

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pemilihan desain pada penelitian deskriptif ini haruslah tepat dan sesuai dengan tuntutan-tuntutan variabel yang terkandung dalam penelitian dan hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini, tujuannya untuk mempermudah langkah-langkah yang dilakukan dalam suatu penelitian sehingga akan membantu peneliti dalam upaya memecahkan masalah penelitian yang telah dirumuskan. Penelitian deskriptif mempunyai berbagai macam desain. Penggunaan desain tersebut, disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan.

Mengenai desain penelitian, Nasution (2004: 40) menyatakan bahwa “Desain penelitian merupakan suatu rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian interdependen dua variabel, yaitu variabel bebas (X) adalah model pembelajaran *direct instruction* berbasis audio visual dan variabel terikat (Y) pemahaman keterampilan bermain sepak takraw.

Gambaran hubungan antara variabel dalam penelitian ini terlihat dalam tabel berikut :

Tabel 3.1
Hubungan Antar Variabel

Y	Pemahaman keterampilan bermain sepak takraw (Y)
X Model pembelajaran <i>direct instruction</i> berbasis audio visual (X)	(XY)

Dari tabel di atas hubungan dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *direct instruction* berbasis audio visual variabel bebas (x) terhadap pemahaman keterampilan bermain sepak takraw sebagai variabel terikat (y).

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler di SMAN 1 Parungkuda. Jumlah partisipan penelitian disajikan pada tabel 3.2. :

Tabel 3.2

Jumlah Partisipan Penelitian

Siswa ekstrakurikuler sepak takraw	Jumlah Siswa
Siswa Laki-laki	30

Berdasarkan pertimbangan pemilihan partisipan penelitian maka partisipan penelitian adalah 30 siswa laki-laki ekstrakurikuler sepak takraw di SMA Negeri 1 Parungkuda. Perimbangan pemilihan partisipan pada ekstrakurikuler sepak takraw yaitu pada peserta ekstrakurikuler berjenis kelamin laki-laki. Adapun pertimbangan pada karakteristik khusus siswa ekstrakurikuler berjenis kelamin laki-laki karena jumlah peserta ekstrakurikuler laki-laki berjumlah lebih banyak dari peserta perempuan. Maka dapat disimpulkan partisipan penelitian adalah siswa laki-laki ekstrakurikuler sepak takraw di SMAN 1 Parungkuda.

3.3 Lokasi, Populasi dan sampel

3.3.1 Lokasi

Lokasi penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Parungkuda. Alasan memilih tempat tersebut adalah memiliki variabel yang akan diteliti (peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler sepak takraw)

3.3.2 Populasi

Menurut Sugiyono (2016, hlm. 80) bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Dari pendapat tersebut dalam penelitian ini membutuhkan data untuk penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki yang mengikuti ekstrakurikuler sepak takraw yang berjumlah 30 orang.

3.3.3 Sampel

Menurut Sugiyono (2016, hlm. 81) menjelaskan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Dari pemaparan diatas peneliti akan mengambil sampel dari populasi siswa ekstrakurikuler di SMAN 1 Parungkuda. Adapun teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel ini adalah dengan menggunakan teknik *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 85)

menyatakan bahwa “*sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. .” Saya mengambil sampel secara *purposive* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang saya ambil dengan pertimbangan:

1. Siswa yang menjadi sampel adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepak takraw di SMAN 1 Parungkuda.
2. Siswa yang menjadi sampel harus berjenis kelamin laki-laki.
3. Siswa yang rajin mengikuti ekstrakurikuler sepak takraw.

Adapun sampel penelitian ini yang sesuai dengan kriteria diatas berjumlah 30 orang.

3.4 Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan mengumpulkan data-data yang diperlukan saat penelitian berlangsung. Menurut Yusuf (2011, hml 39) mengemukakan bahwa “instrument adalah alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, atau mengumpulkan data. Sedangkan menurut Arikunto (2000:134) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dapat dipermudah olehnya. Sumadi (2008:52). Pengertian instrumen dalam lingkup evaluasi didefinisikan sebagai perangkat untuk mengukur hasil belajar siswa yang mencakup hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Bentuk instrumentnya sebagai berikut : 1. Instrumen bentuk tes mencakup tes uraian (uraian objektif dan uraian bebas), tes pilihan ganda, jawaban singkat, menjodohkan, benar-salah, unjuk kerja (performance test), dan portofolio. 2. Instrumen bentuk non tes mencakup wawancara, angket dan pengamatan (observasi). Sebelum melakukan penelitian,peneliti harus terlebih dahulu menyiapkan instrument yang akan digunakan. Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati.

Pada penelitian ini,peneliti akan meneliti tentang” pengaruh model pembelajaran direct instruction berbasis audio visual terhadap pemahaman keterampilan bermain sepak takraw”. Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan angket. Menurut sugiyono (2012:199) menyatakan bahwa:

kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang paling efisien bila

peneliti tahu dengan pasti variable yang akan diukur dan tahu pasti apa yang akan diharapkan dari responden. Alasan penulis menggunakan instrumen pengumpul data berupa soal atau kuisisioner dikarenakan sebagai berikut:

1. Informasi atau data terkumpul lebih mudah
2. Dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari jumlah responden yang besar yang dijadikan sampel
3. Responden dapat menjawab dengan bebas tanpa dipengaruhi hubungan dengan peneliti sehingga objektivitas dapat terjamin.

Untuk mempermudah dalam penyusunan butir-butir pertanyaan, penulis membuat kisi-kisi angket yang mengacu pada penjelasan bloom (1956) bahwa kemampuan kognitif atau pengetahuan siswa yang meliputi : “ proses pengetahuan, proses pemahaman, proses penerapan, proses analisis, proses sintesa, dan proses evaluasi” Dari penjelasan diatas maka penulis menyimpulkan bahwa jenis atau bentuk kemampuan kognitif siswa yang meliputi proses pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesa, dan evaluasi. Dengan demikian kisi-kisi angket tentang pemahaman keterampilan bermain sepak takraw penulis sajikan di dalam lampiran.

Berdasarkan indikator-indikator tersebut penulis dapat menyusun butir-butir pertanyaan. Dalam menyusun butir-butir pertanyaan angket penulis berpedoman pada penjelasan Surakhand (1990:184) sebagai berikut :

1. Rumusan setiap pertanyaan-pertanyaan sejelas-jelasnya dan seringkas ringkasnya
2. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang memang dapat dijawab oleh responden, pertanyaan mana yang tidak menimbulkan kesan agresif.
3. Sifat pertanyaan harus netral dan objektif.
4. Mengajukan hanya pertanyaan yang jawabannya tidak dapat diperoleh dari sumber lain.

Dari penjelasan yang dikemukakan diatas, penulis menyusun butir-butir pertanyaan secara ringkas, jelas, dan tegas. Untuk memperoleh data tersebut, terlebih dahulu membuat kisi-kisi angket penelitian pada table 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Angket Penelitian Mengenai Direct Instrucion
Berbasis Audio Visual Di SMA NEGERI 1 PARUNGKUDA

Variabel	Sub Pembahasan	Indikator	No Soal
<p>Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model Direct Intruction dengan media audio visual.</p> <p>Aktivitas siswa melalui model Direct Intruction dengan media audio visual</p>	1.Menyebutkan	1. Menggunakan media audio visual untuk menjelaskan materi (keterampilan mengadakan variasi)	1, 2, 3, 4, 5,6
	2.Menjelaskan	2. Menjelaskan kembali isi materi secara bertahap (keterampilan menjelaskan)	7, 8, 9, 10, 11, 12
	3.Menelaah	3. Menelaah pemahaman siswa melalui model Direct Instruction (keterampilan mengelola kelas)	13, 14, 15, 16, 17, 18
	4.Memperhatikan	4. Memperhatikan materi melalui media audiovisual	19, 20, 21, 22, 23, 24
	5.Memperhatikan	5. Memperhatikan penjelasan guru	25, 26, 27, 28, 29, 30

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket Mengenai Pemahaman
Keterampilan Bermain Sepak Takraw DI SMA NEGERI 1
PARUNGKUDA

Variabel	Sub Pembahasan	Indikator	No Soal
<p>Pemahaman menurut Bloom (1956) kawasan kognitif terdiri dari : “pemahaman, pengetahuan, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi”.</p> <p>Pemahaman dalam berolahraga khususnya olahraga sepak takraw dapat bertambah apabila sering melihat, membaca, mendengarkan segala keadaan dan informasi yang ada serta mengolah dengan menggunakan pikiran agar siswa dapat memahami dan mengerti. Menurut Meliono (1988:636) mengemukakan bahwa pemahaman adalah</p> <p>“proses mengerti benar akan teori-teori dan tindakan yang didasari atas sifat-sifat khas pembagian administrasi”.</p> <p>Karena seorang pemain Sepak takraw harus memiliki pemahaman tentang peraturan permainan takraw dan bias mengaplikasikannya didalam pertandingan yang sesungguhnya.</p>	1. Menyebutkan	1. Siswa mengetahui dasar bermain sepak takraw	1, 2, 3, 4, 5
	2. Menjelaskan	2. Siswa memahami cara bermain takraw	6, 7, 8, 9, 10
	3. Menerapkan		
	4. Menganalisis	3. Siswa mampu menerapkan permainan takraw	11, 12, 13, 14, 15
	5. Menanggulangi	4. Siswa dapat menganalisis permainan takraw saat berada dalam lapangan	16, 17, 18, 19, 20
	6. Memutuskan	5. Siswa dapat menanggulangi permasalahan pada saat dilapangan	21, 22, 23, 24, 25

		6. Siswa dapat membandingkan atau memutuskan ketika terjadi pada saat dilapangan	26, 27, 28, 29,30
--	--	--	-------------------

Indikator yang telah dirumuskan di dalam kisi-kisi tersebut selanjutnya dijadikan butir-butir pertanyaan atau soal angket tersebut. Sedangkan penilaian dari alternatif jawaban yang tersedia, penulis menggunakan skala Guttman untuk angket pemahaman peraturan permainan, mengenai hal ini Sugiyono (2014, hlm.139) mengatakan: Skala Guttman digunakan dalam penelitian bila peneliti ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang di tanyakan. Skala dengan tipe ini akan didapat jawaban yang tegas yaitu “yatidak”; “benar-salah”; “pernah-tidak pernah”; “positif-negatif” dan lain-lain.

Tabel 3.5
Contoh angket menggunakan skala Guttman

No	Pernyataan	Benar	Salah
1.	Apakah pemain yang bertugas melambungkan bola diperbolehkan mengangkat kaki tumpuan sebelum bola melewati net?		

Untuk secara teknisnya nanti angket disebarakan kepada siswa yang telah ditentukan sebagai sampel (responden), angket tersebut berisi pernyataan-pernyataan mengenai Pemahaman Keterampilan Bermain Sepak Takraw hanya diminta untuk menekan pada kolom () yang telah tersedia yaitu kolom Benar dan Salah.

Terdapat skor di masing-masing alternatif jawaban pada angket, yaitu dari skor satu dan nol. Terdapat pernyataan positif dan negatif dalam angket tersebut. Untuk skor pada pernyataan positif adalah jika responden menjawab benar maka pemberian skor 1 dan apabila salah diberi skor 0.

Butir-butir soal atau pernyataan yang diberikan penulis kepada responden berjumlah 30 butir soal atau pernyataan untuk tes pemahaman keterampilan bermain sepak takraw.

a) Uji coba angket

Untuk mengetahui adanya validitas dan Reliabelitas terhadap alat pengumpulan data (angket) maka diperlukan uji coba angket. Tujuan dari uji coba ini untuk mengetahui seberapa banyak kelemahan-kelemahan yang timbul. Suharsimi (1992:135) menjelaskan, instrument yang baik hanya dua pesyaratan yaitu valid dan reliabel. Apakah tingkat kesesuaian (validitas) dan keajegan (reliabelitas) telah diketahui cukup baik, maka alat pengumpul data tersebut layak untuk digunakan.

Sebelum para responden mengisi angket, penulis memberikan penjelasan tentang tata cara mengisi angket tersebut. Angket ini diujicobakan pada 80 responden. Di bawa ini merupakan tabel penskoran untuk angket pemahaman keterampilan bermain pada penelitian ini.

Tabel 3.6
Penskoran angket Kategori pemberian Skor alternative jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Benar	1	0
Salah	0	1

1.5 Prosedur penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang harus dilewati oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian, bisa juga disebut sebagai persyaratan pelaksanaan penelitian. Proses penelitian dan adapun jenis penelitian pasti berangkat dari sebuah kesenjangan atau masalah. Kesenjangan tersebut terjadi karena adanya perbedaan antara kondisi sekarang dengan kondisi yang diharapkan. Berangkat dari permasalahan yang terjadi maka penelitian dilaksanakan untuk menemukan solusi yang tepa atas permasalahan yang terjadi.

Adapun prosedur rancangan penelitian sebagai berikut :

- Tahapan I:
 - a. Merumuskan masalah dan tujuan dari penelitian
 - b. Menentukan tempat yang akan dijadikan tempat penelitian
 - c. Menghubungi pihak tempat yang akan dijadikan tempat penelitian
 - d. Mengurus surat izin penelitian
 - e. Menentukan sample penelitian
 - f. Menyiapkan segala hal yang diperlukan dalam penelitian.
- Tahapan II:
 - a. Mengobservasi kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw di tempat penelitian
 - b. Mengobservasi setiap individu yang ada di dalamnya
 - c. Memberikan pernyataan berupa angket pada sampel penelitian pemahaman ketrampilan bermain sepak takraw.
- Tahapan III:
 - a. Mengolah hasil pernyataan-pernyataan
 - b. Menganalisis hasil penelitian
 - c. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data untuk menjawab permasalahan penelitian.

Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data validitas reliabilitas instrument:

1. Mengumpulkan data tentang pemahaman keterampilan bermain siswa melalui angket pada sampel
2. Menghitung tiap tiap skor dari setiap jawaban
3. Menganalisis seberapa persentase pengaruh kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw terhadap pemahaman siswa. Setelah semua data terkumpul, langkah berikutnya adalah menganalisis data dan menarik kesimpulan.

3.6 Analisis Data

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 147) analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian yang sudah terkumpul. Tujuan dari analisis data ialah untuk mendeskripsikan data sehingga bisa di pahami, lalu untuk membuat kesimpulan atau menarik kesimpulan mengenai karakteristik populasi

berdasarkan data yang didapatkan dari sampel, biasanya ini dibuat berdasarkan pendugaan dan pengujian hipotesis. Pada penelitian ini, menggunakan kuesioner didalam pengumpulan datanya. Maka item-item yang disusun pada kuesioner menjadi instrument penelitian dan merupakan alat tes yang digunakan mengukur suatu tujuan penelitian. Instrumen yang digunakan harus memenuhi dua persyaratan yaitu valid dan reliabel. Uji validitas dan reliabilitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi bantu yaitu microsoft excel dan *spss versi 16*.

3.6.1 Uji Instrumen

Data yang diperoleh dari hasil tes dengan angket selanjutnya diolah, dianalisis. Tujuan dari analisis data ini untuk menyederhanakan data ke bentuk yang lebih mudah lagi untuk dimengerti, dipahami, sehingga segala macam aspek yang ada didalam penelitian ini dapat dimengerti. Adapun langkah-langkah pengujian instrument sebagai berikut :

1. Menghitung Uji Validitas Instrumen

Uji validitas merupakan salah satu usaha penting yang harus dilakukan dalam sebuah penelitian, untuk mengetahui kevalidan dari sebuah instrument. Valid menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Pada penelitian ini uji validitas instrument menggunakan alat bantu software *spss versi 16*.

Tabel 3.7
Hasil pengujian validitas instrument variable X

Hasil Pengujian Validitas Instrumen Variabel X			
No	r-hitung	r-tabel	Hasil keterangan
1	-0,07567	0.2199	Tidak Valid
2	0,230543	0.2199	Valid
3	0,135052	0.2199	Tidak Valid
4	-0,10797	0.2199	Tidak Valid
5	0,183679	0.2199	Tidak Valid
6	0,094535	0.2199	Tidak Valid
7	0,167225	0.2199	Tidak Valid
8	0,109223	0.2199	Tidak Valid
9	-0,00634	0.2199	Tidak Valid
10	0,215459	0.2199	Valid
11	-0,14788	0.2199	Tidak Valid
12	0,129914	0.2199	Tidak Valid
13	0,15757	0.2199	Tidak Valid
14	0,108308	0.2199	Tidak Valid
15	0,230543	0.2199	Valid

16	0,135052	0.2199	Tidak Valid
17	0,069553	0.2199	Tidak Valid
18	0,039093	0.2199	Tidak Valid
19	0,109223	0.2199	Tidak Valid
20	-0,12399	0.2199	Tidak Valid
21	-0,07003	0.2199	Tidak Valid
22	0,27902	0.2199	Valid
23	-0,12366	0.2199	Tidak Valid
24	0,271565	0.2199	Valid
25	0,210851	0.2199	Valid
26	0,313105	0.2199	Valid
27	0,340809	0.2199	Valid
28	0,109223	0.2199	Tidak Valid
29	0,230415	0.2199	Valid
30	0,230543	0.2199	Valid

Tabel 3.8
Hasil pengujian validitas instrument variable Y

Hasil Pengujian Validitas Instrumen Variabel Y			
No	r-hitung	r-tabel	Hasil keterangan
1	-0,0709	0.2199	Tidak Valid
2	-0,0118	0.2199	Tidak Valid
3	0,4133	0.2199	Valid
4	0,2064	0.2199	Tidak Valid
5	0	0.2199	Tidak Valid
6	0,5408	0.2199	Valid
7	0,1396	0.2199	Tidak Valid
8	0,3289	0.2199	Valid
9	0,3823	0.2199	Valid
10	0,4058	0.2199	Valid
11	0,2425	0.2199	Valid
12	0,1173	0.2199	Tidak Valid
13	0,1593	0.2199	Tidak Valid
14	0,3533	0.2199	Valid
15	0,5531	0.2199	Valid
16	0,3205	0.2199	Valid
17	0,3007	0.2199	Valid
18	0,0328	0.2199	Tidak Valid
19	0,2862	0.2199	Valid
20	0,1075	0.2199	Tidak Valid
21	0,4059	0.2199	Tidak Valid
22	0,4745	0.2199	Valid
23	0,0922	0.2199	Valid

24	0,1340	0.2199	Tidak Valid
25	0,0922	0.2199	Tidak Valid
26	-0,0067	0.2199	Tidak Valid
27	0,5594	0.2199	Valid
28	0,3379	0.2199	Valid
29	0,3998	0.2199	Valid
30	0,3533	0.2199	Valid

Berdasarkan data yang ada dalam tabel 3.7 dapat diketahui bahwa butir soal yang valid berjumlah 10 soal dan 30 soal yang tidak valid. Dalam tabel 3.8 17 valid 13 tidakvalid. Butir-butisoal yang valid akan digunakan sebagai instrument penelitian. Hasil perhitungan dikonsultasikan pada table corrected item > dari r table.

2. Menghitung Uji Reliabelitas

Instrumen Reliabelitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan dalam sebuah penelitian ,dikarenakan instrument sudah dianggap baik. Pengujian reliabelitas menggunakan bantuan spss versi 16.

Pengujian reliabelitas instrument diuji kepada sebanyak 80 responden dengan signifikansi 5% dan derajat keabsahan (df)n-2 Kriteria pengujian reliabilitas dikonsultasikan dengan r tabel, jika r hitung > r tabel maka instrumen yang diuji cobakan reliabel. Berikut tabel uji reliabelitas istrumen penelitian.

Tabel 3.9
Hasil pengujian reliabelitas variable x

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
0,398	30

Maka hasil reliabilitas untuk variable x sebesar (0,398) maka masuk pada kategori reliabilitas sangat rendah.

Tabel 3.10
Hasil pengujian reliabelitas variable Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
0,75	30

Maka hasil reliabilitas untuk variable x sebesar (0,75) maka masuk pada kategori reliabilitas tinggi.

Tabel 3.11
Nilai tingkat keandalan (Guilford, 1956: 145)

Indeks realibilitas	Klasifikasi
0,80 – 1,00	Realibilitas sangat tinggi
0,60 – 0,80	Realibilitas tinggi
0,40 – 0,60	Realibilitas sedang
0,20 – 0,40	Reliabilitas rendah

3.6.2 Teknik Analisis Data

Agar data yang terkumpul bisa di baca, dipahami, dimengerti dengan jelas, maka perlu adanya Teknik analisis data dalam hal ini digunakan rumus chi kwadrat sebagai berikut :

- a. Untuk menganalisis rumusan masalah no 1 “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Direct Instruction* berbasis Audio Visual terhadap Pemahaman Keterampilan Bermain Sepak Takraw?” penulis menggunakan rumus prosentase sebagai berikut:

Tabel 3.12
Rumus Prosentase

F
P = $\frac{\text{—————}}{\text{N}}$ X 100%
N

Keterangan :
P = Prosentase

F = frekuensi

N = Jumlah Responden

Setelah prosentasi diperoleh kemudian ditafsirkan dengan kalimat kualitatif dengan standar sebagai berikut:

Tabel 3.13
Kriteria Prosentase

NO	Kata Gori	Prosentase
1	Sangat Baik	76%-100%
2	Cukup	56%-75%
3	Kurang Baik	40%-55%
4	Tidak Baik	Kurang Dari 40%

- b. Untuk menganalisis rumusan masalah no 2 “Seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran *Direct Instruction* berbasis Audio Visual terhadap Pemahaman Keterampilan Bermain Sepak Takraw?” maka penulis menggunakan Rumus Chi Kwadrat sebagai berikut:

Tabel 3.14
Rumus Chi Kwadrat

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

χ^2 = Chi Kwadrat

f_o = Frekuensi yang diperoleh berdasarkan data

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Setelah dianalisis dengan rumus tersebut, maka untuk mencari hasil kriteria Chi Kwadrat (χ^2) dengan ketentuan sebagai berikut :

Jika hasil Chi Kwadrat (χ^2) dikonsultasikan taraf signifikansi dari db yaitu 1% dan 5% maka apabila dari perhitungan ternyata harga χ^2 sama atau lebih besar dengan harga kritik χ^2 yang tertera dalam tabel, maka kesimpulannya adalah ada perbedaan yang menyakinkan antara f_o dengan f_h . Akan tetapi perhitungan ternyata bahwa nilai χ^2 lebih kecil dari harga kritik dalam table menurut taraf signifikansi yang telah ditentukan, maka kesimpulannya tidak ada perbedaan yang menyakinkan antara f_o dengan f_h .

3.6.3 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.

Untuk membuktikan kuat lemahnya pengaruh dan diterima tidaknya hipotesis yang diajukan dalam skripsi ini, maka dibuktikan dengan mencari: nilai koefisien korelasi antara variabel model pembelajaran direct instruction berbasis audio visual (variabel X) dengan variabel pemahaman bermain sepak takraw (variabel Y). Pada penelitian ini penghitungan hipotesis pendahuluan tersebut dianalisis kuantitatif dengan menggunakan teknik analisis regresi dengan bantuan microsofft excel.