

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap efektifitas model pembelajaran dan motor educability terhadap hasil belajar keterampilan sepakbola siswa yang, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Ali (2011: hlm. 262) mengungkapkan bahwa: “Eksperimen menunjukkan kepada suatu upaya sengaja dalam memodifikasi suatu kondisi yang menentukan munculnya suatu peristiwa, serta pengamatan dan interpretasi perubahan-perubahan yang terjadi pada peristiwa itu yang dilakukan secara terkontrol.” Lebih lanjut dalam desain eksperimen ada empat prinsip dasarnya yang perlu diperhatikan, yaitu :1) penempatan subjek secara acak, 2) adanya perlakuan, 3) adanya mekanisme control, 4) adanya ukuran keberhasilan. (Maksum, 2012: hlm.96). Metode eksperimen dalam penelitian ini menggunakan desain faktorial 2 x 2. Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas, yaitu (1) model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGfU)* dan (2) model pembelajaran *Direct Instruction*. Selanjutnya terdapat juga variabel atribut yaitu (1) *Motor educability* tinggi (2) *Motor educability* rendah.

Dalam penelitian ini peneliti memberikan perlakuan (treatment) dengan menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGfU)* dan model pembelajaran *Direct Instruction* pada siswa laki-laki kelas VII SMP untuk dilihat peningkatan hasil belajar, dalam hal ini hasil belajar yang dilihat adalah penguasaan keterampilan pada materi sepakbola.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah desain faktorial 2 x 2. Desain eksperimen ini disebut desain faktorial karena desain ini melibatkan beberapa faktor (peubah bebas) yang digarap bersama–sama sekaligus (terdiri dari dua faktor). Dua

faktor (peubah) yang terlibat dalam eksperimen ini adalah model pembelajaran dan motor educability.

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis dan sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Sudjana (1992. hlm, 7) menjelaskan sebagai berikut: Desain penelitian adalah suatu rancangan percobaan (dengan tiap langkah tindakan yang betul-betul teridentifikasi) sedemikian rupa sehingga informasi yang berhubungan atau diperlukan untuk persoalan yang sedang diselidiki dapat dikumpulkan.

Desain penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas dan dua variabel atribut. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi dan sebagai penyebab salah satu faktor dalam penelitian. Sedangkan variabel atribut adalah variabel yang melengkapi variabel bebas untuk mempengaruhi variabel terikat:

Tabel 3.1
Factorial Design

Motor Educability	Model Pembelajaran	TGFU A1	DIRECT A2
	Motor Educability Tinggi B1	A1B1 (10 siswa)	A2B1 (10 siswa)
Motor Educability Rendah B2	A1B2 (10 siswa)	A2B2 (10 siswa)	

Keterangan:

A = Model pembelajaran dibagi menjadi dua klasifikasi

A1 = Model pembelajaran TGFU

A2 = Model pembelajaran Direct

B = Motor Educability

B1 = Motor Educability Tinggi

B2 = Motor Educability Rendah

μ A1B1 = Kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran TGFU dan memiliki motor educability tinggi.

μ A1B2 = Kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran TGFU dan memiliki motor educability rendah.

- μ A2B1 = Kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran direct teaching dan memiliki motor educabilty tinggi
- μ A2B2 = Kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran direct teaching dan memiliki motor educability rendah.

3.2 Lokasi, Populasi, Sampel dan Tehnik Sampling Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Semen Kabupaten Kediri, alasan menjadikan SMP Negeri 1 Semen Kabupaten Kediri sebagai lokasi penelitian, di karenakan sekolah ini masih terlihat perbedaan hasil belajar keterampilan sepakbola siswa yang sangat mencolok antara siswa yang memiliki *motor educability* yang tinggi dan siswa yang memiliki *motor educability* yang rendah dimana siswa yang memiliki *motor educability* yang rendah terhadap keterampilan sepakbola berjumlah cukup banyak. Adapun karakteristik lokasi penelitian:

- Suhu mencapai 28 – 32 derajat celcius
- Iklim Tropis
- Terletak di perkampungan yang dikelilingi penduduk
- Rata-rata setiap kelas berjumlah 37-40 siswa

3.2.2 Populasi Penelitian

Populasi merupakan individu atau objek yang memiliki sifat-sifat umum. Dari populasi dapat diambil sejumlah data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah yang diteliti. Sugiyono (2013: hlm. 80) menjelaskan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya.”

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa sekolah SMP Negeri 1 Semen Kabupaten Kediri kelas VII yang berjumlah 186 siswa. Dengan karakter berjenis kelamin laki-laki. Pemberian pengalaman gerak yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan akan bermanfaat dan berguna di masa mendatang. Oleh karena itu penerapan model pembelajaran dan motor educabilty diharapkan mampu

meningkatkan hasil belajar keterampilan sepakbola pada siswa di Sekolah Menengah Pertama.

3.2.3 Sampel Penelitian

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Menurut Maksun (2012: hlm. 55) “simple random sampling yaitu teknik sampling yang memberikan peluang yang sama bagi individu yang menjadi populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.” Cara demikian dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen, karena pada kelas VII rata-rata siswa masih belajar teknik dasar keterampilan sepakbola.

Langkah-langkah dalam menentukan sampel pada penelitian ini yaitu:

1. Menetapkan secara acak dari jumlah populasi terjangkau sebanyak 186 siswa laki-laki.
2. Dari 186 orang siswa laki-laki didapatkan 80 orang siswa secara random
3. Langkah berikutnya pada setiap kelompok dilakukan tes motor educability kepada 80 orang siswa tersebut. Hasil tes darimasing-masing kelompok disusun menurut skor nilai yang tertinggi sampai nilai terendah.
4. Langkah selanjutnya dicari rata-ratanya kemudian menetapkan siswa yang memiliki *motor educabilty* tinggi dan *motor educability* rendah.
5. Penentuan jumlah sampel berdasarkan tingkat *motor educabilty* dengan mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Verduci dalam Sudjana (2005: hlm. 176) yaitu menyeleksi 27% jumlah data skor tertinggi dan 27% skor terendah

Dari perhitungan tersebut didapatkan 27% dari tiap kelompok untuk skor tertinggi dan terendah adalah $27\% \times 80 = 21.6$ jadi masing-masing model pembelajaran berdasarkan tingkat motor educabilitynya yaitu 10.8 dibulatkan menjadi 10 orang. Sehingga masing-masing kelompok berjumlah 10 orang. Hasil pengambilan sampel diperoleh empat kelompok, yaitu (1) kelompok pertama adalah kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGfU yang

memiliki *motor educability* tinggi (A1B1), (2) kelompok kedua adalah kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGfU yang memiliki *motor educability* rendah (A1B2), (3) kelompok ketiga adalah kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Direct Instruction* yang memiliki *motor educability* tinggi (A2B1), dan (4) kelompok keempat adalah kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Direct Instruction* yang memiliki *motor educability* rendah (A2B2).

3.3 Instrument Penelitian

3.3.1 Tes *Motor Educability*

Data tentang *motor educability* diperoleh dengan menggunakan *IOWA Brace Test* dari (Johnson & Nelson, 1986 hlm. 383). Hasil dari tes tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat *motor educability* mahasiswa, yang merupakan kesanggupan masing-masing individu melakukan gerakan dengan benar.

Peneliti terlebih dahulu menjelaskan aturan kepada siswa (*testee*) serta memberi contoh gerakan yang harus dilakukan sebelum tes dilaksanakan. Hal tersebut dimaksud untuk mempermudah pemahaman dan mencegah terjadinya kesalahan gerakan siswa (*testee*) melakukan serangkaian gerakan tes *motor educability*. Telah dijelaskan sebelumnya bahwa terdapat 21 butir tes *motor educability* dan diberikan sebanyak dua kali kesempatan untuk melakukan gerakan. Ketentuan penilaian adalah sebagai berikut :

- a. Jika berhasil pada kesempatan I = nilai 2
- b. Jika berhasil pada kesempatan II = nilai 1
- c. Jika gagal = nilai 0

Skor akhir adalah hasil penjumlahan dari total keseluruhan tes *motor educability*.

Dari pengumpulan hasil tes tersebut, maka dapat ditentukan (1) *testee* yang memiliki tingkat *motor educability* tinggi, dan (2) *testee* yang memiliki tingkat *motor educability* rendah. Dasar untuk menentukan batas tinggi rendahnya tingkat

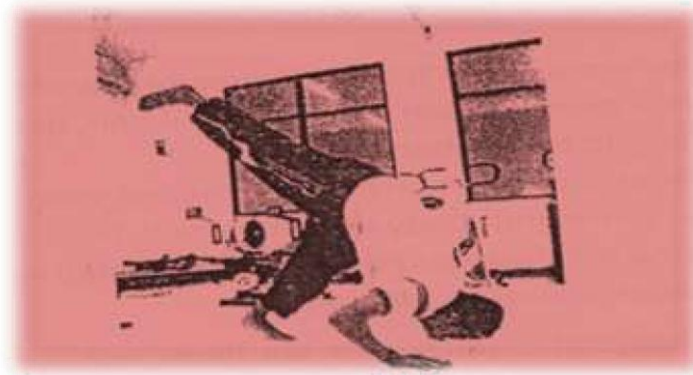
motor educability adalah dari perhitungan rangking dari data yang terkumpul. Untuk lebih jelasnya sebagai berikut:

1. *One foot – Touch Head*

Siswa berdiri pada kaki kiri. Membengkok ke depan dan letakkan kedua tangan pada lantai. Angkatlah kaki kanan lurus ke belakang. Sentuhkan kepala pada lantai dan akhirnya kembali bersikap berdiri dengan tanpa kehilangan keseimbangan.

Gagal bila :

- Tidak menyentuh kepala pada lantai.
- Kehilangan keseimbangan.
- Kaki kanan menyentuh lantai.



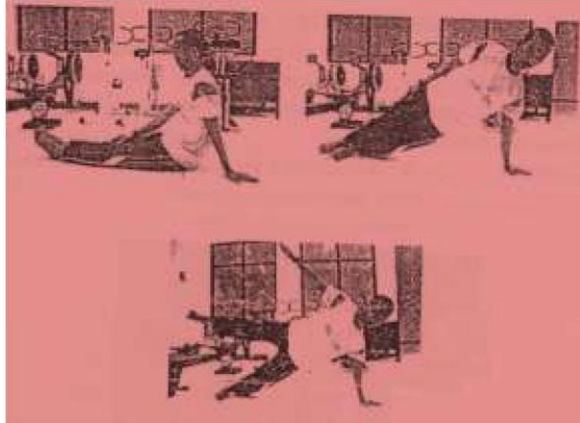
Gambar Tes 3.1 *One foot – Touch Head* (sumber, Widiastuti. 2015)

2. *Side Learning Rest*

Duduk berlutut, kedua kaki rapat. Letakkan tangan kanan pada lantai di belakang tubuh. Kemudian miringlah ke kanan sehingga tubuh terangkat dan bertumpu pada tangan dan kaki kanan. Angkatlah kaki dan tangan kiri, serta usahakan tetap dalam sikap demikian sampai hitungan kelima.

Gagal Bila :

- Tidak bersikap sebagaimana seharusnya.
- Tidak mampu melakukan sampai hitungan kelima.



Gambar Tes 3.2 *Side Learning Rest* (Sumber, Widiastuti. 2015)

3. *Graspevine*

Berdiri dengan kedua tumit rapat. Membungkuk ke depan, surukkan/masukkan kedua belah tangan di antara kedua lutut, sehingga kedua tangan berada di belakang pergelangan-pergelangan kaki, akhirnya jari-jari tangan saling berkaitan di muka pergelangan kaki. Pertahankan sikap ini sampai 5 detik.

Gagal bila :

- Kehilangan keseimbangan
- Kedua tangan tidak melingkari kedua pergelangan kaki dan jari-jari tidak saling berkaitan di depan pergelangan kaki (tidak sampai).
- Tidak dilakukan dalam jangka waktu 5 detik.



Gambar Tes 3.3 *Graspevine* (sumber, Widiastuti. 2015)

4. *One – Knee Balance*

Menoleh ke kanan. Berlutut dengan kaki sebelah sedangkan kaki yang lain diangkat lurus ke belakang. Luruskan/rentangkan kedua belah tangan disamping setinggi bahu. Tinggal tetap dalam sikap itu hingga 5 hitungan.

Gagal bila :

- Menyentuh lantai dengan bagian badan selain lutut dan ujung kaki tumpu
- Kehilangan keseimbangan.



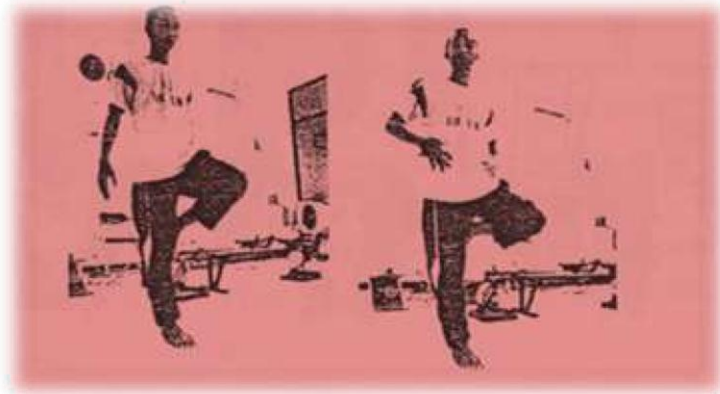
Gambar Tes 3.4. *One – Knee Balance* (sumber, Widiastuti. 2015)

5. *Strok Stand*

Berdiri pada kaki kiri. Letakkan telapak kaki kanan pada lutut kaki kiri sebelah dalam. Kedua tangan bertolak pinggang. Pejamkan mata dan pertahankan sikap ini selama 10 detik dengan tanpa memindahkan kaki kiri dari tempatnya semula.

Gagal bila :

- Kehilangan keseimbangan
- Melepaskan telapak kaki kanan dari lutut kaki kiri - Membuka mata dan melepas tangan dari pinggang.



Gambar Tes 3.5. *Strok Stand* (sumber, Widiastuti. 2015)

6. *Double Heel Click*

Melompat ke atas dan selama itu menepukkan kedua kaki dua kali, serta berdiri tegak kembali dengan kaki kangkang yang sekenanya.

Gagal bila :

- Kedua kaki tidak bertepuk dua kali
- Waktu jatuh kedua kaki saling bersentuhan.



Gambar Tes 3.6. *Double Heel Click* (sumber, Widiastuti. 2015)

7. *Cross-Leg Squat*

Lipat kedua tangan di dada. Silangkan kedua kaki, kemudian duduk dengan sikap bersila. Akhirnya berdirilah dengan tidak melepaskan lipatan tangan dan silangan kaki.

Gagal bila :

- Kehilangan keseimbangan.
- Tangan tidak tetap berlipat pada dada
- Tidak mampu berdiri kh



Gambar Tes 3.7. *Cross-Leg Squat* (sumber, Widiastuti. 2015)

8. *Full Left Turn*

Berdiri dengan kaki rapat. Lompat ke atas dan berputar ke kiri 360 derajat, usahakan terjatuh pada tempat semula. Jagalah keseimbangan dan sesudah menyentuh lantai jangan sampai kaki kiri berpindah tempat.

Gagal bila :

- Tidak berputar 360 derajat.

- Setelah jatuh kaki berpindah tempat.
- Kehilangan keseimbangan



Gambar Tes 3.8. *Full Left Turn* (sumber, Widiastuti. 2015)

9. *One Knee – Head to Floor*

Berlutut dengan kaki sebelah, sedangkan kaki yang lain diangkat lurus-lurus ke belakang dengan tanpa menyentuh lantai. Kedua tangan rentangkan ke samping setinggi bahu. Bongkokkan tubuh ke depan, sehingga kepala mengenai lantai. Kembali ke sikap semula dengan keseimbangan.

Gagal bila :

- Menyentuh lantai dengan bagian tubuh selain kepala dan lutut dari kaki tumpu.
- Kehilangan keseimbangan.
- Tidak menyentuhkan kepala pada lantai



Gambar Tes 3.9. *One Knee – Head to Floor* (sumber, Widiastuti. 2015)

10. *Hop Backward*

Berdiri dengan kaki sebelah. Dengan mata tertutup melompat ke belakang lima kali.

Gagal bila :

- Membuka mata.
- Kaki yang diangkat menyentuh lantai



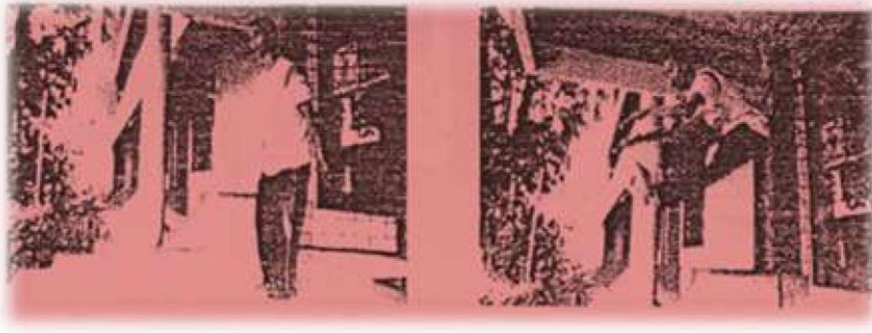
Gambar Tes 3.10. *Hop Backward* (sumber, Widiastuti. 2015)

11. *Forward Hand Kick*

Melompat tinggi-tinggi, ayunkan kedua kaki ke depan (lutut lurus), bungkukkan badan ke depan dan sentuhkan kedua ujung jari kaki dengan kedua tangan sebelum lompatan berakhir.

Gagal bila :

- Tidak menyentuh kedua ujung jari kaki sewaktu di udara.
- Membungkukkan lututnya lebih dari 45 derajat.



Gambar Tes 3.11. *Forward Hand Kick* (sumber, Widiastuti. 2015)

12. *Full Squat – Arm Circle*

Sikap jongkok, kedua tangan ke samping setinggi bahu, kedua lengan diputarputar membuat lingkaran yang bergaris tengah \square 30cm. Dan bersamaan dengan latihan itu tubuh diturun naikkan. Lakukan sampai 10 hitungan.

Gagal bila :

- Memindahkan kaki
- Kehilangan keseimbangan dan jatuh



Gambar Tes 3.12. *Full Squat – Arm Circle* (sumber, Widiastuti. 2015)

13. *Half – Turn Jump-Left Foot*

Berdiri pada kaki kiri, melompat dan berputar 180 derajat ke kiri.

Gagal bila :

- Kehilangan keseimbangan

- Gagal dalam usahanya membuat putaran 180 derajat ke kiri - Kaki kanan menyentuh lantai



Gambar Tes 3.13. *Half – Turn Jump-Left Foot* (sumber, Widiastuti. 2015)

14. *Three Dips*

Bengkokkan kedua tangan dan sentuhkan dada pada lantai. Angkat tubuh sehingga kedua lengan lurus. Kembali kesikap semula. Lakukan latihan ini 3 kali dengan baik.

Badan harus tetap dalam keadaan lurus

Gagal Bila :

1. Tidak kuat melakukan sebanyak 3 kali
2. Tidak menyentuhkan dada pada lantai
3. Menyentuhkan bagian badan lain, kedua telapak tangan dan ujung-ujung kaki.



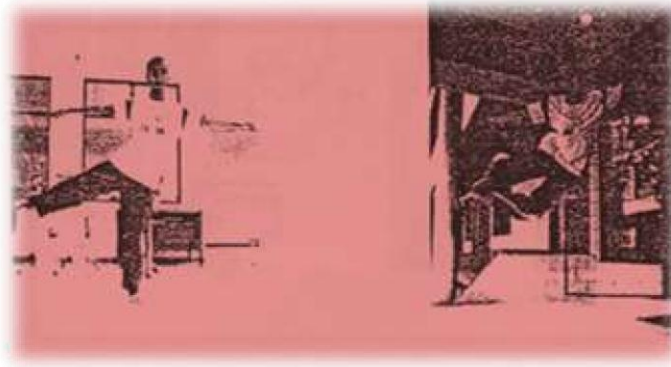
Gambar Tes 3.14. *Three Dips* (sumber, Widiastuti. 2015)

15. *Side Kick*

Ayunkan kaki ke sebelah kiri dan bersamaan dengan itu melompat-lompat ke atas dengan tumpuan kaki kanan, sentuhkan kedua kaki di udara, kedua kaki waktu bersentuhan harus segaris dan sejajar serta di sebelah pundak kiri. Jatuh dengan kaki kangkang.

Gagal bila :

- Kaki kiri tidak cukup diayun.
- Tidak menyentuh kedua kaki di udara.
- Jatuh tidak dengan kaki kangkang



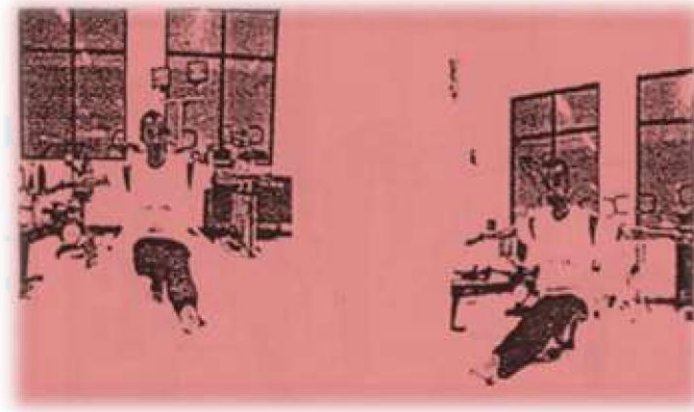
Gambar Tes 3.15. *Side Kick* (sumber, Widiastuti. 2015)

16. *Knee Jump to Feet*

Berlutut dengan kedua kaki dengan sikap kura-kura dan ujung jari kaki yang berkuku mengenai lantai. Ayunkan kedua lengan dan melompat ke atas dengan tanpa mengubah sikap ujung kaki terlebih dahulu, sampai berdiri tegak.

Gagal bila :

- Mengubah sikap ujung-ujung jari kaki
- Tidak nyata-nyata bahwa melompat dan berdiri dengan tidak stabil.



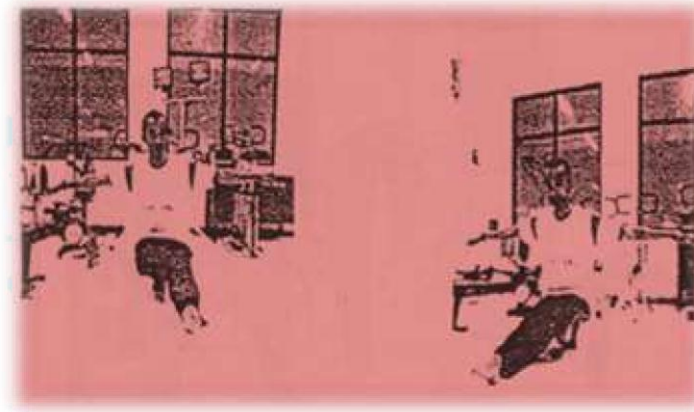
Gambar Tes 3.16. *Knee Jump to Feet* (sumber, Widiastuti. 2015)

17. *Rusian Dance*

Jongkok, luruskan keadaan kaki yang sebelah. Lakukan tarian Rusia dengan jalan sedikit melompat dan sekaligus bertukar kaki. Luruskan sampai 4 kali sehingga tiap-tiap kaki mendapat giliran 2 kali. Tumit kaki yang diluruskan ke depan boleh tersentuh lantai sedangkan tumit kaki yang dilipat harus mengenai pantat.

Gagal bila :

- Kehilangan keseimbangan
- Masing- masing kaki tidak melakukan 2 kali latihan



Gambar Tes 3.17. *Rusian Dance* (sumber, Widiastuti. 2015)

18. *Full Right Turn*

Berdiri dengan kaki rapat. Lompat ke atas dan berputar ke kanan 360 derajat, usahakan terjatuh pada tempat semula. Jagalah keseimbangan dan sesudah menyentuh lantai jangan sampai kaki kiri berpindah tempat.

Gagal bila :

- Tidak berputar 360 derajat.
- Setelah jatuh kaki berpindah tempat.
- Kehilangan keseimbangan



Gambar Tes 3.18. *Full Right Turn* (sumber, Widiastuti. 2015)

19. *The Top*

Duduk bersila. Kedua tangan melingkari kedua lutut, tangan kanan memegang pergelangan kaki kiri dan sebaliknya tangan kiri memegang pergelangan kaki kanan, dengan cepat berguling ke kanan, dengan jelas pertama menempatkan berat badan pada lutut kaki kanan, kemudian bahu kanan, lalu punggung, terus ke bahu sebelah kiri, barulah ke lutut kaki kiri, yang akhirnya duduk menghadap berlawanan dengan arah semula. Ulangi latihan ini sekali lagi, sehingga duduk menghadap searah dengan sikap semula.

Gagal bila :

- Pegangan pada pergelangan kaki terlepas.
- Putaran tidak dilakukan dengan lengan sempurna



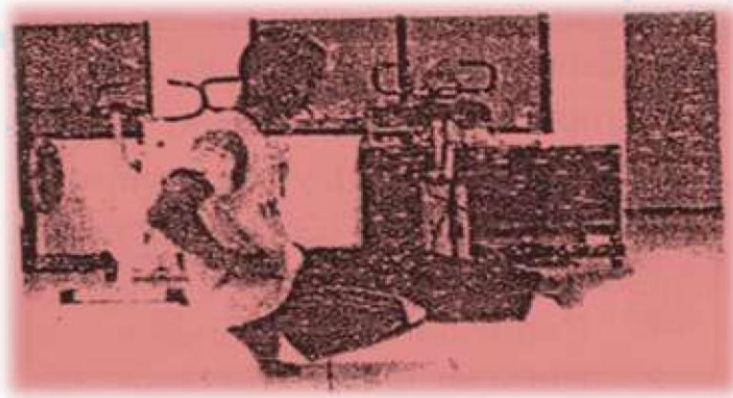
Gambar Tes 3.19. *The Top* (sumber, Widiastuti. 2015)

20. Single Squat Balance

Jongkok dengan kaki sebelah. Kaki yang lain diluruskan ke depan dengan tanpa menyentuh lantai. Kedua tangan dipinggang. Kuasailah sikap ini sampai hitungan kelima.

Gagal bila :

- Tangan tidak dipinggang lagi
- Kaki yang lurus ke muka mengenai lantai
- Kehilangan keseimbangan



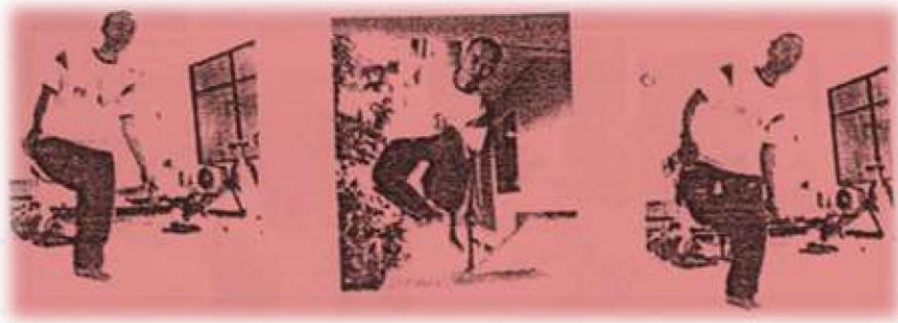
Gambar Tes 3.20. *Single Squat Balance* (sumber, Widiastuti. 2015)

21. *Jump Foot*

Berdiri pada sebelah kaki. Ibu jari dipegang oleh tangan yang berlawanan, dimuka tubuh. Lompat ke atas dan usahakan kaki yang bebas melompat kaki yang dipegang dengan tanpa melepaskan pegangannya.

Gagal bila :

- Pegangannya terlepas.
- Tidak melompati kaki yang dipegang.



Gambar Tes .3.21. *Jump Foot* (sumber, Widiastuti. 2015)

3.3.2 Tes Keterampilan SepakBola

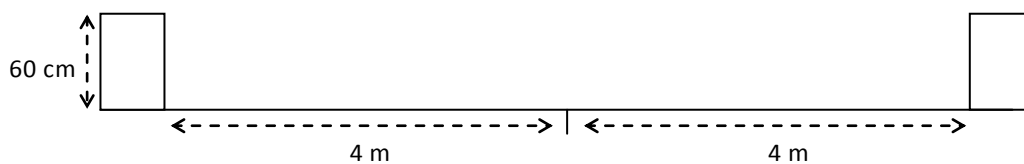
Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan sepak bola adalah menggunakan tes. Perolehan data variabel Y tentang keterampilan bermain sepakbola, yaitu dengan menggunakan tes keterampilan sepakbola, menurut Widiastuti (2015, hlm. 245) tes keterampilan sepak bola dapat menggunakan tes *passing-stopping*, dan *shooting*. Tata cara pelaksanaan tes keterampilan sepakbola adalah :

3.3.2.1 Tes Sepak Tahan Bola (*Passing dan Stoping*)

- 1) Tujuan: untuk mengukur keterampilan dan gerak kaki dalam menendang dan menahan bola.
- 2) Alat yang digunakan: bola 2 buah, *stopwatch*, bangku swedia 4 buah (papan ukuran 3 meter x 60 cm sebanyak 2 buah), dan kapur.

- 3) Pelaksanaan tes: orang coba berdiri di belakang garis tembak yang berjarak 4 meter dari sasaran/papan, boleh dengan posisi kaki kanan siap menembak maupun sebaliknya kaki kiri yang menembak. Pada aba-aba “Ya”, orang coba mulai menendang bola ke sasaran atau papan dan menahannya kembali dengan kaki di belakang garis tembak kaki yang akan menendang bola berikutnya yang arahnya berlawanan dengan tendangan pertama. Lakukan kegiatan ini bergantian antara kaki kiri dan kaki kanan selama 30 detik. Apabila bola keluar dari daerah yang sudah ditentukan, maka orang coba menggunakan bola cadangan yang disediakan.
- 4) Penskoran: jumlah menendang bola dan menahan bola yang sah, selama 30 detik, hitungan satu, diperoleh dari satu kali kegiatan menendang bola.
 - Gagal apabila:
 - a) Bola ditahan dan di tendang di depan garis tendang yang akan menendang bola.
 - b) Hanya menahan dan menendang bola dengan satu kaki.

Untuk lebih jelasnya mengenai diagram tes sepak tahan bola (*passing* dan *stopping*) dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.22

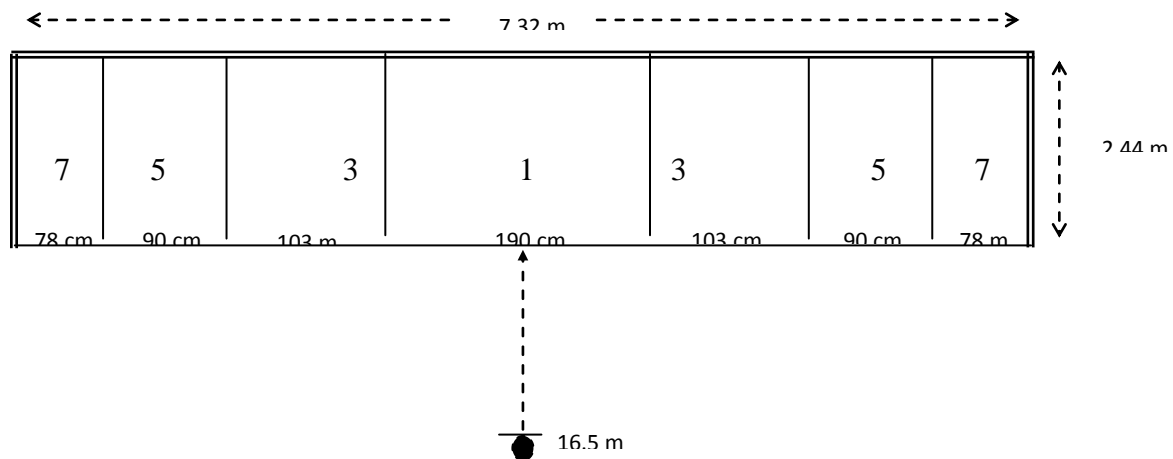
Diagram Tes Sepak Tahan Bola (*Passing-Stopping*)

3.3.2.2 Tes Menendang Bola Kesasaran (*Shooting*)

- 1) Tujuan: Mengukur ketepatan dalam menendang bola kesasaran.
- 2) Alat yang digunakan: bola, gawang, nomor-nomor, dan tali.
- 3) Pelaksanaan tes: orang coba berdiri di belakang bola yang diletakkan pada sebuah titik berjarak 16,5 meter di depan gawang/sasaran. Tidak ada aba-aba dari orang coba. Pada saat kaki orang coba mulai menendang bola, maka *stopwatch* dijalankan dan berhenti saat bola mengenai sasaran. Orang coba diberi tiga kali kesempatan.

- 4) Penskoran: jumlah skor bola masuk pada sasaran dalam tiga kali kesempatan. Bila bola hasil tendangan mengenai tali pemisah skor pada sasaran, maka diambil skor terbesar dari kedua sasaran.
- Gagal apabila bola keluar dari daerah sasaran dan menempatkan bola tidak pada jarak 16,5 meter dari sasaran.

Untuk lebih jelasnya mengenai diagram tes menembak atau menendang bola ke sasaran (*shooting*) dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.23

Diagram Tes Menendang Bola Ke sasaran (*Shooting*)

3.4 Pelaksanaan dan Program Pembelajaran

Perlakuan atau eksperimen dalam penelitian ini dilaksanakan selama enam minggu. Pembelajaran dilaksanakan tiga kali dalam seminggu yaitu pada jam pelajaran pendidikan jasmani sampai dengan selesai. Waktu pelaksanaannya dari tanggal 23 April – 25 Mei 2016. Tempat pembelajran di Lapangan Sepak Bola SMP Negeri 1 Semen Kabupaten Kediri. Hal ini didasarkan pendapat Sajoto (1990, hlm. 48) bahwa: “Latihan 3 kali setiap minggu, agar tidak terjadi kelelahan yang kronis.”

Mengenai jangka waktu lamanya latihan, Kosasih (1993, hlm. 28) mengatakan bahwa: “Sebaiknya berlatih paling sedikit tiga kali seminggu.”

Dalam pelaksanaan penelitian ini, masing-masing kelompok sampel diberikan satu pembelajaran atau latihan dengan menggunakan model yang berbeda. Kelompok A melakukan pembelajaran melalui model pembelajaran TGfU dan kelompok B melakukan pembelajaran melalui model direct instruction. Serta menggunakan motor educability sebagai variable kontrolnya.

Tabel 3.2
Program Penelitian

Pertemuan	Model TGfU		Model Direct Instruction	
	Materi	Waktu	Materi	Waktu
Tes Motor Educability 23 April 2016				
1	Tes Awal/ Pretest	25 April 2016	Tes Awal/Pretest	25 April 2016
2	Melakukan passing	27 April 2016	Passing kaki dalam	27 April 2016
3	Melakukan control sambil bergerak	29 April 2016	Passing kaki luar	29 April 2016
4	Mengoper Bola (Passing)	2 Mei 2016	Passing tempurung kaki	2 Mei 2016
5	Menghentikan bola (Stopping)	4 Mei 2016	Drible lurus	4 Mei 2016
6	Passing Stopping Dengan Jarak yang Dekat	6 Mei 2016	Drible berkelok	6 Mei 2016
7	Passing Stoppin Dengan Jarak yang Lebih Jauh	9 Mei 2016	Menembak bola ke gawang	9 Mei 2016
8	Teknik Dasar Dribbling	11 Mei 2016	Pertahanan (Defense)	11 Mei 2016
9	Dribbling Levelling	13 Mei 2016	Pertahanan (Defense)	13 Mei 2016
10	Teknik Dribbling Zig-Zag	16 Mei 2016	Penyerangan (Offense)	16 Mei 2016
11	Dribbling passing	18 Mei 2016	Penyerangan (Offense)	18 Mei 2016
12	Tes Akhir/Postest	20 Mei 2016	Tes Akhir/Postest	20 Mei 2016

3.5 Pengujian Validitas dan Realibilitas Instrument

Tes keterampilan sepakbola ini menggunakan instrument tes yang ditulis oleh Widiastuti (2015, hlm. 245) yaitu tes keterampilan sepak bola dapat menggunakan tes *passing-stopping*, dan *shooting*

3.5.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas instrument *motor educability* dengan menggunakan PAWS statistics 18, berikut langkah-langkah yang dilakukan un tuk menguji validitas instrument SERS sebanyak 21 macam tes menggunakan program PAWS *statiscs* 18:

1. Memasukan data hasil uni coba instrument pada entri SPSS.
2. Klik analyze pada menu toolbar SPSS dan pilih scale katagori realibility analysis.
3. Setelah masuk pada katagori realibility analysis, klik bagian statistic yang berada di pojok kanan atas, seklis item, scale dan scale if item deleted, selanjutnya klik kontiu.
4. Masih pada katagori realibility analysis, pindahkan data ke kolom item, selanjutnya akan muncul data.
5. Nilai hasil uji validitas (r hitung) dapat dilihat dari *corrected item total correlation*.
6. Ketentuannya, apabila r hitung lebih besar dari r table maka butir soal tersebut valid

(Tabel 3.2)
Rekapitulasi Hasil Pengujian Validitas dan Reliabilitas

No Item	Koefisien Validitas	Titik Kritis	Kesimpulan
1	0.600	0.300	Valid
2	0.754	0.300	Valid
3	0.900	0.300	Valid

4	0.784	0.300	Valid
5	0.447	0.300	Valid
6	0.585	0.300	Valid
7	0.641	0.300	Valid
8	0.617	0.300	Valid
9	0.770	0.300	Valid
10	0.741	0.300	Valid
11	0.654	0.300	Valid
12	0.675	0.300	Valid
13	0.884	0.300	Valid
14	0.843	0.300	Valid
15	0.790	0.300	Valid
16	0.824	0.300	Valid
17	0.721	0.300	Valid
18	0.812	0.300	Valid
19	0.644	0.300	Valid
20	0.303	0.300	Valid
21	0.322	0.300	Valid
Koefisien Reliabilitas		0.943	
Titik Kritis		0.700	
Kesimpulan		Reliabel	

Berdasarkan table di atas, diperoleh informasi bahwa seluruh pernyataan yang diajukan memiliki nilai koefisien validitas di atas titik kritis 0,300 yang menunjukkan bahwa seluruh pernyataan yang diajukan sudah menunjukkan keandalannya. Dan dari hasil pengujian reliabilitas, diperoleh nilai koefisien alpha sebesar $0,943 > 0,700$ yang menunjukkan bahwa seluruh instrument yang diuji sudah menunjukkan keandalannya sehingga sudah memenuhi syarat untuk digunakan dalam penelitian.

3.6 Pengolahan Data

Data yang akan dikumpulkan ini merupakan skala interval dari tes keterampilan sepakbola pada saat *pretest* dan *posttest* sedangkan motor educability di berikan pada saat *pretest* pada siswa SMP Negeri 1 Semen Kabupaten Kediri.

Penghitungan dan analisis data dalam suatu penelitian dimaksudkan untuk mengetahui makna dari data yang diperoleh dalam rangka memecahkan masalah penelitian. Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data adalah sebagai berikut:

1. Memberikan tes motor educability kepada sampel yang telah diambil.
2. Memberikan nilai pada tiap-tiap tes motor educability.
3. Mengumpulkan data dari hasil tes keterampilan sepak bola.
4. Memasukkan atau input data skor dari tes motor educability dan hasil belajar keterampilan sepak bola pada program computer Microsoft Excel 2010.
5. Selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisis, dengan tujuan dapat memperoleh kesimpulan penelitian. Kesimpulan data tersebut diharapkan dapat menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian.

Analisis data dilaksanakan dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) seri 21. Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

1. Uji normalitas data

Uji normalitas data dilaksanakan dengan tujuan agar dapat memperoleh informasi mengenai kenormalan data yang diperoleh. Selain itu, uji normalitas data juga akan menentukan langkah yang harus ditempuh selanjutnya, yaitu analisis statistik apa yang harus digunakan adalah dengan menginput dan menganalisis menggunakan deskripsi *explore* data pada menu SPSS seri 21. Uji normalitas dari output yang dihasilkan program SPSS 21 yang menuju analisis normalitas data yaitu: *kolmogorov smirnov* dan *Shapiro-wilk*. Untuk uji normalitas peneliti mengacu pada analisis *kolmogorov smirnov*.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas data dilaksanakan setelah uji normalitas data. Tujuan uji homogenitas data adalah untuk mengetahui bahwa data tersebut berasal dari sampel yang homogen. Selain itu juga untuk menentukan jenis analisis statistik apa yang selanjutnya digunakan dalam uji hipotesis data. Langkah yang dilakukan untuk uji homogenitas data menggunakan program software SPSS seri 21 adalah sama

dengan uji normalitas data. Output yang dihasilkan dari *descriptive explore* data tersebut sekaligus menghasilkan dua analisis, yaitu normalitas dan homogenitas data.

3. Uji hipotesis

Uji hipotesis data dilakukan dalam 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 peneliti membandingkan hasil belajar keterampilan sepak bola sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest* dan *posttest*) yang menggunakan model pembelajaran TGFU dan Direct Instruction. Pada tes motor educability untuk bisa mengetahui tingkat motor educability tinggi dan rendah yang diberikan di *pretest*. Perhitungan hipotesis menggunakan 3 cara, yaitu dengan menggunakan:

- a. *Paired Sample t Test* untuk mengetahui pengaruh yang signifikan diantara kedua model.
- b. *Independent Sample t Test* untuk mengetahui perbedaan yang signifikan diantara kedua model.
- c. *Two way anova* untuk mengetahui apakah terdapat interaksi diantara model pembelajaran dan *motor educability*.

3.7 Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian dalam upaya pengambilan data, peneliti akan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

