yang diberikan menggunakan pendekatan pembelajaran taktis dan teknis pada materi permainan bolavoli. Posttest dilakukan untuk melihat sejauh mana keterampilan bermain yang telah dimiliki oleh siswa selama diberikan perlakuan pada kedua kelompok eksperimen. Untuk mendapatkan data posttest dalam kemampuan keterampilan bermain bolavoli, kedua kelompok eksperimen diberikan kembali tes permainan bolavoli yaitu melalui posisi bermain 6 vs 6 selama 5 menit yang direkam melalui *video tape* dan dinilai menggunakan instrument *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* Griffin, Mitchael, Oslin (1997, hal. 95). Setelah data diperoleh melalui instrument, kemudian data diolah kembali dan diinterpretasikan ke dalam skor posttest masing-masing variable dan menghasilkan kesimpulan akhir dari penelitian.

C. Metode Penelitian

Menurut Riduwan (2012, hal.50) “Eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam situasi yang terkontrol secara ketat”. Dalam memecahkan suatu masalah diperlukan metode penelitian yang tepat, metode penelitian merupakan suatu cara untuk memecahkan suatu masalah dengan melihat gejala-gejala yang terjadi di masa lampau, sekarang maupun masa yang akan datang. Dalam penelitian ini

Sri Sundari, 2015

**PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR
KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI**

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

penulis mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain, maka metode yang paling tepat adalah metode eksperimen.

D. Validitas Penelitian

Untuk memperoleh tingkat keyakinan yang tinggi, dalam penelitian ini dilakukan pengontrolan terhadap berbagai kemungkinan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Pengontrolan tersebut melalui pengontrolan validitas internal dan eksternal.

1. Validitas Internal

Pengontrolan validitas internal adalah pengendalian terhadap variabel-variabel luar yang dapat menimbulkan interpretasi lain.

Menurut Fraenkel dan Welen (2012, hlm. 280) dalam desain faktorial kelemahan-kelemahan variabel-variabel yang dikontrol meliputi :

a. Pengaruh Lokasi

Usaha yang dilakukan agar tidak terjadi pengaruh lokasi, pelaksanaan perlakuan dan/atau pengumpulan data berbeda untuk dua kelompok, hal ini dapat mempengaruhi skor setelah perlakuan pada tes berpikir kritis. Peneliti diharapkan mengontrol dengan standarisasi lokasi untuk pelaksanaan dan pengumpulan data.

b. Data karakteristik kolektor

Usaha yang dilakukan agar tidak terjadi pengaruh data karakteristik kolektor, dapat mempengaruhi nilai pada tes berpikir kritis. Peneliti diharapkan mengontrol dengan menggunakan kolektor data yang sama untuk semua kelompok.

c. Data kolektor bias

Usaha yang dilakukan agar tidak terjadi pengaruh data kolektor bias, hal ini dapat mempengaruhi nilai pada tes berpikir kritis. Peneliti diharapkan mengendalikan administrasi dan instrumen/atau menjaga mereka tidak tahu untuk yang kelompok perlakuan yang diuji.

d. Sikap Subyek

Sri Sundari, 2015

**PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR
KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI**

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

Usaha yang dilakukan agar tidak terjadi pengaruh sikap subyek, hal ini dapat mempengaruhi skor posttest. Peneliti memastikan anggota kelompok merasa bahwa mereka menerima apapun "perhatian khusus," ini bisa menjadi ancaman. Sejauhmana perlakuan baik harus dievaluasi.

e. Pelaksanaan

Usaha yang dilakukan agar tidak terjadi pengaruh pelaksanaan, hal ini dapat mempengaruhi skor setelah perlakuan. Peneliti memastikan pelatih yang berbeda mengajarkan metode yang berbeda, ini dapat dikendalikan dengan memiliki beberapa pelatih untuk masing-masing metode, dengan memiliki pelatih masing-masing mengajarkan kedua metode, atau dengan memantau instruktur.

2. Validitas Eksternal

Validitas eksternal adalah tingkatan yang menunjukkan hasil penelitian dapat digeneralisasi pada populasi yang lain.

a. Validitas populasi

Dari hasil penelitian yang dilakukan diharapkan bisa digunakan juga untuk penelitian berikutnya, karena itu penulis : (1) menetapkan sampel sesuai dengan karakteristik populasi yaitu seluruh siswa SMPN 9 Kota Cirebon yang berjumlah 40 siswa; (2) memilih sampel sesuai desain penelitian yang digunakan sehingga semua siswa dikontrol dengan mengambil sampel siswa dengan tingkat belajarnya yang sama; juga mesti memberikan hak yang sama kepada setiap sampel dalam penerimaan perlakuan penelitianberkesempatan menjadi sampel.

b. Validitas ekologi

Untuk mengurangi dampak yang terjadi dari penelitian maka dilakukan : (1) tidak memberitahu kepada siswa bahwa mereka sedang dalam proses penelitian; (2) jadwal atau program dibuat sejelasa mungkin; (3) guru yang memberikan perlakuan merupakan guru yang sebenarnya (termasuk penulis untuk pendekatan Taktis dan satu guru lain untuk pendekatanTeknis).

E. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan kegiatan mengubah konsep atau variabel menjadi indikator atau mengkonstruksi indikator-indikator untuk variabel. Maksum (2012, hal.29) menjelaskan bahwa “variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian”.

Berdasarkan hipotesis yang diajukan, variabel dalam penelitian ini dibagi ke dalam dua jenis yaitu :Variabel terikat (*dependent variabel*) (Y) yang merupakan variabel akibat atau variabel yang dipengaruhi yaitu keterampilan bermain bolavoli, sedangkan variabel bebas (*independent variabel*) adalah variabel penyebab atau variabel yang mempengaruhi. Dalam hal ini variabel bebasnya adalah pendekatan pembelajaran (X_1), dan motivasi (X_2). Tabel 2 berikut ini merupakan operasional variabel dalam penelitian ini:

Tabel 3.6
Penjabaran Konsep Variabel Penelitian

Variabel	Konsep Variabel	Dimensi	Indikator
Pendekatan Pembelajaran	Model pembelajaran adalah perencanaan, penerapan, dan prediksi pembelajaran yang akan menjadi jalan efektif untuk mencapai tujuan belajar dalam keanekaragaman isi dari program pendidikan jasmani masa sekarang. (Metzler, 2000, hal 14).	<ul style="list-style-type: none"> • Taktis adalah model pembelajaran yang sering diterapkan pada permainan olahraga dengan lebih menekankan kepada pemahaman taktik bermain. • Teknis merupakan model pembelajaran keterampilan yang lebih menekankan kepada penguasaan teknik dasar terlebih 	<ul style="list-style-type: none"> • Penguasaan keterampilan suatu teknik dasar yang dapat dikuasai • Penguasaan pola-pola teknik bermain • Permainan • Apresiasi bermain • Kesadaran taktikal • Pembuatan keputusan yang akurat • Eksekusi keterampilan Penampilan

Sri Sundari, 2015

PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI

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

Variabel	Konsep Variabel	Dimensi	Indikator
		dahulu sebelum kepada teknik pola-pola bermain.	
Motivasi	<p>Motivasi adalah “perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya ‘feeling’ dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.”</p> <p>Menurut Mc.Donald dalam Sardiman (2010, hal 73)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Motivasi tinggi Motivasi rendah 	<ul style="list-style-type: none"> Adanya hasrat dan keinginan berhasil Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar Adanya harapan dan cita-cita masa depan Adanya penghargaan Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Tidak adanya hasrat dan keinginan berhasil Tidak adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar Tidak adanya harapan dan cita-cita masa depan Tidak adanya penghargaan Tidak adanya kegiatan yang menarik dalam belajar Tidak adanya lingkungan belajar yang

Variabel	Konsep Variabel	Dimensi	Indikator
			kondusif.
Keterampilan bermain bolavoli	<p>1. Keterampilan. Keterampilan merupakan kemampuan untuk membuat hasil akhir dengan kepastian yang maksimum dan pengeluaran energi dan waktu yang minimum. (Schmidt, 1991) dalam Mahendra (2007: 6).</p> <p>2. Bolavoli. Permainan bolavoli merupakan permainan memantulkan-mantulkan bola (<i>to volley</i>) oleh tangan atau lengan dari dua regu yang bermain di atas lapangan yang mempunyai ukuran-ukuran tertentu. (Yudiana, 2013, hal. 27).</p>	<p>Kekuatan tiga formasi yang dapat diterapkan dalam permainan bolavoli, yang dapat digambarkan sebagai : (a) the initiator is T (Toser), (b) the performer is S (Setter), (c) and the follow-through person. (Griffin, Mitchell, Oslin, 1997, hal 94). is H (Hitter).</p>	<p>Scoring (offense)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setting up to attack • Winning the point • Attacking as a team <p>Preventing scoring (defense)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Defending space on own court • Defending against an attack • Defending as a team
Pengaruh	pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang. (Kamus	Pengaruh perbedaan antara pendekatan pembelajaran taktis dan teknis	Adanya pengaruh perbedaan antara pendekatan pembelajaran taktis dan teknis

Variabel	Konsep Variabel	Dimensi	Indikator
	lengkap bahasa Indonesia, 1998, hlm. 451)		

F. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2012, hal.148) mengemukakan bahwa: “Instrumen penelitian suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Jumlah instrument penelitian tergantung pada jumlah variabel penelitian yang telah ditetapkan untuk diteliti”.

1. Skala Motivasi

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu penelitian, oleh karena itu penyusunan instrumen penelitian harus dirancang dengan baik agar diperoleh hasil sesuai dengan kegunaannya. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah motivasi menggunakan skala *Guttman*. Riduwan, (2012, hal. 91) menyatakan “skala *Guttman* digunakan apabila ingin mendapatkan jawaban jelas (tegas) dan konsisten terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan”.

Lebih jelas Riduwan (2012, hal.91) menyatakan:

Skala *Guttman* ialah skala yang digunakan untuk jawaban yang bersifat jelas (tegas) dan konsiste. Misalnya: Yakin – tidak yakin, ya – tidak, benar – salah, positif – negatif, pernah – belum pernah, setuju – tidak setuju, dan lain sebagainya.

Skala *Guttman* disamping dapat dibuat pilihan ganda dan bisa juga dibuat dalam bentuk checklist. Jawaban responden dapat berupa skor tertinggi (1) dan skor terendah (0). Misalnya untuk jawaban benar (1) dan salah (0). Analisis dilakukan seperti skala *Likert*.

Berikut kisi-kisi alat pengumpulan motivasi belajar menurut riduwan (2012, hal.230), seperti yang tercantum di tabel 3.7. di bawah ini :

Tabel 3.7
Kisi- Kisi Alat Pengumpulan Data Motivasi Siswa

Aspek	Sub Aspek	No. Pertanyaan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1. Ketekunan dalam belajar.	• Kehadiran Di sekolah.	1,3,5	2,4	5
	• Mengikuti PBM di lapangan.	6,8	7,9	4
	• Latihan di rumah.	10,12,14	11,13,15	6
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan.	• Sikap terhadap kesulitan.	16,18,20	17,19,21	6
	• Usaha mengatasi kesulitan.	22	23	2
3. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	• Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran	24,26	25,27	4
	• Semangat dalam mengikuti PBM	28,30	29,31	4
4. Berprestasi dalam belajar	• Keinginan untuk berprestasi	32,33	34	3
	• Kualifikasi hasil	35,37	36,38	4
5. Mandiri dalam belajar	• Ketekunan Berlatih	39,41	40	4
	• Menggunakan kesempatan diluar jam pelajaran	43,45	42,44,46	4
Jumlah				46

2. Tes Keterampilan Bermain Bolavoli

Games Performance Assessment Instrument (GPAI) menurut Griffin, Mitchael, Oslin (1997, hal. 219). Bentuk tes membuat keputusan taktik dan pelaksanaan keterampilan melalui metode GPAI adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8
Masalah Taktik, Gerak, dan Keterampilan dalam Bolavoli
(Griffin, Mitchael, Oslin 1997, hal. 95)

Masalah taktik	Gerak tanpa bola	Gerak dengan bola
<p>Skoring (<i>Offense</i>)</p> <p>Umpan untuk serangan</p> <p>Memenangkan angka</p> <p>Serangan tim</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Base • Open-up • Support • Pursuit • Transition <ul style="list-style-type: none"> • Transition : to attack to base <ul style="list-style-type: none"> • Penerimaan servis • Free ball • Transition • Communication 	<ul style="list-style-type: none"> • Pas bawah : free ball, penerimaan servis • Pas atas : umpan <ul style="list-style-type: none"> • Serangan : Spike, Tipuan, Roll shot, Down ball • Serve : Servis bawah, Servis atas <ul style="list-style-type: none"> • Pass-set-attack • Kombinasi
<p><i>Mencegah skor</i></p> <p>Pertahanan ruang di lapangan sendiri</p> <p>Pertahanan dan penyerangan</p> <p>Pertahanan tim</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Base • Open-up • Pursuit <ul style="list-style-type: none"> • Base : read, adjust, • Transition <ul style="list-style-type: none"> • Base • Floor defense : up defense, back defense • Communication 	<ul style="list-style-type: none"> • Dig, Solo Block <ul style="list-style-type: none"> • Counter attack • Double block

Tabel 3.9
Bentuk Tes GPAI (Griffin, Mitchell, and Oslin 1997, hal.225)

Sri Sundari, 2015

**PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR
KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI**

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

Aspek	Kriteria
Pengambilan Keputusan (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain mengoper bola melewati net • Pemain mengoper untuk mengatur serangan
Pelaksanaan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	Passing bawah& smash = bola mencapai target (sasaran)
Menyesuaikan (<i>Adjust</i>)	Pemain bergerak membuka posisi atau mengejar untuk menyelamatkan bola

Format observasi guru selama permainan bolavoli untuk mengetahui penampilan taktik siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 3.10
Format Observasi (Griffin,Mitchell,and Oslin 1997, hal.225)

Nama Siswa	Pengambilan Keputusan (<i>Decision Making</i>)		Pelaksanaan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)		Menyesuaikan (<i>Adjust</i>)	
	T	TT	E	TE	T	TT
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
dst.						
keterangan	T = Tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien					

G. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini didapatkan dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Test dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan bermain bolavoli yaitu tes GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*), Griffin,Mitchell,and Oslin (1997, hal. 225).

Sri Sundari, 2015

**PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR
KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI**

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

2. Kuisioner (*Questionnaire*) adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan respons (responden) sesuai dengan permintaan pengguna, Riduwan (2012, hal.71). Skala diberikan untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dengan menggunakan skala Guttman.

Selanjutnya untuk mendapatkan usaha dan untuk mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan teori-teori yang ada kaitannya dengan masalah yang diteliti maka penulis melakukan studi pustaka.

H. Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu instrumen. Sugiyono (2011, hal. 168) menyatakan 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”. Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

- a) Menghitung koefisien korelasi product moment/ r hitung (r_{xy}), dengan menggunakan rumus seperti berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2002:72)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

X = Item soal yang dicari validitasnya

Y = Skor total yang diperoleh sampel

- b) Proses pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan didasarkan pada uji hipotesa dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika r hitung positif, dan r hitung $\geq 0,3$, maka butir soal valid
- 2) Jika r hitung negatif, dan r hitung $< 0,3$, maka butir soal tidak valid.

Menurut Masrun (dalam Sugiyono, 2012 : 182-183) menyatakan bahwa “Item yang dipilih (valid) adalah yang memiliki tingkat korelasi $\geq 0,3$ ”. Jadi, semakin tinggi validitas suatu alat ukur, maka alat ukur tersebut semakin mengenai sasarannya atau semakin menunjukkan apa yang seharusnya diukur.

Berikut disajikan hasil uji validitas dari variabel motivasi siswa.

Tabel 3.11
Hasil Uji Validitas Variabel Motivasi Siswa

No	r Hitung	r Tabel	Kriteria
1	0.53	0.30	Valid
2	0.46	0.30	Valid
3	0.67	0.30	Valid
4	0.53	0.30	Valid
5	0.65	0.30	Valid
6	0.50	0.30	Valid
7	0.35	0.30	Valid
8	0.72	0.30	Valid
9	0.42	0.30	Valid
10	0.55	0.30	Valid
11	0.59	0.30	Valid
12	0.50	0.30	Valid
13	0.55	0.30	Valid
14	0.70	0.30	Valid
15	0.63	0.30	Valid
16	0.69	0.30	Valid
17	0.29	0.30	Invalid
18	0.18	0.30	Invalid
19	0.62	0.30	Valid
20	0.61	0.30	Valid
21	0.60	0.30	Valid
22	0.65	0.30	Valid
23	0.34	0.30	Valid
24	0.13	0.30	Invalid
25	0.10	0.30	Invalid
26	0.68	0.30	Valid
27	0.03	0.30	Invalid
28	0.13	0.30	Invalid
29	0.23	0.30	Invalid
30	0.55	0.30	Valid

No	r Hitung	r Tabel	Kriteria
31	0.61	0.30	Valid
32	0.46	0.30	Valid
33	0.33	0.30	Valid
34	0.54	0.30	Valid
35	0.66	0.30	Valid
36	0.63	0.30	Valid
37	0.29	0.30	Invalid
38	0.11	0.30	Invalid
39	0.66	0.30	Valid
40	0.70	0.30	Valid
41	0.68	0.30	Valid
42	0.63	0.30	Valid
43	0.63	0.30	Valid
44	0.60	0.30	Valid
45	0.31	0.30	Valid
46	0.19	0.30	Invalid

Berdasarkan Tabel 3.6 diperoleh bahwa dari 46 item diperoleh item yang valid sebanyak 36 dan yang tidak valid sebanyak 10 item yaitu item nomor 17,18,24,25,27,28,29,37,38,46.

2. Uji Reliabilitas

Setelah diuji validitas setiap item, selanjutnya instrumen pengumpul data diuji tingkat reliabilitasnya. Reliabilitas berhubungan dengan masalah ketetapan atau konsistensi instrumen. Reliabilitas berarti bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang dipercaya atau reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (α) melalui tahapan sebagai berikut:

Pertama, menghitung nilai reliabilitas atau r hitung (r_{11}) dengan menggunakan rumus berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas tes yang dicari

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 = Varians total

n = Banyaknya soal

Kedua, mencari varians semua item menggunakan rumus berikut.

$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

$\sum X$ = Jumlah Skor

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor

N = Banyaknya sampel

Titik tolak ukur koefisien reliabilitas digunakan pedoman koefisien korelasi dari Sugiyono (2006:184) yang disajikan pada tabel 3.12 berikut.

Tabel 3.12
Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Tinggi
0,80 – 1,000	Sangat Tinggi

Proses pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak *MS Excel 2007*. Hasil pengujian didapatkan :

Tabel 3.13
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Sri Sundari, 2015

**PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR
KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI**

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

Instrumen	Nilai Reliabilitas	Kriteria
Motivasi Siswa	0,93	Sangat Tinggi

Merujuk pada pedoman koefisien korelasi dari Sugiyono (2006:184), dapat ditarik kesimpulan bahwa reliabilitas instrumen pengungkap motivasi siswa, berada pada kategori sangat tinggi.

3. Uji Statistik

Data dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan bantuan *software* MS Excel 2007 dan *Predictive Analytics software (PASW Statistics 18)* atau IBMSPSS versi 18.0. Data berupa hasil tes keterampilan bermain bolavoli siswa dianalisa secara kuantitatif dengan menggunakan uji statistik. Data yang diolah dalam penelitian ini yaitu data *gain* dengan rumus sebagai berikut:

$Gain = Posttest - Pretest$ setelah diperoleh *gain*, selanjutnya dilakukan uji statistik untuk mengetahui perbedaan peningkatan keterampilan bermain bolavoli antara kelas pendekatan pembelajaran taktis dan teknis.

a. Uji Asumsi Statistik

Setelah didapatkan skor *gain*, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji statistik. Sebelum dilakukan uji tersebut sebelumnya dilakukan uji asumsi statistik yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas varians.

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas data *gain* dilakukan untuk mengetahui apakah data *gain* keterampilan bermain bolavoli siswa berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas skor *gain* dilakukan dengan menggunakan uji *kolmogorov smirnov* dengan bantuan *Predictive Analytics software (PASW Statistics 18)* atau IBMSPSS versi 18.0. Langkah perhitungan uji normalitas pada setiap data skor *gain* adalah sebagai berikut:

a) Perumusan Hipotesis

H_0 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_1 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

- b) Dasar pengambilan keputusan
- Jika $\text{Asymp sig} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak
 - Jika $\text{Asymp sig} > 0,05$ maka H_0 diterima

2) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas varians data *gain* antara pendekatan pembelajaran taktis dan teknis dilakukan untuk mengetahui apakah varians data *gain* kedua kelompok sama atau berbeda. Perhitungan uji homogenitas varians data *gain* menggunakan uji statistik *levene test* dengan bantuan *Predictive Analytics Software (PASW Statistics 18)* atau IBMSPSS versi 18.0. Langkah-langkah perhitungan uji homogenitas varians adalah sebagai berikut.

a) Perumusan Hipotesis

H_0 : Tidak terdapat perbedaan varians skor *gain* keterampilan bermain bola voli ditinjau dari kelompok pembelajaran.

H_1 : Terdapat perbedaan varians skor *gain* keterampilan bermain bolavoli ditinjau dari kelompok pembelajaran.

b) Dasar Pengambilan Keputusan

- Jika $\text{Sig} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak
- Jika $\text{Sig} > 0,05$ maka H_0 diterima

b. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji asumsi statistik, langkah selanjutnya melakukan uji hipotesis. Perhitungan statistik dalam menguji hipotesis dilakukan dengan bantuan bantuan *Predictive Analyticssoftware (PASW Statistics 18)* atau IBMSPSS versi 18.0. Menurut Ruseffendi, (1993, hal. 436) langkah-langkah melakukan uji hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Uji t Independen (*independent sample t test*)

Uji t independen (*independent sample t test*) dilakukan untuk menguji perbedaan dua rata-rata *gain*. Langkah-langkah perhitungan melakukan uji

perbedaan dua rata-rata skor *gain* pada kedua pendekatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Perumusan Hipotesis

$$H_0 : \mu_{\text{taktis}} \leq \mu_{\text{teknis}}$$

$$H_1 : \mu_{\text{taktis}} > \mu_{\text{teknis}}$$

dengan

μ_{taktis} = rata-rata peningkatan keterampilan bermain bolavoli siswa yang memperoleh pendekatan pembelajaran taktis

μ_{teknis} = rata-rata peningkatan keterampilan bermain bolavoli siswa yang memperoleh pendekatan pembelajaran teknis.

2. Dasar Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan membandingkan nilai probabilitas (nilai *sig*) dengan $\alpha=0,05$ atau dengan membandingkan nilai *t* hitung dengan *t* tabel. Jika pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas (nilai *sig*) dengan $\alpha=0,05$, maka kriterianya adalah sebagai berikut:

- Jika $\text{Sig} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak
- Jika $\text{Sig} > 0,05$ maka H_0 diterima

Jika pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai *t* hitung dan *t* tabel, maka kriterianya yaitu terima H_0 jika $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t_{\text{hitung}} < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$, dimana $t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ didapat dari daftar tabel *t* dengan $dk = (n_1 + n_2 - 1)$ dan peluang $1-\frac{1}{2}\alpha$ sedangkan untuk harga-harga *t* lainnya H_0 ditolak.

Perhitungan tersebut berlaku jika skor *gain* berdistribusi normal dan homogen. Jika skor *gain* berdistribusi normal namun tidak homogen, maka perhitungannya menggunakan uji *t'* atau dalam *output* SPSS yang diperhatikan adalah *equal variances not assumed*. Jika skor *gain* tidak berdistribusi normal, maka perhitungan uji dua rata-rata menggunakan uji statistik non parametrik yaitu uji *Man-Whitney U*.

3. Uji Anova dua jalur

Sri Sundari, 2015

PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI

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

Dalam menguji interaksi motivasi dan pendekatan pembelajaran terhadap keterampilan bermain bolavoli dilakukan uji anova dua jalur. Tabel 3.14 berikut menyajikan tabel anova dua jalur tersebut.

Tabel 3.14
Tabel Anova Dua Jalur

Sumber	Jumlah Kuadrat	Df	Rata-Rata Kuadrat	F
Pendekatan (A)	JK_a	J-1	$JK_a/(J-1)$	$RJK_a/(J-1)$
Motivasi (B)	JK_b	K-1	$JK_b/(K-1)$	$RJK_b/(K-1)$
Pendekatan* Motivasi (AxB)	JK_{ab}	(J-1)(K-1)	$JK_{ab}/(J-1)(K-1)$	$RJK_{ab}/(J-1)(K-1)$
Inter	JK_i	J x K x (n-1)	$JK_i/ J x K x (n-1)$	

Dimana :

JK_a : Jumlah kuadrat menurut faktor A

JK_b : Jumlah kuadrat menurut faktor B

JK_{ab} : Jumlah kuadrat menurut faktor A dan faktor B

JK_i : Jumlah kuadrat inter kelompok

n : Banyaknya anggota per kelompok

K : Banyaknya kolom

J : Banyaknya baris

Dari Tabel 3.14 di atas dapat diperoleh *output* untuk interaksi yaitu baris pendekatan motivasi (AxB). Pada baris pendekatan motivasi (AxB) dapat diperoleh informasi untuk menjawab uji hipotesis tentang interaksi. Perhitungan statistik dalam menguji hipotesis dilakukan dengan bantuan bantuan *Predictive Analyticssoftware (PASW Statistics 18)* atau IBMSPSS versi 18.0. Langkah-langkah melakukan uji hipotesis adalah sebagai berikut:

1) Perumusan Hipotesis

H_0 : Tidak terdapat interaksi antara kelompok pembelajaran dengan motivasi siswa terhadap peningkatan keterampilan bermain bolavoli siswa.

H_1 : Terdapat interaksi antara kelompok pembelajaran dengan motivasi siswa terhadap peningkatan keterampilan bermain bolavoli siswa.

2) Dasar Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan membandingkan nilai probabilitas (nilai *sig*) dengan $\alpha=0,05$ atau dengan membandingkan nilai F hitung dengan F tabel. Jika pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas (nilai *sig*) dengan $\alpha=0,05$, maka kriterianya adalah sebagai berikut:

- Jika $\text{Sig} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak
- Jika $\text{Sig} > 0,05$ maka H_0 diterima

Jika pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai F hitung dan F tabel, maka kriterianya adalah sebagai berikut:

- Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima
- Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak

I. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilakukan terhadap siswa SMP Negeri 9 di Kota Cirebon. Penelitian dilaksanakan untuk tes awal berupa questioner motivasi di aula dan untuk pelaksanaan tes awal threathment di lapangan bolavoli SMP Negeri 9 di Kota Cirebon. Waktu penelitian dilaksanakan sekitar dua bulan dari bulan Februari-Maret 2015. Untuk lebih jelasnya mengenai program dan jadwal pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Tes Awal (Questioner) Motivasi

Hari/Waktu : Senin, pukul 08.00 WIB - selesai

Tempat : Aula SMP Negeri 9 di Kota Cirebon

2. Pelaksanaan Tes Awal Keterampilan Bermain Bolavoli

Hari/ Waktu : Sabtu, pukul 15.00 – 16.20 WIB

Tempat : Lapangan SMP Negeri 9 di Kota Cirebon

3. Pelaksanaan Perlakuan / Threathment Kelompok Pendekatan Pembelajaran Taktis dan Teknis

Lama Pembelajaran: 1bulan setengah

Hari/ waktu : Selasa, Kamis dan Sabtu pukul 15.30 - 16.50 WIB

Sri Sundari, 2015

PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI

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

Tempat : Lapangan SMP Negeri 9 di Kota Cirebon

4. Pelaksanaan Tes Akhir Keterampilan Bermain Bolavoli

Hari/ Waktu : Selasa, pukul 14.00 – 15.20 WIB

Tempat : Lapangan SMP Negeri 9 di Kota Cirebon

Tabel 3.15
Waktu dan Hari Pembelajaran

No	Waktu	Hari	Kelompok Eksperimen	Keterangan
1	15.30 – 16.50 wib	Selasa	Taktis & Teknis	Pemberian Materi
2	15.30 – 16.50 wib	Kamis	Taktis & Teknis	Pemberian Materi
3	15.30 – 16.50 wib	Sabtu	Taktis & Teknis	Pemberian Materi

Di bawah ini merupakan program perlakuan pada tabel 3.16 yang diberikan dalam rangka meningkatkan keterampilan bermain melalui pendekatan pembelajaran taktis dan teknis pada materi bolavoli, dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.16
Program Pendekatan pembelajaran

Pertemuan	Pendekatan Pembelajaran Taktis	Pendekatan Pembelajaran Teknis	Waktu	Tempat
1	Kuisisioner skala motivasi	Kuisisioner skala motivasi	Senin, 02 Februari 2015 08.00 - Selesai	Aula SMPN 9 Kota Cirebon

2	Tes awal (Pretest) keterampilan bermain bola-voli	Tes awal (Pretest) keterampilan bermain bola-voli	Sabtu, 07 Februari 2015 15.00-16.20 wib	Lapangan Bolavoli SMPN9 Kota Cirebon
3	Posisi dasar dan pasing bawah.	Melakukan latihan teknik pasing bawah dengan baik dan benar.	Selasa, 17 Februari 2015 15.30-16.50 wib	Lapangan Bolavoli SMPN 9Kota Cirebon
4	Persiapan dan umpan pasing atas.	Melakukan latihan teknik pasing atas dengan baik dan benar.	Kamis, 19 Februari 2015 15.30-16.50 wib	Lapangan Bolavoli SMPN 9Kota Cirebon

Lanjutan Tabel 3.16
Program Pendekatan pembelajaran

Pertemuan	Pendekatan Pembelajaran Taktis	Pendekatan Pembelajaran Teknis	Waktu	Tempat
5	Penyelamatan bola	Melakukan latihan pertahanan untuk membangun serangan balik. (<i>Counter Attack</i>).	Sabtu, 21 Februari 2015 15.30-16.50 wib	Lapangan Bolavoli SMPN 9Kota Cirebon
6-7	Perubahan peran untuk menyerang	Melakukan latihan pertahanan untuk membangun serangan balik. (<i>Counter Attack</i>).	Selasa, Kamis 24, 26, Februari 2015 15.30-16.50 wib	Lapangan Bolavoli SMPN 9Kota Cirebon
8-9	Pendekatan atau an-cang-ancang untuk serangan (<i>spike</i>)	Melakukan latihan teknik service & spike untuk membangun serangan dengan baik dan benar.	Sabtu, Selasa 28, 03, Maret 2015 15.30-16.50 wib	Lapangan Bolavoli SMPN 9Kota Cirebon

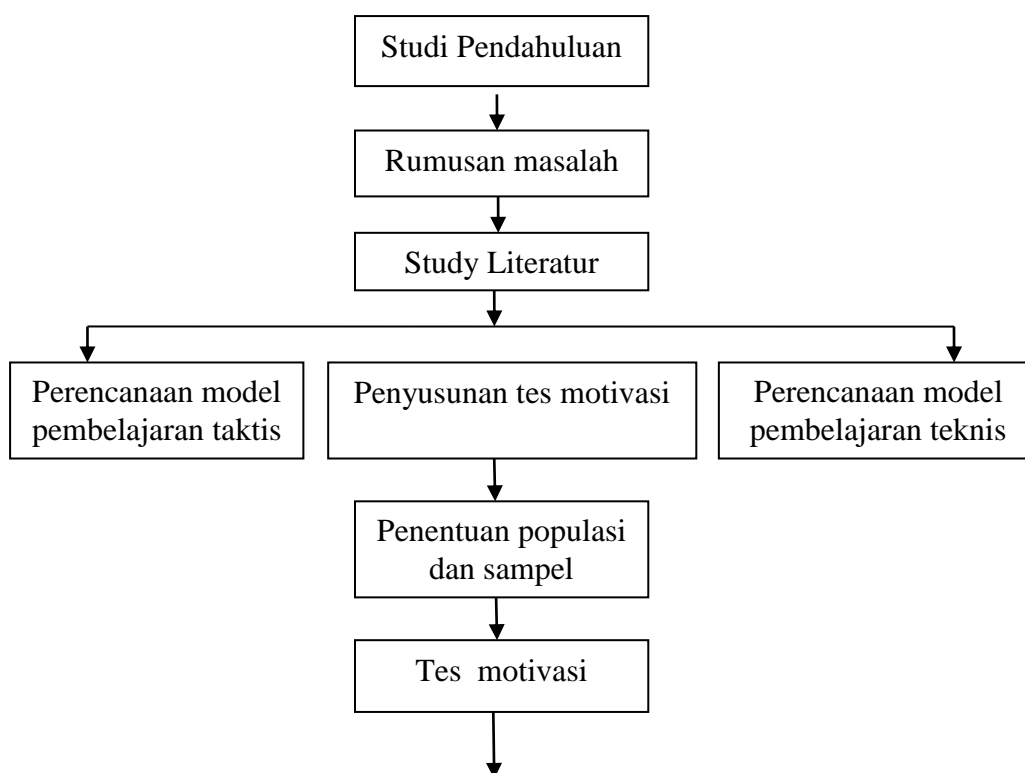
10-11	Pertahanan dari bola yang dilambungkan, posisi dasar dan gerak persiapan	Melakukan latihan teknik service & spike untuk membangun serangan dengan baik.	Kamis, Sabtu 05,07 Maret 2015 15.30-16.50 wib	Lapangan Bolavoli SMPN 9 Kota Cirebon
12	Dua pemain menerima servis.	Melakukan latihan teknik service & spike untuk membangun serangan dengan baik dan benar.	Selasa, 10 Maret 2015 15.30-16.50 wib	Lapangan Bolavoli SMPN 9 Kota Cirebon
13-14	Poin dimulai dari serangan.	Melakukan latihan teknik blok (bendungan) untuk bertahan dan benar.	Kamis, Sabtu 12,14 Maret 2015 15.30-16.50 wib	Lapangan Bolavoli SMPN 9 Kota Cirebon

Lanjutan Tabel 3.16
Program Pendekatan pembelajaran

Pertemuan	Pendekatan Pembelajaran Taktis	Pendekatan Pembelajaran Teknis	Waktu	Tempat
15-16	Menerima bola yang tajam atau menukik (dig)	Melakukan latihan teknik blok (bendungan) untuk bertahan	Selasa, Kamis, 17,19 Maret 2015 15.30-16.50 wib	Lapangan Bolavoli SMPN9 Kota Cirebon
17	Penerima servis oleh tim	Melakukan latihan pertahanan dari serangan dengan menggunakan dua blocker	Sabtu, 21 Maret 2015 15.30-16.50 wib	Lapangan Bolavoli SMPN9 Kota Cirebon
18	Bendungan tunggal.	Melakukan latihan pertahanan dari serangan dengan menggu-	Selasa, 24 Maret 2015 15.30-16.50	Lapangan Bolavoli SMPN9 Kota Cirebon

		nakan dua blocker	wib	
19	Tes akhir (posttest) keterampilan bermain bolavoli	Tes akhir (posttest) keterampilan bermain bolavoli	Sabtu, 28 Maret 2015 15.00-16.20 wib	Lapangan Bolavoli SMPN9 Kota Cirebon

Bagan 3.1
Alur Penelitian



Sri Sundari, 2015

**PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR
KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI**

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

