

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan desain penelitian “*One Group Pretest-Posttest*”. Yaitu sebuah desain penelitian eksperimen yang melibatkan satu kelompok subjek tanpa adanya kelompok kontrol. Pada desain ini, pengukuran dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest). Tujuan utama dari penggunaan desain ini adalah untuk mengukur perubahan yang terjadi pada variabel dependen setelah diberikan perlakuan tertentu, dalam hal ini adalah permainan *Bocce*.

$$O_1 - X - O_2$$

Keterangan:

O1: Nilai Tes awal (Pre Test) (Sebelum diberi perlakuan)

O2: Nilai Tes akhir (Post Test) (Sesudah diberi perlakuan)

X: Perlakuan/Treatment

3.2 Lokasi dan Waktu

Penelitian dilaksanakan di SLBN A. Citeureup Cimahi dan waktu pelaksanaan penelitian akan dilakukan pada tanggal 2 Juni sampai dengan 19 Juni 2025. Penelitian ini akan dilaksanakan sebanyak 10x dengan rincian 2x digunakan untuk melakukan pretest dan posttest, serta 8x lainnya digunakan untuk melakukan treatment permainan *Bocce*.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Dalam penelitian kuantitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah anak Tunagrahita di SLBN A. Citeureup Cimahi yang berjumlah 9 orang.

3.3.2 Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik *Purposive sampling*, menurut Ika Lenaini (2021), *Purposive Sampling* merupakan sebuah metode sampling non random sampling dimana peneliti memastikan pengutipan ilustrasi melalui metode menentukan identitas spesial yang cocok dengan tujuan riset sehingga diharapkan bisa menanggapi kasus riset. Dalam penelitian ini, yang termasuk kedalam kategori *pusposive sampling* adalah siswa SLBN A Citeureup Cimahi jenjang SD, dan merupakan siswa/i Tunagrahita (*Downsyndrome*). Maka dari itu subjek penelitian yang akan dilakukan tes berjumlah 6 orang murid.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau sarana yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam rangka menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis (Firdaus, 2010). Dalam konteks penelitian ini, instrumen yang digunakan bertujuan untuk memperoleh data yang akurat dan relevan terkait dengan pengembangan keterampilan motorik kasar anak tunagrahita melalui permainan *Bocce*.

Instrumen untuk *Pretest-Posttest* dalam penelitian ini mengadopsi dari buku (Gallahue, 1993) yang berjudul "*Developmental Physical Education for Today's Childern*". Berikut ini merupakan instrumennya:

3.4.1 Instrumen Pengembangan Motorik

3.4.1.1 Gerak Lokomotor

Tabel 3.1 Lembar Penilaian Gerak Lokomotor

No.	Nama	Gerak Lokomotor															
		<i>Berlari</i>				<i>Lompat dari Ketinggian</i>				<i>Melompat Horizontal</i>				<i>Hoping</i>			
		I	E	M		I	E	M		I	E	M		I	E	M	
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	
6.																	

I = Initial Stage

E = Elementary Stage

M = Mature Stage

1. Berlari

a. Initial Stage

- Ayunan kaki pendek dan terbatas
- Langkah kaku dan tidak rata
- Tidak ada fase penerbangan yang dapat diamati
- Perpanjangan kaki penyangga yang tidak lengkap
- Ayunan pendek dan kaku dengan berbagai tingkat fleksi siku
- Lengan cenderung berayun ke luar secara horizontal

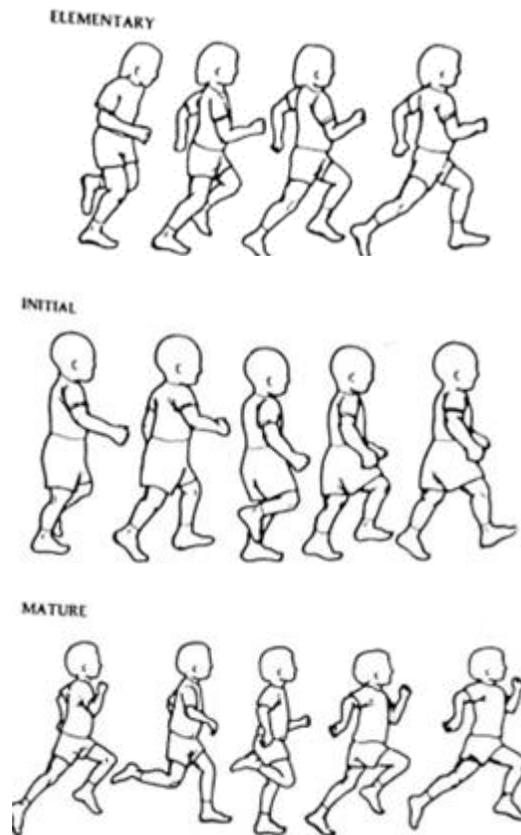
- Kaki ayun berputar ke luar secara horizontal
- Mengayunkan jari kaki ke luar
- Butuh base yang luas

b. Elementary Stage

- Peningkatan panjang langkah, ayunan lengan, dan kecepatan
- Fase penerbangan terbatas tetapi dapat diamati
- Perpanjangan kaki penyangga yang lebih lengkap saat lepas landas
- Ayunan lengan meningkat
- Ayunan lengan horizontal berkurang pada ayunan belakang
- Mengayunkan kaki melintasi garis tengah pada ketinggian pemulihan kebelakang.

c. Mature Stage

- Panjang langkah maksimal; kecepatan langkah cepat
- Fase penerbangan yang pasti
- Perpanjangan lengkap kaki pendukung
- Pemulihan paha sejajar dengan tanah
- Lengan diayunkan secara vertikal berlawanan dengan kaki
- Lengan ditekuk pada perkiraan sudut siku-siku
- Tindakan putar minimal untuk memulihkan.



Gambar 3.1 Gerak Elementary, Initial, dan Mature Berlari

2. Lompat dari ketinggian (Jumping From a Height)

a. Initial Stage

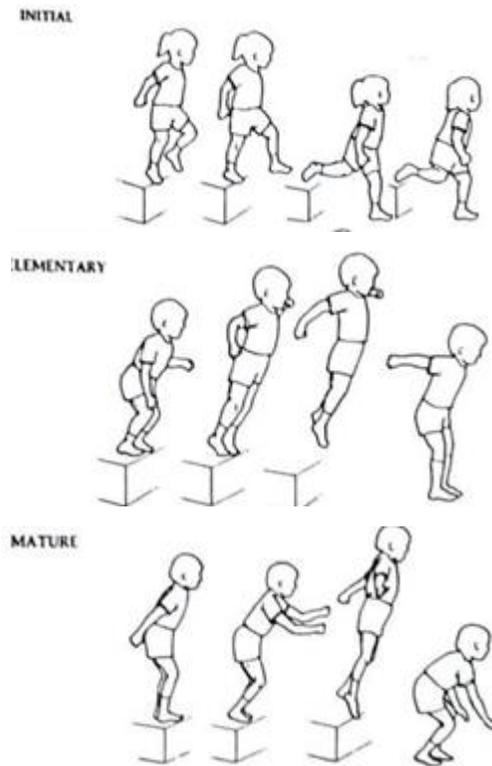
- Satu kaki memimpin saat lepas landas
- Tidak ada fase penerbangan
- Lead foot menyentuh permukaan bawah sebelum kaki trailing meninggalkan permukaan atas
- Penggunaan lengan yang berlebihan untuk keseimbangan

b. Elementary Stage

- Lepas landas dua kaki dengan keunggulan satu kaki
- Fase penerbangan, tetapi tidak memiliki kontrol
- Lengan digunakan secara tidak efektif untuk keseimbangan
- Pendaratan dengan satu kaki diikuti dengan pendaratan langsung darikaki yang tertinggal
- Fleksi yang terhambat atau berlebihan pada lutut dan pinggul.

c. Mature Stage

- Lepas landas dua kaki
- Fase penerbangan terkontrol
- Kedua lengan digunakan secara efisien ke samping untuk mengontrol keseimbangan sesuai kebutuhan
- Kaki menyentuh permukaan bawah secara bersamaan dengan jari-jarikaki menyentuh terlebih dahulu
- Kaki mendarat selebar bahu
- Fleksi pada lutut dan pinggul kongruen dengan tinggi melompat.



Gambar 3.2 Gerak Elementary, Initial, dan Mature Loncat dari Ketinggian

3. Lompat Horizontal

a. Initial Stage

- Ayunan terbatas: lengan tidak memulai aksi melompa
- Selama penerbangan, lengan bergerak ke samping ke bawah atau ke belakang ke atas untuk menjaga keseimbangan
- Batang bergerak ke arah vertikal; sedikit penekanan pada panjanglompatan
- Persiapan jongkok tidak konsisten dalam hal fleksi kaki
- Kesulitan dalam menggunakan kedua kaki
- Perpanjangan terbatas pada pergelangan kaki, lutut,

dan pinggul saat lepas landas

- Berat badan jatuh ke belakang saat mendarat.

b. Elementary Stage

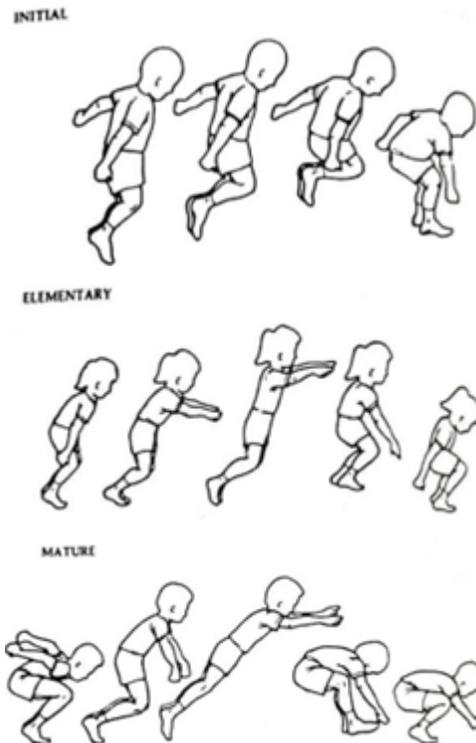
- Lengan memulai aksi melompat
- Lengan tetap menghadap ke depan tubuh selama persiapan berjongkok
- Lengan bergerak ke samping untuk menjaga keseimbangan selama penerbangan
- Persiapan berjongkok lebih dalam dan lebih konsisten
- Ekstensi lutut dan pinggul lebih lengkap saat lepas landas
- Pinggul tertekuk selama penerbangan; paha dipegang dalam posisi tertekuk.

c. Mature Stage

- Lengan bergerak tinggi dan ke belakang selama persiapan berjongkok
- Saat lepas landas, lengan berayun ke depan dengan kuat dan mencapitinggi
- Lengan terangkat tinggi selama aksi melompat
- Batang didorong pada sudut sekitar 45 derajat
- Penekanan utama pada jarak horizontal
- Persiapan berjongkok dalam, konsisten
- Perpanjangan lengkap dari pergelangan kaki, lutut, dan pinggul saat lepas landas
- Paha dipegang sejajar dengan tanah selama

penerbangan; kaki bagian bawah menggantung secara vertikal

- Berat badan ke depan saat mendarat



Gambar 3.3 Gerak Elementary, Initial, dan Mature Lompat Horizontal

4. Melompat (Hopping)

a. Initial Stage

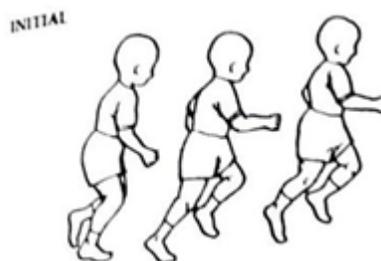
- Anak tampak bingung saat mencoba
- Ketidakmampuan untuk mendorong dan mendapatkan jarak dan ketinggian
- Setiap upaya terlihat seperti langkah lari lainnya
- Penggunaan kaki lepas landas yang tidak konsisten
- Gerakan lengan tidak efektif

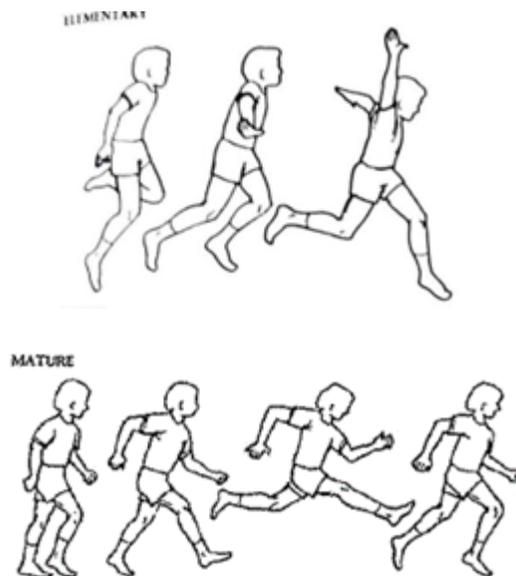
b. Elementary Stage

- Tampaknya berpikir melalui tindakan
- Upaya terlihat seperti lari memanjang
- Sedikit elevasi di atas permukaan pendukung
- Batang kecil ke depan ramping
- Penampilan kaku di bagasi
- Perpanjangan kaki yang tidak lengkap selama penerbangan
- Lengan yang digunakan untuk keseimbangan, bukan sebagai bantuandalam produksi kekuatan

c. Mature Stage

- Gerakan berirama yang santai
- Perpanjangan kuat dari kaki lepas landas
- Penjumlahan yang baik dari gaya horizontal dan vertikal
- Badan ramping ke depan yang pasti
- Oposisi lengan yang pasti
- Perpanjangan penuh kaki selama penerbangan





Gambar 3.4 Gerak Elementary, Initial, dan Mature Melompat

3.4.1.2 Gerak Non-Lokomotor

Tabel 3.2. Lembar Penilaian Gerak Non-Lokomotor

No.	Nama	Gerak Non Lokomotor							
		Beamwork				One Foot Balance			
		I	E	M		I	E	M	
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									

I = Initial Stage

E = Elementary Stage

M = Mature Stage

1. Jalan di atas balok (Beamwork)

a. Initial Stage

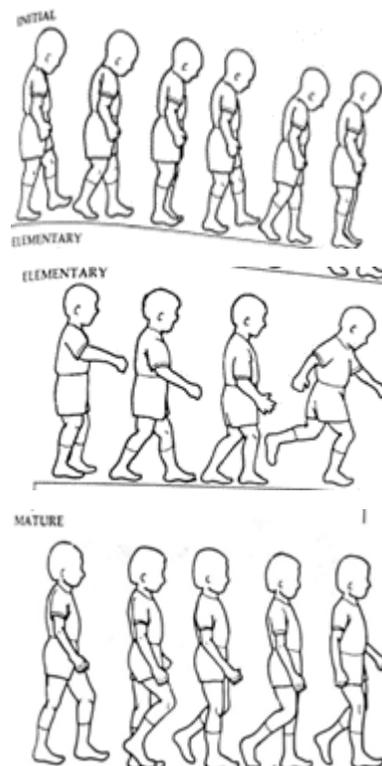
- Seimbang dengan bantuan
- Berjalan ke depan sambil berpegangan pada pengintai untuk mendapatkan dukungan
- Menggunakan follow-step dengan kaki yang dominan
- Mata fokus pada kaki
- Tubuh kaku
- Tidak ada gerakan kompensasi

b. Elementary Stage

- Dapat berjalan dengan balok 2 inci tetapi tidak dapat berjalan di balok 1 inci
- Menggunakan langkah lanjutan dengan kaki dominan di depan
- Mata fokus pada balok
- Dapat menekan satu lengan ke bagasi sambil mencoba menyeimbangkan dengan yang lain
- Kehilangan keseimbangan dengan mudah
- Gerakan kompensasi terbatas
- Dapat bergerak maju, mundur, dan menyamping tetapi membutuhkan konsentrasi dan usaha

c. Mature Stage

- Dapat berjalan dengan balok 1 inci
- Menggunakan tindakan melangkah alternatif
- Mata fokus ke depan balok
- Kedua lengan digunakan sesuka hati untuk membantu keseimbangan
- Dapat bergerak maju, mundur, dan menyamping dengan pasti dan mudah
- Gerakannya lancar, santai, dan terkendali
- Mungkin kehilangan keseimbangan sesekali



Gambar 3.5 Gerak Elementary, Initial, dan Mature Beamwork

2. Berdiri Seimbang 1 Kaki (Non-Lokomotor)

a. Initial Stage

- Angkat kaki yang tidak menopang beberapa inci sehingga paha hampir sejajar dengan permukaan kontak
- Baik di dalam atau di luar keseimbangan (tidak ada di antara)
- Kompensasi berlebihan (lengan kincir angin)
- Preferensi kaki tidak konsisten
- Seimbang dengan bantuan
- Hanya keseimbangan sesaat tanpa dukungan
- Mata diarahkan ke kaki

b. Elementary Stage

- Dapat mengangkat kaki yang tidak menopang ke posisi terikat pada kaki penopang
- Tidak dapat menyeimbangkan dengan mata tertutup
- Menggunakan lengan untuk keseimbangan tetapi dapat mengikat satu tangan ke sisi tubuh
- Berkinerja lebih baik pada kaki dominan

c. Mature Stage

- Dapat menyeimbangkan dengan mata tertutup
- Menggunakan lengan dan badan sesuai kebutuhan untuk menjaga keseimbangan
- Berfokus pada objek eksternal sambil menyeimbangkan

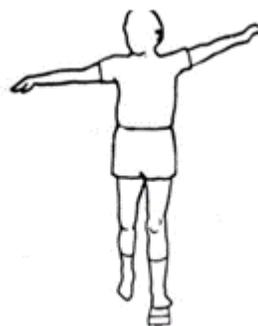
- Perubahan pada kaki nondominan tanpa kehilangan keseimbangan
- berurutan dalam kendali



Initial Stage one foot balance



Elementary stage one foot balance



Mature Stage one foot balance

Gambar 3.6 Gerak Elementary, Initial, dan Mature One Foot Balace

3.4.1.3 Gerak Manipulatif

Tabel 3.3. Lembar Penilaian Gerak Manipulatif

No.	Nama	Gerak Manipulatif							
		Menangkap				Melempar			
		I	E	M		I	E	M	
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									

I = Initial Stage

E = Elementary Stage

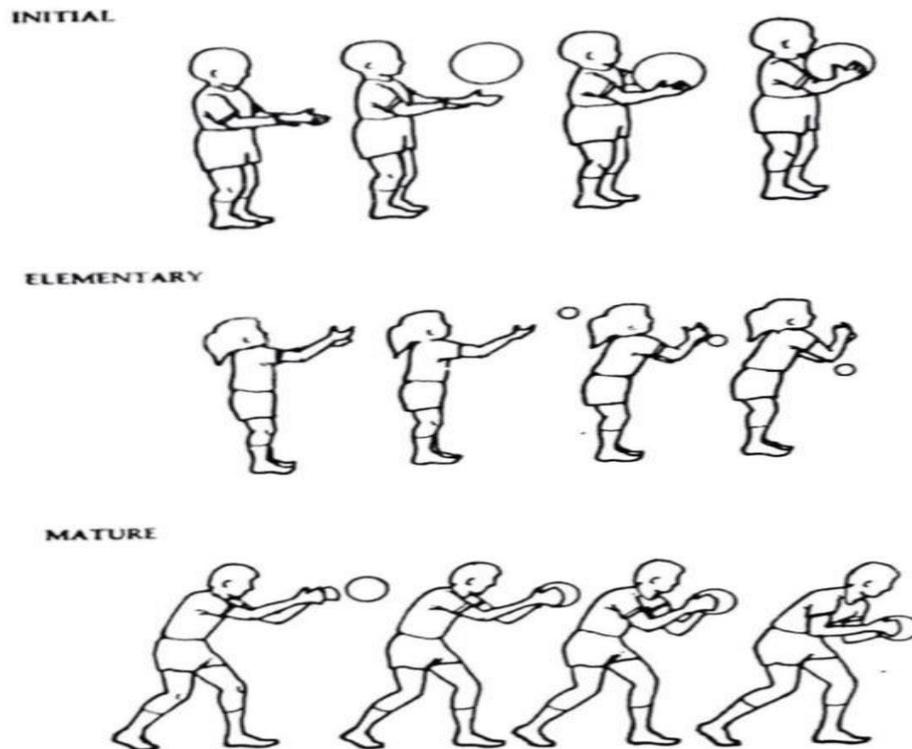
M = Mature Stage

1. Menangkap

a. Initial Stage

- Sering ada reaksi penghindaran dengan memalingkan wajah atau melindungi wajah dengan tangan (reaksi penghindaran dipelajari dan karena itu mungkin tidak ada)
- Lengan diluruskan dan dipegang di depan tubuh
- Gerakan tubuh dibatasi sampai kontak
- Tangkap menyerupai aksi menyendok
- Gunakan tubuh untuk menjebak bola
- Telapak tangan diangkat ke atas
- Jari-jari direntangkan dan dipegang tegang

- Tangan tidak digunakan dalam aksi menangkap
- b. Elementary Stage
- Reaksi penghindaran terbatas pada mata yang tertutup saat kontak dengan bola
 - Siku dipegang di sisi dengan tikungan sekitar 90 derajat
 - Karena upaya awal untuk menyentuh tangan anak sering kali tidak berhasil, lengan menjebak bola
 - Tangan dipegang berlawanan satu sama lain; jempol dipegang ke atas
 - Saat kontak, tangan berusaha menekan bola dengan buruk gerak waktunya dan tidak merata
- c. Mature Stage
- Tidak ada reaksi penghindaran
 - Mata mengikuti bola ke tangan
 - Lengan dipegang santai di samping, dan lengan bawah dipegang di depan tubuh
 - Lengan memberikan kontak untuk menyerap kekuatan bola
 - Lengan menyesuaikan dengan penerbangan bola
 - Jempol dipegang berlawanan satu sama lain
 - Tangan menggenggam bola dengan gerakan simultan dan tepat waktu
 - Jari-jari menggenggam lebih efektif Kesulitan Pengembangan



Gambar 3.8 Gerak Elementary, Initial, dan Mature Menangkap

2. Melempar

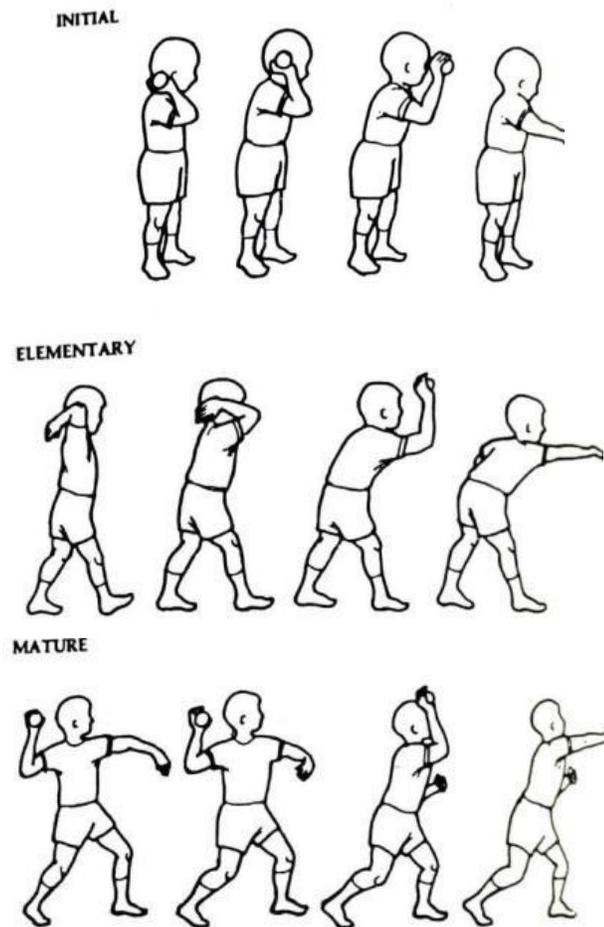
a. Initial Stage

- Tumpukan gerakan utama dari siku
- Siku lengan pelempar tetap berada di depan badan; tindakan menyerupai dorongan
- Jari-jari menyebar saat dilepaskan
- Tindak lanjut adalah ke depan dan ke bawah
- Batang tetap tegak lurus terhadap target
- Sedikit aksi putar selama lemparan
- Berat badan bergeser sedikit ke belakang untuk menjaga

keseimbangan

- Kaki tetap diam
 - Seringkali ada perpindahan kaki yang tidak disengaja selama persiapan untuk melempar
- b. Elementary Stage
- Di awalan, lengan diayunkan ke atas, ke samping, dan ke belakang ke posisi fleksi siku
 - Bola dipegang di belakang kepala
 - Lengan diayunkan ke depan, tinggi di atas bahu
 - Batang berputar ke arah sisi lempar selama tindakan persiapan
 - Bahu berputar ke arah sisi lempar
 - Batang menekuk ke depan dengan gerakan lengan ke depan
 - Pergeseran berat badan ke depan yang pasti
 - Melangkah ke depan dengan kaki di sisi yang sama dengan lengan lempar
- c. Mature Stage
- Lengan diayunkan ke belakang sebagai persiapan
 - Siku yang berlawanan diangkat untuk keseimbangan sebagai tindakan persiapan di lengan lempar
 - Melempar siku bergerak maju secara horizontal saat memanjang
 - Lengan bawah berputar dan ibu jari menunjuk ke bawah
 - Batang secara nyata berputar ke sisi lempar selama tindakan persiapan
 - Melempar bahu turun sedikit

- Rotasi pasti melalui pinggul, kaki, tulang belakang, dan bahu selama lemparan
- Berat selama gerakan persiapan ada di kaki belakang
- Saat berat digeser, ada langkah dengan kaki yang berlawanan



Gambar 3.9 Gerak Elementary, Initial, dan Mature Melempar

3.4.2 Treatment Permainan *Bocce*

Setelah dilakukan tes untuk pretest dan posttest, selanjutnya memberikan treatment kepada sampel untuk mengetahui apakah permainan *Bocce* ini bisa mengembangkan keterampilan motorik anak atau tidak, instrumen treatment ini peneliti adopsi dari penelitian yang dilakukan oleh (Dwirahayu, 2018), dan dalam penelitian ini akan dilaksanakan pemberian treatment delapan kali, berikut merupakan treatment yang akan digunakan:

Tabel 3.4 Treatment Permainan Bocce

No.	Indikator	Deskripsi	No. Item	Jumlah Item
1	Melakukan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.	1. Gerakan cara memegang bola dengan tangan kanan, gerakan luwes, dasar ke dalam permainan	1	5
		2. Gerakan bola di angkat, gerakan luwes	2	
		3. Gerakan bola di lempar/ lepas dengan badan membungkuk, gerakan luwes	3	
		4. Bola dilempar setinggi siku kaki (dengkul) dengan pandangan kedepan dengan perasaan bola berhenti di daerah terdekat dengan bola Pallina, gerakan luwes	4	
		5. Melakukan pengukuran,	5	

		hasil lemparan dan menentukan hasil		
--	--	-------------------------------------	--	--

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Treatment Permainan Bocce

Butiran Tes	Skor			
	Mampu	Cukup Mampu	Kurang Mampu	Tidak Mampu
1 s.d 4	4	3	2	1

Tabel 3.6 Lembar Penilaian Treatment Permainan Bocce

Kriteria yang dinilai	Skor			
	1	2	3	4
1. Sumber gerakan cara memegang bola dengan tangan kanan				
2. Sumber gerakan bola di angkat				
3. Sumber gerakan bola di lempar/ lepas dengan badan membungkuk				
4. Bola dilempar setinggi siku kaki (dengkul) dengan pandangan kedepan dengan perasaan bola berhenti di daerah terdekat dengan bola Pallina				
JUMLAH				

Kriteria Penilaian:

4: Apabila murid mampu melakukan sendiri proses kegiatan yang diinstruksikan sesuai aspek yang dinilai.

3: Apabila murid cukup mampu melakukan sendiri proses kegiatan yang diinstruksikan sesuai aspek yang dinilai.

2: Apabila murid kurang mampu melakukan sendiri proses kegiatan yang diinstruksikan sesuai aspek yang dinilai.

1: Apabila murid tidak mampu melakukan proses kegiatan yang diinstruksikan sesuai aspek yang dinilai.

3.5 Prosedur Penelitian

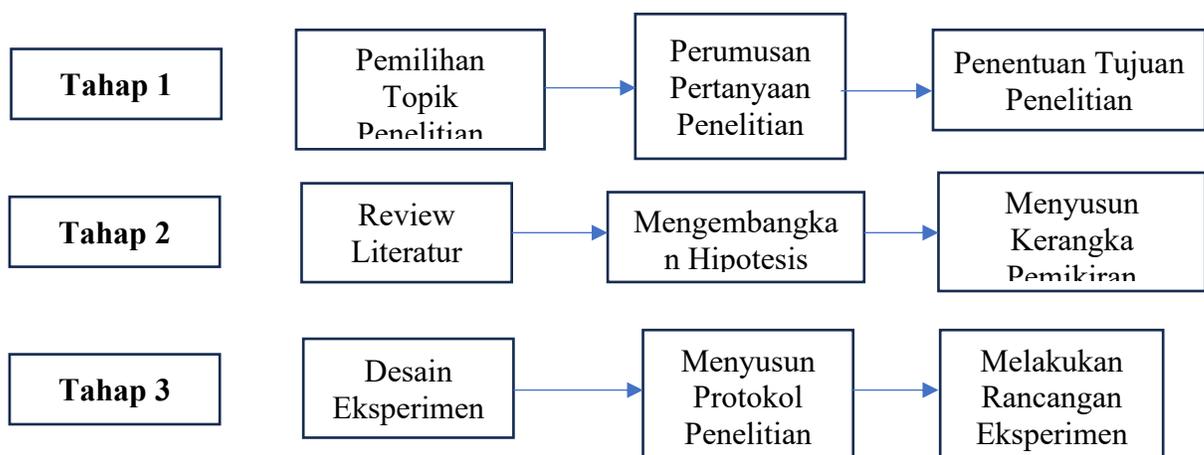
3.5.1 Pengumpulan Data

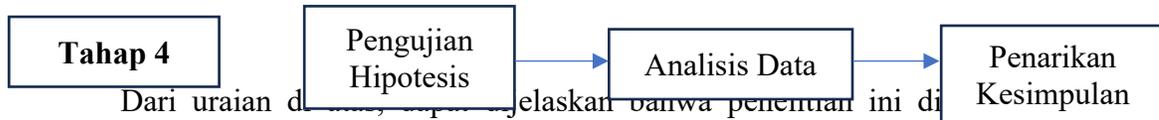
Pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Tes yang digunakan adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) yang dilaksanakan pada pertemuan pertama hingga akhir pemberian treatment pada anak tunagrahita di SLBN A Citeureup Cimahi.

3.5.2 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah penelitian dengan metode eksperimen dapat dijelaskan dalam gambaran umum berikut:

Tabel 3.7 Langkah-langkah penelitian





Dari uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa penentuan ini di pemilihan topik penelitian. Topik penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mendorong anak tunagrahita untuk belajar keterampilan gerak dasar melalui pendidikan jasmani. Stimulasi berupa kumpulan gerakan motorik kasar. Langkah berikutnya pada tahap pertama adalah menciptakan pertanyaan penelitian. Ini akan berfungsi sebagai dasar untuk mengembangkan hipotesis. Akhir dari tahap pertama adalah perumusan tujuan penelitian. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah stimulasi motorik yang diberikan kepada anak tunagrahita dapat membantu mereka memperbaiki kemampuan gerak dasar mereka.

Tahap kedua yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melakukan *review literature* guna untuk mencari teori dan hasil penelitian yang berhubungan dengan hipotesis yang dibangun.

Mengembangkan desain eksperimen adalah tahap ketiga. Peneliti memilih desain *one group pre-test post-test*. Penelitian ini menggunakan instrumen dari buku Galahue, D. (1), yang merupakan edisi ketiga. Selanjutnya, peneliti membuat program permainan sebanyak 10 kali pertemuan, dengan 2 pertemuan digunakan untuk melakukan *pretest posttest*, dan 8 pertemuan dilakukan untuk melakukan *treatment*. Program dilakukan 3 kali dalam minggu pertama, 4 kali di minggu kedua, dan 3 kali di minggu ketiga.

Dibawah ini merupakan jadwal latihan yang akan peneliti lakukan dalam kurun waktu 3 minggu:

Tabel 3.8 Jadwal Penelitian

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi
1	<i>Pre-test</i> (Menggunakan Instrumen dari Buku Gallahue, D. (1993). <i>Developmental physical education for today's children</i>)	Gerak Lokomotor, meliputi Berlari, Lompat dari Ketinggian, Melompat Horizontal, Hopping
		Gerak non-lokomotor, meliputi Beamwork, One Foot Balance, dan Dodging
		Gerak Manipulatif, meliputi Menendang, Menangkap, melempar, dan tapping
2	Treatment Pertemuan 1 (Teknik Dasar Memegang dan Melempar Bola, Strategi, Kerja Sama Tim)	Siswa mampu memahami konsep dasar permainan <i>bocce</i> sebagai salah satu jenis permainan bola kecil.
		Siswa mampu menunjukkan keterampilan dasar melempar bola <i>bocce</i> dengan teknik yang benar dan arah yang terkontrol.
		Siswa mampu memahami aturan permainan <i>bocce</i> secara sederhana dan menunjukkan sikap sportif selama permainan.
		Siswa mampu bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyusun strategi sederhana selama bermain.
3	Treatment Pertemuan 2 (Penguatan Teknik Dasar Leparan melalui Permainan Estafet)	Siswa mampu mengulang dan memperbaiki teknik memegang dan melempar bola <i>bocce</i> secara benar.
		Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok dalam permainan estafet menggunakan bola <i>bocce</i> .
		Siswa menunjukkan sikap disiplin, sportif, dan percaya diri dalam proses pembelajaran dan permainan.

		Siswa mampu meningkatkan koordinasi gerak dan akurasi lemparan melalui tantangan kelompok.
4	Treatment Pertemuan 3 (Lemparan terarah pada target bergerak, adaptasi gerak, kerja sama tim)	Siswa dapat mempraktikkan teknik melempar bola <i>bocce</i> ke sasaran bergerak dengan akurasi dan kontrol.
		Siswa dapat menyesuaikan kekuatan dan arah lemparan terhadap perubahan posisi target.
		Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok dan menunjukkan sikap tanggung jawab dan sportif dalam permainan.
		Siswa dapat mengembangkan fokus, kesabaran, dan kemampuan mengambil keputusan cepat.
5	Treatment Pertemuan 4 (Pengendalian Kekuatan Dan Akurasi Lemparan Pada Beberapa Jarak (Lempar Bertingkat))	Siswa dapat menunjukkan teknik melempar bola <i>bocce</i> ke beberapa sasaran dengan jarak yang bervariasi.
		Siswa mampu menyesuaikan kekuatan lemparan berdasarkan jarak sasaran secara terukur dan terarah.
		Siswa mampu menunjukkan sikap sportif dan kerja sama dalam permainan kelompok.
		Siswa mampu melakukan refleksi terhadap kekuatan, arah, dan kendali lemparan mereka sendiri.
6	Treatment Pertemuan 5 (Pengembangan Strategi Dan Kendali Arah Dalam Permainan Melalui Rintangan)	Siswa mampu menunjukkan keterampilan melempar bola <i>bocce</i> melewati rintangan menuju sasaran secara terkontrol.
		Siswa mampu membuat strategi dalam kelompok untuk mengatasi tantangan berupa halang rintang.
		Siswa menunjukkan kerja sama tim, komunikasi, dan sikap tanggung jawab dalam permainan kelompok.

		Siswa mampu merefleksikan teknik dan strategi yang digunakan dalam permainan.
7	Treatment Pertemuan 6 (Strategi Bertahan dan Menyerang dalam Permainan <i>Bocce</i>)	<p>Siswa mampu mengidentifikasi dan menerapkan strategi bertahan dan menyerang dalam permainan <i>bocce</i> kelompok.</p> <p>Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok untuk menyusun taktik yang efektif dalam menghadapi tim lawan.</p> <p>Siswa menunjukkan sikap sportif, tanggung jawab, dan kemampuan komunikasi dalam permainan kompetitif.</p> <p>Siswa mampu merefleksikan kekuatan dan kelemahan strategi kelompok setelah bermain.</p>
8	Treatment Pertemuan 7 (Kombinasi Teknik dan Strategi <i>Bocce</i> dalam Simulasi Pertandingan)	<p>Siswa mampu mengombinasikan teknik dasar dan strategi dalam permainan <i>bocce</i> secara efektif.</p> <p>Siswa mampu menyusun rencana permainan dan menjalankannya bersama tim secara koordinatif.</p> <p>Siswa mampu mengevaluasi hasil pertandingan dan mengidentifikasi kelebihan serta kekurangan timnya.</p> <p>Siswa menunjukkan sikap sportif, empati, dan kemampuan berpikir kritis selama simulasi pertandingan.</p>
9	Treatment Pertemuan 8 (Final <i>Bocce</i> Challenge – Evaluasi Keterampilan dan Strategi Permainan)	<p>Siswa mampu menerapkan semua teknik dan strategi <i>bocce</i> secara terpadu dalam pertandingan final.</p> <p>Siswa mampu bekerja sama, menunjukkan sportivitas, dan kepemimpinan dalam situasi pertandingan sesungguhnya.</p>

		Siswa mampu mengevaluasi kekuatan dan kelemahan timnya setelah mengikuti keseluruhan program <i>bocce</i> .
		Siswa mampu menyampaikan pendapat, saran, dan refleksi secara terbuka dan bertanggung jawab.
10	Post Test (Menggunakan Instrumen dari Buku Gallahue, D. (1993). <i>Developmental physical education for today's children</i>)	Gerak Lokomotor, meliputi Berlari, Lompat dari Ketinggian, Melompat Horizontal, Hopping
		Gerak non-lokomotor, meliputi Beamwork, One Foot Balance, dan Dodging
		Gerak Manipulatif, meliputi Menendang, Menangkap, melempar, dan tapping

3.6 Analisis Data

Data yang dikumpulkan melalui tes kemudian disusun sehingga lebih mudah untuk diproses dan dianalisis. Berdasarkan data yang dikumpulkan, analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk menentukan nilai hasil belajar murid sebelum dan sesudah permainan *Bocce*. Data yang dihasilkan dari *pre-test* dan *post-test* diklasifikasikan sehingga merupakan suatu susunan data yang perlu ditabulasikan dan diproses lebih lanjut untuk menafsirkan data yang akan digambarkan dalam grafik diagram batang.