

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) atau PTK dengan berdasarkan pada latar belakang bahwa penulis akan mengatasi atau memperbaiki proses dan hasil belajar di dalam kelas, khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar dalam permainan bulutangkis.

Penelitian tindakan kelas ini merupakan salah satu jenis penelitian yang di olah ini sejalan dengan pendapat Kasbolah, Kasihani (1999, hlm. 13) “Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas.

B. Prosedur Penelitian, rencana tindakan dan Subyek Penelitian

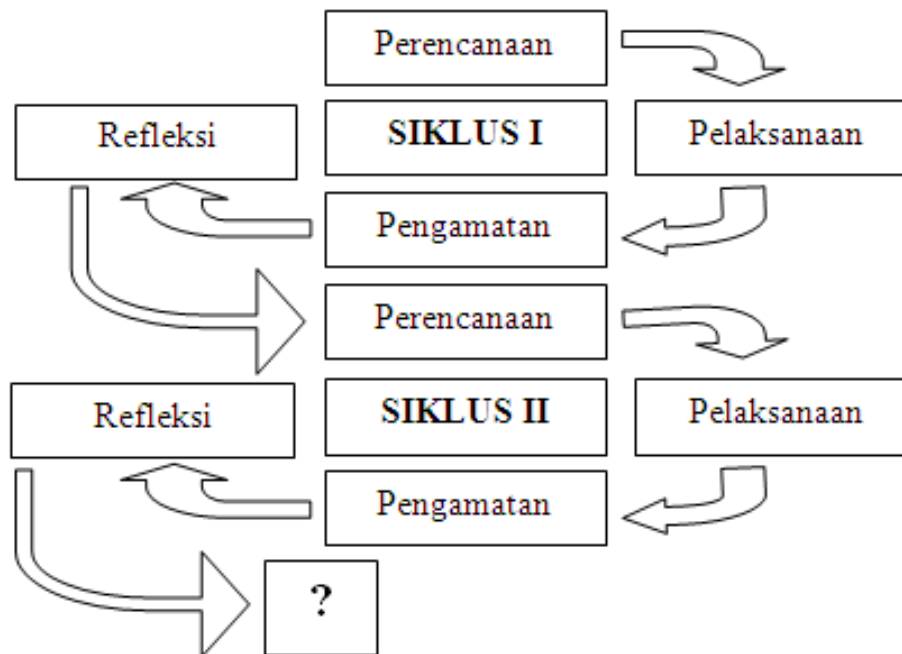
1. Prosedur Penelitian

Arikunto (2002, hlm.83) mengemukakan konsep pokok penelitian tindakan terdiri dari komponen pokok yang menunjukkan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Perencanaan atau *planning*
- b. Tindakan atau *acting*
- c. Pengamatan atau *observing*
- d. Refleksi atau *reflecting*

Berdasarkan langkah-langkah penelitian tindakan diatas maka mempermudah alur penelitian, dibuatlah skema prosedurnya. Rancangan penelitian yang dilakukan dalam penyusunan desain penelitian ini, maka penulis mengambil salah satu model desain penelitian yang telah dikembangkan oleh para pendidik. Salah satunya adalah model desain Kemmis dan Mc Taggart dengan menggunakan model siklus. Desain penelitian ini terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, pelaksanaa, observasi, dan refleksi.

Gambar 3. 1 Alur Penelitian PTK Model Kurt Lewin



Sumber: Arikunto dkk. (2015, hlm. 42)

Berdasarkan alur atau tahapan penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan oleh para ahli maka harus disusun tahapan atau langkah-langkah penelitian pertama, sebelum melaksanakan tindakan terlebih dahulu peneliti harus merencanakan secara seksama jenis tindakan yang dilakukan. Kedua, setelah rencana disusun secara matang, barulah tindakan itu dilakukan. Ketiga, bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan, peneliti mengamati proses pelaksanaan tindakan itu sendiri dan akibat yang diakibatkannya. Keempat, berdasarkan hasil pengamatan tersebut, peneliti kemudian melakukan refleksi atas tindakan yang dilakukan. Jika hasil menunjukkan perlunya dilakukan perbaikan atas tindakan yang telah dilakukan, maka rencana tindakan perlu disempurnakan lagi agar tindakan yang dilaksanakannya berikut tidak sekedar mengulang apa yang telah diperbuat sebelumnya. Demikian seterusnya sampai masalah yang diteliti dapat dipecahkan secara optimal.

Muhamad Rohmad, 2017

IMPLEMENTASI MODIFIKASI PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cisitu Kota Bandung)

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

2. Rencana Tindakan

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) Komponen dasar
- 4) Tujuan pembelajaran
- 5) Karakter siswa yang diharapkan
- 6) Materi ajar
- 7) Metode pembelajaran
- 8) Kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran terbagi ke dalam 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

Modifikasi permainan bulutangkis merupakan permainan yang menyerupai permainan bulutangkis yang sesungguhnya hanya saja permainannya lebih sederhana. Dalam pelaksanaannya modifikasi permainan bulutangkis dapat menggunakan alat-alat yang dimodifikasi. Dalam aktivitasnya sarat dengan modifikasi-modifikasi, baik dalam aktivitasnya, aturan main, jumlah pemain, lapangan permainan, cara memainkan dan sebagainya. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam modifikasi permainan bulutangkis ini merupakan alat yang dibutuhkan sebagai penunjang berlangsungnya pembelajaran.

3. 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 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 prinsip, (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 bulutangkis. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu tahapan yang pertama peneliti melakukan studi pustaka mengenai pembelajaran dengan menggunakan aktivitas modifikasi permainan bulutangkis. Kegiatan ini dilakukan untuk memperjelas permasalahan beserta solusi pemecahan masalah yang dihubungkan dengan motivasi belajar siswa.

Penelitian terdiri dari 2 siklus dengan dua tindakan pada setiap siklusnya. Tindakan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan permainan bulutangkis melalui penerapan modifikasi permainan. Dalam setiap tindakan juga peneliti melakukan pengamatan dan evaluasi agar keberhasilan pembelajaran dapat terlihat. Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi awal, maka ditentukan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam permainan bulutangkis pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Cisitu Kota Bandung dengan menerapkan aktivitas modifikasi permainan dalam setiap siklus. Rencana kegiatan dalam setiap siklusnya dapat digambarkan sebagai berikut:

a. Siklus I

Muhamad Rohmad, 2017

IMPLEMENTASI MODIFIKASI PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS

(*Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cisitu Kota Bandung*)

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

Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Setelah melakukan observasi awal dalam pembelajaran jasmani, peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan tema modifikasi permainan bulutangkis.
- 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 modifikasi permainan bulutangkis.
- 4) Melakukan pengamatan pada aktivitas modifikasi permainan bulutangkis yang dilakukan siswa. Pada tahap ini siswa melakukan permainan bulutangkis dengan menggunakan aktivitas modifikasi permainan yang kaitkan 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 I dan dijadikan acuan pada siklus II.

b. Siklus II

Kegiatan yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana pembelajaran masih bertema modifikasi permainan bulutangkis 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 modifikasi permainan bulutangkis.
- 4) Melakukan pengamatan pada aktivitas modifikasi permainan bulutangkis yang dilakukan siswa. Pada tahap ini siswa melakukan modifikasi permainan 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.

Muhamad Rohmad, 2017

IMPLEMENTASI MODIFIKASI PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cisitu Kota Bandung)

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

4. Tahap Pengamatan (*observing*)

pada tahap ini peneliti dan observer bekerjasama dalam merekam data hasil dari pelaksanaan kegiatan. Perekam 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.

5. Tahap Analisis atau Tahap Refleksi (*reflection*)

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 bulutangkis.

Pelaksanaan penerapan aktivitas modifikasi permainan dalam pembelajaran bulutangkis 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 rencana untuk tindakan berikutnya.

6. Subjek Penelitian

Subjek yang diteliti oleh penulis ini adalah siswa kelas V (lima) SDN Cisitu Kota Bandung berjumlah 28 orang.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di SDN Cisitu Kota Bandung. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada kemudahan bagi peneliti untuk menerapkan modifikasi permainan bulutangkis dalam pembelajaran penjas baik dari sarana dan prasarana yang memadai.

D. Waktu Penelitian

Penelitian pembelajaran dilaksanakan pada tahun ajaran 2017-2018 semester I pada tahun 2017.

Muhamad Rohmad, 2017

IMPLEMENTASI MODIFIKASI PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cisitu Kota Bandung)

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

E. 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 pengumpulan 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

Untuk melihat sikap siswa secara wajar dan sikap guru ketika proses pembelajaran berlangsung maka diperlukan observasi. Dengan melakukan observasi dilapangan, dan bila siswa tidak menyadari bahwa ia sedang diawasi maka akan diperoleh sikap siswa yang wajar. Pada observasi ini persiapannya harus dibuat secara matang, dan peneliti mempersiapkan lembar observasi. Lembar observasi berisi tempat kosong dengan 4,3,2,1. Format ini diisi oleh petugas (observer) atau oleh peneliti. Menurut Sudjana (2012, hlm. 17) data yang terkumpul melalui lembar observasi diolah dengan menggunakan rumus:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah kategori}}{\text{jumlah semua aktivitas}} \times 100\%$$

3. Catatan Lapangan

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. Intraksi 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 tadi, peneliti juga menggunakan kamera foto dan *video recorder* sebagai instrumen 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 kuisioner

Angket atau kuisioner 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 prasaan, dan lain. Kunandar (2012, hlm. 173) mengungkapkan bahwa: “kuisioner atau angket sebagai alat pengumpul data adalah sejumlah pertanyaan tertulis, yang harus dijawab secara tertulis pula oleh responden. Berkaitan dengan hal itu kuisioner atau angket dapat disebut juga sebagai wawancara tertulis.”

Tabel III.1 Dimensi dan Indikator Motivasi

(sumber : Uno: 2012, hlm. 139)

Dimensi	Indikator
Motivasi internal	Tinggi rendahnya keinginan siswa untuk mengikuti/mempelajari suatu obyek.
Motivasi eksternal	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:

Muhamad Rohmad, 2017

IMPLEMENTASI MODIFIKASI PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS

(*Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cisitu Kota Bandung*)

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

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 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 siswa dapat belajar dengan baik.

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

Tabel III.2 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Cisitu Kota Bandung (Sutardi, 2015 hlm. 39)

Aspek Motivasi Belajar	Indikator	No soal	
		(+)	(-)
Dorongan dan keinginan untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi	Dorongan untuk berusaha belajar lebih baik	1	
	Tidak mudah putus asa dalam belajar	2, 28, 31	3, 4
	Kemampuan menghadapi persaingan dengan orang lain	32	5

Muhamad Rohmad, 2017

IMPLEMENTASI MODIFIKASI PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cisitu Kota Bandung)

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

Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Keinginan yang besar dalam belajar	6, 33	27
	Usaha untuk menyelesaikan masalah dengan kemampuan sendiri.	7	34
	Keinginan belajar lebih baik karena kebutuhan rasa aman.	8, 35	
	Keinginan belajar lebih baik karena kebutuhan penghargaan	9	24
Harapan dan cita-cita masa depan	Keinginan untuk melanjutkan pendidikan	23	10
	Adanya keinginan untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik	11	36, 37
Penghargaan dalam belajar	Kemampuan menghargai diri sendiri	38	12, 15, 40
	Kemampuan menghargai tugas belajar dengan baik.	13	14, 16
Kegiatan yang menarik dalam belajar	Memiliki minat yang tinggi pada pelajaran.	19, 22, 26, 39, 41	20, 25
	Ketertarikan dengan cara guru mengajar.	21, 29, 30, 42	17, 18

Muhamad Rohmad, 2017

IMPLEMENTASI MODIFIKASI PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cisitu Kota Bandung)

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

		Jumlah	42
--	--	--------	----

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

Untuk pertanyaan positif:

SS(Sangat setuju)	: 5
S (Setuju)	: 4
R (Ragu-ragu)	: 3
TS (Tidak setuju)	: 2
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 x 42 = 210

Motivasi rendah : 1 x 42 = 42

Menurut Sudjana (2012, hlm 18) data yang terkumpul diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata- rata respon siswa} = \frac{\text{jumlah sekor tiap pertanyaan}}{\text{banyaknya pertanyaan}}$$

D. Teknik Analisis Data

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

1. Observasi

Observasi yaitu suatu kegiatan atau pengamatan secara langsung yang dilakukan peneliti sebagai guru dan juga observer yaitu mitra peneliti ketika proses pembelajaran permainan bulutangkis 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 diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan kejadian yang diselidiki secara sistematis.

Mengumpulkan format hasil observasi dari setiap kegiatan pembelajaran pada setiap tindakan penelitian yang sudah dilaksanakan. Menganalisis perubahan perilaku siswa dari seluruh format observasi dan catatan guru setelah tindakan-tindakan pembelajaran dilaksanakan .

Menganalisis hasil observasi awal pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis sebelum penerapan aktivitas modifikasi permainan dengan observasi akhir pembelajaran aktivitas permainan berlangsung melalui aktivitas modifikasi permainan bulutangkis yang ditunjukkan dengan perubahan motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan bulutangkis.

2. Catatan Lapangan

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

3. Angket atau Kuisioner

Muhamad Rohmad, 2017

IMPLEMENTASI MODIFIKASI PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cisitua Kota Bandung)

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

Angket atau kuisioner 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 kuisioner ini diberikan untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bulutangkis.

4. Uji Coba Angket

a. Uji Validitas

Angket yang telah disusun kemudian diuji cobakan untuk mengukur validitas dan reliabilitas dari setiap butir-butir pertanyaan-pertanyaan. Dari hasil uji coba angket akan diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian ini. Uji coba angket ini dilakukan di sekolah SDN Cisitu Kota Bandung tempat peneliti yang akan melaksanakan penelitian dengan calon responden sebanyak 28 orang siswa.

Sebuah instrumen atau tes dikatakan valid, apabila tes tersebut mampu mengukur secara tepat terhadap apa yang semestinya diukur. Dengan kata lain, validitas berkaitan dengan ketepatan instrumen tersebut terhadap konsep, obyek, atau variabel yang hendak diukur. Untuk mencari nilai validitas menurut Suntoda dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[n \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2] \{n \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah subyek

ΣX = Jumlah skor variabel X

ΣY = Jumlah skor variabel Y

$(\Sigma X)^2$ = Jumlah kuadrat dalam sekor X

$(\Sigma Y)^2$ = Jumlah kuadrat dalam sekor Y

Σ_{XY} = Jumlah dari perkalian sekor X dan Y

$\Sigma(X)^2$ = Jumlah sekor X dikuadratkan

$\Sigma(Y)^2$ = Jumlah sekor Y dikuadratkan

Muhamad Rohmad, 2017

IMPLEMENTASI MODIFIKASI PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cisitu Kota Bandung)

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

b. Uji Reliabilitas

Untuk mengukur reliabilitas instrumen yang akan digunakan, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2][n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$