

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Pasundan 3 Cimahi, Jl. Encep Kartawiria No.97/A, Kota Cimahi.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan sesuai dengan prosedur-prosedur yang harus ditempuh yaitu dengan mengajukan proposal hingga penyusunan laporan. Penelitian ini dilaksanakan pada saat dan di luar jadwal jam pelajaran pendidikan jasmani, dan dilaksanakan terhitung dari bulan Februari 2017 sampai dengan Maret 2017 dengan intensitas 3x pertemuan/minggu.

B. Metode Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian maka sudah seharusnya membuat langkah-langkah yang akan ditempuh selama proses penelitian tersebut. Hal itu bertujuan untuk menunjang keberhasilan dari penelitian, mulai dari mengungkapkan permasalahan yang akan dikaji kebenarannya, sampai proses pengumpulan sejumlah data dan analisis data. Langkah-langkah yang akan ditempuh haruslah bersifat ilmiah, karena penelitian merupakan salah satu cara dalam mencari suatu kebenaran melalui cara-cara ilmiah atau metode ilmiah. Dalam artian kegiatan penelitian tersebut harus didasari oleh ciri-ciri keilmuan, penelitian tersebut juga harus dilakukan dengan cara yang masuk akal, dilakukan dengan cara-cara yang dapat diamati oleh panca indera manusia, dan langkah-langkah penelitiannya harus menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Hal tersebut menjelaskan bahwa sebuah metode penelitian mempunyai kedudukan yang penting dalam prosedur penelitian, yang berkaitan dengan pelaksanaan dan pengumpulan data. Secara umum menurut Arikunto (2009, hlm. 136 dalam Firmansyah, 2015 hlm.59) bahwa : “metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian”. Cara ilmiah maksudnya yaitu kegiatan penelitian didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional yang berarti masuk akal, empiris berarti dapat diamati oleh indera manusia, dan sistematis berarti prosesnya menggunakan langkah-langkah yang logis. Jenis-jenis metode penelitian juga dapat diklasifikasikan berdasarkan, tujuan, dan tingkat kealamiahannya (natural setting) obyek yang akan diteliti (Sugiyono, 2014, hlm. 9). Dalam hal ini berkaitan dengan masalah yang akan dikaji oleh peneliti, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian eksperimen.

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 107) “Metode penelitian eksperimen dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Dari penjelasan tersebut memberikan gambaran yang jelas mengapa peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen, disebabkan karena secara garis besar dalam proses penelitian ini peneliti ingin mengetahui adanya sebuah akibat yang dapat disebabkan oleh suatu perlakuan. Populasi yaitu kelas XI SMA Pasundan 3 Cimahi yang terdiri dari tiga kelas XI dan akan menjadi 2 kelompok, melalui pola random. Satu kelompok diberi perlakuan *Teaching Game for Understanding* (TGfU) dalam pola permainan yang sudah dirancang pada tabel 3.4, salah satu contohnya dalam permainan *Long Ball* : “yang mana semua siswa terlibat dalam permainan ini yang dibagi menjadi 2 tim, tim A menjadi pemain dan tim B menjaga. Setelah itu satu demi satu dari tim A memukul bola sejauh-jauhnya dan tim B harus berusaha mengenakan orang dari tim A yang berusaha melewati lintasan yang dijaga oleh tim B sampai kotak yang telah ditentukan maka di sana akan ada pemenangnya jika tim B dapat mengenakan bola kepada tim A yang sedang bermain maka tim B menang dan berhak bermain jika tim A yang menang maka mereka

Evi Hardiyanti, 2017

PENGARUH PEMBELAJARAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP PARTISIPASI AKTIF BELAJAR GERAK SISWA DI SMA PASUNDAN 3 CIMAH

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

melanjutkan permainannya dan mendapatkan skor, begitupun sebaliknya”. Kemudian setelah diberikan perlakuan dengan permainan maka di sana akan terlihat aktivitas siswa yang aktif dan terlibat dalam melakukan tugas gerak yang diberikan oleh guru. Kemudian kelompok kontrol akan diterapkan pengajaran sebagaimana mestinya yang sering dilakukan. Pada kelompok eksperimen diberi perlakuan 12x tentang *Teaching Game for Understanding* (TGfU) dalam pola untuk mengembangkan keaktifan belajar gerak siswa. Setelah sekian kali pertemuan akan diukur kemampuan partisipasi aktif belajarnya melalui instrumen yang berisikan tentang motivasi, kehadiran, keaktifan, keterlibatan, dan kedisiplinan kemudian data yang diperoleh akan dianalisis secara statistika sederhana untuk mendapatkan gambaran apakah perlakuan yang diberikan dalam bentuk *Teaching Game for Understanding* (TGfU) mampu mengembangkan partisipasi aktif belajar siswa. Secara spesifik dapat dikemukakan bahwa penelitian ini bertujuan ingin mencari tahu pengaruh pembelajaran *teaching game for understanding* (TGfU) terhadap partisipasi aktif belajar gerak siswa di SMA Pasundan 3 Cimahi dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

C. Desain Penelitian

Setelah menentukan metode penelitian yang digunakan, selanjutnya yaitu merumuskan desain penelitian. Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Rancangan tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang dirumuskan. Dalam sebuah desain penelitian biasanya dijelaskan bagaimana data atau informasi dikumpulkan, mekanisme kontrol dilakukan, dan upaya peningkatan validitas penelitian. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design* yang terdapat dalam bentuk desain *True Experimental Design* (Sugiyono, 2014, hlm.112). Dalam desain ini terdapat 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian kedua kelompok diberi pretest yaitu kuisioner/angket untuk mengetahui keadaan awal dari setiap kelompok.

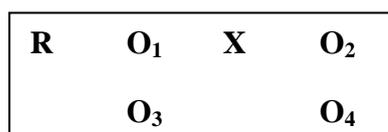
Evi Hardiyanti, 2017

PENGARUH PEMBELAJARAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP PARTISIPASI AKTIF BELAJAR GERAK SISWA DI SMA PASUNDAN 3 CIMAHI

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

Kuesioner/angket yang diberikan berupa pernyataan-pernyataan tentang partisipasi siswa (motivasi, kehadiran, keterlibatan, keaktifan, dan kedisiplinan) dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukurannya. Kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan atau treatment yang berupa pembelajaran *teaching game for understanding* (TGfU) sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan, melainkan hanya pembelajaran biasa. Penelitian ini dilakukan tiga kali dalam seminggu selama 12 kali pertemuan, selama kurang lebih 4 minggu. Hal ini didasarkan yang dikutip oleh Firmansyah (2015:61) menurut Harre dalam Harsono (1988, hlm. 106) yang menyatakan bahwa : “Macro-cycle adalah suatu siklus latihan jangka panjang yang bisa memakan waktu 6 bulan, satu tahun, sampai beberapa tahun; Meso-cycle lamanya 3-6 minggu; Micro-cycle kurang dari 3 minggu, bisa 1 atau 2 minggu“.

Setelah masa perlakuan berakhir maka dilakukan tes akhir atau posttest yaitu kuisisioner/angket. Setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul maka data tersebut disusun, diolah dan dianalisis secara statistik daya beda-t. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *teaching game for understanding* (TGfU) terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.



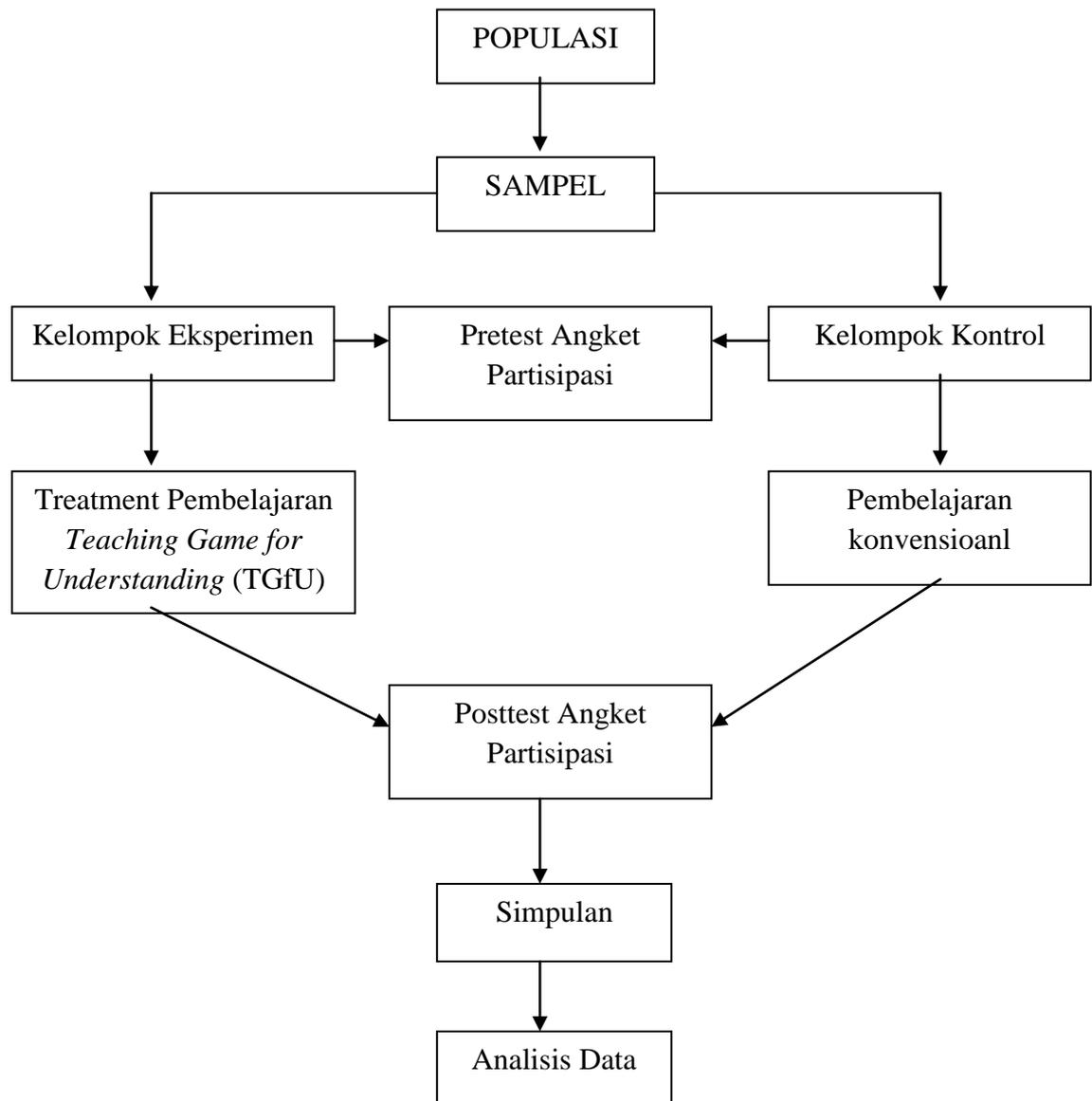
Gambar 1
Desain Penelitian *Pretest-Posttest* Control Group Design
(Sugiyono, 2014, hlm.112)

Keterangan :

R : kelompok siswa yang akan dibagi dua menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

O₁ : nilai pretest kelompok eksperimen pembelajaran TGfU

- O_2 : nilai posttest kelompok eksperimen pembelajaran TGfU
 O_3 : nilai pretest kelompok kontrol pembelajaran tradisional
 O_4 : nilai posttest kelompok pembelajaran tradisional
 X : perlakuan pada kelompok eksperimen



Gambar 2
Kerangka Penelitian

Dari kerangka penelitian di atas menjelaskan bahwa, setelah ditentukan populasinya maka menentukan sampel yang akan diteliti untuk diberi perlakuan. Maka, terbentuklah dua kelompok pembelajaran kelompok sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran TGfU dan kelompok kontrol dengan perlakuan pembelajaran pada umumnya. Sebelum diberi perlakuan, siswa diberikan angket (*pretest*) terlebih dahulu, setelahnya diberikan perlakuan lalu diakhir masa perlakuan diberi angket (*posttest*). Setelah masa perlakuan berakhir maka peneliti mencoba menganalisis data yang telah didapat.

D. Populasi dan Sampel

Untuk memecahkan suatu masalah dalam suatu penelitian yang dilakukan keberadaan populasi dan sampel penelitian adalah hal yang penting untuk menunjang keberhasilan proses penelitian.

1. Populasi Penelitian

Populasi memegang peranan penting dalam suatu penelitian, karena populasi merupakan keseluruhan sumber data atau objek yang akan diteliti. Berkenaan dengan populasi, menurut Abduljabar dan Darajat (2014, hlm. 16) bahwa : “Populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan”.

Dari kutipan di atas maka dapat disimpulkan yang dimaksud dengan populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang berupa gejala maupun peristiwa-peristiwa yang dijadikan sebagai sumber data yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. lalu dengan begitu diharapkan akan memperoleh informasi yang berguna untuk memecahkan sebuah masalah dalam penelitian.

Populasi dari penelitian ini adalah kelas XI IPS SMA Pasundan 3 Cimahi. Dipilih kelas XI IPS karena sesuai dengan permasalahan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

2. Sample

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Abduljabar dan Darajat, 2014, hlm. 17). Sementara Sugiyono

Evi Hardiyanti, 2017

PENGARUH PEMBELAJARAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP PARTISIPASI AKTIF BELAJAR GERAK SISWA DI SMA PASUNDAN 3 CIMAHI

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

(2014, hlm. 118) menjelaskan bahwa : “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Bila populasi yang diteliti besar maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Karena peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Sampel penelitian yang digunakan adalah siswa-siswi kelas XI SMA Pasundan 3 Cimahi berjumlah 30 orang yang nantinya akan dibagi menjadi dua kelompok, satu kelompok eksperimen dengan pembelajaran TGfU dan satu kelompok kontrol dengan pembelajaran sebagaimana mestinya dilakukan seperti biasanya. Sehingga masing-masing kelompok berjumlah 15 orang. Alasan mengambil sampel sebanyak 30 orang karena berdasarkan penjelasan yang dikutip oleh Firmansyah (2015) dikutip dari Sevilla yang diterjemahkan oleh (Tuwu.A, 1993, hlm.163) dari pendapat Gay (1976) bahwa:

Dalam teknik pengambilan sampel Gay menawarkan beberapa ukuran minimum yang dapat diterima berdasarkan tipe penelitian, sebagai berikut:

1. Penelitian deskriptif : 10 persen dari populasi. Untuk populasi yang sangat kecil diperlukan minimum 20 persen.
2. Penelitian korelasi : 30 subjek.
3. Penelitian *ex post facto* atau penelitian kasual komparatif : 30 subjek perkelompok.
4. Penelitian eksperimen : 15 subjek perkelompok. Beberapa ahli percaya bahwa 30 subjek perkelompok dapat dipertimbangkan sebagai ukuran minimum.

Berkaitan dengan sampel dalam sebuah penelitian harus representatif maka dalam proses penentuan sampel harus ada teknik sampling untuk melakukan penelitian mengambil data dengan akurat. Untuk teknik

sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling Probability Sampling yaitu *Simple Random sampling*. Seperti yang jelaskan oleh Sugiyono (2014:120) bahwa: “probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.” Salah satunya adalah teknik sampling *simple random sampling* “dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen”. (Sugiyono, 2014:120)

Tabel 1
Karakteristik Sampel

Sampel	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
	Pembelajaran TGfU	Pembelajaran Tradisional
Siswa dan siswi kelas XI SMA Pasundan 3 Cimahi		
Laki-laki	9	7
Perempuan	6	8
Usia	15 – 16	15 – 16

E. Program Perlakuan

Program perlakuan merupakan suatu rancangan yang dibuat oleh peneliti untuk diberikan kepada sampel ketika proses penelitian. Program perlakuan yang dimaksud yaitu berupa langkah-langkah guru dalam memberikan treatment terhadap sampel penelitian selain materi yang akan diberikan. Langkah-langkah tersebut berupa apa yang harus guru lakukan terhadap siswa, dan apa yang harus siswa lakukan, sehingga menimbulkan proses pembelajaran yang disengaja untuk mengarah kepada proses belajar partisipasi siswa. Pada penelitian ini, peneliti membuat program perlakuan untuk kedua kelompok sampel yaitu sampel kelompok eksperimen pendekatan TGfU dengan sampel kelompok kontrol pendekatan tradisional/konvensional.

Tabel 2
Program Perlakuan Pembelajaran

Bagian	Pembelajaran TGfU	Pembelajaran Konvensional/Tradisional
Pra Pengajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdo'a 2. Presensi 3. Memberikan apersepsi 4. Melakukan pemanasan yang menyerupai dengan materi yang akan diajarkan 5. Membangkitkan motivasi dengan mengembangkan pemanasan 6. Menumbuhkan rasa ingin tahu bagaimana melakukan tugas gerak yang sedang diajarkan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibariskan dengan tertib 2. Berdo'a 3. Presensi 4. Melakukan peregangan statis dan dinamis
Pengajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk permainan 2. Apersepsi permainan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan 2. Demonstrasi

	3. Kesadaran taktis (<i>Tactical awerness</i>) 4. Mengambil keputusan yang tepat (apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya) 5. Pelaksanaan keterampilan 6. <i>Performance</i> (penampilan)	3. Melakukan 4. Tugas awal 5. <i>Feed back</i> 6. Tugas mandiri
Pasca Pengajaran	Evaluasi : seorang guru menjelaskan kembali konsep dalam materi yang sudah dipelajari	Evaluasi : guru langsung memberikan penilaian tanpa adanya penjelasan dan penguatan kembali.

(Sumber: firmansyah, *Skripsi* 2015:66)

Tabel 3

Langkah-langkah Perlakuan Pembelajaran Partisipasi Aktif Siswa dengan Pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU)

Guru	Siswa
1. Guru merancang permainan yang disituasikan secara sengaja dan semenarik mungkin	1. Siswa menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
2. Guru mengajak siswa melakukan permainan	2. Siswa siap untuk melakukan permainan yang sudah dirancang guru
3. Guru menata partisipasi aktif siswa melalui permainan	3. Siswa menunjukkan partisipasi aktif belajar gerak dalam permainan
4. Guru melakukan tindakan (<i>reward and punishment</i>) kepada siswa mengenai perilaku yang siswa tunjukkan	4. Siswa mendapatkan (<i>reward and punishment</i>) atas perilaku yang ditunjukkan
5. Guru menunjukkan perilaku siswa	

<p>yang benar (model) kepada siswa lain pada saat permainan/proses pembelajaran</p> <p>6. Guru memperkuat perilaku baik siswa yang ditunjukkan saat pembelajaran</p> <p>7. Guru mengarahkan siswa ke dalam proses belajar partisipasi aktif belajar gerak yang mencakup (motivasi, kehadiran, keaktifan, keterlibatan, kedisiplinan)</p>	<p>5. Siswa yang menunjukkan perilaku benar/baik menjadi model untuk siswa yang lain</p> <p>6. Perilaku siswa yang baik diperkuat oleh guru</p> <p>7. Siswa terarah ke dalam proses belajar partisipasi aktif belajar gerak yang mencakup (motivasi, kehadiran, keaktifan, keterlibatan, kedisiplinan)</p> <p>8. Siswa membereskan kembali peralatan yang sudah digunakan pada tempatnya semula</p>
--	---

Tabel 4
Panduan Didaktik Proses Belajar Partisipasi Aktif Belajar Gerak

Guru	Siswa
<p>1. Guru merancang tugas belajar gerak dalam bentuk permainan.</p> <p>2. Guru menyajikan tugas belajar gerak permainan bola besar dan permainan bola kecil.</p> <p>3. Guru memfasilitasi atau menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan untuk kegiatan siswa dalam tugas belajar gerak.</p> <p>4. Guru mendesain pola permainan</p>	<p>1. Siswa mengikuti tugas belajar gerak yang sudah dirancang dalam bentuk permainan.</p> <p>2. Siswa menanggapi apa yang telah disampaikan atau dijelaskan oleh guru.</p> <p>3. Siswa ikut serta dalam mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran.</p>

<p>untuk mempermudah atau mempersulit tugas belajar gerak yang diberikan.</p> <p>5. Guru mendemonstrasikan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dalam pola permainan yang mengandung nilai-nilai partisipasi aktif belajar gerak.</p> <p>6. Guru memandu selama pembelajaran pendidikan jasmani.</p> <p>7. Guru mengembangkan partisipasi aktif belajar gerak siswa.</p> <p>8. Guru menganalisis perilaku siswa, jika belum menunjukkan perilaku partisipasi aktif maka guru mengumpulkan siswa untuk diberikan pemahaman tentang nilai-nilai dari perilaku partisipasi aktif (motivasi, kehadiran, keterlibatan, keaktifan, kedisiplinan) dengan menggunakan tugas belajar gerak yang diberikan.</p> <p>9. Guru memberikan motivasi untuk siswa dalam tugas belajar gerak.</p> <p>10. Guru mengevaluasi kegiatan pembelajaran.</p> <p>11. Guru melaporkan hasil evaluasi kepada ahli dalam bidang masalah tersebut.</p>	<p>4. Siswa mampu melakukan tugas belajar gerak dengan berbagai strategi.</p> <p>5. Siswa merespon apa yang yang gurru sampaikan (tanya jawab).</p> <p>6. Siswa terlibat aktif dan mempunyai dorongan untuk melakukan tugas belajar gerak.</p> <p>7. Siswa menampilkan partisipasi aktif belajar gerak.</p> <p>8. Siswa bersemangat dalam melakukan tugas belajar gerak.</p> <p>9. Siswa dapat menanyakan pembelajaran yang telah dijarkan oleh guru jika ada pembelajaran yang kurang dipahami.</p>
--	--

12. Guru berdiskusi dengan ahli dalam bidang masalah tersebut.	
13. Guru bekerjasama dengan para ahli dalam upaya memberikan pembelajaran dalam bentuk permainan yang lebih baik untuk dilakukan pada pertemuan selanjutnya.	

Setelah menyusun program perlakuan untuk kelompok eksperimen, selanjutnya yaitu menyusun program pertemuan yang merupakan materi pembelajaran yang akan diberikan selama penelitian berlangsung.

Tabel 5
Program Pertemuan

Pertemuan	Tanggal	Materi	
		TGfU (kelompok eksperimen)	Tradisional (kelompok kontrol)
I	25 Februari 2017	Tes Awal (Pretest)	
		<ul style="list-style-type: none"> • Zone Ball • Power Dribble 	Siswa diperintahkan untuk melakukan tugas gerak menggiring bola secara bergantian dan berulang-ulang
II	28 Februari 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Take and Give • Circle ball 	Siswa diperintahkan untuk melakukan tugas gerak lempar tangkap bola ke tembok atau berpasangan secara berulang-ulang

III	2 Maret 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Triangle Ball • Target Ball 	Siswa diperintahkan untuk melakukan tugas gerak memasukkan bola ke ring basket yang telah tersedia secara berulang-ulang
IV	4 Maret 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Rotation Passing • Crazy Ball Soccer 	Siswa diperintahkan untuk melakukan tugas gerak mengoper dan menendang secara berpasangan dan berulang-ulang.
V	7 Maret 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Circle Passing • Pinbowl soccer 	Siswa melakukan tendangan secara akurat ke tembok dan dilakukan silih bergantian dan berulang-ulang
VI	9 Maret 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Cones by cones • Zone Play 	Siswa diperintahkan untuk melakukan tugas gerak menahan dan mengontrol bola.
VII	11 maret 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Blaster Ball • Zone Base 	Siswa diperintahkan untuk melakukan tugas gerak lempar tangkap bola secara berpasangan dan berulang-ulang
VIII	14 Maret 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Long ball • Hit Attack 	Siswa diperintahkan untuk melakukan tugas gerak memukul bola ke sasaran
IX	16 Maret 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Scoring base • Scoring ball 	Siswa diperintahkan untuk melakukan tugas gerak berlari dan memukul bola dengan terget yang sudah ditentukan dilakukan secara berulang-ulang dan bergantian
X	18 Maret 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Tok-tak Group • Tok-tak game 	Siswa diperintahkan untuk melakukan tugas gerak memukul kok secara bergantian.
XI	21 Maret 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Scoring attack • Scoring diffense 	Siswa diperintahkan untuk melakukan tugas gerak <i>passing</i> bawah ke tembok berulang-ulang dan secara bergantian
XII	23 Maret 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Zone man to man • Happy Tennis 	Siswa diperintahkan untuk melakukan tugas gerak

Evi Hardiyanti, 2017

PENGARUH PEMBELAJARAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP PARTISIPASI AKTIF BELAJAR GERAK SISWA DI SMA PASUNDAN 3 CIMAHI

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

			<i>passing</i> bawah secara berpasangan dan berulang-ulang
			Tes Akhir (Posttest)

F. Instrument Penelitian

Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan diperlukan adanya data yang benar, dan akurat karena keabsahan hasil pengujian hipotesis tergantung kepada kebenaran dan ketepatan data. Sedangkan kebenaran dan ketepatan data yang diperoleh tergantung pada alat pengumpulan data yang digunakan sebagai sumber data.

Alat ukur dalam penelitian biasa disebut instrumen penelitian. Sugiyono (2014, hlm. 148) menyatakan bahwa "...instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati". Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Jumlah instrumen tergantung pada jumlah variabel yang diteliti.

Instrumen yang digunakan dalam gejala/fenomena alam maupun sosial harus valid dan reliabel atau teruji validitas dan reliabilitasnya. Pada kasus ini peneliti akan meneliti gejala/fenomena partisipasi sosial siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Maka dari itu peneliti menggunakan kuisioner/angket sebagai alat pengumpul datanya. Alasan peneliti menggunakan kuisioner/angket dalam pengumpulan data adalah lebih efisien ditinjau dari segi waktu, biaya, dan memudahkan untuk mengolahnya.

"Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya" (Sugiyono, 2014, hlm. 199). Adapun jenis angket yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Menurut yang dikutip oleh Firmansyah (2015) dalam Arikunto (2009, hlm.103) memaparkan bahwa : "Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai".

Angket disebarikan kepada siswa yang telah ditentukan sebagai sampel (responden) berisi pernyataan-pernyataan mengenai proses partisipasi aktif belajar gerak siswa (motivasi, kehadiran, keaktifan, keterlibatan, kedisiplinan) pada pembelajaran pendidikan jasmani. Sisa hanya diminta untuk memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah tersedia yaitu Sangat Sering Dilakukan (SSD), Sering Dilakukan (SD), Kadang Dilakukan (KD), Tidak Dilakukan (TD), Sangat Tidak Dilakukan (STD).

Agar memudahkan penulis dalam menyusun setiap butir pertanyaan dalam kuesioner atau angket, peneliti membuat kisi-kisi instrument terlebih dahulu. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2014, hlm.160) bahwa "..., maka sebelum instrumen disusun menjadi item-item instrument, maka perlu dibuat kisi-kisi instrument..." kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini mengacu pada pendapat beberapa ahli yaitu sebagai berikut :

1. Partisipasi adalah orang yang menerima dan melaksanakan tugas dalam suatu kegiatan dengan penuh tanggung jawab (Saputra, 1986:16 dalam Prayoga, 2016).
2. Partisipasi adalah keterlibatan ego atau diri sendiri/pribadi/personalitas (kejiwaan) lebih dari pada hanya jasmaniah/fisik saja. (Allport, 1945, dalam sastropoetro, 1986:51)
3. Partisipasi adalah keterlibatan mental dan emosional yang mendorong untuk memberi sumbangan kepada tujuan atau cita-cita kelompok dan turut bertanggungjawab terhadapnya (Davis, 1962, dalam Sastropoetro, 1986:51).
4. Partisipasi adalah suatu gejala demokrasi di mana orang diikutsertakan dalam perencanaan serta pelaksanaan dan juga ikut memikul tanggung jawab sesuai dengan tingkat kematangan dan tingkat kewajibannya (Wikipedia bahasa Indonesia, Ensiklopedia bebas, 2017 Januari 24, pukul 03:27).

Berdasarkan pada pendapat para ahli tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa partisipasi adalah proses belajar yang mana setiap

individu menampilkan perilaku yang lebih terlibat aktif baik secara mental dan emosionalnya. Partisipasi aktif yang akan dinilai dalam penelitian ini adalah mengenai tiga sub komponen yaitu motivasi, kehadiran, keaktifan, keterlibatan, dan kedisiplinan. Penilaian tersebut berdasarkan hasil observasi dan studi literatur yang peneliti lakukan di tempat penelitian yaitu SMA Pasundan 3 Cimahi ketika proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dimaksudkan untuk memperoleh informasi yang valid mengenai konsep serta ruang lingkup variabel pengembangan partisipasi aktif siswa. Lima sub komponen tersebut merupakan permasalahan yang sering muncul ketika proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung.

Adapun indikator instrumen dari setiap sub variabel (motivasi, kehadiran, keaktifan, keterlibatan, dan kedisiplinan) peneliti mengacu pada pendapat para ahli sebagai berikut:

1. Menurut Hidayat (2009:55) Motivasi adalah proses aktualisasi dari sumber penggerak atau pendorong tersebut.
2. Kehadiran siswa di sekolah (school attendance) adalah kehadiran dan keikutsertaan siswa secara fisik dan mental terhadap aktivitas sekolah pada jam-jam efektif di sekolah. (<http://repository.uin-suska.ac.id/4841/3/BAB%20II.pdf>)
3. Keterlibatan merupakan refleksi dari motivasi yang kuat di dalam bentuk relevansi pribadi yang sangat dirasakan dari suatu produk atau jasa dalam konteks tertentu. Semuanya bergantung pada hubungan yang dirasakan antara pengaruh yang memotivasi individu dengan manfaat yang ditawarkan oleh objek. Karakteristik pribadi (kebutuhan, nilai, konsep diri) dihadapkan dengan stimulus pemasaran yang sesuai dalam situasi yang diberikan pada saat itu (Setiadi, 2005:117).
4. Active learning adalah sebuah pembelajaran yang berusaha untuk belajar siswa menjadi aktif, banyak mengerjakan tugas, memaksimalkan otak, mempelajari gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang dipelajari. Siswa gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. (<http://digilib.uinsby.ac.id/10239/4/bab2.pdf>).

Evi Hardiyanti, 2017

PENGARUH PEMBELAJARAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP PARTISIPASI AKTIF BELAJAR GERAK SISWA DI SMA PASUNDAN 3 CIMAH

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

5. Disiplin adalah kepatuhan terhadap peraturan atau tunduk pada pengawasan dan pengendalian yang bertujuan mengembangkan watak agar dapat mengendalikan diri, agar berperilaku tertib dan efisien (Kadir, 1994, hlm.80 Firmansyah, 2016, hlm.47).

Atas dasar uraian di atas, maka dalam penelitian ini yang akan dijadikan sub-variabel sebagai acuan penentuan indikator instrumen maka kisi-kisi instrument disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6
Kisi-Kisi Angket Partisipasi Aktif Siswa Sebelum Uji Coba

Komponen	Sub Komponen	Indikator	Pernyataan	
			(+)	(-)
Partisipasi adalah orang yang menerima dan melaksanakan tugas dalam suatu kegiatan dengan penuh tanggung jawab (Saputra, 1986:16)	a. Motivasi	1. Berupaya semangat untuk belajar gerak	1, 2	3, 4
		2. Dorongan untuk belajar gerak	5, 6	7, 8
		3. Bergegas mengikuti pembelajaran penjas	9, 10	11, 12
		4. Menargetkan memperoleh nilai yang baik.	13, 14	15, 16
		5. Antusias terhadap pembelajaran penjas	17, 18	19, 20
Partisipasi adalah keterlibatan ego atau diri sendiri/pribadi/ personalitas (kejiwaan) lebih dari pada hanya jasmaniah/fisik saja. (Allport, 1945, dalam sastropetro, 1986:51)	b. Kehadiran	1. Hadir di lapangan olahraga	21, 22	23, 24
		2. Melaksanakan pembelajaran penjas (tugas gerak)	25, 26	27, 28
		3. Terlibat dalam pembelajaran	29, 30	31, 32

<p>Partisipasi adalah keterlibatan mental dan emosional yang mendorong untuk memberi sumbangan kepada tujuan atau cita-cita kelompok dan turut bertanggungjawab terhadapnya (Davis, 1962, dalam Sastropetro, 1986:51).</p> <p>Partisipasi adalah suatu gejala demokrasi di mana orang diikutsertakan dalam perencanaan serta pelaksanaan dan juga ikut memikul tanggung jawab sesuai dengan tingkat kematangan dan tingkat kewajibannya (Wikipedia bahasa Indonesia, Ensiklopedia bebas, 2017</p>		penjas		
		4. Rajin mengikuti pembelajaran penjas	33, 34	35, 36
		5. Mengikuti pelajaran yang guru berikan	37, 38	39, 40
	c. Keterlibatan	1. Mengikuti contoh gerak dari guru penjas	41, 42	43, 44
		2. Melaksanakan tugas gerak	45, 46	47, 48
		3. Bersedia memimpin pemanasan	49, 50	51, 52
		4. Kerjasama dengan teman	53, 54	55, 56
		5. Membantu teman yang merasa kesulitan dalam melaksanakan tugas gerak	57, 58	59, 60
	d. Keaktifan	1. Aktif dalam pembelajaran penjas (melaksanakan tugas gerak)	61, 62	63, 64
		2. Mencoba mempraktikkan atau berani mencontohkan tugas gerak yang diperintahkan oleh guru	65, 66	67, 68
	3. Mengajukan pertanyaan jika kurang dimengerti	69, 70	71, 72	
	4. Mengeluarkan pendapat atau	73, 74	75, 76	

Januari 24, pukul 03:27).		menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru		
		5. Percaya diri dalam melaksanakan tugas gerak	77, 78	79, 80
	e. Kedisiplinan	1. Hadir tepat waktu	81, 82	83, 84
		2. Mendengarkan dan melaksanakan apa yang ditugaskan guru	85, 86	87, 88
		3. Memakai seragam olahraga	89, 90	91, 92
		4. Mengambil dan mengembalikan peralatan setelah pembelajaran penjas selesai	93, 94	95, 96
		5. Mematuhi tata tertib	97, 98	99, 100

Dalam menyusun angket, peneliti bertitik tolak pada pedoman yang dikutip oleh Firmansyah (2016) yang dikemukakan oleh Surakhmad,W (1998, hlm. 184) sebagai berikut :

1. Rumuskan setiap pernyataan sejelas-jelasnya dan ringkas-ringkasnya
2. Mengajukan pernyataan-pernyataan yang memang dapat dijawab oleh responden, pernyataan mana yang tidak menimbulkan kesan agresif
3. Sifat pernyataan netral dan obyektif
4. Mengajukan hanya pernyataan yang jawabannya dapat diperoleh dari sumber lain
5. Keseluruhan pernyataan dalam angket harus sanggup mengumpulkan kebulatan jawaban untuk masalah yang kita hadapi.

Menyimak pendapat Surakhmad, maka dalam menyusun pernyataan pernyataan dalam angket bersifat jelas, ringkas, dan tegas.

Agar tanggapan responden dapat diukur, peneliti menggunakan skala pengukuran. Skala pengukuran bertujuan agar instrumen dapat diukur sesuai dengan apa yang akan diukur dan bisa dipercaya. Sugiyono (2014, hlm. 133) menyatakan bahwa “skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif.,dengan skala pengukuran ini, maka nilai variabel yang diukur dengan instrumen tertentu dapat dinyatakan dalam bentuk angka, sehingga akan lebih akurat, efisien, dan komunikatif.”

Peneliti memilih untuk menggunakan Skala sikap, skala ini merupakan skala untuk mengukur sikap. Skala *Likert* merupakan salah satu dari skala sikap yang peneliti anggap paling cocok digunakan dalam penelitian ini. Riduwan (2015, hlm.12) menyatakan bahwa “skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dengan menggunakan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub variabel kemudian sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat diukur”. Terdapat skor di masing-masing alternatif jawaban pada angket, yaitu dari skor lima sampai dengan satu. Semakin rendah skor yang dipilih oleh responden maka semakin kecil pula perilaku yang ditunjukkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Terdapat pernyataan positif negatif dalam angket yang sudah dibuat. Untuk skor pada pernyataan positif adalah sebagai berikut: Sangat Sering Dilakukan (SSD) = 5, Sering Dilakukan (SD) = 4, Kadang Dilakukan (KD) = 3, Tidak Dilakukan (TD) = 2, Sangat Tidak Dilakukan (STD) = 1. Sedangkan pernyataan negatif adalah sebagai berikut: Sangat Sering Dilakukan (SSD) = 1, Sering Dilakukan (SD) = 2, Kadang Dilakukan (KD) = 3, Tidak Dilakukan (TD) = 4, Sangat Tidak Dilakukan (STD) = 5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam bentuk tabel berikut:

Evi Hardiyanti, 2017

PENGARUH PEMBELAJARAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP PARTISIPASI AKTIF BELAJAR GERAK SISWA DI SMA PASUNDAN 3 CIMAHI

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

Tabel 7
Kategori Penyebaran Alternatif Jawaban

Item	Nilai Pernyataan				
	SSD	SD	KD	TD	STD
(+)	5	4	3	2	1
(-)	1	2	3	4	5

G. Proses Pengembangan Instrumen

1. Uji Validitas

Setelah menyusun angket, maka diuji cobakan angket yang ditujukan kepada responden yang bukan termasuk ke dalam sampel penelitian untuk mengukur validitas dan reliabilitas setiap butir soalnya. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa sebuah instrumen penelitian harus valid dan reliabel maka dari itu diadakan uji coba angket. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2014, hlm.173) bahwa “Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel. Jadi instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel”. Uji coba angket dilaksanakan pada hari jumat tanggal 3 Februari 2017 di SMA Pasundan 1 Bandung. Angket partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani ini diuji cobakan pada siswa yang bukan sebagai sampel penelitian sebanyak 70 orang.

Untuk menentukan validitas instrumen, peneliti menggunakan perhitungan aplikasi SPSS. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Data yang sudah direkap dari Microsoft Office Excell dipindahkan ke aplikasi SPSS versi.20.
2. Setelah selesai input data dan mengganti nama setiap item selanjutnya pilih menu *Analyze*, kemudian pilih sub menu *Correlate* lalu pilih *Bivariate*

3. Kemudian muncul kotak baru, dari kotak dialog *Bivariate Correlations*, pindahkan semua item ke kotak *Variables*. Pada bagian *Correlation Coefficients* lalu centang *Pearson*, pada bagian *Test of Significance* pilih *Two-tailed*. Centang *flag significant Correlation*. Klik ok dan selanjutnya akan muncul data yang sudah terhitung validitas dan signifikansinya.

Dengan hasil korelasi yang sudah dihitung dan kriteria yang sudah ditetapkan yang dalam taraf signifikansi α 0,05 maka pengujian validitas instrumen dapat terselesaikan. Data yang sudah direkapitalisasi dapat dilihat di tabel.3.8. Kemudian kriteria yang dimaksud yaitu: “interpretasi yang lebih rinci mengenai nilai r_{xy} tersebut dibagi ke dalam kategori-kategori seperti berikut ini (Guilford,J.P., 1956: 145 dalam Suherman, 1990 hlm):

$0,80 < r_{xy} < 1,00$ korelasi sangat tinggi,

$0,60 < r_{xy} < 0,80$ korelasi tinggi,

$0,40 < r_{xy} < 0,60$ korelasi sedang,

$0,20 < r_{xy} < 0,40$ korelasi rendah, dan

$r_{xy} < 0,20$ korelasi sangat rendah.

Sesuai dengan pembicaraan di muka, untuk menentukan tingkat (derajat) validitas alat evaluasi dapat digunakan kriteria di atas. Dalam hal ini nilai r_{xy} diartikan sebagai koefisien validitas, sehingga kriterianya menjadi :

$0,80 < r_{xy} < 1,00$ korelasi sangat tinggi,

$0,60 < r_{xy} < 0,80$ korelasi tinggi,

$0,40 < r_{xy} < 0,60$ korelasi sedang,

$0,20 < r_{xy} < 0,40$ korelasi rendah,

$0,00 < r_{xy} < 0,20$ korelasi sangat rendah, dan

$r_{xy} < 0,00$ tidak valid.

Begitupun tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas alat evaluasi yaitu :

$r_{11} < 0,20$ korelasi sangat rendah.

$0,20 < r_{11} < 0,40$ korelasi rendah,

$0,40 < r_{11} < 0,60$ korelasi sedang,

$0,60 < r_{11} < 0,80$ korelasi tinggi,

$0,80 < r_{11} < 1,00$ korelasi sangat tinggi.

Jika semua butir tes sudah dinyatakan valid maka angket tersebut sudah siap digunakan sebagai alat pengumpul data. Tetapi jika ada butir tes yang tidak valid maka butir tes tersebut tidak dapat digunakan lagi sebagai alat pengumpul data. Berikut hasil perhitungan uji validitas angket partisipasi aktif belajar gerak siswa pada pelajaran pendidikan jasmanani.

Tabel 8
Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket Partisipasi Aktif Belajar Gerak Siswa

Butir Soal	Validitas				Reliabilitas			
	Korelasi	P-Value	Kriteria	Validitas	Korelasi	P-Value	Kriteria	Reliabilitas
1	0,402	0,001	Sedang	Valid	0,916	0,000	Sangat Tinggi	Reliabel
2	0,483	0,000	Sedang	Valid				
3	0,493	0,000	Sedang	Valid				
4	0,458	0,000	Sedang	Valid				
5	0,568	0,000	Sedang	Valid				
6	0,508	0,000	Sedang	Valid				
7	0,571	0,000	Sedang	Valid				
8	0,494	0,000	Sedang	Valid				
9	0,377	0,001	Rendah	Valid				
10	0,465	0,000	Sedang	Valid				
11	0,454	0,000	Sedang	Valid				
12	0,392	0,001	Rendah	Valid				
13	0,246	0,040	Rendah	Valid				
14	0,301	0,011	Rendah	Valid				
15	0,146	0,229	Sangat Rendah	Tidak Valid				
16	0,341	0,004	Rendah	Valid				
17	0,661	0,000	Tinggi	Valid				
18	0,303	0,011	Rendah	Valid				
19	0,655	0,000	Tinggi	Valid				
20	0,644	0,000	Tinggi	Valid				

Evi Hardiyanti, 2017

PENGARUH PEMBELAJARAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP PARTISIPASI AKTIF BELAJAR GERAK SISWA DI SMA PASUNDAN 3 CIMAH

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

21	0,492	0,000	Sedang	Valid
22	0,280	0,019	Rendah	Valid
23	0,129	0,288	Sangat Rendah	Tidak Valid
24	0,677	0,000	Tinggi	Valid
25	0,379	0,001	Rendah	Valid
26	0,384	0,001	Rendah	Valid
LANJUTAN				
27	0,472	0,000	Sedang	Valid
28	0,601	0,000	Tinggi	Valid
29	0,367	0,002	Rendah	Valid
30	0,179	0,138	Sangat Rendah	Tidak Valid
31	0,557	0,000	Sedang	Valid
32	0,399	0,001	Rendah	Valid
33	0,591	0,000	Sedang	Valid
34	0,411	0,000	Sedang	Valid
35	0,693	0,000	Tinggi	Valid
36	0,412	0,000	Sedang	Valid
37	0,247	0,039	Rendah	Valid
38	0,258	0,031	Rendah	Valid
39	0,650	0,000	Tinggi	Valid
40	0,413	0,000	Sedang	Valid
41	0,468	0,000	Sedang	Valid
42	0,545	0,000	Sedang	Valid
43	0,622	0,000	Tinggi	Valid
44	0,373	0,001	Rendah	Valid
45	0,364	0,002	Rendah	Valid
46	0,526	0,000	Sedang	Valid
47	0,207	0,860	Rendah	Tidak Valid
48	0,266	0,026	Rendah	Valid
49	0,507	0,000	Sedang	Valid
50	0,561	0,000	Sedang	Valid
51	0,393	0,001	Rendah	Valid
52	0,595	0,000	Sedang	Valid
53	0,423	0,000	Sedang	Valid
54	0,682	0,000	Tinggi	Valid
55	0,632	0,000	Tinggi	Valid
56	0,366	0,002	Rendah	Valid

Evi Hardiyanti, 2017

PENGARUH PEMBELAJARAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP PARTISIPASI AKTIF BELAJAR GERAK SISWA DI SMA PASUNDAN 3 CIMAHI

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

57	0,366	0,002	Rendah	Valid
58	0,683	0,000	Tinggi	Valid
59	0,564	0,000	Sedang	Valid
60	0,560	0,000	Sedang	Valid
61	0,731	0,000	Tinggi	Valid
62	0,458	0,000	Sedang	Valid
63	0,459	0,000	Sedang	Valid
64	0,614	0,000	Tinggi	Valid
LANJUTAN				
65	0,395	0,001	Rendah	Valid
66	0,343	0,004	Rendah	Valid
67	0,383	0,001	Rendah	Valid
68	0,576	0,000	Sedang	Valid
69	0,454	0,000	Sedang	Valid
70	0,609	0,000	Tinggi	Valid
71	0,375	0,001	Rendah	Valid
72	0,649	0,000	Tinggi	Valid
73	0,330	0,005	Rendah	Valid
74	0,606	0,000	Tinggi	Valid
75	0,321	0,007	Rendah	Valid
76	0,780	0,000	Tinggi	Valid
77	0,545	0,000	Sedang	Valid
78	0,703	0,000	Tinggi	Valid
79	0,560	0,000	Sedang	Valid
80	0,462	0,000	Sedang	Valid
81	0,168	0,164	Sangat Rendah	Tidak Valid
82	0,361	0,002	Rendah	Valid
83	0,452	0,000	Sedang	Valid
84	0,402	0,001	Sedang	Valid
85	0,611	0,000	Tinggi	Valid
86	0,463	0,000	Sedang	Valid
87	0,465	0,000	Sedang	Valid
88	0,273	0,022	Rendah	Valid
89	0,535	0,000	Sedang	Valid
90	0,341	0,004	Rendah	Valid
91	0,559	0,000	Sedang	Valid
92	0,410	0,000	Sedang	Valid
93	0,154	0,203	Sangat	Tidak

			Rendah	Valid			
94	0,415	0,000	Sedang	Valid			
95	0,146	0,227	Sangat Rendah	Tidak Valid			
96	0,278	0,020	Rendah	Valid			
97	0,565	0,000	Sedang	Valid			
98	0,263	0,028	Rendah	Valid			
99	0,234	0,052	Rendah	Tidak Valid			
100	0,161	0,184	Sangat Rendah	Tidak Valid			

Dari hasil perhitungan di karenakan banyak item yang derajat validitasnya rendah maka, soal yang memang tidak valid harus dibuang dan yang rendah di seleksi lagi. Beberapa soal yang rendah diseleksi dari yang tertinggi korelasinya dan dilihat dari signifikansinya sampai yang paling rendah tetapi hanya untuk kriteria rendah saja dan diambil setiap soalnya untuk mewakili setiap indikatornya.

Tabel 9
Kesimpulan Hasil Perhitungan Uji Validitas Item Soal

Jenis Instrumen	No. Item Tidak Valid	No. Item Valid
Perilaku Partisipasi Aktif Belajar Gerak Siswa	1, 4, 6, 8, 9, 12, 13, 15, 18, 22, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36, 37, 38, 40, 41, 44, 45, 47, 48, 49, 51, 53, 56, 57, 60, 65, 66, 67, 71, 73, 75, 80, 81, 88, 90, 92, 93, 95, 96, 98, 99, 100	2, 3, 5, 7, 10, 11, 14, 16, 17, 19, 20, 21, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 35, 39, 42, 43, 46, 50, 52, 54, 55, 58, 59, 61, 62, 63, 64, 68, 69, 70, 72, 74, 76, 77, 78, 79, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 89, 91, 94, 97.

Tabel 10
Kisi-kisi Angket Partsisipasi Aktif Belajar Gerak Siswa Setelah Uji Coba

Komponen	Sub Komponen	Indikator	Pernyataan
----------	--------------	-----------	------------

Evi Hardiyanti, 2017
PENGARUH PEMBELAJARAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP PARTISIPASI AKTIF BELAJAR GERAK SISWA DI SMA PASUNDAN 3 CIMAHI
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

			(+)	(-)
Partisipasi adalah orang yang menerima dan melaksanakan tugas dalam suatu kegiatan dengan penuh tanggung jawab (Saputra, 1986:16)	a. Motivasi	1. Berupaya semangat untuk belajar gerak	1	2
		2. Dorongan untuk belajar gerak	3	4
		3. Bergegas mengikuti pembelajaran penjas	5	6
		4. Menargetkan memperoleh nilai yang baik.	7	8
		5. Antusias terhadap pembelajaran penjas	9	10, 11
Partisipasi adalah keterlibatan ego atau diri sendiri/pribadi/personalitas (kejiwaan) lebih dari pada hanya jasmaniah/fisik saja. (Allport, 1945, dalam sastropetro, 1986:51)	b. Kehadiran	6. Hadir di lapangan olahraga	12	13
		7. Melaksanakan pembelajaran penjas (tugas gerak)	14	15
		8. Terlibat dalam pembelajaran penjas	16	17
		9. Rajin mengikuti pembelajaran penjas	18	19
		10. Mengikuti pelajaran yang diberikan guru		20
Partisipasi adalah keterlibatan mental dan emosional yang mendorong untuk memberi sumbangan kepada tujuan atau cita-cita kelompok dan turut bertanggungjawab terhadapnya (Davis, 1962,	c. Keterlibatan	11. Mengikuti contoh gerak dari guru penjas	21	22
		12. Melaksanakan tugas gerak	23	
		13. Bersedia memimpin pemanasan	24	25
		14. Kerjasama dengan teman	26	27

<p>dalam Sastropetro, 1986:51).</p> <p>Partisipasi adalah suatu gejala demokrasi di mana orang diikutsertakan dalam perencanaan serta pelaksanaan dan juga ikut memikul tanggung jawab sesuai dengan tingkat kematangan dan tingkat kewajibannya (Wikipedia bahasa Indonesia, Ensiklopedia bebas, 2017 Januari 24, pukul 03:27).</p>		15. Membantu teman yang merasa kesulitan dalam melaksanakan tugas gerak	28	29
	d. Keaktifan	16. Aktif dalam pembelajaran penjas (melaksanakan tugas gerak)	30, 31	32, 33
		17. Mencoba mempraktikkan atau berani mencontohkan tugas gerak yang diperintahkan oleh guru		34
		18. Mengajukan pertanyaan jika kurang dimengerti	35, 36	37
		19. Mengeluarkan pendapat atau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	38	39
		20. Percaya diri dalam melaksanakan tugas gerak	40, 41	42
	e. Kedisiplinan	21. Hadir tepat waktu	43	44, 45
		22. Mendengarkan dan melaksanakan apa yang ditugaskan guru	46, 47	48
		23. Memakai seragam olahraga	49	50
		24. Mengambil dan mengembalikan peralatan setelah	51	

		pembelajaran penjas selesai		
		25. Mematuhi tata tertib	52	

Kisi-kisi angket atau kuisioner di atas dalam tabel merupakan kisi-kisi yang digunakan sebagai alat pengumpul data yang dibagikan kepada siswa sebagai sampel penelitian mengenai “Pengaruh Pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) Terhadap Partisipasi Aktif Belajar Gerak Siswa di SMA Pasundan 3 Cimahi”.

2. Uji Reliabilitas

Langkah berikutnya adalah menentukan reliabilitas untuk mengetahui tingkat keajegan atau ketetapan dari setiap butir soal. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Membagi soal yang telah valid menjadi dua bagian yaitu soal dengan nomor genap dan ganjil.
2. Mengkorelasikan antara skor butir-butir soal yang bernomor genap dan ganjil, dengan menggunakan aplikasi SPSS versi.20.
3. Kemudian hasilnya dapat dilihat di tabel 10.

H. Prosedur Penelitian

Menurut Firmansyah (2015) bahwa : Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah atau tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian. Prosedur penelitian yang direncanakan dengan baik akan menentukan proses penelitian. Dari penjelasan tersebut penulis mencoba menggambarkan hal-hal yang berkaitan dengan tahapan-tahapan penelitian, dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan penelitian sampai ke tahap akhir penelitian.

1. Tahap Persiapan

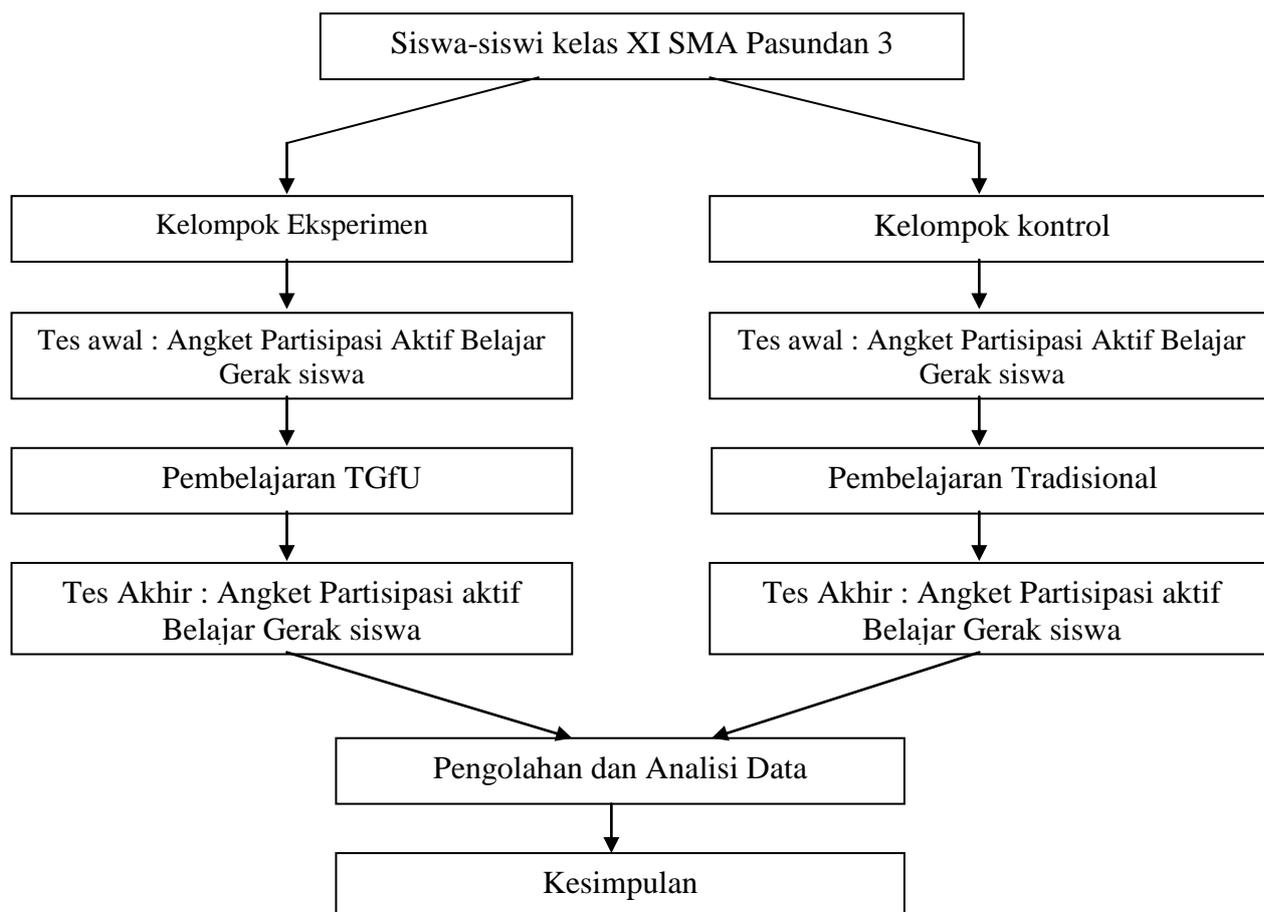
Langkah pertama pada penelitian adalah melakukan persiapan, dimulai dengan studi pendahuluan, melakukan survey tempat untuk mendapatkan kejelasan tentang tempat penelitian mulai dari sarana dan prasarana penunjang kegiatan, data pustaka serta data empirik, dilanjutkan dengan mengajukan sebuah proposal penelitian. Langkah selanjutnya membuat program pembelajaran dan menentukan instrumen penelitian berdasarkan tujuan yang ingin diketahui dalam pelaksanaan penelitian. Setelah itu melakukan koordinasi dengan pihak sekolah perihal akan dilaksanakannya penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Sebelum masuk ke dalam langkah penelitian terlebih dahulu peneliti menentukan kelompok sampel dari sebuah populasi yang dipilih secara acak, kemudian menentukan kelompok eksperimen dari sebuah sampel. Selanjutnya melakukan tes awal (pretest) kepada kedua kelompok. Setelah didapatkan data melalui tes awal (pretest), dilanjutkan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen berupa pembelajaran *Teaching Game for Understanding*. Selesai diberikan perlakuan pada akhir pertemuan diadakan tes akhir (posttest) untuk kedua kelompok penelitian.

3. Tahap Akhir Penelitian

Tahap selanjutnya adalah melakukan analisis data hasil tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) untuk kedua kelompok dengan menggunakan uji statistika. Dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil uji statistika yang telah diberlangsungkan.



Gambar 3
Prosedur Penelitian

A. Analisis Data

Untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang dirumuskan, maka langkah-langkah yang harus dilakukan adalah mengolah dan menganalisis data untuk menerima atau menolak hipotesis tersebut. Jadi setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolah data dan menganalisis data tersebut secara statistika. Untuk penghitungannya yaitu menggunakan aplikasi SPSS versi 20. Kemudian yang akan dihitung adalah sebagai berikut:

1. Menghitung skor rata-rata (mean) dari setiap kelompok sampel.
 - Langkah awal memindahkan data yang sudah direkap dari Ms.Excel ke aplikasi spss versi.20.
 - Langkah kedua klik Analyze.

- Langkah ketiga klik Descriptive Statistics.
 - Langkah keempat klik Descriptives.
 - Selanjutnya, hasil dapat dilihat pada kolom spss versi.20.
2. Menghitung simpangan baku.
- Langkah awal memindahkan data yang sudah direkap dari Ms.Excel ke aplikasi spss versi.20.
 - Langkah kedua klik Analyze.
 - Langkah ketiga klik Descriptive Statistics.
 - Langkah keempat klik Descriptives.
 - Selanjutnya, hasil dapat dilihat pada kolom spss versi.20.
3. Uji normalitas dengan menggunakan Uji Kenormalan Lilliefors.
- Langkah awal memindahkan data yang sudah direkap dari Ms.Excel ke aplikasi spss versi.20.
 - Langkah kedua klik Analyze.
 - Langkah ketiga klik Descriptive statistics.
 - Langkah keempat klik Explore dan pindahkan data ke Dependent List.
 - Langkah kelima klik plots, klik Normality plots with tests, dan klik ok.
 - Selanjutnya, hasil dapat dilihat pada kolom spss versi.20.
4. Uji Homogenitas
- Langkah awal memindahkan data yang sudah direkap dari Ms.Excel ke aplikasi spss versi.20.
 - Langkah kedua klik Analyze.
 - Langkah ketiga klik Compare Means.
 - Langkah keempat klik One-way Anova.
 - Langkah kelima klik options.
 - Langkah keenam klik Homogeneity of Variance test, klik continue, klik ok.

- Selanjutnya, hasil dapat dilihat pada kolom spss versi.20.
5. Uji Signifikansi (Uji-t)
- Langkah awal memindahkan data yang sudah direkap dari Ms.Excel ke aplikasi spss versi.20.
 - Langkah kedua klik Analyze.
 - Langkah ketiga klik Compare Means.
 - Langkah keempat klik Paired-samples t-test.
 - Selanjutnya, hasil dapat dilihat pada kolom spss versi.20.

Untuk membuktian hipotesis ketiga hitungan menggunakan Uji Independent Sample Test dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Langkah awal menghitung N-gain terlebih dahulu dengan menggunakan Ms.Excel.
- Langkah kedua menguji normalitas dan homogenitasnya terlebih dahulu.
- Langkah ketiga data N-gain dipindahkan ke aplikasi spss versi.20.
- Langkah keempat klik Analyze.
- Langkah kelima klik Compare Means.
- Langkah keenam klik Independent-samples t-test.
- Selanjutnya, hasil dapat dilihat pada kolom spss versi.20.
- Apabila data homogen dan tidak berdistribusi normal, maka dilakukan penghitungan statistik non parametrik.