

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Desain penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *True Experimental Design*, dengan perlakuan merupakan *feedback* (umpan balik). Di dalam penelitian ini digunakan salah satu desain untuk penelitian eksperimen yaitu dengan menggunakan *Pre test - Post test Control Group Design* Sugiyono (2015, hlm. 112). Gambar desain dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 3. 1 Pretest-Posttes Control Group Design.**

Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak, kemudian diberi *pre test* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kedua kelompok ini atau antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest diharapkan tidak terlalu signifikan antara dua kelompok ini. Pengaruh perlakuan adalah  $(O2 - O1) - (O4 - O3)$ . Untuk lebih jelas terdapat keterangan:

R : merupakan kelompok yang dipilih secara *random*

O1 : nilai pre test kelompok model pembelajaran dengan *feedback*

O3 : nilai pre test kelompok model pembelajaran tanpa *feedback*

X: Perlakuan/ *Treatment* yang berupa *feedback*

O2 : nilai post test kelompok model pembelajaran dengan *feedback*

O4 : nilai post test kelompok model pembelajaran tanpa *feedback*

## **1. Partisipan, Waktu, dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan oleh siswa siswa dengan bimbingan para observer. Dalam setiap pertemuan, penelitian setidaknya harus dilaksanakan oleh dua observer atau lebih agar penelitian dapat berjalan dengan efisien dengan cara pembagian tugas. Subjek penelitian ini adalah 30 orang siswa kelas X dan XI di SMA Negeri 1 Cisaat Kabupaten Sukabumi yang terdiri dari 18 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Cisaat, dengan dengan detail sebagai berikut:

Nama Sekolah	: SMAN 1 Cisaat Kab. Sukabumi
Alamat	: Jl. Veteran KM 3 Mangkalaya
Waktu Penelitian	: 18 Maret 2017-20 April 2017
Tempat	: Lapangan Bola Voli SMAN 1 Cisaat

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah subyek/obyek penelitian secara keseluruhan, seperti yang diungkapkan Sugiyono (2015, hlm. 117) mengenai populasi adalah: “wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut Arikunto (2010, hlm. 123) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Berdasarkan pernyataan tersebut populasi merupakan wilayah yang digunakan untuk penelitian populasi yang terdapat pada penelitian ini adalah siswa di Sekolah Menengah Atas. Yaitu siswa di SMA Negeri 1 Cisaat Kab Sukabumi.

## 2. Sampel

Sampel menurut Arikunto (2010, hlm. 134) merupakan bagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2015, hlm. 118) sampel adalah: “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Dalam pengambilan sampel terdapat teknik pengambilan sampel salah satunya *nonprobability sampling* yang menurut Sugiyono (2015, hlm. 120) adalah “teknik pengambilan yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi sampel”. Teknik ini meliputi, sampling sistematis, sampling kuota, sampling insidental, sampling purposive, sampling jenuh, snowball sampling.

Dalam penelitian ini digunakan *sampling purposive*, karena teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh bisa representatif. Teknik purposive sampling pada dasarnya sebagai teknik pengambilan sampel secara sengaja yang telah sesuai dan memenuhi segala persyaratan yang dibutuhkan meliputi sifat-sifat, karakteristik, ciri, dan kriteria sampel tertentu. Sebuah sampel yang tidak memenuhi kriteria yang ditentukan akan berdampak tidak baik pada hasil penelitian.

Dalam penentuan ukuran sampel untuk sebuah penelitian menurut Roscoe (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 131) memberikan saran sebagai berikut:

1. Ukuran sampel yang layak dalam penelitian antara 30 sampai dengan 500.
2. Bila sampel dibagi dalam kategori maka jumlah anggota dalam setiap kelompok minimal 30 orang
3. Bila penelitian menggunakan analisis dengan multivariate maka jumlah anggota sampel minimal 10 kali jumlah variabel
4. Untuk penelitian eksperimen yang sederhana, yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka jumlah anggota sampel minimal masing-masing antara 10 sampai dengan 20.

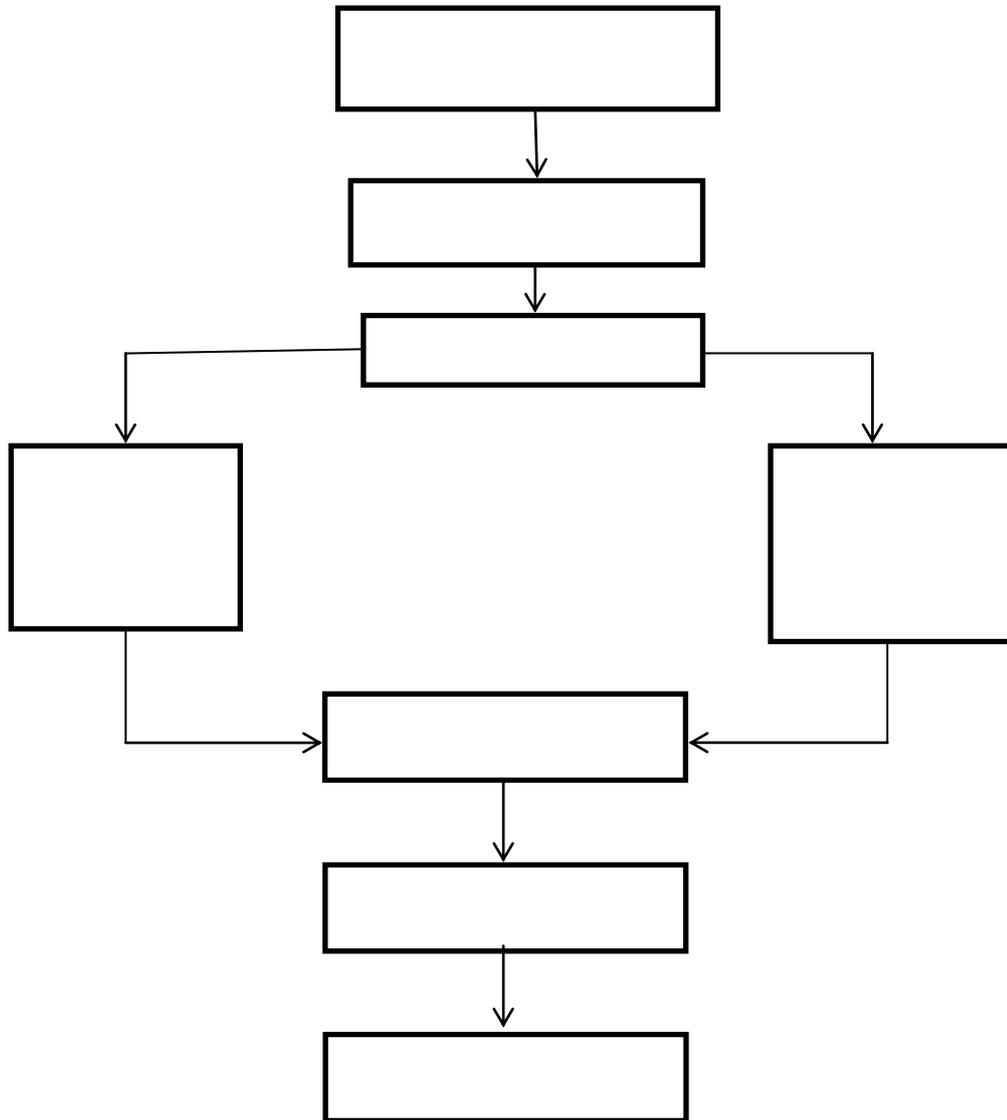
#### **a. Langkah pengambilan sampel**

Pengambilan keanggotaan sampel menggunakan *nonprobability sampling* (*purposive sampling*), berdasarkan pertimbangan yang telah ditentukan adalah memilih siswa kelas X dan XI SMAN 1 Cisaat yang menyukai permainan bola voli dan minimal bisa melakukan passing dalam bola voli berjumlah 30 orang. Untuk memenuhi kriteria sebuah sampel, maka yang dipilih adalah siswa yang menyukai dan bisa bermain bola voli sebagai sampel dalam penelitian ini.

Kemudian dari sampel penelitian yang berjumlah 30 orang siswa dibagi menjadi kedalam kelompok eksperimen (*feedback*) sebanyak 15 orang dan kelompok kontrol (*non feedback*) sebanyak 15 orang.

### C. Prosedur Penelitian

Mengenai langkah-langkah penelitian dibuat sebagai sebuah gambaran mengenai rencana penelitian. Dengan adanya langkah-langkah penelitian akan mempermudah penyusunan kerja sesuai langkah-langkah penelitian. Untuk langkah penelitian tersusun dalam gambar berikut:



**Gambar 3. 2 Langkah-langkah Penelitian.**

### 1. Rencana Penyelesaian Penelitian

Mengenai rencana penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut:

**Tabel 3. 1 Rencana Penyelesaian Penelitian.**

No	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Tujuan rencana penyelesaian penelitian	√	√														
2	Penyusunan rencana program eksperimen		√														
3	Menyiapkan pelaksanaan eksperimen		√														
4	Pelaksanaan eksperimen			√	√	√	√	√									
5	Mendiskusikan hasil eksperimen							√	√								
6	Mengolah data								√	√							
7	Mendeskripsikan hasil									√	√						
8	menyimpulkan hasil penelitian											√					

## 2. Program Pelaksanaan Penelitian Pengaruh model pembelajaran terhadap penguasaan keterampilan bermain bola voli.

Pada pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama 1 bulan dilaksanakan minggu ke 3 bulan Maret sampai Minggu ke 3 bulan April, karena dalam satu minggu terdapat 3 kali pertemuan dan dilakukan dalam 12 kali pertemuan, pertemuan 1 dilakukan pre test, pertemuan 2 sampai 11 merupakan pemberian materi dalam proram penelitian, pertemuan 12 dilakukan post tes.

**Tabel 3. 2 Program penelitian.**

No	Pertemuan	Materi	Lokasi
1	Pertemuan 1 18/3/17	Pre Test	Lapang Bola Voli SMAN 1 Cisaat
2	Pertemuan 2 24/3/17	<ul style="list-style-type: none"><li>• Passing bawah memanfaatkan seluruh area lapangan</li><li>• Passing bawah tepat ke pengumpan untuk membangun serangan</li></ul>	Lapang Bola Voli SMAN 1 Cisaat
3	Pertemuan 3 27/3/17	<ul style="list-style-type: none"><li>• passing atas melambung pada daerah serangan sebagai persiapan penyerangan</li><li>• posisi pengumpan di posisi belakang</li></ul>	Lapang Bola Voli SMAN 1 Cisaat
4	Pertemuan 4 28/3/17	<ul style="list-style-type: none"><li>• servis/ serangan pertama pada permainan</li><li>• menempatkan servis ke tempat yang kosong</li></ul>	Lapang Bola Voli SMAN 1 Cisaat
5	Pertemuan 5 30/3/17	<ul style="list-style-type: none"><li>• spike/ serangan sebagai cara mendapatkan point</li><li>• kombinasi passing bawah, umpan dan spike</li></ul>	Lapang Bola Voli SMAN 1 Cisaat

6	Pertemuan 6 3/4/17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• penerimaan bola pertama sebagai pendukung serangan dalam permainan bola voli</li> <li>• umpan dan cover spike untuk melakukan serangan balik kepada lawan</li> </ul>	Lapang Bola Voli SMAN 1 Cisaat
7	Perrtemuan 7 4/4/17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• melakukan teknik penerimaan bola yang menukik (diging)</li> <li>• kombinasi serangan dalam permainan bola voli</li> </ul>	Lapang Bola Voli SMAN 1 Cisaat
8	Pertemuan 8 6/4/17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kombinasi serangan 4 orang spiker</li> <li>• block untuk bertahan</li> </ul>	Lapang Bola Voli SMAN 1 Cisaat
9	Pertemuan 9 14/4/17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• block satu orang</li> <li>• block beregu 2 orang dan 3 orang</li> </ul>	Lapang Bola Voli SMAN 1 Cisaat
10	Pertemuan 10 17/4/17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pergerakan block membaca arah serangan berdasarkan jumlah spiker</li> <li>• cover block untuk melakukan serangan balik kepada lawan</li> </ul>	Lapang Bola Voli SMAN 1 Cisaat
11	Pertemuan 11 18/4/17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pergerakan tanpa bola pemain posisi belakang dan pemain posisi depan</li> <li>• kombinasi pertahanan untuk melakukan serangan dalam permainan bola voli</li> </ul>	Lapang Bola Voli SMAN 1 Cisaat
12	Pertemuan 12 20/4/17	Post Test	Lapang bola voli SMAN 1 Cisaat

### 3. Pemberian Feedback (Umpan Balik).

Pemberian *feedback* dalam penelitian ini merupakan perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen.

**Tabel 3. 3 Pemberian Perlakuan.**

No	Pertemuan	Tanggal	Perlakuan
1	2	24 Maret 17	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pemberian <i>feedback</i> secara verbal pada saat pembelajaran dan sesudah pembelajaran</li><li>• Pemberian <i>feedback</i> dengan tayangan video mengenai passing bawah yang benar dan merekam siswa ketika melakukan passing bawah, membandingkan dengan yang dilakukan siswa</li></ul>
2	3	27 Maret 17	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pemberian <i>feedback</i> secara verbal pada saat pembelajaran dan sesudah pembelajaran</li><li>• Menonton video passing atas dan membandingkan dengan yang dilakukan siswa</li></ul>
3	4	28 Maret 17	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pemberian <i>feedback</i> secara verbal pada saat pembelajaran dan sesudah pembelajaran</li><li>• Menonton video bagaimana cara melakukan serve.</li><li>• Merekam siswa yang melakukan serve dan membandingkan dengan video serve yang benar</li></ul>
4	5	30 Maret 17	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pemberian <i>feedback</i> secara verbal pada saat pembelajaran dan sesudah pembelajaran</li><li>• Menonton video bagaimana melakukan spike, merekam setiap siswa ketika melakukan spike</li><li>• Memperbaiki gerakan spike</li></ul>
5	6	3 April 17	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pemberian <i>feedback</i> secara verbal pada saat pembelajaran dan sesudah pembelajaran</li><li>• Menonton video mengenai cover spike, dipraktikan oleh siswa, membandikan rekaman video dengan hasil yang dilakukan siswa</li></ul>
6	7	4 April 17	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pemberian <i>feedback</i> secara verbal pada saat pembelajaran dan sesudah</li></ul>

Wildan Mahacita Munggaran, 2017

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DENGAN FEEDBACK TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA VOLI

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

			<p>pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menonton video teknik diging, kombinasi serangan</li> <li>• Merekam keterampilan yang dilakukan siswa</li> </ul>
7	8	6 April 17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberian <i>feedback</i> secara verbal pada saat pembelajaran dan sesudah pembelajaran</li> <li>• Menonton video mengenai serangan posisi belakang, merekam keterampilan siswa dan membandingkan dengan video yang asli</li> </ul>
8	9	14 April 17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberian <i>feedback</i> secara verbal pada saat pembelajaran dan sesudah pembelajaran</li> <li>• Menonton video teknik melakukan block</li> <li>• Merekam keterampilan siswa dan membandingkan dengan video yang asli</li> </ul>
9	10	17 April 17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberian <i>feedback</i> secara verbal pada saat pembelajaran dan sesudah pembelajaran</li> <li>• Menonton video mengenai posisi pertahanan, pada saat menyerang dan bertahan</li> <li>• Merekam keterampilan siswa dan membandingkan dengan video yang asli</li> </ul>
10	11	18 April 17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberian <i>feedback</i> secara verbal pada saat pembelajaran dan sesudah pembelajaran</li> <li>• Menonton video permainan bola voli yang dilakukan siswa</li> <li>• Menonton video pertandingan bola voli</li> <li>• Membandingkan antara video yang siswa lakukan dengan video yang asli</li> </ul>

#### **D. Instrumen penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur suatu penelitian (Sugiyono 2015:305) “kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan pengumpulan data yang berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data”.

Pada penelitian ini untuk mengumpulkan data maka menggunakan instrumen penelitian yang digunakan pada saat *pretest* dan *posttest*. Dibawah ini merupakan instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### **1. Tes Membuat Keputusan Taktik dan Pelaksanaan Keterampilan/*Game PerformanceAssesment Instrument (GPAI)*.**

##### **a. Penilaian Keterampilan**

Penilaian keterampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Griffin, Mitchell, dan Oslin dalam Pritchard et al., (2008) telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama Game Performance Assessment Instrument (GPAI). GPAI yang diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan sedang berlangsung.

Aspek-aspek yang diobservasi dalam IPPB termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, dan melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan IPPB adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yangdiberikan pada saat itu.

Terdapat tujuh komponen yang menjadi criteria penilaian dalam Gmae Performance Assessment Intrument (GPAI) adalah sebagai berikut:

1. Base: pergerakan yang sesuai dengan posisi awal (home) atau pemulihan (recovery) dari pemain diatara upaya keterampilan.
2. Adjust (kesesuaian): gerakan pemain, baik offensive ataupun defensive, seperti yang dipersyarat oleh alur permainan.
3. Decision made (pengambilan keputusan): membuat pilihan yang tepat tentang apa yang harus dilakuakn dengan bola saat permainan sedang berlangsung.
4. Skill execution (pelaksaan keterampilan): efesiensi 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 mengusasi bola.

Dalam penelitian ini, terdapat tiga aspek yang menjadi fokus dalam penampilan bermain siswa, yaitu pengembalian keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan member dukungan (tepat atau tidak tepat). Adapun penjabarannya terdapat pada tabel berikut:

**Tabel 3. 4 Penilaian Keterampilan.**

Komponen penampilan bermain	Criteria
1. Keputusan yang diambil ( <i>Decisions making</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tepat mengambil keputusan terhadap posisi bola yang datang.</li> <li>• Menempatkan diri di bawah jatuhnya bola.</li> <li>• Mengarahkan bola pada daerah lawan yang tepat.</li> </ul>
2. Melaksanakan keterampilan ( <i>skill execution</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• posisi tubuh</li> <li>• ketepatan melakukan eksekusinya</li> <li>• hasil bola arah atau sasaran bola yang baik.</li> </ul>
3. Memberikan dukungan ( <i>support</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan bola yang mudah untuk diterima atau dikembalikan oleh teman.</li> <li>• Mengarahkan bola pada posisi yang tepat.</li> <li>• Menempatkan diri pada posisi yang tepat untuk memudahkan teman dalam memberikan bola yang baik.</li> </ul>

### b. Penilaian Keputusan

Pada instrument penelitian GPAI yang digunakan dalam permainan bola voli terdapat kategori yang diukur (Pritchard et al., 2008):

**Tabel 3. 5 Penilaian Keputusan.**

ASPEK	KRITERIA TEPAT/EFISIEN	KRITERIA TIDAK TEPAT/EFISIEN
Pengambilan keputusan (Decision Making)	Siswa menggunakan keterampilan yang tepat pada saat yang tepat (passing bawah pada sentuhan pertama; passing atas pada sentuhan kedua dan spike pada sentuhan ketiga)	Jika urutan keterampilan tidak sesuai dengan ketentuan; passing bawah pada sentuhan pertama; passing atas pada sentuhan kedua dan spike pada sentuhan ketiga.
Pelaksanaan Keterampilan (Skill Execution)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa mengumpan bola secara akurat (bola mencapai target yang diinginkan) ketika menjadi penerima (receiver) dan menyajikan bola dilapangan (pengumpan).</li><li>2. Spiker (penyerang) menempatkan bola pada lapangan lawan pada posisi yang sulit untuk dijangkau</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pemain bertahan (receiver) memantulkan bola hasil passing bawah jauh dari jangkauan pengumpan (target posisi 3)</li><li>2. Pengumpan menyajikan bola jauh dari jangkauan</li></ol>

	lawan.	spiker (penyerang) 3. Spiker menempatkan bola dilapangan lawan pada posisi yang mudah dijangkau lawan.
Dukungan (Support)	<p>1. Dalam situasi menyerang pemain belakang meng-cover spiker yang berusaha melewati bola ke daerah lawan dan bersiap menerima kembali bola jika bola hasil spike mampu dibendung oleh lawan.</p> <p>2. Dalam posisi bertahan. Ketika bola berada disisi lawan pemain yang berada pada daerah serangan tetap berada dalam posisi mengawasi pergerakan spiker lawan dan bersiap untuk membendung serangan lawan.</p>	<p>1. Dalam situasi menyerang. Pemain belakang tidak siap menerima bola hasil pantulan spike yang mampu dibendung lawan.</p> <p>2. Dalam posisi bertahan ketika bola berada disisi lawan pemain yang berada pada daerah serangan tidak mampu membendung serangan lawan. Para</p>

	<p>3. Para pemain yang berada pada posisi bertahan dalam sikap rendah dan siap menerima bola yang dikembalikan oleh lawan.</p>	<p>pemain yang berada pada posisi bertahan tidak dalam sikap rendah dan tidak siap menerima bola yang dikembalikan oleh lawan.</p>
--	--	--

Hasil observasi kemudian dicatat dalam format penilaian dengan cara membubuhkan tanda ceklis pada masing-masing aspek disesuaikan dengan criteria penilaian yang telah ditentukan. Data hasil observasi selanjutnya dihitung dengan menggunakan perhitungan yang dirumuskan Oslin dkk (dalam Pritchard et al., 2008) yaitu :

1. Index Pengambilan Keputusan (DMI): adalah jumlah pengambilan keputusan yang dibuat dibagi dengan jumlah keputusan yang tepat ditambah dengan jumlah keputusan yang tidak tepat,  $DMI = (A/(A+IA))$ .
2. Index Pelaksaaan Keputusan (SEI): adalah jumlah eksekusi keterampilan efisien dibagi dengan jumlah eksekusi keterampilan efisien ditambah jumlah eksekusi keterampilan tidak efisien,  $SEI = (E/E+IE)$ .
3. Index Dukungan (SI): adalah jumlah pengambilan dukungan yang dibuat dibagi dengan jumlah keputusan yang tepat ditambah dengan jumlah keputusan yang tidak tepat,  $SI = (A/(A+IA))$ .
4. Keterlibatan dalam Permainan (GI): tambahkan bersama-sama semua respon yang menunjukkan keterlibatan dalam permainan,  $GI = DMI + SEI + SI$
5. Kemampuan Memainkan Permainan Olahraga (GP): kemampuan memainkan permainan olahraga dihitung menambahkan nilai dari semua

komponen yang dinilai dan membaginya dengan jumlah komponen yang dinilai,  $GP = (DMI + SEI + SI) / 3$ .

Adapun untuk lebih jelas penulis memberikan contoh pengisian format catatan observasi guru selama penelitian untuk mengetahui penampilan siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 6 Format catatan observasi.**

Nama Siswa	(DMI) Membuat Keputusan		(SEI) Pelaksanaan Keterampilan		(SI) Dukungan		(GI)	(GP) Hasil
	Tepat	Tidak Tepat	Efisien	Tidak Efisien	Tepat	Tidak Tepat		
A	v v v (3)	v (1)	v v v (3)	V (1)	v v (2)	v (1)	11	0,75
	0,75		0,75		0,67			
B	v v (2)	v (1)	v v v (3)	v (1)	v v (2)	v v (2)	11	0,64
	0,67		0,75		0,5			
C	v v v v (4)	v v (2)	v v (2)	v v (2)	v v v (3)	v (1)	14	0,64
	0,75		0,5		0,75			
Dts								

## **E. Teknik Pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara, dan berbagai sumber dan berbagai setting. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 308) “Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan”. Begitupun dalam penelitian ini yang menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu:

### **1. Tes**

Tes merupakan salah satu cara untuk mengetahui hasil penelitian yang bisa dilakukan. Dalam tes keterampilan bermain bola voli tes *Game PerformanceAssesment Instrument* (GPAI). *Pre Tes* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penguasaan keterampilan bermain bola voli. Dan *Post Test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dalam penguasaan keterampilan bermain bola voli siswa setelah mendapatkan perlakuan/ *treatment* yang berupa pemberian *feedback* dalam model pembelajaran *direct instruction*. Tes disini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh yang terjadi pada siswa sebelum mendapatkan perlakuan dan setelah mendapat perlakuan untuk dibandingkan keadaan sebelum mendapat perlakuan dan keadaan setelah mendapat perlakuan yang diharapkan terdapat peningkatan yang signifikan.

## **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data atau pengolahan data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam melakukan suatu penelitian. Dalam penelitian ini, tujuan analisis data adalah untuk membuat gambaran secara sistematis yang faktual dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antara fenomena yang diselidiki atau diteliti.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian yang sudah terkumpul adalah uji T test dengan  $p\text{-value} \leq 0,05$ . Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan feedback terhadap peningkatan keterampilan permainan bola voli. Proses analisis dilakukan dengan program SPSS. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

### **1. Analisis deskriptif.**

Digunakan untuk menjaring data yang menunjukkan pusat atau pertengahan dari gugusan data yang menyebar. Nilai dari kelompok data, diperkirakan dapat mewakili seluruh nilai data yang ada dalam kelompok tersebut. Tujuan analisis deskriptif ini untuk membuat gambaran secara sistematis data yang faktual dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antar fenomena yang diteliti, peneliti menggunakan penghitungan rata-rata (mean) dan simpangan baku (standar deviasi).

### **2. Uji homogenitas.**

Uji ini untuk mengetahui varian dari beberapa populasi sama atau tidak. Peneliti menggunakan *Levene's Test* pada  $p\text{-value} \geq 0,05$ .

### **3. Uji normalitas.**

Digunakan untuk menguji apakah data penelitian yang dilaksanakan tersebut berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada  $p\text{-value} \geq 0,05$

### **4. Uji hipotesis**

Uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t test* pada  $p\text{-value} \geq 0,05$ .