

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Untuk menyelesaikan dan memecahkan masalah dalam penelitian digunakan suatu metode yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, tujuan yang hendak dicapai dan merupakan jalan bagi keberhasilan arah penelitian. Untuk itu seorang peneliti dituntut untuk terampil menentukan metode penelitian yang akan digunakan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia definisi metode adalah “cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud (dalam ilmu pengetahuan dsb); cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Sementara itu, Sudjana (2005: 52) mengungkapkan bahwa: “metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi.” Karena kegiatan tersebut dilakukan setiap melaksanakan penelitian, maka beberapa ahli menyebutnya sebagai tradisi penelitian (*research traditions*).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian berkaitan dengan prosedur, alat, serta desain penelitian yang digunakan, sehingga dihasilkan penelitian yang benar-benar ilmiah atas permasalahan-permasalahan penelitian.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian

eksperimental yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau *treatment*. Di samping itu penulis ingin mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang diselidiki atau diamati. Mengenai metode eksperimen ini, Arikunto (2002: 4) berpendapat bahwa:

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

Untuk penelitian ada dua variabel yang harus menjadi perhatian peneliti. Hal ini seperti dijelaskan Sudjana (1989: 19) adalah sebagai berikut:

Dalam eksperimen ada dua variabel yang menjadi perhatian utama yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas sengaja dimanipulasi oleh peneliti, sedangkan variabel yang diamati atau diukur sebagai variabel akibat dari manipulasi dari variabel bebas disebut variabel terikat.

Untuk melihat keberhasilan dari variabel bebas perlu adanya kelompok kontrol sebagai pembanding. Dalam hal ini Faisal (1982: 80) menjelaskan sebagai berikut:

Suatu eksperimen mengandung upaya untuk membandingkan mengenai akibat suatu *treatment* tertentu dengan *treatment* lainnya yang berbeda, atau dengan tanpa *treatment*. Biasanya disebut suatu kelompok eksperimen dan suatu kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tadi, sedapat mungkin sama atau mendekati sama ciri-cirinya.

Pada penelitian ini yang menjadi kelompok eksperimen adalah siswa yang melaksanakan pembelajaran Penjas dengan penerapan *sport likes games*, sedangkan yang menjadi kelompok kontrol adalah siswa yang melaksanakan

pembelajaran Penjas tanpa penerapan *sport likes games* yaitu yang melaksanakan proses belajar mengajar seperti yang biasa guru berikan.

Faktor yang dicobakan dan juga merupakan variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran Penjas dengan penerapan *sport likes games*. Lalu yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah waktu aktif belajar siswa dalam mengikuti Penjas.

Kegiatan penelitian diawali dengan melakukan tes awal atau *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok Kontrol pada pembelajaran Penjas yang tidak menggunakan penerapan *sport likes games*, yaitu pembelajaran yang biasa guru lakukan di sekolah tersebut. Setelah itu dilakukan pemberian treatment lewat penerapan *sport likes games* dalam pembelajaran Penjas pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran Penjas tetap seperti yang biasa dilakukan. Terakhir dilakukan tes akhir atau *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, format tes yang digunakan seperti yang dilakukan pada tes awal, namun kelompok eksperimen melaksanakan pembelajaran Penjas dengan penerapan *sport likes games*, sedangkan kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran Penjas seperti yang biasa guru di sekolah tersebut berikan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2011: 80) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan

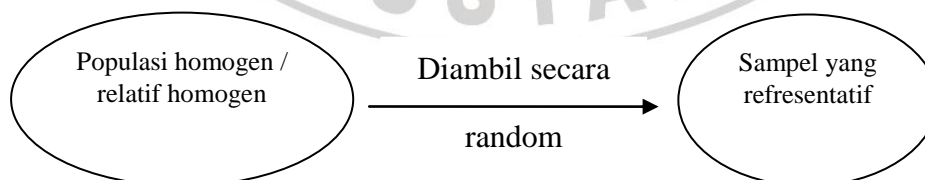
karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya”. Maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sumedang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011: 81). Dalam menentukan sampel tersebut peneliti menggunakan teknik *simple random sampling*. Sugiyono (2011: 82) menjelaskan mengenai *simple random sampling* sebagai berikut: dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan sampel anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan sampel sebanyak 40 orang siswa yang kemudian akan dibagi dua. 20 orang untuk sampel yang melakukan pembelajaran dengan penerapan *sport likes games* (kelompok eksperimen) dan 20 orang lagi untuk sampel yang melakukan pembelajaran sesuai yang biasa guru berikan, yaitu tanpa penerapan *sport likes games* (kelompok kontrol).

Karakteristik dari sampel adalah: Anak-anak berumur antara 12-13 tahun, yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah 19 anak dan perempuan berjumlah 21 anak, serta mempunyai fisik serta kemampuan motorik yang relatif sama.



Gambar 3.1. Teknik *Simple Random Sampling* (Sugiyono, 2011: 82)

C. Desain Penelitian

Penelitian eksperimen mempunyai berbagai macam desain. Penggunaan desain tersebut, disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Atas dasar hal tersebut, maka penulis menggunakan *pretest-posttest control group design* sebagai desain penelitiannya.

Dalam desain ini sampel diperoleh dari sebagian populasi, desain penelitian terdiri dari kelompok eksperimen yaitu kelompok yang sengaja diberi pembelajaran dengan penerapan *sport likes games*, disamping itu ada juga kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak diberi pembelajaran lewat penerapan *sport likes games* mereka adalah siswa yang melaksanakan proses belajar mengajar yang biasa dilakukan di sekolah tersebut.

Kemudian diadakan tes awal atau *pretest*. Setelah itu sampel diberikan perlakuan atau treatment sesuai kelompok dan pendekatannya. Setelah masa perlakuan berakhir yaitu sekitar satu bulan maka dilakukan tes akhir atau *post-test*. Setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul maka data tersebut disusun, diolah dan dianalisis secara statistik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil perlakuan. Arikunto (2002:84) menggambarannya dalam pola sebagai berikut:

Tabel 3.2. Desain Penelitian *Pre-test and Post-test Control Group Design*.

E1	O1	X1	O2
E2	O3		O4

Keterangan:

E1 adalah kelompok eksperimen.

E2 adalah kelompok kontrol.

X1 adalah pembelajaran Penjas dengan penerapan *sport likes games*.

O1 dan O3 adalah tes awal atau observasi awal.

O2 dan O4 adalah tes akhir atau observasi akhir.

Hasil perlakuan yang ingin diketahuinya adalah jumlah waktu aktif belajar siswa.

D. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian tentang pengaruh penerapan *sport likes games* terhadap waktu aktif belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjas dilaksanakan pada:

1. Tempat : SMP Negeri 1 Sumedang
2. Waktu : 8 Januari – 29 Januari 2013
3. Intensitas Pertemuan : 4 kali dalam seminggu
4. Jumlah pertemuan : 12 kali pertemuan (satu kali *pretest* dan satu kali *posttest*)

Penulis menentukan intensitas pertemuan yang dilakukan empat kali dalam seminggu berdasarkan dari Juliantine, dkk (2007: 2.65) "... latihan sebaiknya dilakukan minimal 3 kali dalam seminggu". Sehingga apabila penerapan *treatment* dalam penelitian ini dilakukan di atas batas minimal, kemungkinan akan berhasilnya lebih tinggi.

Tabel 3.3. Jadwal Rencana *Pretest*, *Posttest* Dan Penerapan *Sport likes games* Dalam Pemberian *Treatment* Terhadap Kelompok Eksperimen.

Tanggal Pelaksanaan	Jam Pelaksanaan	Pertemuan	Kegiatan
Selasa, 8 Januari 2013	07.00-08.20	I	<i>Pretest</i>
Kamis, 10 Januari 2013	14.00-15.20	II	Penerapan <i>soccer like games</i> (permainan kesatu)
Sabtu, 12 Januari 2013	10.00-11.20	III	Penerapan <i>soccer like games</i> (permainan kedua)
Minggu, 13 Januari 2013	15.00-16.20	IV	Penerapan <i>softball Like games</i>
Selasa, 15 Januari 2013	07.00-08.20	V	Penerapan <i>handball like games</i> (permainan kesatu)
Kamis, 17 Januari 2013	14.00-15.20	VI	Penerapan <i>handball like games</i> (permainan kedua)
Sabtu, 19 Januari 2013	10.00-11.20	VII	Penerapan <i>basketball like games</i> (permainan kesatu)
Minggu, 20 Januari 2013	15.00-16.20	VIII	Penerapan <i>basketball like games</i> (permainan kedua)
Selasa, 22 Januari 2013	07.00-08.20	IX	Penerapan <i>badminton like games</i>
Kamis, 24 Januari 2013	14.00-15.20	X	Penerapan <i>volleyball like games</i> (permainan kesatu)
Sabtu, 26 Januari 2013	10.00-11.20	XI	Penerapan <i>volleyball like games</i>

Wilddan Rezzy Septiand, 2013

Pengaruh Penerapan Sport Likes Games Terhadap Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Sumedang Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani

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

Januari 2013			(permainan kedua)
Selasa, 29 Januari 2013	15.00-16.20	XII	<i>Posttest</i>

E. Instrumen Penelitian

Penelitian pada prinsipnya adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Agar penelitian menjadi lebih konkrit, maka perlu ada data yang diambil dengan cara 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.

Dalam pengambilan data variabel penelitian maka diperlukan sebuah instrumen penelitian. Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang dinilai akurat untuk mengumpulkan dan memperoleh data variabel penelitian dari sejumlah populasi dan sampel penelitian yang telah ditentukan. Arikunto (2002:121) mengungkapkan bahwa: “Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan sesuatu mode”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi.

Menurut Sutrisno (Sugiyono, 2011: 145) mengemukakan bahwa “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”.

Dalam penelitian ini, penulis hanya bertindak sebagai fasilitator. Pemberi *treatment* adalah dua orang guru dari SMP tersebut, mereka bergantian untuk mengajar kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol. Kemudian ditambah

Wilddan Rezzy Septiand, 2013

Pengaruh Penerapan Sport Likes Games Terhadap Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Sumedang Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan tiga orang observer. Tiga observer itu adalah gabungan dari orang-orang lulusan dan juga mahasiswa dari jurusan kepenjasan. Kedua guru dan tiga orang observer tersebut telah penulis bekal mengenai prosedur menjadi seorang pemberi *treatment* dan seorang observer dalam penelitian ini. Sehingga mereka tahu apa yang harus dilakukan dalam tugasnya masing-masing.

Observer hanya datang di tempat penelitian untuk mengamati jumlah waktu aktif belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada saat *pretest* dan *posttest*, tetapi sama sekali tidak ikut terlibat dengan kegiatan dalam pembelajaran tersebut. Tiga observer tersebut bertindak untuk melakukan observasi dari jumlah waktu aktif belajar siswa kelompok eksperimen dan siswa kelompok kontrol.

Selain itu penulis berusaha mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Bahan yang digunakan penulis berupa pengumpulan informasi atau data mengenai siswa, berupa data diri siswa yang didapat dari buku induk sekolah dan absensi kelas. Hal ini dilakukan untuk memudahkan observer mengenali diri siswa pada saat penelitian di lapangan, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran Penjas kelas VIII di SMP Negeri 1 Sumedang.

Hal-hal yang mendukung dan di perlukan dalam observasi pada penelitian ini:

1. Tes

- a. *Pretest*

Pretest digunakan untuk mengukur jumlah waktu aktif belajar saat mengikuti pembelajaran Penjas di awal penelitian. Tes ini dilakukan dalam

pembelajaran Penjas tanpa penerapan *sport likes games*, maksudnya proses belajar mengajar Penjas yang biasa dilakukan di sekolah tersebut.

b. *Posttest*

Posttest digunakan untuk mengukur jumlah waktu aktif belajar saat mengikuti pembelajaran Penjas setelah berakhirnya pemberian treatment. Tes yang dilakukan pada *post-test* sama dengan tes yang dilakukan pada *pre-test*, namun pada kelompok eksperimen tes tersebut dilakukan dalam pembelajaran yang menerapkan *sport likes games*. Sedangkan pada kelompok kontrol tes tetap dilakukan dalam proses pembelajaran Penjas yang biasa dilakukan di sekolah tersebut.

2. Format lembar observasi

Format lembar observasi sangatlah dibutuhkan, karena ini merupakan alat yang bisa digunakan untuk memberikan penilaian dalam melakukan *pretest* dan *posttest*.

Untuk menghitung dan membuat lembar observasi yang digunakan agar dapat menentukan jumlah waktu aktif belajar siswa adalah merujuk kepada *duration recording*. Dengan *duration recording* dapat mengungkapkan kategori apa saja yang ada dalam pembelajaran Penjas. Suherman (2009: 115) mengemukakan empat kategori aktivitas dalam proses belajar mengajar Penjas:

- a. Manajemen (M) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) melakukan aktifitas yang bersifat manajerial. Misalnya: pergantian bentuk latihan, menyimpan dan mengambil bola, mendengarkan aturan-aturan dalam mengikuti pelajaran, ganti pakaian, kehadiran.

- b. Aktivitas belajar (A) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) melakukan aktifitas belajar secara aktif. (misal: menangkap bola, melempar bola, berlari)
- c. Instruksi (I) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk mendengarkan informasi bagaimana melakukan keterampilan (melihat demonstrasi, mendengarkan instruksi penampilan).
- d. Waiting (W) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) tetapi tidak termasuk dalam ketiga kategori di atas (misalnya: tunggu giliran, sebagian besar siswa diam atau ngobrol tidak melakukan kegiatan yang ditugaskan, menunggu guru untuk memberikan instruksi).

Setelah melihat pemaparan tentang kategori aktivitas dalam proses pembelajaran Penjas di atas maka penyusunan format lembar observasi dapat dilakukan. Penulis merujuk kepada format gabungan analisis pemanfaatan waktu dan proporsi jumlah siswa yang dijelaskan Suherman (2009: 33) namun disederhanakan kembali mengingat dalam penelitian ini hanya pemanfaatan waktu yang ingin diketahuinya (pemanfaatan waktu aktif belajar siswa). Maka dari itu format lembar observasinya adalah sebagai berikut:

Tabel.3.4. Contoh Format Lembar Obserasi Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa.

Episode	Stopwatch	Alokasi Fokus
1	0:01:00	
2	0:02:00	
3	0:03:00	
4	0:04:00	
5	0:05:00	
6	0:06:00	
Dst.	Dst.	

Langkah pelaksanaan penggunaan lembar observasi tersebut:

- Hidupkan *stopwatch* sejak awal hingga akhir jam pembelajaran.
- Berikan tanda ceklis pada kolom *stopwatch* sesuai dengan waktu yang tertera dalam *stopwatch*. Hal ini dilakukan agar antara *stopwatch* dan lembar observasi tidak berbeda dalam menunjukkan waktu terbaru.
- Lalu berikan segera tanda “A” pada kolom “alokasi fokus” sesuai dengan waktu yang tertera dalam *stopwatch* apabila siswa melakukan fokus tujuan dalam aktivitas yang diamati. Tanda “A” disini menandakan aktivitas aktif belajar yang berarti waktu aktif belajar siswa dalam penelitian ini.

Setelah jam pelajaran berakhir data tersebut diolah dan dihitung. Cara penghitungannya adalah:

$$\text{Proporsi waktu aktif belajar siswa} = \frac{\text{Jumlah alokasi waktu fokus}}{\text{Jumlah alokasi waktu}} \times 100$$

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bukti dari segala kegiatan yang dilaksanakan dalam penelitian berlangsung. Kegiatan yang didokumentasikan berupa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti maupun kegiatan yang dilakukan oleh siswa serta kegiatan lain yang dianggap mendukung dalam proses penelitian. Dokumentasi tersebut berupa hasil pemotretan selama kegiatan penelitian berlangsung.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara-cara untuk mencari makna dan arti dari sebuah data yang telah dikumpulkan oleh penulis. Data mentah yang diperoleh melalui proses penyebaran angket tidak dapat berguna jika tidak dianalisa oleh penulis. Dengan menggunakan analisis data, penulis dapat mencari kebenaran dari hipotesis penelitian.

Dalam proses analisis data, peran statistik adalah penting adanya, karena dalam pelaksanaan analisa data tidak dapat dipisahkan dengan statistik sebagai alat untuk mengklasifikasikan data yang diperoleh menjadi data yang lebih mudah dimengerti dan dipahami. Hal ini sesuai dengan pendapat nazir (1988:443) bahwa “...pengolahan dan analisa data tidak luput dari penerapan teknik dan metode statistic tertentu, yang mana kehadirannya dapat memberikan dasar bertolak dalam menjelaskan hubungan-hubungan yang terjadi”.

Sugiyono (2010:206), mengungkapkan bahwa:

Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji kesamaan rata-rata dengan uji T. Langkah-langkah yang pergunakan oleh penulis untuk mengolah data dari hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mencari nilai rata-rata (\bar{x}) dari setiap kelompok

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : rata-rata suatu kelompok

n : jumlah sampel

x_i : nilai data

$\sum x_i$: jumlah sampel suatu kelompok

2. Mencari simpangan baku

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

Keterangan:

S : simpangan baku yang dicari

n : jumlah sampel

$\sum (x_i - \bar{x})^2$: jumlah kuadrat nilai data dikurangi rata-rata

3. Uji kenormalan secara non parametrik dengan uji lilifors, dimana prosedur pengujiannya adalah sebagai berikut:

- a. Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

- b. Untuk bilangan baku digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung $F(Z_1) = P(Z \leq Z_1)$
- c. Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n $\sum Z_i$. Jika proporsi ini dinyatakan $S(Z_i)$, maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \sum Z_i}{N}$$

- d. Menghitung selisih $F(Z_1) - S(Z_1)$ kemudian tentukan harga mutlaknya
- e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut (L_0)
- f. Untuk menolak atau menerima hipotesis, membandingkan L_0 dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar untuk taraf nyata α yang dipilih. Apabila hipotesis nol ditolak jika L_0 yang diperoleh lebih besar dari data pengamatan L dari daftar tabel, sedangkan dalam hal lainnya hipotesis nol diterima.

4. Menguji homogenitas

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Dimana :

S_1^2 = Varians dari kelompok lebih besar

S_2^2 = Varians dari kelompok kecil

Kriteria pengujian homogenitas adalah terima hipotesis jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} distribusi dengan derajat kebebasan = $(V_1.V_2)$ dengan $\alpha = 0,05$

5. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis menggambarkan apakah terdapat pengaruh atau tidak mengenai hasil dari penerapan *sport likes games* terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sumedang pada pembelajaran Penjas, dengan sebagai berikut:

Wilddan Rezzy Septiand, 2013

Pengaruh Penerapan Sport Likes Games Terhadap Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Sumedang Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

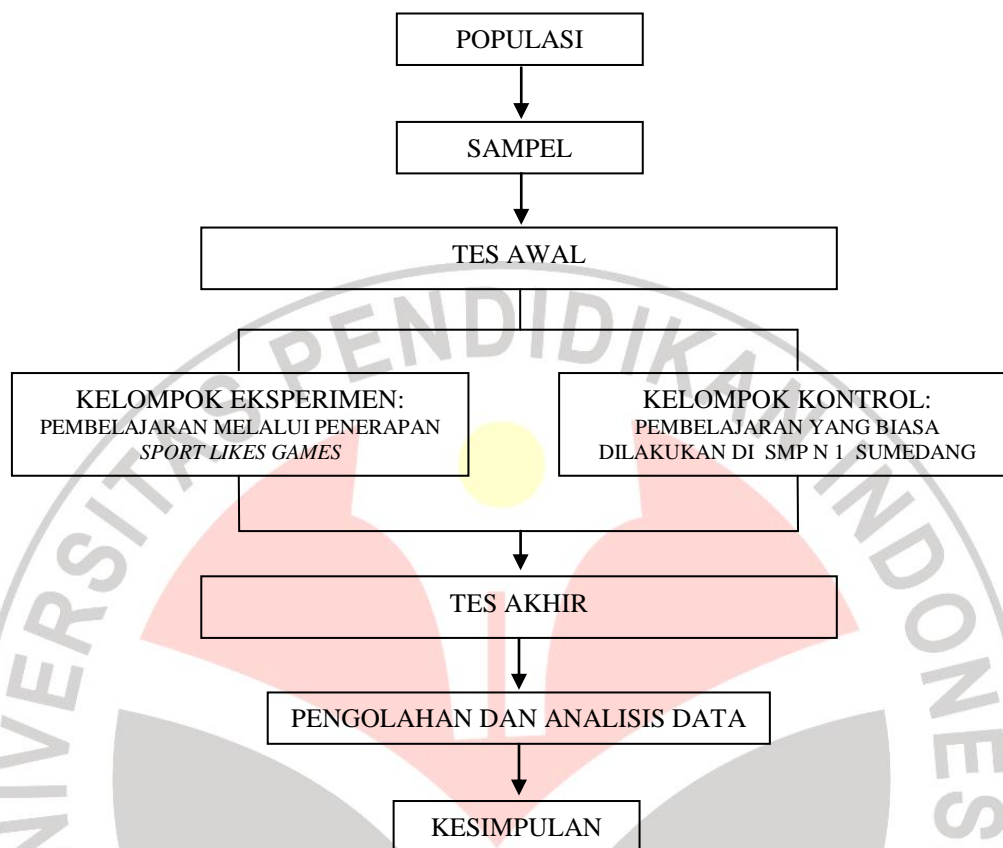
Uji pada hipotesis ini menggunakan uji kesamaan rata-rata dengan satu pihak atau uji t satu arah dengan dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1}{S \sqrt{\frac{1}{n}}}$$

Melihat perolehan hasil dari t_{hitung} , dengan menggunakan derajat kebebasan $(dk) = n-2$; dan taraf signifikansi $(\alpha) = 0,05$. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, dan begitu pula sebaliknya.

G. Langkah-langkah Penelitian

Dalam sebuah penelitian, langkah-langkah yang ditempuh harus telah ditetapkan. Itu bertujuan agar penelitian bisa terlaksana sesuai dengan yang direncanakan. Adapun langkah-langkah penelitiannya penulis mendeskripsikan dalam bentuk tertera di halaman selanjutnya:

Tabel 3.5. Langkah-langkah Penelitian

H. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang dipandang perlu untuk dijelaskan agar keseragaman pemahaman antara penyusun dan pembaca menjadi searah. Pengertian beberapa istilah yang digunakan adalah:

1. Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah daya yang ditimbulkan oleh *sport likes games* terhadap waktu aktif belajar siswa dan kelas VIII di SMP Negeri 1 Sumedang dalam mengikuti pembelajaran Penjas.

2. *Sport likes games* adalah permainan yang menyerupai olahraga. Meyerupai artinya cara memainkan seta gerak yang dilakukannya sama seperti pada gerakan permainan olahraga yang bersangkutan, pembedanya hanya terletak pada pendekatan permainan, bentuk-bentuk pembelajaran, serta aturan dan perlengkapan yang dapat dimodifikasi seluas-luasnya demi kepentingan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.
3. Yang dimaksud jumlah waktu aktif belajar siswa dalam penelitian ini adalah waktu yang benar-benar siswa gunakan untuk mempraktekan langsung dari materi pembelajaran Penjas dengan materi *sport likes games*, baik itu mempraktekan secara verbal maupun secara tindakan atau gerak.
4. Pembelajaran merupakan proses mendasar dalam aktivitas pendidikan di sekolah sebagai proses yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas gerak, berpikir dan bersosialisasi yang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk bekal hidupnya di masyarakat.