

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* (CAR), merupakan salah satu bentuk penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas dipilih karena metode ini memungkinkan guru untuk secara langsung mengamati dan mengevaluasi perkembangan siswa dalam konteks nyata, sehingga hasilnya relevan dan dapat segera diterapkan. PTK juga memberikan kesempatan bagi guru untuk melakukan perbaikan bertahap pada proses pembelajaran melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis et al., (2014) menjelaskan bahwa penelitian tindakan adalah metode reflektif yang melibatkan partisipasi aktif dari semua pihak, termasuk siswa dan guru. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami dan memperbaiki praktik pendidikan melalui kolaborasi, dengan peneliti berperan aktif dalam proses perubahan. Arikunto (2010) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas melalui serangkaian tindakan yang direncanakan dan dievaluasi secara sistematis.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Sesuai dengan pendapat Subroto (2014) yang menyatakan bahwa “Penelitian tindakan merupakan salah satu cara strategis dalam memperbaiki dan meningkatkan layanan pendidikan yang harus dilaksanakan dalam konteks pembelajaran dan atau dalam peningkatan kualitas program sekolah secara keseluruhan.”

Menurut Arikunto et al., (2021) ada tiga pengertian yang bisa dipakai menjelaskan Penelitian Tindakan Kelas sesuai dengan kata yang penyusunnya, yaitu:

- 1) *Penelitian*, merujuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal.
- 2) *Tindakan*, merujuk pada sesuatu gerak kegiatan (dalam hal ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk peserta didik) yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu.
- 3) *Kelas*, merujuk pada suatu tempat (tidak selalu kelas atau ruangan) tetapi, merujuk pada sekumpulan peserta didik yang pada waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari pendidik yang sama pula.

Dari tiga pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Sedangkan, menurut Suhardjono (2010) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya.

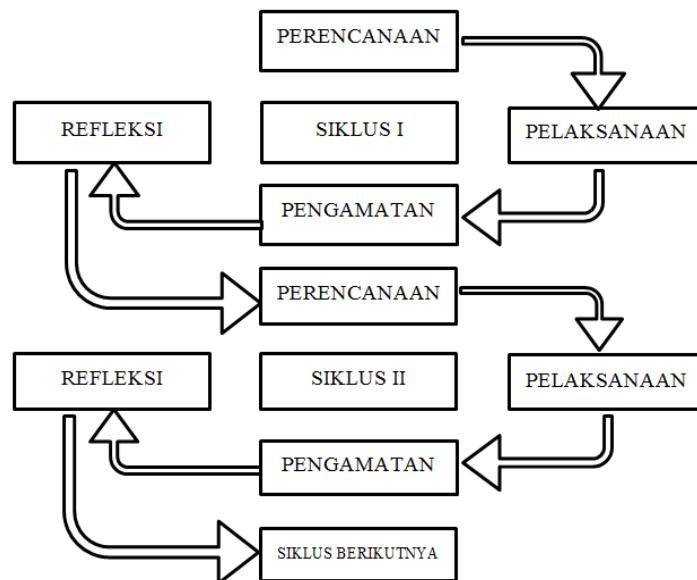
### **3.2 Desain Penelitian**

Dalam penelitian, pemilihan metode yang tepat sangat penting untuk mencapai masalah dan tujuan yang ingin diatasi. Metode penelitian bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam proses pengumpulan dan analisis data. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa "metode penelitian adalah pendekatan ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan manfaat tertentu." Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi peneliti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Selain itu, Arikunto (2013) menambahkan bahwa "penelitian tindakan merupakan penelitian tentang fenomena yang terjadi dalam masyarakat atau kelompok sasaran, di mana hasilnya dapat diterapkan secara langsung pada kelompok tersebut."

Penelitian ini berfokus pada peningkatan kepercayaan diri siswa, serta keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pelaksanaan Pendidikan jasmani di sekolah, khususnya keterampilan bermain siswa dalam aktivitas permainan sepak bola. Metode pembelajaran *peer*

*teaching* digunakan sebagai solusi atas permasalahan yang ada dan muncul dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan berdasarkan desain yang diusulkan oleh Kemmis dan Mc Taggart, sebagaimana dijelaskan oleh Sukayati (2008). Mereka menyatakan bahwa "penelitian tindakan dapat dipahami sebagai suatu siklus spiral yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi, yang selanjutnya dapat diikuti oleh siklus spiral berikutnya."



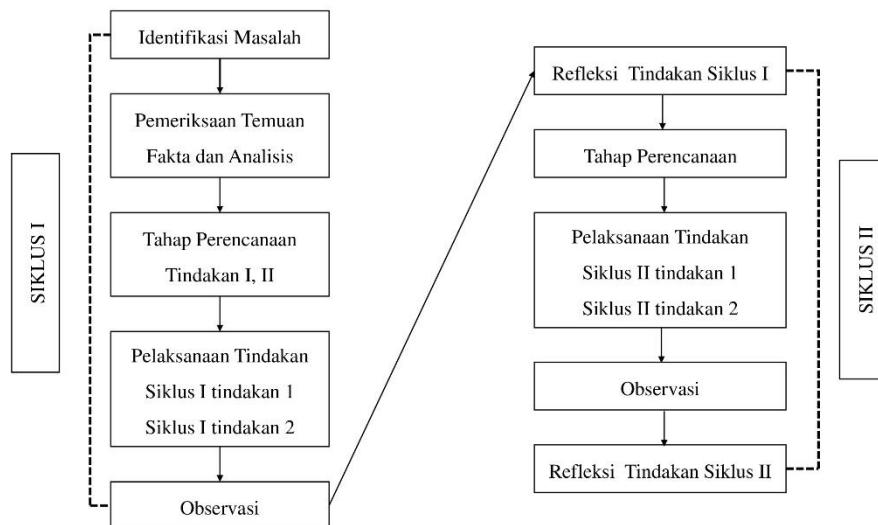
Gambar 3. 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Taggart  
(Arikunto, 2010)

Berdasarkan langkah-langkah pada gambar di atas, desain penelitian tindakan kelas dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Perencanaan (*Planning*): Peneliti mengidentifikasi masalah dan merencanakan tindakan secara spesifik, terukur, dan terjadwal untuk meningkatkan kondisi pembelajaran.
- 2) Tindakan (*Action*): Melaksanakan tindakan sesuai rencana yang telah disusun, dengan hasil yang dapat diukur.
- 3) Observasi (*Observation*): Mengumpulkan data tentang hasil tindakan melalui pengamatan langsung, wawancara, atau instrumen lainnya.

- 4) Refleksi (*Reflection*): Evaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan bersama guru dan peneliti, dengan mempertimbangkan perlu tidaknya pengulangan atau peningkatan, serta sebagai bagian dari pembelajaran berkelanjutan.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan berfokus pada masalah peningkatan kepercayaan diri siswa, dan keterampilan bermain siswa dalam aktivitas permainan sepak bola dengan solusi yang diajukan adalah penggunaan metode pembelajaran *peer teaching*. Adapun alur desain penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Alur Penelitian Tindakan Kelas (sumber: diolah peneliti, 2024)

### 3.3 Partisipan

Subjek penelitian merupakan peserta didik Sekolah menengah Atas Negeri 24 Bandung kelas XI IPS 1 dengan jumlah peserta didik adalah 36 orang (19 laki-laki dan 17 perempuan).

### 3.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan peserta didik Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 24 Bandung. Kelas XI IPS 1 dengan jumlah peserta didik 36 orang (19 laki-laki dan 17 perempuan). Peneliti memilih tempat ini berdasarkan pertimbangan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani yaitu pengaruh metode pembelajaran *peer teaching* terhadap kepercayaan diri siswa dan keterampilan bermain siswa dalam aktivitas permainan sepak bola.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Instrumen atau alat ukur dalam penelitian adalah perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian memainkan peran yang sangat vital dalam pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2016), instrumen penelitian adalah alat yang dirancang untuk mendapatkan data yang valid dan reliabel, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya. Ia menekankan bahwa alat ukur yang baik sangat penting untuk menjamin kualitas data yang dikumpulkan.

Menurut Creswell (2014), desain instrumen dalam penelitian harus selaras dengan tujuan yang ingin dicapai agar data yang diperoleh relevan dan bermanfaat. Ia menjelaskan bahwa alat ukur yang baik tidak hanya membantu peneliti mengumpulkan informasi, tetapi juga memfasilitasi analisis yang lebih mendalam. Patton (2002) menggarisbawahi bahwa menggunakan beberapa alat ukur secara bersamaan dapat meningkatkan validitas data, sehingga memberikan pandangan yang lebih menyeluruh tentang fenomena yang diteliti. Dengan demikian, pemilihan instrumen yang tepat adalah kunci untuk menghasilkan penelitian yang berkualitas.

Instrumen penelitian memegang peranan penting dalam proses pengumpulan data yang diperlukan untuk suatu studi. Pemilihan instrumen yang tepat sangat krusial untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, yang pada gilirannya memengaruhi kualitas keseluruhan penelitian. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data seperti tes dan pengukuran, peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih cermat dan lengkap, sehingga mendukung keberhasilan penelitian.

#### **3.5.1 Instrumen Penelitian Kepercayaan Diri**

Kepercayaan diri merupakan faktor penting yang memengaruhi kinerja individu dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam konteks pendidikan dan pekerjaan. Menurut Bandura (1993), kepercayaan diri atau *self-efficacy* adalah keyakinan individu terhadap kemampuan mereka untuk mengatasi tantangan dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Dalam penelitian ini, instrumen kepercayaan diri dirancang untuk mengukur tingkat keyakinan individu dalam menghadapi berbagai situasi. Menurut Zimmerman (2000), pemahaman mengenai kepercayaan diri

individu dapat membantu dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi motivasi dan kinerja, serta dalam merumuskan strategi yang efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri tersebut. Dengan demikian, instrumen pengukuran kepercayaan diri berfungsi tidak hanya untuk mengukur, tetapi juga untuk mendukung perkembangan potensi individu. Untuk menilai sikap percaya diri, penting adanya kesadaran dari dalam diri subjek penelitian, sehingga penulis menggunakan angket kepercayaan diri sebagai alat pengumpul data.

Angket merupakan alat yang umum digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2016), angket dapat diartikan sebagai "serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk memperoleh informasi dari responden." Di sisi lain, Cohen dan Manion (2011) menyatakan bahwa angket adalah "metode yang efektif untuk mengumpulkan data dari populasi yang besar dalam waktu singkat." Selain itu, Arikunto (2010) menambahkan bahwa angket memudahkan peneliti dalam melakukan pengumpulan data secara serentak, sehingga meningkatkan efisiensi penelitian. Oleh karena itu, penggunaan angket dalam penelitian ini dipilih untuk mempercepat proses pengumpulan data dan meningkatkan efektivitas.

Dengan demikian, angket atau kuisioner yang digunakan yaitu daftar pernyataan yang sudah disediakan penulis untuk diisi oleh responden. Adapun responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 24 Bandung. Pelaksanaan pengisian angket oleh sampel penelitian dilakukan sebanyak dua kali yang dilaksanakan pada observasi awal siklus dan diakhir siklus dengan lembar angket kepercayaan diri disusun dalam format *google form*.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan angket yang telah disusun penulis dengan jumlah 60 butir pernyataan tentang kepercayaan diri peserta diri yang terdiri dari 30 butir pernyataan positif dan 30 butir pernyataan negatif. Penulis telah menyebar angket dan melaksanakan pengujian validitas dan reliabilitas instrument yang telah disusun menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel 2007* dan *IBM SPSS Statistic 22*.

Hasil uji validitas yang terdiri dari 60 item butir pernyataan yang disusun dalam kuisioner, terdapat 10 item butir pernyataan yang dinyatakan tidak valid.

Adapun 50 butir pernyataan yang dinyatakan valid kemudian diambil nilai tertinggi dari setiap komponen-komponen, sehingga jumlah butir pernyataan yang digunakan dalam angket adalah 36 butir pernyataan. Adapun data hasil uji validitas tercantum dalam lampiran.

Tabel 3. 1 Data Hasil Uji Validitas Angket Kepercayaan Diri

<b>Angket Sebelum Uji Validitas</b>	<b>Data Angket Setelah Uji Validitas</b>		<b>Angket Kepercayaan Diri</b>
	<b>Data Valid</b>	<b>Data Tidak Valid</b>	
60 pernyataan	50 pernyataan	10 pernyataan	36 pernyataan

Setelah melakukan uji validitas dan memastikan bahwa hasil pengukuran tersebut valid, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian kehandalan melalui uji reliabilitas. Reliabilitas adalah pengujian yang menilai kehandalan instrumen penelitian. Menurut Siregar (2015), reliabilitas bertujuan untuk mengukur kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab angket yang telah disediakan. Sebuah instrumen dikatakan reliabel jika, ketika diuji beberapa kali pada waktu yang berbeda, menghasilkan hasil yang konsisten, sehingga dapat dipercaya dan diandalkan. Dibawah ini merupakan rumus uji reliabilitas:

$$r_{tt} = \frac{k}{k - 1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

Gambar 3.3 Rumus Cronbach Alpha

(Arikunto, 2006)

Keterangan:

$r_{tt}$  : Koefisien reliabilitas instrumen

K : Banyaknya butir pertanyaan yang valid

$\sum \delta_b^2$  : Jumlah varian butir

$\sum \delta_t^2$  : Varian skor total

Perhitungan uji reliabilitas skala dapat diterima jika hasil perhitungan nilai R hitung lebih besar dari R tabel pada level signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki konsistensi yang baik dan dapat diandalkan dalam pengumpulan data. Selanjutnya, dati hasil perhitungan uji reabilitas diinterpretasikan pada nilai r berikut:

Tabel 3. 2 Kriteria Tingkat Keterandaian

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Kriteria Keterandaian</b>
0.80 – 1.000	Sangat tinggi
0.60 – 0.799	Tinggi
0.40 – 0.599	Cukup
0.20 – 0.399	Rendah
0.00 – 0.199	Sangat rendah

Adapun hasil uji reliabilitas penelitian diperoleh nilai sebesar 0.945. apabila merujuk tabel di atas, maka hasil uji reabilitas instrument dengan nilai 0.945 dapat dimaknai memiliki tingkat keterandaian yang tinggi.

Tabel 3. 3 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kepercayaan Diri

Cronbach's Alpha	N of Items
.948	36

(Sumber: diolah peneliti, 2024)

Dengan demikian, penulis membuat kisi-kisi angket penelitian dari hasil dilakukan uji validitas dan uji validitas di atas dengan komponen-komponen angket berlandaskan pada Ghufron & Risnawita (2010) adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Kepercayaan Diri

<b>Variabel</b>	<b>Komponen</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Butir Pernyataan</b>		<b>Jumlah</b>
			<b>+</b>	<b>-</b>	
Percaya Diri		Mempunyai tujuan dan kemampuan	2	1	3

<b>Variabel</b>	<b>Komponen</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Butir Pernyataan</b>		<b>Jumlah</b>
			<b>+</b>	<b>-</b>	
Yakin akan kemampuan diri		Menghargai diri sendiri	2	1	3
		Bersosialisasi	1	2	3
Optimis		Berpikir positif	2	1	3
		Berusaha keras	1	2	3
Objektif		Mengambil keputusan	1	2	3
		Memberi dan menerima pendapat	2	1	3
Bertanggung jawab		Mempunyai keberanian	1	2	3
		Menaati aturan	1	2	3
		Konsekuensi terhadap tugas	1	2	3
Rasional dan Realistik		Mengendalikan diri	2	1	3
		Menganalisis menggunakan akal sehat	1	2	3
<b>Jumlah</b>			<b>17</b>	<b>19</b>	<b>36</b>

### 3.5.2 Lembar Observasi Kepercayaan Diri

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat aktivitas yang terjadi di lapangan, khususnya tindakan peserta didik selama proses pembelajaran. Menurut Creswell (2014), observasi memungkinkan peneliti untuk memahami konteks sosial dan interaksi dalam situasi alami. Menurut Angrosino (2007), "Observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pencatatan sistematis terhadap perilaku dan kejadian dalam konteks alami."

Dalam proses observasi, penulis berperan sebagai guru atau pemberi tindakan, sementara pengamatan dilakukan oleh penulis yang dibantu oleh tim pengamat. Selain itu, rekaman video dari hasil permainan dianalisis untuk mengidentifikasi peningkatan kepercayaan diri peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan kepercayaan diri peserta didik di setiap tahap pembelajaran, yang dipengaruhi oleh penerapan metode pembelajaran *peer teaching*.

Berdasarkan permasalahan yang diangkat oleh penulis untuk mengukur pengaruh metode *peer teaching* terhadap peningkatan kepercayaan diri peserta didik dalam pembelajaran aktivitas sepak bola yang sisusun menggunakan lembar observasi berdasarkan komponen-komponen dan indikator-indikator yang sesuai dengan angket kepercayaan diri.

Tabel 3. 5 Lembar Observasi Kepercayaan Diri

<b>Variabel</b>	<b>Komponen</b>	<b>Indikator</b>	<b>Perilaku yang diamati</b>	<b>Keterangan</b>			
				<b>SB</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>K</b>
Kepercayaan Diri	Yakin akan kemampuan diri	Mempunyai tujuan dan kemampuan	Berusaha mencetak gol.				
		Menghargai diri sendiri	Menguasai bola dengan tenang.				
		bersosialisasi	berpakaian dengan rapi.				
	Optimis	Berpikir positif	Bekerjasama dengan tim.				
		Berusaha keras	Optimis ketika gagal mencoba skill.				

<b>Variabel</b>	<b>Komponen</b>	<b>Indikator</b>	<b>Perilaku yang diamati</b>	<b>Keterangan</b>			
				<b>SB</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>K</b>
Objektif		Mengambil keputusan	Tetap mencoba ketika gagal.				
		Memberi dan menerima pendapat	Mengambil keputusan dengan tepat.				
Bertanggung jawab		Mempunyai keberanian	Bekerjasama tanpa pertikaian.				
		Mentaati aturan	Menampilkan skill dengan yakin.				
Rasional dan Realistik		Konsekuensi terhadap tugas	Tertib mengikuti pembelajaran.				
		Mengendalikan diri	Melaksanakan tugas hingga tuntas.				
		Menganalisis menggunakan akal sehat	menerapkan hasil belajar dalam permainan.				

(Sumber: dibuat peneliti, 2024)

### 3.5.3 Instrumen Penelitian Keterampilan Bermain

Observasi penelitian yang dilakukan berdasarkan penglihatan dan mengamatan yang terjadi selama proses kegiatan pembelajaran di lapangan secara langsung sesuai dengan aktivitas peserta didik. adapun instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan bermain sepak bola peserta didik adalah lembar observasi.

Dalam proses observasi, penulis berperan sebagai guru atau pelaksana tindakan, sementara observasi dilakukan setelah siswa menyelesaikan permainan. Untuk menghindari bias dalam penelitian, pelaksanaan observasi didukung oleh tim pengamat dan rekaman video permainan, yang kemudian dianalisis untuk melihat peningkatan keterampilan bermain siswa. Analisis ini bertujuan mengukur pengaruh penerapan metode *peer teaching* terhadap peningkatan keterampilan bermain sepak bola siswa dalam setiap tahap pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengukuran hasil belajar keterampilan bermain sepak bola adalah menggunakan instrumen penelitian *Games Performance Analysis Instrument* (GPAI) yang dikembangkan oleh Oslin et al., (1998). instrumen penelitian GPAI memuat tujuh komponen yakni *home base*, *adjust*, *decision making*, *skill execution*, *support*, *cover*, *guard or marking*. Instrumen penelitian ini memiliki nilai validasi *home base* (0.5) *adjust* (0.6), *decision making* (0.6), *skill execution* (0.6), *support* (0.6), *cover* (0.4), *guard or marking* (0.5). Pada hasil uji validitas tersebut maka dapat disimpulkan bahwa komponen tes GPAI termasuk pada kategori tinggi dan dinyatakan valid, sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Untuk nilai realibilitas pada instrumen GPAI memiliki nilai 0,68 yang berarti komponen GPAI dapat di terapkan dan diterima.

Komponen-komponen dalam instrumen penelitian GPAI yang menjadi bahan penilaian yang terdiri dari tujuh komponen dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Komponen permainan yang diobservasi dalam GPAI

<b>Komponen</b>	<b>Deskripsi</b>
<i>Decision making</i>	Membuat keputusan sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
<i>Skill execution</i>	Efisiensi keterampilan yang ditunjukan.
<i>Cover</i>	Memberikan bantuan pertahanan yang layak, memberikan perlindungan pada pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakan bola.
<i>Support</i>	Memberikan dukungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakan bola.

<i>Guard/mark</i>	Menjaga/bertahan dari lawan yang memiliki atau tidak memiliki bola.
<i>Home Base</i>	Pemain kembali ke posisi awal setelah melakukan penyerangan.
<i>Adjust</i>	Ejauh mana pemain dapat menyesuaikan diri ketika menyerang atau bertahan.

### 3.5.4 Prosedur Penelitian GPAI

Penelitian ini bertujuan mengukur hasil belajar keterampilan peserta didik dalam pembelajaran sepak bola menggunakan instrumen Game Performance Assessment Instrument (GPAI). Langkah-langkah pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Penentuan sampel penelitian, yaitu peserta didik SMA Negeri 24 Bandung.
- 2) Melakukan tes menggunakan instrumen penelitian *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) untuk mengukur keterampilan bermain sepak bola.
- 3) Melaksanakan *treatment* selama proses penelitian dengan menerapkan metode *peer teaching* dalam aktivitas permainan sepak bola.
- 4) Mengadakan permainan kelompok kecil disertai tes dan pengamatan terhadap peserta didik untuk memperoleh hasil tes.
- 5) Setelah tes, data yang diperoleh kemudian dianalisis dan disimpulkan berdasarkan hasil pengolahan.

Observasi dalam *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) mencakup perilaku yang menunjukkan kemampuan pemain dalam memecahkan masalah saat bermain sepak bola. Keuntungan instrumen GPAI adalah fleksibilitasnya, yang memungkinkan guru untuk memilih komponen yang perlu diamati sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi.

Dalam menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) untuk permainan yang lebih spesifik, terdapat tiga komponen yang menjadi fokus utama dalam menilai keterampilan bermain peserta didik, yaitu *decision making*, *skill execution*, dan *support*. Adapun format penilaian *Game Performance*

*Assessment Instrument* (GPAI) yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Aspek Kriteria yang Diambil dari Keseluruhan Komponen

Komponen	Kriteria
Pengambilan Keputusan <i>(Decision Making)</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengoper – Siswa berusaha mengoper bola kepada teman yang tidak dalam penjagaan.</li> <li>2. Menggiring – Siswa menggiring bola ke area bebas atau menghindari lawan.</li> <li>3. Menembak – Siswa menembak/menendang bola ke gawang ketika tidak dalam penjagaan atau posisi bebas.</li> </ol>
Melaksanakan Keterampilan <i>(Skill Execution)</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggiring – siswa dapat melewati lawan-lawan dengan menggiring bola.</li> <li>2. Mengoper – siswa mengoper bola kepada temannya secara tepat dan efektif.</li> <li>3. Menembak – siswa dapat memasukan bola ke dalam gawang atau mencetak gol.</li> </ol>
Memberi dukungan <i>(support)</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa berusaha menemukan posisi yang tepat untuk menerima operan dari teman dan membantu teman bebas dari penjagaan lawan.</li> <li>2. Siswa ikut serta dalam pertahanan saat area timnya diserang oleh lawan.</li> </ol>

Adapun format lembar penilaian observasi keterampilan bermain siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Format Lembar Penilaian Observasi

No.	Nama	Decision Making		Skill Execution		Support		Jumlah	Nilai Akhir
		T1	TT1	E	TE	T2	TT2		
1.									
2.									
3									

Dst.							
Rata-rata							
Simpangan baku							

Keterangan:

- 1) T1 (Tepat) = Apabila peserta didik menampilkan kriteria dari komponen keterampilan *decision making*.
- 2) TT1 (Tidak Tepat) = Apabila peserta didik tidak menampilkan kriteria dari komponen keterampilan *decision making*.
- 3) E (efisien) = Apabila peserta didik menampilkan kriteria dari komponen keterampilan *skill execution*.
- 4) TE (Tidak Efisien) = Apabila Peserta didik tidak menampilkan kriteria dari komponen keterampilan *skill execution*.
- 5) T2 (Tepat) = Apabila Peserta didik menampilkan kriteria dari komponen keterampilan *support*.
- 6) TT2 (tidak Tepat) = Apabila peserta didik tidak menampilkan kriteria dari komponen keterampilan *support*.

Berikut merupakan gambaran mengenai rumus menghitung untuk tiga macam kualitas penampilan aspek yang dinilai:

- 1) Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah tindakan dalam memberikan dukungan yang tepat.
- 2) Standar Mengambil Keputusan (SMK) = Jumlah mengambil keputusan yang tepat dibagi (:) (jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat + jumlah keputusan)
- 3) Standar Keterampilan (SK) = Jumlah keterampilan yang efisien dibagi (:) (jumlah keterampilan yang tidak efisien + jumlah keputusan yang dibuat)
- 4) Standar Memberi Dukungan (SMD) = Jumlah pemberi dukungan yang tepat : (Jumlah pemberi dukungan yang tidak tepat + Jumlah keputusan yang dibuat)
- 5) Penampilan Bermain =  $\frac{(SMK + SK + SMD)}{3}$

Berikut uraian yang dapat dilihat gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan hasil belajar keterampilan bermain siswa sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Metode Penilaian GPAI

<b>Indeks</b>	<b>Cara Penjumlahan</b>
Keterlibatan dalam permainan	Jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah pelaksanaan keterampilan yang tidak efisien + jumlah penyesuaian yang tepat
Standar Mengambil Keputusan (SMK)	Jumlah keputusan yang tepat / jumlah keputusan yang tidak tepat
Standar Memberi Dukungan (SMD)	Jumlah pemberi dukungan yang tepat/jumlah pemberi dukungan yang tidak tepat
Standar Keterampilan (SK)	Jumlah Keterampilan yang efisien / jumlah keterampilan yang tidak efisien
Penampilan Permainan	[SMD+SMK+SK] / 3 (jumlah indeks yang digunakan)

### 3.6 Observer

1) Observer 1

Nama : Satila, S.Pd.

Pekerjaan : Guru PJOK

2) Observer 2

Nama : Wahyu Aji Pangestu, S.Pd.

Pekerjaan : Guru PJOK

3) Observer 3

Nama : Adi Abdul Ghani Muhammad Syakir

Pekerjaan : Guru PJOK

### 3.7 Prosedur Penelitian

Dalam menentukan tindakan, penulis berperan sebagai actor (guru) dan sebagai observer/pengamat untuk secara utuh terlibat dalam pelaksanaan penelitian di setiap tindakan pembelajaran penjas di kelas. Adapun tahapan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Adi Abdul Ghani Muhammad Syakir, 2024

*PENERAPAN METODE PEER TEACHING TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA DALAM AKTIVITAS PERMAINAN SEPAK BOLA*

*(PENELITIAN TINDAKAN KELAS XI IPS 1 DI SMAN 24 BANDUNG)*

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

### **3.7.1 Tahap Persiapan**

- 1) Pengajuan judul penelitian pada dosen pembimbing, penyusunan proposal penelitian, dan seminar proposal penelitian.
- 2) Pengajuan surat izin penelitian dari program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang kemudian diserahkan kepada SMP Negeri 24 Bandung.
- 3) Melaksanakan studi pendahuluan di lokasi penelitian.

### **3.7.2 Observasi Awal**

Observasi awal ini dilakukan untuk mengetahui situasi pembelajaran pendidikan jasmani yang terjadi di SMA Negeri 24 Bandung. Tahap awal ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dan merencanakan solusi dari permasalahan tersebut. Dalam tahap awal tindakan ini, dilakukan beberapa langkah, yaitu tes angket untuk mengukur kepercayaan diri siswa, observasi terhadap kepercayaan diri siswa, serta observasi keterampilan bermain peserta didik dalam pembelajaran sepak bola.

### **3.7.3 Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti menentukan suatu rancangan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Peneliti membuat rencana pembelajaran (RPP) dengan menerapkan metode pembelajaran *peer teaching* dalam upaya meningkatkan kepercayaan diri siswa dan keterampilan bermain siswa dalam aktivitas permainan sepak bola.
- 2) Membuat lembar observasi format tes yang mengukur kepercayaan diri berupa angket dan lembar observasi, serta membuat lembar observasi untuk mengukur keterampilan bermain siswa, menilai proses pembelajaran, serta membuat catatan lapangan sebagai instrumen untuk melihat atau mengukur proses pembelajaran saat di lapangan.
- 3) Menyiapkan alat elektronik (*handphone* atau camera) untuk dokumentasi kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir, termasuk pelaksanaan tes. Hal tersebut dapat dijadikan bahan untuk perbaikan dan evaluasi guna memperbaiki proses tindakan pembelajaran ditahap selanjutnya.

- 4) Menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran aktivitas permainan sepak bola.

#### **3.7.4 Pelaksanaan Tindakan**

Dalam pelaksanaannya, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dan sebagai observer yang terjun langsung dalam proses pembelajaran aktivitas permainan sepak bola dengan menerapkan metode pembelajaran peer teaching. Langkah-langkah yang ditempuh dalam proses pelaksanaan tindakan yaitu:

- 1) Pendahuluan
  - a. Pengecekan kondisi siswa dan jumlah siswa yang hadir, melakukan doa.
  - b. Melakukan presensi kehadiran.
  - c. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
  - d. Menyampaikan gambaran pembelajaran yang akan dilakukan.
  - e. Pemilihan siswa sebagai mentor, membantu dan memimbing rekan sejawat dalam proses pembelajaran.
- 2) Kegiatan Inti
  - a. Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok belajar kecil.
  - b. Mentor menjelaskan materi kepada kelompok kecil.
  - c. Mempraktikkan materi yang dipelajari, mentor membantu rekan yang kesulitan.
  - d. Kelompok kecil melaksanakan presentasi tentang materi yang dipelajari.
  - e. Melaksanakan tes permainan antar kelompok kecil.
- 3) Penutup
  - a. Mentor menjelaskan hasil belajar kelompok kecil yang dibimbingnya.
  - b. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari oleh peserta didik.
  - c. Guru memberi apresiasi terhadap hasil belajar individu dan kelompok yang telah dilakukan.
  - d. Melakukan pendinginan di tempat.
  - e. Peserta didik ditarik, dihitung jumlahnya, dan dilanjutkan berdoa, peserta didik dibubarkan.

#### 4) Observasi

Kegiatan observasi dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Observer melakukan pengamatan terhadap peserta didik sesuai dengan lembar observasi yang telah disusun, serta mendokumentasikan selama kegiatan. Tindakan ini dilakukan untuk peneliti menentukan langkah selanjutnya yang akan dilaksanakan. Dalam proses ini, peneliti dibantu oleh observer.

#### 5) Refleksi

Langkah selanjutnya adalah refleksi, yaitu melakukan analisis, interpretasi atau pemaknaan terhadap data yang telah didapat dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui tindakan telah mencapai tujuan atau masih perlunya tindakan perbaikan.

#### 6) Tahap Pelaporan

Dalam tahap ini, hasil setiap langkah-langkah yang telah dilakukan peneliti mulai dari perencanaan hingga tahap pengolahan data yang telah dianalisis hingga mendapat simpulan penelitian, maka selanjutnya disusun dalam bentuk naskah skripsi.

### **3.8 Analisis Data**

Pengumpulan data dilakukan melalui angket maupun lembar observasi yang dilakukan oleh observer untuk mengukur tingkat kepercayaan diri siswa dan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran aktivitas permainan sepak bola. Data hasil observasi dijadikan sumber untuk kepentingan analisis guna memecahkan permasalahan penelitian serta mengetahui pengaruh metode pembelajaran yang digunakan terhadap proses pembelajaran siswa. Dalam proses pengumpulan data, peneliti mendapatkan data dari berbagai sumber diantaranya:

- 1) Peserta didik; peneliti melihat perubahan yang ditunjukkan oleh siswa dari hasil pengisian kuisioner serta aktivitas yang dilakukan ketika proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- 2) Observer; pengamat yang mengawasi, menilai, serta mencatat lembar observasi yang telah disusun dalam penelitian untuk mengukur tingkah laku siswa pada setiap siklus dan proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Data yang telah terkumpul selama proses kegiatan pembelajaran dan setelah melakukan tes dan pengukuran diperoleh, maka tahapan selanjutnya yaitu dilakukannya proses analisis dan pengolahan data pada setiap kegiatannya. Data pada angket dan pada setiap observasi kegiatan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif, hal tersebut digunakan peneliti karena data yang diperoleh berupa angka dan harus dideskripsikan dengan kata-kata atau narasi menggunakan persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi di dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Proses analisis data dilakukan dari awal hingga akhir pelaksanaan tindakan. Untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, untuk menghitung skor rata-rata dari setiap siklus dengan menggunakan rumus menurut derajat dan Abduljabar (2014) adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

$\bar{x}$  = nilai rata-rata

$\sum x$  = jumlah skor (x)

n = banyaknya subjek

x = skor setiap subjek

Mencari persentase skor rata-rata:

$$\text{persentase rata-rata} = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$