

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam metode penelitian tentunya harus disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian, hal ini dilakukan untuk kepentingan perolehan data, menganalisis dan menyimpulkan hasil penelitian. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 2) mengatakan bahwa “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Sedangkan menurut Arikunto (2013, hlm. 203) “metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya”. Maka dari itu peneliti harus memilih secara cermat metode yang akan digunakan dalam penelitiannya. Metode merupakan suatu cara untuk mencapai tujuan, sedangkan tujuan dari penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara-cara tertentu sesuai dengan prosedur penelitian.

Mengacu pada permasalahan yang akan dikaji yaitu pengaruh pendekatan taktis terhadap peningkatan motivasi belajar dalam aktivitas permainan bolavoli, maka peneliti menggunakan metode eksperimen. Karena di dalam penelitian ini peneliti mencari hubungan sebab akibat di antara variabel. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 72) “metode eksperimen dapat di artikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Sedangkan Menurut Creswell (2013, hlm. 216) menjelaskan bahwa “tujuan utama rancangan eksperimen adalah untuk menguji dampak suatu *treatment* (atau suatu intervensi) terhadap hasil penelitian, yang di kontrol oleh faktor-faktor lain yang dimungkinkan juga mempengaruhi hasil tersebut”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian eksperimen adalah merupakan cara ilmiah untuk mencari data sebab akibat yang ditimbulkan oleh peneliti dengan tujuan menguji pengaruh dari hasil suatu perlakuan. Secara spesifik dapat dikemukakan bahwa penelitian ini ingin

meneliti sejauh mana pengaruh pendekatan taktis terhadap peningkatan motivasi belajar dalam aktivitas permainan bolavoli.

B. Desain Penelitian

Untuk memperlancar proses penelitian, maka perlu dilakukan langkah-langkah yang akan peneliti lakukan dalam penelitian ini. Desain penelitian ini diharapkan bisa menjadi pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan setiap langkah-langkah penelitian yang akan diambil agar proses penelitian berjalan sesuai dengan prosedur yang benar dalam rangka melakukan penelitian untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Penelitian eksperimen mempunyai berbagai macam desain. Penggunaan desain tersebut, disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 73) menjelaskan bahwa terdapat beberapa bentuk desain eksperimen antara lain: “*pre-experimental design; true experimental design; factorial design; dan quasi experimental design*”. Peneliti menggunakan bentuk desain eksperimen *true experimental design*, dikatakan *true true experimental design* (eksperimen yang betul-betul), karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Ciri dari *true experimental design* adalah bahwa sampel yang di gunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya *kelompok control* dan *sampel* dipilih secara *random*. Di sini dikemukakan dua bentuk design *true exsperimental* yaitu *Posttest Only Control dan Pretest-Posttest Control Group Design*, Sugiyono (2015, hlm. 75). Menjelaskan bahwa:

Tabel : 3.1 Desain Penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelompok	Test Awal	Perlakuan	Poat Test
R ₁	O ₁	X ₁	O ₂
R ₂	O ₃	X ₂	O ₄

Hakim, 2017

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLAVOLI

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

Keterangan:

R₁ : Kelompok eksperimen

R₂ : Kelompok kontrol

O₁ : Tes awal kelompok eksperimen

O₃ : Tes awal kelompok kontrol

X₁ : Perlakuan berupa pembelajaran menggunakan pendekatan taktis

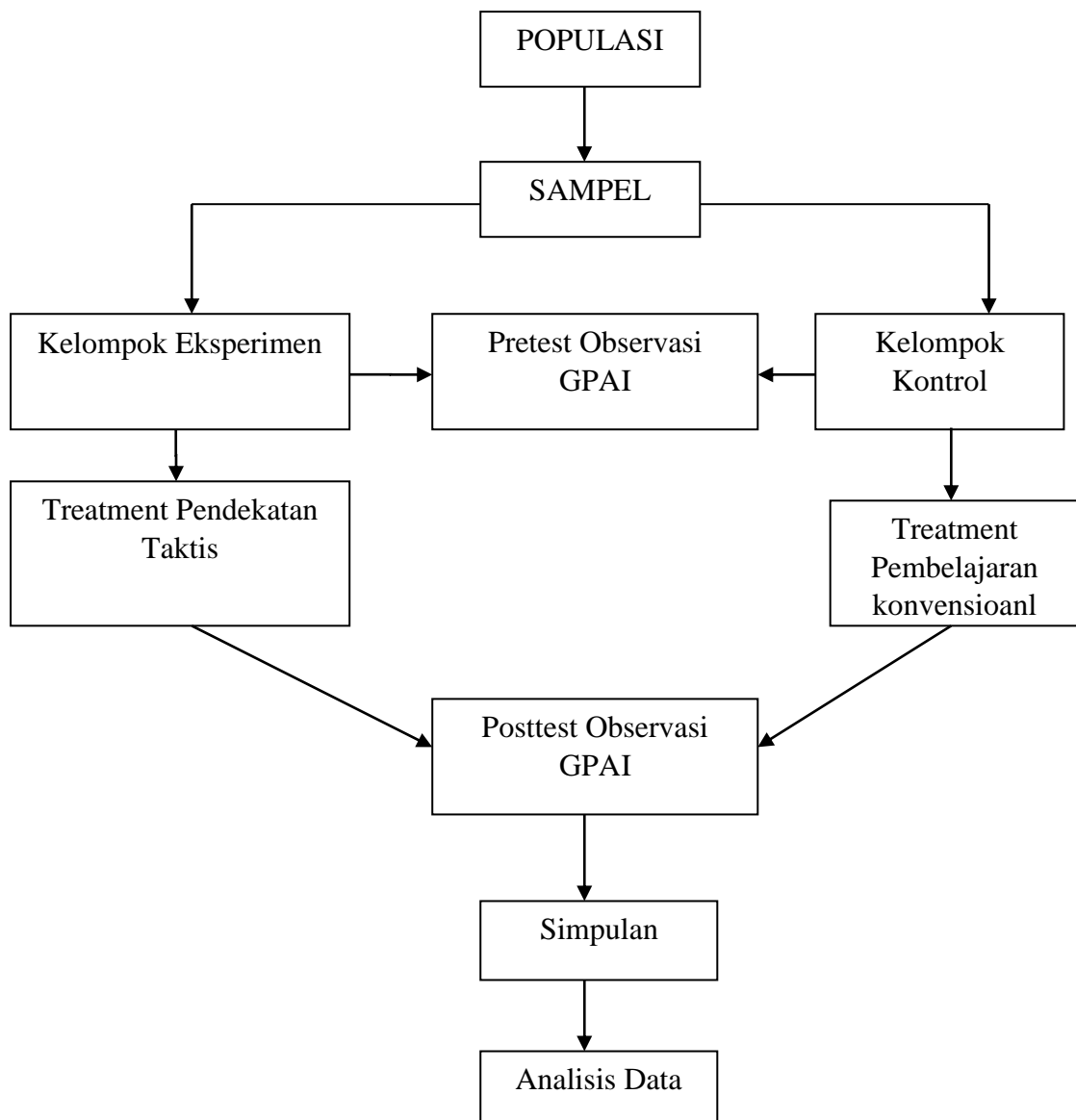
X₂ : Perlakuan berupa pembelajaran konvensional

O₂ : Tes akhir kelompok eksperimen

O₄ : Tes akhir kelompok kontrol

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal setelah itu diberikan treatment atau perlakuan kepada kelompok eksperimen, setelah itu di tes akhir atau *posttest* untuk mengetahui kemampuan setelah diberikan treatment atau perlakuan. Untuk kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan tetapi di tes, pada kelompok kontrol ini hanya sebagai pembandingan saja.

Berdasarkan desain penelitian diatas untuk memudahkan maka diperlukan adanya langkah-langkah kerja penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan sesuai dengan apa yang dirancang sebelumnya. Berikut merupakan Untuk mengetahui lebih jelasnya, langkah-langkah penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1
Langkah-langkah penelitian

Bagan tersebut menjelaskan tentang langkah-langkah proses penelitian yang penulis gunakan, yaitu: 1) menentukan populasi; 2) menentukan sampel; 3) melakukan tes awal dengan menggunakan lembar penilaian observasi GPAI; 4) memberikan *treatment* atau perlakuan kepada sampel penelitian, yang sebelumnya telah dibagi dua. Yaitu sampel yang diberi perlakuan; 5) melakukan tes akhir dengan menggunakan lembar penilaian observasi GPAI untuk pendekatan taktis

Hakim, 2017

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLAVOLI

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

bermain bolavoli; 6) mengumpulkan data yang sudah diperoleh melalui tes tersebut; 7) pengolahan dan analisis data yang diperoleh; 8) dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah diolah dan dianalisis.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam suatu penelitian merupakan kumpulan individu atau objek yang merupakan sifat-sifat umum. Abdul jabar (2014, hlm. 16) mengatakan populasi adalah sekumpulan objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan. Jadi populasi itu bukan hanya sekedar orang, tetapi juga objek dan benda-benda lain. Populasi juga bukan hanya jumlah yang aada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek yang diteliti harus tegas, jelas dan konsisten. Arikunto (2013, hlm. 173) mengatakan bahwa “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya adalah penelitian populasi”. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 80) menyatakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut Ali (2014, hlm 88) mengatakan bahwa “populasi merupakan sumber data keseluruhan”.

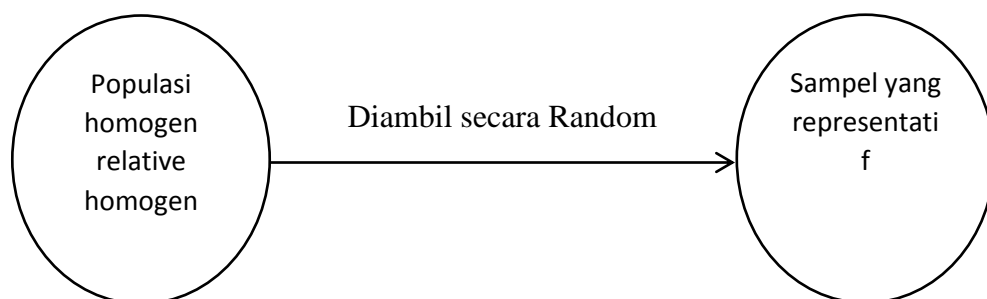
Dari pengamatan di atas bahwa populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMA Pasundan 3 Cimahi yang berjumlah 87 orang.

2. Sampel

Pengertian sampel menurut Sugiyono (2015, hlm. 81) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Menurut Arikunto (2013, hlm. 173) “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Sedangkan menurut Ali (2014, hlm 90) “sampel ialah bagian yang mewakili populasi, yang diambil menggunakan teknik-teknik tertentu”. Sampel

yang digunakan pada saat penelitian siswa kelas XI SMA Pasundan 3 Cimahi yang berjumlah 40 orang.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan cara acak, atau disebut dengan *Sample Random Sampling*. Sugiyono (2015, hlm 82) menjelaskan bahwa “dikatakan *sample* (sederhana), karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu”. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Karena dengan adanya keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang di ambil dari populasi tersebut



Gambar.3.2 teknis sampel random sampling

Tabel.3.2 Karakteristik Sampel

Sampel	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
	Pendekatan Taktis	Pembelajaran Konvensional
Laki-laki	10	7
Perempuan	10	13
Usia	16 – 17	16 – 17

D. Variabel Penelitian

Variabel dapat di definisikan sebagai segala sesuatu yang ada dan keberadaannya memiliki lebih dari satu label atau lebih dari satu nilai. Variabel riset secara garis besar dapat di bedakan ke dalam dua jenis, yaitu variabel bebas

Hakim, 2017

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLAVOLI

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

atau *independent variable* dan variabel terikat atau *dependent variable*. Ali (2014, hlm. 76) menjelaskan bahwa: “variabel bebas adalah variabel yang kemunculannya di asumsikan menjadi sebab munculnya variabel lain. Adapun variabel terikat adalah variabel yang kemunculannya di asumsikan sebagai akibat dari adanya variabel”. Adapun menurut Sugiyono (2015, hlm 38) menjelaskan bahwa: “Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut Arikunto (2013, hlm. 161) menjelaskan bahwa: “variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel penelitian adalah sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti yang kemunculannya di asumsikan sebagai akibat dari adanya variabel. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah permainan bolavoli. Sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar.

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 peningkatan motivasi. Pada penelitian ini, peneliti membuat program perlakuan

Tabel:3.3 Program Perlakuan Pembelajaran

Pertemuan	Tanggal & Hari	Materi	
		Pendekatan Taktis	Pembelajaran Konvensional
		Test Awal (<i>pretest</i>)	
	Kamis 2/03/2017	Penampilan Bermain Bolavoli	Penampilan Bermain Bolavoli
1 2	Jum'at, 3/03/2017 Sabtu, 7/03/2017	Treatment Tujuan : 1. Persiapan serangan posisi dasar dan passing, passing tepat ke posisi pegumpan 2. Persiapan serangan passing dan persiapan pengumpan, passing ke pengumpan yang tepat.	- Siswa diperintahkan untuk melakukan tugas passing bawah dengan bolavoli yang sebenarnya dan melakukannya dengan secara berulang-ulang - Siswa diperintahkan untuk melakukan passing atas dengan secara bervariasi yang diperintahkan oleh guru bolavoli dilakukan dengan secara berulang-ulang
3 4	Rabu, 8/03/2017 Kamis, 9/03/2017	Tujuan : 1. Persiapan untuk menyerang dan persiapan umpan dengan pas atas. 2. Persiapan serangan dengan menyelamatkan bola sehingga bola berhasil dapat dimainkan kembali.	- Siswa diperintahkan untuk melakukan passing atas dan passing bawah permainan bolavoli - Siswa diperintahkan untuk melakukan passing atas dan passing bawah dengan variasi
5 6	Jum'at, 10/03/2017 Sabtu, 11/03/2017	Tujuan : 1. Memenangkan angka dengan merubah peran ke penyerang, keberhasilannya yaitu	- Siswa diperintahkan untuk melakukan passing bawah dengan variasi 2vs2 - Siswa diperintahkan untuk melakukan

Hakim, 2017

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLAVOLI

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

		<p>dengan mengubah peran dari passing ke penyerang Melakukan permainan bolavoli</p> <p>2. Persiapan untuk menyerang dengan ketepatan passing dan kesiapan pengumpan untuk meningkatkan kesulitan latihan.</p>	<p>passing atas dengan 2vs2</p>
7 8	<p>Rabu, 15/03/2017 Kamis, 16/03/2017</p>	<p>Tujuan:</p> <p>1. Persiapan untuk menyerang dengan perubahan peran untuk menyerang,</p> <p>2. Memenangkan angka dengan memakai awalan atau ancang-ancang untuk serangan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa diperintahkan untuk melakukan servis dengan lapangan yang dimodifikasi secara bergantian - Siswa diperintahkan untuk melakukan menerima servis
9 10	<p>Jum'at 17/03/2017 Sabtu 18/03/2017</p>	<p>Tujuan :</p> <p>1. Memenangkan angka dengan persiapan untuk menyerang, dan persiapan yang tepat dan keberhasilan perubahan peran dari persiapan ancang-ancang ke memukul</p> <p>2. Mempertahankan ruang dilapangan sendiri, dan mempertahankan bola yang dilambung, dengan posisi dasar dan gerak persiapan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa diperintahkan untuk melakukan melambungkan bola ke pengumpan dan pengumpan melakukan passing atas ke posisi spike - Siswa diperintahkan untuk melakukan smash atau melewatkan bola di atas net

11	Rabu 22/03/2017	Tujuan :	- Siswa diperintahkan untuk melakukan permainan bolavoli dengan 4vs4 ada yang melambungkan bola ada yang passing da nada yang mengumpan kemudian yang smash
12	Kamis, 23/03/2017	1. Melakukan serangan dengan beregu, dua orang menerima servis, penerimaan servis ini dengan passing bawah 2. Memenangkan point atau angka, cara memangkannya yaitu dengan dimulai dari serangan, baik dengan servis atas atau servis bawah dan membuat perubahan peran dilapangan	- Siswa diperintahkan untuk melakukan permainan bolavoli dengan sebenarnya yaitu dengan 6vs6
13	Jum'at 24/03/2017 Sabtu 25/03/2017	Test Akhir (<i>posttest</i>)	

F. Instrumen Penelitian

Penelitian pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memahami masalah-masalah yang ditemui sehari-hari dalam kehidupan manusia, keterbatasan manusia untuk memahami permasalahan tersebut hanya dengan mengandalkan pengalaman hidup sehari-hari secara sporadis dan tidak teratur, jelas tidak cukup untuk menjadi dasar yang kuat bagi pemahaman terhadap suatu masalah. Keadaan ini telah mendorong upaya-upaya pakar untuk membuat prosedur dan alat yang dipergunakan guna mengungkap kenyataan (data) yang dapat dijadikan dasar dalam memecahkan berbagai masalah. Untuk itu instrumen penelitian menempati kedudukan penting dalam suatu penelitian. Hal ini tidak lain karena keberhasilan suatu penelitian dipengaruhi pula oleh instrumen yang dipergunakan.

Hakim, 2017

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLAVOLI

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

Sugiyono (2013, hlm. 18) menjelaskan bahwa “Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian”, melalui pernyataan tersebut penulis menyimpulkan bahwa instrumen penelitian mempunyai kedudukan penting terhadap hasil penelitian. Alat ukur dalam penelitian haruslah mempunyai tingkat validitas dan reliabilitas dengan data yang dihasilkan. Melalui materi tes yang didapat di lapangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan masalah taktik yang digunakan peneliti.

G. Tes Membuat keputusan taktik dan pelaksanaan Keterampilan Bolavoli

Dalam tes permainan bolavoli ada beberapa tes keterampilan bermain bolavoli salah satunya yaitu *Games Performance Assessment Instrument Components (GPAI)*. GPAI merupakan instrumen penelitian yang dilaksanakan dengan cara mengamati perilaku kinerja yang terkait dengan penyelesaian masalah taktis. Griffin, LindaL, Mitchell, dan Stethen A. (1997). Komponen yang diamati dari kemampuan bermain pada awalnya dikembangkan melalui konsultasi dengan guru dan pelatih yang memiliki keahlian mendalam dari setiap kategori permainan. Tujuh komponen yang menjadi kriteria penilaian dalam *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* adalah sebagai berikut:

1. *Base* : Pergerakan yang sesuai dari posisi awal (*home*) atau pemulihan (*recovery*) dari pemain diantara upaya keterampilan.
2. *Adjust* (Kesesuaian): Gerakan pemain, baik ofensif atau defensif, seperti yang dipersyaratkan oleh alur permainan.
3. *Decision Made* (Pengambilan Keputusan): Membuat pilihan yang tepat tentang apa yang harus dilakukan dengan bola saat permainan sedang berlangsung.
4. *Skill execution* (Pelaksanaan Keterampilan): Efisiensi Kinerja dari keterampilan yang dipilih.
5. *Support* (dukungan): Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan (atau melempar).
6. *Cover* : Pergerakan pemain untuk bertahan untuk mendukung pemain lainnya yang bergerak dengan bola atau menuju bola.

7. *Guard/mark* (Penjagaan): Bertahan dari lawan yang mungkin atau mungkin tidak menguasai bola.

Tabel 3.4 Tes Keputusan Taktik dan Pelaksanaan Keterampilan GPAI

Indikator	Sub Indikator
1. Kembali keposisi (<i>home base</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa kembali keposisi bertahan setelah melakukan penyerangan • Siswa kembali ke posisi semula setelah melakukan keterampilan passing bolavoli
2. Menyesuaikan diri (<i>adjust</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berusaha melakukan operan pada waktu yang menguntungkan • Siswa bergerak ketika menyerang sesuai situasi permainan • Siswa bergerak ketika bertahan sesuai permainan
3. Pengambilan Keputusan (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menempatkan diri pada posisi jatuhnya bola servis atau smash • Siswa berusaha melakukan operan passing bawah atau passing atas kepada teman dengan tepat sasaran • Siswa melakukan pukulan ke daerah lawan dengan tepat sasaran yang kosong
4. Pelaksanaan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan passing bolavoli kepada teman dengan bola yang mudah di terima • Siswa melakukan operan bolavoli

Hakim, 2017

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLAVOLI

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

	terhadap satu timnya sendiri
5. Dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memberikan bola yang mudah untuk teman satu tim • Siswa berusaha membantu ketika melakukan penyerangan
6. Melapis teman (<i>cover</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berusaha melapis teman satu tim ketika temannya tidak berada di posisi awal • Siswa berusaha melapis temannya berada di belakang nya ketika teman satu tim menyerang ke daerah lawan.
7. Penjagaan (<i>Guard/mark</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berusaha melakukan bendungan (<i>block</i>) ketika lawan saat menyerang. • Siswa menempatkan diri keposisi bertahan jatuhnya bolavoli ketika lawan melakukan serangan.

Berdasarkan bentuk tes membuat keputusan taktik dan pelaksanaan keterampilan GPAI tersebut, terdapat beberapa aspek yang akan di nilai. Setiap aspek diberikan bobot skor dengan menggunakan skala likert. Sugiyono (2012, hlm. 133) mengemukakan:

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Cara penyekoran adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kategori Pemberian Skor

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sumber : Sugiyono, 2014, hlm. 135)

Tabel 3.6 contoh format catatan observasi guru selama permainan bolavoli untuk mengetahui penampilan taktik siswa yaitu:

Nama Siswa	Aspek yang Dinilai Keterampilan Bermain															Jumlah
	Membuat Keputusan (<i>Decision Making</i>)					Melaksanakan Keterampilan tertentu (<i>Skill Excecution</i>)					Memberikan Dukungan (<i>Support</i>)					
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1																
2																
3																
4																
5																

Hakim, 2017

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLAVOLI

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

Keterangan tabel tersebut, diperoleh nilai dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel :3.7
Indikator 1. Kembali ke posisi

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang kembali ke posisi setelah melakukan serangan bolavoli ke daerah lawan
Nilai 4	Siswa kembali ke posisi semula setelah melakukan keterampilan baik itu pas atas maupun pas bawah
Nilai3	Siswa yang kembali pada posisinya setelah penyerangan gagal dilakukan
Nilai 2	Siswa yang sering tetap berada di daerah pertahanan setelah melakukan penyerangan
Nilai 1	Siswa yang sering tidak kembali ke daerah pertahanan dan diam tidak mencari ruang

Indikator 2. Menyesuaikan diri (*Adjust*)

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang berusaha melakukan passing bolavoli pada waktu yang menguntungkan
Nilai 4	Siswa yang bergerak ketika temannya menyerang dengan pukulan servis atau smash sesuai situasi permainan
Nilai3	Siswa yang sesekali bergerak tetapi tidak menyesuaikan diri ketika menyerang
Nilai 2	Siswa yang tidak pernah menyesuaikan diri ketika teman menyerang ke daerah lawan pada saat bermain bolavoli
Nilai 1	Siswa tidak pernah bergerak secara situasi ketika diserang oleh lawan dan menyerang ke daerah lawan pada saat bermain bolavoli

Indikator 3. Membuat keputusan (*Decision Making*)

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa sering menempatkan diri pada posisi jatuhnya bola
Nilai 4	Siswa yang berusaha melakukan bertahan atau menyerang pada waktu yang menguntungkan
Nilai 3	Siswa yang sesekali melakukan pukulan ke daerah lawan
Nilai 2	Siswa yang tidak melakukan penempatan diri pada posisi jatuhnya bola yang diserang oleh lawan
Nilai 1	Siswa yang sama sekali tidak pernah melakukan penempatan diri pada posisi saat teman melakukan serangan

Indikator 4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*Skill Execution*)

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang melakukan pukulan (<i>spike</i>) efektif mengenai sasaran daerah lawan yang kosong atau mengenai lawan
Nilai 4	Siswa yang melaksanakan keterampilan passing bolavoli dengan efektif
Nilai 3	Siswa melakukan pas atas atau pas bawah bolavoli mengenai teman seregunya
Nilai 2	Siswa yang melakukan pas atas atau pas bawah yang tidak terkendali
Nilai 1	Siswa yang melakukan pas atas atau pas bawah tidak mengarah kepada teman satu timnya

Indikator 5. Memberi dukungan (*Support*)

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang bergerak memberikan bola yang mudah untuk teman satu tim
Nilai 4	Siswa yang sering berusaha membantu ketika melakukan penyerangan
Nilai 3	Siswa yang bergerak menempati posisi ruang yang ditinggalkan oleh tim seregunya
Nilai 2	Siswa yang sesekali siswa tidak bergerak untuk menerima operan
Nilai 1	Siswa tidak mau bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan

Indikator 6. Melapis teman (*Cover*)

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang berusaha melapis temannya ketika temannya tidak berada di posisi awal
Nilai 4	Siswa yang berusaha melapis temannya ketika teman satu tim berhasil menyerang daerah lawan
Nilai 3	Siswa yang sering berusaha melapis temannya ketika teman satu tim berhasil menyerang daerah lawan
Nilai 2	Siswa yang berusaha melapis temannya ketika teman satu tim berhasil menyerang daerah lawan
Nilai 1	Siswa yang tidak pernah melapis temannya ketika menyerang daerah lawan atau diserang lawan.

Indikator 7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*Guard atau Mark*)

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang berusaha melakukan bendungan (<i>block</i>) ketika lawan melakukan serangan

Hakim, 2017

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLAVOLI

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

Nilai 4	Siswa yang berusaha menempatkan diri keposisi bertahan ketika diserang lawan dan mengambil arah jatuhnya bola
Nilai 3	Siswa yang berusaha menahan serangan ketika lawan menyerang
Nilai 2	Siswa yang sekali melakukan posisi bertahan
Nilai 1	Siswa yang tidak melakukan block dan membiarkan lawan menyerang dengan bebas

H. Teknik Pengumpulan Data

Ali (2014, hlm. 12) menyatakan bahwa “dalam pelaksanaan riset data memegang peranan yang sangat penting karena kesimpulan riset dibuat berdasarkan data yang terkumpul”. Sedangkan menurut Sugiyono (2014, hlm. 308) menyatakan bahwa “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Ridwan (2015, hlm. 30) mengemukakan bahwa “tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui proses yang kompleks siswa sebagai sampel mengenai permainan bolavoli terhadap peningkatan motivasi belajar.

Adapun teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS sebagai alat bantu peneliti supaya menghasilkan data yang valid dalam proses pengolahan data.

I. Prosedur Penelitian

Adapun hal-hal yang terkait dengan tahapan penelitian ini terdapat empat tahapan kegiatan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, analisis data, dan pembuatan kesimpulan.

1) Tahap persiapan pada penelitian ini terdiri dari:

a) Menyusun proposal penelitian

Hakim, 2017

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLAVOLI

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

- b) Mengadakan seminar proposal
 - c) Persetujuan bahan ajar dan instrument penelitian oleh dosen pembimbing
 - d) Melakukan perizinan tempat untuk penelitian
 - e) Menentukan dan memilih sampel dari populasi yang telah ditentukan.
- 2) Tahap Pelaksanaan
- Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:
- a) Melaksanakan pretest dengan tes untuk mengetahui kemampuan awal masalah taktik bermain bolavoli.
 - b) Memberikan perlakuan permainan bolavoli terhadap siswa.
 - c) Melaksanakan posttest dengan menggunakan tes untuk mengetahui kemampuan akhir masalah taktik bermain bolavoli.
- 3). Tahap Analisis Data
- Pada penelitian ini tahap analisis data terdiri dari
- a) Mengumpulkan hasil data kuantitatif.
 - b) Mengolah dan menganalisis hasil data yang diperoleh dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian.
- 4). Tahap pembuatan kesimpulan
- Pada tahap ini peneliti membuat kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan dan memberikan saran agar bisa bermanfaat bagi siswa dan guru pendidikan jasmani.

J. Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian tentang pengaruh pendekatan taktis terhadap peningkatan motivasi belajar dalam aktivitas permainan bolavoli dilaksanakan pada:

- a. Tempat penelitian : SMA Pasundan 3 Cimahi
- b. Alamat penelitian : Cimahi. Jln. Encep Kartawiria No. 97 A Citeureup, Cimahi Utara, Kota Cimahi, Jawa Barat
- c. No Telepon Instansi : (022) 6656705
- d. Waktu penelitian : Maret 2017–April 2017
- e. Intensitas pertemuan : 3 kali dalam seminggu

Hakim, 2017

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLAVOLI

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

f. Jumlah pertemuan : 12 kali pertemuan

Pelaksanaan dilakukan 3 kali dalam seminggu, sesuai dengan pendapat Juliantine, dkk (2007, hlm. 35) mengatakan bahwa “Sebagai percobaan untuk mendapatkan hasil yang baik bisa pula dilaksanakan dalam frekuensi latihan 3 hari/ minggu, sedangkan lamanya latihan paling sedikit 4-6 minggu.” Oleh sebab itu peneliti melakukan pertemuan sebanyak 3 kali dalam seminggu, penelitian ini dilakukan selama 12 kali pertemuan.

K. Analisis Data

Proses analisis data dapat dilakukan setelah data hasil dari penelitian diperoleh. Analisis data ini dilakukan berdasarkan metode statistika. Agar dapat diperoleh kesimpulan yang benar, setelah data dari tes awal dan tes akhir terkumpul. Data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa data kuantitatif. Data yang terkumpul selanjutnya akan dilakukan proses pengolahan dan analisis terhadap data-data tersebut untuk menguji hipotesis penelitian.

Analisis data digunakan untuk mengetahui bahwa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki rata-rata yang sama. Dengan kata lain, Untuk mengetahui bahwa kemampuan awalnya sama atau tidak jauh berbeda. Untuk mempermudah dalam pengolahan data, semua pengujian statistik dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *software SPSS (Statistical Product and Service Solution)*.

Setelah data terkumpul dari hasil pengukuran berdasarkan tes peningkatan motivasi pada sampel penelitian. Langkah-langkah pengolahan data tersebut, ditempuh dengan prosedur sebagai berikut:

1. Mencari nilai rata-rata (\bar{x}) dari setiap kelompok data dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan tanda dalam rumus diatas adalah :

\bar{x} : Rata-rata suatu kelompok

n : Jumlah sampel

X_i : Nilai data

$\sum x_i$: Jumlah sampel suatu kelompok

Hakim, 2017

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLAVOLI

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

2. Mencari simpangan baku dari setiap kelompok data dengan menggunakan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{\sum(x - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan tanda dalam rumus diatas adalah :

S : Simpangan baku yang dicari

n : Jumlah sampel

$\sum(x - \bar{x})^2$: Jumlah kuadrat nilai data dikurangi rata-rata

3. Menguji Homogenitas sampel dengan menggunakan :

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian homogenitas adalah terima hipotesis jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} distribusi dengan derajat kebebasan = $(V_1.V_2)$ dengan taraf nyata $(\alpha) = 0,05$.

4. Uji Normalitas

Rumus yang digunakan adalah dengan uji kenormalan secara non parametric yang dikenal dengan uji lilifors. Untuk prosedur pengujiannya adalah sebagai berikut :

- a. Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus :

$$Z_1 = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

(\bar{x} dan S masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku dari sampel)

- b. Untuk bilangan baku ini digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_1) = P(Z, Z_1)$
- c. Selanjutnya dihitung proporsi $Z_1, Z_2, \dots, Z_n \sum Z_i$. Jika proporsi ini dinyatakan $S(Z_1)$, maka :

Hakim, 2017

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLAVOLI

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

$$S(Z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \sum Z_i}{n}$$

- d. Menghitung selisih $F(Z_1) - S(Z_1)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
- e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Sebutlah harga tersebut ini (L_0).
- f. Untuk menerima hipotesis, maka kita bandingkan dengan nilai L_0 ini dengan nilai kritis untuk uji lilifors, dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan kriteria adalah
 1. Terima H_0 jika $L_0 < L_\alpha = \text{Normal}$
Berdistribusi normal, jika L_0 diperoleh dari data pengamatan lebih kecil dari nilai L_α dari daftar nilai kritis uji lilifors, maka dalam hal ini hipotesis H_0 diterima
 2. Tolak H_0 jika $L_0 > L_\alpha = \text{Tidak Normal}$
Berdistribusi tidak normal, jika L_0 yang diperoleh dari data pengamatan lebih besar dari nilai L_α dari daftar kritis uji lilifors, maka dalam hal ini hipotesis H_0 ditolak
- g. Bila data hasil pengujian berdistribusi normal, maka langkah pengujiannya menggunakan uji t dengan rumus :

$$t = \frac{\bar{B}}{\frac{SB}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

- t : Nilai t hitung yang dicari
 B : Rata-rata nilai beda
 SB : Simpangan baku
 n : Jumlah Sampel

5. Mencari nilai t hitung pernyataan sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{sgba \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Hakim, 2017

PENGARUH PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLAVOLI

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

