

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang disusun secara sistematis untuk menguji suatu permasalahan. Sedangkan metode penelitian adalah cara ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Suatu penelitian harus disusun secara sistematis berdasarkan tahapan-tahapan penelitian.

#### **A. Jenis dan Rancangan Penelitian**

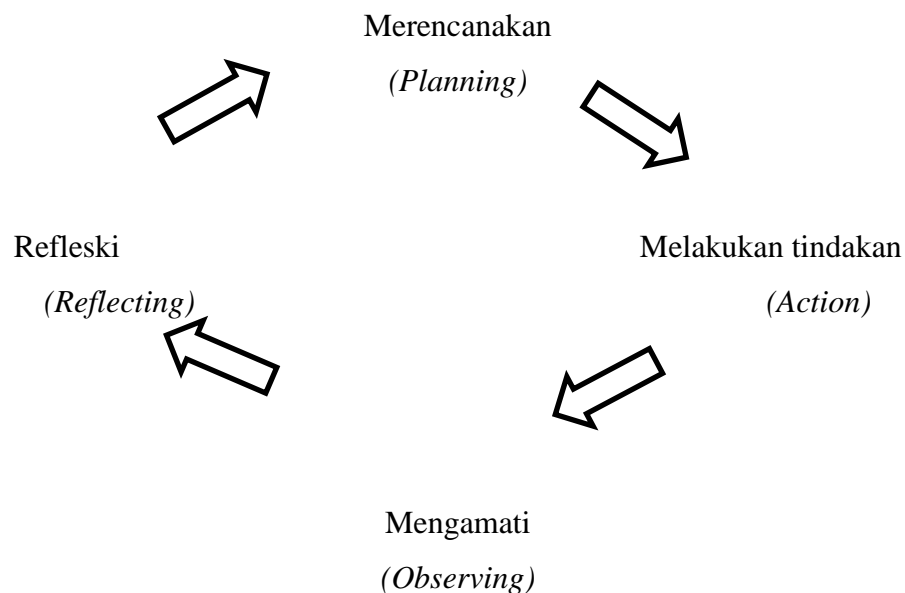
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2009, hlm. 3) mendefinisikan PTK sebagai:

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

PTK adalah salah satu penelitian yang umumnya dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, memperbaiki mutu pembelajaran serta menerapkan atau mencoba hal-hal baru yang bisa meningkatkan mutu pembelajaran. Pada pelaksanaan PTK ini peneliti akan melakukan pembelajaran dalam dua siklus, setiap siklus dan tindakan-tindakan terdiri dari perencanaan pengajaran, tindakan pengajaran, observasi dan refleksi. Rancangan penelitian disebut juga rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan, disusun sedemikian rupa agar peneliti memperoleh jawaban dari penelitiannya, selain itu dilaksanakannya PTK di antaranya untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau pengajaran yang diselenggarakan oleh guru/pengajar-peneliti itu sendiri, yang dampaknya diharapkan tidak ada lagi permasalahan yang mengganjal di kelas.

Rancangan penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, alasannya karena model Kurt Lewin menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, rancangan modelnya sederhana dan lebih mudah dipahami,

serta paling banyak digunakan dalam penelitian-penelitian tindakan kelas. Menurut Lewin (dalam Hidayat, 2011, hlm. 34) “rancangan model PTK terdiri atas empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*)”.



**Gambar 3.1**

Rancangan PTK

(Sumber: Hidayat, hlm. 35)

## B. Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih satu bulan yaitu selama bulan september tahun 2015 yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Penelitian dilakukan selama empat minggu (empat kali pertemuan). Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SDN Cisitu 2 Kota Bandung, Jln Sangkuriang no 87. Kota Bandung.

Alasan penulis memilih lokasi penelitian di sekolah tersebut karena penulis pernah menjadi pengajar di sekolah tersebut dalam program pengalaman lapangan (PPL) dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas VI, dengan demikian penulis sangat memahami karakteristik dari masing-masing siswa

tersebut, lingkungan belajar di sekolah, serta sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah tersebut.

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas VI B SDN Csitu 2 Kota Bandung, Jln.Sangkuriangno. 87 yang berjumlah 41 siswa dengan 16 siswa laki – laki dan 25 siswa perempuan. Peserta didik di sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, orang tua mereka berasal dari profesi yang berbeda-beda pula, ada yang berprofesi sebagai pedagang, guru, karyawan, aparat pemerintah, dan lain-lain.

Sampel	Jumlah
Laki-laki	16 Siswa
Perempuan	25 Siswa

**Tabel 3.1**

Tabel Subjek Penelitian

### D. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang dijadikan objek pengamatan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2013, hlm.60) mendefinisikan variabel sebagai “segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.” Dalam PTK ada tiga variabel yang akan dikaji yaitu variabel input, variabel proses dan variabel output.

#### 1. Variabel input

Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas VI B SDN Csitu 2 Kota Bandung

#### 2. Variabel proses

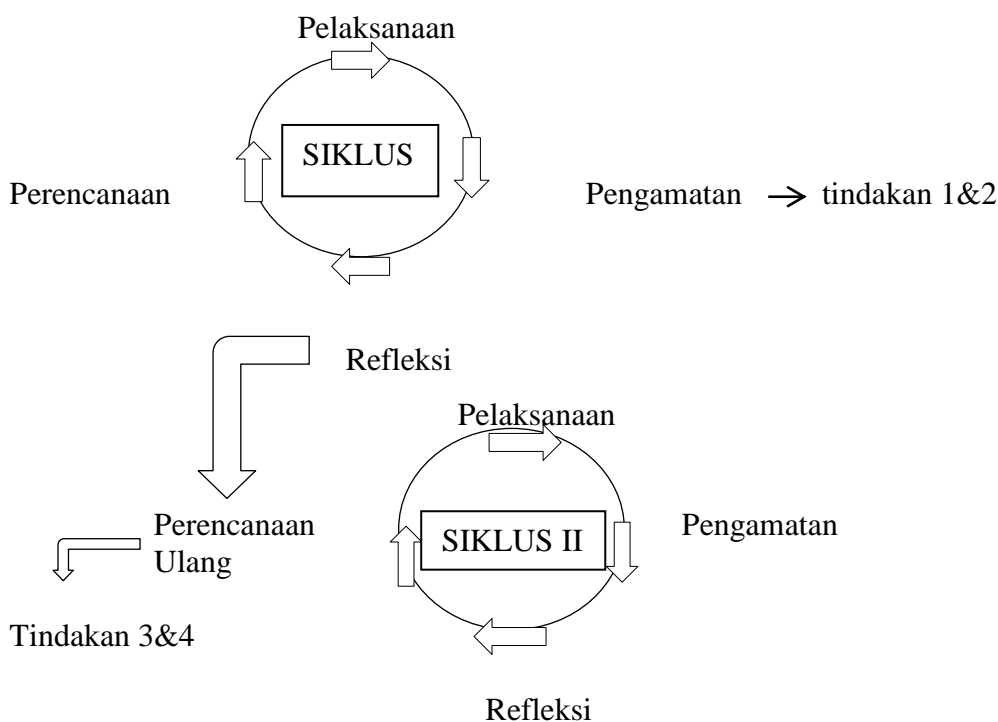
Variabel proses dalam penelitian ini adalah penerapan gaya mengajar periksa diri (*self check style*) dalam pembelajaran bola tangan yang berhubungan dengan bahan ajar dan alat bantu pembelajaran yang bertujuan untuk dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap kepercayaan diri siswa.

#### 3. Variabel output

Variabel output dari penelitian ini adalah meningkatkan kepercayaan diri siswa yang dipengaruhi oleh adanya variabel input dan output dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan menerapkan gaya mengajar periksa diri (*self check style*) dalam pembelajaran bola tangan sehingga terjadi perubahan dalam bentuk meningkatnya kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran.

### E. Prosedur Penelitian

Sehubungan Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas dari Kurt Lewin maka prosedur PTK merujuk pada rancangan penelitian tersebut yang dirancang secara bertahap yaitu tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi. Tahap-tahapan ini bersifat daur ulang atau siklus, berikut ini disajikan gambar pentahapannya:



**Gambar 3.2**

Dua Siklus Pelaksanaan Tindakan dalam PTK,

(Sumber: Hidayat, Y. 2011, hlm. 37)

## F. Rencana Tindakan

Rencana pembelajaran dalam suatu penelitian tindakan haruslah tersusun dengan memperhitungkan segala sesuatu yang mungkin bisa terjadi. Seperti yang diungkapkan oleh Kunandar (2008, hlm. 91)

Rencana tindakan merupakan tindakan pembelajaran kelas yang tersusun dan dari segi definisi harus perspektif atau memandang ke depan pada tindakan dengan memperhitungkan peristiwa-peristiwa tidak terduga, sehingga mengandung sedikit resiko.

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut:

### 1. Perencanaan.

Pada tahap ini peneliti menentukan suatu perencanaan tindakan sebagai langkah awal sebelum melangkah ke pelaksanaan penelitian. Peneliti adalah guru yang mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, sedangkan observer adalah guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SDN Cisit 2 Kota Bandung dan teman sejawat. Dalam penelitian ini perencanaan program tindakan terdiri dari dua siklus dan tindakan-tindakan dengan empat pertemuan pengajaran berupa proses pembelajaran yang akan difokuskan dalam upaya meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui penerapan gaya mengajar periksa diri (*self check style*) dalam pembelajaran bola tangan. Tahap ini juga disebut sebagai tahap pra lapangan, dalam pra lapangan peneliti melakukan observasi di lapangan dengan cara mengamati kondisi dalam proses belajar mengajar antara siswa dan guru.

Dalam tahap ini pula peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk pertemuan atau tindakan sebagai pedoman untuk melakukan proses pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan modifikasi peraturan permainan dan variasi bentuk tugas gerak yang sistematis dalam pembelajaran gerak mengoperkan bola dan penguasaan bola dalam pembelajaran permainan bola tangan.
- b. Membuat lembar observasi yaitu:
  - 1) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini harus tertib dan sistematis karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.
  - 2) Dengan menggunakan alat elektronik (*Handphone atau camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran di tahap berikutnya.
- c. Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpul data yang berkenaan dengan aspek-aspek kegiatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
- d. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran.

## **2. Pelaksanaan tindakan**

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan sebanyak dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari dua tindakan, rangkaian siklus dan tindakan dilaksanakan selama empat minggu. Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a. Peneliti berencana menerapkan pembelajaran dengan modifikasi peraturan permainan dan bentuk tugas gerak yang sistematis berupa pembelajaran gerak mengoperkan bola dan penguasaan bola pada permainan bola tangan yang telah dirancang dalam satu pengajaran (skenario pembelajaran).

- b. Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.

Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

## Siklus I

### Skenario tindakan pembelajaran

- a. Tindakan satu permainan lempardantangkapdalamformasi(4 vs 4)dan(5 vs 5).

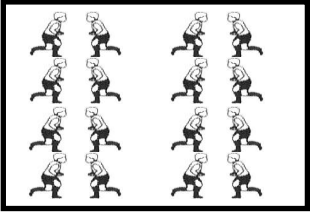
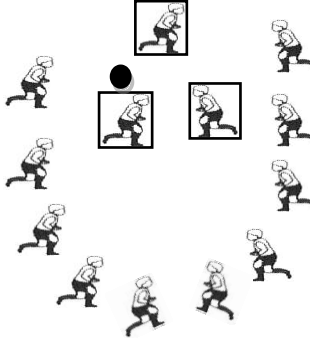
#### 1. Pendahuluan

- 1) Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Menertibkan siswa dengan berbaris
- 3) Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
- 4) Guru men-cek kehadiran siswa.
- 5) Apersepsi
  - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
  - Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam permainan bola tangan.
- 6) Menyampaikan tujuan pembelajaran Pemanasan dengan permainan.


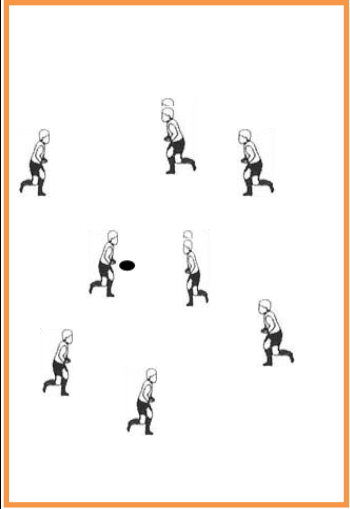
**Tabel 3.2**

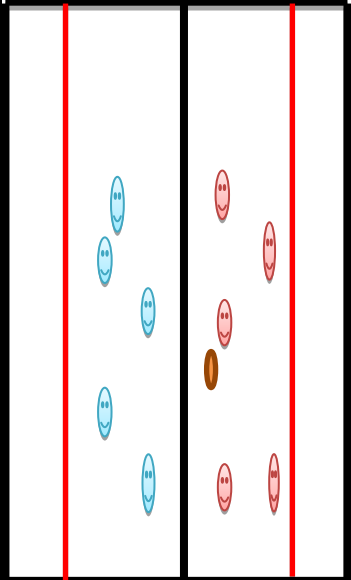
#### 2. Kegiatan Inti

UJUAN/INDIKATOR	GURU	SISWA	FORMASI
-----------------	------	-------	---------

<p>warming ups permainan dalam pembelajaran.</p>	<p>guru menjelaskan cara bermain sentuh lutut.</p>	<p>Siswa salingberpasangan dan berhadapan, siswa melakukan permainan sentuh lutut.</p>	
<p>Warming ups permainan dalam pembelajaran.</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain.</p>	<p>Permainan ini dilakukan dengan beberapa kelompok kecil, cara bermainnya yaitu terdiri dari 2 orang yang menjadi kucing dan sisanya menjadi tikus, kucing berusaha merebut bola dengan cara ditepis atau bahkan ditangkap dan tikus berusaha mengoper bola kepada tikus lainnya. Bola tidak boleh jatuh, ditepis oleh tikus dan bahkan ditangkap, bila itu terjadi maka tikus berubah menjadi kucing dan juga sebaliknya.</p>	



<p>Cara lempar dan tangkap bola.</p>	<p>Guru membariskan siswa, selanjutnya menjelaskan dan mendemonstrasikan cara lempar dan tangkap.</p>	<p>Siswa berbaris dan memperhatikan guru dan sekaligus bertanya jawab.</p>	
<p>Cara lempar dan tangkap bola serta mendukung teman dalam permainan Ten Ball 4 vs 4.</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain.</p>	<p>Permainan ini dilakukan secara berkelompok, dengan di mainkan oleh 2 tim, masing-masing tim dalam mendapatkan angka harus melakukan 10 lemparan terhadap teman yang berbeda, yang menang adalah tim yang paling cepat mendapatkan 3 poin. Bola tiak</p>	

<p>Cara lempar dan tangkap bola serta mendukung teman dalam permainan End Zone 5 VS 5.</p>	<p>uru menjelaskan a bermain.</p>	<p>boleh jatuh ke lantai dan terpisah lawan, bila itu terjadi maka bola diberikan ke lawan.</p> <p>Permainan End Zone ini dilakukan secara berkelompok, dengan di mainkan oleh 2 tim, masing-masing tim mempunyai garis akhir. Permainan ini dilakukan dengan cara di lempar ke kawannya, dalam mencetak angka siswa harus menaruh bola tepat di garis End Zone. Sebelum itu siswa melakukan</p>	
--------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------

		lemparan sebanyak 5 kali lalu boleh mencetak angka.	
--	--	--------------------------------------------------------------	--

### 3. Penutup

- 1) Pengalaman belajar siswa, siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat tentang hal hal yang baru dipelajari.
- 2) Evaluasi umum terhadap proses dan hasil belajar siswa (pengetahuan, sikap dan keterampilan).
- 3) Apresiasi yaitu memberikan penghargaan atas hasil kerja siswa, baik kelompok atau individu.
- 4) Tindak lanjut pembiasaan dalam kehidupan sehari hari dan kegiatan pembelajaran berikutnya.

### b. Tindakan duapermainanlempardantangkapdalamformasi (3 vs 2) dan (3 vs 3).

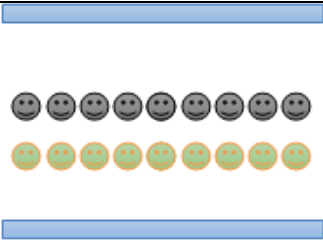
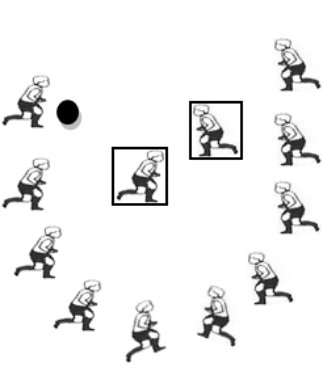
#### 1. Pendahuluan

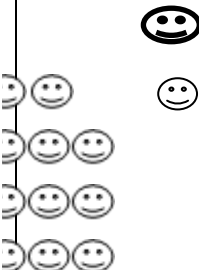
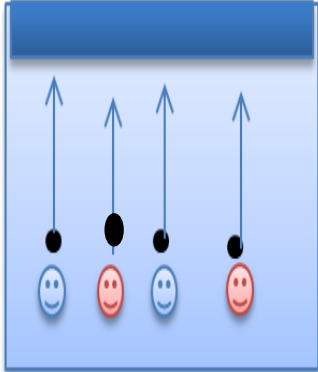
- 1) Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Menertibkan siswa dengan berbaris.
- 3) Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
- 4) Guru men-cek kehadiran siswa.
- 5) Apersepsi
  - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
  - Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam permainan bola tangan.
- 6) Menyampaikan tujuan pembelajaran Pemanasan dengan permainan.

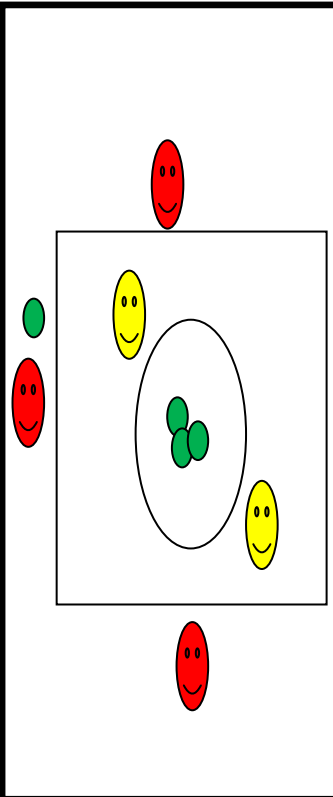
**Tabel 3.3**

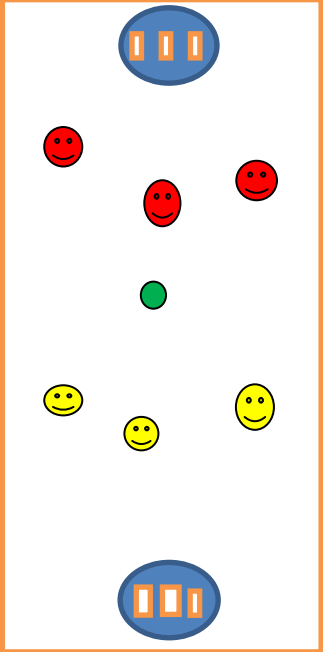
#### 2. Kegiatan inti

TUJUAN/ DIKATOR	GURU	SISWA	FORMASI
--------------------	------	-------	---------

<p>Warming ups Permainan dalam pembelajaran</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain hitam dan hij au.</p>	<p>Pemanasan dengan permainan hitam dan hijau. Ketika guru menyebutkan hitam maka hitam harus lari ke daerah aman sedangkan hijau harus berusaha menangkap. Ketika guru menyebutkan hijau maka hijau harus lari ke daerah aman dan hitam harus berusaha menangkap hijau.</p>	
<p>Warming ups Permainan dalam pembelajaran</p>	<p>Guru menjel askan Permainan Kucing Sent uh tikus.</p>	<p>Permainan ini dilakuk an dengan beberapa kelo mpok kecil, cara bermainnya yaitu terdiri dari 2 orang yang menjadi kucing dan sis anya menjadi tikus, kucing berusaha mere but bola dengan cara ditepisata ubahkan ditangkap da ntikus berusaha meng oper bola</p>	

		<p>kepadatikuslainnya. Bola tidak boleh jatuh, ditepis oleh kucing dan bahkan ditangkap, bila itu terjadi maka titik us berubah menjadi kucing.</p>	
<p>Cara lempar dan tangkap bola.</p>	<p>Guru membariskan siswa, selanjutnya menjelaskan dan mendemonstrasikan cara lempar dan tangkap bola.</p>	<p>Siswa berbaris dan memperhatikan guru dan sekaligus bertanya jawab.</p>	
<p>Drill lempar dan tangkap melalui dinding.</p>	<p>Guru menjelaskan cara lempar dan tangkap</p>	<p>Siswa melakukan gerakan lempar dan menangkap kembali melalui bola yang dipantulkan ke tembok jika dalam permainan sebelumnya banyak melakukan kesalahan dalam mempraktikkan lempar dan tangkap</p>	

<p>Caralempar dan tangkap bola serta mendukung teman dalam permainan 3 VS 2.</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain .</p>	<p>Permainan ini adalah permainan dimana ada regu penyerang yang berada di luar garis dan regu bertahan yang berada di dalam garis, regu penyerang berusaha melempar bola ketengah lingkaran yang terdapat tiga bola sebagai target mencetak skor dengan cara berdiri di belakang garis dengan berbagai cara lemparan dan bola dapat di operkan padateman nya agar menyulitkan regu bertahan, regu bertahan menjaga agar bola yg berada di dalam lingkaran agar tidak terkenal lemparan regu penyerang dengan cara menepis, menghalangi, dan</p>	
----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------

<p>Cara lempar dan tagkap bola serta mendukung teman dalam permainan 3 VS 3.</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain .</p>	<p>menangkap bola. Sebelum itu siswa harus melakukan lemparan sebanyak 5 kali.</p> <p>Permainan ini dilakukan secara berkelompok, dengan di mainkan oleh 2 tim, masing-masing tim dalam mendapatkan angka harus melakukan 5 lemparan terlebih dahulu terhadap teman yang berbeda, dalam mencetak angka setiap tim harus menjatuhkan botol di dalam lingkaran lawan. Setiap poin di hitung berapa jumlah botol yang jatuh. Waktu permainan 5 menit.</p>	 <p>The diagram shows a rectangular game area with an orange border. At the top and bottom are blue ovals containing three vertical bars, representing the starting positions of two teams. In the center is a green dot. There are three red smiley faces on the left side and three yellow smiley faces on the right side, representing the players of each team.</p>
----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 3. Penutup

- 1) Pengalaman belajar siswa, siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat tentang hal hal yang baru dipelajari.

Agus Sopian, 2015

**PENERAPAN GAYA MENGAJAR PERIKSA DIRI (SELF CHECK STYLE) DALAM PEMBELAJARAN BOLA TANGAN GUNA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA**

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

- 2) Evaluasi umum terhadap proses dan hasil belajar siswa (pengetahuan, sikap dan keterampilan).
- 3) Apresiasi yaitu memberikan penghargaan atas hasil kerja siswa, baik kelompok atau individu.
- 4) Tindak lanjut pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari dan kegiatan pembelajaran berikutnya.

### 1. Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau teman sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

### 2. Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang didapat dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisa dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan dengan penerapan gaya mengajar periksa diri (*self check style*) dalam pembelajaran permainan bola tangan. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan dua siklus, dalam satu siklus terdapat dua tindakan. Berikut di bawah ini adalah langkah-langkah pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas.

### Siklus II:

#### a. Tindakan tiga permainan lempar dan tangkap dalam formasi (4 vs 4).

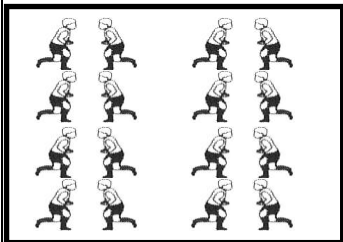
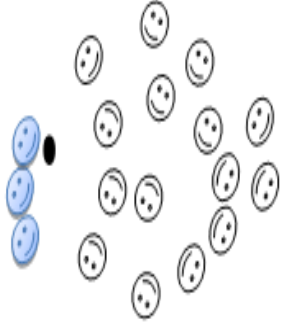
##### 1. Pendahuluan



- 1) Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Menertibkan siswa dengan berbaris
- 3) Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
- 4) Guru men-cek kehadiran siswa.
- 5) Apersepsi
  - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
  - Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam permainan bola tangan.
- 6) Menyampaikan tujuan pembelajaran Pemanasan dengan permainan.

Tabel 3.4

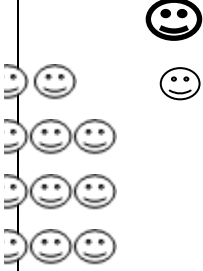
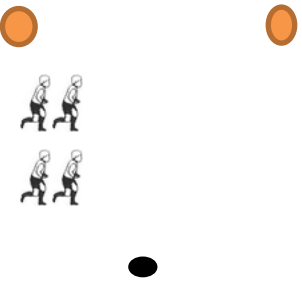
## 2. Kegiatan Inti


TUJUAN/INDIKATOR	GURU	SISWA	FORMASI
Warming ups Permainan dalam pembelajaran.	Guru menjelaskan cara bermain sentuh lutut.	Siswa saling berpasangan dan berhadapan, siswa melakukan permainan sentuh lutut.	
Warming ups Permainan dalam pembelajaran.	Guru menjelaskan cara bermain.	Pemanasan dengan permainan jala ikan dengan. Cara memainkannya adalah dengan membentuk kelompok kecil	

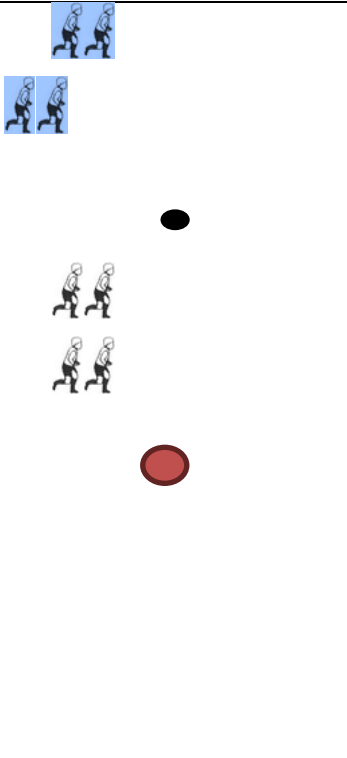
Agus Sopian, 2015

**PENERAPAN GAYA MENGAJAR PERIKSA DIRI (SELF CHECK STYLE) DALAM PEMBELAJARAN BOLA TANGAN GUNA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA**

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

		<p>yang saling berpegangan tangan dan berperan sebagai jala yang bertugas menangkap temannya yang berperan sebagai ikan.</p>	
<p>Cara lempar dan tangkap bola.</p>	<p>Guru membariskan siswa, selanjutnya menjelaskan dan mendemostrasikan cara lempar dan tangkapbola.</p>	<p>Siswa berbaris dan memperhatikan guru dan sekaligus bertanya jawab.</p>	
<p>Cara lempar dan tangkapbola serta mendukung teman dalam permainan4 VS 4.</p>	<p>Guru menjelaskancar abermain.</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 8 orang. 4 bertahan dan 4 penyerang. Dalam <i>Game</i> ini</p>	

<p>Cara lempar dan tangkapbola serta</p>	<p>Guru menjelaskancar abermain.</p>	<p>penyerang melakukan operan lempar tangkap dan berusaha memantulkan bola ke dalam lingkaran untuk mencetak skor dan yang bertahan berusaha merebut bola dari penyerang. Dalam permainan ini jika bola belum 5 kali lemparan atau operan maka tidak bisa membuat skor. Bola tidak boleh di bawa lari melainkan harus saling mengoper. Setiap terjadi skor maka regu lawan berganti memainkan bola.</p> <p>Permainanmasihs ama, cumindisinigawan</p>	
------------------------------------------	--------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------

mendukung teman dalam permainan 4 VS 4.		gnya di kurangi.	
-----------------------------------------	--	------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

### 3. Penutup

- 1) Pengalaman belajar siswa, siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat tentang hal hal yang baru dipelajari.
- 2) Evaluasi umum terhadap proses dan hasil belajar siswa (pengetahuan, sikap dan keterampilan).
- 3) Apresiasi yaitu memberikan penghargaan atas hasil kerja siswa, baik kelompok atau individu.
- 4) Tindak lanjut pembiasaan dalam kehidupan sehari hari dan kegiatan pembelajaran berikutnya

### b. Tindakan empat permainan lempardantangkapdalam formasi ( 4 vs 3) dan (5 vs 5).

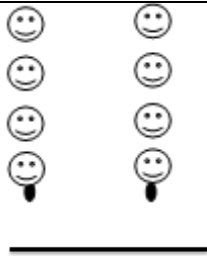
#### 1. Pendahuluan

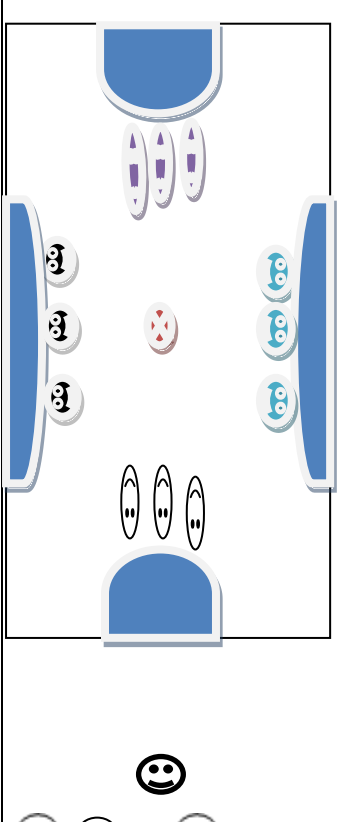
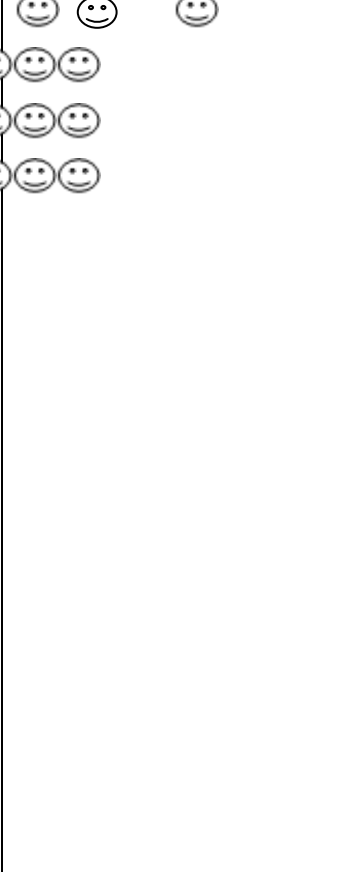
- 1) Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Menertibkan siswa dengan berbaris.
- 3) Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
- 4) Guru men-cek kehadiran siswa.
- 5) Apersepsi
  - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.

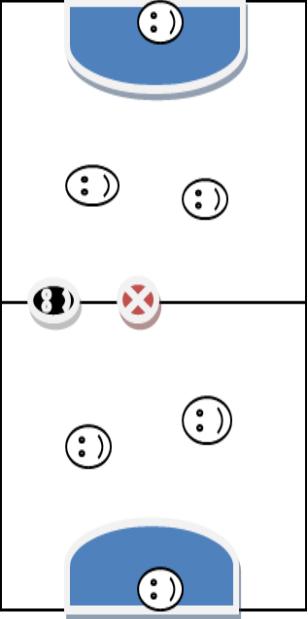
- Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam permainan bola tangan.
- 6) Menyampaikan tujuan pembelajaran Pemanasan dengan permainan.

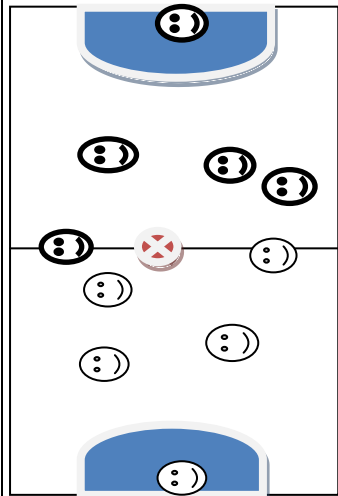
**Tabel 3.5**

**2. Kegiatan inti**

<b>TUJUAN/ID IKATOR</b>	<b>GURU</b>	<b>SISWA</b>	<b>FORMASI</b>
Warming ups Permainan dalam pembelajaran .	Guru menjelaskan cara bermain.	Pemanasan dengan permainan estafet bola. Cara memainkannya adalah dengan saling mengoper bola kebelakang dengan tangan lalu orang yang paling belakang berlari kedepan dan kembali kebarisan paling depan dan mulai mengoperkan bola lagi kebelakang.	
Warming ups Permainan dalam pembelajaran .	Guru menjelaskan cara bermain.	Permainan ini dilakukan dengan beberapa kelompok, cara bermainnya yaitu dengan 1 lawan 1.	

<p>Cara lempar dan tagkap bola.</p>	<p>Guru membariskan siswa, selanjutnya menjelaskan.</p>	<p>Setiap siswa berusaha merebut bola lalu mencetak angka lawan. Bola tidak boleh dibawah kaki.</p> <p>Siswa berbaris dan memperhatikan guru dan sekaligus bertanya jawab.</p>	
<p>Cara lempar dan tagkap bola serta mendukung teman dalam permainan 4 VS 3.</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain.</p>	<p>Goalball adalah permainan tim yang didalamnya terdapat 1 joker, joker hanya bertugas kepada tim penyerang tetapi tidak boleh mencetak angka. Siswa dibagi menjadi dua tim atau kelompok yang saling bertanding. Bola hanya dimainkan dengan kedua tangan dengan cara mengoperkan bola ke teman, bola tidak boleh di</p>	

<p>Cara lempar dan tagkap bola serta mendukung teman dalam permainan 5 VS 5.</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain.</p>	<p>bawalah. Setiap tim harus mempunyai pemain yang bertugas sebagai penjaga gawang. Permainan ini merupakan gabungan dari permainan sepak bola dengan bola basket. Lama permainan adalah 2 x 8 menit.</p> <p>Game ini seperti bermain bola tangannya sesungguhnya siswa di bagikan menjadi dua tim atau kelompok yang saling bertanding. Cara membawa bola yaitu dengan mendribel langkah sebanyak 3 langkah sambil memegang bola terus mengoper bola. Bola hanya di</p>	
----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

		<p>mainkandengankedu atangan.</p> <p>Setiaptimharusmem punyaipemain yang bertugassebagai penj agagawang.</p>	
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

### 3. Penutup

- 1) Pengalaman belajar siswa, siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat tentang hal hal yang baru dipelajari.
- 2) Evaluasi umum terhadap proses dan hasil belajar siswa (pengetahuan, sikap dan keterampilan).
- 3) Apresiasi yaitu memberikan penghargaan atas hasil kerja siswa, baik kelompok atau individu.
- 4) Tindak lanjut pembiasaan dalam kehidupan sehari hari dan kegiatan pembelajaran berikutnya.

#### 1. Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke satu dan ke dua.

#### 2. Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus I untuk menentukan tindakan berikutnya di siklus II. Dalam melaksanakan kegiatan tindakan penelitian ini peneliti memberikan materi permainan bola



tangan dengan empat pertemuannya yaitu dengan bentuk materi modifikasi permainan. Peneliti membuat kelompok kecil dalam permainan agar pembelajaran tidak membosankan.

### G. Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Arikunto (2002, hlm. 134) “instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah”. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan dan kepercayaan diri siswa dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

Menurut Oslin, dkk (1998) dalam Memmert dan Harvey (2008, hlm. 221) mengembangkan GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai. Dari pendapat di atas jelas bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. Guru bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberikan penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan. Guru melakukan penilaian tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian:

**Tabel 3.6**

#### Komponen GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
----------	-------------------------------

Keputusan yang diambil( <i>Decision Marking</i> )	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan keterampilan( <i>Skill Execution</i> )	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar.
Penyesuaian ( <i>Adjust</i> )	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Melindungi ( <i>Cover</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
Memberi dukungan ( <i>Support</i> )	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola.
Menjaga/ menandai ( <i>Guard/ Mark</i> )	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
Perlindungan ( <i>Base</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola

(Sumber : The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 220)

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam penerapan gaya mengajar periksa diri (*self check style*) dalam pembelajaran permainan bola tangan guna meningkatkan kepercayaan diri siswa, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/ *Decision Marking* (sesuai, tidak sesuai), Melaksanakan keterampilan/ *Skill Execution* (efektif, tidak efektif) dan memberi dukungan/ *support* (sesuai, tidak sesuai). Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran dan mencatat

sesuai atau ketidak sesuaian dan efisien atau tidak efisiennya pada suatu kejadian atau penampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu.

**Tabel 3.7**

Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen	Kriteria
1. Keputusan yang di ambil ( <i>Decision Marking</i> ).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas</li> <li>• Pemain berusaha menghindari atau menjauhi dari kawalan lawan</li> </ul>
2. Melaksanakan keterampilan( <i>Skill Execution</i> )	<p><b>Melempar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Operan terkendali</li> <li>• Bola operan mengenai sasaran</li> </ul> <p><b>Menangkap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bola tertangkap tanpa terjatuh</li> <li>• Dapat menyesuaikan dengan arah bola yang akan datang</li> </ul>
3. Memberi dukungan ( <i>support</i> ). Dalam permainan, pemain membantu teman sekelompok yang lebih menguntungkan untuk mencetak skor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola</li> <li>• Pemain bergerak mendekati lawan danberusahamerebut bola</li> </ul>

Berikut ini format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan lempar dan tangkap.

**Tabel 3.8**

Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan keterampilan		Memberi Dukungan/ <i>support</i>		Jml	Nilai Akhir
		S	TS	E	TE	S	TS		

Jumlah									
Rata-rata									

Keterangan :

S = Sesuai (*Appropriate*)      TS = Tidak Sesuai (*Inappropriate*)

E = Efektif (*Effective*)      TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)

a. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto – foto ketika proses pembelajaran berlangsung, absensi siswa untuk mengetahui nama dan jumlah anak.

b. Catatan lapangan

Membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak terhadap pembelajaran yang diberikan, dan lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan data lapangan.

### Bagan 3.1

Catatan Lapangan	
Tindakan	:
Hari/tgl	:
Waktu	:
Pengajar	:
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
Observer	

Format Catatan Data Lapangan

#### c. Penilaian Kepercayaan Diri

Variabel kepercayaan diri siswa diukur melalui angket atau kuesioner. Kuesioner menurut Sugiyono (2013, hlm. 199) adalah “teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Penggunaan angket dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan bahwa dengan menggunakan angket, maka dapat diberikan secara serempak pada seluruh responden, yang tentu akan mempercepat waktu penelitian.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa soal atau kuesioner adalah daftar pertanyaan yang sudah disediakan peneliti untuk diisi oleh responden. Responden dalam penelitian ini adalah siswa SDN Cisitu 2 Kota Bandung. Dalam penyusunan butir-butir pertanyaan kuesioner penulis berpedoman pada penjelasan Sugiyono (2013, hlm. 200):

1. Isi dan tujuan pertanyaan harus disusun dalam skala pengukuran dan jumlah itemnya mencukupi untuk mengukur variabel yang diteliti
2. Bahasa yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan berbahasa responden
3. Tipe dan bentuk pertanyaan dapat terbuka atau tertutup
4. Pertanyaan tidak mendua sehingga menyulitkan responden untuk memberikan jawaban
5. Tidak menanyakan yang sudah lupa
6. Pertanyaan tidak menggiring ke jawaban yang baik dan jelek saja
7. Panjang pertanyaan
8. Urutan pertanyaan dimulai dari hal yang umum hingga spesifik
9. Prinsip pengukuran, untuk mendapatkan data yang valid dan reliabel
10. Penampilan fisik angket

#### a) Angket Kepercayaan Diri

Untuk memperoleh data tentang kepercayaan diri siswa untuk maka butir-butir pertanyaan harus dibuat secara ringkas, jelas dan tegas. Untuk itu penulis terlebih dahulu membuat kisi-kisi angket penelitian pada tabel 3.9 sebagai berikut.

**Tabel 3.9**  
**Kisi-Kisi Instrumen Kepercayaan Diri Siswa**  
**SDN Cisitu 2 Kota Bandung**

Definisi Konsep	Sub Komponen	Indikator	Nomor Butir Pernyataan	
			No. Butir +	No. Butir -
Menurut Perry (2005), kepercayaan diri adalah kemampuan untuk mempercayai kemampuan sendiri.	1. Keyakinan kemampuan diri	a. Mempunyai tujuan dan kemauan	29, 40	28, 59,
		b. Menghargai diri sendiri	1, 51, 52	12, 18, 30
		c. Bersosialisasi	3, 14, 16,	13, 41,

	2. Optimis	a. Berpikir positif	5, 19, 31, 42,	2, 15, 43, 60,
		b. Berusaha keras	33, 53,	32, 44,
	Objektif	a. Mengambil keputusan	22, 24 , 45,	4, 11, 34, 54
		b. Memberi dan menerima pendapat	20, 22, 23, 25,	6, 26, 27, 34
	Bertanggungjawab	a. Mempunyai keberanian	7, 55,	46,
		b. Mentaati aturan	35,	56,
		c. Konsekuen terhadap tugas	47, 57,	36,
	Rasional dan realistis	a. Mengendalikan diri	10, 21, 37,	8, 17, 48
		b. Menganalisis menggunakan akal sehat	39, 49, 58	9, 38, 50

Dari tabel diatas, kisi-kisi mengenai instrumen kontribusi penerapan gaya mengajar periksa diri (*self check style*) dalam pembelajaran bola tanggan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di SDN Cisitu 2 Kota Bandung tampak komponen, sub komponen, dan indikator untuk membuat butir pernyataan. Setiap butir pernyataan telah memiliki alternatif jawaban yang diberikan bobot skor dengan menggunakan skala Likert. Menurut Amirin, (2010, hlm.3): Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuisioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Psikometrik adalah bidang yang berkaitan dengan teori dan teknik dalam pengukuran pendidikan dan psikologis, mencakup pengukuran pengetahuan, kemampuan, sikap, dan sifat kepribadian. Nama skala ini diambil dari nama Rensis Likert, pendidikan dan ahli psikologi Amerika Serikat. Rensis Likert telah mengembangkan sebuah skala untuk mengukur sikap masyarakat ditahun 1932. Kelebihan Skala Likert:

- Skala Likert lebih mudah membuatnya dibandingkan skala yang lain.
- Terdapat kebebasan dalam memasukan pertanyaan-pertanyaan, asalkan sesuai dengan konteks permasalahan yang diteliti.
- Karena jangka responsi yang lebih besar membuat skala Likert dapat memberikan keterangan yang lebih jelas dan nyata tentang pendapatan atau sikap responden tentang isu yang dipertanyakan.

Skala Likert menurut Sugiyono (2013, hlm. 134):

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa skala likert merupakan metode perhitungan kuisioner yang dibagikan kepada responden untuk mengetahui



skala sikap objek tertentu. Dalam pembuatan skala likert, peneliti membuat beberapa pernyataan yang berhubungan dengan suatu isu atau permasalahan, lalu subjek atau responden diminta untuk mengindikasikan tingkat kesetujuam atau ketidaksetujuan mereka terhadap masing-masing pernyataan.

Berdasarkan uraian tentang alternatif jawaban dalam angket, penulis menetapkan kategori pemberian skor sebagai berikut: Kategori untuk setiap butir pertanyaan positif yaitu, Sangat Setuju = 5, Setuju = 4, Ragu-ragu = 3, Tidak Setuju = 2, Sangat Tidak Setuju =1. Kategori untuk pertanyaan negatif yaitu, Sangat Setuju = 1, Setuju = 2, Ragu-ragu = 3, Tidak Setuju =4, Sangat Tidak Setuju = 5. Kategori tersebut ada dalam tabel berikut.

**Tabel 3.10**  
**Kriteria Pemberian Skor**

No	Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
		Positif	Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Ragu-ragu (R)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4

5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5
---	---------------------------	---	---

### b) Proses Pengembangan Instrumen

Pemahaman terhadap suatu instrumen yang baik adalah sangat penting. Instrumen yang baik akan dapat menghasilkan informasi sebagaimana adanya. Suatu instrumen yang baik dapat dilihat dari sejauh mana persyaratan baku suatu instrumen telah dipenuhinya. Ada dua syarat utama instrumen dikatakan baik yaitu valid dan reliabel. Sebagaimana yang dijelaskan Sugiyono (2013, hlm. 173): “Jadi instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel”. Maka dari itu peneliti harus mampu menyusun instrumen dan menguji validitas dan reliabilitas instrumen yang disusunnya.

Validitas kadangkala disamakan dengan kesahihan atau kesangkilan. Suntoda (2013, hlm. 9) menjelaskan “Sebuah instrumen dikatakan valid apabila tes tersebut mampu mengukur secara tepat terhadap apa yang semestinya diukur”. Mengenai reliabilitas, Sugiyono (2013, hlm. 173) menjelaskan “Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”. Lebih lanjut Fathoni (2006, hlm. 31) menjelaskan bahwa:

Reliabilitas suatu alat pengukur menunjukkan keajegan hasil pengukuran sekiranya alat pengukur yang sama digunakan oleh orang yang sama dalam waktu yang berlainan atau orang yang berlainan dalam waktu yang bersamaan atau dalam waktu yang berlainan.

Dengan kata lain, reliabilitas adalah ketetapan dari suatu instrumen untuk diujikan kembali. Reliabilitas ini juga menggambarkan objektivitaas, karena hasil pengukuran tidak terpengaruh oleh sikap pengukurannya.

### 1. Uji Coba Instrumen Penelitian

Angket yang telah disusun lalu diuji cobakan untuk mengukur validitas dan reliabilitas dari setiap butir-butir pernyataan-pernyataan. Dari hasil uji coba

angket akan diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian ini.

Uji coba angket dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2015 di SDN Cisit 2 Kota Bandung. Angket tersebut diberikan kepada para sampel uji coba sebanyak 41 siswa untuk angket kepercayaan diri.

#### a. Analisis Validitas dan Analisis Reliabilitas

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Menurut Arikunto (2011, hlm. 97) “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur”.

Untuk mengetahui tingkat validitas instrumen yang telah di uji cobakan ditempuh langkah-langkah berikut:

- a) Memberikan skor pada masing-masing butir pertanyaan
- b) Memberikan skor untuk keseluruhan jumlah butir pertanyaan
- c) Menyusun skor dari skor yang didapat

Uji validitas dilakukan berkenaan dengan ketetapan alat ukur terhadap konsep yang di ukur. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson dengan rumus sebagai berikut:

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

(Sumber: Abduljabar & Darajat, 2012, hlm. 55)

Keterangan:

- $r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variabel x dan y
- N : Jumlah subjek atau responden
- X : Skor butir
- Y : Skor total
- $\sum X^2$  : Jumlah kuadrat nilai x
- $\sum Y^2$  : Jumlah kuadrat nilai y

Karakteristik validitas, membandingkan nilai validitas ( $r_{xy}$ ) setiap butir pernyataan dengan tabel kritis *r product moment* dengan taraf signifikansi 5%. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka item instrumen dinyatakan valid dan dapat

dipergunakan. Sebaliknya, jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka item instrumen dinyatakan tidak valid dan tidak dapat dipergunakan.

Untuk memudahkan peneliti maka digunakan alat bantu yaitu *Microsoft Excel* 2010. Setelah mendapatkan nilai korelasi dari setiap butir pernyataan dan telah dibandingkan dengan tabel kritis *r product moment* dengan taraf signifikansi 5%, dengan jumlah respondens 41 orang siswa dan jumlah butir pernyataan sebanyak 60 pernyataan. Jika hasil dari  $r$  hitung ( $r_{xy}$ )  $>$   $r$  tabel maka butir pernyataan tersebut dikatakan signifikan atau valid apabila sebaliknya  $r$  hitung ( $r_{xy}$ )  $<$   $r$  tabel maka butir pernyataan tersebut dikatakan tidak signifikan atau tidak valid.

Reliabilitas menurut Arikunto (2010, hlm. 221) adalah “Suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.” Reliabilitas penelitian menggunakan rumus :

$$r_{11} = \frac{2 \cdot r_{1/21/1}}{(1 + r_{1/21/1})}$$

(Sumber: Arikunto (2010, hlm. 223))

Keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas Instrumen

$r_{1/21/1} = r_{xy}$  yang disebutkan sebagai indeks korelasi antara dua belahan instrumen.

## 2. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

### a. Uji Coba Instrumen Kepercayaan Diri

Angket yang telah disusun harus diuji cobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas dari setiap butir pertanyaan-pernyataan. Dari uji coba angket akan diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian ini. Uji coba instrumen tersebut bertujuan untuk menentukan valid atau tidaknya suatu tes berupa angket dan apakah tes berupa angket tersebut cocok atau tidaknya digunakan dalam penelitian tentang penerapan gaya mengajarperiksa diri (*self check style*) dalam pembelajaran bola tangan guna meningkatkan kepercayaan diri siswa diSDN Cisitu 2 Kota Bandung.

Agus Sopian, 2015

**PENERAPAN GAYA MENGAJAR PERIKSA DIRI (SELF CHECK STYLE) DALAM PEMBELAJARAN BOLA TANGAN GUNA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA**

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

Adapun tujuan uji coba angket menurut Arikunto (2006, hlm. 166) adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui tingkat kephahaman instrumen, apakah responden tidak menemukan kesulitan dalam menangkap maksud penelitian
- b) Untuk mengetahui teknik yang paling efektif
- c) Untuk memperkirakan waktu yang dibutuhkan oleh responden dalam mengisi angket
- d) Untuk mengetahui apakah butir-butir yang tertera dalam angket sudah memadai dan cocok dengan keadaan di lapangan.

Untuk itu uji coba angket ini dilaksanakan kepada siswa yang berjumlah 41 orang. Sebelum para sampel mengisi angket tersebut, penulis memberikan penjelasan mengenai cara-cara pengisiannya.

**Tabel 3.11**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Kepercayaan Diri**

No.SoaI	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan	No.SoaI	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
1	0,02	0,32	Tidak Valid	31	0,29	0,32	Tidak Valid
2	0,55	0,32	Valid	32	0,31	0,32	Valid
3	0,04	0,32	Tidak Valid	33	0,10	0,32	Tidak Valid
4	0,52	0,32	Valid	34	0,28	0,32	Tidak Valid
5	0,08	0,32	Tidak Valid	35	0,37	0,32	Valid
6	0,51	0,32	Valid	36	0,30	0,32	Valid
7	-0,1	0,32	Tidak Valid	37	0,36	0,32	Valid
8	0,35	0,32	Valid	38	0,23	0,32	Tidak Valid
9	0,46	0,32	Valid	39	0,38	0,32	Valid
10	-0,24	0,32	Tidak Valid	40	0,50	0,32	Valid
11	0,07	0,32	Tidak Valid	41	0,2	0,32	Tidak Valid
12	0,25	0,32	Tidak Valid	42	0,17	0,32	Tidak Valid
13	0,35	0,32	Valid	43	0,48	0,32	Valid
14	0,14	0,32	Tidak Valid	44	0,41	0,32	Valid
15	0,31	0,32	Valid	45	0,2	0,32	Tidak Valid
16	0,47	0,32	Valid	46	0,17	0,32	Tidak Valid
17	0,37	0,32	Valid	47	0,38	0,32	Valid

18	0,45	0,32	Valid	48	0,47	0,32	Valid
19	0,46	0,32	Valid	49	0,34	0,32	Valid
20	0,04	0,32	Tidak Valid	50	0,29	0,32	Tidak Valid
21	0,03	0,32	Tidak Valid	51	0,48	0,32	Valid
22	0,23	0,32	Tidak Valid	52	0,44	0,32	Valid
23	0,13	0,32	Tidak Valid	53	0,35	0,32	Valid
24	0,19	0,32	Tidak Valid	54	0,23	0,32	Tidak Valid
25	0,36	0,32	Valid	55	-0,24	0,32	Tidak Valid
26	0,37	0,32	Valid	56	0,37	0,32	Valid
27	0,18	0,32	Tidak Valid	57	0,27	0,32	Tidak Valid
28	0,33	0,32	Valid	58	0,31	0,32	Valid
29	0,31	0,32	Valid	59	0,37	0,32	Valid
30	0,68	0,32	Valid	60	0,44	0,32	Valid

#### H. Teknik pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang meliputi: sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data.

1. Sumber Data: Yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Cisitu 2 Kota Bandung.
2. Jenis Data: Jenis data yang didapat adalah data kualitatif yang terdiri dari hasil belajar, rencana pembelajaran, dan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
3. Teknik Pengumpulan Data: Data hasil belajar diambil dengan memberikan tes berupa pembelajaran modifikasi permainan kepada siswa, data tentang situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi dan angket.

#### I. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakaianalisis kualitatif dankuantitatifkarenadata berupaangkandanberupa kata-kata (narasi) menggunakan presentase untuk melihat

kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan:

Mencari nilai rata-rata (  $\bar{X}$  )

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$  = Jumlah skor (x)

N = Banyaknya subjek

X = Skor setiap subjek

(Sumber: Abduljabar, 2010 hlm. 191)

Penulis menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek motorik, yaitu keterampilan lempar dan tangkap.

Skor maksimal setiap komponen : 6

Skor maksimal keseluruhan komponen : 18

Lama permainan : 10 menit

KKM : 75

Perhitungan :  $\frac{\text{Jumlah}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \text{Nilai akhir}$

Contoh :  $\frac{8}{18} \times 100\% = 44,44$