

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Penelitian adalah salah satu cara dalam mencari suatu kebenaran melalui cara-cara ilmiah atau metode ilmiah. Metode ilmiah itu berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan. Sugiyono (2008, hlm. 2) menyatakan ciri-ciri keilmuan sebagai berikut, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengetahui dan mengamati cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Alasan peneliti menggunakan metode ini didasarkan pada penelitian itu sendiri yang hendak mengungkap hasil dari pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan taktis dan pendekatan konvensional terhadap aspek kreativitas dan kesenangan belajar bola basket. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Arikunto (2002, hlm. 3) sebagai berikut:

Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara satu dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminir atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan.”

Dalam penelitian ini terdiri dari empat variabel, yaitu dua variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebas yang pertama adalah pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan model pendekatan taktis dan yang kedua adalah pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan model konvensional.

Untuk variabel terikat yang pertama adalah kreativitas, sedangkan variabel terikat yang kedua adalah kesenangan belajar bola basket.

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

### **1. Populasi**

Populasi dan sampel merupakan bagian yang penting keberadaannya, ketelitian dalam menentukan sampel sangat menentukan dalam keberhasilan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Sugiyono (2008, hlm. 80) menjelaskan pengertian populasi sebagai berikut :

Wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek, yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dari benda-benda alam yang lain.

Berdasarkan pernyataan ahli diatas maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 1 Lembang yang berjumlah 10 kelas, jumlah keseluruhan populasi adalah 390 orang.

### **2. Sampel**

Sampel adalah jumlah kecil dari populasi, hal ini kemudian diperjelas oleh pernyataan dari Arikunto (1996, hlm. 120) tentang penentuan sampel penelitian.

Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung setidaknya-tidaknya dari 15 kemampuan peneliti dilihat dari segi waktu, tenaga dan dana.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka penulis mengambil 10% dari jumlah populasi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Lembang. Teknik penentuan sampel yang digunakan adalah teknik *Simple Random Sampling*, sehingga di ambil secara acak sebanyak 40 orang siswa yang dijadikan sampel penelitian. Setelah itu sampel penelitian dibagi ke dalam dua kelompok, dimana 20 orang siswa belajar

Shela Ginanjar, 2014

**PENGARUH MODEL PENDEKATAN TAKTIS DAN MODEL KONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET TERHADAP KREATIVITAS DAN KESENYANGAN BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 LEMBANG**

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

dengan pendekatan taktis dan 20 orang siswa belajar dengan pendekatan konvensional. Karena pembelajaran pendidikan jasmani bersifat klasikal, maka tidak perlu adanya pemisahan antara putra dan putri.

### C. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini terdiri dari empat variabel, yaitu dua variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebas yang pertama adalah pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan model pendekatan taktis dan yang kedua adalah pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan model konvensional. Untuk variabel terikat yang pertama adalah kreativitas, sedangkan variabel terikat yang kedua adalah kesenangan belajar bola basket.

Melihat dari variable yang akan diteliti tersebut maka desain penelitian yang digunakan adalah *Randomized Control-Group Preatest-Posttest Design*, karena dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang dipilih secara acak/random kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah itu diberikan posttest kepada kedua kelompok untuk melihat perbedaan kedua kelompok setelah adanya treatment/perlakuan terhadap kelompok eksperimen. Sebagaimana dijelaskan pada Tabel 3.1.

**Tabel 3.1.**  
**Desain Penelitian**

Group	Pretest	Treatment	Posttest
Exp. Group (R)*	$T_1$	X	$T_2$
Contr. Group (R)*	$T_1$		$T_2$

**Suryabrata, S. (1983:195).**

***Randomized Control-Group Preatest-Posttest Design***

Keterangan :

R = Random

Exp. Group = Kelompok Eksperimen

Shela Ginanjar, 2014

**PENGARUH MODEL PENDEKATAN TAKTIS DAN MODEL KONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET TERHADAP KREATIVITAS DAN KESENIAN BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 LEMBANG**

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

Contr. Group	=	Kelompok Kontrol
$T_1$	=	Pretest
$T_2$	=	Posttest
X	=	Treatment/perlakuan

#### D. Instrumen Penelitian

Penelitian pada prinsipnya adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2002, hlm. 126) bahwa pengertian instrumen adalah "Alat pada waktu peneliti menggunakan suatu metode". Berdasarkan pengertian di atas, untuk memperoleh data hasil penelitian yang berupa prestasi hasil belajar siswa digunakan instrumen penelitian berupa tes hasil belajar.

1. Tes
  - a. *Pre test*, digunakan untuk mengukur kemampuan awal peserta sebelum pelaksanaan pembelajaran antara kelompok yang belajar dengan model pendekatan taktis dan model konvensional. Hasil *pre test* akan digunakan untuk mengukur kreativitas dan kesenangan belajar awal siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
  - b. *Post test*, digunakan untuk mengukur kemampuan dan membandingkan peningkatan kreativitas dan kesenangan belajar pada kelompok penelitian sesudah perlakuan model pendekatan taktis di kelas eksperimen dan model konvensional di kelas kontrol. Tes yang dilakukan *posttes* sama dengan tes yang dilakukan di *pretest*.
2. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua macam, yaitu angket kreativitas dan angket kesenangan belajar bola basket.
3. Angket yang digunakan untuk mengukur kreativitas adalah angket kreativitas dalam bentuk angket yang dimodifikasi dari angket kreativitas yang dibuat oleh Juliantine (2010, hlm. 153). Angket ini bertujuan untuk

Shela Ginanjar, 2014

**PENGARUH MODEL PENDEKATAN TAKTIS DAN MODEL KONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET TERHADAP KREATIVITAS DAN KESENYANGAN BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 LEMBANG**

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

menjaring bagaimana tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

4. Angket yang digunakan untuk mengukur kesenangan belajar adalah angket kesenangan belajar yang dikembangkan dari pendapat Khanifatul (2012, hlm. 38-41) tentang menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Dua jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2006, hlm. 152) “Angket tertutup atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih”. Alternatif jawaban angket dalam penelitian ini, penulis menggunakan skala Likert. Lebih lanjut skala Likert menurut Sudjana dan Ibrahim (2004, hlm. 107) sebagai berikut:

Skala Likert dinyatakan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai oleh responden, apakah pernyataan itu didukung atau ditolak, melalui rentangan nilai tertentu. Oleh sebab itu pernyataan yang diajukan ada dua kategori yakni pernyataan positif dan pernyataan negatif. Salah satu skala sikap yang sering digunakan dalam penelitian pendidikan adalah skala Likert. Dalam skala Likert, pernyataan-pernyataan yang diajukan baik pernyataan positif atau negatif dinilai subjek sangat setuju, setuju, tidak punya pilihan, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menetapkan kategori penskoran sebagai berikut: Kategori untuk setiap butir pernyataan positif, yaitu Sangat Setuju =5. Setuju = 4. Ragu-ragu =3. Tidak Setuju = 2. Sangat Tidak Setuju = 1. Kategori untuk setiap butir pernyataan negatif, yaitu Sangat Setuju = 1. Setuju = 2. Ragu-ragu = 3. Tidak Setuju = 4 dan Sangat Tidak Setuju = 5. Kategori penskoran dapat dilihat dalam Tabel 3.2 dan contoh pengisiannya pada Tabel 3.3.

**Tabel 3.2.**  
**Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban**

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif

Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Shela Ginanjar, 2014

**PENGARUH MODEL PENDEKATAN TAKTIS DAN MODEL KONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET TERHADAP KREATIVITAS DAN KESENANGAN BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 LEMBANG**

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

**Tabel 3.3.**  
**Contoh Skala Sikap Model Linier**

No	Pernyataan-pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya selalu belajar serius	√				

Keterangan :

- SS : Sangat Setuju  
 S : Setuju  
 R : Ragu-ragu  
 TS : Tidak Setuju  
 STS : Sangat Tidak setuju

Skor untuk setiap alternatif jawaban berbeda-beda, mulai dari (SS) di berikan skor 5, dan seterusnya sampai dengan (STS) diberikan skor 1. Sebelum penyusunan butir-butir pernyataan yang akan diberikan kepada responden dalam bentuk angket, penulis membuat kisi-kisi tentang instrument penelitian, yakni kreativitas siswa yang dipaparkan dalam Tabel 3.4 dan 3.5.

**Tabel 3.4.**  
**Kisi-kisi Angket Kreativitas Siswa**

Variabel	Sub variabel	Indikator	Deskripsi tingkah laku	Pernyataan	
				+	-
Kreativitas	A. Aptitude Modifikasi dari Juliantine. T, (2010, hlm. 153-154), Munandar (2004), Winardi (1991), Guilford (t,t), Desmita (2007)	1. Fluiditas (kelancaran)	a. Mengajukan banyak pertanyaan.	1, 2	75
			b. Memberikan banyak jawaban.	3	76, 77
			c. Memiliki banyak gagasan.	4	78
			d. Lancar menyatakan gagasan.	5, 6	79, 80
			e. Bekerja lebih cepat dan banyak.	7	81
			f. Lebih cepat melihat kesalahan pada	8, 9	82

Shela Ginanjar, 2014

**PENGARUH MODEL PENDEKATAN TAKTIS DAN MODEL KONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET TERHADAP KREATIVITAS DAN KESENANGAN BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 LEMBANG**

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

			situasi.		
		2.fleksibilitas	a. Memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu masalah.	10, 11	83
			b. Menerapkan suatu konsep dengan cara yang berbeda.	12	84, 85
		3. Orisinalitas (keaslian)	a. Memikirkan hal-hal yang tidak dipikirkn orang lain.	13	86
			b. Memikirkan cara-cara baru.	14	87, 88
			c. Memiliki cara berpikir yang berbeda.	15	89
			d. Mencari pendekatan baru.	16	90
			e. Bekerja menemukan / menyelesaikan yang baru.	17, 18	91, 92
		4. Elaborasi (kerincian)	a. Menyusun langkah penyelesaian secara detail.	19	93
			b. Memperkaya gagasan orang lain.	20	94, 95
			c. Memiliki rasa keindahan yang tinggi.	21, 22	96
			d. Melengkapi gambar-gambar yang ada.	23	97
		5. Evaluasi (penilaian)	a. Memberi pertimbangan.	24	98, 99
			b. Menganalisis masalah dengan pertanyaan mengapa.	25	100
			c. Selalu memiliki alasan yang kuat.	26, 27	101
			d. Merancang suatu rencana kerja.	28	102, 103
			e. Bertahan pada pendapat sendiri.	29	104

Shela Ginanjar, 2014

**PENGARUH MODEL PENDEKATAN TAKTIS DAN MODEL KONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET TERHADAP KREATIVITAS DAN KESENANGAN BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 LEMBANG**

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



Kreativitas	B. Non – Aptitude Modifikasi dari Juliantine, (2010, hlm. 153-154), Munandar (2004), Winardi (1991), Guilford (t,t), Desmita (2007)	1. Rasa ingin tahu	a. Mempertanyakan banyak hal.	30, 31	105, 106
			b. Senang mencoba atau membaca.	32	107
			c. Tidak butuh dorongan untuk mencoba sesuatu yang baru.	33	108, 109
			d. Tidak takut mencoba sesuatu yang baru.	34, 35	110
			e. Senang mengamati.	36	111, 112
			f. Senang bereksperimen.	37	113
		2. Imajinatif	a. Memikirkan hal-hal yang belum pernah terjadi.	38	114, 115
			b. Memikirkan bagaimana jika melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan orang lain.	39, 40	116
			c. Meramalkan apa yang akan dikatakan oleh orang lain.	41, 42	117
			d. Memiliki firasat yang akan terjadi.	43	118
			e. Melihat hal-hal dalam suatu gambar yang tidak dilihat orang lain.	44	119, 120
			f. Membuat cerita tentang tempat-tempat yang belum pernah dikunjungi atau tentang kejadian-kejadian yang belum pernah dialami.	45, 46	121
		3. Tertantang oleh kemajemukan	a. Menggunakan gagasan yang rumit.	47	122
			b. Melihat diri dalam tugas-tugas yang	48	123, 124

Shela Ginanjar, 2014

**PENGARUH MODEL PENDEKATAN TAKTIS DAN MODEL KONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET TERHADAP KREATIVITAS DAN KESENIAN BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 LEMBANG**

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

			c. mejemuk. Tertantang oleh situasi yang tidak dapat diramalkan keadaannya.	49	125
			d. Mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain.	50, 51	126, 127
			e. Tidak cenderung mencari jalan gampang.	53	128
			f. Mencari terus-terus menerus agar berhasil.	54, 55	129
			g. Mencari jawaban-jawaban yang sulit.	56, 57	130, 131
			h. Senang menjajagi jalan yang lebih rumit.	58	132, 133
		4. Berani mengambil resiko	a. Berani mengambil gagasan yang berbeda.	59	134
			b. Berani mengakui kesalahan.	60, 61	135
			c. Berani menerima tugas yang sulit.	62	136, 137
			d. Tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain.	63	138
			e. Melakukan hal yang diyakini meskipun berbeda.	64, 65	139
			f. Berani mencoba hal-hal yang baru.	66	140
			g. Berani mengakui kegagalan dan berusaha lagi.	67	141
		5. Menghargai	a. Menghargai hak sendiri dan orang lain.	68	142, 143
			b. Menghargai diri sendiri dan prestasi sendiri.	69	144

Shela Ginanjar, 2014

**PENGARUH MODEL PENDEKATAN TAKTIS DAN MODEL KONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET TERHADAP KREATIVITAS DAN KESENANGAN BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 LEMBANG**

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

			c. Menghargai keluarga, sekolah, dan teman-teman.	70, 71	145
			d. Menghargai kebebasan yang bertanggung jawab.	72, 73	146, 147
			e. Menghargai kesempatan yang diberikan.	74	148

**Tabel 3.5**  
**Kisi-kisi Angket Kesenangan Belajar**

Variabel	Sub variabel	Indikator	Deskripsi tingkah laku	Pernyataan	
				+	-
Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, Khanifatul (38-41)	Suasana Proses Belajar Mengajar	1. Keceriaan.	a. Di awal pembelajaran.	1	23
			b. Ketika guru Menyampaikan materi pembelajaran.	2	24
			c. Perilaku guru yang ramah dan santun dalam pembelajaran.	3, 4	25
			d. Dalam aktivitas pembelajaran.	5	26
		2. Humor yang diberikan oleh guru.	a. Ketika membuka pelajaran.	6	27, 28
			b. Ketika aktivitas pembelajaran berlangsung.	7, 8	29, 30
			c. Ketika menutup pembelajaran.	9	31, 32
		3. Metode pembelajaran yang variatif dari guru.	a. Ketika guru menyampaikan materi dengan metode yang bervariasi.	10	33
			b. Ketika proses belajar dengan metode yang bervariasi.	11	34
		4. Pembelajaran.	a. Ketika guru menyampaikan materi kepada siswa.	12, 13	35
			b. Ketika aktivitas	14	36, 37

Shela Ginanjar, 2014

**PENGARUH MODEL PENDEKATAN TAKTIS DAN MODEL KONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET TERHADAP KREATIVITAS DAN KESENANGAN BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 LEMBANG**

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

			pembelajaran berlangsung.		
		5. Keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar	a. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. b. Memberikan kesempatan siswa untuk mampu memahami materi pembelajaran. c. Feedback untuk memotivasi siswa belajar. d. Kesabaran siswa dalam proses pembelajaran.	15 16, 17 18 19, 20	38 39 40 41
		6. Kalimat-kalimat motivasi di akhir pembelajaran.	a. Siswa mengakhiri pembelajaran dengan kalimat-kalimat motivasi.	21, 22	42, 43

Setelah kisi-kisi dibuat dan indikator-indikator dirumuskan, selanjutnya menyusun item tes dalam angket sesuai dengan spesifikasi data. Item-item tersebut dituangkan dalam bentuk pernyataan dengan disediakan alternative jawaban, sehingga responden tinggal memilih. Perumusan pernyataan-pernyataan atau item tes ini, penulis berpedoman pada pendapat Sudrajat (2009, hlm. 1) sebagai berikut:

- 1) Petanyaan yang dibuat harus jelas dan tidak meragukan.
- 2) Hindari pertanyaan atau pernyataan ganda.
- 3) Responden harus mampu menjawab.
- 4) Pertanyaan atau pernyataan harus relevan.
- 5) Pertanyaan atau pernyataan yang pendek adalah yang terbaik.
- 6) Hindari istilah yang kias.

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam menyusun pernyataan dalam angket harus bersifat jelas, ringkas dan relevan. Untuk mendapatkan keyakinan bahwa skor pembelajaran model pendekatan taktis

Shela Ginanjar, 2014

**PENGARUH MODEL PENDEKATAN TAKTIS DAN MODEL KONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET TERHADAP KREATIVITAS DAN KESENANGAN BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 LEMBANG**

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

dan model konvensional merupakan hasil perlakuan yang dapat digeneralisasikan ke populasi yang ada, maka dilakukan pengontrolan terhadap berbagai kemungkinan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian, yaitu: validitas internal dan validitas eksternal penelitian.

a. Validitas Internal

Pengontrolan validitas internal adalah pengendalian terhadap variabel-variabel yang dapat menimbulkan interpretasi yang berbeda terhadap hasil penelitian. Maka dilakukan pengendalian terhadap beberapa faktor yang dapat menimbulkan bias dalam penelitian dan disesuaikan dengan desain yang digunakan. Karena menggunakan metode eksperimen, Frangkel & Wallen dalam Budiana (2012, hlm. 90-91) diantaranya adalah lokasi penelitian, karakteristik pengumpulan data, bias dalam memperoleh data dan pelaksanaan penelitian. Variabel yang dikontrol meliputi :

- 1) Pengaruh lokasi penelitian berkaitan dengan munculnya pengaruh interaksi sosial selama eksperimen berlangsung. Upaya ini dilakukan dengan memisahkan kelompok eksperimen dan kontrol selama penelitian berlangsung, sehingga satu kelompok dengan yang lainnya tidak saling mengetahui materi yang diberikan.
- 2) Pengaruh karakteristik pengumpulan data berkaitan dengan proses pengukuran yang dilakukan baik pada saat *pretest* atau *posttest*. Upaya ini dilakukan agar siswa tidak saling bertukar informasi atau jawaban selama pelaksanaan tes, baik pada saat *pretest* atau *posttest*.
- 3) Pengaruh bias pengumpulan data berkaitan dengan ketidaktepatan dalam memperoleh skor sebagai akibat dari proses pengukuran. Upaya yang dilakukan adalah dengan menguji validitas dan reliabilitas instrument penelitian yang digunakan dalam proses pengumpulan data.
- 4) Pengaruh pelaksanaan penelitian berkaitan dengan harapan peneliti terhadap hasil yang diinginkan dari pelaksanaan penelitian. Upaya yang dilakukan

Shela Ginanjar, 2014

**PENGARUH MODEL PENDEKATAN TAKTIS DAN MODEL KONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET TERHADAP KREATIVITAS DAN KESENANGAN BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 LEMBANG**

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

adalah dengan merancang program perlakuan se jelas mungkin, sehingga pada saat eksperimen berlangsung proses perlakuan siswa menjadi paham akan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

b. Validitas Eksternal

Validitas eksternal, pengontrolan dalam penelitian hal ini dimaksudkan untuk memperoleh hasil eksperimen yang dapat digeneralisasikan sesuai dengan karakteristik dari penelitian eksperimen. Menurut Syaodih dalam Budiana (2012, hlm. 91-92) bahwa validitas eksternal dalam penelitian dengan metode eksperimen berkaitan dengan validitas populasi dan validitas ekologis. Variabel yang dikontrol meliputi :

- 1) Validitas populasi berkaitan dengan sejauhmana kesimpulan yang diperoleh dari eksperimen terhadap sampel dapat berlaku bagi populasi. Oleh karena itu peneliti mengambil sampel penelitian yang representative atau mewakili populasi.
- 2) Validitas ekologis berkaitan dengan sejauhmana hasil dari eksperimen yang dirancang dalam lingkungan tertentu dapat diterapkan dalam lingkungan lain. Upaya yang dilakukan adalah sebagai berikut : a) Peneliti menjelaskan desain perlakuan se jelas mungkin, hal ini untuk memudahkan peneliti lainnya dalam melakukan perlakuan yang sama. b) Menyusun program perlakuan, jadwal kegiatan dan tempat pelaksanaan penelitian dengan jelas. c) Subyek eksperimen tidak diberitahukan bahwa mereka sedang diteliti, hal ini untuk memastikan bahwa subyek penelitian tidak sedang diteliti oleh peneliti lainnya.

**E. Uji Coba Angket**

Setiap alat ukur yang baik memiliki ciri-ciri tertentu, sebagaimana yang diungkapkan Surakhmad (1980, hlm. 80) sebagai berikut:

Setiap alat ukur yang baik memiliki sifat-sifat tertentu yang sama untuk setiap jenis tujuan dari situasi penyelidikan, baik alat itu untuk mengukur cuaca, tekanan darah, kemampuan belajar, kuat arus, kecepatan peluru maupun pengukuran sikap, minat kecenderungan, bakat khusus, dan sebagainya. Semuanya memiliki sedikitnya dua buah sifat reliabilitas dan validitas pengukuran, tidak adanya satu dari sifat ini menjadikan alat itu tidak memenuhi kriteria sebagai alat yang baik.

Uji coba angket dilakukan kepada siswa siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 1 Lembang yang berjumlah 30 orang siswa. Berdasarkan hasil uji coba angket, untuk angket kreativitas siswa item soal yang valid sebanyak 148 buah sedangkan item soal yang tidak valid sebanyak 68 buah. Untuk angket kesenangan belajar siswa item soal yang valid sebanyak 43 buah dan item soal yang tidak valid sebanyak 21 buah. Data lengkap hasil uji coba angket dapat di lihat dalam lampiran B halaman 106 dan lampiran B halaman 114.

## **F. Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

### **1. Uji Validitas**

Agar memudahkan dalam proses perhitungan statistik peneliti menggunakan perhitungan menggunakan *SPSS* versi 16. Untuk menentukan instrumen itu valid atau tidak dengan melihat Tabel nilai-nilai  $r$  yang dapat dilihat dilampiran. Untuk mengetahui tiap item tes tersebut valid atau tidak valid dengan membandingkan hasil perhitungan corrected item- total correlation ( $r_{hitung}$ ) dengan  $r_{Tabel}$ . Dengan signifikansi untuk  $\alpha = 0,05$  dengan nilai  $r = 0,361$ . Berikut kaidah keputusannya jika  $r_{hitung} >$  dari nilai  $r_{Tabel}$  berarti valid dan jika  $r_{hitung} <$  dari  $r_{Tabel}$  berarti tidak valid. Berdasarkan hasil perhitung diatas sebanyak 30 item butir tes dinyatakan valid, maka item tes tersebut digunakan sebagai instrumen penelitian. Uji validitas instrumen yang telah dilakukan dapat dilihat pada lampiran C halaman 118 dan lampiran C halaman 123.

### **2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

Shela Ginanjar, 2014

**PENGARUH MODEL PENDEKATAN TAKTIS DAN MODEL KONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET TERHADAP KREATIVITAS DAN KESENANGAN BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 LEMBANG**

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

Agar memudahkan dalam proses perhitungan statistik peneliti menggunakan perhitungan menggunakan SPSS versi 16, prosedur dalam penghitung dengan SPSS versi 16 yaitu pertama memasukan data tiap butir item yang sudah valid sebanyak 25 item butir tes kedalam menu data view, kemudian klik *analysis-scale-reliability analysis*. Berikut Tabel hasil dari uji validitas instrumen yang telah dilakukan pada Tabel 3.6.

**Tabel 3.6.**  
**Uji Reliabilitas Instrumen**

Angket Kreativitas		Angket Kesenangan Belajar	
Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha	N of Items
.978	148	.942	43

Berdasarkan hasil Tabel diatas terlihat nilai Cronbac's Alpha 0.978 (97,8%) untuk angket kreativitas dan untuk angket kesenangan belajar 0,942 (94,2%). Angket kreativitas dan kesenangan belajar ini lebih dari 0.60 atau 60% artinya kedua instrumentini reliabel. Uji reliabilitas instrumen yang telah dilakukan dapat dilihat padalampiran B halaman 106 dan lampiran B halaman 114.

#### **G. Teknik Pengumpulan Data**

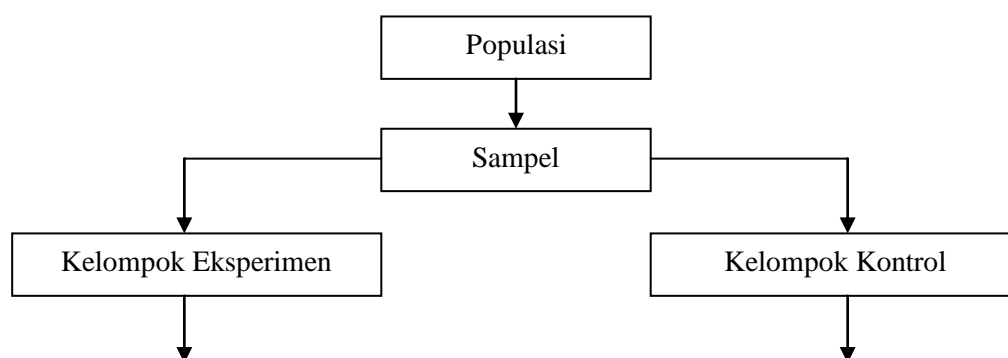
Langkah penelitian yang digambarkan oleh penulis dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Survei pendahuluan untuk menentukan masalah penelitian.
2. Menyusun rancangan penelitian dan memilih lokasi penelitian.
3. Menentukan populasi yaitu diambil dari siswa SMA Negeri 1 Lembang.
4. Menentukan sampel sebanyak 40 orang, 20 orang siswa belajar bola basket dengan pendekatan taktis dan 20 orang siswa belajar dengan pendekatan konvensional.
5. Mempersiapkan instrumen penelitian, angket kreativitas dan kesenangan belajar.
6. Melakukan eksperimen dengan langkah-langkah sebagai berikut:



- a. *Pre test* yang diberikan kepada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - b. Uji homogenitas kepada dua kelas berdasarkan hasil *pre test*, homogen dan tidak homogenya varian data menentukan bisa dan tidaknya kedua kelas tersebut dijadikan sampel penelitian.
  - c. Apabila kedua kelompok homogen, maka dua kelompok tersebut dibagi menjadi satu kelompok sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pendekatan taktis dan kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional.
  - d. Mengadakan treatment atau perlakuan dengan menggunakan model pendekatan taktis di kelompok eksperimen dan model konvensional di kelompok kontrol dengan materi yang telah disesuaikan.
  - e. Mengadakan *post test* di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
7. Analisis data untuk menguji hipotesis.
  8. Hasil penelitian dan Pembahasan.
  9. Menyimpulkan hasil penelitian.

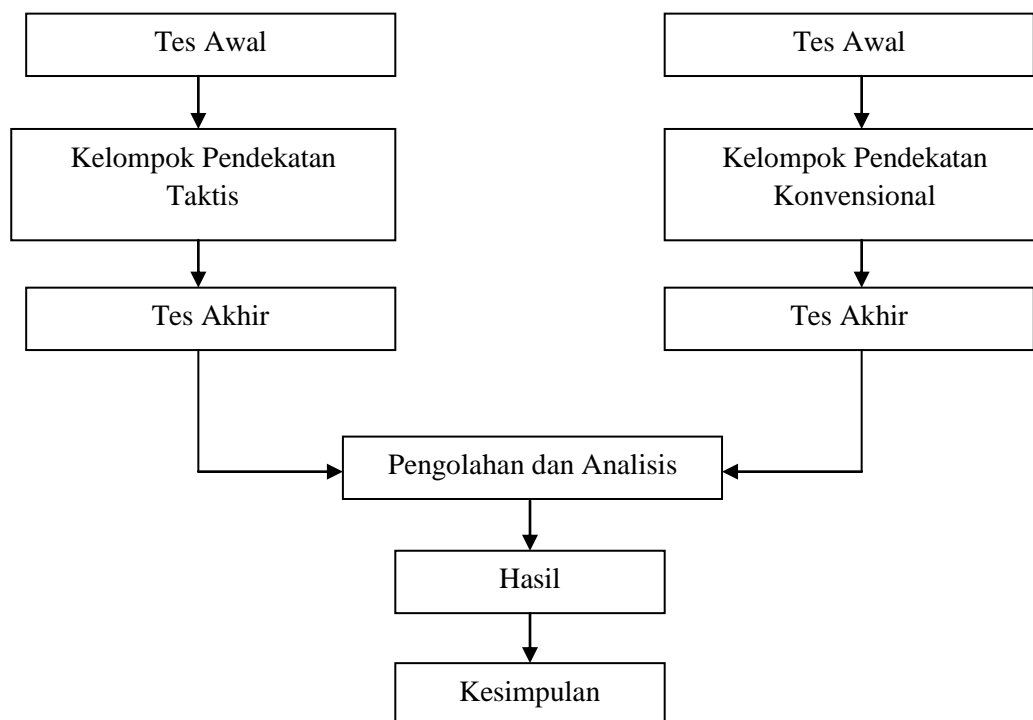
Setelah penentuan langkah penelitian yang telah dijabarkan di atas, penulis menjabarkannya ke dalam bentuk pernyataan agar lebih mempermudah dalam menjalankannya dalam penelitian. Penjabaran langkah penelitian ini juga berguna sebagai salah satu sarana panduan penulis dalam menentukan pengumpulan data yang tepat sebelum dan setelah proses penelitian. Adapun langkah penelitiannya dapat dilihat pada Bagan 3.1.



Shela Ginanjar, 2014

**PENGARUH MODEL PENDEKATAN TAKTIS DAN MODEL KONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET TERHADAP KREATIVITAS DAN KESENANGAN BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 LEMBANG**

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



**Bagan 3.1.**  
**Langkah Penelitian**

## H. Pengolahan dan Analisis Data

Setelah memperoleh data hasil penelitian, penulis melakukan penganalisisan data dengan cara mengolah data hasil penelitian. Data yang diolah yaitu data dari hasil pretes dan postes yaitu data hasil angket dengan responden siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun analisis data hasil tes digunakan untuk melihat peningkatan kreativitas dan kesenangan belajar bola basket siswa yang mendapatkan model pendekatan taktis dan model konvensional. Data yang diperoleh kemudian diolah melalui tahapan sebagai berikut:

- 1) Memberikan skor jawaban siswa sesuai dengan skala likert.
- 2) Menentukan skor peningkatan kreativitas dan kesenangan belajar bola basket dengan rumus *N-gain* ternormalisasi (Hake, 1999) yaitu:

$$\text{Normalized gain} = \frac{\text{posttestscore} - \text{pretestscore}}{\text{maximumpossiblescore} - \text{pretestscore}}$$

Shela Ginanjar, 2014

**PENGARUH MODEL PENDEKATAN TAKTIS DAN MODEL KONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET TERHADAP KREATIVITAS DAN KESENYANGAN BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 LEMBANG**

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

Hasil perhitungan gain kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi yang disajikan dalam Tabel 3.7.

**Tabel 3.7.**  
**Klasifikasi Gain Ternormalisasi**

Besarnya Gain (g)	Klasifikasi
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

- 3) Menyajikan statistik deskriptif skor pretes, skor postes dan skor N-Gain yang meliputi skor rata-rata ( $\bar{x}$ ) dan simpangan baku (S).
- 4) Melakukan uji normalitas untuk mengetahui kenormalan data skor pretes, postes dan gain kreativitas dan kesenangan belajar bola basket menggunakan uji statistik *Shapiro-Wilk*. Adapun rumusan hipotesisnya adalah:
 

$H_0$ : populasi berdistribusi normal

$H_1$ : populasi berdistribusi normal

Dengan kriteria uji sebagai berikut:

Jika nilai Sig. (p-value)  $< \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak

Jika nilai Sig. (p-value)  $\geq \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ), maka  $H_0$  diterima.
- 5) Menguji homogenitas varians skor pretes, postes dan gain kreativitas dan kesenangan belajar bola basket menggunakan uji *Levene*. Adapun hipotesis yang akan diuji adalah:
 

$H_0$ : Kedua populasi bervariansi homogen

$H_1$ : Kedua populasi tidak bervariansi homogen

Dengan kriteria uji sebagai berikut:

Jika nilai Sig. (p-value)  $< \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak

Jika nilai Sig. (p-value)  $\geq \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ), maka  $H_0$  diterima.
- 6) Melakukan pengujian masing-masing kelompok dengan menggunakan uji t *Paired T-Test*.

- 7) Setelah data memenuhi syarat normal dan homogen, dilakukan uji kesamaan rata-rata skor pretes, skor postes dan uji perbedaan rata-rata skor gain kreativitas dan kesenangan belajar bola basket siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan model taktis dan konvensional menggunakan uji-t yaitu *Independent Sample T-Test*.
- 8) Jika data tidak normal, maka dilakukan Uji statistik *nonparametric* yaitu uji *Mann-Whitney U*.

### I. Jadwal Penelitian

Tempat dan waktu penelitian ini bertempat di SMA Negeri 1 Lembang. Proses penelitian yang akan penulis laksanakan diharapkan dapat selesai dalam 6 bulan, mulai dari seminar usulan penelitian sampai menyelesaikan laporan tesis sebagaimana dijelaskan dalam Tabel 3.8.

**Tabel 3.8.**  
**Jadwal Penelitian**

No	Kegiatan Tahun 2014	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt	Nov
1.	Tahap Pertama: Usulan Penelitian						
	a. Usulan Penelitian	X					
	b. Sidang Usulan Penelitian		X				
	c. Perbaikan		X				
2.	Tahap Kedua: Penulisan Tesis						
	a. Penyusunan kuisisioner			X			
	b. Penyebaran kuisisioner			X			
	c. Pengambilan data			X			
	d. Analisis & pengolahan data				X		
	e. Penulisan laporan tesis				X	X	
	f. Bimbingan tesis			X	X	X	
3.	Tahap Ketiga: Sidang Tesis						
	a. Bimbingan akhir tesis					X	
	b. Perbaikan tesis					X	
	c. Sidang tesis						X