

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode penelitian

Menurut Rismawati dkk (2011, hlm. 200) mendefinisikan bahwa metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud (dalam ilmu pengetahuan dan sebagainya): cara kerja yang bersistem untuk memudahkan melaksanakan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Dalam penelitian ini penulis memilih menggunakan metode eksperimen, karena pada dasarnya metode penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari hasil penelitian melalui treatment (perlakuan) tertentu. Maka dari itu diteliti pengaruh kreativitas guru penjas terhadap motivasi belajar siswa.

Sugiyono (2010, hlm. 56), menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian langsung yang dilakukan terhadap suatu objek untuk menentukan pengaruh suatu variabel terhadap tertentu dengan pengontrolan yang ketat. Hal tersebut diperkuat oleh Arikunto (2002, hlm. 4) yang menerangkan bahwa:

Exsperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab-akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminir atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu.

Menurut Barton R (2018) *“the experiment design process is to identify and classify factors for the current investigation. These include factors that can be adjusted or controlled (independent variables), the resulting system outputs or performance measures (dependent variables), and quantities that cannot be controlled but that are known to affect system outputs (nuisance variable)”*. Yang artinya eksperimen adalah untuk mengidentifikasi termasuk faktor-faktor yang dapat disesuaikan atau dikendalikan (variabel independen), output sistem yang dihasilkan atau ukuran kinerja (variabel dependen), dan jumlah yang tidak dapat dikendalikan tetapi diketahui mempengaruhi output sistem (variabel variabel).

Esensi metode eksperimen dalam pendidikan adalah digunakan untuk membantu peserta didik dalam menemukan konsep melalui percobaan. Dari jurnal karakteristik metode eksperimen adalah: (1) metode untuk membelajarkan siswa dengan melakukan percobaan. (2) metode yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran. (3) metode yang membantu siswa dalam pemrosesan informasi yang aktif. (4) metode yang mengarahkan siswa mempelajari lingkungan belajar sebagai suatu ekologi. (5) metode yang digunakan untuk memecahkan masalah yang bersifat ilmiah.

Eksperimen yang dilakukan pada penelitian ini adalah pemberian perlakuan, yang diperoleh secara random pada 12 pertemuan. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel independent dan dependen yaitu :

1. Variabel independen : Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel independen dalam penelitian ini adalah media pembelajaran.

2. Variabel dependen : Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas Sugiyono, (2013, hlm. 61). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar lompat harimau.

3.2 Lokasi, Populasi dan Sampel

3.2.1 Lokasi

Lokasi penelitian adalah tempat yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 12 Bandung yang beralamat di Jl. DR. Setiabudhi No. 195, Gegerkalong, Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat.

3.2.2 Populasi

Populasi suatu peneliti membutuhkan populasi sebagai sumber data, juga tidak terlepas dari penelitian yang akan diteliti dan populasi yang akan diteliti

merupakan kumpulan objek atau subjek yang akan diteliti, karena melalui objek penelitian akan diperoleh variabel-variabel yang merupakan permasalahan dalam penelitian dan diperoleh suatu pemecahan masalah yang akan menunjang keberhasilan penelitian.

Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan menurut Sugiyono (2017, hlm. 80), “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”.

Berdasarkan pengertian di atas, maka populasi dapat diartikan sebagai suatu subjek mempunyai sifat-sifat atau karakteristik berbeda dan dapat dipakai dalam penelitian. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Bandung, yang berjumlah 324 siswa.

3.2.3 Sampel

Apabila jumlah populasi besar maka peneliti membutuhkan waktu dan biaya yang besar juga maka dari itu digunakanlah sampel. Sampel adalah bagian dari populasi yang karakteristiknya mampu mewakili dari populasi. Menurut Erba J dkk (2017) *“Sampling methods and sample populations together constitute population validity, a component of external validity that pertains to the prudence of drawing conclusions about a population based on results from a studied sample”* yang artinya populasi dan sampel merupakan validitas populasi, komponen validitas eksternal yang berkaitan dengan kehati-hatian menarik kesimpulan tentang populasi berdasarkan hasil dari sampel yang diteliti. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2017, hlm. 81) bahwa:

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu

sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Untuk pengambilan sampelnya Arikunto (2006, hlm. 134) menyatakan bahwa:

Untuk sekedar ancer-ancer, maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika jumlah subyeknya lebih besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung setidaknya-tidaknya dari: a) Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana, b) Sempit luasnya wilayah pengamatan dari subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data, c) Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti.

Dari pernyataan diatas, maka dari itu, sampel yang akan diambil harus mewakili populasi atau representatif. Dalam penelitian ini, sampel yang akan diambil 15% dari populasi 324 adalah sebanyak 48 orang. Dan peneliti menentukan jumlah sampel sebanyak 48 orang siswa (di treatment) kelas VIII A-I SMPN 12 Bandung karena sudah sesuai dengan persyaratan ataupun karakteristik penelitian yang akan peneliti lakukan dan dapat mewakili populasi atau representatif.

Peneliti ini menggunakan rancangan eksperimen yang teknik pengambilan sampelnya dengan menggunakan *simple random sampling* (sederhana). Menurut Sugiyono (2017, hlm. 82) “Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan starta yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bisa anggota populasi dianggap homogen.

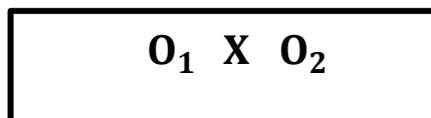
Pengambilan teknik *simple random sampling*, dapat dilakukan sederhana karena dilakukan secara acak tanpa memperhatikan starta yang ada dalam populasi dan anggota populasi dianggap homogen. Cara yang digunakan dalam pengambilan sampel dilakukan dengan undian, ordinal atau tabel bilangan random, yang memberikan peluang pada setiap individu dalam populasi untuk terpilih sebagai sampel sehingga akan lebih representatif.

Adapun pengambilan sampel yang penulis lakukan adalah dengan mengambil sebanyak 48 orang siswa yang merupakan 15% dari populasi

yaitu sebanyak (324 orang siswa), sampel yang diteliti dalam penelitian adalah siswa SMPN 12 Bandung kelas VIII dari tiga kelas yang dipilih secara acak.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian dari jurnal merupakan pedoman peneliti dalam melakukan langkah-langkah penelitiannya. Menurut Firmansyah (2016, hlm. 175) says "*The research design is a plan on how to collect and analyse the data in accordance with the purpose of research*", yang artinya desain penelitian adalah rencana tentang bagaimana mengumpulkan dan menganalisis data sesuai dengan tujuan penelitian. Sedangkan menurut Saragiotto (2013) "*Research designs were classified using an adapted version of the categories and levels of evidence used in two previous studies*", yang artinya desain penelitian diklasifikasikan menggunakan versi yang disesuaikan dari kategori dan tingkat bukti yang digunakan dalam dua penelitian sebelumnya. Penggunaan desain dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 74) menjelaskan bahwa "pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan". Dalam penelitian ini penulis menerapkan metode penelitian eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*.



Gambar 3. 1 (Desain Penelitian)

Sumber : Sugiyono

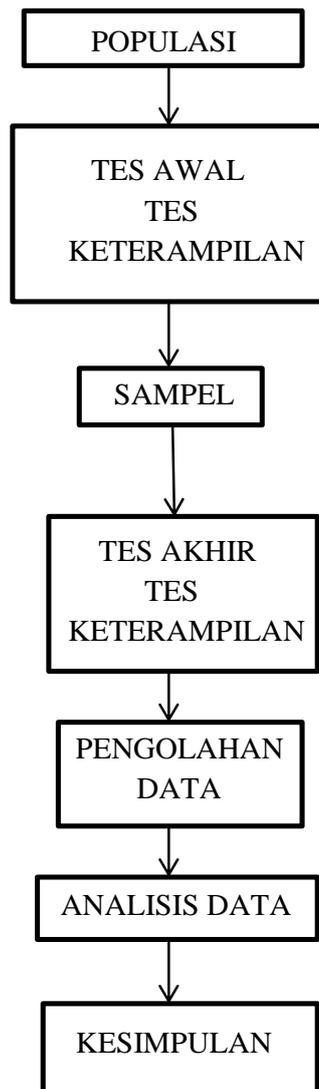
Keterangan :

O1: Nilai pretest proses belajar kelompok eksperimen (sebelum diberi perlakuan/treatment)

O2: Nilai posttes proses belajar kelompok eksperimen (sesudah diberi perlakuan/treatment)

Pengaruh treatment terhadap proses belajar = $(O_2 - O_1)$

Untuk mempermudah dalam pengajaran penelitian maka sebuah penelitian di perlukan adanya pemetaan langkah-langkah penelitian, berikut ini adalah langkah-langkah yang di susun oleh penulis yaitu:



Gambar 3.2 (Langkah-langkah penelitian)

Sumber : Sugiyono

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian tentang pengaruh alat bantu terhadap hasil belajar keterampilan senam lantai lompat harimau dilaksanakan pada:

- a. Tempat penelitian : SMPN 12 Bandung

Fanni Fauziah, 2019

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN SENAM LANTAI LOMPAT HARIMAU KELAS VIII DI SMP NEGERI 12 BANDUNG

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

- b. Waktu penelitian : 11 Februari 2019 - 21 Maret 2019
- c. Intensitas pertemuan : 1 minggu 2 kali
- d. Jumlah pertemuan : 12 kali pertemuan

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur mengukur data. Menurut Dies R (2015) *“research instruments are designed to serve many functions, and decisions as to which measures to select depend on the objectives of the particular”*, yang artinya instrumen penelitian dirancang untuk melayani banyak fungsi, dan keputusan mengenai langkah-langkah untuk memilih tergantung pada tujuan tertentu. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan instrumen penilaian hasil belajar lompat harimau. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 148) menjelaskan bahwa “Instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian”. Selanjutnya dinyatakan bahwa pada dasarnya instrumen dapat dibagi menjadi dua macam, yakni tes dan non tes. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan dalam penelitian untuk pengumpulan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes sebagai instrumen sangat lazim dilakukan pada penelitian eksperimen. Hal ini disebabkan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa serta perkembangan dan kemajuan hasil belajar peserta didik, yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi dalam rangka usaha memperbaiki kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan data hasil penilaian dapat pula digunakan untuk mengetahui keefektifan pendekatan, model atau metode yang digunakan.

Tes yang diberikan ditunjukkan untuk mengetahui hasil belajar lompat harimau siswa. Pemberian skor untuk tes keterampilan lompat harimau berpedoman pada buku cabang olahraga senam yang dikemukakan oleh Suwandar (2017, hlm. 27). Yang telah diadaptasi seperti pada tabel dibawah ini.

Kisi-Kisi Tes Lompat Harimau

	Indikator	Gerakan
<p>Lompat harimau adalah secara prinsip teknik gerakan lompat harimau tidak jauh berbeda dengan teknik gerakan roll depan. Lompatan harimau adalah sikap loncatan membusur dengan kedua tangan lurus kedepan pada saat melayang dan diteruskan dengan gerakan mengguling kedepan dan sikap akhir jongkok.</p>	<p>Sikap Awal</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdiri tegak menghadap arah tujuan. 2. Kedua kaki rapat 3. Kedua lengan di atas disamping telinga 4. Pandangan lurus ke depan
	<p>Sikap Pelaksanaan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berlari sedikit ke depan, kemudian kedua kaki menolak lurus ke atas 2. Pada saat keadaan badan melayang horizontal, kaki dalam keadaan lurus ke belakang 3. Pada saat roll, kedua kaki tetap dalam keadaan lurus. 4. Pada saat badan berada di atas (Sesudah roll) kedua lutut sedikit ditekuk. 5. Pada saat kedua kaki menolak ke atas, kedua tangan lurus ke atas. 6. Pada saat badan melayang horizontal, kedua tangan direntangkan ke samping.

Fanni Fauziah, 2019

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN SENAM LANTAI LOMPAT HARIMAU KELAS VIII DI SMP NEGERI 12 BANDUNG

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

		<ol style="list-style-type: none"> 7. Pada saat melakukan roll, kedua tangan diletakan pada matras dan berada di dekat/samping kepala 8. Setelah badan berada di atas, kedua tangan diayun lurus ke depan. 9. Pada saat menolak, badan dalam keadaan lurus vertikal. 10. Dorong badan ke depan, sehingga melayang horizontal seperti sejajar dengan permukaan air. 11. Pada saat melakukan roll, badan berada di atas kepala, kemudian jatuhkan dengan terlebih dahulu bagian togok yang menempel pada matras. 12. Setelah itu, angkat badan ke atas dan condongkan ke depan untuk menyeimbangkan posisi tubuh.
	Sikap Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdiri tegak menghadap arah tujuan 2. Kedua kaki rapat. 3. Kedua lengan di atas disamping telinga. 4. Pandangan lurus ke depan.

Tabel 3.1 (Kisi-Kisi Tes Lompat Harimau)

Fanni Fauziah, 2019

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN SENAM LANTAI LOMPAT HARIMAU KELAS VIII DI SMP NEGERI 12 BANDUNG

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

Sumber : Suwandar (2017, hlm. 27)

3.5.1 Alat Bantu

Alat bantu atau alat peraga merupakan suatu alat yang dipakai untuk membantu dalam proses belajar-mengajar yang berperan besar sebagai pendukung kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh pengajar atau guru. Penggunaan alat peraga ini mempunyai bertujuan untuk memberikan wujud yang real terhadap bahan yang dibicarakan dalam materi pembelajaran. Alat peraga yang dipakai dalam proses belajar-mengajar dalam garis besarnya memiliki manfaat menambahkan kegiatan belajar para siswa, menjadi motivasi bagi siswa dan dapat membangkitkan minat perhatian dan aktivitas para siswa.

Adapun ukuran alat bantu atau alat peraga dalam penelitian ini adalah :

1. Alat Bantu Tali Karet

Tali karet dalam penelitian ini mempunyai ukuran 3m, alat bantu ini lentur, tidak membahayakan dan mudah untuk di dapat.

2. Alat Bantu Kardus

Kardus ini dalam penelitian ini mempunyai ukuran 36cmx15cmx48cm, alat bantu kardus ini tidak membahayakan dan mudah untuk di dapat.

3. Alat Bantu Teman

Alat bantu teman dalam penelitian ini dengan cara saling berpegangan bersama teman dan keduanya saling membentangkan lengan dengan posisi saling berhadapan dan lengan diangkat setinggi lutut.

3.5.2 Instrumen hasil belajar

Dalam penelitian untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrumen. Menurut Arikunto (2013, hlm. 126) menjelaskan, bahwa “Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan metode”. Dalam data ini penulis menggunakan tes, data tersebut diperoleh pada awal eksperimen sebagai data awal dan pada akhir eksperimen sebagai data akhir. Tujuannya agar dapat mengetahui pengaruh hasil perlakuan dan perbedaannya yang merupakan tujuan akhir dari eksperimen. Tes yang dilakukan pertama adalah tes kemampuan lompat

harimau yang akan diberikan peneliti pada tester. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menentukan sampel yang di teliti
2. Melakukan tes awal (*pretest*) terhadap sampel penelitian yaitu tes keterampilan lompat harimau
3. Memberikan perlakuan (*treatment*) yaitu media alat bantu dalam kegiatan pembelajaran.
4. Melakukan tes akhir (*posttest*) terhadap sampel setelah di berikan perlakuan.

Dibawah ini adalah tabel instrumen hasil belajar lompat harimau :

**Instrumen Penilaian Hasil Belajar Lompat Harimau (*tiger sprong*)
Senam Lantai**

Indikator	Sub Indikator	Gerakan	Skor			
			4	3	2	1
Sikap Awal	1. Sikap Badan	1. Berdiri tegak menghadap arah tujuan.				
	2. Sikap Kaki	2. Kedua kaki rapat.				
	3. Sikap Lengan	3. Kedua lengan di atas disamping telinga				
	4. Pandangan	4. Pandangan lurus ke depan				
Jumlah Skor						
Sikap Pelaksanaan	1. Posisi Kaki	1. Berlari sedikit ke depan, kemudian kedua kaki menolak lurus ke atas 2. Pada saat keadaan badan melayang horizontal,				

Fanni Fauziah, 2019

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN SENAM LANTAI LOMPAT HARIMAU KELAS VIII DI SMP NEGERI 12 BANDUNG

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

		<p>kaki dalam keadaan lurus ke belakang</p> <p>3. Pada saat roll, kedua kaki tetap dalam keadaan lurus.</p> <p>4. Pada saat badan berada di atas (Sesudah roll) kedua lutut sedikit ditekuk.</p>				
	2. Posisi Tangan	<p>1. Pada saat kedua kaki menolak ke atas, kedua tangan lurus ke atas.</p> <p>2. Pada saat badan melayang horizontal, kedua tangan direntangkan ke samping.</p> <p>3. Pada saat melakukan roll, kedua tangan diletakan pada matras dan berada di dekat/samping kepala</p> <p>4. Setelah badan berada di atas, kedua tangan</p>				

		diayun lurus ke depan.				
	3. Posisi Badan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada saat menolak, badan dalam keadaan lurus vertikal. 2. Dorong badan ke depan, sehingga melayang horizontal seperti sejajar dengan permukaan air. 3. Pada saat melakukan roll, badan berada di atas kepala, kemudian jatuhkan dengan terlebih dahulu bagian togok yang menempel pada matras. 4. Setelah itu, angkat badan ke atas dan condongkan ke depan untuk menyeimbangkan posisi tubuh. 				
Jumlah Skor						
Sikap Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap Badan 2. Sikap Kaki 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Berdiri tegak menghadap arah tujuan 6. Kedua kaki 				

	3. Sikap Lengan	7. Kedua lengan di atas disamping telinga.				
	4. Pandangan	8. Pandangan lurus ke depan.				
Jumlah Skor						
Jumlah Skor Setiap Indikator						
1. Sikap Awal						
2. Sikap Pelaksanaan						
3. Sikap Akhir						
Total Skor						

Tabel 3.2 (Instrumen Penilaian Hasil Belajar Lompat Harimau)

Sumber : Suwandar (2017, hlm. 27)

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Data yang terkumpul harus dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah, dengan cara pemilihan teknik dan alat data yang benar-benar tepat dan sesuai dengan masalah yang diangkat. Untuk membantu mekanisme kerja dalam penelitian ini, maka harus menggunakan teknik dan alat pengumpul data yang tepat, kerana sangat berpengaruh pada objektivitas hasil penelitian. Terdapat dua hal yang mempengaruhi kualitas data suatu penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengambilan data. Kualitas instrumen berkaitan dengan validitas dan reliabilitas instrumen. Sedangkan kualitas pengambilan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan dalam pengambilan data. Oleh karena itu instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya juga belum tentu menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tes

Tes adalah instrumen atau alat yang berfungsi untuk mengumpulkan data yang berupa pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki siswa. Mengenai tes, menurut Arikunto (2013, hlm. 193) menyatakan “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.

Fanni Fauziah, 2019

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN SENAM LANTAI LOMPAT HARIMAU KELAS VIII DI SMP NEGERI 12 BANDUNG

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

Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar peserta didik dalam penguasaan kompetensi pengetahuan dengan menggunakan beberapa teknik penilaian. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes Hasil Pembelajaran Keterampilan Senam Lompat Harimau melalui tes psikomotor.

3.6.1 Teknik Analisis dan Pengolahan Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mencari makna dari sebuah data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Data mentah yang diperoleh melalui proses pretest dan post-test tidak berarti jika tidak di analisis oleh peneliti. Artinya dengan menggunakan analisis data, penelitian dapat mencari kebenaran dari hipotesis penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian yang sudah terkumpul. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS25 versi terbaru yaitu :

1. Uji normalitas menggunakan kolmogorov smirnov pada $p \text{ value} \leq 0,05$.
2. Uji homogenitas menggunakan levene test pada $p \text{ value} \geq 0,05$.
3. Hipotesis menggunakan uji t berpasangan pada $p \text{ value} \leq 0,05$.

3.6.2 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bentuk distribusi data yang diperoleh sebagai syarat awal untuk pengujian parametrik selanjutnya. Uji normalitas ini juga dilakukan sebagai upaya untuk memenuhi syarat penarikan kesimpulan yang bersifat baku dan handal, untuk selanjutnya dapat digeneralisasikan. Tujuan utama dari uji normalitas adalah untuk mengetahui a) apakah dari sampel yang diambil dari populasi yang sama itu berdistribusi normal b) apakah pengujian dilakukan dengan statistic parametrik atau nonparametric.

Adapun kriteria pengambilan keputusan :

- a) Probabilitas $< \alpha (0.05)$, H_0 ditolak , H_1 diterima.

b) Probabilitas $>$ alpha (0.05), H_1 ditolak, H_0 diterima.

Hal seperti ini berhubungan dengan pengujian selanjutnya yaitu pengujian hipotesis. Jika data berdistribusi normal maka uji hipotesis menggunakan parametrik, sedangkan jika data tidak normal maka uji hipotesis menggunakan perhitungan non parametrik.

Dalam penelitian ini penulis menganalisis data penelitian dengan menguji normalitas, menggunakan bantuan aplikasi SPSS25 . Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pilih menu analyze
2. Klik menu nonparametric
3. Pilih menu simple one-komolgorov smirnov test
4. Di option centang menu normality
5. Klik OK
6. Maka data akan muncul

3.6.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini di uji karena data berdistribusi Normal. Menggunakan bantuan aplikasi SPSS25. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Klik compare means $>$ One –Way ANOVA
2. Masukkan variabel yang diujikan pada kolom dependent list
3. Masukan variabel yang membedakan kelompok ke kolom factor
4. Klik option lalu centang homogeneity of variance test
5. Klik OK
6. Maka data akan muncul

3.6.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan langkah terakhir dari analisis data. Tujuan dari uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang cukup jelas dan dapat dipercaya antara variable independent dengan variable dependen. Dan pada langkah terakhir akan ditarik kesimpulan , antara penerimaan atau penolakan dari pada hipotesis yang telah dirumuskan saat awal perencanaan

penelitian. Menggunakan aplikasi SPSS25, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pilih menu analyze
2. Klik compare means > One –Way ANOVA
3. Masukkan variabel yang diujikan pada kolom dependent list
4. Masukan variabel yang membedakan kelompok ke kolom factor
5. Klik OK
6. Maka data akan muncul

3.7 Pelaksanaan penelitian

Pemberian perlakuan pada sampel dilaksanakan 2 kali dalam seminggu selama 2 bulan, dilaksanakan pada hari selasa dan kamis. Langkah-langkah pemberian perlakuan tersebut adalah sebagai berikut:

Langkah-langkah pemberian perlakuan

Pertemuan ke	Hari	Kegiatan	Waktu
1	Senin 11 Feb 2019	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan pemanasan : statis dan dinamis 2. Pemanasan menggunakan games 3. Inti : Guru menyampaikan materi tentang gerakan lompat harimau dalam senam artistik. Setelah itu guru melakukan tes awal kepada siswa yaitu pretest gerakan lompat harimau. 4. Penutup : pendinginan dan evaluasi 	15 menit 10 menit 75 menit 20 menit
2	Kamis 14 Feb 2019	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan pemanasan : statis dinamis 2. Pemanasan menggunakan games 3. Inti : Guru menyampaikan materi tentang gerakan lompat harimau yang baik dan benar. Setelah itu guru menjelaskan tentang alat bantu yang akan digunakan yaitu alat pertama alat bantu tali karet. Selanjutnya siswa melakukan gerakan tersebut secara bergantian sesuai dengan intruksi dari guru. 4. Penutup : pendinginan dan evaluasi 	15 menit 10 menit 75 menit 20 menit

3	Senin 18 Feb 2019	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan pemanasan : statis dinamis 2. Pemanasan menggunakan games 3. Inti : Guru menyampaikan materi tentang gerakan lompat harimau yang baik dan benar. Setelah itu guru menjelaskan tentang alat bantu yang akan digunakan yaitu alat pertama alat bantu tali karet. Selanjutnya siswa melakukan gerakan tersebut secara bergantian sesuai dengan intruski dari guru. 4. Penutup : pendinginan dan evaluasi 	<p>15 menit</p> <p>10 menit</p> <p>75 menit</p> <p>20 menit</p>
4	Kamis 21 Feb 2019	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan pemanasan : statis dinamis 2. Pemanasan menggunakan games 3. Inti : Guru menyampaikan materi tentang gerakan lompat harimau yang baik dan benar. Setelah itu guru menjelaskan tentang alat bantu yang akan digunakan yaitu alat kedua alat bantu kardus. Selanjutnya siswa melakukan gerakan tersebut secara bergantian sesuai dengan intruski dari guru. 4. Penutup : pendinginan dan evaluasi 	<p>15 menit</p> <p>10 menit</p> <p>75 menit</p> <p>20 menit</p>
5	Senin 25 Feb 2019	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan pemanasan : statis dan dinamis 2. Pemanasan menggunakan games 3. Inti : Guru menyampaikan materi tentang gerakan lompat harimau yang baik dan benar. Setelah itu guru menjelaskan tentang alat bantu yang akan digunakan yaitu alat kedua alat bantu kardus. Selanjutnya siswa melakukan gerakan tersebut secara bergantian sesuai dengan intruski dari guru. 4. Penutup : pendinginan dan evaluasi 	<p>15 menit</p> <p>10 menit</p> <p>75 menit</p> <p>20 menit</p>
6	Kamis 28 Feb	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan pemanasan : statis dinamis 2. Pemanasan menggunakan games 3. Inti : Guru menyampaikan materi tentang gerakan lompat harimau yang baik dan benar. Setelah itu guru menjelaskan tentang alat bantu yang akan digunakan yaitu alat kedua alat bantu kardus. 	<p>15 menit</p> <p>10 menit</p> <p>75 menit</p>

Fanni Fauziah, 2019

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN SENAM LANTAI LOMPAT HARIMAU KELAS VIII DI SMP NEGERI 12 BANDUNG

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

	2019	Selanjutnya siswa melakukan gerakan tersebut secara bergantian sesuai dengan intruski dari guru. 4. Penutup : pendinginan dan evaluasi	20 menit
7	Senin 4 Maret 2019	1. Guru dan siswa melakukan pemanasan : statis dinamis 2. Pemanasan menggunakan games 3. Inti : Guru menyampaikan materi tentang gerakan lompat harimau yang baik dan benar. Setelah itu guru menjelaskan tentang alat bantu yang akan digunakan yaitu alat ketiga alat bantu teman. Selanjutnya siswa melakukan gerakan tersebut secara bergantian sesuai dengan intruski dari guru. 4. Penutup : pendinginan dan evaluasi	15 menit 10 menit 75 menit 20 menit
8	Kamis 7 Maret 2019	1. Guru dan siswa melakukan pemanasan : statis dinamis 2. Pemanasan menggunakan games 3. Inti : Guru menyampaikan materi tentang gerakan lompat harimau yang baik dan benar. Setelah itu guru menjelaskan tentang alat bantu yang akan digunakan yaitu alat ketiga alat bantu teman. Selanjutnya siswa melakukan gerakan tersebut secara bergantian sesuai dengan intruski dari guru. 4. Penutup : pendinginan dan evaluasi	15 menit 10 menit 75 menit 20 menit
9	Senin 11 Maret 2019	1. Guru dan siswa melakukan pemanasan : statis dinamis 2. Pemanasan menggunakan games 3. Inti : Guru menyampaikan materi tentang gerakan lompat harimau yang baik dan benar. Selanjutnya guru menjelaskan dan membuat pos to pos dengan ketiga alat tersebut yaitu pos pertama alat bantu tali karet, pos kedua alat bantu kardus , ketiga alat bantu teman. Setelah itu siswa melakukan gerakan tersebut secara bergantian sesuai dengan intruski dari guru. 4. Penutup : pendinginan dan evaluasi	15 menit 10 menit 75 menit 20 menit
		1. Guru dan siswa melakukan pemanasan : statis dinamis	15 menit

Fanni Fauziah, 2019

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN SENAM LANTAI LOMPAT HARIMAU KELAS VIII DI SMP NEGERI 12 BANDUNG

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

10	Kamis 14 Maret 2019	<ol style="list-style-type: none"> 2. Pemanasan menggunakan games 3. Inti : Guru menyampaikan materi tentang gerakan lompat harimau yang baik dan benar. Selanjutnya guru menjelaskan dan membuat pos to pos dengan ketiga alat tersebut yaitu pos pertama alat bantu tali karet, pos kedua alat bantu kardus , ketiga alat bantu teman. Setelah itu siswa melakukan gerakan tersebut secara bergantian sesuai dengan intruksi dari guru. 4. Penutup : pendinginan dan evaluasi 	<p>10 menit 75 menit</p> <p>20 menit</p>
11	Senin 18 Maret 2019	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan pemanasan : statis dinamis 2. Pemanasan menggunakan games 3. Inti : Guru menyampaikan materi tentang gerakan lompat harimau yang baik dan benar. Selanjutnya guru menjelaskan dan membuat pos to pos dengan ketiga alat tersebut yaitu pos pertama alat bantu tali karet, pos kedua alat bantu kardus , ketiga alat bantu teman. Setelah itu siswa melakukan gerakan tersebut secara bergantian sesuai dengan intruksi dari guru. 4. Penutup : pendinginan dan evaluasi 	<p>15 menit</p> <p>10 menit 75 menit</p> <p>20 menit</p>
12	Kamis 21 Maret 2019	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan pemanasan : statis dinamis 2. Pemanasan menggunakan games 3. Inti : Guru menyampaikan gerakan lompat harimau dengan baik dan benar. Selanjutnya guru melakukan tes akhir hasil pembelajaran gerakan lompat harimau yaitu postest gerakan lompat harimau. 4. Penutup : pendinginan dan evaluasi 	<p>15 menit</p> <p>10 menit 75 menit</p> <p>20 menit</p>

Tabel 3.3 (Langkah-langkah Pemberian Perlakuan)