

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan salah satu dari penelitian tindakan, pengertian penelitian tindakan itu sendiri adalah penelitian yang dilakukan oleh seseorang baik itu guru, karyawan, dll., untuk memperbaiki kondisi (pengajaran) atau situasi dengan cara mengimplementasikan sesuatu hal terhadap kondisi di lapangan yang kemudian hasil dari penelitian tersebut direfleksikan kembali pada penelitian selanjutnya jika penelitian pertama belum berhasil, seperti yang diungkap oleh Wahidin & Saondi (2010 : 54) adalah:

“Suatu bentuk penelitian refleksi-diri yang dilakukan oleh partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktek yang dilakukan.”

Secara lebih rinci, tujuan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) antara lain sebagai berikut :

1. Meningkatkan mutu isi, masukan proses, serta hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah.
2. Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan luar kelas.
3. Meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan.
4. Menumbuh kembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah sehingga tercipta proaktif di dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan.

Rancangan penelitian disebut juga rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan. Rancangan model PTK menurut Kurt Lewin dalam Yusuf (2010 : 34) terdiri atas 4 komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi,

B. Waktu dan Tempat Penelitian (Setting Penelitian)

Waktu penelitian disajikan dalam tabel seperti dibawah ini.

Tabel 3.1
Tabel Waktu Penelitian

Hari	Tanggal	Jam	Siklus	Tindakan
Selasa	3 September 2013	07.00 – 08.40	1 (satu)	1. Permainan sondah
Sabtu	7 September 2013	07.00 – 08.40	1 (satu)	2. Permainan bebentengan
Selasa	10 September 2013	07.00 – 08.40	2 (dua)	1. Permainan kejar-kejaran
Selasa	17 September 2013	07.00 – 08.40	2 (dua)	2. Permainan boy-boyan

Penelitian ini dilakukan di SDN Cibeunying 2 Majalaya pada siswa kelas 4 empat). Sekolah ini beralamat di Kp. Cibeunying Ds. Padaulun Kab. Bandung. Peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan sekolah tersebut merupakan tpenenliti pernah mengajar di sekollah tersebut dan peneliti sudah mengetahui kondisi dan karakteristik dari peserta didik tersebut.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas 4 yang berjumlah 35 orang. Peserta didik di sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, orang tua mereka berasal dari profesi yang berbeda-beda pula, ada

Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional

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

yang berprofesi sebagai pedagang, guru, karyawan, aparat pemerintah, dan lain-lain.

D. Alur Penelitian



Gambar 3.1 Alur Penelitian

1. Observasi Awal

Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah meminta izin kepada kepala sekolah, guru kelas serta guru pendidikan jasmani untuk melakukan penelitian. Langkah ini dilakukan agar penelitian yang dilakukan oleh penulis berjalan sesuai rencana.

Kegiatan observasi awal dilakukan agar penulis mendapatkan gambaran mengenai kondisi lingkungan sekolah atau kelas yang akan menjadi subjek penelitian.

2. Identifikasi Masalah

Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hal-hal yang diteliti sebelumnya sudah penulis jelaskan dalam Bab I yang terbentuk menjadisuatu rumusan masalah yakni “Seberapa besar peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Cibeunying 2 melalui permainan tradisional?”

3. Rencana Tindakan

Tindakan yang penulis rencanakan terdiri dari 2 siklus, pada setiap siklus ada 2 tindakan yang dilakukan. Dalam setiap tindakannya juga penulis melakukan pengamatan dan evaluasi agar keberhasilan pembelajaran dapat terlihat.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi awal, maka ditemukan bahwa tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran penjas di kelas 4 Sekolah Dasar yakni dengan menerapkan permainan tradisional dalam setiap siklus.

Rencana-rencana kegiatan dalam setiap siklusnya dapat digambarkan sebagai berikut:

a. Siklus 1

1) Tindakan I

Kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:

- (a) Setelah melakukan observasi awal dalam pembelajaran penjas, penulis menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan tema permainan tradisional Galah asin.
- (b) Melaksanakan tindakan I. Pada tahap ini penulis melakukan proses pembelajaran untuk mendapatkan gambaran dari hasil penelitian pada tindakan I di siklus I.
- (c) Melakukan pengamatan pada siswa ketika proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional.
- (d) Melakukan pengamatan pada aktivitas permainan tradisional yang dilakukan siswa. Pada tahap ini siswa melakukan permainan tradisional yang dikaitkan dengan pembelajaran penjas dengan bimbingan guru.

Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional

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

- (e) Melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran dan melihat ketercapaian tujuan yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.
- (f) Refleksi yakni menganalisis hasil-hasil yang kurang memuaskan yang ada pada tindakan I di siklus I.

2) Tindakan II

Kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:

- (a) Dalam tindakan II penulis menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan tema permainan tradisional Boy-boyan.
- (b) Melaksanakan tindakan II. Pada tahap ini penulis melakukan proses pembelajaran untuk mendapatkan gambaran dari hasil penelitian pada tindakan II di siklus I.
- (c) Melakukan pengamatan pada siswa ketika proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional.
- (d) Melakukan pengamatan pada aktivitas permainan tradisional yang dilakukan siswa. Pada tahap ini siswa melakukan permainan tradisional yang dikaitkan dengan pembelajaran penjas dengan bimbingan guru.
- (e) Melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran dan melihat ketercapaian tujuan yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.
- (f) Refleksi yakni menganalisis hasil-hasil yang kurang memuaskan yang ada pada tindakan II di siklus I dan dijasikan acuan untuk siklus II.

b. Siklus II

1) Tindakan I

Kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:

- (a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan tema permainan tradisional bebentengan .

Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional

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

- (b) Melaksanakan tindakan I. Pada tahap ini penulis melakukan proses pembelajaran untuk mendapatkan gambaran dari hasil penelitian pada tindakan I di siklus II.
- (c) Melakukan pengamatan pada siswa ketika proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional.
- (d) Melakukan pengamatan pada aktivitas permainan tradisional yang dilakukan siswa. Pada tahap ini siswa melakukan permainan tradisional yang dikaitkan dengan pembelajaran penjas dengan bimbingan guru.
- (e) Melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran dan melihat ketercapaian tujuan yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.
- (f) Refleksi yakni menganalisis hasil-hasil yang kurang memuaskan yang ada pada tindakan I di siklus II.

2) Tindakan II

Kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:

- (a) Dalam tindakan II penulis menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan tema permainan tradisional Bola bakar.
- (b) Melaksanakan tindakan II. Pada tahap ini penulis melakukan proses pembelajaran untuk mendapatkan gambaran dari hasil penelitian pada tindakan II di siklus II.
- (c) Melakukan pengamatan pada siswa ketika proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional.
- (d) Melakukan pengamatan pada aktivitas permainan tradisional yang dilakukan siswa. Pada tahap ini siswa melakukan permainan tradisional yang dikaitkan dengan pembelajaran penjas dengan bimbingan guru.

Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional

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

- (e) Melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran dan melihat ketercapaian tujuan yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.
- (g) Refleksi yakni menganalisis hasil-hasil yang kurang memuaskan yang ada pada tindakan II di siklus II dan dijasikan acuan untuk siklus II.

E. Instrumen Penelitian

Penyusunan instrumen merupakan salah satu rangkaian yang sangat penting dalam penelitian, karena dengan instrumen penelitian dapat mengumpulkan data yang esensial dipergunakan untuk memecahkan masalah.

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan peneliti dalam penelitian untuk membantu mengumpulkan data. Seperti yang diungkap oleh Yusuf (2010:39) bahwa: “Instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, atau mengumpulkan data.”

Dalam penelitian ini digunakan instrumen sebagai alat untuk memperbaiki dalam setiap tindakan yang dilakukan oleh penulis. Instrumen penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah lembar Tes Penulisan, observasi, Kartu Ceria dan catatan lapangan.

1. Tes Tulis

Selain bisa digunakan untuk tes kognitif, tes tulis sering juga digunakan untuk tes sikap. Tes sikap seperti ini cukup baik untuk menggambarkan sikap siswa terhadap aktivitas yang dilakukannya. Sikap siswa dari terhadap macam-macam aktivitas menunjukkan bahwa siswa secara konsisten melingkari gambar wajah ceria atau muram (Lembar Tes Tulis terdapat di Lampiran).

Tabel 3.2

Kisi-kisi Tes Tulis tentang Perkembangan Motivasi Belajar Siswa Melalui Permainan Tradisional di SDN Cibeunying 2

Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional

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

Variabel	Sub Variabel	indikator	No Soal
Motivasi Belajar Siswa (Variabel X)	Motivasi Intrinsik	Tinggi Rendahnya keinginan siswa untuk mengetahui dan mempelajari suatu objek	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 22, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40
	Motivasi Ekstrinsik	Faktor Lingkungan Sekitar	17, 20, 21, 23, 24, 26

a. Uji Coba Instrumen

1) Uji Validitas

Menurut Arikunto (2002:144) “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen.” Untuk menguji tingkat validitas dari kuesioner dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment*.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2002: 146)

Dimana:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

x = Skor tiap item

y = Skor total item

n = Jumlah responden uji coba

t_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel}

• Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya

Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional

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

- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid

Tes Tulis yang telah disusun harus diuji cobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas dari setiap butir pertanyaan dan pernyataan. Dari uji coba Tes Tulis akan diperoleh sebuah hasil yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian ini. Uji coba ini dilaksanakan 2 kali pemberian soal tes terhadap siswa kelas IV SDN Cibeunying 2 pada tanggal 28 Agustus 2013 dan 31 Agustus 2013. Tes Tulis tersebut diberikan pada siswa sebanyak 35 orang. Sebelum para siswa mengisi Tes Tulis tersebut, penulis memberikan penjelasan mengenai cara-cara pengisiannya dan memberi penjelasan tentang apa yang kurang dimengerti siswa.

Dalam menentukan valid tidaknya sebuah butir pernyataan tes dilakukan pendekatan signifikansi, yaitu t -hitung lebih besar atau sama dengan t -tabel maka dinyatakan pernyataan tersebut dapat digunakan sebagai alat pengumpul data, tetapi jika sebaliknya, jika t -hitung lebih kecil dari t -tabel maka pernyataan tersebut tidak signifikan, dengan kata lain pernyataan tersebut tidak dapat dijadikan sebagai alat pengumpul data.

Setelah diperoleh t_{hitung} lalu dibandingkan dengan t_{tabel} . Harga t_{tabel} pada $\alpha = 5\%$ untuk 35 responden dengan $dk=35-2=33$, yaitu sebesar 2,042. Berdasarkan tabel perhitungan validitas seluruh tes pengujian validitas terhadap 40 item pernyataan dalam Lembar Tes Tulis untuk variabel motivasi belajar siswa menunjukkan 33 soal dapat dijadikan alat pengumpul data dan data yang terbuang hanya ada 7 soal yang menunjukkan hampir 82% item pernyataan valid dan dapat dijadikan sebagai alat pengumpul data dan setelah dihitng tingkat validitasnya adalah 0,612. (perhitungan validitas seluruh tes dan validitas butir tes terdapat dalam lampiran).

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas menurut Arikunto (2002:154) adalah “suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut

Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional

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

sudah baik". Maka pengertian reliabilitas tes berhubungan dengan masalah ketepatan hasil tes. Menghitung reliabilitas kuesioner dengan menggunakan rumus Alpha. Rumus *Alpha Cronbach* digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen tes.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left\{ 1 - \sum \frac{s_1^2}{s^2} \right\}$$

Dimana:

r_{11} = Nilai reliabilitas

k = Jumlah item

$\sum S_1$ = Jumlah varian skor tiap item

S_1 = Varian Total

Setelah diperoleh harga r_{11} hitung = 0,95 selanjutnya dikonsultasikan dengan harga r table agar diketahui instrument tersebut reliable atau tidak. Dengan $n=35$ dan $\alpha= 5\%$ diperoleh 0.361. Karna r hitung lebih kecil dari r table untuk taraf kesalahan 5% ($0,99 > 0.361$), maka dapat disimpulkan instrument tersebut **reliable**. Maka pengujian reliabilitas dengan menggunakan teknik *Alfa Cronbach* ditemukan koefisien reliabilitasnya sebesar 0,95.

2. Lembar Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung berdasarkan tahapan kegiatan pembelajaran yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Dalam lembar observasi, instrumennya memiliki 4 kriteria penilaian, yaitu keaktifan, kesungguhan, antusias dan melakukan permainan sesuai perintah guru.

Kriteria penilaian dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

4 = Sangat Baik (jika keempat indikator tercapai)

3 = Baik (jika hanya 2 indikator yang tercapai)

2 = Cukup (jika hanya dua indikator yang tercapai)

Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional

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

1 = Kurang (jika hanya satu indikator yang tercapai)

Dalam lembar observasi penulis memberi gambaran aktivitas siswa dan guru sebagai berikut:

a. Aktivitas guru

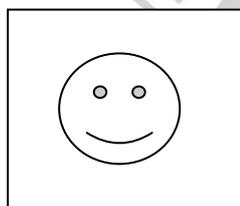
- 1) Membuka pembelajaran
- 2) Memberikan materi yang akan diajarkan
- 3) Membimbing siswa dalam melakukan aktivitas pendidikan jasmani dengan memberikan materi permainan tradisional
- 4) Memberikan penguatan dan penjelasan tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 5) Menutup pelajaran

b. Aktivitas siswa

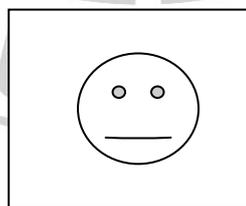
- 1) Aktivitas siswa dalam kegiatan pendidikan jasmani
- 2) Aktivitas siswa dalam kegiatan permainan tradisional

3. Kartu Ceria

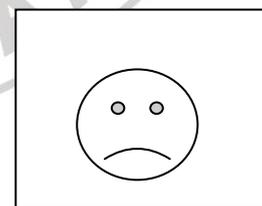
Kartu ceria yang digunakan untuk tes sikap. Kartu ini digunakan setiap akhir pembelajaran untuk mengetahui perasaan peserta didik tentang materi pembelajaran yang diberikan oleh gurunya. Disetiap akhir pembelajaran guru membagikan kartu-kartu ini untuk kemudian dipilih siswa sesuai pembelajaran yang diberikan gurunya pada hari itu.



CERIA



NETRAL



MURAM

Catatan:

CERIA = 3

Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional

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

NETRAL = 2

MURAM = 1

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan salah satu instrumen yang digunakan penulis dalam penelitian tindakan kelas dimana didalamnya memuat berbagai hal/kejadian yang terjadi selama tindakan berlangsung baik itu yang dilakukan oleh guru maupun hal-hal yang terjadi karena keadaan disekelilingnya.

Membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak terhadap pembelajaran yang diberikan, dan lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan data lapangan.

Catatan Lapangan	
Tindakan	:
Hari/tgl	:
Waktu	:
Pengajar	:
.....	
.....	
.....	
.....	
Observer	

Bagan 3.1 Format Catatan Data Lapangan

Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional

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

F. Teknik Pengumpulan Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Secara garis besar teknik analisis data dilakukan dalam tahapan-tahapan berikut:

1. Pengolahan data. Setelah mengumpulkan data, selanjutnya penulis melakukan pengolahan data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menghitung rata-rata dan simpangan baku

1) Mencari nilai rata-rata (\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata yang dicari

X = Skor mentah

N = Jumlah sampel

Σ = jumlah

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

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

Keterangan:

S = simpangan baku yang dicari

Σ = jumlah

X = nilai data mentah

\bar{X} = nilai rata-rata yang dicari

n = jumlah sampel

b. Korelasi Product Moment dengan simpangan

Bertujuan untuk mencari derajat/tingkat validitas suatu tes dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum X_1 Y_1}{\sqrt{(\sum X_1^2)(\sum Y_1^2)}}$$

Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional

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

Keterangan:

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

X_1 = perbedaan skor variabel X dengan nilai rata-rata dari variabel X

Y_1 = perbedaan skor variabel Y dengan nilai rata-rata dari variabel Y

$\Sigma X_1 Y_1$ = jumlah dari hasil perkalian antara X_1 dengan Y_1

X_1^2 = nilai X_1 yang dikuadratkan

Y_1^2 = nilai Y_1 yang dikuadratkan

c. Uji tingkat validitas

Uji tingkat validitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil tes yang diberikan valid atau tidak. Selanjutnya, dalam Suntoda (2012: 16) untuk menguji tingkat validitas suatu tes dihitung signifikansi koefisien korelasi yang diperoleh menggunakan uji-t dengan rumus sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Arti dari rumus tersebut :

t = Nilai t_{hitung}

r = Koefisien korelasi hasil r hitung

n = Jumlah responden

Distribusikan table t untuk $\alpha = 0.05$ dan derajat kebebasan (dk= n-2), maka :

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid. Apabila instrumen atau tes itu valid, maka kriteria penafsiran indeks korelasinya adalah sebagai berikut :

Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Antara 0.800 s/d 1.000 = sangat tinggi

Antara 0.600 s/d 0.799 = tinggi

Antara 0.400 s/d 0.599 = cukup tinggi

Antara 0.200 s/d 0.399 = rendah

Antara 0.000 s/d 0.199 = sangat rendah (tidak valid)

d. Korelasi Product Moment dengan angka kasar

Teknik Korelasi Product Moment termasuk teknik statistik parametrik yang menggunakan data interval dan ratio dengan persyaratan tertentu. Adapun pendekatan statistik yang digunakan seperti yang dikemukakan Abduljabar dan Darajat K.N (2010: 229) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = korelasi antara variabel X dan Y (kriteria)

N = jumlah subjek

$\sum X$ = jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = jumlah skor variabel Y

$\sum X^2$ = jumlah dari kuadrat skor-skor X

$\sum Y^2$ = jumlah dari kuadrat skor-skor Y

$\sum XY$ = jumlah dari perkalian skor X dengan Y

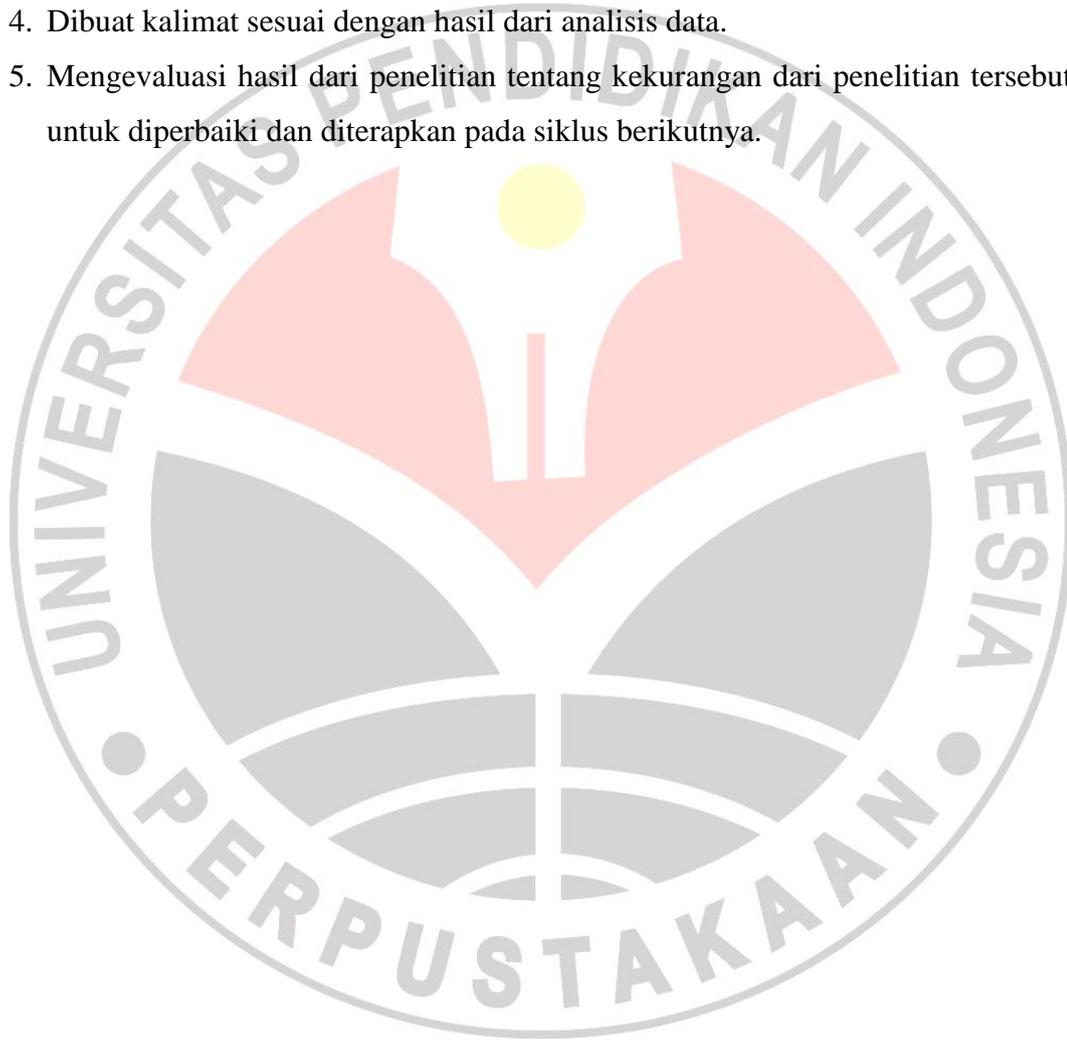
$\sum(X)^2$ = jumlah skor X dikuadratkan

$\sum(Y)^2$ = jumlah skor Y dikuadratkan

Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Menelaah seluruh data yang telah terkumpul. Penelaahan dilakukan dengan cara menghitung data dari Hasil Penulisan Tes, lembar observasi, dan catatan lapangan
3. Data yang sudah terkumpul kemudian ditelaah dan dipersentasekan agar lebih mudah untuk membaca hasilnya.
4. Dibuat kalimat sesuai dengan hasil dari analisis data.
5. Mengevaluasi hasil dari penelitian tentang kekurangan dari penelitian tersebut untuk diperbaiki dan diterapkan pada siklus berikutnya.



Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional

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