

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

##### **3.1.1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian kuantitatif menurut Ferdinand (dalam Andiyana, 2021, hlm 13) merupakan jenis penelitian yang sering di rangkai mahasiswa untuk menyelesaikan tugas akhirnya. Kemudahan dalam penelitian tersebut terindikasi adanya awalan hipotesis penelitian yang di bangun untuk selanjutnya memudahkan mahasiswa membuktikan hipotesis tersebut dengan berbagai prosedur penelitian yang terstruktur. Dan penelitian kuantitatif dianggap sebagai penelitian murni yang dapat di jelaskan dengan angka-angka pasti. Sama pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik jika disertai dengan gambar, tabel, grafik, atau pandangan lainnya.

Penelitian ini menjelaskan mengenai penerapan pembelajaran resiprokal dalam permainan bola besar untuk meningkatkan *physical literacy* siswa sekolah dasar. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang dimana pendekatan ini bertujuan membantu dalam menentukan hubungan antar variabel dalam sebuah populasi.

##### **3.1.2 Metode Penelitian**

Secara umum metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, menurut Priyono (2016, hlm 43) penelitian eksperimen dapat dilakukan baik di dalam alam terbuka maupun di ruangan tertutup. Dalam penelitian ini, kondisi yang ada dimanipulasi oleh peneliti sesuai kebutuhannya, biasanya dibuat dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen akan diberikan *treatment* atau stimulus tertentu sesuai dengan tujuan penelitian.

Dalam metode penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2007, hlm 73) terbagi menjadi 4 desain penelitian eksperimen yaitu pra-eksperimental (*pre-experimental design*), eksperimen semu (*quasi-experimental design*),

eksperimental sebenarnya (*true-experimental design*), desain *factorial* (*factorial design*). Desain penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Desain ini di bagi menjadi 3 jenis yaitu (1) *the nonequivalent control group design*, (2) *the time-series design*, dan (3) *counterbalanced design*. Dari ketiga desain tersebut, desain penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design*, ialah jenis desain kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dibandingkan, kemudian sampel diambil secara tidak acak. Dari dua kelompok tersebut diberi *pre-test* dan *pos-test*. Berikut penjelasan desain penelitian *nonequivalent control group design*.

**Tabel 3.1 Nonequivalent Control Group Design.**

	<i>Pre-test</i>	<b>Perlakuan</b>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O1		O2

Sumber : Ratminingsih, 2010

Keterangan :

X : perlakuan atau *treatment*

O1 : *pre-test* sebelum perlakuan

O2 : *post-test* sesudah perlakuan

### 3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V di SDPN 252 Setiabudi kota Bandung yang berjumlah 3 rombel. Hal ini peneliti menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan pada saat penelitian, karena penerapan materi tersebut harus menyesuaikan dengan kurikulum pembelajaran yaitu bola voli mini & sepakbola mini yang harus diterapkan pada kelas atas.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (dalam Andyana, 2021) populasi merupakan luas keseluruhan wilayah yang generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas, kualitas dan katakteristik tertentu sesuai dengan yang ditetapkan oleh peneliti yang digunakan untuk menyusun interpretasi dan data penelitian yang berakhir dengan kegiatan penarikan kesimpulan.

Populasi pada penelitian ini ialah siswa Sekolah Dasar SDPN 252 Setiabudi Kota Bandung. Dikarenakan dalam kurikulum pendidikan jasmani permainan bola besar sudah di perkenalkan pada kelas atas. Jadi peneliti ingin mengambil populasi pada kelas V. Dalam kelas V terdapat 3 rombel yang dimana terdiri dari rombel a = 28, b = 27, c = 28.

#### 3.3.2 Sampel

Menurut Susilana (2015) menyatakan bahwa sampel merupakan sebagian objek yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti serta dianggap mampu mewakili seluruh populasi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* (random sampling), Sugiyono (dalam Andyana, 2021) mengatakan *probability sampling* adalah teknik sampling yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel secara bersama-sama.

Dalam penelitian ini, besarnya sampel ditetapkan menggunakan rumus slovin, Dalam menggunakan rumus slovin ditentukan terlebih dahulu batas toleransi kesalahannya, batas toleransi kesalahan ini dinyatakan dengan bentuk presentase. Menurut (Riyanto & Algis, 2020, hlm 12) adapun rumus slovin sebagai berikut :

$$\text{Rumus slovin } n: \frac{N}{1+N.e^2}$$

Keterangan :

N = Jumlah populasi

n = Jumlah sampel

e = Batas toleransi kesalahan

Berdasarkan rumus di atas peneliti menentukan batas toleransi kesalahan sebesar  $e = 0,05$  (5 %) dengan tingkat akurasi sebesar 95%, oleh karena itu sampel yang dapat ialah

Diketahui  $N = 83$  orang,  $e = 5\%$

Maka  $n = 83 / (1 + (83 \times (0,05)^2))$

$83 / (1 + 2,075)$

$83 / 3,075 = 26,99$  dibulatkan menjadi 27

Maka dapat disimpulkan bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 27 orang responden. Untuk penyebaran sampel disetiap kelas menggunakan perhitungan tersebut.

Ukuran sampel = jumlah populasi / total populasi x sampel

Kelas V A =  $28 / 83 \times 27 = 9,1$  dibulatkan jadi 9 responden

Kelas V B =  $27 / 83 \times 27 = 8,7$  dibulatkan jadi 9 responden

Kelas V C =  $28 / 83 \times 27 = 9,1$  dibulatkan jadi 9 responden

### 3.4 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiono (2013), alat penelitian adalah suatu alat ini digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang dapat diamati. Pada instrumen penelitian dibagi menjadi beberapa jenis yaitu lembar observasi, angket, dan tes hasil belajar. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur *Physical Literacy* adalah *Canadian As assessment of Physical literacy (CAPL)* (HALO, 2017). CAPL-2 ialah protokol yang secara komprehensif, akurat, dan andal menilai tingkat *physical literacy* anak (Taplin, 2019). Instrumen ini telah digunakan di AS dan Kanada dan tolok ukur penilaiannya (Whitehead, 2007). *Canadian Assessment of Physical Literacy (CAPL)* memantau *physical literacy* di antara anak-anak usia 8-12 tahun untuk meningkatkan pembelajaran *physical literacy* siswa. Inti dari penilaian adalah mengikuti perkembangan anak melalui protokol penilaian yang berorientasi pada proses. Penilaian mengevaluasi tahapan

capaian yang ditetapkan sebagai kompetensi yang muncul, berkembang, diperoleh dan dicapai.

CAPL-2 mengukur *physical literacy* melalui 4 domain yaitu perilaku sehari-hari, pengetahuan & pemahaman, motivasi & kepercayaan diri, dan kompetensi fisik (HALO, 2017). Dalam penelitian ini, terdapat keterbatasan penelitian yaitu peneliti hanya mengukur tingkat *physical literacy* siswa menggunakan dua domain *physical literacy* yaitu domain kompetensi fisik (Camsa, PACER *Shuttle Run & Plank*), dan domain Pengetahuan & Pemahaman. Karena ada keterbatasan waktu & alat untuk mengukur sisa dari domain *physical literacy*.

### 3.5 Prosedur Penelitian

**Gambar 3.1 Tahapan Penelitian**



Tahapan penelitian eksperimen pada dasarnya sama dengan jenis penelitian lainnya, sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan :
  - a. Menentukan judul penelitian, kemudian meneliti masalah mengenai penerapan pembelajaran resiprokal dalam permainan bola besar untuk meningkatkan *physical literacy*. Membuat kesepakatan dengan dosen.
  - b. Setelah mendapatkan kesepakatan judul penelitian kemudian melakukan studi pendahuluan, melaksanakan proposal penelitian

- c. Kemudian judul penelitian sebenarnya ditetapkan dan kembali menyusun kajian-kajian metode dan instrumen penelitian yang selalu dikonsultasikan dengan dosen pembimbing skripsi.
2. Tahap Pelaksanaan :
    - a. Pelaksanaan penelitian  
Pelaksanaan ini dilaksanakan di SDN 252 Setiabudi Bandung, waktu pelaksanaan dari bulan Mei tahun 2023 selama 4 minggu dengan perlakuan eksperimen sebanyak 12 kali pertemuan yang dilakukan 3 kali dalam seminggu
    - b. Melaksanakan *pre-test*  
Melaksanakan *pre-test* untuk melihat kondisi awal siswa dengan menggunakan instrumen *physical literacy* yaitu CAPL 2 menggunakan dua komponen: kompetensi fisik (Camsa, PACER *Shuttle Run & Plank*), dan pengetahuan dan pemahaman.
    - c. Melaksanakan *treatment*  
Melaksanakan *treatment* dengan menggunakan penerapan pembelajaran resiprokal dalam permainan bola besar. Permainan bola besar disini di modifikasi yaitu menjadi bola voli mini dan sepakbola mini. *Treatment* ini di berikan kepada kelompok eksperimen.
    - d. Melaksanakan *post-test*  
Setelah dilakukan *treatment* maka langkah selanjutnya yaitu memberikan *post-test* dengan instrument *physical literacy* untuk kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen tersebut setelah di berikan *treatment*
  3. Pengumpulan data (*Pre-test & Post-test*)
  4. Pengolahan dan analisis data
  5. Menyimpulkan hasil penelitian

### 3.5.1 Skenario Pelaksanaan *Pre-Test*

Menggunakan instrument *physical literacy* CAPL 2, berikut tahapannya :

#### a. Domain Pengetahuan dan Pemahaman

Lembar penilaian pengetahuan dan pemahaman terdapat pada **lampiran 6**.

Lembar uji instrumen

(1) Menghitung skor domain pengetahuan dan pemahaman

Skor untuk masing-masing dari 5 pertanyaan ini dijumlahkan untuk memberikan kemungkinan skor total maksimal 10 untuk domain pengetahuan dan pemahaman.

**Tabel 3.2 Skor Domain Pengetahuan dan Pemahaman**

Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5
Jangkauan + 0 sampai 1	Jangkauan + 0 sampai 1	Jangkauan + 0 sampai 1	Jangkauan + 0 sampai 1	Jangkauan 0 sampai 6
<b>skor domain pengetahuan dan pemahaman (10 point)</b>				

Sumber : HALO, 2017

(2) Menafsirkan skor domain pengetahuan dan pemahaman

**Tabel 3.3 Menafsirkan Skor Domain Pengetahuan dan Pemahaman**

	Awal	Maju	Mencapai	Unggul
<b>Perempuan</b>				
8 tahun	< 4.8	4.8 sampai 6.6	6.7 sampai 7.3	> 7.3
9 tahun	< 5.0	5.0 sampai 6.9	7.0 sampai 7.7	> 7.7
10 tahun	< 5.3	5.3 sampai 7.3	7.4 sampai 8.1	> 8.1
11 tahun	< 5.5	5.5 sampai 7.6	7.7 sampai 8.4	> 8.4
12 tahun	< 5.6	5.6 sampai 7.8	7.9 sampai 8.6	> 8.6

<b>Laki laki</b>				
8 tahun	< 4.4	4.4 sampai 6.4	6.5 sampai 7.2	> 7.2
9 tahun	< 4.7	4.7 sampai 6.8	6.9 sampai 7.6	> 7.6
10 tahun	< 5.0	5.0 sampai 7.2	7.3 sampai 8.1	> 8.1
11 tahun	< 5.2	5.2 sampai 7.5	7.6 sampai 8.4	> 8.4
12 tahun	< 5.3	5.3 sampai 7.6	7.7 sampai 8.5	> 8.5

Sumber : HALO, 2017

### **b. Domain Kompetensi Fisik**

Lembar penilaian individu terdapat pada **lampiran 6**. Lembar uji instrumen

(a) menghitung skor domain kompetensi fisik

Skor domain kompetensi fisik agregat dihitung sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Skor Kompetensi Fisik**

Skor papan (10 poin) +	Skor PACER (10 poin) +	Skor CAMSA (10 poin) =	Kompetensi fisik (kisaran 0 hingga 30)
---------------------------	---------------------------	---------------------------	-------------------------------------------

Sumber : HALO, 2017

(b) menafsirkan skor domain kompetensi fisik

**Tabel 3.5 Menafsirkan Skor Domain Kompetensi Fisik**

	Awal	Maju	Mencapai	Unggul
<b>Perempuan</b>				
8 tahun	<13.2	13.2 hingga 18.0	18.1 hingga 24.8	> 20.3
9 tahun	<13.7	13.7 hingga 18.6	18.7 hingga 24.8	> 20.9
10 tahun	<14.1	14.1 hingga 19.1	19.2 hingga 24.8	> 21.6

11 tahun	<14.5	14.5 hingga 19.8	19.9 hingga 25.0	> 22.3
12 tahun	<15.2	15.2 hingga 20.7	20.8 hingga 25.0	> 23.3
<b>Laki laki</b>				
8 tahun	<13.4	13.4 hingga 19.4	19.9 hingga 22.0	> 22.0
9 tahun	<13.7	13.7 hingga 19.9	20.0 hingga 22.5	> 22.5
10 tahun	<14.0	14.0 hingga 20.3	20.4 hingga 23.0	> 23.0
11 tahun	<14.3	14.3 hingga 20.8	20.9 hingga 23.6	> 23.6
12 tahun	<14.9	14.9 hingga 21.6	21.7 hingga 24.5	> 24.5

Sumber : HALO, 2017

### CAMSA

Lembar skor CAMSA terdapat pada **lampiran 6**. Lembar uji instrumen

#### Kriteria evaluasi untuk skor CAMSA

**Tabel 3.6 Kriteria Evaluasi Untuk Skor Camsa**

Lompat 2 kaki	2 point
Geser	3 point
Tangkap	1 point
Lempar	2 point
Lewati	2 point
Lompatan 1 kaki	2 point

Sumber : HALO, 2017

## Skor waktu CAMSA

**Tabel 3.7 Skor Waktu Camsa**

Waktu (detik)	Skor
<14	14
14 < 15	13
15 < 16	12
16 < 17	11
17 < 18	10
18 < 19	9
19 < 20	8
20 < 21	7
21 < 22	6
22 < 24	5
24 < 26	4
26 < 28	3
28 < 30	2
$\geq 30$	1

Sumber : HALO, 2017

### **PACER Shuttle Run**

Lembar skor PACER *shuttle run* terdapat pada **lampiran 6**. Lembar uji instrumen

(a) menghitung skor PACER *shuttle run*

**Tabel 3.8 Menghitung Skor PACER Shuttle Run**

20 m PACER (putaran)	Skor komposit	20 m PACER (putaran )	Skor komposit
< 5 putaran	0 poin	30 – 34 putaran	6 poin
5 – 9 putaran	1 poin	35 – 39 putaran	7 poin
10 – 14 putaran	2 poin	40 – 44 putaran	8 poin
15 – 19 putaran	3 poin	4 – 49 putaran	9 poin
20 – 24 putaran	4 poin	> 49 putaran	10 poin
25 – 29 putaran	5 poin		

Sumber : HALO, 2017

(b) menafsirkan skor PACER *shuttle run*

**Tabel 3.9 Menafsirkan Skor PACER Shuttle Run**

	Awal	Maju	Mencapai	Unggul
Perempuan (diukur dalam putaran 20 m)				
8 tahun	< 9	9 hingga 19	20 hingga 27	> 27
9 tahun	<10	10 hingga 21	22 hingga 29	> 29
10 tahun	<10	10 hingga 21	22 hingga 30	> 30
11 tahun	<11	11 hingga 23	24 hingga 32	> 32
12 tahun	<12	12 hingga 26	27 hingga 36	> 36

	Awal	Maju	Mencapai	Unggul
Laki-laki (diukur dalam putaran 20 m)				

8 tahun	<10	10 hingga 25	26 hingga 37	> 37
9 tahun	<10	10 hingga 27	28 hingga 39	> 39
10 tahun	<11	11 hingga 28	29 hingga 41	> 41
11 tahun	<11	11 hingga 30	31 hingga 43	> 43
12 tahun	<13	13 hingga 33	34 hingga 48	> 48

Sumber : HALO, 2017

### ***PLANK***

Lembar skor *plank* terdapat pada **lampiran 6**. Lembar uji instrumen

(a) menghitung skor kekuatan *plank*

**Tabel 3.10 Menghitung Skor Kekuatan *Plank***

Waktu papan (detik)	Skor komposit	Waktu papan (detik)	Skor komposit
< 20 detik	0 poin	70 -79 detik	6 poin
20 – 29 detik	1 poin	80 – 89 detik	7 poin
30 39 detik	2 poin	90 – 99 detik	8 poin
40 – 49 detik	3 poin	100 109 detik	9 poin
50 – 59 detik	4 poin	>110 detik	10 poin
60 – 69 detik	5 poin		

Sumber : HALO, 2017

(b) menafsirkan skor kekuatan *plank*

**Tabel 3.11 Menafsirkan Skor Kekuatan *Plank***

	Awal	Maju	Mencapai	Unggul
Perempuan (diukur dalam detik)				
8 tahun	<24,4	24,4 hingga 59,4	59,5 hingga 89,3	>89,3
9 tahun	<25.2	25,2 hingga 61,4	61,5 hingga 92,2	>92.2
10 tahun	<26.0	26,0 hingga 63,4	63,5 hingga 95,2	>95.2
11 tahun	<26,8	26,8 hingga 65,3	65,4 hingga 98,2	>98.2
12 tahun	<27,6	27,6 hingga 67,3	67,4 hingga 101,2	>101.2
Laki –laki (diukur dalam detik)				
8 tahun	<12,4	12,4 hingga 72,0	72.1 hingga 101.0	>101.0
9 tahun	<15.2	15,2 hingga 74,9	75,0 hingga 103,8	>103,8
10 tahun	<18.1	18.1 hingga 77.7	77,8 hingga 106,7	>106,7
11 tahun	<20.9	20,9 hingga 80,6	80,7 hingga 109,5	>109,5
12 tahun	<23,8	23,8 hingga 83,4	83,5 hingga 112,4	>112.4

Sumber : HALO, 2017

### 3.5.2 Skenario Pelaksanaan *Treatment*

Nama kegiatan : Permainan bola voli mini & sepakbola mini

Waktu kegiatan \ pertemuan : 40 menit \ 1

Lokasi kegiatan : lapangan SDN 252 Setiabudi

**Tabel 3.12 Skenario Pelaksanaan *Treatment***

<b>Pertemuan</b>	<b>Kegiatan pembelajaran</b>
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperkenalkan pembelajaran resiprokal, tahapan resiprokal, dan proses resiprokal</li> <li>- Memperkenalkan permainan bola voli mini, sepakbola mini dan peraturan dalam permainan bola voli mini, sepakbola mini</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperkenalkan teknik dasar permainan bola voli mini</li> <li>- Siswa mempraktikkan gerakan passing bawah sesuai dengan lembar kerja yang di berikan oleh guru</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mempraktikkan gerakan passing atas sesuai dengan lembar kerja yang di berikan oleh guru</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mempraktikkan gerakan servis bawah sesuai dengan lembar kerja yang di berikan oleh guru</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mempraktikkan gerakan servis atas sesuai dengan lembar kerja yang di berikan oleh guru</li> </ul>
6-7	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengaplikasikan beberapa teknik dasar tersebut kedalam sebuah <i>game</i></li> <li>- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk melakukan <i>game</i></li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperkenalkan teknik dasar permainan sepakbola mini</li> </ul>

	- Siswa mempraktikkan gerakan <i>passing</i> /oper bola sesuai dengan lembar kerja yang di berikan oleh guru
9	- Siswa mempraktikkan gerakan <i>dribbling</i> bola sesuai dengan lembar kerja yang di berikan oleh guru
10	- Siswa mempraktikkan gerakan <i>shooting</i> bola sesuai dengan lembar kerja yang di berikan oleh guru
11-12	- Siswa mengaplikasikan beberapa teknik dasar tersebut kedalam sebuah <i>game</i> - Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk melakukan <i>game</i>

Sumber : Data Sekunder

### 3.5.3 Skenario Pelaksanaan *Post-Test*

Menggunakan instrument CAPL 2, berikut tahapannya :

#### a. Domain Pengetahuan dan Pemahaman

Lembar penilaian pengetahuan dan pemahaman terdapat pada **lampiran 6**.

Lembar uji instrumen

(1) Menghitung skor domain pengetahuan dan pemahaman

Skor untuk masing-masing dari 5 pertanyaan ini dijumlahkan untuk memberikan kemungkinan skor total maksimal 10 untuk domain pengetahuan dan pemahaman.

**Tabel 3.13 Skor Domain Pengetahuan dan Pemahaman**

Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5
Jangkauan + 0 sampai 1	Jangkauan 0 sampai 6			

<b>skor domain pengetahuan dan pemahaman (10 point)</b>
---------------------------------------------------------

Sumber : HALO, 2017

(2) Menafsirkan skor domain pengetahuan dan pemahaman

**Tabel 3.14 Menafsirkan Skor Domain Pengetahuan dan Pemahaman**

	Awal	Maju	Mencapai	Unggul
<b>Perempuan</b>				
8 tahun	< 4.8	4.8 sampai 6.6	6.7 sampai 7.3	> 7.3
9 tahun	< 5.0	5.0 sampai 6.9	7.0 sampai 7.7	> 7.7
10 tahun	< 5.3	5.3 sampai 7.3	7.4 sampai 8.1	> 8.1
11 tahun	< 5.5	5.5 sampai 7.6	7.7 sampai 8.4	> 8.4
12 tahun	< 5.6	5.6 sampai 7.8	7.9 sampai 8.6	> 8.6
<b>Laki laki</b>				
8 tahun	< 4.4	4.4 sampai 6.4	6.5 sampai 7.2	> 7.2
9 tahun	< 4.7	4.7 sampai 6.8	6.9 sampai 7.6	> 7.6
10 tahun	< 5.0	5.0 sampai 7.2	7.3 sampai 8.1	> 8.1
11 tahun	< 5.2	5.2 sampai 7.5	7.6 sampai 8.4	> 8.4
12 tahun	< 5.3	5.3 sampai 7.6	7.7 sampai 8.5	> 8.5

Sumber : HALO, 2017

**b. Domain Kompetensi fisik**

Lembar penilaian individu terdapat pada **lampiran 6**. Lembar uji instrumen

(a) menghitung skor domain kompetensi fisik

Skor domain kompetensi fisik agregat dihitung sebagai berikut:

**Tabel 3.15 Skor Domain Kompetensi Fisik**

Skor papan (10 poin) +	Skor PACER (10 poin) +	Skor CAMSA (10 poin) =	Kompetensi fisik (kisaran 0 hingga 30)
---------------------------	---------------------------	---------------------------	-------------------------------------------

Sumber : HALO, 2017

(b) menafsirkan skor domain kompetensi fisik

**Tabel 3.16 Menafsirkan Skor Domain Kompetensi Fisik**

	Awal	Maju	Mencapai	Unggul
<b>Perempuan</b>				
8 tahun	<13.2	13.2 hingga 18.0	18.1 hingga 24.8	> 20.3
9 tahun	<13.7	13.7 hingga 18.6	18.7 hingga 24.8	> 20.9
10 tahun	<14.1	14.1 hingga 19.1	19.2 hingga 24.8	> 21.6
11 tahun	<14.5	14.5 hingga 19.8	19.9 hingga 25.0	> 22.3
12 tahun	<15.2	15.2 hingga 20.7	20.8 hingga 25.0	> 23.3
<b>Laki laki</b>				
8 tahun	<13.4	13.4 hingga 19.4	19.9 hingga 22.0	> 22.0
9 tahun	<13.7	13.7 hingga 19.9	20.0 hingga 22.5	> 22.5
10 tahun	<14.0	14.0 hingga 20.3	20.4 hingga 23.0	> 23.0
11 tahun	<14.3	14.3 hingga 20.8	20.9 hingga 23.6	> 23.6
12 tahun	<14.9	14.9 hingga 21.6	21.7 hingga 24.5	> 24.5

Sumber : HALO, 2017

## CAMSA

Lembar skor CAMSA terdapat pada **lampiran 6**, Lembar uji instrumen

### Kriteria evaluasi untuk skor CAMSA

**Tabel 3.17 Kriteria Evaluasi Untuk Skor Camsa**

Lompat 2 kaki	2 point
Geser	3 point
Tangkap	1 point
Lempar	2 point
Lewati	2 point
Lompatan 1 kaki	2 point

Sumber : HALO, 2017

### Skor waktu CAMSA

**Tabel 3.18 Skor Waktu Camsa**

Waktu (detik)	Skor
<14	14
14 < 15	13
15 < 16	12
16 < 17	11
17 < 18	10
18 < 19	9
19 < 20	8
20 < 21	7
21 < 22	6

22 < 24	5
24 < 26	4
26 < 28	3
28 < 30	2
≥ 30	1

Sumber : HALO, 2017

### **PACER *shuttle run***

Lembar skor PACER *shuttle run* terdapat pada **lampiran 6**. Lembar uji instrumen

(a) menghitung skor PACER *shuttle run*

**Tabel 3.19 Menghitung Skor PACER Shuttle Run**

20 m PACER (putaran)	Skor komposit	20 m PACER (putaran )	Skor komposit
< 5 putaran	0 poin	30 – 34 putaran	6 poin
5 – 9 putaran	1 poin	35 – 39 putaran	7 poin
10 – 14 putaran	2 poin	40 – 44 putaran	8 poin
15 – 19 putaran	3 poin	4 – 49 putaran	9 poin
20 – 24 putaran	4 poin	> 49 putaran	10 poin
25 – 29 putaran	5 poin		

Sumber : HALO, 2017

(b) menafsirkan skor PACER *shuttle run*

**Tabel 3.20 Menafsirkan Skor PACER Shuttle Run**

	Awal	Maju	Mencapai	Unggul
--	------	------	----------	--------

Perempuan (diukur dalam putaran 20 m)				
8 tahun	< 9	9 hingga 19	20 hingga 27	> 27
9 tahun	<10	10 hingga 21	22 hingga 29	> 29
10 tahun	<10	10 hingga 21	22 hingga 30	> 30
11 tahun	<11	11 hingga 23	24 hingga 32	> 32
12 tahun	<12	12 hingga 26	27 hingga 36	> 36

	Awal	Maju	Mencapai	Unggul
Laki-laki (diukur dalam putaran 20 m)				
8 tahun	<10	10 hingga 25	26 hingga 37	> 37
9 tahun	<10	10 hingga 27	28 hingga 39	> 39
10 tahun	<11	11 hingga 28	29 hingga 41	> 41
11 tahun	<11	11 hingga 30	31 hingga 43	> 43
12 tahun	<13	13 hingga 33	34 hingga 48	> 48

Sumber : HALO, 201

### ***PLANK***

Lembar skor *plank* terdapat pada **lampiran 6**. Lembar uji instrumen

(a) menghitung skor kekuatan *plank*

**Tabel 3.21 Menghitung Skor Kekuatan *Plank***

Waktu papan (detik)	Skor komposit	Waktu papan (detik)	Skor komposit
< 20 detik	0 poin	70 -79 detik	6 poin

20 – 29 detik	1 poin	80 – 89 detik	7 poin
30 – 39 detik	2 poin	90 – 99 detik	8 poin
40 – 49 detik	3 poin	100 – 109 detik	9 poin
50 – 59 detik	4 poin	>110 detik	10 poin
60 – 69 detik	5 poin		

Sumber : HALO, 2017

(b) menafsirkan skor kekuatan *plank*

**Tabel 3.22 Menafsirkan Skor Kekuatan *Plank***

	Awal	Maju	Mencapai	Unggul
Perempuan (diukur dalam detik)				
8 tahun	<24,4	24,4 hingga 59,4	59,5 hingga 89,3	>89,3
9 tahun	<25,2	25,2 hingga 61,4	61,5 hingga 92,2	>92,2
10 tahun	<26,0	26,0 hingga 63,4	63,5 hingga 95,2	>95,2
11 tahun	<26,8	26,8 hingga 65,3	65,4 hingga 98,2	>98,2

12 tahun	<27,6	27,6 hingga 67,3	67,4 hingga 101,2	>101.2
Laki –laki (diukur dalam detik)				
8 tahun	<12,4	12,4 hingga 72,0	72.1 hingga 101.0	>101.0
9 tahun	<15.2	15,2 hingga 74,9	75,0 hingga 103,8	>103,8
10 tahun	<18.1	18.1 hingga 77.7	77,8 hingga 106,7	>106,7
11 tahun	<20.9	20,9 hingga 80,6	80,7 hingga 109,5	>109,5
12 tahun	<23,8	23,8 hingga 83,4	83,5 hingga 112,4	>112.4

Sumber : HALO, 2017

### 3.6 Analisa Data

#### 3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain uji *chikuadrat*, uji *lilliefors*, uji *Shapiro-wilk* dan uji *kolmogorov-smirnov*. Dalam penelitian ini rumus yang digunakan adalah dengan uji *Shapiro-wilk*.

#### 3.6.2 Uji Homogenitas

Perhitungan homogenitas harga varian harus dilakukan pada awal-awal kegiatan analisis data. Hal ini dilakukan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing-masing kategori data sudah terpenuhi atau belum.

Apabila asumsi homogenitasnya terbukti maka peneliti dapat melakukan tahap analisis data lanjutan.

Adapun rumus yang digunakan dalam menguji homogenitas adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varian tertinggi}}{\text{varian terendah}}$$

$$\text{Varian } (SD^2) = \frac{\sum X^2 - (\sum X)^2 / N}{(N-1)}$$

Langkah pengujian homogenitas adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun hipotesis

$H_0 : \alpha^2_1 = \alpha^2_2$  (Tidak terdapat perbedaan varian 1 dengan varian 2 artinya data homogen)

$H_1 : \alpha^2_1 \neq \alpha^2_2$  (Terdapat perbedaan varian 1 dengan varian 2 artinya data tidak homogen)

- 2) Menghitung nilai F dengan rumus diatas.
- 3) Menetapkan taraf signifikansi ( $\alpha$ )
- 4) Melihat F tabel dengan rumus

$$F \text{ tabel} = F_{\alpha} \frac{1}{2} (\text{dk varians terbesar} - 1, \text{dk varians terkecil} - 1)$$

- 5) Kriteria pengujian:

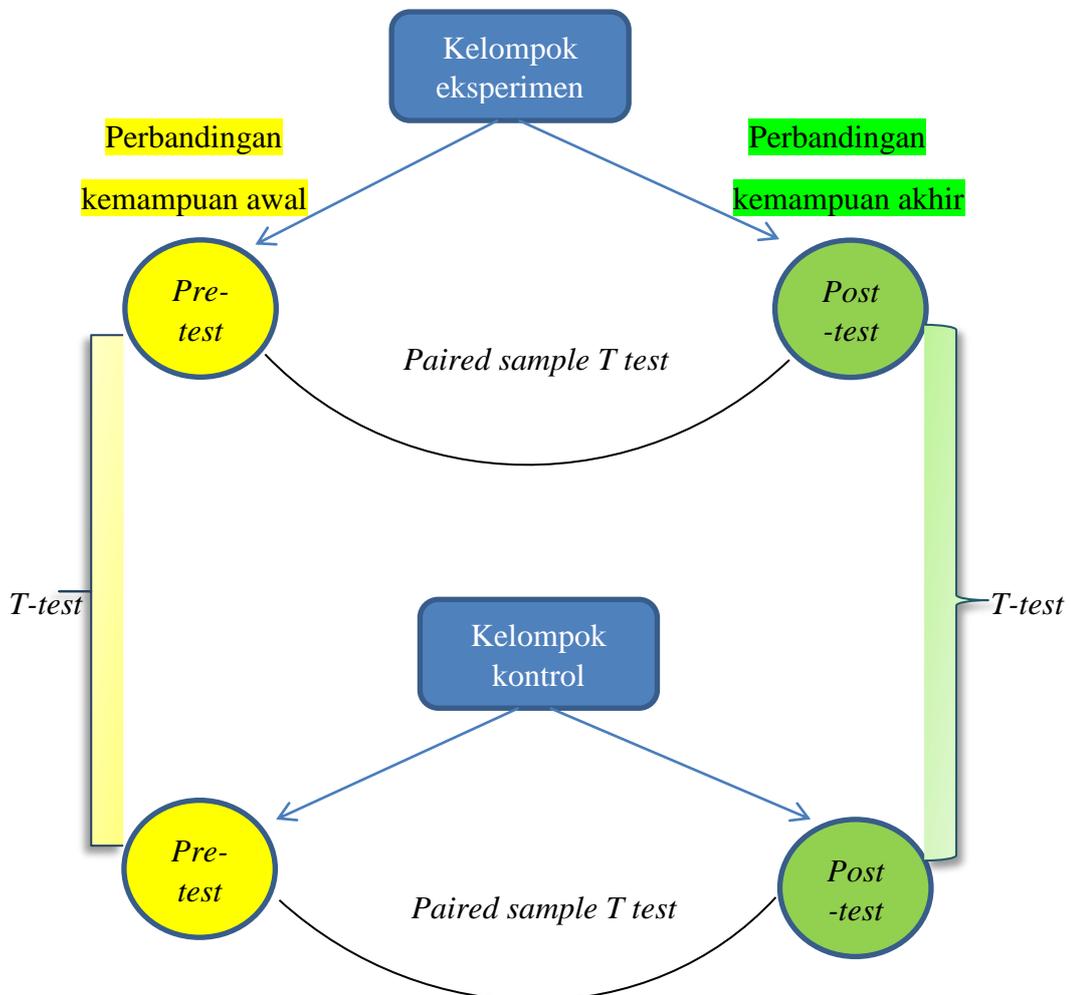
Apabila  $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$  maka  $H_0$  ditolak artinya data tidak homogen

Apabila  $F \text{ hitung} \leq F \text{ tabel}$  maka  $H_0$  diterima artinya data homogen

- 6) Membandingkan F hitung dengan F tabel.
- 7) Menarik kesimpulan.

### 3.6.3 Uji Hipotesis

Gambar 3.2 Uji Hipotesis



#### 3.6.3.1 Uji Hipotesis Kemampuan Awal

Dalam penelitian ini, pada uji hipotesis kemampuan awal menggunakan uji T test yaitu uji *independent sample T test*, untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dari hasil *pre-test* menggunakan instrument CAPL-2 yaitu domain pengetahuan & pemahaman dan domain kompetensi fisik.

### 3.6.3.2 Uji Hipotesis Kemampuan Akhir

Dalam penelitian ini, pada uji hipotesis kemampuan akhir menggunakan uji T test yaitu uji *paired sample T test* dan uji *independent sample T test*, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil *post-test* & (*pre-test post-test*) dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan instrument CAPL-2 yaitu domain pengetahuan & pemahaman dan domain kompetensi fisik. Pada kelompok eksperimen di berikan sebuah *treatment*/perlakuan yaitu penerapan pembelajaran resiprokal dalam permainan bola besar.

Kegiatan analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, melakukan tabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data untuk setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah dilakukan. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif untuk melihat hasil tingkat *physical literacy* siswa berdasarkan data yang telah dikumpulkan, teknis analisis data menggunakan *software SPSS*.