

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

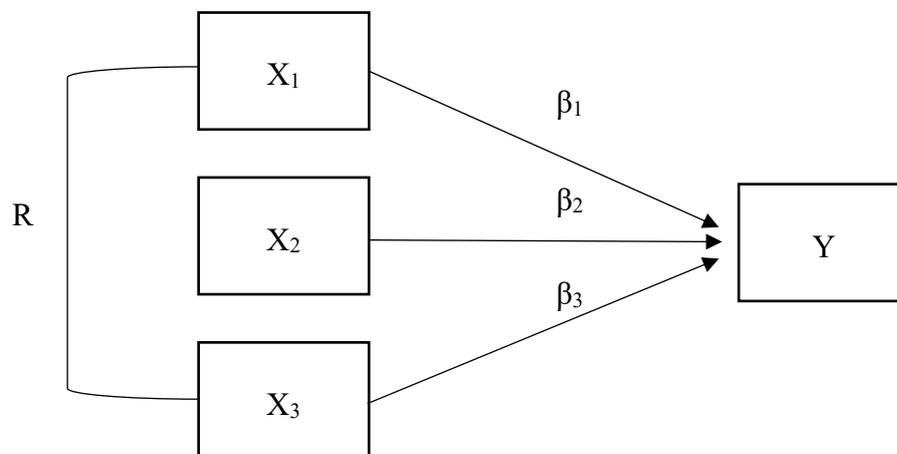
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur daya prediksi antara hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PJOK, yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotor, dengan nilai-nilai karakter mereka. Pendekatan kuantitatif dipilih karena mampu mengungkap fakta dan prediksi antarvariabel melalui data numerik yang dapat dianalisis secara statistik. Menurut Taherdoost (2022), pendekatan kuantitatif menggunakan nilai-nilai numerik dari hasil pengamatan untuk menjelaskan dan menggambarkan fenomena yang dapat diamati secara nyata. Pendekatan ini berlandaskan pada pernyataan empiris dan evaluasi berbasis data untuk mengetahui sejauh mana suatu fenomena memenuhi standar atau norma tertentu (Taherdoost, 2022). Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan metode statistik guna menemukan pola, pengaruh, dan kontribusi yang signifikan. Sejalan dengan pendapat Sukamolson (2007), pendekatan kuantitatif membantu mengungkap realitas sosial melalui pertanyaan-pertanyaan spesifik yang menghasilkan data numerik sesuai dengan tujuan penelitian.

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar daya prediksi dari hasil belajar PJOK, yang mencakup domain kognitif (X_1), afektif (X_2), dan psikomotor (X_3) terhadap nilai-nilai karakter peserta didik (Y). Metode deskriptif kuantitatif dipilih karena sesuai untuk menggambarkan, menjelaskan, dan menganalisis kontribusi masing-masing domain hasil belajar terhadap perkembangan karakter. Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik untuk mengidentifikasi kekuatan pengaruh masing-masing variabel bebas dalam memprediksi variabel terikat, baik secara parsial maupun simultan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai domain hasil belajar PJOK yang paling berperan dalam membentuk nilai-nilai karakter peserta didik.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Predictive Research Design* yang bertujuan untuk memprediksi nilai variabel terikat berdasarkan nilai dari variabel prediktor (Fraenkel et al., 2012). Dalam konteks ini, hasil belajar PJOK yang mencakup domain kognitif (X_1), afektif (X_2), dan psikomotor (X_3) dianalisis untuk mengetahui sejauh mana mampu memprediksi nilai-nilai karakter peserta didik (Y). Desain ini tidak melibatkan manipulasi variabel sebagaimana dalam penelitian eksperimen, melainkan menggunakan pendekatan kuantitatif yang menekankan pada pengukuran dan pengujian daya prediktif variabel melalui data numerik yang dianalisis secara statistik. Untuk mendukung analisis prediktif secara lebih komprehensif, penelitian ini menggunakan teknik analisis *Structural Equation Modeling* (PLS-SEM). Teknik ini memungkinkan pengukuran kontribusi masing-masing domain hasil belajar secara simultan dan parsial terhadap variabel karakter, serta mampu menangani model dengan kompleksitas tinggi. Model visual dari desain penelitian disajikan dalam gambar berikut untuk memperjelas struktur variabel yang diteliti.



Gambar 3. 1 *Predictive Research Design*

Keterangan:

X_1 = Hasil Belajar Kognitif

X_2 = Hasil Belajar Afektif

X_3 = Hasil Belajar Psikomotor

Y = Nilai-nilai karakter

$\beta_1 \beta_2 \beta_3$ = Koefisien determinasi masing-masing variabel X terhadap Y

R = Koefisien determinasi (varians Y yang dijelaskan oleh X_1 , X_2 , dan X_3 secara bersama-sama)

3.4 Sampel Dan Populasi

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang dicatat oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dianalisis. Populasi mencakup semua karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut (Muhyi et al., 2018). Istilah populasi digunakan untuk menggambarkan sekelompok objek yang menjadi fokus penelitian. Populasi penelitian adalah keseluruhan objek penelitian, yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, udara, fenomena, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan lain-lain, sehingga objek-objek tersebut dapat menjadi sumber data penelitian Bungin (dalam Saleh, 2017).

Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik yang mengikuti pelajaran pendidikan jasmani di SMP di Kota Bandung berjumlah 94.616 peserta didik (PDP, 2025).

3.4.2 Sampel

Penelitian ini menggunakan metode *Probability Sampling* atau pengambilan sampel berdasarkan peluang yang setara. Artinya, setiap anggota dari populasi memiliki kesempatan yang diketahui dan sama untuk terpilih sebagai sampel dan jika seluruh populasi memiliki karakteristik yang hampir sama (homogen), maka kemungkinan setiap individu terpilih sebagai sampel akan cukup tinggi (Bhardwaj, 2019). Sebagai gambaran, bayangkan kita memiliki satu kantong berisi butiran beras yang semuanya serupa. Saat kita mengambil segenggam beras secara acak, maka setiap butir beras memiliki kemungkinan yang sama untuk terambil. Oleh karena itu, sampel tersebut sudah cukup mewakili isi kantong secara keseluruhan.

Jenis *probability sampling* yang digunakan ialah *Stratified Random Sampling* (Sampel Acak Bertingkat). Dalam metode ini, populasi dibagi terlebih dahulu ke dalam kelompok-kelompok kecil (disebut strata) berdasarkan kesamaan tertentu, seperti umur, jenis kelamin, kelas, atau kategori lain (Bhardwaj, 2019). Setelah dibagi ke dalam strata, barulah sampel diambil secara acak dari setiap kelompok tersebut. Tujuannya adalah agar setiap kelompok dalam populasi bisa

terwakili secara proporsional dalam sampel, terutama jika populasi sangat beragam atau tidak homogen. Metode ini membuat hasil penelitian menjadi lebih akurat dan adil.

Karena populasi SMP Kota Bandung tersebar di 30 kecamatan dan tidak homogen (beragam), maka digunakan teknik *Stratified Random Sampling*, yang bertujuan agar setiap kecamatan terwakili secara adil dalam sampel penelitian. Langkah-langkah Hendlin et al. (2019) dan Bhardwaj (2019) sebagai berikut.

- 1) Menentukan target populasi dengan target penelitian adalah 270 SMP di Kota Bandung yang tersebar di 30 kecamatan.
- 2) Menentukan variabel stratifikasi dengan variabel stratifikasi yang digunakan adalah kecamatan. Maka, jumlah strata = 30 kecamatan.
- 3) Membuat bingkai sampling (*sampling frame*) dari data jumlah SMP per kecamatan dikumpulkan, dan setiap sekolah dikelompokkan sesuai kecamatannya.
- 4) Membagi populasi ke dalam strata dengan setiap sekolah hanya masuk ke satu kecamatan (satu strata saja), dan tidak boleh bergabung ke lebih dari satu.
- 5) Memberi nomor unik untuk setiap sekolah Semua SMP diberi nomor unik untuk memudahkan pemilihan acak nantinya.
- 6) Menghitung jumlah sampel tiap strata (kecamatan). Dalam teknik ini, rumus umum yang digunakan sebagai berikut.

$$n_i = \left(\frac{N_i}{N} \right) \times n$$

Keterangan:

- n_i = jumlah sampel yang diambil dari wilayah tertentu
- N_i = jumlah populasi di wilayah tersebut (misalnya jumlah sekolah di suatu wilayah/jumlah sekolah berdasarkan kecamatan)
- N = jumlah populasi total (misalnya jumlah seluruh sekolah di Kota Bandung)

n = jumlah sampel total yang diinginkan

Berikut data sekolah SMP Kota Bandung pada tabel 3.1 dan hasil perhitungannya pada tabel 3.2.

Tabel 3. 1 Data SMP Kota Bandung

No	Kecamatan	Jumlah SMP	Status Sekolah
1	Kec. Andir	12	5 Negeri 7 Swasta
2	Kec. Antapani	6	2 Negeri 4 Swasta
3	Kec. Arcamanik	12	1 Negeri 11 Swasta
4	Kec. Astanaanyar	6	1 Negeri 5 Swasta
5	Kec. Babakan Ciparay	7	5 Negeri 2 Swasta
6	Kec. Bandung Kidul	3	1 Negeri 2 Swasta
7	Kec. Bandung Kulon	8	2 Negeri 6 Swasta
8	Kec. Bandung Wetan	12	4 Negeri 8 Swasta
9	Kec. Batununggal	8	4 Negeri 4 Swasta
10	Kec. Bojong Loa Kaler	9	2 Negeri 7 Swasta
11	Kec. Bojong Loa Kidul	8	1 Negeri 7 Swasta
12	Kec. Buahbatu	8	2 Negeri 6 Swasta
13	Kec. Cibeunying Kaler	8	2 Negeri 6 Swasta
14	Kec. Cibeunying Kidul	9	3 Negeri

			6 Swasta
15	Kec. Cibiru	6	2 Negeri 4 Swasta
16	Kec. Cicendo	18	4 Negeri 14 Swasta
17	Kec. Cidadap	6	1 Negeri 5 Swasta
18	Kec. Cinambo	2	0 Negeri 2 Swasta
19	Kec. Coblong	13	3 Negeri 10 Swasta
20	Kec. Gedebage	5	2 Negeri 3 Swasta
21	Kec. Kiaracandong	8	2 Negeri 6 Swasta
22	Kec. Lengkong	14	2 Negeri 12 Swasta
23	Kec. Mandalajati	4	2 Negeri 2 Swasta
24	Kec. Panyileukan	11	3 Negeri 8 Swasta
25	Kec. Rancasari	4	3 Negeri 1 Swasta
26	Kec. Regol	13	5 Negeri 8 Swasta
27	Kec. Sukajadi	6	3 Negeri 3 Swasta
28	Kec. Sukasari	13	4 Negeri 9 Swasta
29	Kec. Sumur Bandung	10	2 Negeri 8 Swasta
30	Kec. Ujungberung	12	2 Negeri

10 Swasta	
Jumlah	30 Kecamatan
	270 Sekolah

Tabel 3. 2 Perhitungan Pengambilan Sampel Sekolah

No	Kecamatan	Jumlah SMP	Sampel Diambil $n_i = \left(\frac{N_i}{N}\right) \times n$
1	Kec. Cicendo	18	0.69/1 Sekolah
2	Kec. Lengkong	14	0.54/1 Sekolah
3	Kec. Sukasari	13	0.50/1 Sekolah
4	Kec. Regol	13	0.50/1 Sekolah
5	Kec. Coblong	13	0.50/1 Sekolah
6	Kec. Bandung Wetan	12	0.46/1 Sekolah
7	Kec. Andir	12	0.46/1 Sekolah
8	Kec. Ujungberung	12	0.46/1 Sekolah
9	Kec. Arcamanik	12	0.46/1 Sekolah
10	Kec. Panyileukan	11	0.42/1 Sekolah
Total	10 Kecamatan		10 Sekolah

Dengan demikian, 10 kecamatan di Kota Bandung menjadi strata dalam teknik *Stratified Random Sampling* yang digunakan dalam penelitian ini. Setiap kecamatan dipilih secara proporsional untuk memastikan bahwa sampel yang diambil benar-benar representatif dari seluruh populasi SMP yang ada di Kota Bandung. Hasil perhitungan yang dilakukan menunjukkan bahwa teknik pengambilan sampel ini memungkinkan distribusi yang adil dan merata, mengingat keberagaman populasi antar kecamatan di Kota Bandung. Langkah ini bertujuan untuk mengurangi bias dan memastikan bahwa hasil penelitian mencerminkan kondisi sebenarnya dari seluruh kecamatan yang ada.

Berdasarkan strata pemilihan kecamatan pada penelitian ini, maka ditentukanlah sekolah yang akan dijadikan sampel penelitian. Terdapat 10 sekolah dengan kriteria homogenitas status sekolah negeri dan swasta yang bertepatan dengan kecamatannya masing-masing sebagai berikut.

Tabel 3. 3 Sekolah yang Dijadikan Sampel Penelitian

No	Kecamatan	Nama Sekolah	Status Sekolah
1	Kec. Cicendo	SMP Negeri 9	Negeri
2	Kec. Lengkong	SMP Negeri 13	Negeri
3	Kec. Sukasari	SMP Kartika XIX-2	Swasta
4	Kec. Regol	SMP Negeri 11	Negeri
5	Kec. Coblong	SMP Negeri 35	Negeri
6	Kec. Bandung Wetan	SMP Santa Maria	Swasta
7	Kec. Andir	SMP Pasundan 4	Swasta
8	Kec. Ujungberung	SMP 10 PGRI	Swasta
9	Kec. Arcamanik	SMP Negeri 17	Negeri
10	Kec. Panyileukan	SMP Al Biruni Cerdas Mulia	Swasta

Penelitian ini memfokuskan pada peserta didik usia 13–14 tahun, yang secara umum merupakan peserta didik kelas VIII SMP (kelas 2). Pengambilan sampel peserta didik dari setiap sekolah dilakukan dengan mengacu pada teori perkembangan remaja dari Sawyer et al. (2018) dalam artikelnya *"The Age of Adolescence"* yang diterbitkan dalam *The Lancet Child & Adolescent Health*, usia 10–24 tahun merupakan rentang usia perkembangan remaja, namun fase awal masa remaja (*early adolescence*) dimulai pada usia 13–14 tahun. Pada masa ini, remaja mengalami perubahan biologis, sosial, emosional, dan kognitif yang signifikan, sehingga menjadikannya fase penting dalam pembentukan karakter dan perilaku. Maka, kelas VIII (usia 13–14 tahun) dipilih sebagai fokus utama dalam penelitian ini karena dianggap representatif terhadap fase awal remaja yang menjadi objek kajian pendidikan karakter dan perkembangan peserta didik.

Hasil pengambilan sampel telah dilakukan terdapat 10 sekolah yang dipilih menggunakan rumus pada tabel 3.2 dan kriteria hanya kelas VIII, setiap sekolah diambil 30 peserta didik. Dengan demikian, total jumlah peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah sekitar 300 peserta didik.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau perangkat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang relevan dan berhubungan dengan pertanyaan penelitian (Creswell, 2017). Instrumen sebagai alat yang dirancang untuk mengumpulkan data dari responden, baik dalam bentuk kuantitatif (seperti Kuesioner) maupun kualitatif (seperti wawancara atau observasi) (Bryman, 2016). Instrumen penelitian sebagai perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif, seperti wawancara, observasi, atau analisis dokumen (Silverman, 2021). Maka dari itu instrumen sebagai alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam rangka menjawab pertanyaan penelitian (Zina, 2021).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai alat ukur nilai-nilai karakter peserta didik yang merupakan instrumen dari *The Youth Sport Values Questionnaire-2* (YSVQ-2) (Lee et al., 2008) yang berasal dari University of Brighton (UK), University of Birmingham (UK), dan University of Thessaly (Yunani). Penelitian tersebut berfokus pada daya prediksi antara nilai-nilai yang diyakini oleh remaja dalam konteks olahraga, orientasi pencapaian (*achievement orientation*), dan sikap moral mereka, baik sikap prososial (misalnya sportivitas dan keadilan) maupun sikap antisosial (misalnya perilaku curang atau agresif dalam kompetisi). Instrumen tersebut hasil modifikasi dan validasi dari instrumen *Youth Sport Values Questionnaire* (YSVQ) (Lee et al., 2000). Maka dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi dan memvalidasi instrumen *The Youth Sport Values Questionnaire 2* (YSVQ-2) (Lee et al., 2008). Hasil modifikasi dari instrumen kemudian akan disebut Kuesioner Karakter dalam Olahraga dan Pendidikan Jasmani 2 versi Indonesia (KKOP-2). Menurut Imaninda & Azwar (2016) prosedur atau tahapan memodifikasi dan memvalidasi instrumen mulai dari, 1) tahapan persiapan, 2) tahapan pelaksanaan dan 3) tahapan finalisasi.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Dimensi	Indikator	Butir Item
Dimensi Nilai	Moral	1, 2, dan 3
	Kompetensi	4, 5, dan 6
	Status	7, 8, dan 9
Dimensi Sikap	Komitmen	10, 11, dan 12
	Konvensi	13, 14, dan 15
	Kecurangan	16, 17, dan 18
	Permainan Psikologis (<i>Gamesmanship</i>)	19, 20, dan 21
Dimensi Orientasi	Orientasi Tugas	22, 23, dan 24
Pencapaian	Orientasi Ego	25, 26, dan 27

3.5.1 Prosedur Modifikasi dan Validasi Instrumen

Prosedur modifikasi dan validasi sebuah instrumen penelitian melalui; 1) tahapan persiapan, 2) tahapan pelaksanaan dan 3) tahapan finalisasi (Imaninda & Azwar, 2016). Prosedur peneliti memodifikasi dan memvalidasi sebagai berikut.

1) Tahap Persiapan.

Prosedur pada tahap persiapan, peneliti 1) menerjemahkan dan mempelajari instrumen *Youth Sport Values Questionnaire-2* (YSVQ-2) (Lee et al., 2008) ke dalam Bahasa Indonesia, dengan memperhatikan kesesuaian makna budaya dan bahasa dalam konteks olahraga dan pendidikan jasmani di Indonesia; 2) menyesuaikan butir item pernyataan menjadi Kuesioner Karakter dalam Olahraga dan Pendidikan Jasmani 2 versi indonesia (KKOP-2).

2) Tahap Pelaksanaan

Prosedur pada tahap pelaksanaan, peneliti 1) menulis dan menyusun butir pernyataan awal untuk KKOP-2 berdasarkan hasil terjemahan dan modifikasi dari YSVQ-2 pada tahap persiapan. Butir-butir item dirancang sesuai dengan konteks pembelajaran olahraga dan pendidikan jasmani di sekolah, menggunakan skala Likert dengan pernyataan *favorable* dan *unfavorable*; 2) melakukan validasi isi (*content validity*) melalui review

butir oleh panel ahli serta kategori Sangat Setuju Sekali (SSS); kategori Setuju Sekali (SS); kategori Netral (N); kategori Tidak Setuju Sekali (TSS); dan kategori Sangat Tidak Setuju Sekali (STSS) yang diadopsi dari (Richter et al., 2018). Panel ahli terdiri atas akademisi pendidikan bahasa dan sastra indonesia, akademisi pendidikan jasmani, dan akademisi psikolog pendidikan.

3) Tahap Finalisasi

Tahap ini, peneliti 1) menyusun manual penggunaan KKOP-2 yang mencakup prosedur administrasi, panduan pengisian, serta pedoman penskoran dan interpretasi hasil; 2) melakukan analisis konfirmatori (*Confirmatory Factor Analysis/CFA*) untuk menguji kesesuaian struktur faktor instrumen dengan data yang diperoleh, sehingga dapat memastikan validitas konstruk dari KKOP-2; 3) instrumen KKOP-2 siap digunakan dalam pengumpulan data utama pada peserta didik usia 13–14 tahun untuk mengukur nilai moral, kompetensi, dan status dalam konteks olahraga dan pendidikan jasmani.

3.5.2 Hasil Modifikasi dan Validasi Instrumen

3.5.2.1 Tahap Persiapan

1) Menerjemahkan dan Mempelajari

Hasil terjemahan instrumen sebagai berikut.

Tabel 3. 5 Terjemah Instrumen (Lee et al., 2008)

No	Dimensi Nilai
	Indikator Moral
1	Saya berusaha untuk bersikap adil
2	saya menunjukkan sikap sportivitas yang baik
3	saya membantu orang lain Ketika mereka membutuhkan
	Indikator Kompetensi
4	saya menetapkan target saya sendiri
5	saya menggunakan keterampilan saya dengan baik
6	saya menjadi pemain yang lebih baik
	Indikator Status
7	saya adalah pemimpin dalam kelompok

-
- 8 saya menunjukkan bahwa saya lebih baik dari orang lain
 9 saya terlihat menarik
-

Dimensi Sikap

Indikator Komitmen

- 10 saya mengikuti setiap sesi Latihan
 11 saya berusaha sekuat tenaga
 12 saya tidak menyerah setelah melakukan kesalahan

Indikator Konvensi

- 13 saya berjabat tangan dengan lawan menang atau kalah
 14 saya memberi selamat kepada lawan atas permainan atau penampilan yang baik
 15 saya memberi selamat kepada lawan setelah saya kalah

Indikator Kecurangan

- 16 saya akan berbuat curang jika saya pikir itu membantu saya menang
 17 saya curang jika saya bisa lolos tanpa ketahuan
 18 kadang-kadang saya harus berbuat curang

Indikator Permainan Psikologis (*Gamesmanship*)

- 19 mengganggu lawan adalah ide yang bagus
 20 saya kadang mencoba mengkacaukan focus lawan
 21 jika saya tidak ingin orang lain tampil baik, saya mengganggu mereka sedikit
-

Dimensi Orientasi Pencapaian

Indikator Tugas

- 22 saya mempelajari sesuatu baru bagi saya
 23 saya tampil sebaik mungkin
 24 saya mengatasi kesulitan

Indikator Orientasi Ego

- 25 saya melakukan sesuatu lebih mudah daripada orang lain
 26 saya melakukan sesuatu yang tidak bisa dilakukan orang lain
 27 saya menunjukkan kepada orang lain bahwa saya yang terbaik
-

Tabel 3. 6 Skala dan Kriteria

Skala	Kriteria
5	Sangat Penting Bagi Saya
4	Sangat Penting
3	Penting
2	Cukup Penting
1	Agak Penting
0	Tidak Penting
-1	Bertentangan dengan Keyakinan Saya

2) Menyesuaikan Butir Item

Hasil terjemah tersebut kemudian disesuaikan atau dimodifikasi oleh peneliti dalam item pernyataannya saja dengan tidak memodifikasi dimensi serta indikator yang mengungkap dan mengacu dari *Youth Sport Values Questionnaire-2* (YSVQ-2) (Lee et al., 2008) yang berjudul "Apa yang penting bagi saya dalam olahraga" perlu disesuaikan dengan pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia khususnya terhadap peserta didik sekolah menengah pertama (SMP). Tahap penyusunan kalimat item nilai-nilai karakter yang termasuk kepada ranah afektif dengan stimulusnya tidak berstruktur (gambar dan kalimat yang mudah dimengerti akan tetapi tidak dapat langsung diketahui maksud yang tersirat di dalamnya oleh subjek atau penjawab) (Azwar, 1994). Tahap penyusunan skala kriteria menyesuaikan sampel yang akan diteliti yaitu peserta didik sekolah menengah pertama dengan rentang usia 13–14 tahun dari penelitian (Richter et al., 2018).

3.5.2.2 Tahap Pelaksanaan

1) Hasil Modifikasi Item-item Kuesioner

Aspek dimensi dan indikator dari instrumen tetap sama dari peneliti sebelumnya, akan tetapi butir item disesuaikan dengan pelaksanaan pendidikan PJOK dan nilai-nilai karakter di Indonesia khususnya pada umur 13-14 tahun (Sekolah Menengah Pertama). Kemudian digunakan dalam KKOP-2 dengan tetap mengacu dimensi dan indikator *Youth Sport Values Questionnaire-2*

(YSVQ-2) diterapkan oleh (Lee et al., 2008) yang mengacu kepada teori sebagai berikut.

a) Dimensi Nilai (Indikator; Moral, Kompetensi, dan Status)

Nilai merupakan keyakinan individu maupun kelompok sosial mengenai tingkatan preferensi terhadap suatu tujuan atau perilaku tertentu dibandingkan alternatif lainnya (Rokeach, 1973; Schwartz, 1994). Nilai berfungsi sebagai pedoman dalam bertindak, memberikan arah dan intensitas terhadap perilaku, serta menjadi tolok ukur dalam mengevaluasi tindakan. Nilai dipelajari melalui norma dominan dalam kelompok sosial serta pengalaman pribadi individu. Struktur nilai mengacu pada keterkaitan antara berbagai jenis nilai, yang dapat saling mendukung atau saling bertentangan, sebagaimana dipetakan oleh Schwartz (1992) dalam kerangka dua dimensi: *self-transcendence* vs *self-enhancement* dan *openness to change* vs *conservation*.

Dalam konteks olahraga dan pendidikan jasmani, nilai berperan sebagai prinsip umum yang membimbing keputusan dan tindakan peserta didik dalam berbagai situasi kompetitif maupun kooperatif. Oleh karena itu, dimensi nilai yang digunakan dalam KKOP-2 mencakup nilai moral, kompetensi, dan status, yang sebelumnya telah diidentifikasi secara empiris oleh Lee et al. (2000, 2008) melalui pengembangan *Youth Sport Values Questionnaire* (YSVQ). Ketiga dimensi ini mencerminkan nilai-nilai yang secara alami muncul dari pengalaman dan pandangan atlet muda, serta mencerminkan tiga aspek utama dalam olahraga: bermain secara adil (moral), bermain dengan baik (kompetensi), dan keinginan untuk menang atau diakui (status) (Webb, 1969).

Nilai moral berkaitan dengan perilaku prososial seperti kejujuran, sportivitas, dan kepedulian terhadap orang lain, dan terbukti berkontribusi positif terhadap sikap kooperatif serta negatif terhadap perilaku antisosial (Lee, 1996). Nilai kompetensi menggambarkan dorongan individu untuk mengembangkan kemampuan dan tampil secara optimal. Sedangkan nilai status menggambarkan aspirasi individu terhadap pengakuan sosial, kemenangan, dan posisi dominan dalam kompetisi. Ketiga nilai ini tidak

hanya relevan dalam konteks olahraga, tetapi juga dalam nilai-nilai karakter peserta didik melalui pendidikan jasmani yang bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, instrumen KKOP-2 tetap menggunakan dimensi dan indikator utama yaitu, dimensi nilai, mencakup indikator moral, kompetensi, dan status.

b) Dimensi Sikap (Indikator; Komitmen, Konvensi, Kecurangan, dan Permainan Psikologis (*Gamesmanship*))

Sikap dipahami sebagai kecenderungan yang dipelajari untuk merespons secara konsisten terhadap objek tertentu, baik secara positif maupun negatif (Fishbein & Ajzen, 1975). Berbeda dengan nilai, sikap bersifat bipolar, lebih spesifik terhadap objek tertentu, dan tidak memiliki hirarki kepentingan. Sikap merepresentasikan nilai-nilai umum dalam konteks yang lebih spesifik, sehingga satu nilai dapat melahirkan berbagai bentuk sikap, dan sebaliknya satu sikap dapat merefleksikan lebih dari satu nilai (Katz, 1960; Rokeach, 1973). Dalam kerangka pendidikan jasmani dan olahraga, sikap berfungsi sebagai ekspresi operasional dari nilai-nilai sosial, khususnya nilai moral. Sikap prososial, seperti dukungan terhadap kerja sama dan kepatuhan terhadap aturan, mencerminkan penginternalisasian nilai moral. Sebaliknya, sikap antisosial tercermin dalam perilaku yang mengganggu atau merugikan situasi sosial (Bardi & Schwartz, 2003).

Nilai dalam konteks olahraga memiliki peran penting sebagai prinsip yang mengarahkan perilaku atlet dalam berbagai situasi. Nilai-nilai yang berkaitan dengan pencapaian (*achievement*) dan moralitas menjadi sangat relevan karena memengaruhi pengambilan keputusan di arena olahraga. Penelitian Lee et al. (2000) melalui *Youth Sport Values Questionnaire* (YSVQ) mengidentifikasi sistem nilai utama yang mencakup dimensi moral, kompetensi, dan status yang kemudian menjadi dasar penting dalam memahami bagaimana nilai-nilai tersebut terwujud dalam bentuk sikap. Lebih lanjut, Lee (1996) menunjukkan bahwa nilai-nilai moral berkontribusi dalam membentuk sikap prososial dan menekan sikap antisosial di kalangan atlet muda.

Berdasarkan uraian tersebut, instrumen KKOP-2 tetap menggunakan dimensi dan indikator utama yaitu, dimensi sikap, mencakup indikator komitmen, konvensi, kecurangan, dan permainan psikologis (*Gamesmanship*).

c) Dimensi Orientasi Pencapaian (Indikator; Orientasi Tugas dan Orientasi Ego)

Teori Orientasi Pencapaian atau *Achievement Goal Theory* (AGT) merupakan pendekatan sosial kognitif yang menekankan bahwa pencapaian bergantung pada bagaimana seseorang memaknai kemampuan dan keberhasilan (Nicholls, 1989). Dalam konteks ini, keberhasilan ditafsirkan secara subjektif berdasarkan konsep kemampuan yang dianut individu. Ketika kemampuan dianggap sebagai hasil dari usaha, individu berada dalam kondisi orientasi tugas dan menilai keberhasilan berdasarkan pemahaman, penyelesaian tugas, serta kemampuan mengatasi tantangan. Sebaliknya, jika kemampuan dipahami sebagai kapasitas bawaan yang membatasi efek usaha, maka individu akan cenderung fokus pada orientasi ego yang mengedepankan perbandingan diri dengan orang lain dan keberhasilan dinilai melalui superioritas relatif atau kemenangan yang lebih mudah (Nicholls, 1989).

Orientasi pencapaian dapat bersifat sementara, tetapi melalui proses sosialisasi dan pengalaman, seseorang dapat membentuk orientasi disposisional yang stabil terhadap salah satu jenis orientasi tersebut (Nicholls, 1989). Orientasi pencapaian tidak hanya memengaruhi bagaimana seseorang berperilaku dalam konteks belajar dan berkompetisi, tetapi juga memiliki implikasi moral. Duda dan Whitehead (1998) menjelaskan bahwa orientasi pencapaian berfungsi sebagai konstruk mediasi yang membentuk pola pikir dan perilaku psikologis individu. Pandangan ini diperkuat oleh Duda dan Nicholls (1992) yang menyatakan bahwa keyakinan mengenai tujuan olahraga, sikap sosial yang muncul darinya, serta kandungan moral yang terlibat, menjadi bagian dari teori pribadi individu mengenai konteks pencapaian. Dalam telaah literatur yang dilakukan oleh Biddle, Wang, Kavussanu, dan Spray (2003),

disimpulkan bahwa orientasi tugas berhubungan dengan fungsi moral yang lebih tinggi, sikap prososial, sportivitas, serta keyakinan bahwa tujuan olahraga adalah untuk mengembangkan penguasaan diri. Oleh karena itu, orientasi tugas dianggap sebagai mediator antara nilai kompetensi dan sikap prososial. Sebaliknya, orientasi ego dikaitkan dengan dukungan terhadap agresi, sportivitas yang buruk, dan pandangan bahwa keberhasilan diperoleh melalui kemampuan dan kecurangan, serta meyakini bahwa tujuan olahraga adalah memperoleh status sosial. Dengan demikian, orientasi ego menjadi mediator antara nilai status dan sikap antisosial (Biddle et al., 2003). Namun demikian, karena nilai moral tidak berkaitan langsung dengan pencapaian, maka orientasi pencapaian tidak diharapkan menjadi mediator dalam hubungan antara nilai moral dan sikap sosial (Lee, 2008). Dalam studi lanjutan, Lee (2008) juga menunjukkan bahwa orientasi pencapaian berperan sebagai mediator parsial atas pengaruh nilai kompetensi dan status terhadap sikap, yang menunjukkan bahwa terdapat mekanisme kognitif dalam bagaimana nilai-nilai tersebut memengaruhi perilaku. Sebagai contoh, individu dengan nilai kompetensi yang tinggi cenderung menunjukkan komitmen dan penghormatan terhadap aturan sosial olahraga karena mereka lebih dulu mengadopsi orientasi tugas yang menilai keberhasilan melalui usaha dan peningkatan.

Shields dan Bredemeier (2007) menambahkan bahwa orientasi pencapaian menyimpan teori moral tersirat karena tidak hanya berisi interpretasi kognitif terhadap keberhasilan, tetapi juga motivasi intensional, di mana motif untuk menjadi lebih baik atau tampak unggul didasari oleh alasan etis. Oleh karena itu, nilai diyakini menjadi faktor antecedent dari orientasi pencapaian. Meskipun demikian, orientasi ego terbukti memiliki daya prediksi yang lebih lemah terhadap sikap antisosial dibandingkan orientasi tugas terhadap sikap prososial, dan hal ini dapat dijelaskan melalui motivasi pendekatan dan penghindaran (Elliot, 1997). Atlet yang berorientasi ego dan termotivasi untuk menghindari kegagalan cenderung mencari keuntungan tidak adil daripada mereka yang percaya diri untuk menang secara jujur. Akan tetapi, item-item dalam POSQ

(Perceptions of Success Questionnaire) hanya mengukur motivasi ego-pendekatan, sehingga efek motivasi pendekatan dan penghindaran terhadap sikap sosial masih perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, instrumen KKOP-2 tetap menggunakan dimensi dan indikator utama yaitu, dimensi orientasi pencapaian, mencakup indikator orientasi tugas dan orientasi ego.

Setiap aspek dimensi KKOP-2 berisi 3 butir dimensi. Pada aspek indikator KKOP-2 berisi 9 butir indikator. Dan pada aspek item KKOP-2 berisi 27 butir item. Target tersebut dibuat dengan pertimbangan supaya partisipan atau subjek mengisi kebutuhan waktu yang lebih singkat dikarenakan partisipan atau subjek dalam penelitian ini peserta didik dengan rentang usia 13-14 tahun.

Tabel 3. 7 Hasil Modifikasi Instrumen

Dimensi	Indikator	No	Butir Item-Item
Dimensi Nilai	Moral	1	Saya selalu berusaha untuk bersikap adil dalam segala situasi pembelajaran PJOK.
		2	Saya senang menunjukkan sikap sportivitas ketika pembelajaran bermain berlangsung.
		3	Saya merasa penting untuk membantu teman atau orang lain ketika mereka membutuhkan bantuan ketika pembelajaran.
	Kompetensi	4	Saya menetapkan target atau tujuan pribadi dalam pelajaran PJOK.
	5	Saya rajin menggunakan keterampilan yang telah saya pelajari dalam aktivitas	

			olahraga di Sekolah untuk kehidupan sehari-hari.
		6	Saya berusaha untuk menjadi pemain lebih baik disetiap permainan pada saat pembelajaran.
	Status	7	Saya sering dianggap sebagai pemimpin oleh teman-teman saya dalam aktivitas olahraga.
		8	Saya bangga menunjukkan bahwa saya dapat melakukan lebih baik daripada yang lain dalam beberapa hal.
		9	Saya percaya bahwa menjaga penampilan fisik juga terlihat menarik oleh teman saya.
Dimensi Sikap	Komitmen	10	Saya mengikuti setiap sesi pembelajaran PJOK dengan penuh semangat.
		11	Saya selalu berusaha sekuat tenaga saat melakukan aktivitas olahraga di sekolah.
		12	Saya tidak mudah menyerah meskipun saya melakukan kesalahan saat pembelajaran PJOK.
	Konvensi	13	Saya berjabat tangan dengan lawan setelah permainan, baik menang maupun kalah.
		14	Saya memberikan ucapan selamat kepada lawan yang bermain dengan baik.

		15	Saya tetap memberi selamat kepada lawan walaupun saya kalah dalam permainan.
	Kecurangan	16	Saya merasa mengganggu konsentrasi lawan adalah ide yang bagus dalam permainan.
		17	Saya kadang mencoba membuat lawan kehilangan fokus saat bermain.
		18	Saya sengaja mengganggu lawan jika saya tidak ingin mereka tampil lebih baik dari saya.
	Permainan Psikologis (<i>Gamesmanship</i>)	19	Saya bersedia berbuat curang jika saya merasa itu bisa membantu saya menang dalam permainan.
		20	Saya melakukan kecurangan jika saya yakin tidak akan ketahuan oleh guru atau teman.
		21	Saya berpikir bahwa kadang-kadang saya harus berbuat curang untuk bisa menang.
Dimensi Orientasi Pencapaian	Orientasi Tugas	22	Saya mempelajari keterampilan baru saat mengikuti pelajaran PJOK di sekolah.
		23	Saya berusaha tampil sebaik mungkin dalam setiap kegiatan olahraga di kelas.
		24	Saya berusaha mengatasi kesulitan saat menghadapi

		tantangan dalam pembelajaran PJOK.
Orientasi Ego	25	Saya melakukan tugas olahraga dengan lebih mudah dibandingkan teman saya di kelas.
	26	Saya dapat melakukan gerakan atau permainan yang tidak bisa dilakukan oleh teman saya.
	27	Saya menunjukkan kepada teman-teman bahwa saya adalah yang paling hebat dalam olahraga ketika pembelajaran.

Tabel 3. 8 Skala dan Kriteria

Skala	Kriteria
5	Sangat Setuju Sekali
4	Setuju Sekali
3	Netral
2	Tidak Setuju Sekali
1	Sangat Tidak Setuju Sekali

Sumber: (Richter, 2018)

2) Pengujian Validasi Isi

Butir pernyataan dibuat dengan hasil acuan teori nilai-nilai karakter yang sudah dijelaskan pada tahap sebelumnya (hasil modifikasi item kuesioner) dan peneliti yang menggunakan kuesioner sebelumnya. Kuesioner disusun dan terdapat 27 butir item yang terdiri dari butir *favortable* (F) dan *aunfavortable* (UF), serta kategori skoring Sangat Setuju Sekali (SSS); kategori Setuju Sekali (SS); kategori Netral (N); kategori Tidak Setuju Sekali (TSS); dan kategori Sangat Tidak Setuju Sekali (STSS) yang diadopsi dari (Richter et al., 2018). Validator mereview KKOP-2 untuk melihat kesesuaian butir item dengan aspek dimensi indikator yang mengungkap Kuesioner Karakter dalam Olahraga dan

Pendidikan Jasmani 2 versi indonesia (KKOP-2). Validator 1) merupakan akademisi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia memberikan beberapa perubahan dari susunan kalimat item, cara penulisan item, dan menyesuaikan bagaimana item tersebut dimengerti oleh peserta didik yang rentang usianya 13-15 tahun. Validator 2) merupakan akademisi dari Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi memberikan beberapa perubahan dari substansi item, keterukuran butir pernyataan, konsistensi logika psikologis dalam penyusunan instrumen, serta kesesuaian instrumen dengan prinsip-prinsip pengukuran psikologis dan karakter peserta didik dalam PJOK. Validator 3) merupakan akademisi dari Pendidikan Sosiologi yang memberikan masukan terkait konteks sosial dalam penyusunan item, relevansi item terhadap nilai-nilai sosial dan budaya yang berkembang pada peserta didik, serta memastikan bahwa setiap pernyataan mencerminkan dinamika interaksi sosial yang sesuai dengan karakteristik usia 13-14 tahun. Validator 4) merupakan akademisi dari Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi dengan bidang keilmuan khusus pada nilai-nilai karakter, yang memberikan masukan terhadap kedalaman nilai-nilai karakter dalam setiap item, kesesuaian indikator dengan teori nilai-nilai karakter, serta konsistensi antara tujuan pembelajaran PJOK dan pembentukan karakter peserta didik. Validator tidak hanya menilai butir secara kuantitatif, tetapi juga memberi masukan secara kualitatif dalam mereviu butir dalam KKOP-2. Setelah dilakukan uji validitas isi, KKOP-2 memiliki 27 butir.

3.5.2.3 Tahap Finalisasi

1) Menyusun Manual KKOP-2

Hasil dari pengujian validitas isi oleh panah ahli atau validator merupakan akademisi yang memiliki keterkaitan dengan ilmu pengetahuan ataupun praktikum di bidang 1) Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia; 2) Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi; 3) Pendidikan Sosiologi. Terdapat beberapa revisi dan perbaikan, maka disusun kembali Kuesioner Karakter dalam Olahraga dan Pendidikan Jasmani 2 versi indonesia (KKOP-2) sebagai berikut.

Tabel 3. 9 Hasil Revisi Validasi oleh Paneh Ahli

Dimensi	Indikator	No	Butir Item-item
Dimensi Nilai	Moral	1	Saya selalu berusaha untuk bersikap adil dalam situasi pembelajaran PJOK.
		2	Saya senang menunjukkan sikap sportif ketika pembelajaran berlangsung.
		3	Saya merasa penting untuk membantu teman yang membutuhkan ketika pembelajaran PJOK.
	Kompetensi	4	Saya menetapkan target atau tujuan dalam pembelajaran PJOK.
		5	Saya rajin menggunakan keterampilan yang telah dipelajari dalam aktivitas olahraga di sekolah untuk kehidupan sehari-hari.
		6	Saya berusaha menjadi pemain yang lebih baik di setiap pembelajaran praktik bermain PJOK.
	Status	7	Saya sering dijadikan sebagai pemimpin oleh teman-teman dalam aktivitas olahraga.
		8	Saya bangga menunjukkan bahwa saya dapat melakukan yang terbaik daripada yag

			lain dalam setiap pembelajaran PJOK.
		9	Saya percaya bahwa menjaga penampilan fisik terlihat menarik oleh teman saya.
Dimensi Sikap	Komitmen	10	Saya mengikuti setiap sesi pembelajaran PJOK dengan penuh semangat.
		11	Saya berusaha sekuat tenaga saat melakukan aktivitas olahraga di sekolah.
		12	Saya tidak mudah menyerah meskipun materinya sulit saat pembelajaran PJOK.
	Konvensi	13	Saya biasanya berjabat tangan atau menyapa lawan setelah permainan selesai.
		14	Saya cenderung memberikan apresiasi kepada lawan yang bermain dengan baik.
		15	Saya tetap menunjukkan sikap positif kepada lawan meskipun hasil permainan tidak sesuai harapan saya.
	Kecurangan	16	Dalam pembelajaran sifatnya permainan, saya pernah mencoba cara tertentu untuk memengaruhi fokus lawan.
		17	Saya pernah terlibat dalam tindakan yang bisa membuat lawan kehilangan konsentrasi saat permainan.

		18	Saat bermain, saya kadang berusaha mengalihkan perhatian lawan untuk keuntungan tim saya.
Permainan Psikologis (Gamensmanship)		19	Saya pernah berpikir untuk menggunakan cara yang tidak biasa agar mendapat keuntungan dalam permainan.
		20	Saya kadang merasa tertarik mencoba cara yang tidak diajarkan langsung oleh guru agar bisa menang.
		21	Dalam situasi tertentu, saya pernah mempertimbangkan tindakan di luar aturan demi hasil permainan.
Dimensi Orientasi Pencapaian	Orientasi Tugas	22	Saya mempelajari keterampilan baru saat mengikuti pelajaran PJOK.
		23	Saya berusaha tampil sebaik mungkin dalam setiap kegiatan olahraga di kelas.
		24	Saya berusaha mengatasi kesulitan saat menghadapi tantangan dalam pembelajaran PJOK.
	Orientasi Ego	25	Saya melakukan aktivitas olahraga dengan lebih mudah dibandingkan teman saya di kelas.

26	Saya dapat melakukan keterampilan gerak yang tidak bisa dilakukan oleh teman saya.
27	Saya menunjukkan kepada teman, bahwa saya adalah yang paling hebat dalam pembelajaran PJOK.

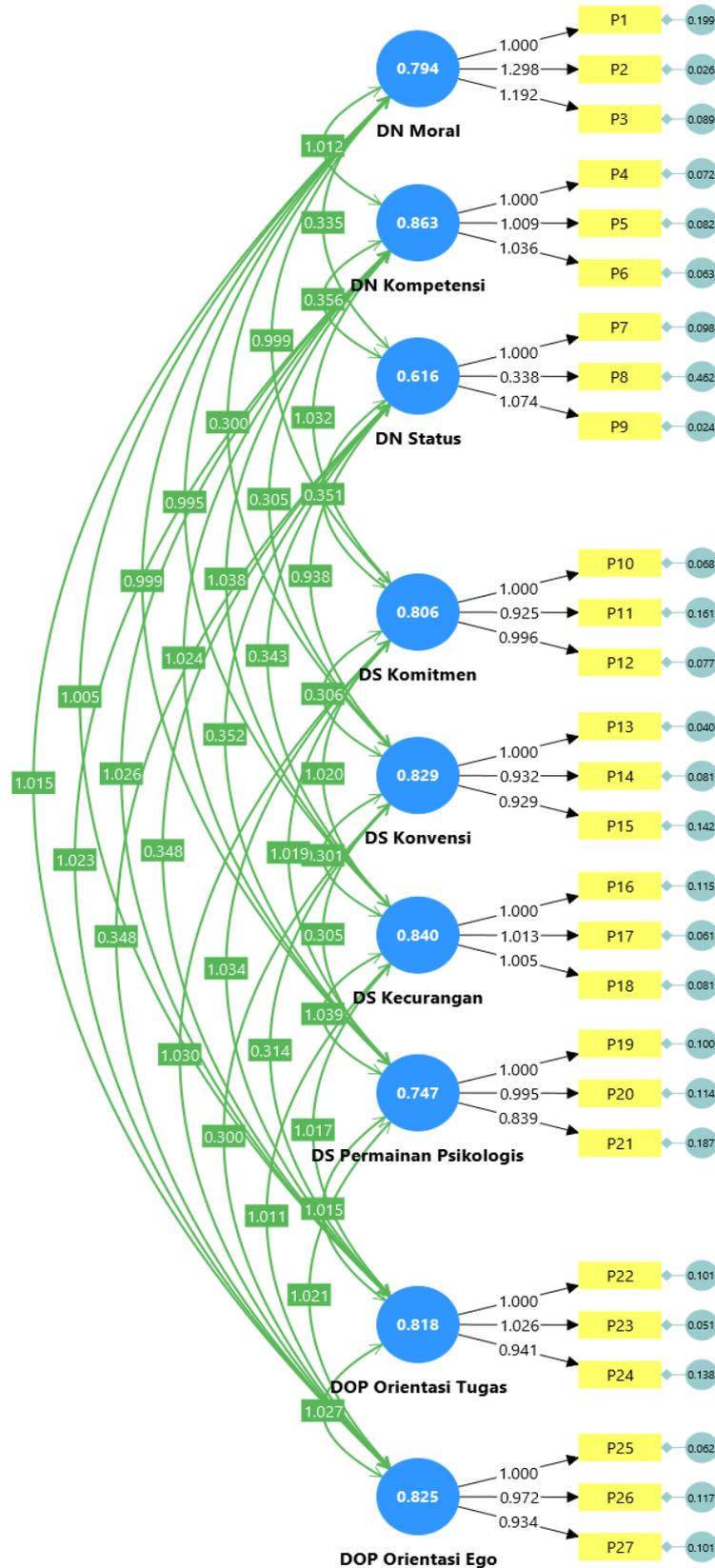
Kategori skoring Sangat Setuju Sekali (SSS); kategori Setuju Sekali (SS); kategori Netral (N); kategori Tidak Setuju Sekali (TSS); dan kategori Sangat Tidak Setuju Sekali (STSS) tidak ada perubahan atau revisi dari para ahli panel atau validator. Maka untuk skala dan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3. 10 Skala dan Kriteria

Skala	Kriteria
5	Sangat Setuju Sekali
4	Setuju Sekali
3	Netral
2	Tidak Setuju Sekali
1	Sangat Tidak Setuju Sekali

2) Melakukan Analisis Konfirmatori (*Confirmatory Factor Analysis/CFA*)

Kuesioner KKOP-2 versi Indonesia yang terdiri dari 27 item telah diuji coba kepada partisipan yang berasal dari kalangan pelajar (SMP) dengan rentang usia antara 13 hingga 14 tahun. Jumlah partisipan dalam penelitian ini mencapai 162 orang, yang berarti telah memenuhi ketentuan jumlah sampel, yaitu 6 hingga 10 kali lipat dari jumlah item dalam kuesioner (Azwar, 2016; Wijaya et al., 2024). Berdasarkan gambar path diagram hasil Analisis Faktor Konfirmatori (*Confirmatory Factor Analysis/CFA*) yang telah dilampirkan, penjelasan berikut disusun untuk menguraikan hasil uji validitas dan reliabilitas konstruk, dengan menyertakan pemetaan indikator, konstruk, serta nilai loading faktornya secara rinci.



Gambar 3. 2 Uji Model Analisis Faktor Konfirmatori

Adapun rincian nilai loading faktor dari masing-masing indikator terhadap konstruksya dapat dilihat pada tabel berikut ini, yang menggambarkan kekuatan kontribusi setiap indikator dalam membentuk konstruk yang dimaksud sebagai berikut.

Tabel 3. 11 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Analisis Konfirmatori

FI	Item	AVE	CR(rho_c)
	P1		
DN Moral	P2	0.794	0.921
	P3		
	P4		
DN Kompetensi	P5		
	P6	0.863	0.950
	P7		
DN Status	P8		
	P9	0.616	0.801
	P10		
DS Komitmen	P11		
	P12	0.806	0.925
	P13		
DS Konvensi	P14		
	P15	0.829	0.934
	P16		
DS Kecurangan	P17		
	P18	0.840	0.940
	P19		
DS Permainan	P20		
<i>Psikologis(Gamesmanship)</i>	P21	0.806	0.925
	P22		
DOP Orientasi Tugas	P23		
	P24	0.818	0.931
	P25		
DOP Orientasi Ego	P26	0.825	0.934

Keterangan pada tabel 3.11 berikut ini.

FI : Faktor Indikator.

Item : Pernyataan yang Diberikan kepada Peserta Didik.

AVE : *Average Variance Extracted*.

CR : *Composite Reliability*.

DN : Dimensi Nilai.

DN Moral = Dimensi Nilai pada Indikator Moral.

DS : Dimensi Sikap.

DS Komitmen = Dimensi Sikap pada Indikator Komitmen.

DOP : Dimensi Orientasi Pencapaian.

DOP Orientas Tugas = Dimensi Orientasi Pencapaian pada Indikator Orientasi Tugas

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas melalui analisis faktor konfirmatori yang ditampilkan dalam Tabel 3.11, diketahui bahwa seluruh konstruk telah memenuhi kriteria validitas konvergen dan reliabilitas konstruk. Hal ini ditunjukkan oleh nilai *Average Variance Extracted* (AVE) untuk masing-masing konstruk yang berada di atas 0,50, sesuai dengan ketentuan yang dikemukakan oleh Azwar (2016) dan Ghozali (2017), yang menyatakan bahwa konstruk dikatakan memenuhi validitas konvergen apabila nilai AVE > 0,50. Sementara itu, seluruh konstruk juga menunjukkan nilai *Composite Reliability* (CR) di atas 0,70, yang berarti konstruk tersebut memiliki reliabilitas yang baik dan dapat dipercaya dalam mengukur variabel laten yang dimaksud. Satu-satunya catatan terdapat pada konstruk DN Status, di mana indikator P8 memiliki nilai loading faktor sebesar 0,338 yang lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Meskipun demikian, indikator ini tidak dieliminasi karena masih memenuhi syarat minimum muatan faktor, dan secara keseluruhan konstruk DN Status tetap menunjukkan nilai AVE dan CR yang memenuhi kriteria. Dengan demikian, keseluruhan instrumen yang digunakan dapat dinyatakan valid dan reliabel untuk melanjutkan ke tahap analisis berikutnya (Ghozali, 2017; Azwar, 2019; Imaninda & Azwar, 2016).

3) Instrumen KKOP-2 Siap Digunakan

Instrumen KKOP-2 telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas yang teliti, dengan hasil yang menunjukkan bahwa semua konstruk memenuhi kriteria validitas konvergen dan reliabilitas konstruk yang ditetapkan. Ini berarti instrumen ini telah terbukti valid dan dapat diandalkan untuk mengukur variabel laten yang dimaksud dalam penelitian ini. Dengan demikian, dengan percaya diri, instrumen KKOP-2 siap digunakan untuk melanjutkan ke tahap analisis lebih lanjut.

Tabel 3. 12 Kisi-kisi Instrumen KKOP-2

Dimensi	Indikator	Butir Item
Dimensi Nilai	Moral	1, 2, dan 3
	Kompetensi	4, 5, dan 6
	Status	7, 8, dan 9
Dimensi Sikap	Komitmen	10, 11, dan 12
	Konvensi	13, 14, dan 15
	Kecurangan	16, 17, dan 18
	Permainan Psikologis (<i>Gamesmanship</i>)	19, 20, dan 21
Dimensi Orientasi Pencapaian	Orientasi Tugas	22, 23, dan 24
	Orientasi Ego	25, 26, dan 27

Tabel 3. 13 Instrumen KKOP-2 Final dan Siap Digunakan

Dimensi	Indikator	No	Butir Item-Item
Dimensi Nilai	Moral	1	Saya selalu berusaha untuk bersikap adil dalam situasi pembelajaran PJOK.
		2	Saya senang menunjukkan sikap sportif ketika pembelajaran berlangsung.
		3	Saya merasa penting untuk membantu teman yang membutuhkan ketika pembelajaran PJOK.
	Kompetensi	4	Saya menetapkan target atau tujuan dalam pembelajaran PJOK.
		5	Saya rajin menggunakan keterampilan yang telah dipelajari dalam aktivitas olahraga di sekolah untuk kehidupan sehari-hari.
		6	Saya berusaha menjadi pemain yang lebih baik di setiap pembelajaran praktik bermain PJOK.
	Status	7	Saya sering dijadikan sebagai pemimpin oleh teman-teman dalam aktivitas olahraga.
		8	Saya bangga menunjukkan bahwa saya dapat melakukan yang terbaik daripada yang lain

			dalam setiap pembelajaran PJOK.	
		9	Saya percaya bahwa menjaga penampilan fisik terlihat menarik oleh teman saya.	
Dimensi Sikap	Komitmen	10	Saya mengikuti setiap sesi pembelajaran PJOK dengan penuh semangat.	
		11	Saya berusaha sekuat tenaga saat melakukan aktivitas olahraga di sekolah.	
		12	Saya tidak mudah menyerah meskipun materinya sulit saat pembelajaran PJOK.	
		Konvensi	13	Saya biasanya berjabat tangan atau menyapa lawan setelah permainan selesai.
	14		Saya cenderung memberikan apresiasi kepada lawan yang bermain dengan baik.	
	15		Saya tetap menunjukkan sikap positif kepada lawan meskipun hasil permainan tidak sesuai harapan saya.	
		Kecurangan	16	Dalam pembelajaran sifatnya permainan, saya pernah mencoba cara tertentu untuk memengaruhi fokus lawan.
	17		Saya pernah terlibat dalam tindakan yang bisa membuat lawan kehilangan konsentrasi saat permainan.	

		18	Saat bermain, saya kadang berusaha mengalihkan perhatian lawan untuk keuntungan tim saya.
		19	Saya pernah berpikir untuk menggunakan cara yang tidak biasa agar mendapat keuntungan dalam permainan.
		20	Saya kadang merasa tertarik mencoba cara yang tidak diajarkan langsung oleh guru agar bisa menang.
		21	Dalam situasi tertentu, saya pernah mempertimbangkan tindakan di luar aturan demi hasil permainan.
Dimensi Orientasi Pencapaian	Orientasi Tugas	22	Saya mempelajari keterampilan baru saat mengikuti pelajaran PJOK.
		23	Saya berusaha tampil sebaik mungkin dalam setiap kegiatan olahraga di kelas.
		24	Saya berusaha mengatasi kesulitan saat menghadapi tantangan dalam pembelajaran PJOK.
	Orientasi Ego	25	Saya melakukan aktivitas olahraga dengan lebih mudah dibandingkan teman saya di kelas.

26	Saya dapat melakukan keterampilan gerak yang tidak bisa dilakukan oleh teman saya.
27	Saya menunjukkan kepada teman, bahwa saya adalah yang paling hebat dalam pembelajaran PJOK.

Tabel 3. 14 Skala dan Kriteria

Skala	Kriteria
5	Sangat Setuju Sekali
4	Setuju Sekali
3	Netral
2	Tidak Setuju Sekali
1	Sangat Tidak Setuju Sekali

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut peneliti Bryman (2016), teknik analisis data dapat didefinisikan sebagai rangkaian metode sistematis yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi informasi guna memperoleh pemahaman yang lebih dalam terhadap fenomena yang diteliti. Sementara itu, Creswell (2017) menyatakan bahwa analisis data adalah inti dari setiap penelitian ilmiah, baik dalam penelitian kuantitatif maupun kualitatif. Berikut metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini:

3.6.1 Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau regeneralisasi (Sugiyono, 2017, hlm. 244). Jadi, data yang telah terkumpul selanjutnya akan diedit dan diolah lalu didistribusikan ke dalam tabel. Data tersebut akan dibahas secara deskriptif dengan memberi angka dalam jumlah responden dan presentase.

1) Uji Asumsi Klasik

a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah residual dalam model regresi terdistribusi secara normal. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menguji normalitas adalah dengan melihat distribusi histogram residual yang dibandingkan dengan kurva distribusi normal. Model regresi yang baik ditandai dengan residual yang mengikuti pola distribusi normal (Ghozali, 2012).

b) Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (*independen*). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi di antara variabel independen. Untuk mendeteksi ada tidaknya multikolinearitas di dalam model regresi adalah dengan melihat nilai *Tolerance* dan nilai *Variance Inflation Factor* (VIF), jika nilai *Tolerance* $\geq 0,10$ atau sama dengan nilai $VIF \leq 10$ maka dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas antar variabel bebas (Ghozali, 2012).

c) Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Model regresi yang baik adalah yang bersifat homokedastisitas, yaitu tidak terjadi gejala heterokedastisitas. Dalam penelitian ini, pengujian heterokedastisitas dilakukan menggunakan perangkat lunak SmartPLS. Deteksi tidak terjadinya heterokedastisitas dapat dilihat dari nilai signifikansi pada uji *outer residual* atau nilai *P-Value*, di mana jika nilai *P-Value* $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heterokedastisitas dalam model (Hair et al., 2017).

3.6.2 Uji Hipotesis

3.6.2.1 Uji Regresai Linear

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis regresi linear menggunakan SmartPLS, sesuai dengan jumlah variabel bebas yang dilibatkan dalam masing-masing rumusan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui sejauh mana hasil belajar PJOK yang terdiri atas domain kognitif (X_1), afektif (X_2), dan psikomotor (X_3) dapat memprediksi nilai-nilai karakter peserta didik (Y).

- 1) Uji regresi linear sederhana digunakan untuk menguji hipotesis pertama, kedua, dan ketiga (H_1 , H_2 , dan H_3), di mana masing-masing domain (X_1 , X_2 , X_3) diuji secara terpisah terhadap Y .
- 2) Uji regresi linear berganda digunakan untuk menguji hipotesis keempat (H_4), yang melibatkan ketiga variabel independen (X_1 , X_2 , dan X_3) secara simultan terhadap Y .
- 3) Perbandingan koefisien *Beta* standar (β) dari ketiga variabel independen dilakukan untuk menguji hipotesis kelima (H_5), yaitu untuk mengetahui domain mana yang memiliki kontribusi prediktif paling tinggi terhadap karakter peserta didik.

Menurut James et al. (2023), regresi linear sederhana digunakan ketika hanya ada satu variabel prediktor terhadap satu variabel respons, sedangkan regresi linear berganda digunakan ketika terdapat dua atau lebih variabel bebas untuk memprediksi satu variabel terikat. Regresi linear berganda dalam penelitian ini berfungsi untuk mengidentifikasi besarnya daya prediksi atau kontribusi pengaruh masing-masing domain hasil belajar PJOK terhadap nilai-nilai karakter. Adapun model persamaan regresi linear berganda yang digunakan sebagai berikut.

$$Y = A + B_1X_1 + B_2X_2 + B_3X_3$$

Keterangan:

Y = Nilai-nilai karakter

A = Konstanta/intersep

B_1, B_2, B_3 = Koefisien regresi yang menunjukkan besarnya daya prediksi masing-masing variabel bebas

X_1 = Nilai Kognitif

X_2 = Nilai Afektif

X_3 = Nilai Psikomotor

Analisis ini dilakukan dengan bantuan software statistik, dan signifikansi hasil pengujian ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (*P-Value*) serta koefisien determinasi (R).