

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian adalah cara kerja untuk mengumpulkan data dan kemudian mengolah data sehingga menghasilkan data yang dapat memecahkan permasalahan penelitian. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2015, hlm. 72) mengungkapkan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

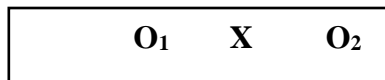
Bentuk desain penelitian yang akan digunakan adalah *Pre Eksperimental Designs* Sugiyono (2015, hlm. 75) mengatakan bahwa “Dikatakan pre experimental design karena design ini masih terdapat variabel luar yang masih berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen bukan dipengaruhi oleh variabel independen karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel yang dipilih tidak secara random”. Jadi pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yang berarti mengambil sampel sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Desain dari penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Didalam desain ini terdapat tiga kelompok yang dipilih secara random kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antar kelompok eksperimen. Pada penelitian ini melaksanakan pretest (test awal) dengan cara mengisi lembar observer untuk mengetahui hasil awal sebelum perlakuan diberikan (treatment). Maka dari itu peneliti bias menggunakan hasil test awal untuk membandingkan perbedaan apabila sudah diberikan perlakuan (treatment) dengan menggunakan

Olvita Mutiara Septishella, 2019
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

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

model kooperatif dan strategi penetapan tujuan dan selanjutnya melakukan posttest (test akhir) untuk melihat apakah ada peningkatan motivasi belajar siswa pada saat melakukan aktivitas pembelajaran bulutangkis. Adapun bagan rumusan design yang dilakukan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Sugiyono (2015, hlm. 76)

Keterangan:

X : Treatment

O₁ : Nilai Pretest (sebelum diberikan perlakuan)

O₂ : Nilai Posttest (setelah diberikan perlakuan)

1.2 Partisipan

1.2.1 Partisipan

Subjek dalam Penelitian ini adalah para siswa kelas XI IPA di Sekolah Menengah Atas YAS Bandung

1.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Yayasan Atikan Sunda Kota Bandung selama 12 kali pertemuan.

1.3 Populasi dan Sampel

1.3.1 Populasi

Olvita Mutiara Septishella, 2019

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA***

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

Menurut Sugiono (2015, hlm. 80) mengemukakan Populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas subjek/ obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini di SMA YAS Bandung kelas xi dengan jumlah siswa yang terdiri dari 72 orang.

1.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 81) menjelaskan Sampel adalah jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan sampel menurut Mulyatiningsih (2011, hlm. 10) menyatakan bahwa sampel adalah cuplikan atau bagian dari populasi. Sampel pada penelitian ini terdiri dari 24 siswa.

Tabel 3.1

Sampel Penelitian

KELAS KOOPERATI F	KELAS GOAL SETTIN G	KELOMPOK KOOPERATI F DAN GOAL SEEING	JUMLA H SISWA
24	24	24	72

1.4 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiono (2015, hlm. 102) mengemukakan bahwa Instrumen adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrument penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat yang dinilai akurat untuk

Olvita Mutiara Septishella, 2019

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

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

mengumpulkan dan memperoleh data variabel penelitian dari sejumlah populasi dan sampel penelitian yang telah ditentukan. Arikunto (2013, hlm. 2192) mengungkapkan bahwa “Instrumen penelitian adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode”. Untuk mengumpulkan data dari subjek penelitian diperlukan alat pengumpul data, instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket.

Didalam menyusun instrumen terdapat langkah-langkah dalam penyusunan instrument penelitian menurut Sutrisno Hadi (1991, hlm. 7-11) sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Konstrak dalam penelitian ini adalah motivasi siswa kelas XI dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMA YAS Bandung Tahun 2018/2019 yang dapat diukur menggunakan angket.

b. Menyidik Faktor

Berdasarkan kajian teori dan definisi konstrak, maka motivasi siswa kelas XI dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMA YAS Bandung Tahun Ajaran 2018/2019 terdiri dari faktor yang meliputi faktor intrinsik dan ekstrinsik.

c. Menyusun Butir-butir

Instrument yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket atau kuisisioner. Butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi faktor-faktor yang telah diusirkan di atas, kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator yang ada disusun butir-butir soal yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor tersebut.

a) Kuesioner (angket)

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 142) menyatakan bahwa kuesioner merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk

Olvita Mutiara Septishella, 2019

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA***

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

dijawabanya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bias diharapkan dari responden.

Sedangkan menurut Uma Sekaran (dalam Sugiono, 2015) prinsip dalam pembuatan angket yaitu:

1. Isi dan tujuan pertanyaan
2. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan kemampuan bahas responden
3. Tipe dan bentuk pertanyaan atau pernyataan. Tipe pernyataan terbuka atau tertutup, yang dimaksud kedalam terbuka ialah pernyataan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawabannya dalam uraian tentang suatu hal sedangkan pernyataan tertutup akan membantu responden untuk menjawab dengan cepat dan mudah dalam melakukan analisis data yang dilakukan oleh peneliti. Dan bentuknya dapat menggunakan kalimat positif dan negatif.
4. Pernyataan tidak mendua. Pernyataan yang tidak menyulitkan responden untuk memberikan jawaban
5. Tidak menanyakan yang sudah lupa. Setiap pertanyaan dalam instrumen angket, sebaiknya tidak menanyakan hal-hal yang sekiranya memerlukan jawaban yang berfikir berat.
6. Pertanyaan tidak menggiring. Pertanyaan dalam angket sebaiknya juga tidak menggiring jawaban yang baik saja ataupun sebaliknya

Olvita Mutiara Septishella, 2019
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

7. Panjang pertanyaan. Pertanyaan dalam angket sebaiknya tidak terlalu panjang sehingga akan membuat jenuh responden dalam mengisi.
8. Urutan pertanyaan, dimulai dari yang umum menuju hal yang khusus atau lebih spesifik
9. Prinsip pengukuran. Angket yang diberikan kepada responden adalah instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel yang akan diteliti
10. Penampilan fisik angket. Penampilan angket sebagai alat pengumpul data akan mempengaruhi respon atau keseriusan responden dalam mengisi angket.

Jadi dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam pembuatan angket adalah

1. Pernyataan atau pertanyaan yang dibuat harus jelas
2. Mudah dipahami oleh responden
3. Kata-kata yang dibuat tidak bias
4. Tidak bermakna ganda
5. Pertanyaan atau pernyataan dibuat dengan menarik
6. Pertanyaan ditarik dari variabel yang diteliti
7. Pertanyaan yang dibuat dimulai dari yang umum dan mengerucut kepada hal yang khusus.

Indikator dalam penyusunan yang telah dirumuskan ke dalam bentuk kisi-kisi tersebut selanjutnya akan dijadikan bahan penyusunan butir-butir soal dalam angket. Butir-butir soal tersebut dibuat dalam bentuk pernyataan-pernyataan dengan kemungkinan jawaban yang tersedia.

Kuesioner yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *centang* (v) pada 20 kolom atau

Olvita Mutiara Septishella, 2019
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

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

tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2015, hlm. 93).

Skala *Likert* pada penelitian ini menggunakan lima pilihan jawaban yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Penilaian angket disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2

Butir Penilaian

Alternatif Jawaban	Butir	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Jadi pada instrumen pengaruh motivasi belajar siswa penulis mengambil dari Decy dan Ryan dengan indikator sebagai berikut:

Motivasi Intrinsik

1. Intrinsic motivation
2. Intrinsic motivation toward
3. Intrinsic motivation to experience simulation

Motivasi Ekstrinsik

Olvita Mutiara Septishella, 2019
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

1. External Regulation
2. Introjected Regulation
3. Identified Regulation

Olvita Mutiara Septishella, 2019
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

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

Tabel 3.3

Kisi-kisi Angket

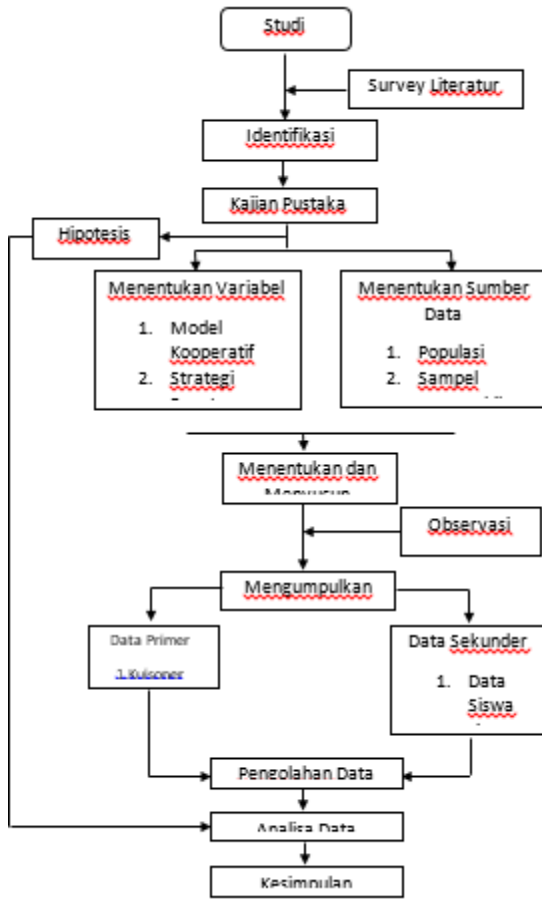
No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan		Jumlah
				Positif	Negatif	
1.	<u>Motivasi Intrinsik</u>	1. Intrinsic motivation	1. <u>Adanya hasrat dan keinginan berhasil</u>	2	2	4
		2. Intrinsic motivation toward	1. <u>Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar</u> 2. <u>Adanya rasa ingin menciptakan suatu hal yang baru yang ingin diketahuinya</u>	2 2	2 2	4 4
		3. Intrinsic motivation to experience simulation	<u>Adanya kesenangan dan gairah dalam belajar</u>	2	2	4
2.	<u>Motivasi Ekstrinsik</u>	1. External regulation	<u>Adanya penghargaan dalam belajar</u>	2	2	4
		2. Introjected regulation	<u>Adanya rasa ketakutan untuk tidak mengikuti pembelajaran</u>	2	2	4
		3. Identified regulation	<u>Adanya rasa bertanggung jawab dalam belajar</u>	2	2	4
Total						28

(Decy dan Ryan dalam Hidayat,2015, hlm. 59)

Olvita Mutiara Septishella, 2019
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

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

1.5 Prosedur Penelitian



Olvita Mutiara Septishella, 2019
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
 PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
 BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

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

Tahapan Skema Penelitian dijelaskan secara umum sebagai berikut:

1. Survey Literatur

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan bahan literatur dan informasi yang berkaitan dengan judul

2. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah apa yang akan dibahas berkaitan dengan model kooperatif ,strategi penetapan tujuan dan juga motivasi berdasarkan literatur dan informasi yang diperoleh

3. Kajian Pustaka

Mempelajari literatur yang akan digunakan sebagai kajian teori dalam penelitian ini

4. Hipotesis

Mengemukakan pertanyaan awal yaitu pengaruh model kooperatif dan strategi penapan tujuan dalam pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

5. Variabel dan Sumber Data

Menentukan variabel-vaariabel penelitian dan menentukan data-data seperti apa yang akan dibutuhkan berdasarkan populasi, sampel dan cara pengambilan sampel, kemudian menentukan subjek penelitian dan responden

6. Menentukan dan Menyusun Instrumen Penelitian

Untuk menentukan instrument penelitian dengan menggunakan kuisioner. Didalam penyusunan kuisioner dibagi kedalam 4 bagian yaitu sumber data,kualitatif, kuantitaif dan isian atau essay. Kemudian disusun untuk dijasikan satu dan sisebarkan kepada responden

7. Observasi Lapangan dan Perijinan

Melakukan observasi untuk mencari sumber data dan melakukan perijinan kepada pihak-pihak yang berkompeten untuk mengisi kuesioner

8. Mengumpulkan data

Olvita Mutiara Septishella, 2019

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA***

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

Menyebarkan kuesoner kepada responden. Pada tahap ini setelah melakukan *treatment* kepada responden

9. Pengolahan Data

Pengolahan data terdiri dari pemberian kode variabel, tabulasi , perhitungan dengan menggunakan program SPSS 25.0 untuk kemudian silakukan tabulasi kedua

10. Menganalisa Data

Menentukan hasil pengolahan data berdasarkan hasil penelitian dan teori yang ada

11. Menarik Kesimpulan

Menarik kesimpulan dari hasil analisa data lalu diperiksa kembali apakah sesuai dengan maksud dan tujuan dari penelitian.

1.6 Uji Validitas dan Realibilitas

1.6.1 Uji Validitas Angket

Uji validitas instrumen berkenaan dengan ketepatan yang akan diukur sesuai dengan fungsinya. Menurut Sugiono (2015, hlm.125) bahwa “Validitas merupakan derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang akan dilaporan oleh peneliti.”

Sebelum angket disebarakan kepada responden diharuskan angket untuk diuji validitas terlebih dahulu, untuk mengetahui apakah pertanyaan ataupun pernyataan yang dibuat itu layak atau tidak sehingga dapat diukur. Semakin baik validitasnya maka semakin baik pula apa yang diteliti, artinya apa yang diteliti atau yang diukur mengenai apa yang dituju semakin menunjukkan apa yang diukur. Untuk menghitung validitas soal peneliti menggunakan ms.Exel. Hasil r hitung kita bandingkan dengan r tabel dimana $df = n - 2$ dengan sig 5%. Jika r tabel $< r$ hitung maka dinyatakan valid.

Olvita Mutiara Septishella, 2019

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

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

Berikut ini adalah cara untuk melakukan Uji Validitas pertanyaan pada suatu Variabel dengan menggunakan Microsoft Excel:

1. Masukkan data-data dari Kuesioner atau angket ke Program Aplikasi Microsoft Excel.
2. Tambahkan kolom “Total” pada kolom terakhir.
3. Untuk mengetahui r hitung nomor pernyataan, di baris paling bawah pertanyaan yang bersangkutan, ketikkan CORREL(blok kolom skor pernyataan nomor 1; dan blok skor total). Sebelum tutup kurung tekan F4 untuk memunculkan tanda dolar \$ di array2.

Catatan: Rumusnya adalah =CORREL(array1;array2)

Setelah semua butir pertanyaan untuk variabel yang bersangkutan tersebut dihitung. Lakukan perbandingan dengan r tabel sesuai dengan jumlah responden yang disurvei. Langkah-langkah untuk melakukan perbandingan r tabel dengan r hitung adalah sebagai berikut.

1. Hitung df (degree of freedom). Pada contoh ini saya melakukan survey terhadap 30 orang koresponden. Maka nilai df (degree of freedom) adalah $df = 30 - 2$ atau $df = 28$.
2. Ambil r tabel dan cari angka 28 dengan signifikansi 0,05 atau 5%. r tabel 28 adalah 0,361 .

Olvita Mutiara Septishella, 2019
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

3. Bandingkan dengan semua hasil perhitungan yang telah dilakukan tadi. Suatu pertanyaan dikatakan Valid jika r hitung $>$ r tabel.

Pengujian reliabilitas angket ini dengan *internal consistency*, dilakukan dengan cara mencobakan instrument sekali saja, kemudian data diperoleh dengan teknik belah dua dari Spearman Brown, dengan rumus:

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Keterangan:

r_i = reliabilitas internal seluruh instrument

r_b = korelasi product moment antara belahan pertama dan kedua

Olvia Mutiara Septishella, 2019
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

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

Tabel 3.4

Hasil Pengujian Uji Validitas Instrumen (angket)

No	r hitung	r tabel	keterangan
1	0.5203	0.361	V
2	0.3663	0.361	V
3	0.262	0.361	IV
4	0.1536	0.361	IV
5	0.3964	0.361	V
6	0.4462	0.361	V
7	0.4028	0.361	V
8	0.348	0.361	IV
9	0.1647	0.361	IV
10	0.514	0.361	V
11	0.6689	0.361	V
12	0.4385	0.361	V
13	0.5003	0.361	V
14	0.2524	0.361	IV
15	0.6263	0.361	V
16	0.5773	0.361	V
17	0.5868	0.361	V
18	0.6081	0.361	V
19	0.5566	0.361	V
20	0.5204	0.361	V
21	0.45208	0.361	V
22	0.67257	0.361	V
23	0.62782	0.361	V
24	0.30169	0.361	IV
25	0.31824	0.361	IV
26	0.31864	0.361	IV
27	0.46479	0.361	V
28	0.44750	0.361	V

Olvita Mutiara Septishella, 2019

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

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

Dari hasil pengujian validitas di atas sehingga terdapat 20 pernyataan yang valid dan 8 pernyataan tidak valid. Selanjutnya 20 pernyataan yang valid dijadikan butir soal dalam penelitian ini sedangkan pernyataan tidak valid tidak digunakan.

Tabel 3.5

Hasil Analisis Validitas Item Soal

Jenis Instrumen	No. Item Tidak Valid	No. Item Valid
Motivasi Belajar	3,4,8,9,14,24,25,26	1,2,5,6,7,10,11,12,15,16,17,18,19,20,21,22,23,7,28

1.6.2 Uji Realibilitas Angket

Realibilitas digunakan untuk melihat keajekan suatu soal apabila diberikan kepada objek yang sama walaupun dengan orang, waktu dan tempat yang berbeda. Realibilitas suatu alat ukur atau alat evaluasi dimaksudkan sebagai suatu alat yang diberikan dengan hasil yang sama (Suherman dan Sukjaya, hlm.167).

Tabel 3.6

Klasifikasi Koefisien Realibilitas

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0,80 – 1,000	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat

Olvita Mutiara Septishella, 2019
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

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

0, 40 – 0, 599	Cukup Kuat
0, 20 – 0, 399	Rendah
0, 00 – 0, 199	Sangat Rendah

(Darajat dan Abduljabar, 2014, hlm. 107)

Tabel 3. 7

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,847	Sangat Tinggi

Hasil Analisis Koefisien Reliabilitas

Diperoleh koefisien reliabilitas 0,847. Berdasarkan koefisien reliabilitas yang diperoleh, kuesioner tersebut memiliki reliabilitas sangat tinggi, maka item pernyataan pada angket tersebut reliabel, yang menunjukkan angket Motivasi Belajar ini terpercaya dan dapat digunakan untuk penelitian.

1.7 Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan pengukuran. program *SPSS versi 24.0 for Windows*.

1.7.1 Mencari Nilai Statistika Deskriptif

Sebelum dilakukan analisis data secara menyeluruh, disajikan deskripsi data penelitian. Pada penelitian ini saya menggunakan uji deskriptif dengan program *SPSS versi 24.0 for Windows*.

Kaidah penilaian uji normalitas adalah jika nilai Sig. (signifikansi) atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka penyebaran data dikatakan tidak normal (tidak simetris), sedangkan jika nilai Sig. (signifikansi) atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka penyebaran data dikatakan normal (simetris).

Olvita Mutiara Septishella, 2019

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

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

1.7.2 Uji Normalitas

Pada uji normalitas mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah data hasil pengukuran berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji normalitas *One Sample Shapiro Wilk Test* pada program *SPSS versi 24.0 for Windows*.

Kaidah penilaian uji normalitas adalah jika nilai Sig. (signifikansi) atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka penyebaran data dikatakan tidak normal (tidak simetris), sedangkan jika nilai Sig. (signifikansi) atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka penyebaran data dikatakan normal (simetris).

1.7.3 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah penelitian ini Uji homogenitas data menggunakan *Levene statistic* pada program *SPSS versi 24.0 for Windows*, yang dilakukan untuk mengetahui kesamaan variansi atau untuk menguji bahwa data yang di peroleh berasal dari populasi yang homogen. Kriteria uji homogenitas adalah jika nilai Sig. (signifikansi) $< 0,05$ maka data dikatakan tidak homogen, sedangkan jika nilai Sig. (signifikansi) atau $> 0,05$ maka penyebaran data dikatakan homogen.

1.7.4 Mencari Uji Hipotesis

1.7.4.1 One Sample Paired T-Test

Uji kesamaan dua rata-rata digunakan untuk melihat perbedaan pengaruh pemberian *treatment* dalam pembelajaran. penelitian ini menggunakan *One Sample Paired T-Test* pada program *SPSS versi 24.0 for Windows* yang dilakukan untuk menganalisis dua data yang berpasangan atau dua kelompok data yang dimiliki oleh subjek yang sama. Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil post test setelah diberikan treatment model pembelajaran kooperatif, *goal setting*, model kooperatif dan *goal setting*. Dengan pengambilan keputusan yaitu H_0 ditolak jika nilai Sig. (signifikansi) $< 0,05$ dan H_1 diterima jika nilai Sig. (signifikansi) $> 0,05$.

Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis didapat dari daftar distribusi t dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dan peluang $t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$. H_0 diterima

Olvita Mutiara Septishella, 2019

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

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

jika $-t_{1-\frac{1-\alpha}{2}}$ < t < $t_{1-\frac{1-\alpha}{2}}$ dan dalam hal lain H_0 ditolak. Dengan menggunakan taraf signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0,05$) maka kriteria pengujiannya adalah jika nilai $t > 0,05$ maka H_1 diterima, sedangkan jika nilai sig. < 0.05 maka H_0 ditolak.

Olvita Mutiara Septishella, 2019
***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN STRATEGI
PENETAPAN TUJUAN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BULUTANGKIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA***

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