

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (kuasi). Penelitian yang dilaksanakan ini untuk mencari seberapa besar pengaruh strategi *self-regulated learning* berbasis *blended learning* terhadap kepercayaan diri pada pembelajaran permainan tenis meja.

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 72) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Melalui penelitian hasil uji coba eksperimen ini, penulis berusaha menemukan data-data kuantitatif terkait dengan kemampuan mahasiswa dalam peningkatan kepercayaan diri pada pembelajaran permainan tenis meja. Data yang digunakan untuk menganalisis pendekatan kuantitatif adalah data berupa angka.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental design* dengan *nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 77), desain eksperimen kuasi mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak sepenuhnya bisa mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Penelitian eksperimen kuasi ini digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan kelas yang diberi perlakuan dan kelas yang tidak diberi perlakuan. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk *nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 79), dalam penelitian ini akan terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random. Keduanya kemudian diberi pretes untuk mengetahui keadaan awal dan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretes yang baik adalah bila nilai kelompok eksperimen dalam kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan.

Berdasarkan desain penelitian yang telah dikemukakan di atas, berikut merupakan gambaran desain penelitian *nonequivalent control group design*.

Tabel 3.1

Desain Penelitian *nonequivalent control group design*

O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> = Pretest kelompok eksperimenO<sub>2</sub> = Posttest kelompok eksperimenO<sub>3</sub> = Pretest kelompok kontrolO<sub>4</sub> = Posttest kelompok kontrolX<sub>1</sub> = Perlakuan pada kelas eksperimen berupa pembelajaran *e-learning* menggunakan edmodo dengan menggunakan strategi *self-regulated learning* berbasis *blended learning*.X<sub>2</sub> = pembelajaran yang tidak menggunakan strategi *self-regulated learning* berbasis *blended learning*..

Berdasarkan desain penelitian yang telah dipaparkan, penelitian melakukan dua kali tes pada masing-masing kelompok. Tes awal dilakukan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui hasil awal pembelajaran permainan tenis meja sebelum diberikan perlakuan. Kemudian pada tes akhir dikelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan strategi *self-regulated learning* berbasis *blended learning*. Sedangkan tes akhir pembelajaran, di kelompok kontrol dilakukan dengan cara langsung tanpa ada perlakuan pembelajaran *blended learning*.

### 3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini yaitu 26 mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang mengontrak mata kuliah tenis meja. Partisipan ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 12 mahasiswa kelompok eksperimen dan 12 mahasiswa kelompok kontrol. Penelitian ini mengenai kepercayaan diri dalam belajar mahasiswa PJKR UPI yang dirasa masih kurang dominan saat mengeksplorasi kemampuan diri menjadi lebih berkualitas melalui kepercayaan diri.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini populasi yang diambil adalah mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi UPI angkatan 2017.

#### 3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017, hlm. 81). Adapun teknik pengambilan sampel yang dipilih oleh peneliti adalah teknik nonprobability sampling. Sugiyono (2017, hlm. 81) membagi teknik *nonprobability sampling* menjadi beberapa jenis antara lain sampling sistematis, kuota, insidental, *purposive*, jenuh, dan *snowball*. Dalam penelitian ini penulis menetapkan jenis pengambilan sampel yaitu *sampling purposive*. Sehingga didapatkan sampel 26 orang mahasiswa Prodi PJKR angkatan 2017 dan dipilih dari mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Pembelajaran Permainan Tenis Meja dengan kriteria:

- a. Mahasiswa PJKR angkatan 2017,
- b. Mengontrak mata kuliah tenis meja,
- c. Kehadiran minimal 80% saat penelitian.

Setelah didapat dua kelompok, satu kelompok menjadi kelompok eksperimen dan satu kelompok menjadi kelompok kontrol.

Tabel 3.2

*Sampel Jumlah Mahasiswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol*

Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol	Jumlah
13	13	26

### 3.4 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 102) prinsip penelitian adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik, alat ukur itulah yang dinamakan instrumen penelitian. Jadi Sugiyono menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena itu disebut variabel penelitian.

Untuk melakukan pemecahan masalah dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Instrumen Kepercayaan Diri yang dikembangkan oleh Dwi, N. (2016). Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri dalam belajar mahasiswa.

Instrumen penelitian ini sudah melalui tahap uji coba yang dilakukan terhadap mahasiswa aktif strata satu (S1) Universitas Muhammadiyah Malang angkatan 2013-2015 yang selanjutnya diukur validitas dan reliabilitasnya. Setelah melakukan perhitungan, didapat bahwa validitasnya sebesar 0,868 dan reliabilitasnya sebesar 0,949. Dengan demikian instrumen kepercayaan diri ini dapat digunakan pada penelitian ini.

#### 3.4.1 Kisi Kisi Instrumen

Variabel bebas dari penelitian ini adalah kepercayaan diri yang merupakan sikap yakin terhadap kemampuan diri sendiri dan mengerti atas kelebihan dan kekurangan dirinya sendiri. Kepercayaan diri dapat diukur dengan skala kepercayaan diri yang disusun oleh Afiatin dan Martaniah. Skala kepercayaan diri ini terdiri dari 3 aspek menurut Afiatin dan Martaniah (dalam Sulaisih, 2012) yaitu: (1) Individu merasa yakin terhadap tindakan yang dilakukan, (2) Individu merasa diterima dikelompoknya. (3) Percaya pada dirinya sendiri serta memiliki ketenangan sikap.

Berikut kisi-kisi instrumen kepercayaan diri mahasiswa yang digunakan untuk menguji kemampuan siswa baik pada tahap pretes maupun postes.

Tabel 3.3  
*Kisi-kisi Kepercayaan Diri*

Variabel	Aspek	Item Uji coba		Jumlah
		Favorabel	Unfavorable	
Kepercayaan Diri	Individu merasa yakin terhadap tindakan yang dilakukan.	1,7,13,19,25,31	4,10,16,22,28,34	12
	Individu merasa diterima oleh kelompoknya.	2,8,14,20,26,32	5,11,17,23,29,35	12
	Percaya pada dirinya sendiri serta memiliki ketenangan sikap.	3,9,15,21,27,33	6,12,18,24,30,36	12
Jumlah		18	18	36

Variabel	Aspek	Item Tidak Valid		Jumlah
		Favorabel	Unfavorable	
Kepercayaan Diri	Individu merasa yakin terhadap tindakan yang dilakukan.	25	34	2
	Individu merasa diterima oleh kelompoknya.	32	-	1
	Percaya pada dirinya sendiri serta memiliki ketenangan sikap.	-	24	1
Jumlah		2	2	4

Variabel	Aspek	Item Valid		Jumlah
		Favorabel	Unfavorable	
	Individu merasa yakin terhadap tindakan yang	1, 7,13,19,31	4,10,16,22,28	10

Kepercayaan Diri	dilakukan.			
	Individu merasa diterima oleh kelompoknya.	2, 8,14,20,26	5,11,17,23,29,35	11
	Percaya pada dirinya sendiri serta memiliki ketenangan sikap.	3,9,15,21,27,33	6,12,18,30,36	11
Jumlah		16	16	32

Tabel 3.4

*Instrumen Kepercayaan Diri*

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya dapat mengerjakan sendiri tugas yang diberikan dosen di kampus tanpa bantuan orang lain.					
2	Saya merasa bahwa orang lain menyukai saya.					
3	Saya mampu mewujudkan cita-cita saya.					
4	Saya meminta bantuan teman dalam mengerjakan tugas kuliah.					
5	Saya merasa bahwa orang lain terganggu dengan kehadiran saya diantara mereka.					
6	Saya merasa kemampuan yang saya miliki dibawah teman-teman saya.					
7	Saya akan mengerjakan tugas dari dosen terlebih dahulu sebelum bermain dengan teman.					
8	Teman-teman selalu menyukai gurauan saya.					
9	Saya bisa menghadapi masalah dengan kemampuan yang saya miliki.					
10	Tugas yang diberikan oleh dosen memang tidak mudah karena itu saya enggan untuk mengerjakannya.					
11	Saya menolak pendapat orang lain tanpa					

	memberikan alasan.					
12	Saya tidak yakin bisa mendapatkan prestasi yang baik di kampus.					
13	Saat saya diminta dosen untuk mengerjakan soal di depan kelas saya langsung maju dan mengerjakannya.					
14	Ide yang disampaikan oleh orang lain patut untuk didengarkan.					
15	Saya selalu yakin akan dapat menyelesaikan studi yang sedang saya lakukan sekarang.					
16	Kegiatan di kampus begitu padat karena itu saya tidak bisa menyelesaikan tugas dari dosen saya tepat waktu.					
17	Saya tidak berani menolak pendapat teman meskipun sebenarnya saya tidak setuju dengan pendapatnya.					
18	Saya tidak mengenal dan mengetahui kekurangan yang ada pada diri saya sendiri.					
19	Saya lebih suka mengerjakan soal ujian sendiri tanpa menyontek pekerjaan teman saya.					
20	Saya berani mengemukakan ide-ide saya pada orang lain ketika berdiskusi ataupun berkomunikasi secara langsung.					
21	Saya memiliki kemampuan yang baik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan baru.					
22	Saya cenderung menyalahkan orang lain apabila saya melakukan kesalahan.					
23	Saat teman mengalami kesulitan maka saya akan menjauhinya.					
24	Saya takut gagal dengan hal-hal yang sedang saya jalani saat ini.					
25	Meskipun orang lain mengatakan salah saya yakin jawaban yang saya tulis benar.					
26	Pendapat saya selalu bisa diterima oleh teman-					

	teman saya.					
27	Saya mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam diri saya.					
28	Meskipun saya mengikuti kuliah setiap hari saya tidak yakin dalam mengerjakan tugas sendiri.					
29	Ketika saya mengajak berbicara ataupun bercanda teman-teman akan mengacuhkan saya.					
30	Kemampuan yang saya miliki tidak akan membantu saya untuk mencapai keinginan saya.					
31	Saya selalu yakin dengan pendapat yang saya katakan didepan teman-teman saya.					
32	Saya aktif mengikuti organisasi di dalam maupun di luar kampus.					
33	Saya tetap tenang meskipun saya sedang memiliki masalah.					
34	Saya senang jika ada orang lain yang membantu mengerjakan tugas saya,					
35	Teman-teman tidak mengajak saya untuk mengerjakan tugas bersama-sama dengan mereka					
36	Saya tidak yakin dengan hasil ujian yang saya kerjakan.					

### 3.4.2 Pedoman Skoring Kuisisioner

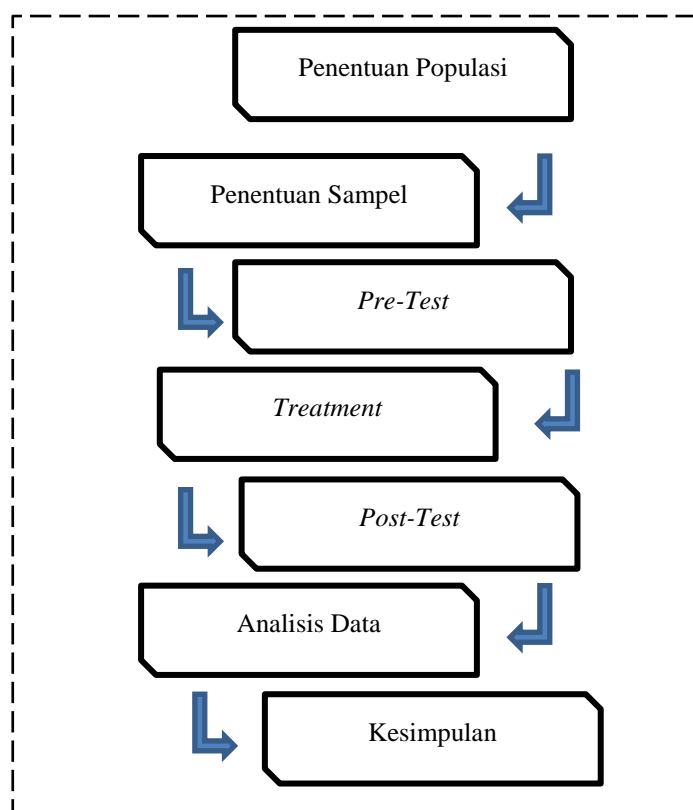
Skala ini mempunyai 36 item dengan menggunakan skala bentuk likert yang terdiri dari lima pilihan jawaban (1) Sangat Setuju, (2) Setuju, (3) Kurang Setuju, (4) Tidak Setuju, Dan (5) Sangat Tidak Setuju. Penskoran pada pernyataan positif dilakukan dengan memberikan skor 5 untuk SS, 4 untuk S, 3 untuk KS, 2 untuk TS, dan 1 untuk STS. Sedangkan untuk pernyataan negatif, penskoran dilakukan dengan memberikan skor 5 untuk STS, 4 untuk TS, 3 untuk KS, 4 untuk TS, dan 5 untuk STS.



### 3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 12 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, sampel penelitian yang sudah dibagi kedalam dua kelompok (eksperimen dan kontrol) lalu *pretest* untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri awal mahasiswa. Pada pertemuan selanjutnya *treatment* berupa penerapan strategi pembelajaran *self-regulated learning* berbasis *blended learning* yang mulai diberikan untuk kelompok eksperimen. Pada pertemuan terakhir dilakukan diadakan *posttest* untuk melihat efektivitas strategi *self-regulated learning* berbasis *blended learning* terhadap kepercayaan diri belajar mahasiswa di kedua kelompok.

Prosedur penelitian ini dapat dilihat dari gambar sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

### 3.6 Analisis Data

Data selanjutnya akan dianalisis setelah didapatkan hasil untuk mengetahui pengaruh strategi *self regulated learning* berbasis *blendeed learning* terhadap kepercayaan diri mahasiswa yang mengontrak matakuliah pembelajaran permainan tenis meja.

### 3.6.1 Statistik Desriptif

Menurut Darajat dan Abduljabar (2014, hlm. 99) “nilai rerata dari kelompok data, diperkirakan dapat mewakili seluruh nilai data yang ada dalam kelompok tersebut”. Tujuan dari analisis ini untuk membuat gambaran secara sistematis data yang akurat dan faktual mengenai fakta dan hubungan antar fenomena yang diteliti oleh peneliti.

### 3.6.2 Uji Asumsi

#### 3.6.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya sebaran data penelitian. Uji normalitas dilakukan pada skor *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus *kolmogorov smirnov test* dengan *software* SPSS 25.

Adapun hipotesis dari uji normalitas data, adalah sebagai berikut:

H<sub>0</sub> = data berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

H<sub>1</sub> = data berasal dari sampel yang berdistribusi tidak normal.

Nilai *Sig* atau nilai  $\rho$  pada taraf signifikansi alpha sebesar 5%. Jika  $\rho > 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal. Perhitungan normalitas ini menggunakan bantuan komputer program SPSS versi 25.

#### 3.6.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki varian yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara yang satu dengan yang lainnya. Untuk menguji homogenitas varian tersebut perlu dilakukan uji statistik (*test of variance*) pada distribusi kelompok-kelompok yang bersangkutan.

Kriteria pengujian hipotesis dengan taraf signifikansi ( $\alpha=0,05$ ) adalah sebagai berikut:

H<sub>0</sub> = tidak terdapat perbedaan varians antara dua kelompok sampel (homogen)

H<sub>1</sub> = terdapat perbedaan varians antara dua kelompok sampel (tidak homogen)

a. Jika  $\text{Sig} < (\alpha=0,05)$ , maka H<sub>0</sub> ditolak.

b. Jika  $\text{Sig} > (\alpha=0,05)$ , maka H<sub>0</sub> diterima.

Uji homogenitas dilakukan pada skor hasil *pretest* dan *posttest* dengan kaidah jika nilai signifikansi hitung lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (5%). Perhitungan homogenitas dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS versi 25.

### **3.6.3 Tahap Penelitian**

#### **3.6.3.1 Tahap Pre-eksperimen**

Sebelum eksperimen dilakukan, terlebih dahulu diadakan pengontrolan terhadap variabel non-eksperimen yang dimiliki subjek yang diperkirakan dapat memengaruhi hasil penelitian. Kemudian disiapkan dua kelompok dengan menggunakan teknik *sampling purposive*. Hasil penyampelan dengan *sampling purposive* memperoleh satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Pengontrolan terhadap variabel ini berguna untuk *matching* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

*Matching* merupakan kegiatan menyamakan kondisi awal sebelum dilaksanakan kegiatan eksperimen. Dengan demikian antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berangkat dari titik tolak yang sama. Apabila terjadi perbedaan kemampuan kepercayaan diri pada kedua kelompok tersebut semata-mata karena pengaruh variabel eksperimen.

Pengontrolan terhadap variabel kepercayaan diri awal menggunakan rumus uji-t dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25. Syarat data bersifat signifikan apabila  $p$  lebih kecil dari taraf signifikansi yaitu 0,05.

#### **3.6.3.2 Tahap Eksperimen**

Tahap selanjutnya diadakan *treatment* (perlakuan) untuk mengetahui kemampuan kepercayaan diri mahasiswa menggunakan strategi *self-regulated learning* berbasis *blended learning* dengan aplikasi Edmodo.

Dosen sebagai pelaku manipulasi proses belajar-mengajar dan peneliti sebagai pelaku yang memanipulasi proses belajar mengajar. Manipulasi adalah pemberian perlakuan dengan menggunakan strategi *self-regulated learning* berbasis *blended learning* dengan aplikasi Edmodo terhadap kelompok eksperimen. Mahasiswa berperan sebagai sasaran manipulasi. Pada kelompok eksperimen, siswa yang menggunakan strategi *self-regulated learning* berbasis

*blended learning* dengan aplikasi Edmodo dapat mengembangkan sendiri konsep dan fakta yang diperoleh dari penugasan yang diberikan oleh peneliti melalui aplikasi Edmodo. Mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan dengan meng-*upload* baik *text* maupun *upload* berupa gambar sebagai bagian dari strategi SRL. Sementara itu, pada kelompok kontrol mahasiswa mendapatkan pembelajaran permainan tenis meja dengan pendekatan konvensional/penugasan (tanpa menggunakan strategi SRL BL).

### 3.6.3.2.1 Kelompok Ekperimen

Kelompok eksperimen dalam penelitian ini diberi perlakuan dengan menggunakan strategi *self-regulated learning* berbasis *blended learning* dengan aplikasi Edmodo dalam pembelajaran permainan tenis meja. Mahasiswa mengasah kemampuan kepercayaan dirinya dibantu dengan strategi dan media/aplikasi tersebut. Setelah mahasiswa mengakses aplikasi Edmodo, maka mahasiswa dapat mengakses dan mengerjakan tugas yang sudah dibuat oleh tim peneliti dengan kerjasama dengan dosen sesuai dengan silabus dari pembelajaran permainan tenis meja. Berikut merupakan rancangan kegiatan pembelajaran permainan tenis meja dengan menggunakan strategi strategi *self-regulated learning* berbasis *blended learning* dengan aplikasi Edmodo:

- a. Dosen menampilkan aplikasi Edmodo yang akan diakses oleh mahasiswa.
- b. Mahasiswa mengamati aplikasi Edmodo yang ditampilkan dosen.
- c. Dosen menjelaskan strategi yang akan digunakan untuk pembelajaran permainan tenis meja menggunakan *self-regulated learning* berbasis *blended learning* dengan aplikasi Edmodo.
- d. Dosen membagikan kode kelas dalam aplikasi Edmodo agar mahasiswa bergabung di kelas tersebut.
- e. Mahasiswa mulai mengakses aplikasi Edmodo dan bergabung dengan kelas yang disediakan dosen di aplikasi Edmodo.
- f. Mahasiswa kemudian mengerjakan tugas yang sudah di*upload* oleh dosen sebelum pertemuan tatap muka berlangsung selama 12 kali pertemuan.
- g. Mahasiswa mengembangkan kemampuan kepercayaan dirinya berdasarkan bantuan strategi *self-regulated learning* berbasis *blended learning* dengan aplikasi Edmodo.

Kegiatan pembelajaran yaitu pendidik atau dosen sebelum pembelajaran tatap muka memberikan tugas dengan menguploadnya di kelas Pembelajaran Tenis Meja pada Edmodo. Selanjutnya, mahasiswa mengerjakan tugas SRL BL dan sudah menguploadnya di kelas tersebut. Mahasiswa mengerjakan tugas dan di upload sebagai bagian dari *Blended Learning*. Tugas membayangkan dan mempraktikkan sebagai bagian dari SRL. Berikut ini pembelajaran *Self Regulated Learning* berbasis *Blended Learning* dengan media Edmodo.

Tabel 3.5

*Pembelajaran SRL BL (Edmodo)*

<i>Treatment</i>	<b>Dosen (mengupload pembelajaran SRL BL)</b>	<b>Mahasiswa (mengerjakan lalu menguploadnya)</b>
1	1) Sebutkan 3 macam pegangan BAT dalam permainan tenis meja! (kuis) 2) Bayangkan dan praktikkan 3 cara memegang BAT! (Upload berupa file video/foto)	Mahasiswa menjawab kuis dan mengupload 3 cara memegang BAT.
2	1) Sebutkan 3 macam <i>stance</i> dalam permainan tenis meja! (kuis) 2) Jelaskan posisi kaki pada berbagai macam melakukan <i>stance</i> dalam tenis meja! (kuis) 3) Bayangkan cara melakukan <i>stance</i> sesuai dengan yang disampaikan oleh dosen! Setelah anda membayangkan lalu anda praktikkan berbagai macam <i>stance</i> ! (Upload berupa file video/foto)	Mahasiswa menjawab kuis dan mengupload cara melakukan <i>stance</i> .
3	1) Sebutkan 3 macam <i>push</i> dalam permainan tenis meja!(posisi bat, posisi bola saat dipukul, lintasan pukulan). (kuis) 2) Bayangkan cara melakukan <i>push</i> sesuai dengan yang disampaikan oleh dosen! Setelah anda membayangkan lalu anda praktikkan berbagai macam <i>push</i> ! (Upload berupa file video/foto)	Mahasiswa menjawab kuis dan mengupload cara melakukan <i>push</i> .

4	<p>1) Jelaskan apa yang dimaksud dengan <i>chop</i>!(posisi bat, posisi bola saat dipukul, lintasan pukulan). (kuis)</p> <p>2) Bayangkan cara melakukan <i>chop</i> sesuai dengan yang disampaikan oleh dosen! Setelah anda membayangkan lalu anda praktikkan berbagai macam <i>chop</i>! (Upload berupa file video/foto)</p>	Mahasiswa menjawab kuis dan mengupload cara melakukan <i>chop</i> .
5	<p>1) Jelaskan apa yang dimaksud dengan <i>drive</i>!(posisi bat, posisi bola saat dipukul, lintasan pukulan). (kuis)</p> <p>2) Bayangkan cara melakukan <i>drive</i> sesuai dengan yang disampaikan oleh dosen! Setelah anda membayangkan lalu anda praktikkan berbagai macam <i>drive</i>! (Upload berupa file foto!)</p>	Mahasiswa menjawab kuis dan mengupload cara melakukan <i>drive</i> .
6	<p>1) Jelaskan apa yang dimaksud dengan <i>top spin</i>!(posisi bat, posisi bola saat dipukul, lintasan pukulan). (kuis)</p> <p>2) Bayangkan cara melakukan <i>top spin</i> sesuai dengan yang disampaikan oleh dosen! Setelah anda membayangkan lalu anda praktikkan berbagai macam <i>top spin</i>! (Upload berupa file foto!)</p>	Mahasiswa menjawab kuis dan mengupload cara melakukan <i>top spin</i> .
7	<p>1) Jelaskan apa yang dimaksud dengan <i>block</i>!(posisi bat, posisi bola saat dipukul, lintasan pukulan). (kuis)</p> <p>2) Bayangkan cara melakukan <i>block</i> sesuai dengan yang disampaikan oleh dosen! Setelah anda membayangkan lalu anda praktikkan berbagai macam <i>block</i>!(Upload berupa file foto!)</p>	Mahasiswa menjawab kuis dan mengupload cara melakukan <i>block</i> .

8	<p>1) Jelaskan apa yang dimaksud dengan <i>service</i>!(posisi bat, posisi bola saat dipukul, lintasan pukulan). (kuis)</p> <p>2) Bayangkan cara melakukan <i>service</i> sesuai dengan yang disampaikan oleh dosen! Setelah anda membayangkan lalu anda praktikkan berbagai macam <i>service</i>!(Upload berupa file foto!)</p>	Mahasisiwa menjawab kuis dan mengupload cara melakukan <i>service</i> .
9	<p>1) Jelaskan apa yang dimaksud dengan <i>balloon defence</i>!(posisi bat, posisi bola saat dipukul, lintasan pukulan). (kuis)</p> <p>2) Bayangkan cara melakukan <i>balloon defence</i> sesuai dengan yang disampaikan oleh dosen! Setelah anda membayangkan lalu anda praktikkan berbagai macam <i>balloon defence</i>!(Upload berupa file foto!)</p>	Mahasisiwa menjawab kuis dan mengupload cara melakukan <i>balloon defence</i> .
10	<p>1) Jelaskan apa yang dimaksud dengan <i>flick</i>! (kuis)</p> <p>2) Bayangkan cara melakukan <i>flick</i> dengan yang disampaikan oleh dosen! Setelah anda membayangkan lalu anda praktikkan berbagai macam <i>flick</i>!(Upload berupa file foto!)</p>	Mahasisiwa menjawab kuis dan mengupload cara melakukan <i>flick</i> .
11	<p>1) Jelaskan apa yang dimaksud dengan <i>footwork bermain ganda</i>! (kuis)</p> <p>2) Bayangkan cara melakukan <i>footwork bermain ganda</i> sesuai dengan yang disampaikan oleh dosen! Setelah anda membayangkan lalu anda praktikkan berbagai macam <i>footwork bermain ganda</i>!(Upload berupa file foto!)</p>	Mahasisiwa menjawab kuis dan mengupload cara melakukan <i>footwork bermain ganda</i> .
12	PERWASITAN	

### 3.6.3.2.2 Kelas Kontrol

Kelas kontrol tidak diberi strategi *self-regulated learning* berbasis *blended learning* dengan aplikasi Edmodo pada pembelajaran permainan tenis meja, tetapi

menggunakan apa yang biasanya diajarkan oleh dosen yaitu sesuai dengan kurikulum. Adapun tahapannya sebagai berikut.

- a. Dosen menjelaskan materi mengenai permainan tenis meja dalam setiap pertemuannya.
- b. Mahasiswa melakukan tanya jawab tentang materi permainan tenis meja yang tidak dimengerti.
- c. Mahasiswa melakukan kegiatan pembelajaran permainan tenis meja.
- d. Kegiatan berlangsung selama 12 kali pertemuan.

### 3.6.2.3 Tahap *Post*-eksperimen

Sebagai langkah terakhir setelah mendapat perlakuan kedua kelompok diberikan postes dengan materi yang sama seperti pada waktu pretes. Pemberian postes dimaksudkan untuk melihat pencapaian peningkatan kemampuan kepercayaan diri setelah diberikan perlakuan. Selain itu, untuk membandingkan dengan nilai yang dicapai mahasiswa saat pretes dan postes, apakah hasil kepercayaan diridalam pembelajaran permaianna tenis meja sama, semakin meningkat atau bahkan menurun.

### 3.6.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan peneliti dibantu dengan program SPSS versi 25 yaitu menggunakan *test kolmogorov-smirnov* dua sampel (*independent sampet T-test*) pada uji hipotesis *pre-test* dan *post-test*.

Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio. *Independent sample t-test* digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Tes ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh strategi *self-regulated learning* berbasis *blended learning* dengan aplikasi Edmodo pada pembelajaran permainan tenis meja. Adapun bentuk hipotesis dari uji perbedaan rata-rata adalah sebagai berikut:

H0 : Tidak terdapat perbedaan kepercayaan diri kelompok eksperimen dan kontrol.

H1 : Terdapat perbedaan kepercayaan diri kelompok eksperimen dan kontrol.



Kriteria pengujiannya yaitu  $\alpha = 0,05$ , jika nilai P-value (sig)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan jika nilai P-value (sig)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Perhitungan beda rata-rata dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 25.