

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rencana Penelitian

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas yang terbagi dalam siklus-siklus. Setiap siklus meliputi: a. perencanaan, b. pelaksanaan dan observasi, dan c. refleksi (Arikunto 2006, hlm. 16).

B. Setting Penelitian

1. Tempat dan Waktu Pelaksanaan Tindakan

Penelitian ini di SD Negeri Gegerkalong Kota Bandung tahun ajaran 2016/2017 pada bulan 2016.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa SD Negeri Gegerkalong kelas V.

C. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas yang terbagi dalam siklus-siklus. Setiap siklus meliputi: a. perencanaan, b. pelaksanaan dan observasi, dan c. refleksi (Arikunto 2006, hlm. 16).

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan-kegiatan penelitian yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut.

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
 - 1) Identitas mata pelajaran
 - 2) Standar kompetensi
 - 3) Kompetensi dasar
 - 4) Tujuan pembelajaran
 - 5) Karakter siswa yang diharapkan
 - 6) Materi ajar
 - 7) Metode pembelajaran

- 8) Kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran terbagi kedalam 3 bagian, yaitu: (a) Kegiatan awal yang terdiri dari apersepsi dan motivasi. (b) Kegiatan inti yang terdiri dari eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. (c) Kegiatan penutup.
 - 9) Penilaian hasil belajar. Prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada standar penilaian.
 - 10) Sumber belajar. Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.
- b. Mempersiapkan sarana dan prasarana dan alat-alat pembelajaran

Volley ball like games merupakan permainan yang menyerupai permainan bola voli hanya saja permainannya lebih sederhana. Dalam pelaksanaannya *volley ball like game* dapat menggunakan alat-alat yang dimodifikasi. Dalam aktivitasnya sarat dengan modifikasi-modifikasi, baik dalam aktivitasnya, aturan main, jumlah pemain, lapangan permainan, obyek permainan, cara memainkan dan sebagainya. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan *volleyball like games* ini merupakan alat yang dibutuhkan sebagai penunjang berlangsungnya pembelajaran.

2. Tahap Tindakan (*acting*)

Pelaksanaan tindakan menggambarkan deskripsi tindakan yang akan diterapkan, skenario kerja tindakan perbaikan serta prosedur tindakan. Sebelum melaksanakan tindakan terlebih dahulu perlu ditentukan apa, kapan, dimana, dan bagaimana melaksanakannya. Semua rencana tindakan yang telah ditetapkan dilaksanakan dalam situasi yang sebenarnya. Tahap pelaksanaan tindakan mencakup pula tahap-tahap yang lain, jadi pada saat yang bersamaan dilakukan pula tahap observasi, interpretasi, dan refleksi.

Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rencana, yaitu mengenai tindakan kelas dan diperbolehkan menggunakan modifikasi, selama tidak mengubah perinsip, (Arikunto 2010, hlm. 139). Pelaksanaan tindakan dalam situasi secara sadar dan terkendali setelah perencanaan selesai dilakukan. Dalam

proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai guru atau pengajar yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran permainan bola voli. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu tahapan yang pertama peneliti melakukan studi pustaka mengenai pembelajaran dengan menggunakan aktivitas *volley ball like games*. Kegiatan ini dilakukan untuk memperjelas permasalahan beserta solusi pemecahan masalah yang dihubungkan dengan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini terdiri dari 2 siklus dengan dua tindakan pada setiap siklusnya. Tindakan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan permainan bola voli melalui penerapan aktivitas *volley ball like games*. Dalam tindakan juga peneliti melakukan pengamatan dan evaluasi agar keberhasilan pembelajaran dapat terlihat. Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi awal, maka ditentukan bahwa tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam permainan bola voli pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri Gegerkalong 1 Bandung dengan menerapkan aktivitas *volley ball like games* dalam setiap siklus. Rencana kegiatan dalam setiap siklusnya dapat digambarkan sebagai berikut.

a. Siklus I

Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Setelah melakukan observasi awal dalam pembelajaran pendidikan jasmani, peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan tema permainan *volley ball like games*.
- 2) Melaksanakan siklus I dalam bentuk tindakan. Pada tahap ini peneliti melakukan proses pembelajaran untuk mendapatkan gambaran hasil dari penelitian pada Siklus I.
- 3) Melakukan pengamatan pada siswa ketika proses pembelajaran dengan menggunakan aktivitas *volley ball like games*.
- 4) Melakukan pengamatan pada aktivitas *volley ball like games* yang dilakukan siswa. Pada tahap ini siswa melakukan permainan bola voli dengan menggunakan aktivitas *volley ball like games* yang dikaitkan dengan pembelajaran pendidikan jasmani yang dibimbing guru.

M Rizal Gumati, 2017

PENERAPAN AKTIVITAS VOLLEY BALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PERMAINAN BOLA VOLI

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

- 5) Melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran dan melihat ketercapaian tujuan yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 6) Refleksi yakni menganalisis hasil-hasil yang kurang yang ada pada siklus I dan dijadikan acuan untuk siklus II.

b. Siklus II

Kegiatan yang akan dilakukan antara lain sebagai berikut.

- 1) Membuat rencana pembelajaran masih bertema permainan *volley ball like games* berdasarkan siklus yang dilakukan pada siklus I.
- 2) Melaksanakan siklus II dalam bentuk tindakan. Pada tahap ini peneliti melakukan proses pembelajaran untuk mendapatkan gambaran dari hasil penelitian pada siklus I.
- 3) Melakukan pengamatan pada siswa ketika proses pembelajaran dengan menggunakan aktivitas *volley ball like games*.
- 4) Melakukan pengamatan pada aktivitas *volley ball like games* yang dilakukan siswa. Pada tahap ini siswa melakukan permainan *volley ball like games* yang dikaitkan dengan pembelajaran pendidikan jasmani yang dibimbing guru.
- 5) Melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran dan melihat ketercapaian tujuan yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 6) Refleksi yakni menganalisis hasil-hasil yang kurang yang ada pada siklus II

3. Tahap Pengamatan (*observing*)

Pada tahap ini peneliti beserta observer bekerjasama dalam merekam data hasil dari pelaksanaan kegiatan. Perekaman data atau pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar format analisis kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh observer dan angket yang digunakan oleh guru untuk menghimpun data dari tes sikap siswa terhadap pembelajaran

4. Tahap Analisis atau Tahap Refleksi (*reflections*)

Refleksi, maksudnya adalah peneliti dan guru menganalisis hasil yang telah dilaksanakan untuk kemungkinan terjadinya perubahan rencana tindakan serta perubahan perilaku siswa dalam proses belajarnya untuk dapat meningkatkan kerjasama dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bola voli.

Pelaksanaan penerapan aktivitas *volley ball like games* dalam pembelajaran bola voli yang dilakukan oleh peneliti sendiri telah menghasilkan beberapa peristiwa atau kejadian dalam pembelajaran dalam bentuk data-data. Berdasarkan data yang terkumpul ini kemudian dilakukan analisis. Analisis dilakukan sejak awal dan mencakup setiap aspek kegiatan penelitian, (Mulyasa: 2010, hlm. 70). Berdasarkan analisis data kemudian peneliti melakukan refleksi atau perbaikan untuk rencana untuk tindakan berikutnya.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Instrumen Penelitian

Penyusunan instrumen sangat penting dilakukan dalam penelitian, karena dengan instrumen penelitian, peneliti dapat mengumpulkan data yang esensial digunakan untuk memecahkan masalah. Instrumen adalah alat ukur yang digunakan peneliti dalam penelitiannya untuk membantu mengumpulkan data. Seperti yang diungkapkan oleh Hidayat (2011, hlm. 39) bahwa “Instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, dan mengumpulkan data.” Instrumen yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

2. Observasi

Observasi yang dilaksanakan oleh penulis sebagai guru dan peneliti untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas V SDN Gegerkalong Bandung. Alat yang digunakan adalah lembaran observasi tentang aktivitas siswa. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran, untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi hasil pembelajaran, serta faktor-faktor penunjang dan penghambat pelaksanaan pembelajaran. Menurut Kunandar (2012, hlm. 143), menyatakan bahwa “Pengamatan atau observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.” Observasi juga dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung berdasarkan tahapan kegiatan pembelajaran yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

3. Catatan Lapangan

M Rizal Gumati, 2017

PENERAPAN AKTIVITAS VOLLEY BALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PERMAINAN BOLA VOLI

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

Catatan lapangan merupakan salah satu instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian tindakan kelas. Catatan lapangan merupakan alat penting dalam penelitian, catatan tersebut berisi deskripsi pelaksanaan pembelajaran. Interaksi yang teramati dan tercatat memuat perilaku praktisi saat melaksanakan pembelajaran, dalam hal ini berkaitan dengan kesulitan perilaku yang telah dilakukan oleh guru dengan langkah-langkah yang termuat dalam perencanaan yang tersusun. Adapun perilaku siswa yang diharapkan sebagai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang diterapkan. Format catatan lapangan berfungsi untuk mengamati perilaku siswa ketika melaksanakan pembelajaran.

4. Kamera Foto dan Video Recorder

Selain instrumen yang disebutkan di atas, peneliti juga menggunakan kamera foto dan *video recorder* sebagai instrument untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran yang dilakukan guru maupun proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Penggunaan kamera foto *video recorder* tersebut yakni untuk mendokumentasikan aktivitas selama pembelajaran baik itu aktivitas siswa, guru maupun observer.

5. Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan instrumen di dalam teknik komunikasi tidak langsung. Dengan instrumen atau alat ini data yang dihimpun bersifat informatif dengan atau tanpa penjelasan atau hanya berupa pendapat, buah pikiran, penilaian, ungkapan perasaan, dan lain-lain. Kunandar (2012, hlm. 173) mengungkapkan bahwa: “Kuesioner atau angket sebagai alat pengumpul data adalah sejumlah pertanyaan tertulis, yang harus dijawab secara tertulis pula oleh responden. Berkaitan dengan hal itu kuesioner atau angket dapat disebut juga sebagai wawancara tertulis.”

Tabel III.1 Dimensi dan Indikator Motivasi

(Sumber : Uno: 2012, hlm. 73)

Dimensi	Indikator
Motivasi internal	Tinggi rendahnya keinginan siswa untuk mengikuti/mempelajari suatu

Motivasi eksternal	obyek.
	Faktor lingkungan sekitar.

Seperti yang telah dipaparkan bahwa motivasi terdiri dari motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang muncul dari dalam, sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang disebabkan oleh keinginan untuk menerima ganjaran atau menghindari hukuman. Menurut Uno (2012, hlm. 10) mengemukakan bahwa:

Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang mempunyai indikator sebagai berikut : (1) adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, (2) adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, (3) adanya harapan dan cita-cita, (4) penghargaan dan penghormatan atas diri, (5) adanya lingkungan yang baik, dan (6) adanya kegiatan yang menarik.

Dari teori tersebut maka dapat disimpulkan bahwa motivasi terdiri dari dorongan internal dan eksternal, sedangkan klasifikasi indikator motivasi belajar menurut Uno (2012, hlm.23) menyebutkan bahwa:

Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) Adanya penghargaan dalam belajar; (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Jika dikembangkan dari teori-teori yang telah dipaparkan di atas maka dalam penyusunan kisi-kisi angket motivasi belajar permainan bola voli yaitu sebagai berikut.

Tabel III.2 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Permainan Bola Voli

No	Variabel	Sub variable	Indikator	No soal	
				(+)	(-)
1	Motivasi belajar permainan bola voli	Motivasi intrinsic	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,3	2,4

2			Adanya dorongan dan kebutuhan akan belajar	5,7	6,8
3			Adanya harapan dan cita cita masa depan	9,11	10,12
4		Motivasi ekstrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar	13,15,16	14,
5			Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	17,19	18,20
6			Adanya lingkungan belajar yang kondusif	21,23,25	22, 24
			Jumlah soal	25	

Skala pengukuran yang digunakan peneliti dalam angket motivasi belajar permainan bola voli adalah *Skala Likert* yang mempunyai gradasi dari positif sampai negatif. Seperti yang dikemukakan oleh Abduljabar (2010, hlm. 98) bahwa “*Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial.” Oleh sebab itu peneliti menggunakan skala likert untuk mengukur angket motivasi belajar permainan bola voli dengan teknik skoring sebagai berikut :

Untuk pertanyaan positif:

SS(Sangat setuju)	:5
S(Setuju)	:4
R(Ragu – ragu)	:3
TS(Tidak Setuju)	:2

M Rizal Gumati, 2017

PENERAPAN AKTIVITAS VOLLEY BALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PERMAINAN BOLA VOLI

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

STS(Sangat Tidak Setuju)	:1	
Untuk pertanyaan negatif:		
STS(Sangat Tidak Setuju)	:5	
TS(Tidak Setuju)	:4	
R(Ragu – ragu)	:3	
S(Setuju)	:2	
SS (Sangat setuju)	:1	
Motivasi tinggi	:	$5 \times 25 = 125$
Motivasi rendah	:	$1 \times 25 = 25$

Angket Motivasi Siswa

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Aturan menjawab angket :

1. Pada angket ini terdapat 25 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang benarbenar cocok dengan pilihanmu.
2. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Catat tanggapan kamu pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda check (√) sesuai keterangan pilihan jawaban.

Keterangan pilihan jawaban:

Untuk pertanyaan positif :

SS(Sangat setuju)

S(Setuju)

R(Ragu – ragu)

TS(Tidak Setuju)

STS(Sangat Tidak Setuju)

Tabel III.3 Angket Motivasi Belajar Permainan Bola voli

M Rizal Gumati, 2017

PENERAPAN AKTIVITAS VOLLEY BALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PERMAINAN BOLA VOLI

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

No	Pertanyaan	Jawaban				
		ss	s	r	ts	sts
1	Saya suka mempelajari hal baru yang belum saya ketahui sebelumnya					
2	Saya tidak memiliki keinginan untuk mengerti tentang permainan bola voli.					
3	Saya berusaha melakukan tugas gerak yang diberikan guru walau pun sulit.					
4	Jika guru memberikan tugas gerak yang sulit saya merasa malas mengerjakannya.					
5	Jika guru menjelaskan tentang permainan bola voli saya memperhatikan.					
6	Saya merasa tidak perlu memperhatikan penjelasan mengenai permainan bola voli dari guru					
7	Saya berusaha memahami peraturan permainan bola voli.					
8	Saya tidak berusaha memahami peraturan permainan bola voli					
9	Saya belajar bola voli agar dapat menjadi atlet bola voli di kemudian hari					
10	Saya belajar bola voli agar tidak di marahi oleh guru					
11	Saya memahami peraturan permainan bola voli agar dapat bermain bola voli dengan baik					
12	Saya tidak tahu peraturan permainan bola voli					
13	Saya ingin menang saat bermain bola voli agar menjadi pemain terbaik					
14	Saya bermain bola voli agar tidak di marahi guru					
15	Saya ingin menang saat bermain bola voli agar mendapat nilai yang bagus					
16	Saya lebih semangat jika guru melihat saya bermain					

	permainan bola voli					
17	Permainan bola voli sangat menarik dan menyenangkan					
18	Permainan bola voli tidak menarik dan membosankan					
19	Saya suka pelajaran PJOK karena banyak permainan-permainannya					
20	Pelajaran PJOK membuat saya capek dan lemas					
21	Saya lebih suka berolah raga di sekolah dari pada di rumah					
22	Saya lebih suka berolah raga di rumah dari pada di sekolah					
23	Saya suka belajar PJOK di lapangan					
24	Di sekolah tida ada perlengkapan untuk belajara bola voli					
25	Di sekolah terdapat alat alat untuk belajar bola voli(net, bola, lapangan)					

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Secara garis besar data-data dalam penelitian ini akan diolah dengan tehnik sebagai berikut :

1. Observasi

Obsevasi yaitu suatu kegiatan atau pengamatan secara langsung yang dilakukan peneliti sebagai guru dan juga observer yaitu mitra peneliti ketika proses pembelajaran permainan bola voli berlangsung dan bertujuan untuk mendapatkan data-data tentang suatu masalah yang muncul pada saat pembelajaran berlangsung, hingga diperoleh pemahaman atau sebagai alat pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh. Observasi dapat artikan sebagai pengamatan dan pencatatan kejadian yang diselediki secara sistematis.

Mengumpulkan format hasil observasi dari setiap kegiatan pembelajaran pada setiap tindakan penelitian yang sudah dilaksanakan.Menganalisis perubahan

M Rizal Gumati, 2017

PENERAPAN AKTIVITAS VOLLEY BALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PERMAINAN BOLA VOLI

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

perilaku siswa dari seluruh format observasi dan catatan guru setelah tindakan-tindakan pembelajaran dilaksanakan.

Menganalisa hasil observasi awal pembelajaran aktivitas permainan bola voli sebelum penerapan aktivitas volleyball like game dengan observasi akhir pembelajaran aktivitas permainan berlangsung melalui aktivitas volleyball like game yang ditunjukkan dengan perubahan motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan bola voli.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah tulisan tentang semua kejadian yang muncul dan terlihat ketika proses pembelajaran permainan bola voli berlangsung. Teknik ini digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting yang muncul sehingga peneliti mengetahui kejadian-kejadian penting yang muncul dalam proses pembelajaran permainan bola voli.

3. Angket atau kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan instrumen di dalam teknik komunikasi tidak langsung. Dengan instrumen atau alat ini data yang dihimpun bersifat informatif dengan atau tanpa penjelasan atau hanya berupa pendapat, buah pikiran, penilaian, ungkapan perasaan, dan lain-lain. Angket atau kuesioner ini diberikan untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bola voli.

4. Uji Coba Angket

a. Uji validitas

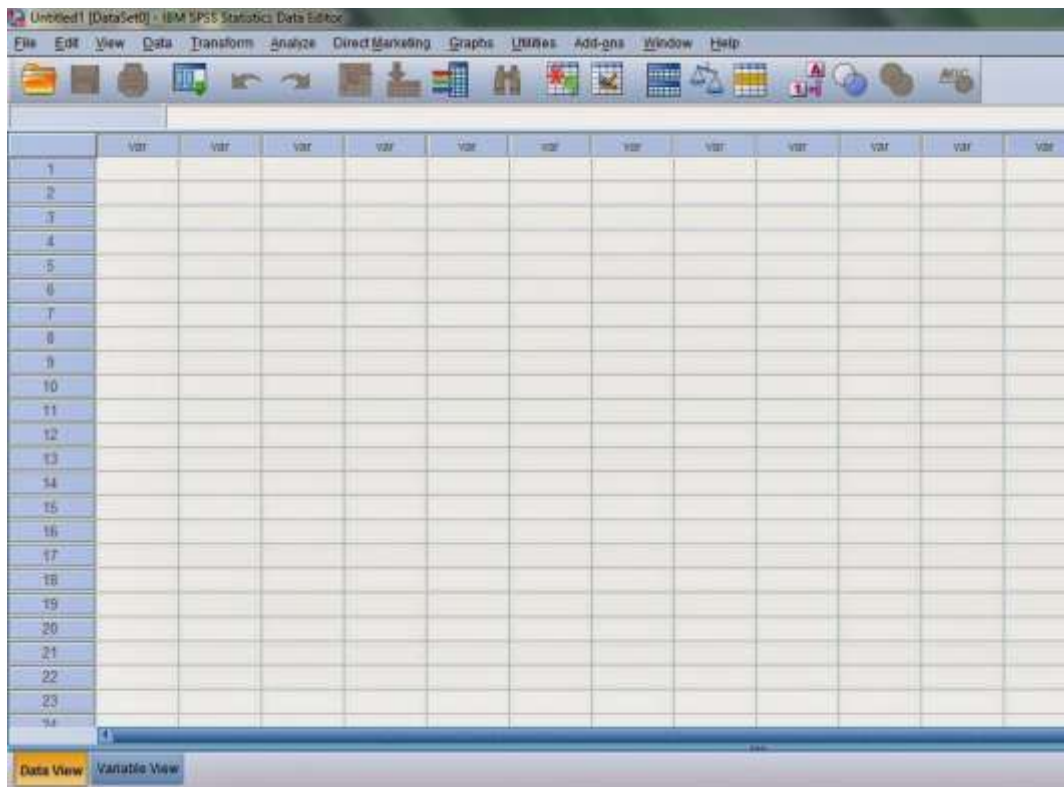
Uji validitas instrumen berkenaan dengan ketepatan yang hendak diukur sesuai dengan fungsinya. Menurut Sugiono (2013, hlm. 363) bahwa “Validitas merupakan derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti.”

Sebelum angket disebarakan kepada responden maka harus diadakan uji validitas terlebih dahulu, untuk mengetahui apakah pertanyaan atau pernyataan yang dibuat layak atau tidak sehingga dapat diketahui apa yang benar-benar diukur. Semakin baik validitasnya maka semakin baik pula apa yang ditelitinya,

artinya apa yang diteliti atau diukur tersebut mengenai apa yang dituju, atau semakin menunjukkan apa yang diukur. Langkah-langkah yang penulis tempuh untuk menunjukkan validitas instrumen ini adalah sebagai berikut :

- a. Menyebarkan angket kepada responden berbeda (artinya bukan sampel yang akan diuji, tapi berbeda sampel).
- b. Memberikan skor terhadap pertanyaan sesuai dengan jawaban responden.
- c. Menghitung korelasi setiap item pertanyaan dengan menggunakan Aplikasi SPSS.

1. Buka file spss



Gambar III.1 File SPSS

2. Copy dan pastekan data yang terlebih dahulu diketik pada excel.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		Jawaban Pertanyaan ke						
2	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Total
3	1	3	5	4	4	4	1	21
4	2	5	4	4	4	4	2	23
5	3	2	2	2	2	3	3	14
6	4	1	3	2	2	4	4	16
7	5	4	5	5	5	5	5	29
8	6	5	4	4	4	4	4	25
9	7	3	3	3	1	2	2	14
10	8	5	2	5	5	5	3	25
11	9	3	4	4	4	4	2	21
12	10	3	2	2	2	3	3	15
13	11	4	5	4	3	4	4	24
14	12	5	3	3	3	3	3	20
15	13	4	4	4	4	5	4	25
16	14	3	3	4	3	3	3	19
17	15	5	4	4	4	5	4	26
18	16	6	3	3	3	3	3	21
19	17	5	5	5	5	4	3	27
20	18	2	1	2	4	4	3	16

Gambar III.2 File data dari excel

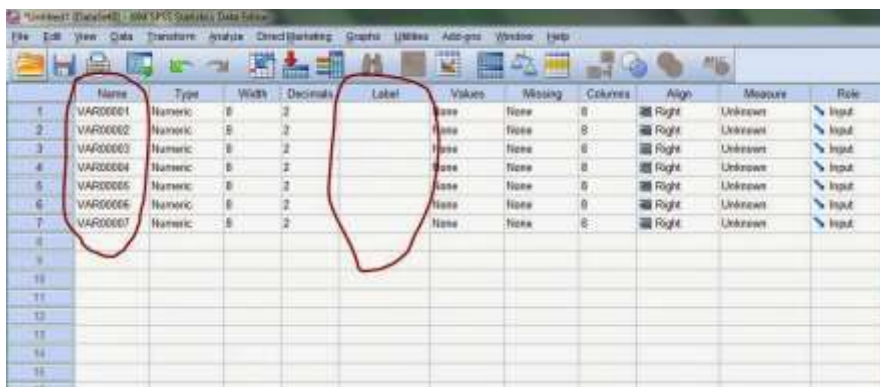
The screenshot shows the IBM SPSS Statistics Data Editor interface. The main window displays a dataset with 7 variables (VAR00001 to VAR00007) and 24 rows. The data is as follows:

	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	VAR00007
1	3,00	5,00	4,00	4,00	4,00	1,00	21,00
2	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	2,00	23,00
3	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	14,00
4	1,00	3,00	2,00	2,00	4,00	4,00	16,00
5	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	29,00
6	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	25,00
7	3,00	3,00	3,00	1,00	2,00	2,00	14,00
8	5,00	2,00	5,00	5,00	5,00	3,00	25,00
9	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	2,00	21,00
10	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	15,00
11	4,00	5,00	4,00	3,00	4,00	4,00	24,00
12	5,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	20,00
13	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	25,00
14	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	19,00
15	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	26,00
16	6,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	21,00
17	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	3,00	27,00
18	2,00	1,00	2,00	4,00	4,00	3,00	16,00
19							
20							
21							
22							
23							
24							

The 'Variable View' tab is selected and circled in red at the bottom of the window.

Gambar III.3 File SPSS hasil data dari excel

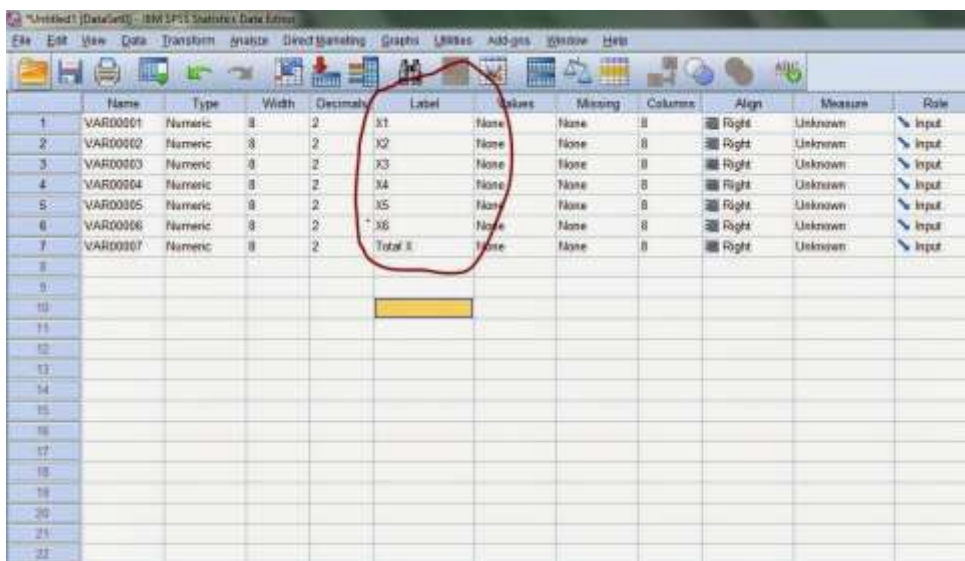
- Setelah selesai diinput, kemudian klik variable view, pada kolom label silahkan beri nama “X1, X2, X3, X4, X5, X6, Total X”



The screenshot shows the SPSS Variable View window. The 'Label' column for all seven variables (VAR00001 to VAR00007) is empty. Red circles highlight the 'Name' and 'Label' columns.

Name	Type	Width	Decimals	Label	Values	Missing	Columns	Align	Measure	Role
VAR00001	Numeric	8	2		None	None	8	Right	Unknown	Input
VAR00002	Numeric	8	2		None	None	8	Right	Unknown	Input
VAR00003	Numeric	8	2		None	None	8	Right	Unknown	Input
VAR00004	Numeric	8	2		None	None	8	Right	Unknown	Input
VAR00005	Numeric	8	2		None	None	8	Right	Unknown	Input
VAR00006	Numeric	8	2		None	None	8	Right	Unknown	Input
VAR00007	Numeric	8	2		None	None	8	Right	Unknown	Input

Gambar III.4 File SPSS setelah selesai di input

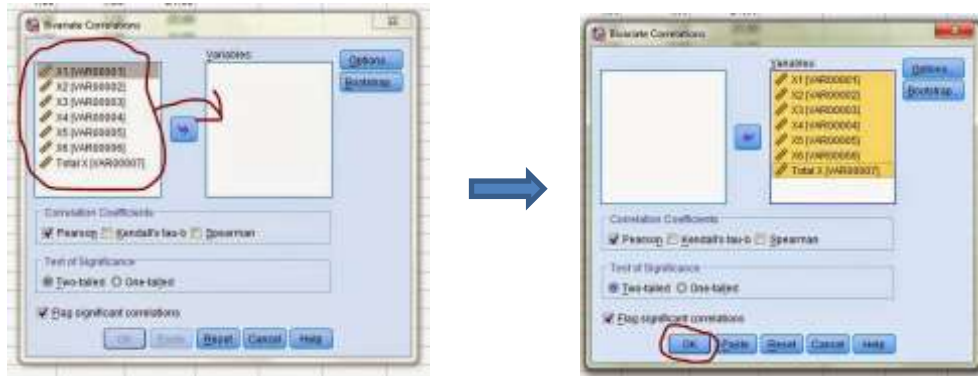



The screenshot shows the SPSS Variable View window after the labels have been entered. The 'Label' column now contains X1, X2, X3, X4, X5, X6, and Total X. A red circle highlights the 'Label' column.

Name	Type	Width	Decimals	Label	Values	Missing	Columns	Align	Measure	Role
VAR00001	Numeric	8	2	X1	None	None	8	Right	Unknown	Input
VAR00002	Numeric	8	2	X2	None	None	8	Right	Unknown	Input
VAR00003	Numeric	8	2	X3	None	None	8	Right	Unknown	Input
VAR00004	Numeric	8	2	X4	None	None	8	Right	Unknown	Input
VAR00005	Numeric	8	2	X5	None	None	8	Right	Unknown	Input
VAR00006	Numeric	8	2	X6	None	None	8	Right	Unknown	Input
VAR00007	Numeric	8	2	Total X	None	None	8	Right	Unknown	Input

Gambar III.5 File SPSS setelah pemberian nama

- Untuk uji validitas, klik menu analyze => correlate => bivariate Akan keluar jendela Bivariate correlation.
- Blok semua item dan masukan ke dalam kolom sebelah kanan, centang pada “pearson” dan “two-tailed” kemudian klik OK.



Gambar III.6 File SPSS proses pemindahan item

6. Hasil outputnya sebagai berikut.

Correlations

[DataSet0]

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	Total X
X1	Pearson Correlation	1	,355	,594**	,484*	,220	,110	,692**
	Sig. (2-tailed)		,149	,009	,042	,381	,663	,001
	N	18	18	18	18	18	18	18
X2	Pearson Correlation	,355	1	,685**	,403	,362	,107	,697**
	Sig. (2-tailed)	,149		,002	,097	,140	,671	,001
	N	18	18	18	18	18	18	18
X3	Pearson Correlation	,594**	,685**	1	,765**	,571*	,111	,882**
	Sig. (2-tailed)	,009	,002		,000	,013	,662	,000
	N	18	18	18	18	18	18	18
X4	Pearson Correlation	,484*	,403	,765**	1	,796**	,165	,836**
	Sig. (2-tailed)	,042	,097	,000		,000	,512	,000
	N	18	18	18	18	18	18	18
X5	Pearson Correlation	,220	,362	,571*	,796**	1	,451	,753*
	Sig. (2-tailed)	,381	,140	,013	,000		,060	,000
	N	18	18	18	18	18	18	18
X6	Pearson Correlation	,110	,107	,111	,165	,451	1	,412
	Sig. (2-tailed)	,663	,671	,662	,512	,060		,089
	N	18	18	18	18	18	18	18
Total X	Pearson Correlation	,692**	,697**	,882**	,836**	,753**	,412	1
	Sig. (2-tailed)	,001	,001	,000	,000	,000	,089	
	N	18	18	18	18	18	18	18

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
 * . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar III.7 File SPSS hasil correlations

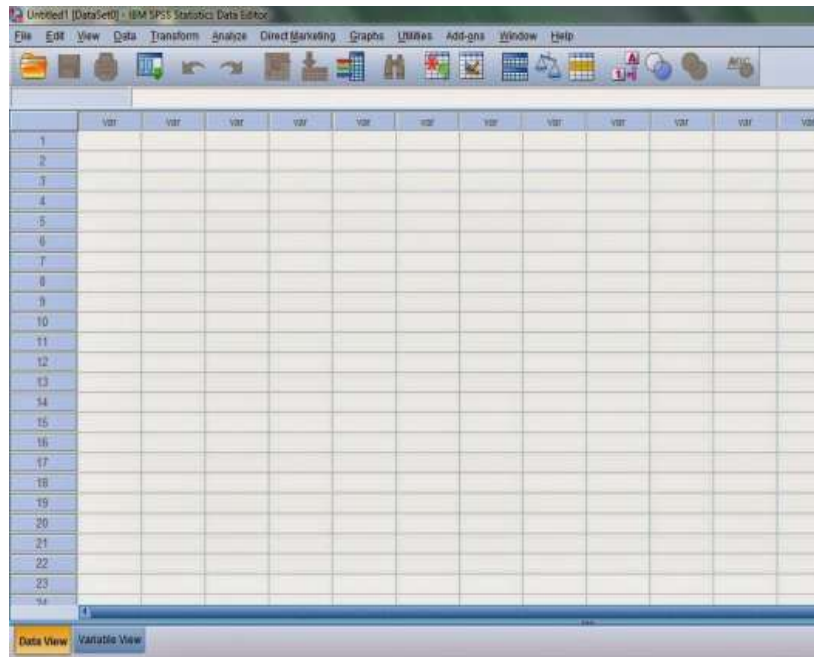
b. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas adalah pengujian sesuai dengan apa adanya, artinya bila sesuatu data dikatakan baik maka akan sesuai dengan data yang apa adanya.

Reabilitas berkenaan dengan ketetapan hasil pengukuran mampu memberikan hasil yang sama bila dilakukan secara berulang. Menurut Suntoda (2013, hlm. :12) bahwa “Suatu tes dikatakan reliabel (memiliki reabilitas) apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan.” menghitung reabilitas angket atau kuesioner dengan menggunakan Aplikasi SPSS”

Langkah langkah uji realibilitas di bawah ini:

7. Buka file spss



Gambar III.8 File SPSS

8. klik analyze => scale => Reliability test masukan semua variabel pada kotak kiri ke kotak kanan, kecuali variabel "Total X". Masukan semua variabel pada kotak kiri ke kotak kanan, kecuali variabel (Total X)

9. Kemudian klik OK



M Rizal Gumati, 2017

PENERAPAN AKTIVITAS VOLLEY BALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PERMAINAN BOLA VOLI

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

Gambar III.9 Reliability Analysis

Reliability

[DataSet0]

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases:	Valid	18	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	18	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,800	6

Gambar III.10 Hasil Reliability Analysis

4. Berikut merupakan outputnya dari hasil uji reliabilitas, yang dilihat adalah nilai cronbach's alpha