

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian disertasi ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk berupa model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani. Penelitian ini sebagai penelitian pengembangan dengan menghasilkan suatu produk. pernyataan ini hampir sama dengan ungkapan dari Sugiyono tentang penelitian pengembangan merupakan penelitian dengan menghasilkan suatu produk (Sugiyono, 2012). Hal senada juga dikatakan oleh Setyosari bahwa penelitian pengembangan adalah mengembangkan dan menguji sebuah produk (Setyosari, 2010). Mengacu pada teori diatas, maka penelitian ini merupakan penelitian dengan desain pengembangan, disebabkan menghasilkan suatu produk yaitu model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar. Model tersebut, divalidasi, diujicoba dan dievaluasi. Sehingga hasil penelitian ini, menghasilkan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar yang dapat bermanfaat bagi proses pembelajaran di sekolah.

Desain penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations*) (Aldoobie, 2015). Dari berbagai model instruksional, model ADDIE merupakan model desain instruksional yang generik dan sederhana (Wang dan Hsu, 2008). Model yang memiliki kerangka kerja dengan penggunaan yang paling banyak untuk merancang pembelajaran (Morrison dkk., 2019). Para pendidik di seluruh dunia banyak menggunakan model ADDIE untuk desain instruksional (Nadiyah dan faaizah, 2015).

Model ADDIE juga merupakan model yang menampilkan kerangka kerja kuat dalam merevolusi pendidikan dengan menggunakan pendekatan sistematis, pada desain dan pengembangan pembelajaran (Adeoye dkk., 2024). Model ini dapat digunakan untuk membuat dan mengembangkan materi pembelajaran pada aspek intelektual, verbal, afektif dan psikomotorik (Li dan Abidin, 2024). Penerapan model ADDIE berfungsi untuk menghasilkan instruksi yang berfokus pada hasil

belajar yang relevan bagi pembelajar, memenuhi kebutuhan pembelajar dan memfasilitasi terjadinya pembelajaran aktif (Reinbod, 2013).

Penggunaan model ADDIE dapat membentuk kolaborasi terhadap berbagai pengetahuan sesama pendidik untuk peningkatan yang berkelanjutan, berkomunikasi, dan berbagi pengetahuan secara efektif dalam upaya pengembangan modul, peningkatan kualitas pembelajaran serta berbagai hal yang dapat dilakukan oleh pendidik (Chen dkk., 2021; Adeoye dkk., 2024; Sahaat dkk., 2020). Pertama, pendidik dapat membentuk tim pengembangan modul dari berbagai keterampilan dan pengalaman yang berbeda. Hal ini dapat memungkinkan kolaborasi dari berbagai latar belakang pengalaman yang berbeda. Kedua, pendidik dapat melakukan pertemuan secara rutin sesama tim pengembangan modul untuk mengkaji dan mengembangkan modul yang sedang dibuat. Sehingga pertemuan ini menjadi forum diskusi untuk berbagi pengalaman baik sesama pendidik. Ketiga, dapat melibatkan pendidik pada setiap tahapan pengembangan modul, misalnya pada tahap analisis, rancangan modul, pengembangan, implementasi dan evaluasi modul.

Oleh karena itu model ADDIE merupakan model yang paling banyak diimplementasikan dalam bentuk rancangan instruksional tentang panduan/pedoman untuk menghasilkan suatu desain yang efektif dan efisien. Model ini merupakan suatu model yang dapat digunakan untuk rancangan instruksional, digunakan untuk pengembangan suatu konten apapun, atau dapat digunakan oleh guru untuk membuat desain pengajaran yang efektif dan efisien.

Mengacu pada Aldoobie (2015), dan Almelhi, (2021) tahapan-tahapan dalam konsep model ADDIE satu sama lainnya memiliki keterkaitan. Adapun tahapan dalam model ADDIE adalah sebagai berikut:

3.1.1 Tahap Analisis

Tahap ini merupakan suatu fase yang sangat pokok/fondasi untuk semua fase desain instruksional (Murugantham, 2015). Tahap ini berupaya untuk melakukan identifikasi setiap permasalahan yang terjadi disekolah, serta menentukan kemungkinan solusi sebelum merancang suatu desain petunjuk, melakukan proses pengembangan, dan proses pelaksanaan (Stapa dan Mohammad, 2019). Tahap analisis juga berupaya untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran berupa

analisis kompetensi yang harus dikuasai siswa, karakteristik peserta didik, dan analisis materi yang relevan dengan capaian kompetensi (Widyastuti, 2019), yang ditemukan dari warga sekolah terutama kebutuhan murid bahkan guru untuk kemudian dijadikan landasan perancangan suatu tujuan instruksional yang baik. Melakukan analisis kompetensi yang harus dikuasai siswa. Luaran dari tahap ini meliputi tujuan instruksional juga daftar tugas yang nanti diinstruksikan (Muruganantham, 2015).

Tahap analisis pada penelitian ini dilakukan dengan kajian mendalam melalui berbagai literatur yang membantu untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan guru dan siswa. Selain kajian literatur, penyebaran angket untuk siswa juga dilakukan untuk mengidentifikasi kendala pembelajaran dan kebutuhan pembelajaran pendidikan jasmani terutama kebutuhan pengembangan pendidikan karakter berbasis permainan bola besar. Juga proses wawancara dilakukan dengan guru pendidikan jasmani untuk mengetahui dan mendapatkan informasi kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, serta kendala-kendala pembelajaran yang telah dialami guru.

Tahap ini merupakan unsur penting untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang apa kebutuhan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani disekolah? Data hasil pertanyaan penelitian ini berupa kebutuhan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar yang meliputi kendala pembelajaran pendidikan jasmani, konten pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Pada awal pertemuan peserta didik menyelesaikan angket yang berisi daftar pertanyaan berdasarkan pengalaman mereka ketika mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Hasil angket tersebut membantu peneliti sebagai masukan untuk merancang model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar yang meliputi sintak, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung dan dampak instruksional.

3.1.2 Tahap Desain

Tahap desain merupakan tahapan implementasi dari suatu analisis kebutuhan dengan merancang suatu konsep model pembelajaran. Tahap ini berupaya untuk menghasilkan tujuan instruksional berupa langkah-langkah yang efektif dan efisien,

memastikan terjadinya proses pembelajaran antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, perancangan bahan ajar sebagai instrumen pembelajaran bahkan sampai pada bentuk penilaian (Widyastuti, 2019; Reinbold, 2013). Tahap ini menguraikan gambaran umum tentang bentuk, struktur teori dan jenis media yang akan digunakan (Stapa dan Mohammad, 2019).

Pada tahap ini, penulis melakukan rancangan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar. Rancangan model pembelajaran yang dimaksud merupakan hasil pengembangan dari penelitian Kendellen (2016) yang terdiri dari 4 tahap pembelajaran yaitu (1) fokus pada satu kecakapan hidup per pelajaran, (2) perkenalkan kecakapan hidup di awal pembelajaran, (3) terapkan strategi untuk mengajarkan kecakapan hidup sepanjang pelajaran, (4) jelaskan keterampilan hidup di akhir pelajaran.

Komponen model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar yang dikembangkan yaitu rasional model, tujuan pembelajaran sintak, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional dan evaluasi. Delapan komponen tersebut dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme (pembelajar belajar berdasarkan pengalamannya sendiri, membangun pengetahuan sendiri dan berpusat pada siswa).

Tahap ini juga merupakan tahap merancang model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar, sekaligus menjawab pertanyaan penelitian bagaimana rancangan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani?

3.1.3 Tahap Pengembangan

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap desain, dimana pada tahap ini telah diwujudkan pada suatu konsep pembelajaran dalam bentuk suatu produk (Muruganantham, 2015). Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh tim ahli, untuk selanjutnya diperbaiki (Jais dkk., 2022; Dwitianti dkk., 2020).

Pada tahap pengembangan, model yang dikembangkan menjadi landasan sebagai panduan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar untuk divalidasi 3 (tiga) orang ahli yang dianggap mumpuni dibidangnya. Proses pengembangan model pembelajaran pendidikan karakter ini juga melibatkan 2 (dua) orang guru pendidikan jasmani. Kedua guru tersebut sebagai

observer sekaligus bertugas untuk memberi kritik dan masukan sekaligus perbaikan model yang dikembangkan. Proses validasi ini dilakukan untuk memastikan produk yang telah dirancang layak untuk di terapkan pada ujicoba pertama.

Tahap ini untuk menjawab pertanyaan penelitian, bagaimana pengembangan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani? Tahap pengembangan yaitu validasi ahli. Hasil dari validasi ahli berupa kritik dan saran, dijadikan sebagai bahan perbaikan model yang dikembangkan. Setelah model yang dikembangkan dinyatakan layak kemudian dijadikan produk awal untuk diterapkan pada ujicoba pertama dan kedua (tahap implementasi).

3.1.4 Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap uji lapangan yang terdiri atas ujicoba tahap pertama dan ujicoba tahap kedua, setelah memenuhi kriteria layak untuk di ujicoba kepada pengguna (Davis, 2013). Tujuan dari fase ini berupa penyampaian instruksi yang efektif dan efisien (Alnajdi, 2018). Pada tahap ini, produk yang dikembangkan berusaha untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi belajar, internalisasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran, dan memastikan pengetahuan dari pembelajaran ke pengaplikasian secara nyata dalam aktivitas siswa (Muruganantham, 2015). Hasil ujicoba lapangan (ujicoba pertama dan kedua) berupa masukan dan saran dari pengguna menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan/revisi produk dalam rangka penyempurnaan.

Pada tahap implementasi, hasil uji lapangan diperoleh dari penyebaran angket, hasil belajar siswa dan tanggapan guru menjadi bahan masukan untuk perbaikan model akhir dari produk yang dikembangkan. Tahap ini, peserta didik mempraktekkan langsung integrasi pendidikan karakter dalam pendidikan jasmani. Peserta didik memperoleh pengalaman nyata tentang implementasi kejujuran, kerjasama dan sportivitas berbasis permainan bola besar. Setiap aktivitas tersebut dirancang untuk membangun dan membentuk karakter positif. Peserta didik bukan hanya mendapatkan materi dalam bentuk ceramah, tetapi peserta didik sudah mampu mengidentifikasi, memahami, mempraktekkan dan mengkomunikasikan nilai-nilai positif tersebut dalam suatu pembelajaran. Tahap ini sebagai proses untuk

menjawab pertanyaan penelitian bagaimana implementasi model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani?

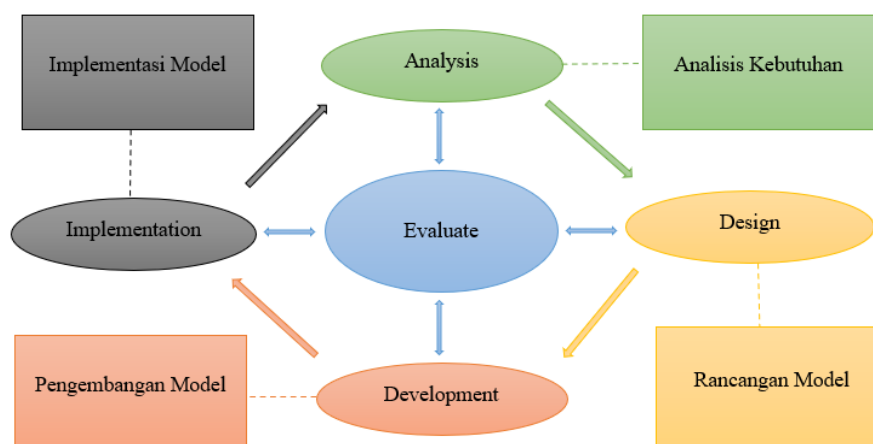
3.1.5 Tahap Evaluasi

Fase evaluasi merupakan tahap akhir dari pengembangan model ADDIE. Tahap ini berupaya untuk melakukan evaluasi pada setiap langkah-langkah instruksional, serta memastikan desain dan materi instruksional yang telah diimplementasikan dapat menjawab kebutuhan pengguna/pembelajar (Wang dan Hsu, 2008). Tahap evaluasi menentukan apakah instruksi sudah cukup efektif dan efisien untuk memeriksa sejauh mana produk tersebut dapat memenuhi tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik (Arkun dan Akkoyunlu, 2008).

Tahapan ini dilakukan dalam upaya memastikan setiap tahapan pengembangan model pembelajaran pendidikan karakter sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam hal ini melakukan pengukuran efektivitas dan efisiensi aspek instruksional, langkah-langkah pembelajaran dari model pembelajaran pendidikan karakter.

Tahap evaluasi merupakan tahap menjawab pertanyaan penelitian bagaimana model akhir pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar? evaluasi membantu peneliti untuk menentukan apakah produk model pendidikan karakter dapat ditingkatkan untuk tahap implementasi berikutnya. Evaluasi tersebut mencakup evaluasi formatif dan sumatif (Muruganantham, 2015). Evaluasi formatif sebagai upaya untuk menentukan efektivitas di setiap tahap ADDIE. Sementara evaluasi sumatif untuk menentukan dampak model pendidikan karakter terhadap kemampuan peserta didik.

Berikut ini bagan pola dasar perjalanan proses desain penelitian pengembangan model ADDIE dan dapat digunakan pada penelitian ini.



Gambar 3.1 Desain Model ADDIE

3.2 Prosedur Pengumpulan Data

Sesuai dengan model pembelajaran pendidikan karakter yang dikembangkan berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani, maka prosedur dalam penelitian ini memiliki 5 (lima) tahapan yang harus dilalui yaitu:

3.2.1 Tahap Analisis

Tahap analisis kebutuhan sebagai tahap pengumpulan berbagai informasi yang sekiranya dapat digunakan untuk merancang produk. Adapun rancangan produk yang dimaksud adalah model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani. Analisis kebutuhan, dilaksanakan dengan tujuan untuk melakukan identifikasi terkait dengan sasaran kebutuhan dan instruksional yang direncanakan.

3.2.2 Tahap Desain

Tujuan dari fase ini adalah untuk melakukan verifikasi berupa rancangan produk yang diharapkan. Tahap ini bertujuan untuk menyiapkan rangkaian spesifikasi model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar. Adapun rancangan desain model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar yaitu rasional model, tujuan pembelajaran, sintak, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional, dan evaluasi.

3.2.3 Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan realisasi apa yang telah diputuskan pada tahap desain untuk diwujudkan dalam sebuah produk. Produk yang dimaksud adalah model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar. Adapun tahapan pengembangan model melalui tahap validasi ahli, dilakukan oleh

tiga orang ahli pendidikan jasmani. Perlunya validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dari unsur ahli, serta bertujuan untuk mendapatkan masukan dan saran untuk digunakan sebagai revisi produk.

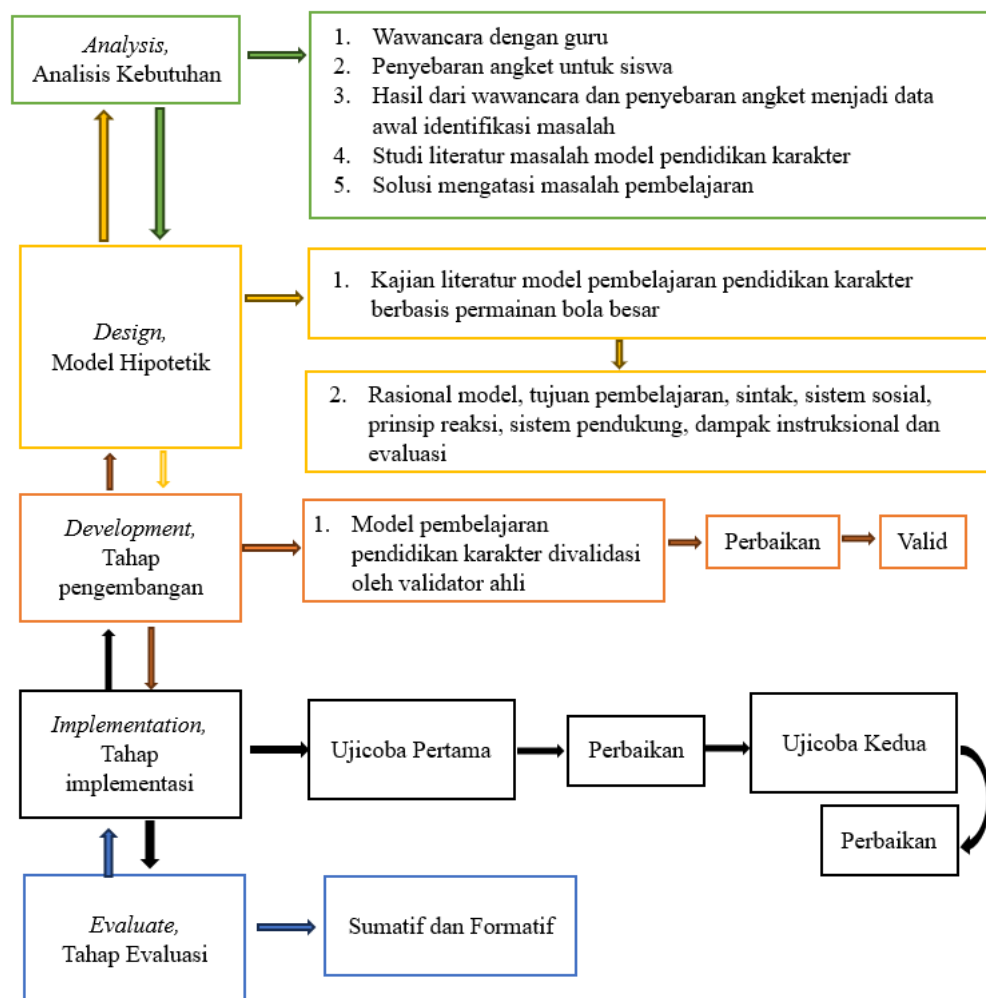
3.2.4 Tahap Implementasi

Fase implementasi sebagai tahap ujicoba lapangan yang terdiri atas dua tahap yaitu tahap ujicoba pertama diterapkan pada satu kelas dengan jumlah responden 17 orang dan ujicoba kedua diterapkan pada tiga kelas dengan jumlah responden 67 orang.

3.2.5 Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir untuk mengetahui dan memahami kelayakan dari suatu produk model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar yang telah dikembangkan. Data-data dari pengguna di analisis untuk penyempurnaan sebagai perbaikan produk. Tahap ini dapat dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif maupun sumatif, ini diperlukan agar guru dapat mengetahui kemampuan pengetahuan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Selain itu mengambil data dari pengguna berupa respon guru terhadap pembelajaran.

Berikut ini merupakan bagan prosedur penelitian.



Gambar 3.2 Bagan Prosedur Penelitian

3.3 Teknik Sampling

Jumlah sampling secara keseluruhan pada penelitian ini sebanyak 84 siswa, dan terbagi dalam 2 kelompok ujicoba. Yaitu ujicoba pertama sebanyak 17 orang siswa pada bulan Mei-Juni 2023 dan ujicoba kedua sebanyak 67 orang pada bulan Juli-September 2023 (Setyosari P. hal 202, 2010). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Sampolawa Kabupaten Buton Selatan. Pemilihan lokasi tersebut karena (1) sekolah tersebut adalah sekolah negeri dan bersedia untuk dijadikan tempat penelitian, (2) guru pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi yang mengajar disekolah tersebut adalah bergelar sarjana dan magister, (3) selain itu pemilihan sampel pada tingkat SMP dikarenakan usia itu kategori masa remaja (transisi dari anak-anak ke remaja awal) (Afifi et al. 2013).

Partisipan yang ikut terlibat pada penelitian terdiri atas para validator ahli, para observer, guru dan siswa. Selama kegiatan penelitian, peneliti dan observer

melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pengamatan ini bertujuan agar mengamati segala aktivitas siswa dan kendala-kendala selama pembelajaran berlangsung. Kemudian hasil dari pengamatan dijadikan bahan perbaikan model pembelajaran pendidikan karakter.

Validator ahli memiliki tanggungjawab untuk memvalidasi dan memberi saran perbaikan pada rancangan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar. Indikator yang divalidasi yaitu rasional model, tujuan pembelajaran, sintak, sisitem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional dan evaluasi. Validator ahli yang dilibatkan adalah dosen-dosen ahli pada bidang strategi pembelajaran dan ahli permainan bola besar yang berjumlah 3 (tiga) orang. Validator I, Prof. Dr. Hj. Tite Juliantine, M.Pd. (ahli strategi pembelajaran). Validator II, Prof. Dr. Yusuf Hidayat, M.Si. (ahli psikologi pendidikan). Validator III, Prof. Dr. H. Yudha M. Saputra, M. Ed. (ahli pedagogik). Semua saran dari para validator ahli diterima untuk penyempurnaan model pembelajaran pendidikan karakter yang telah dirancang. Validasi ahli dihentikan, jika produk yang dikembangkan dinyatakan valid.

Observer melakukan pengamatan berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi sikap siswa selama pembelajaran berlangsung. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, observer mengumpulkan lembar evaluasi dan memberi catatan perbaikan pembelajaran. Partisipan observer dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani jasmani yang berkualifikasi sarjana dan magister dari program studi pendidikan jasmani dan telah mengajar di sekolah minimal 2 tahun. 2 (dua) orang guru pendidikan jasmani tersebut yaitu La Husu, S.Pd. dan Muh. Yofan, M.Pd. Tim observer yang terlibat pada penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengamatan pada setiap aktivitas siswa selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Hasil pengamatan para observer dijadikan bahan pertimbangan untuk perbaikan model pengembangan pendidikan karakter yang telah dirancang.

Guru sebagai partisipan adalah mereka yang mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Guru tersebut kemudian diwawancarai berkaitan dengan permasalahan atau kendala-kendala pembelajaran pendidikan jasmani, model pembelajaran yang digunakan guru, serta metode yang digunakan guru.

Siswa sebagai partisipan merupakan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 3 Sampolawa. Siswa tersebut sebagai partisipan diberi angket untuk di centang, kemudian aktivitas dan sikap siswa diamati oleh observer selama kegiatan pembelajaran, dan dilakukan tes berkaitan dengan kemampuan kognitif dan psikomotorik.

3.4 Instrumen Penelitian

Pengumpulan data pada penelitian ini bertempat di SMP Negeri 3 Sampolawa, kabupaten Buton Selatan. Waktu penelitian 10 bulan, dimulai dari bulan Februari sampai dengan bulan Oktober 2023. Pengumpulan data menggunakan (1) wawancara guru, (2) melakukan observasi (observasi aktivitas siswa dan observasi sikap), (3) melakukan tes (tes kognitif dan tes psikomotorik), dan (4) menyebarkan angket (validasi ahli, angket untuk respon guru, angket untuk respon siswa terhadap pembelajaran dan respon siswa terhadap karakter). Adapun langkah-langkah dalam pengumpulan data pada penelitian disertasi ini meliputi tahap analisis, tahap rancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi.

Jadwal agenda penelitian dilaksanakan selama 10 bulan dengan rincian berikut.

Table 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian			
No	Prosedur Penelitian		Waktu Pelaksanaan
	Persiapan		
1	<i>Analysis</i>	Analisis kebutuhan	Februari 2023
		- Rasional model	
		- Tujuan Pembelajaran	
		- Sintak	
2	<i>Design</i>	- Sistem sosial	Maret-April 2023
		- Prinsip reaksi	
		- Sistem Pendukung	
		- Dampak Instruksional	

- Evaluasi			
3	<i>Development</i>	Validasi model	Maret 2023
Pelaksanaan			
4	<i>Implementation</i>	Ujicoba pertama	April-Juni 2023
		Ujicoba kedua	Juli-September 2023
5	<i>Evaluation</i>	Formatif dan Sumatif	Juni 2023 (Ujicoba pertama) Oktober 2023 (Ujicoba kedua)

Pelaksanaan ujicoba pertama dan ujicoba kedua dilakukan di waktu pembelajaran sekolah (waktu belajar mata pelajaran pendidikan jasmani), dengan rincian sebanyak 9 (sembilan) kali pertemuan pada masing-masing kelompok, penetapan jumlah pertemuan berdasarkan koordinasi kepala sekolah dan persetujuan dari guru pendidikan jasmani.

Adapun instrument yang digunakan untuk mendapatkan kelayakan produk yang dihasilkan yaitu menggunakan pedoman wawancara, menggunakan tes, menggunakan lembar observasi, dan menggunakan angket.

3.4.1 Pedoman wawancara

Instrumen wawancara dapat digunakan untuk mewawancarai guru pendidikan jasmani untuk mengetahui pembelajaran pendidikan jasmani disekolah, kendala-kendala pembelajaran, dan metode pembelajaran yang digunakan. Hasil dari wawancara digunakan sebagai pertimbangan untuk merancang desain model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani di sekolah. Instrumen wawancara ini juga digunakan sebagai data analisis kebutuhan. Adapun instrumen pedoman wawancara yaitu.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan	Respon Guru
1	Bagaimana aktivitas proses belajar PJOK yang selama ini bapak terapkan?	
2	Disetiap kegiatan praktek, apakah siswa pernah diperkenalkan dengan nilai-nilai kejujuran, kerjasama dan sportivitas?	

3	Bagaimana anda mengintegrasikan kegiatan pembelajaran PJOK dengan penanaman nilai-nilai karakter?
4	Di setiap akhir pembelajaran, apakah guru dan siswa bersama-sama melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran?
5	Bentuk evaluasi seperti apa yang dilakukan?
6	Apakah anda setuju jika aktivitas pembelajaran dilakukan dengan menggunakan desain model pembelajaran yang menyenangkan dan di integrasikan dengan nilai-nilai karakter?
7	Menurut anda apa kesulitan siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK?
8	Menurut bapak apa kesulitan yang bapak alami selama menjadi guru PJOK?
9	Apakah dalam pembelajaran PJOK pernah dilakukan diskusi kelompok?

3.4.2 Tes

Adapun instrumen tes meliputi tes kognitif, tes afektif dan tes psikomotorik. Khusus untuk tes afektif akan disampaikan pada instrumen observasi. Tes kognitif dilakukan diakhir pelaksanaan penelitian dan berfungsi untuk mengamati kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi permainan bola besar dan pemahaman terhadap karakter setelah sebelumnya siswa sudah mengikuti pembelajaran sebanyak 9 (sembilan) kali pertemuan. Tes kognitif meliputi pemahaman siswa tentang materi permainan bola besar (bola voli, sepak bola dan bola basket) dan pemahaman siswa tentang nilai-nilai positif (kejujuran, kerjasama dan sportivitas). Berikut ini kisi-kisi tes yaitu.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Tes Kognitif

No	Indikator	Nomor soal	Jumlah
----	-----------	------------	--------

1	Bola voli	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	13
2	Sepak bola	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	11
3	Bola basket	25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36	12
4	Kejujuran	37, 39, 41, 44, 47, 51, 55	7
5	Kerjasama	40, 42, 46, 48, 52	5
6	Sportivitas	38, 43, 45, 49, 50, 53, 54	7
Jumlah			55

(Modifikasi Guru, 2017)

Tes psikomotorik digunakan untuk melihat proses pelaksanaan teknik dasar melakukan passing bawah bola voli, teknik dasar menendang bola dengan kaki bagian dalam dan teknik dasar mengoper bola dengan menggunakan kedua tangan. Pemilihan ketiga teknik dasar sebagai penilaian psikomotorik dikarenakan teknik dasar tersebut merupakan gerak dasar yang sangat dominan pada permainan bola besar. Tes ini dilakukan pada seluruh siswa, yaitu dengan mempraktekkan proses memperagakan teknik dasar. Berikut ini kisi-kisi tes psikomotorik

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Psikomotorik

No	Indikator	Penilaian
1	Gerak dasar menggunakan passing bawah permainan bola voli	Gerakan awal Gerakan perkenaan Gerakan akhir
2	Gerak dasar menendang bola dengan kaki bagian dalam permainan sepak bola	Gerakan awal Gerakan perkenaan Gerakan akhir
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Psikomotorik (Lanjutan)		
3	Teknik dasar mengoper bola menggunakan kedua tangan permainan bola basket	Gerakan awal Gerakan perkenaan Gerakan akhir

(Modifikasi, Guru, 2017)

3.4.3 Lembar Observasi

Adapun instrumen lembar observasi meliputi 2 lembar observasi yaitu lembar pengamatan afektif dan lembar pengamatan aktivitas siswa.

- (1) Lembar pengamatan afektif digunakan untuk memastikan sejauh mana siswa mempraktekkan nilai-nilai kejujuran, kerjasama dan sportivitas dalam pembelajaran. Lembar pengamatan ini dilakukan setiap pembelajaran berlangsung selama 9 (sembilan) kali pertemuan. Melalui bimbingan guru, siswa mampu mengintegrasikan dalam pengalaman nyata pengetahuan tentang nilai positif (kejujuran, kerjasama dan sportivitas) dalam aktivitas pembelajaran. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang karakter positif tetapi siswa sudah mempraktekkan secara nyata. Hasil dari tes ini kemudian dijadikan bahan perbaikan model pendidikan karakter

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Afektif

No	Indikator	Penilaian
1	Kejujuran	Angka 4 kategori Sangat Baik
		Angka 3 kategori Baik
		Angka 2 kategori Cukup
		Angka 1 kategori Kurang
2	Kerjasama	Angka 4 kategori Sangat Baik
		Angka 3 kategori Baik
		Angka 2 kategori Cukup
		Angka 1 kategori Kurang
3	Sportivitas	Angka 4 kategori Sangat Baik
		Angka 3 kategori Baik
		Angka 2 kategori Cukup
		Angka 1 kategori Kurang

(Modifikasi Guru, 2017)

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Afektif

Kriteria	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Kerjasama	Tindakan selalu bekerjasama dengan teman	Tindakan kadang-kadang bekerjasama dengan teman	Tindakan kurang bekerjasama dengan teman	Tindakan tidak bekerjasama dengan teman

Kejujuran	Tindakan selalu sesuai antara perkataan dan perbuatan	Tindakan kadang-kadang sesuai antara perkataan dan perbuatan	Tindakan kurang sesuai antara perkataan dan perbuatan	Tindakan tidak sesuai antara perkataan dan perbuatan
Sportivitas	Tindakan selalu menghargai lawan	Tindakan kadang-kadang menghargai lawan	Tindakan kurang menghargai lawan	Tindakan tidak menghargai lawan

- (2) Lembar observasi/pengamatan aktivitas peserta didik dimanfaatkan untuk mengamati aktivitas dan kegiatan peserta didik selama kegiatan proses belajar berlangsung, mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir (pertemuan sembilan). Hasil dari lembar observasi/pengamatan kegiatan peserta didik dijadikan untuk perbaikan model pendidikan karakter berbasis permainan bola besar. Berikut ini kisi-kisi instrumen lembar observasi/pengamatan kegiatan peserta didik.

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Lembar Pengamatan Kegiatan Siswa

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan								
		I	II	III	IV	V	VI	VI	VI	VII IX
A	Peserta didik yang hadir saat pembelajaran									
B	Peserta didik yang memperhatikan materi dari guru									
C	Peserta didik yang bertanya tentang materi dari guru									

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Lembar Pengamatan Kegiatan Siswa (Lanjutan)

D	Siswa yang memberi tanggapan terhadap materi pembelajaran									
---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

(modifikasi, Nurhadi, 2017)

3.4.4 Angket

Hayudi, 2025

MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS PERMAINAN BOLA BESAR DALAM PENDIDIKAN JASMANI

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

Instrumen angket yang dijadikan pada penelitian ada 4 jenis angket yaitu, angket pertama digunakan untuk analisis kebutuhan pembelajaran pendidikan jasmani. Angket ini ditujukan pada peserta didik yang sudah mengikuti proses belajar pendidikan jasmani. Hasil dari analisis kebutuhan ini dijadikan bahan masukan untuk merancang model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dalam pendidikan jasmani. Berikut ini kisi-kisi yang menjadi instrumen angket analisis kebutuhan yaitu.

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan

No	Indikator	Butir Pernyataan	Jumlah
1	Pembelajaran pendidikan jasmani	1, 5, 6, 11	4
2	Pendidikan karakter	2, 3, dan 4	3
3	Materi pendidikan jasmani	7 dan 8	2
4	Evaluasi pembelajaran	9	1
5	Kegiatan refleksi	10	1
6	Model pendidikan karakter	12	1
Jumlah			12

(Modifikasi Nurhadi 2017; Farid 2017; Jauhari 2018)

Angket kedua adalah angket validasi ahli. Angket ini digunakan untuk memvalidasi produk model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar, yang diberikan kepada 3 ahli pendidikan jasmani. Selain mengukur validasi ahli, angket ini juga digunakan untuk mengukur tanggapan guru pada model pembelajaran yang telah dibuat dan dikembangkan pada ujicoba pertama dan ujicoba kedua. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen validasi ahli.

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli

No	Indikator	Sub Indikator	Butir Pernyataan	Jumlah
1	Rasional Model	Model pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan teori pengembangan model	1	1

2	Tujuan Pembelajaran	Sesuai dengan capaian materi pembelajaran	2	1
3	Sintak	Kegiatan pendahuluan		
		Orientasi	3, 4, 5, 6	4
		Apersepsi	7, 8, 9, 10	4
		Motivasi	11, 12, 13	3
		Kegiatan Inti		
		Menyampaikan fokus materi yang dipelajari pada awal pertemuan	14, 15	2
		Pengenalan nilai karakter dilaksanakan bersamaan dengan pengenalan keterampilan cabang olahraga	16, 17, 18, 10, 20	5
		Kejujuran	21	1
		Kerjasama	22	1
		Sportivitas	23	1
		Memberi peluang dan kesempatan pada peserta didik untuk membuat kelompok untuk berdiskusi	24, 25, 26, 27, 28	5
		Guru berperan memberi penguatan berupa penjelasan tentang pentingnya nilai-nilai karakter	29, 30, 31	3
		Kegiatan Penutup		
		Guru beserta siswa secara bersama membuat kesimpulan materi pada pertemuan yang baru saja selesai	32	1

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli (Lanjutan)

No	Indikator	Sub Indikator	Butir Pernyataan	Jumlah
		Secara bersama-sama melakukan refleksi pembelajaran	33	1

		Kesulitan yang ditemui pada kegiatan pembelajaran pertama dapat diidentifikasi untuk di tangani pada kegiatan selanjutnya	34	1
		Menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam	35	1
4	Sistem Sosial	Guru sebagai pembimbing	36	1
		Berpusat pada siswa	37	1
5	Prinsip Reaksi	Menerima semua tanggapan siswa	38	1
		Siswa aktif dalam aktivitas fisik dan aktif berfikir dalam kegiatan kelompok	39	1
6	Sistem Pendukung	Sumber materi yang berhubungan dengan pendidikan karakter	40	1
		Guru yang sadar akan bentuk-bentuk permainan	41	1
		Ketersedian sarana dan prasarana pembelajaran	42	1
7	Dampak Instruksional	Siswa memiliki pemahaman terkait nilai-nilai positif	43	1
		Siswa mengintegrasikan nilai positif dalam permainan	44	1
		Siswa memiliki sikap yang baik	45	1
		Siswa berpikir kritis	46	1
		Siswa memiliki keberanian untuk berbicara	47	1
8	Evaluasi	Evaluasi model	48	1
	Jumlah			48

(Modifikasi, Joyce dan Calhoun 2024; Kendellent 2017)

Angket ketiga merupakan angket tanggapan siswa siswa terhadap pembelajaran. Angket ini diberikan setelah pembelajaran dilakukan sembilan kali pertemuan. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen pembelajaran.

Tabel 3.10 Angket Instrumen Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

No	Indikator	Butir Pernyataan	Jml
1	Pernyataan positif	1, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 22, 24	16
2	Pernyataan negatif	2, 4, 9, 11, 13, 19, 21, 23,	8
Jumlah			24

(Modifikasi, Sugiarti 2017)

Angket keempat merupakan angket tanggapan siswa terhadap karakter. Angket ini juga diberikan setelah pembelajaran sembilan kali pertemuan selesai dilakukan. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen tanggapan siswa terhadap karakter.

Tabel 3.11 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa Terhadap Karakter

No	Indikator	Butir Pernyataan	Jumlah
1	Pernyataan positif	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 50, 51, 52, 53, 55, 57, 58, 59, 60	49
2	Pernyataan negatif	5, 10, 14, 23, 25, 31, 36, 41, 49, 54, 56,	11
Jumlah			60

(Modifikasi, Saftari & Fajriah 2019)

3.5 Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian ini merupakan data kelayakan dari model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar yang sudah dikembangkan. Data ini dihasilkan dari angket validasi oleh tim ahli bidang pendidikan jasmani, angket tanggapan guru, angket tanggapan peserta didik dan tes sumatif (hasil belajar). Dilakukan analisis dengan cara berikut:

3.5.1 Analisis Validasi Ahli

Analisis validasi ahli digunakan untuk menghitung penilaian yang diberikan oleh masing-masing ahli, dilakukan dengan rumus $\rho = \frac{x}{xi} \times 100\%$

Keterangan rumus:

P = Persentase

X = Tanggapan responden pada satu item

Xi = Nilai maksimal pada satu item

100% = Konstanta

Hayudi, 2025

MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS PERMAINAN BOLA BESAR DALAM PENDIDIKAN JASMANI

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

(Sugiono, 2008; Asrul dkk., 2015)

Selanjutnya dapat dikonversi pada kategori skala satu sampai skala empat. Kriteria penilaian validasi ahli yaitu:

Tabel 3.12 Perhitungan Analisis Data Validasi Ahli

Hasil Uji Coba			Keterangan
Kategori	presentase	Kualifikasi	
4	86% - 100%	Sangat Layak	Implementasi
3	76% - 85%	Layak	Implementasi
2	56% - 75%	Cukup Layak	Perlu Revisi
1	<55%	Kurang Layak	Perlu Revisi

Sumber (Sugiyono, 2008; Arikunto, hal. 281, 2015; Yusuf, hal. 252, 2015)

Keterangan:

Pertama: apabila aspek model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar diuji kelayakannya mencapai presentasi 86% - 100%, maka model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dapat dikategorikan sangat layak untuk diimplementasikan.

Kedua: apabila aspek model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar diuji kelayakannya mencapai presentasi 76% - 85%, maka model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dapat dikategorikan layak untuk diimplementasikan.

Ketiga: apabila aspek model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar diuji kelayakannya mencapai presentasi 56% - 75%, maka model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dapat dikategorikan cukup layak dan perlu untuk revisi.

Keempat: apabila aspek model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar diuji kelayakannya mencapai presentasi <55%, maka model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dapat dikualifikasikan kurang layak dan revisi.

3.5.2 Analisis Respon Guru dan Peserta Didik

Analisis untuk respon guru dan respon siswa digunakan untuk menghitung nilai angket yang telah ditanggapi guru dan peserta didik. Analisa kepraktisan

dengan rumus
$$\rho = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Hayudi, 2025

MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS PERMAINAN BOLA BESAR DALAM PENDIDIKAN JASMANI

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

Keterangan:

P = Persentase

X = Tanggapan responden pada satu item

Xi = Nilai Maksimal pada satu item

100% = Konstanta

(Sugiono, 2008; Asrul dkk., 2015)

Selanjutnya dapat dikonversi pada kategori skala satu sampai skala empat.

Kriteria penilaian uji kelayakan dalam kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 3.13 Perhitungan Analisis Data Respon Guru Dan Siswa

Hasil Uji Coba			Keterangan
Kategori	presentase	Kualifikasi	
4	86% - 100%	Sangat Layak	Implementasi
3	76% - 85%	Layak	Implementasi
2	56% - 75%	Cukup Layak	Perlu Revisi
1	<55%	Kurang Layak	Perlu Revisi

Sumber (Sugiyono, 2008; Arikunto, hal. 281, 2015; Yusuf, hal. 252, 2015)

Keterangan:

Pertama: Apabila aspek model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar diuji kelayakannya mencapai presentasi 86% - 100%, maka model pendidikan pembelajaran karakter berbasis permainan bola besar dapat dikategorikan sangat layak untuk diimplementasikan.

Kedua: Apabila aspek model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar diuji kelayakannya mencapai presentasi 76% - 85%, maka model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dapat dikategorikan layak untuk diimplementasikan.

Ketiga: Apabila aspek model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar diuji kelayakannya mencapai presentasi 56% - 75%, maka model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dapat dikategorikan cukup layak dan perlu untuk revisi.

Keempat: Apabila aspek model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar diuji kelayakannya mencapai presentasi <55%, maka

model pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan bola besar dapat dikategorikan kurang layak dan perlu untuk revisi.

3.5.3 Analisis Hasil Belajar

Analisis kelayakan dalam efektifitas digunakan untuk menghitung nilai hasil belajar siswa. Menghitung nilai setiap aspek menggunakan rumus:

Rumus untuk mengolah data setiap aspek yaitu, $NA = \frac{A}{B} \times 100\%$

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

A = Jawaban responden

B = Jawaban maksimum

100% = Konstanta

Adapun rumus untuk pengolahan data secara keseluruhan aspek yaitu,

$$NA = \frac{\text{Nilai Kognitif} + \text{Nilai Afektif} + \text{Nilai Psikomotorik}}{3}$$

Sumber: Guru, 2017

Selanjutnya dapat dikonversi pada kategori skala satu sampai skala empat. Untuk interpretasi hasil pada analisis data, yaitu.

Tabel 3.14 Interpretasi Analisis Data Hasil Belajar

Hasil Uji			Nilai Huruf	Keterangan
Nilai Huruf	Rentang Penilaian	Predikat		
A	89 - 100	Sangat Baik	A	Lulus
B	77 - 88	Baik	B	Lulus
C	65 - 76	Cukup	C	Lulus
D	<65	Kurang	D	Gagal

Sumber (Guru, 2017; Yusuf, hal. 252, 2015).

3.5.4 Analisis Uji Pretest dan Posttest Hasil Belajar

Normalized Gain (N-Gain) digunakan untuk mengukur efektivitas dari suatu metode (*treatment*). Uji N-Gain Score pada penelitian ini digunakan untuk menghitung selisih nilai *pretest* (sebelum dilakukan perlakuan) dan *posttest* (setelah dilakukan perlakuan) dari hasil belajar siswa.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Hayudi, 2025

MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS PERMAINAN BOLA BESAR DALAM PENDIDIKAN JASMANI

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

Tabel 3. 15 Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber (Hake, 1999).

Tabel 3.16 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Persentase	Kategori
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
> 76	Efektif

Sumber (Hake, 1999).