

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Dekripsi Data

1. Hasil Tes Awal Metode Pembelajaran Bermain dan Metode Latihan (Drill) .

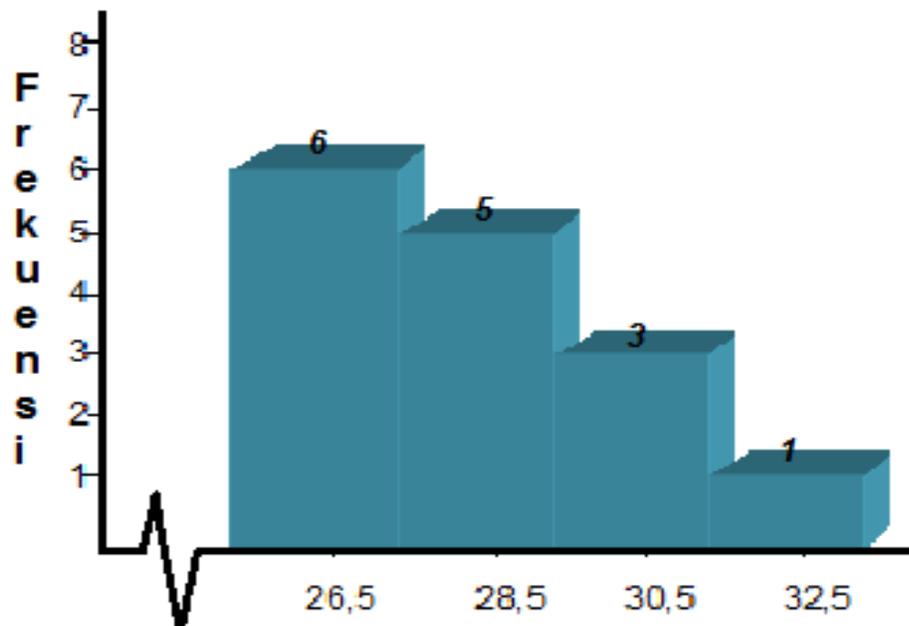
Hasil tes awal metode bermain (X) di peroleh nilai terendah yaitu 27 point dan nilai tertinggi 33 point. Untuk tes awal metode latihan (Drill) (Y) di peroleh nilai terendah yaitu 27 point dan nilai tertinggi yaitu 33 point. Nilai rata-rata perhitungan tes awal metode pembelajaran bermain yaitu 29,33 dan Nilai rata-rata tes awal metode pembelajaran latihan yaitu 29,2. Nilai Standar Deviasi metode pembelajaran bermain yaitu 1,7 dan nilai Standar Deviasi metode pembelajaran latihan yaitu 1,59. Nilai Standar Error metode bermain yaitu 0,45 dan Nilai Standar Error metode latihan yaitu 0,42. Nilai Standar Error Perbedaan metode bermain dan metode latihan mendapat nilai 0,61. Dan t_{hitung} tes awal mendapatkan nilai 0,21. t_{tabel} nilainya 2,048. Berarti diantara tes awal metode bermain dan metode latihan tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Nama Metode	Mean	SD	SE	Standar Error Perbedaan	t_h	t_t
Bermain	29,33	1,7	0,45	0,61	0,21	2,048
Latihan	29,2	1,59	0,42			

Tabel 05. Distribusi Frekuensi Tes Awal Metode Pembelajaran Bermain.

No	Metode Bermain			
	Kelas Interval	Nilai Tengah	FA	FR
1.	27 – 28	27,5	6	40%
2.	29 – 30	29,5	5	33,33%
3.	31 – 32	31,5	3	20%
4.	33 – 34	33,5	1	6,67%
	Σ		15	100%

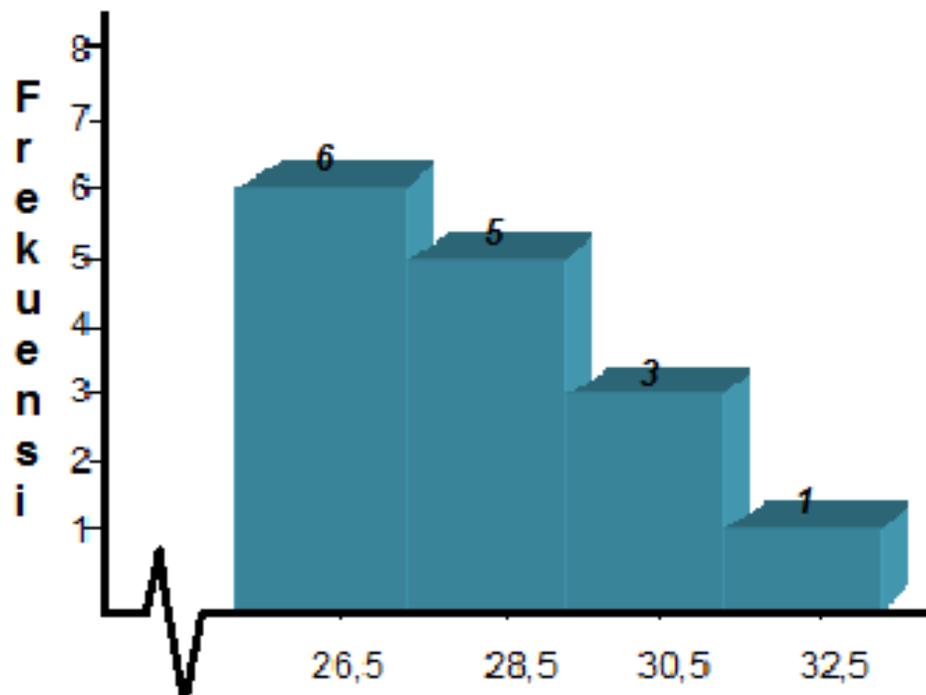
Gambar 07. Diagram Histogram Tes Awal Metode Bermain.



Tabel 06. Distribusi Frekuensi Tes Awal Metode Pembelajaran Latihan.

No	Metode Latihan			
	Kelas Interval	Nilai Tengah	FA	FR
1.	27 – 28	27,5	6	40%
2.	29 – 30	29,5	5	33,33%
3.	31 – 32	31,5	3	20%
4.	33 – 34	33,5	1	6,67%
	Σ		15	100%

Gambar 08. Diagram Histogram Tes Awal Metode Latihan.



2. Hasil Tes Akhir Metode Pembelajaran Bermain dan Metode Latihan (Drill) .

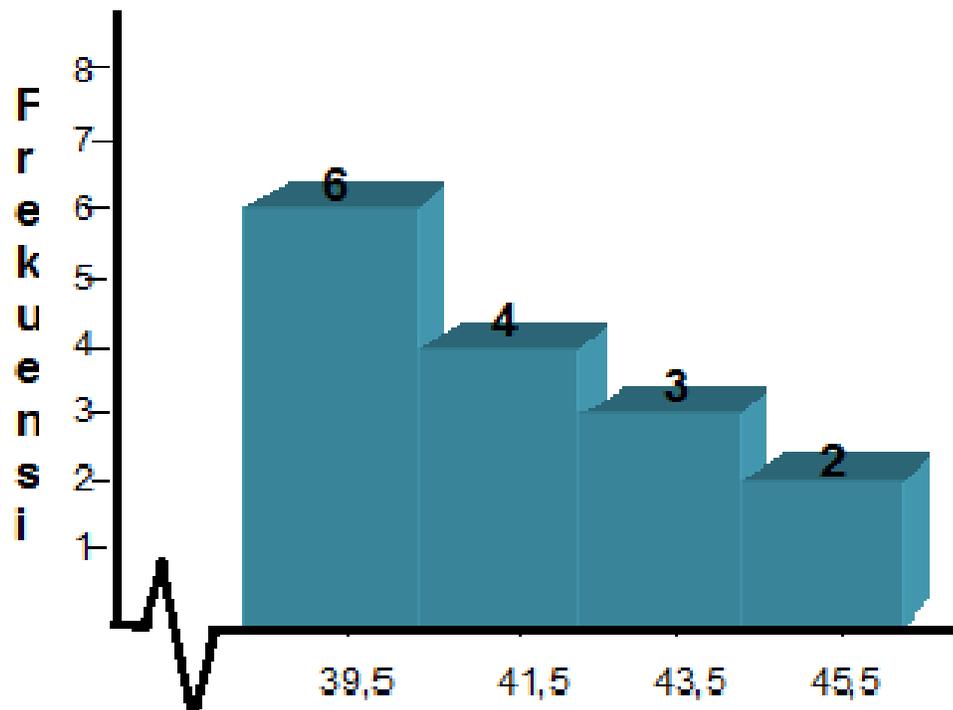
Hasil tes akhir metode bermain (X) di peroleh nilai terendah yaitu 40 point dan nilai tertinggi 46 point. Untuk tes akhir metode latihan (Drill) (Y) di peroleh nilai terendah yaitu 43 point dan nilai tertinggi yaitu 49 point. Nilai rata-rata perhitungan tes akhir metode pembelajaran bermain yaitu 42,73 dan Nilai rata-rata tes akhir metode pembelajaran latihan yaitu 45,93. Nilai Standar Deviasi metode pembelajaran bermain yaitu 2,14 dan nilai Standar Deviasi metode pembelajaran latihan yaitu 1,94. Nilai Standar Error metode bermain yaitu 0,57 dan Nilai Standar Error metode latihan yaitu 0,51. Nilai Standar Error Perbedaan metode bermain dan metode latihan mendapat nilai 0,76. Dan t_{hitung} tes akhir mendapatkan nilai 4,2. t_{tabel} nilainya 2,048. Berarti di antara tes akhir metode bermain dan metode latihan terdapat perbedaan yang signifikan, yang berarti H_0 (di tolak), dan H_a (di terima) dan dapat di gambarkan dalam tabel.

Nama Metode	Mean	SD	SE	Standar Error Perbedaan	t_h	t_t
Bermain	42,73	2,14	0,57	0,76	4,2	2,048
Latihan	45,93	1,94	0,51			

Tabel 07. Distribusi Frekuensi Tes Akhir Metode Pembelajaran Bermain.

No	Metode Bermain			
	Kelas Interval	Nilai Tengah	FA	FR
1.	40 – 41	40,5	6	40%
2.	42 – 43	42,5	4	26,67%
3.	44 – 45	44,5	3	20%
4.	46 – 47	46,5	2	13,33%
	Σ		15	100%

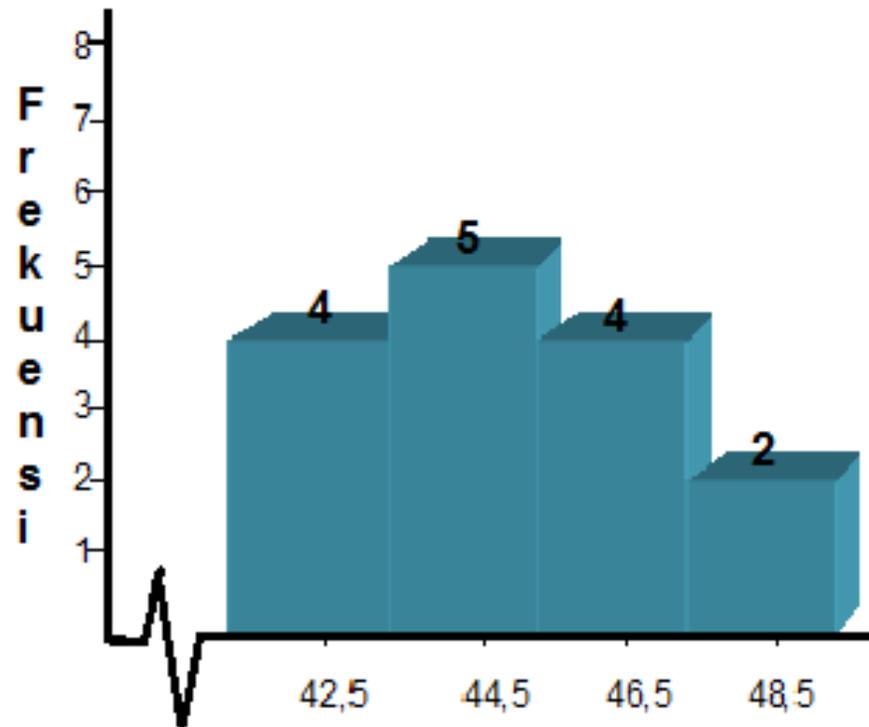
Gambar 09. Diagram Histogram Tes Akhir Metode Bermain.



Tabel 08. Distribusi Frekuensi Tes Akhir Metode Pembelajaran Latihan.

No	Metode Latihan			
	Kelas Interval	Nilai Tengah	FA	FR
1.	43 – 44	43,5	4	26,67%
2.	45 – 46	45,5	5	33,33%
3.	47 – 48	47,5	4	26,67%
4.	49 – 50	49,5	2	13,33%
	Σ		15	100%

Gambar 10. Diagram Histogram Tes Akhir Metode Latihan.



3. Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Metode Bermain

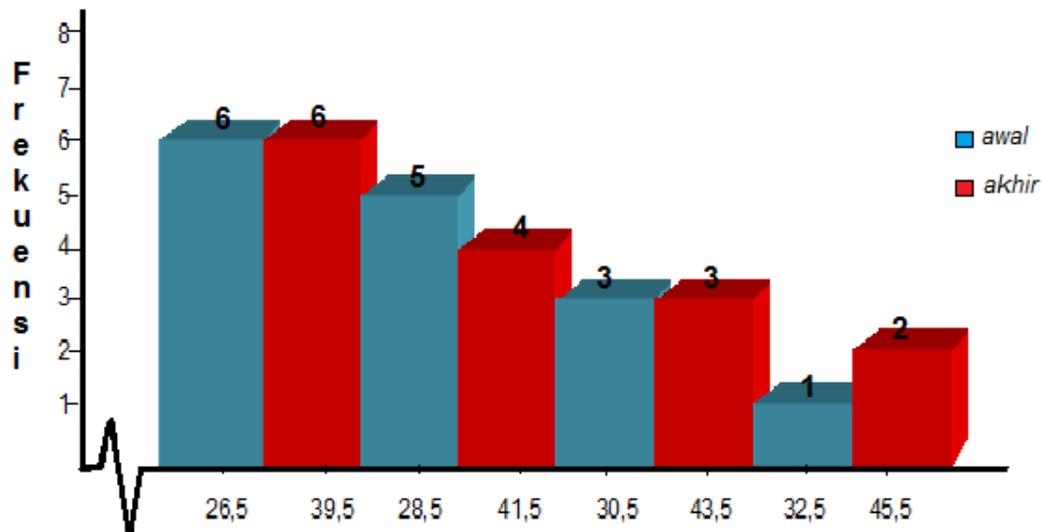
Hasil tes awal dan akhir metode bermain di peroleh nilai terendah yaitu 27 point dan nilai tertinggi 33 point. Untuk tes akhir di peroleh nilai terendah yaitu 40 point dan nilai tertinggi yaitu 46 point. Nilai rata-rata perhitungan tes awal metode bermain yaitu 29,33 dan Nilai rata-rata tes akhir metode bermain yaitu 42,73, dan nilai rata-rata tes awal dan akhir 13,4. Nilai Standar Deviasi di peroleh nilai 3,26 dan Nilai Standar Error mendapatkan nilai 0,8716. Dan t_{hitung} mendapatkan nilai 15,37 dan t_{tabel} nilainya 2,048. Berarti di antara tes awal dan akhir metode bermain terdapat perbedaan atau kenaikan yang signifikan.

Metode Bermain	Mean	MD	SD	SE	t_h	t_t
Awal	29,33	13,4	3,26	0,8716	15,37	2,048
Akhir	42,73					

Tabel 09. Distribusi Frekuensi Tes Awal dan akhir Metode Bermain.

No	Awal Metode Bermain				Akhir Metode Bermain			
	Kelas Interval	Nilai Tengah	FA	FR	Kelas Interval	Nilai Tengah	FA	FR
1.	27 – 28	27,5	6	40%	40 – 41	40,5	6	40%
2.	29 – 30	29,5	5	33,33%	42 – 43	42,5	4	26,67%
3.	31 – 32	31,5	3	20%	44 – 45	44,5	3	20%
4.	33 – 34	33,5	1	6,67%	46 – 47	46,5	2	13,33%
	Σ		15	100%	Σ		15	100%

Gambar 11. Diagram Histogram Tes Awal dan Akhir Metode Bermain.



4. Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Metode Latihan

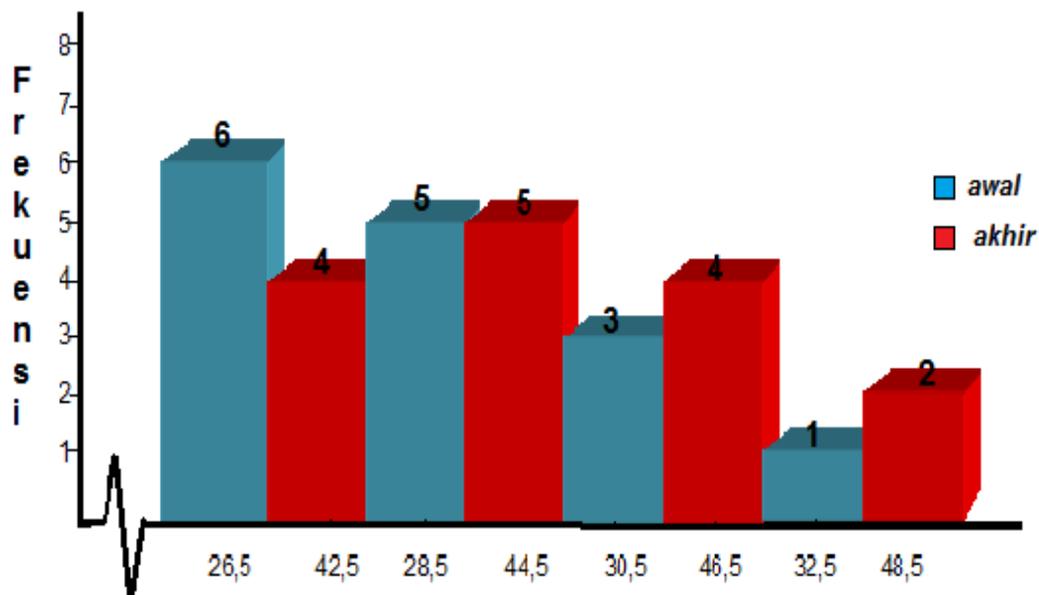
Hasil tes awal dan akhir metode Latihan di peroleh nilai terendah yaitu 27 point dan nilai tertinggi 33 point. Untuk tes akhir di peroleh nilai terendah yaitu 43 point dan nilai tertinggi yaitu 49 point. Nilai rata-rata perhitungan tes awal metode latihan yaitu 29,2 dan nilai rata-rata tes akhir metode bermain yaitu 45,93. Nilai rata-rata tes awal dan akhir 16,73. Nilai Standar Deviasi di peroleh nilai 2,99 dan Nilai Standar Error mendapatkan nilai 0,79. Dan t_{hitung} mendapatkan nilai 21,17 dan t_{tabel} nilainya 2,048. Berarti di antara tes awal dan akhir metode bermain terdapat perbedaan atau kenaikan yang signifikan.

Metode Latihan	Mean	MD	SD	SE	t_h	t_t
Awal	29,2	16,73	2,99	0,79	21,17	2,048
Akhir	45,93					

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tes Awal dan akhir Metode Latihan.

No	Awal Metode Latihan				Akhir Metode Latihan			
	Kelas Interval	Nilai Tengah	FA	FR	Kelas Interval	Nilai Tengah	FA	FR
1.	27 – 28	27,5	6	40	43 – 44	43,5	4	26,67%
2.	29 – 30	29,5	5	33,33%	45 – 46	45,5	5	33,33%
3.	31 – 32	31,5	3	20%	47 – 48	47,5	4	26,67%
4.	33 – 34	33,5	1	6,67%	49 – 50	49,5	2	13,33%
	Σ		15	100%	Σ		15	100%

Gambar 12. Diagram Histogram Tes Awal dan Akhir Metode Bermain.



B. Pengujian Hipotesis.

Berdasarkan hasil penghitungan dari tes akhir metode pembelajaran bermain dapat diperoleh nilai rata-rata sebesar 42,73. Nilai standar deviasi sebesar 2,14. Lalu standar eror mendapat nilai sebesar 0,57. Sedangkan dalam hasil perhitungan tes akhir metode pembelajaran latihan (drill) memperoleh nilai rata-rata sebesar 45,93. Nilai standar deviasi sebesar 1,94, dan nilai standar eror mendapat nilai sebesar 0,51. Lalu untuk nilai standar eror perbedaan antara X dan Y mendapatkan hasil sebesar 0,76. Sedangkan nilai t_{hitung} sebesar -4,2 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,048. Dengan demikian $t_h > t_t$ yang berarti dapat dikatakan H_0 di tolak sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran latihan (drill) lebih efektif di bandingkan dari pada metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar servis bawah bola voli pada siswa/l kelas VII di SMPN 6 Tambun Selatan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian.

Membahas tentang penelitian, penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode eksperimen yang membandingkan dua buah metode pembelajaran yaitu metode pembelajaran bermain dan metode pembelajaran latihan (drill). Di dalam masing-masing metode menggunakan tes hasil pembelajaran servis bawah bola voli yang mana terdapat tes awal dan tes akhir di dalamnya.

Berdasarkan tes awal pada kelompok metode pembelajaran bermain mendapatkan skor terendah 27 dan skor tertinggi sebesar 33 poin, lalu setelah mendapatkan perlakuan sebanyak 4 kali pertemuan dengan menggunakan metode pembelajaran bermain terlihat peningkatan pada tes akhir yang mana memperoleh poin terendah sebesar 40 poin dan tertinggi sebesar 46 poin. Lalu dengan rata-rata perhitungan tes awal dan tes akhir pada metode bermain mendapatkan nilai rata-rata kenaikan sebesar 13,4.

Sedangkan pada tes awal metode pembelajaran latihan (drill), didapatkan nilai terendah sebesar 27 dan tertinggi sebesar 33 poin. Lalu setelah di berikan perlakuan sebanyak 4 kali pertemuan dengan menggunakan metode pembelajaran latihan (drill), terjadi peningkatan poin dalam hasil belajar pada tes akhir yang memiliki poin terendah sebesar 43 dan tertinggi sebesar 49 poin. Dengan begitu dapat di lihat peningkatan rata-rata pada metode latihan (drill) yaitu sebesar 16,73.

Berdasarkan data yang ada dapat di ketahui bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa/i dalam metode bermain maupun metode latihan (drill). Dimana metode pembelajaran bermain mengalami peningkatan sebesar 13,4, sedangkan metode pembelajaran latihan (drill) mengalami peningkatan sebesar 16,73. Dan demikian dapat di simpulkan bahwa peningkatan nilai rata-rata metode pembelajaran latihan (drill) lebih tinggi di bandingkan nilai rata-rata metode pembelajaran bermain.

Tes awal dan tes akhir ini telah dilakukan, maka selanjutnya uji hipotesis menggunakan uji t yang digunakan untuk mengetahui perbandingan antara kedua metode, manakah yang lebih efektif antara metode bermain atau metode latihan (drill) terhadap hasil belajar servis bawah bola voli pada siswa/i kelas VII di SMPN 6 Tambun Selatan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis didapatkan nilai untuk t_{hitung} (t_h) sebesar -4,2 dan t_{tabel} (t_t) sebesar 2,048 yang berarti bahwa $t_h > t_t$ sehingga H_0 ditolak yang artinya metode pembelajaran latihan (drill) lebih efektif daripada metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar servis bawah bola voli di SMPN 6 Tambun Selatan diterima.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang ada, menunjukkan bahwa nilai siswa/i dengan menggunakan metode pembelajaran latihan (drill) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai siswa/i yang menggunakan metode pembelajaran bermain, walau kedua metode tersebut mengalami peningkatan dalam pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan kalau penggunaan metode pembelajaran latihan (drill) terhadap hasil belajar servis bawah bola voli di SMPN 6 Tambun Selatan lebih efektif hasilnya dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran bermain.