

BAB III

METODE PENELITIAN

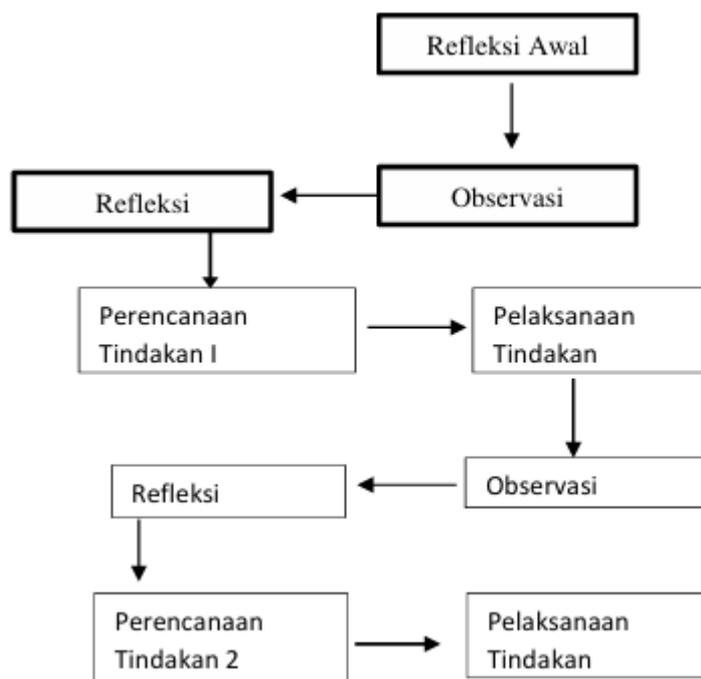
Metode penelitian adalah pendekatan ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan manfaat tertentu. Pendekatan ilmiah ini didasarkan pada tiga karakteristik utama: rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti penelitian dilakukan dengan cara yang logis dan dapat dijelaskan dengan akal sehat. Empiris menunjukkan bahwa metode yang digunakan bisa diamati dan divalidasi oleh indera manusia. Sistematis menandakan bahwa proses penelitian dilakukan dengan langkah-langkah tertentu yang teratur dan logis (Sugiyono, 2021).

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah suatu rancangan yang dibuat oleh peneliti sebagai pedoman dalam melakukan proses penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) dengan melakukan penerapan *audio visual* menggunakan demonstrasi. Dimana nantinya guru akan memutar video atau animasi yang memperlihatkan teknik atau konsep tentang gerakan permainan bolatangan, lalu siswa akan mempraktikkan gerakan yang telah diperlihatkan. Penelitian tindakan digambarkan sebagai penelitian yang difokuskan pada penerapan tindakan untuk meningkatkan kualitas atau mengatasi masalah pada sekelompok subjek penelitian dengan memantau tingkat pencapaian atau hasil tindakan tersebut dalam rangka memberikan tindakan tambahan yang bersifat memperbaiki tindakan atau beradaptasi dengan keadaan untuk mencapai hasil yang baik (Widayati Ani, 2008).

Secara umum penelitian tindakan kelas merupakan suatu proses pemecahan masalah yang terdapat di dalam pembelajaran dengan cara bertahap sesuai dengan prosedur yang telah ada dan data-data yang digunakan jelas, dilakukan dengan cara kolaboratif yang memiliki tujuan untuk dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Model penelitian tindakan kelas yang digunakan yaitu model Kemmis & McTaggart 1988. Tujuan menggunakan model ini apabila dalam awal pelaksanaan tindakan dalam siklus pertama belum sesuai atau masih terdapat kekurangan, maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan memperbaiki perencanaan dan pelaksanaan sampai target yang diharapkan tercapai dengan

sesuai. Di dalam siklus tersebut terdiri dari empat tahapan, diantaranya yaitu: perencanaan atau *planning*, tindakan atau *action*, pengamatan atau *observing*, dan refleksi atau *reflecting*. Berikut adalah gambaran dari siklus model Kemmis & McTaggart 1988.



Gambar 3.1

(Sumber: Kemmis & Mc Taggart 1988; Husna *et al.*, 2022)

Berdasarkan model penelitian tindakan kelas, terdapat beberapa perencanaan yang harus disusun sebelum memulai penelitian, Pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan melalui 4 tahapan, yaitu:

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan hal yang penting sebelum memulai penelitian, melakukan segala sesuatu tentunya harus didasarkan dengan perencanaan. Berikut merupakan rincian pada tahap persiapan:

- a. Membuat rancangan perangkat pembelajaran.
- b. Membuat rencana pembelajaran dengan model pembelajaran media audio visual dengan menonton video melalui youtube.

- c. Menyusun instrumen test untuk mengukur psikomotorik, afektif, dan kognitif
- d. Mempersiapkan alat, bahan, dan media pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan merupakan penerapan RPP yang mengacu pada pendekatan metode pembelajaran media *audio visual*. Rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa, sehingga dengan adanya hal tersebut menjadikan siswa dapat meningkatkan minat sesuai dengan materi pelajaran. Tahapan pelaksanaan RPP dijelaskan secara umum sebagai berikut:

- a. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun berdasarkan pendekatan metode pembelajaran media *audio visual*.
- b. Siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan rencana pembelajaran.
- c. Siswa secara aktif berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman mereka.
- d. Siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran yang mendukung kemajuan mereka secara bertahap.

3. Observasi

Pengamatan dilakukan selama penerapan pendekatan menggunakan metode pembelajaran media *audio visual* dengan menonton video dan melakukan praktek langsung di lapangan pada saat proses pembelajaran. Pengamatan menyeluruh mencakup aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa. Proses pengamatan melibatkan pengamat (observer) yang memiliki pemahaman mendalam di bidang pendidikan.

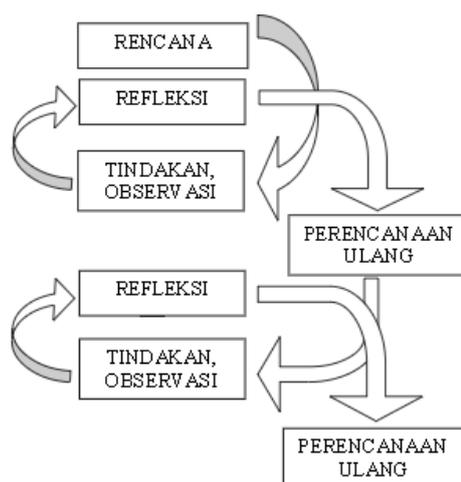
4. Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil observasi yang kemudian dianalisis untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung. Hasil analisis ini

digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan pendekatan metode pembelajaran media *audio visual* pada siklus berikutnya.

Adapun model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Taggart yang dikembangkan oleh astutik, berikut gambar penelitiannya

Berikut gambar siklus PTK.



Gambar 3.2

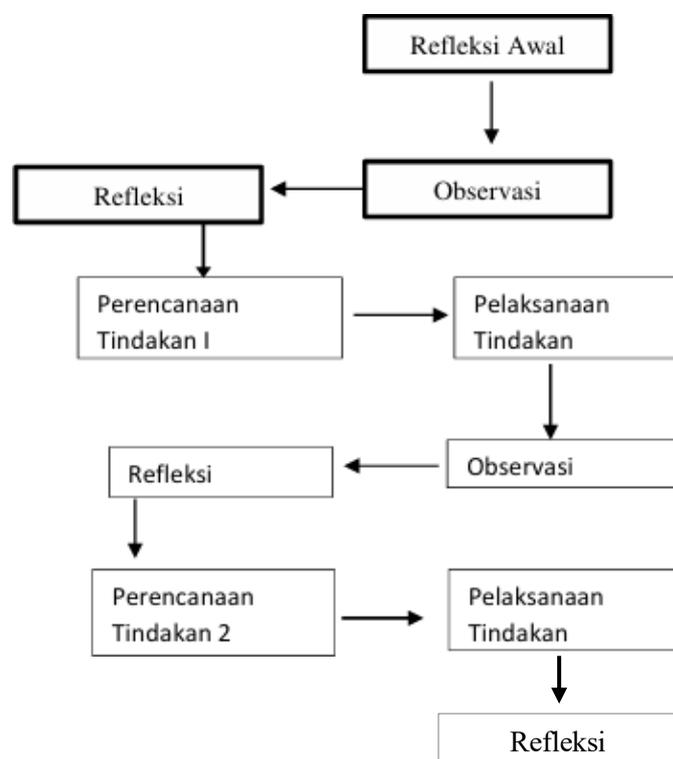
(Sumber :Kemmis & Mc Taggart 1988;Astutik dkk 2021)

Prosedur ini dilakukan secara berdaur membentuk suatu siklus. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka Langkah-langkah pokok yang ditempuh pada siklus pertama dan siklus-siklus berikutnya adalah sebagai berikut.

- a. Penetapan fokus permasalahan
- b. Perencanaan tindakan
- c. Pelaksanaan tindakan
- d. Pengumpulan data (pengamatan/observasi)
- e. Refleksi (analisis)
- f. Perencanaan tindak lanjut.

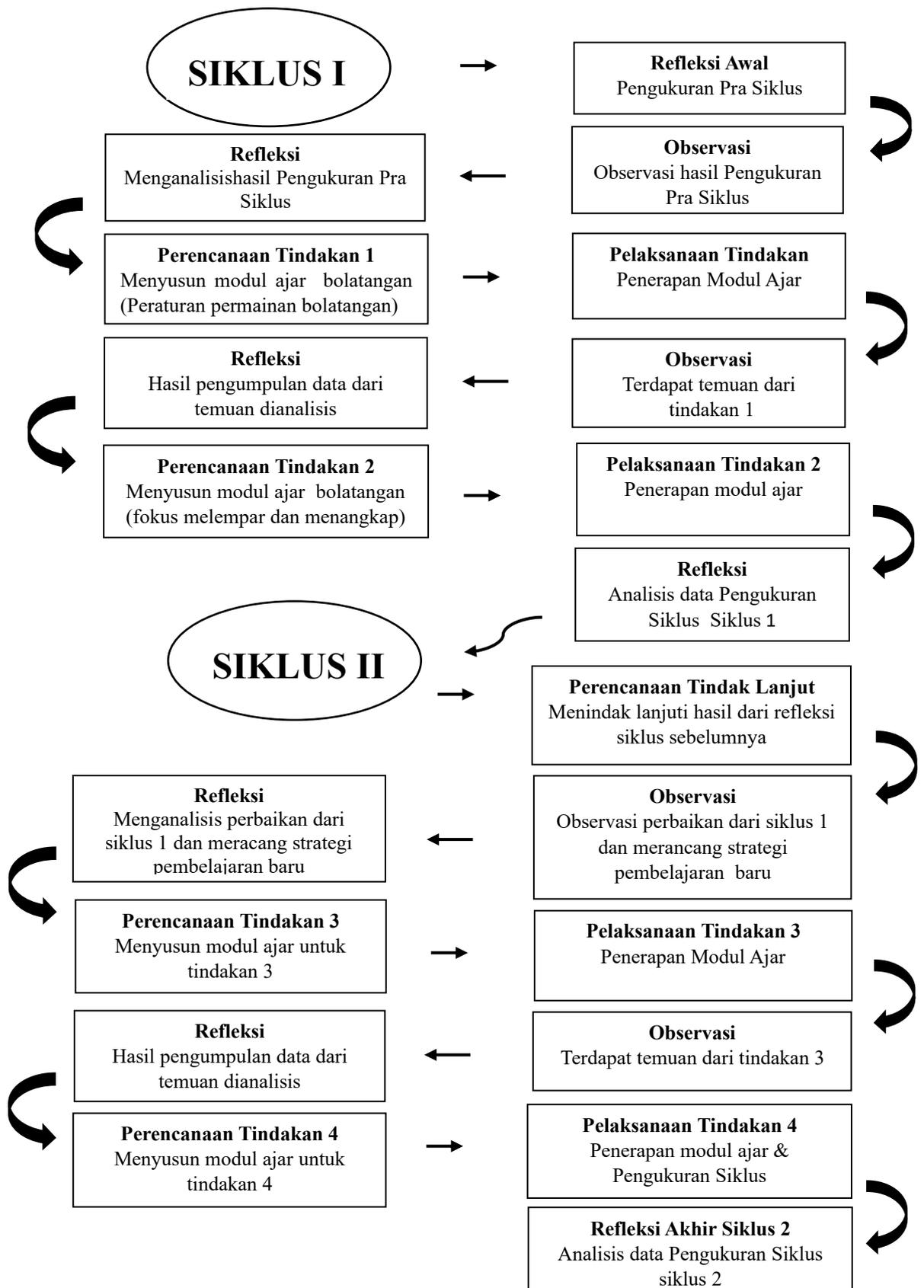
Setelah permasalahan ditetapkan, PTK untuk siklus pertama dapat dilakukan, yakni mulai dari penentuan tindakan yang akan dilakukan, kemudian dilanjutkan

merencanakan bagaimana tindakan dalam rangka memecahkan masalah tersebut dilakukan, setelah itu melaksanakan tindakan tersebut. Saat dilaksanakan tindakan dilakukan pula observasi. Hasil observasi lalu dilakukan refleksi guna menemukan kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan tindakan tersebut. Jika pelaksanaan tindakan pada siklus pertama belum menunjukkan hasil seperti yang diinginkan, maka dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya. Tidak ada ketentuan tentang berapa siklus harus dilakukan. Banyaknya siklus tergantung dari kepuasan peneliti sendiri, namun ada saran, sebaiknya tidak kurang dari dua siklus. Berikut tabel modifikasi dari dua sumber yang berbeda



Gambar 3.3

(Sumber: Modifikasi design Kemmis & Mc Taggart 1988 Husna *et al.*, 2022)



Gambar 3.4 Siklus Penelitian Tindakan Kelas
Di dalam siklus pertama terdapat beberapa tahapan, diantaranya:

3.1.1 Refleksi Awal

Refleksi awal dimaksudkan sebagai kegiatan yang dimanfaatkan untuk mengumpulkan informasi tentang situasi- situasi yang relevan dengan tema penelitian, di dalam tahap ini mengadakan Pengukuran Pra Siklus sebagai alat bantu untuk mengumpulkan informasi terkait pemahaman siswa tentang permainan bolatangan. Pengukuran Pra Siklus yang dilakukan meliputi:

- 3.1.1.1** Keterampilan teknis (psikomotorik) seperti melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola.
- 3.1.1.2** Pemahaman siswa terhadap teknik dasar dan perturan yang terdapat didalam permainan bolatangan (kognitif).
- 3.1.1.3** Sikap siswa selama pembelajaran, termasuk sportivitas, tanggung jawab, kerjasama, disiplin (afektif).

3.1.2 Observasi (Pengamatan)

Kegiatan observasi dalam PTK dapat disejajarkan dengan kegiatan pengumpulan data dalam penelitian formal. Setelah dilaksanakannya Pengukuran Pra Siklus nantinya data akan dikumpulkan untuk dapat mengetahui permasalahan yang akan diteliti.

3.1.3 Refleksi

Pada dasarnya kegiatan refleksi merupakan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh saat kegiatan tindakan. Dari hasil Pengukuran Pra Siklus nantinya akan dianalisis untuk memahami bagaimana konteks permasalahan yang ada dan dilanjutkan ke penyusunan rencana pembelajaran

3.1.4 Penyusunan Perencanaan

Penyusunan perencanaan dilakukan ketika sudah mengetahui permasalahan apa yang terdapat setelah melakukan Pengukuran Pra Siklus terkait pemahaman siswa tentang pemahaman permainan bolatangan, dan perlu diketahui bahwa perencanaan ini bersifat fleksibel dalam arti dapat berubah sesuai dengan kondisi

nyata yang ada. Perencanaan merupakan tahapan persiapan sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan. Berikut ini adalah rincian pada tahap persiapan:

3.1.4.1 Merancang perangkat pembelajaran.

3.1.4.2 Membuat rencana pembelajaran dengan pendekatan Media *audio visual*.

3.1.4.3 Mempersiapkan alat, bahan, dan media pembelajaran

3.1.5 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pertama merupakan penerapan modul ajar yang telah dibuat sesuai dengan pendekatan yang dilakukan yaitu dengan menggunakan media *audio visual* untuk dapat membantu perbaikan, peningkatan, perubahan di dalam proses pembelajaran. Tahapan pelaksanaan modul ajar dapat diuraikan sebagai berikut:

3.1.5.1 Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun berdasarkan pendekatan Media *audio visual*.

3.1.5.2 Siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan rencana pembelajaran.

3.1.5.3 Siswa secara aktif berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman sesuai kemampuan mereka.

3.1.5.4 Siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran yang mendukung kemajuan mereka secara bertahap.

3.1.6 Observasi

Pengamatan dilakukan setelah terjadinya penerapan tindakan 1, peneliti akan menemukan temuan-temuan baru di dalam proses pembelajaran terkait materi permainan bolatangan.

3.1.7 Refleksi

Hasil pengumpulan data akan dianalisis dan dijadikan sebagai bahan evaluasi di dalam proses pembelajaran berikutnya. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan pendekatan media *audio visual* sebagai proses pembelajaran.

3.1.8 Perencanaan

Menyusun perbaikan dari tindakan pertama, dari temuan-temuan yang ada di tindakan pertama. Masalah apa yang terdapat dan dengan cara mengembangkan RPP yang sudah dibuat

3.1.9 Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan tindakan kedua dalam pembelajaran yang telah diperbaiki. Lalu setelah diberikan tindakan kedua dilaksanakan Pengukuran Siklus untuk mengetahui pemahaman siswa sudah sejauh mana. Di dalam Pengukuran Siklus sama seperti Pengukuran Pra Siklus ,terdapat 3 aspek untuk mengukur pemahaman siswa setelah dilakukan tindakan. Diantaranya yaitu:

3.1.9.1 Keterampilan teknis (psikomotorik) seperti melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola.

3.1.9.2 Pemahaman siswa terhadap teknik dasar dan perturan yang terdapat didalam permainan bolatangan (kognitif).

3.1.9.3 Sikap siswa selama pembelajaran, termasuk sportivitas, tanggung jawab, kerjasama, disiplin (afektif),

3.1.10 Refleksi

Hasil pengumpulan data akan dianalisis dan dijadikan sebagai bahan evaluasi di dalam proses pembelajaran berikutnya. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan pendekatan media *audio visual* sebagai proses pembelajaran.

Setelah semua tahapan sudah dilakukan di siklus pertama, dan hasil dari tahapan tersebut masih dirasa kurang dari apa yang diharapkan, maka peneliti akan melanjutkan ke dalam siklus ke 2 dengan tahapan yang sama dengan siklus ke 1.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan komponen yang digunakan dalam penelitian, secara teori populasi terdiri dari semua individu, hewan, peristiwa, atau benda yang berada dalam suatu ruangan dengan cara yang disengaja untuk menjadi temuan dari akhir penelitian. Atau bahasa lain populasi yaitu objek atau subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian (Amin *et al.*, 2023).

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa dan siswi kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 19 Kota Bandung yang berjumlah 271 orang. Mereka semua terlibat mempelajari materi permainan bolatangan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Sampel adalah anggota populasi, yang berfungsi sebagai sumber data penelitian yang sebenarnya. Dengan kata lain, sampel merupakan sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi. Sampel yang digunakan adalah 34 siswa dari kelas 8H SMP Negeri 19 Bandung yang sedang mempelajari materi permainan bolatangan dalam mata pelajaran PJOK. Karena dengan adanya kriteria kurangnya pemahaman siswa dalam materi pembelajaran bolatangan yang rendah maka peneliti memakai teknik pengambilan *homogeneous sampling* berjenis *purposive sampling*, dimana kelompok tersebut semua anggotanya memiliki karakteristik tertentu dan dipertimbangkan dengan matang. Setelah kelas ditentukan, seluruh siswa dalam kelas tersebut akan dijadikan sampel untuk menguji metode pembelajaran media *audio visual* dalam pemahaman siswa.

Purposive sampling memungkinkan peneliti memilih partisipan yang dinilai paling mampu memberikan informasi yang tepat, sehingga dapat meningkatkan kesesuaian antara sampel dan tujuan penelitian serta memperkuat kepercayaan terhadap hasil yang diperoleh (Campbell *et al.*, 2020). Maka dari itu peneliti mengambil sampel hanya di satu kelas yaitu agar penelitian yang dilakukan dengan meneliti satu kelas dapat menghasilkan data yang lebih terfokus, waktu yang digunakan dapat dimaksimalkan serta memungkinkan analisis yang lebih mendalam dan spesifik mengenai pemahaman siswa dalam materi permainan Bolatangan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat untuk memecahkan masalah dengan cara mengumpulkan, memproses, menganalisis dan menyajikan data secara metodis dan tidak memihak. Oleh karena itu, alat apapun yang dapat membantu penelitian disebut sebagai instrumen penelitian atau alat pengumpul data (Asiva Noor

Rachmayani, 2015). Teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu:

3.3.1 Jenis pengumpulan data

3.3.1.1 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan langsung terhadap objek yang diteliti (Arikunto, 2006; Amalia, 2023). Penelitian ini menggunakan observasi partisipatif, dimana peneliti terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran permainan bolatangan untuk mencatat perkembangan siswa pada aspek psikomotor, kognitif, dan afektif. Observasi ini dilakukan dengan panduan lembar observasi yang telah divalidasi oleh para ahli untuk memastikan keakuratan dan keandalan data. Pengamatan meliputi:

- a. Keterampilan teknis (psikomotorik) seperti melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola
- b. Pemahaman siswa terhadap teknik dasar dan perturan yang terdapat didalam permainan bolatangan (kognitif).
- c. Sikap siswa selama pembelajaran, termasuk sportivitas, tanggung jawab, kerja sama, disiplin (afektif).

3.3.1.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan informasi yang sangat penting. Setiap bahan tertulis atau tercetak memiliki tujuan, yaitu untuk digunakan sebagai catatan atau bukti disebut sebagai dokumen. Dokumen yang dimaksud adalah semua catatan harian yang berhubungan dengan penelitian dari siswa dan guru (Mu'alimin, 2014). Dalam penelitian ini, dokumentasi mencakup:

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP): Rancangan kegiatan pembelajaran berbasis pendekatan Media *audio visual*.
- b. Foto kegiatan pembelajaran: Sebagai bukti visual aktivitas siswa selama pembelajaran.
- c. Hasil penilaian siswa: Data pra siklus dan hasil tiap siklus untuk menilai peningkatan kemampuan siswa

3.3.2 Prosedur Pengumpulan Data

3.3.2.1 Tahap Persiapan

- a. Menyusun instrumen penelitian seperti lembar Observasi
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- c. Mengurus surat izin penelitian dari pihak kampus untuk diberikan kepada pihak sekolah.

3.3.2.2 Pelaksanaan Pengumpulan Data

- a. Siswa akan menjalani tes pra siklus untuk mengukur keterampilan awal mereka dalam pembelajaran permainan bolatangan meliputi psikomotor, kognitif, afektif.
- b. Perlakuan diberikan dalam bentuk penerapan pendekatan media *audio visual* selama 2 siklus pembelajaran permainan bolatangan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Setelah perlakuan, tes akhir siklus dilakukan untuk mengukur perubahan meliputi psikomotor, kognitif, afektif siswa.

3.3.2.3 Pencatatan dan Pengolahan Data

- a. Mencatat Semua data dari lembar observasi, hasil test, dan dokumentasi dicatat secara sistematis.

Pengolahan data menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Score} = \frac{\text{Total Score Obtained}}{\text{Total Possible Score}} \times 100$$

- b. Analisis deskriptif digunakan untuk membandingkan hasil pra siklus dan hasil siklus, serta untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan metode pembelajaran media audio visual.
- c. Melakukan pengolahan data awal untuk memastikan kelengkapan data dengan kriteria nilai sebagai berikut

3.3.3 Instrumen Penelitian

Pengumpulan data pada umumnya dilakukan melalui penggunaan instrumen khusus. Data menjadi fokus utama dalam proses penelitian, dan keberadaannya hanya dapat diperoleh dengan bantuan instrumen yang tepat. Instrumen penelitian

merupakan alat bantu untuk memudahkan peneliti dalam mengolah data dan menghasilkan data yang berkualitas pada suatu penelitian (Makbul, 2021).

Dalam proses penyusunan dan sebelum pengaplikasian instrumen penelitian, terdapat beberapa tahapan yang perlu diperhatikan dan dilakukan oleh peneliti. Tahapan tersebut berkaitan dengan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen, yang merupakan syarat utama agar data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

1. Validitas

Perhitungan validitas dari sebuah instrumen dapat menggunakan rumus korelasi product moment atau dikenal juga dengan korelasi pearson. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut :

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan

r hitung = Koefisien korelasi

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

n = Banyak responden

Setelah koefisien validitas tiap butir soal diperoleh, kemudian hasil di atas dibandingkan dengan nilai r dari tabel pada taraf signifikansi 5% dan taraf signifikansi 1% dengan $df = N - 2$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka koefisien validitas butir soal pada taraf signifikansi yang dipakai.

2. Reliabilitas

Uji Reliabilitas dilakukan dengan uji Alpha Cronbach. Rumus Alpha Cronbach sebagai berikut:

Note:

α = Koefisien reliabilitas Alpha Cronbach

K = Jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum si^2$ = Jumlah varians skor item

SX^2 = Varians skor-skor test (seluruh item K)

Jika nilai alpha > 0,7 artinya reliabilitas mencukupi (sufficient reliability) sementara jika alpha > 0,80 ini mensugestikan seluruh item reliabel dan seluruh test secara konsisten secara internal karena memiliki reliabilitas yang kuat. Atau, ada pula yang memaknainya sebagai berikut:

- a. Jika alpha > 0,90 maka reliabilitas sempurna
- b. Jika alpha antara 0,70 – 0,90 maka reliabilitas tinggi
- c. Jika alpha antara 0.50 – 0,70 maka reliabilitas moderat (sedang)
- d. Jika alpha <0,50 maka reliabilitas rendah

Jika alpha rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel. Kemudian, segera identifikasi dengan prosedur analisis per item. Item Analysis adalah kelanjutan dari test Aplha sebelumnya guna melihat item-item tertentu yang tidak reliabel. Lewat Item Analysis ini maka satu atau beberapa item yang tidak reliabel dapat dibuang sehingga Alpha dapat lebih tinggi lagi nilainya.

Reliabilitas item diuji dengan melihat Koefisien Alpha dengan melakukan Reliability Analysis dengan SPSS ver. 16.0 for Windows. Akan dilihat nilai Alpha Cronbach untuk reliabilitas keseluruhan item dalam satu variabel. Agar lebih teliti, dengan menggunakan SPSS, juga akan dilihat kolom Corrected Item Total Correlation (Pasaribu, 2022).

3.3.3.1 Instrumen Psikomotor

Keterampilan melempar (*passing*), menangkap (*catching*), menggiring (*dribbling*), dan menembak bola (*shooting*) merupakan komponen inti dari keterampilan dasar dalam permainan bola tangan yang diajarkan di tingkat pendidikan (Hassan *et al.*, 2024). Dalam jurnal tersebut menunjukkan bahwa pemilihan empat keterampilan dasar tersebut bukan sembarangan, melainkan melalui prosedur validasi ilmiah. Sebanyak 15 ahli bolatangan dimintai pendapatnya untuk memverifikasi keterampilan mana yang relevan untuk diajarkan dan diuji pada siswa, terutama dalam konteks pembelajaran pendidikan jasman. Setelah dilakukan uji validitas isi (*content validity*), keempat keterampilan tersebut

dinyatakan sah dan layak digunakan sebagai instrumen dalam proses pembelajaran dan penelitian.

Sehingga dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 4 komponen tersebut untuk mengukur kemampuan keterampilan siswa pada permainan bolatangan.

Tabel 3.1 Penilaian Psikomotor

Melempar				Menangkap bola				Menggiring bola				Menembak bola				Jmlh skor	Nilai
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
JUMLAH TOTAL SKOR: 16																	

1. Setiap variasi gerak yang dinilai diberi skor 1 – 4
2. Jumlah skor maksimal penilaian keterampilan 16

Hasil nilai diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$\text{Keterangan: } \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

- Skor 4 : Melakukan gerak spesifik dengan sangat tepat
 3 : Melakukan gerak spesifik dengan tepat
 2 : Melakukan gerak spesifik dengan kurang tepat
 1 : Melakukan gerak spesifik dengan tidak tepat

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Psikomotor

Correlations	
	Total

Melempar	Pearson	.526**
	Correlation	
	Sig. (2-tailed)	0.002
	N	33
Menangkap	Pearson	.837**
	Correlation	
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	33
Menggiring	Pearson	.425*
	Correlation	
	Sig. (2-tailed)	0.019
	N	33
Menembak	Pearson	.886**
	Correlation	
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	33
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).		
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).		

Keterangan:

r hitung = Nilai korelasi Pearson dengan skor total

r tabel = Nilai r tabel dengan N=31 pada taraf signifikansi 5% (0,344)

Sig. = Nilai signifikansi (p-value)

Status valid jika:

r hitung > r tabel

Nilai Sig. < 0.05

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Psikomotor

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.713	4

Instrumen penelitian dinyatakan reliabel karena nilai Cronbach's Alpha (0.713) > 0.6 dan termasuk dalam kategori "Tinggi" karena berada pada rentang 0.70 - 0.90.

3.3.3.1 Instrumen Kognitif

Instrumen dirancang berdasarkan capaian pembelajaran yang terdapat dalam permainan bolatangan, test pilihan ganda sebanyak 25 butir digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa tentang teknik dasar dalam memahami kemampuan mempraktikkan variasi gerak spesifik melempar, menangkap, menggiring, menembak dan peraturan dalam permainan bolatangan. Peneliti merancang instrumen ini di SMP Negeri 19 Bandung dan dilakukan dengan 41 objek di kelas yang berbeda, Berikut hasil uji nilai validitas dan reliabilitas.

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Kognitif

Item	R hitung	R tabel (N= 41)	Sig.	Status
X01	.313	0,3008	0,046	VALID
X02	.470	0,3008	0,002	VALID
X03	.623	0,3008	0,000	VALID
X04	.654	0,3008	0,000	VALID
X05	.375	0,3008	0,016	VALID
X06	.656	0,3008	0,000	VALID
X07	.447	0,3008	0,003	VALID
X08	.586	0,3008	0,000	VALID
X09	.319	0,3008	0,042	VALID
X10	.689	0,3008	0,000	VALID
X11	.520	0,3008	0,000	VALID
X12	.646	0,3008	0,000	VALID
X13	.524	0,3008	0,000	VALID
X14	.464	0,3008	0,002	VALID
X15	.697	0,3008	0,000	VALID

Item	R hitung	R tabel (N= 41)	Sig.	Status
X16	.554	0,3008	0,000	VALID
X17	.581	0,3008	0,000	VALID
X18	.644	0,3008	0,000	VALID
X19	.509	0,3008	0,001	VALID
X20	.665	0,3008	0,000	VALID
X21	.330	0,3008	0,035	VALID
X22	.661	0,3008	0,000	VALID
X23	.419	0,3008	0,006	VALID
X24	.581	0,3008	0,000	VALID
X25	.368	0,3008	0,018	VALID

Keterangan:

r hitung = Nilai korelasi Pearson dengan skor total

r tabel = Nilai r tabel dengan N=41 pada taraf signifikansi 5% (0.3008)

Sig. = Nilai signifikansi (p-value)

Status valid jika:

r hitung > r tabel

Nilai Sig. < 0.05

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kognitif

Cronbach`s Alpha	Jumlah Items
0,889	41

Instrumen penelitian dinyatakan reliabel karena nilai Cronbach's Alpha (0.889) > 0.6 dan termasuk dalam kategori " Tinggi" karena berada pada rentang 0.70– 0.90.

3.3.3.2 Instrumen Afektif

Pada instrumen afektif, instrumen ini digunakan untuk mengevaluasi sikap, motivasi, dan nilai-nilai yang tercermin dalam pembelajaran.

Tabel 3.6 Penilaian Afektif

Komarudin (2016). Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Remaja Rosdakarya. Bandung

NO	Nama	Aspek yang Dinilai															
		Sportif				Tanggung Jawab				Kerja Sama				Disiplin			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
Jumlah																	
Skor Perolehan																	
Skor Maksimal																	

Penskoran dilakukan sebagai berikut:

Nilai Perolehan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{-----}}{\text{-----}} \times 100$$

Nilai Maksimal

Keterangan:

- Skor 4 : Melakukan gerak spesifik dengan sangat baik
 3 : Melakukan gerak spesifik dengan baik
 2 : Melakukan gerak spesifik dengan kurang baik
 1 : Melakukan gerak spesifik dengan tidak baik

Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Instrumen Afektif

Correlations		
		Total
Sportif	Pearson Correlation	.629**

	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	29
Tanggung_Jawab	Pearson	.811**
	Correlation	
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	29
Kerja_Sama	Pearson	.668**
	Correlation	
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	29
Disiplin	Pearson	.629**
	Correlation	
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	29
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).		

Keterangan:

r hitung = Nilai korelasi Pearson dengan skor total

r tabel = Nilai r tabel dengan N=29 pada taraf signifikansi 5% (0,361)

Sig. = Nilai signifikansi (p-value)

Status valid jika:

r hitung > r tabel

Nilai Sig. < 0.05

Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Afektif

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.621	4

Instrumen penelitian dinyatakan reliabel karena nilai Cronbach's Alpha (0.621) > 0.6 dan termasuk dalam kategori "Moderat (sedang)" karena berada pada rentang 0.50 - 0.70.

3.4 Jadwal Penerapan Pembelajaran

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi
1.	Pengukuran Pra Siklus - Afektif dari buku (Komarudin 2016)	Afektif dilakukan untuk menilai sikap siswa didalam proses pembelajaran
	- Psikomotor	Psikomotor, gerak meliputi keterampilan melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola didalam permainan bolatangan.
	- Kognitif	Kognitif, soal pilihan ganda berjumlah 25 soal terkait materi permainan bolatangan
2.	Siklus I Pertemuan 1 (Peraturan permainan bolatangan)	Siswa diajak untuk menonton video tentang peraturan permainan bolatangan
		Siswa mempraktikan permainan bolatangan di lapangan sesuai dengan video yang sudah dipahami
3.	Siklus I Pertemuan 2 (fokus melempar dan menangkap)	Siswa diajak untuk menonton video tentang teknik dasar melempar dan menangkap, dengan beberapa teknik melempar dan juga bagaimana cara menangkap bola dalam permainan bolatangan.
		Siswa mempraktikan di lapangan terkait teknik dasar permainan bolatangan sesuai dengan video yang sudah ditonton dan dipahami.
4.	Pengukuran Siklus - Afektif dari buku (Komarudin 2016)	Afektif dilakukan untuk menilai sikap siswa didalam proses pembelajaran
	- Psikomotor	Psikomotor, gerak meliputi keterampilan melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola didalam permainan bolatangan.
	- Kognitif	Kognitif, soal pilihan ganda berjumlah 25 soal terkait materi permainan bolatangan
5.	Siklus II Pertemuan 1 (fokus melempar, menangkap dan menggiring bola)	Siswa diajak untuk menonton video tentang teknik dasar melempar, menangkap dan juga menggiring bola
		Siswa melakukan praktek terkait materi yang ditonton, dan juga mengasah kembali materi melempar dan menangkap.
6.	Siklus II Pertemuan 2 (menggiring dan menembak bola)	Siswa diajak guru untuk menonton video tentang teknik dasar menggiring dan menembak bola dalam permainan bolatangan.
		Siswa melakukan praktek sesuai video yang sudah ditonton dan di akhir pembelajaran sebelum waktu habis, siswa melakukan permainan bolatangan sesuai dengan peraturan dan teknik bermain yang tepat
7.	Pengukuran Siklus - Afektif dari buku (Komarudin 2016)	Afektif dilakukan untuk menilai sikap siswa didalam proses pembelajaran
	- Psikomotor	Psikomotor, gerak meliputi keterampilan melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola didalam permainan bolatangan.
	- Kognitif	Kognitif, soal pilihan ganda berjumlah 25 soal terkait materi permainan bolatangan

3.5 Prosedur Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu prosedur yang terdapat di dalam penelitian yang dilakukan setelah mendapatkan semua data secara lengkap untuk mengatasi masalah yang sedang diteliti. Keakuratan kesimpulan sangat ditentukan oleh seberapa baik dan tepat alat analisis yang digunakan; karena alasan ini, tugas analisis data sangat penting dalam proses penelitian (Muhson, n.d.).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *audio visual* terhadap pemahaman siswa dalam materi permainan bolatangan. Analisis yang digunakan mencakup statistik deskriptif.

3.5.1 Statistik Deskriptif

Statistika deskriptif merupakan seperangkat metode yang digunakan untuk menghimpun, mengelola, dan menyajikan data sehingga dapat memberikan informasi yang informatif dan bermakna. Metode ini hanya berfokus pada penggambaran atau penjelasan data yang tersedia tanpa melakukan generalisasi atau penarikan kesimpulan terhadap populasi yang lebih luas. Penyajian data dalam statistika deskriptif dapat berupa tabel, diagram, grafik, indeks, serta berbagai ukuran statistik lainnya. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan gambaran objektif mengenai objek penelitian berdasarkan data yang diperoleh, tanpa melakukan inferensi terhadap keseluruhan populasi (Dr. Sumanto, n.d.).

Dalam konteks penelitian ini, statistika deskriptif digunakan untuk menunjukkan perkembangan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Analisis data mencakup perhitungan nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, standar deviasi, dan varians dari hasil pra siklus dan hasil siklus. Serta membantu peneliti atau analis untuk memahami struktur data secara lebih mendalam sebelum melanjutkan analisis.