

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi, Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Lokasi

Tempat penelitian ini akan dilaksanakan di SMP N 2 Lemahabang Kab.Cirebon. Alasannya, karena disekolah ini sudah disetujui akan dilakukan penelitian yang akan diadakan di sekolahnya dan mereka berharap adanya pengembangan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar penjas dalam rangka pengembangan efektivitas mengajar dan keterampilan dasar permainan bola basket.SMP N 2 Lemahabang juga merupakan sekolah yang baru berdiri diharapkan penelitian ini juga dapat memberikan pengaruh dalam pengembangan kemajuan sekolah dan manejerial pembelajaran kedepannya sehingga nantinya sekolah ini dapat menunjukkan kemampuan untuk bisa menjadi yang terbaik. Oleh sebab itu, peneliti memilih lokasi penelitian di SMP N 2 Lemahabang.

2. Populasi

“Populasi adalah suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan” (Margono 2004:118). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 2 Lemahabang kelas VIII sebanyak 232 Orang.siswa. Alasannya, mengacu pada teori Metzler (2000:206) tentang grade-level adaptation for PSI in Physical Education. Untuk peneliti mengambil objek klasifikasi yang di jadikan populasi adalah tingkat SMP karena ingin menegetahui pemahaman dan kemampuan afektif, kognitif serta psikomotor baik secara individu ataupun kelompok meskipun desain pengajaran pada presentasi tugasnya harus sederhana.Metzler (2000:333) “*The inquiry model can be effective at all grades if the levels of cognitive and psychomotor problems given to students match their developmental raidiness.*” Maksudnya adalah model inkuiri bisa

efektif untuk seluruh tingkatan kelas seandainya tingkat permasalahan kongnitif dan psikomotor yang diberikan pada siswa sesuai dengan kesiapan perkembangannya.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Sampel ditentukan dengan random sampling melalui tahap two stage randome sampling yaitu dengan cluster sampling dan individual random sampling, Frangkel & Walen (2006, hlm. 98) mengemukakan mengenai *two stage randome sampling* “*It is often useful to combine cluster sampling with individual randome sampling.*” Cara ini dilakukan karena tidak memungkinkan untuk dilakukan secara acak pada seluruh kelas untuk memperoleh jumlah sampel yang diinginkan, alasan pengambilan sampel seperti ini adalah karena adanya aturan sekolah tentang penjadwalan mata pelajaran yang harus dipatuhi, artinya jadwal pembelajaran yang sudah ada tidak dapat digeser atau diubah.

Langkah-langkah dalam menentukan sampel pada penelitian ini yaitu:

- 1) Tahap pertama, melakukan pengundian menggunakan cluster random dengan cara mengundi ke enam kelas VIII yang akan di ambil dua kelompok sebagai populasi yang berjumlah 232 peserta didik, terdiri dari kelas A 40 peserta didik, kelas B 36 peserta didik, kelas C 38 peserta didik, kelas D 40 peserta didik dan kelas E 40 peserta didik. Dan kelas F 38
- 2) Setelah pengundiandilakukan secara random, maka diperoleh kelas A sebagai kelompok eksperimen model pembelajaran PSI dan kelas C kelas eksperimen model pembelajaran inkuiri.
- 3) Setelah terpilih dilakukan pemilihan kembali terhadap individu yang ada di dalam kelas tersebut sebanyak masing-masing 20 orang pada setiap kelompok eksperimen

4. Sampel Penelitian

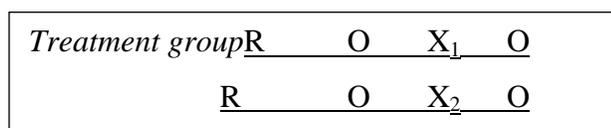
Sedangkan sampel adalah sebagai bagian dari populasi (Margono 2004, hlm. 121). Sampel yang diambil pada penelitian ini yaitu 40 siswa yang terdiri dari

kelompok A 20 siswa sebagai kelompok eksperimen yang diberikan model pembelajaran PSI dan kelompok B 20 siswa di beri model pembelajaran Inkuiri.

Penentuan jumlah sampel berdasarkan pendapat Fraenkel dan Wallen (1993) dalam Maksum (2012, hlm. 2) bahwa “Tidak ada ukuran yang pasti berapa jumlah sampel yang representatif itu”

B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini *Randomize Pretest-Posttest Group Design*. Menurut Fraenkel *etal* (2012, hlm. 272) pada desain *Randomize Pretest-Posttest Group Design* dua kelompok subjek diukur atau diamati dua kali. Pengukuran pertama berfungsi sebagai pretest, yang kedua sebagai posttest. Tugas random (R) digunakan untuk membentuk kelompok. Pengukuran atau pengamatan dilakukan pada saat bersamaan untuk kedua kelompok. Pengukuran pertama dilakukan pada kelompok yang diberikan model pembelajaran PSI dengan inkuiri, selanjutnya setelah diberikan perlakuan dilakukan kembali pengukuran ke dua pada kelompok yang diberikan model pembelajaran PSI dengan inkuiri. Adapun gambaran mengenai desain tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1

The Randomized Pretest-Posttest Group Design

(Sumber: Fraenkel *et al.* (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York : McGraw Hill)

Keterangan:

R = Random (Penetapan secara acak pada kelas VIII yang dipilih secara random)

O = Observasi atau pengukuran

Handayani Nila Praja, 2015

Implementasi Model pembelajaran Personalized System Instruction (Psi) Dan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Keterampilan Sosial Dan Keterampilan dasar Permainan Bola Basket

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu

X_1 = Eksperimen (Model Pembelajaran *PSI*)

X_2 = Eksperimen (Model Pembelajaran Inkuiri)

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *experiment* Alasan mengambil metode eksperimen dengan desain *Randomize Pretest-Posttest Design* adalah peneliti ingin melihat sejauh mana hasil perlakuan dari kedua jenis perlakuan yaitu model pembelajaran *PSI* dan model pembelajaran inkuiri pada kelompok eksperimen terhadap sosial skill dan keterampilan dasar permainan bola basket pada siswa SMP kelas VIII. Penelitian ini akan melihat sebab akibat yang terjadi antar setiap variabelnya. Freankel (2012) memaparkan bahwa:

Dalam sebuah penelitian eksperimental, para peneliti menyelidiki pengaruh dari setidaknya satu variabel bebas terhadap satu atau lebih variabel terikat.....Eksperimen formal didasari oleh dua kondisi yaitu; (1) Setidaknya ada dua kondisi atau lebih atau ada dua metode yang akan dibandingkan sebagai kondisi perlakuan (variabel bebas). (2) variabel bebas *dimanipulasi* oleh peneliti. Perubahan direncanakan secara sengaja dimanipulasi untuk mempelajari efeknya pada satu atau lebih hasil (variabel terikat).

Penelitian ini dilaksanakan selama 12 kali pertemuan yang dilaksanakan setiap 3 kali seminggu, jadi penelitian dilakukan selama 4 minggu dari mulai November 2014. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian eksperimen menggunakan metode pembelajaran *Personalized Sistem Instruction* dengan Inkuiri untuk mengetahui sosial skill .dan keterampilan dasar permainan bola basket siswa:

1. Pre Test

Pre test dilakukan sebelum perlakuan diberikan yaitu pembelajaran penjas dengan menggunakan model pembelajaran *PSI* dengan model pembelajaran Inkuiri

Handayani Nila Praja, 2015

Implementasi Model pembelajaran Personalized System Instruction (Psi) Dan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Keterampilan Sosial Dan Keterampilan dasar Permainan Bola Basket

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu

pada materi permainan bola basket, pre test dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan pemahaman yang telah dimiliki oleh siswa pada kelompok eksperimen. Untuk melihat skor perolehan pre test, siswa yang telah menjadi anggota kelompok diberikan tes seperti keterampilan dasar dengan menggunakan Bola basket menggunakan tes *dribling*, lempar tangkap (*passing*) dan *shooting*.

2. Perlakuan

Perlakuan dilakukan pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran PSI dengan model inkuiri dalam materi pembelajaran yang sama bolabasket. Perlakuan ini dilaksanakan 3 kali seminggu pada setiap hari senin, rabu dan hari sabtu. Perlakuan ini dilaksanakan selama 12 kali pertemuan, alasannya adalah peningkatan belajar keterampilan motorik akan mendapatkan hasil yang baik bilamana sering dilakukan sesuai dengan hasil penelitian "*Effects of Increased Physical Activity and Motor Training on Motor Skills, Attention and Learning An intervention study in school years 1–3 in Sweden*". Ingegerd Ericsson Ph.D hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa keterampilan motorik anak-anak membaik dan lebih meningkat dengan aktivitas gerak diperpanjang dari pelatihan motorik pada setiap minggunya menjadi dua hingga tiga pelajaran per minggu dibandingkan dengan anak yang hanya satu kali pertemuan dalam per minggu, serta diperlukan satu pelajaran tambahan (45 menit) jika memungkinkan. Program pelaksanaan penelitian ditampilkan pada tabel 3.1

Tabel 3.1
Program Pelaksanaan Penelitian

No	Model Pembelajaran PSI	
	Pertemuan	Materi/ Fokus Pembelajaran
1	1	a. Tes awal keterampilan Sosial
		b. Tes awal keterampilan dasar bola basket
2	2 & 3	Melakukan operan dada (Chest Pass)
		a. Ciri performa Gerak operan dada

Handayani Nila Praja, 2015

Implementasi Model pembelajaran Personalized System Instruction (Psi) Dan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Keterampilan Sosial Dan Keterampilan dasar Permainan Bola Basket

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu

		b. Latihan Pemahaman
		c. Latihan Kecepatan
		d. Evaluasi
		e. Pengecekan diri
3	4 & 5	Melakukan operan pantulan bawah (Bounce pass)
		a. Ciri performa Gerak operan dada
		b. Latihan Pemahaman
		c. Latihan Kecepatan
		d. Evaluasi
		e. Pengecekan diri
4	6 & 7	Melakukan operan atas kepala (over head pass)
		a. Ciri performa Gerak operan atas kepala
		b. Latihan Pemahaman
		c. Latihan Kecepatan
		d. Evaluasi
		e. Pengecekan diri
5	8 & 9	Melakukan dribbling
		a. Ciri performa Gerak dribbling
		b. Latihan Pemahaman
		c. Latihan Kecepatan
		d. Evaluasi
		e. Pengecekan diri
6	10 & 11	Melakukan tembakan (<i>shooting</i>)
		a. Ciri performa Gerak <i>shooting</i>
		b. Latihan Pemahaman
		c. Latihan Kecepatan
		d. Evaluasi
7	12	e. Pengecekan diri
		b. Tes akhir keterampilan dasar bola basket

No	Model Pembelajaran Inkuiri	
	Pertemuan	Materi/ Fokus Pembelajaran
1	1	a. Tes awal keterampilan Sosial b. Tes awal keterampilan dasar bola basket
2	2 & 3	Melakukan operan dada (Chest Pass)
		a. Pengenalan
		b. Elemen dari chest pass
		c. Melakukan chest pass menyebar di lapangan.
		d. Level chest pass
		e. Pathways pada chest pass
		f. Arah gerakan pada saat melakukan chest pass
		g. Melakukan permainan
h. Reviu dan penutup		
3	4 & 5	Melakukan operan pantulan bawah (Bounce pass)
		a. Pengenalan
		b. Elemen dari Bounce pass
		c. Melakukan Bounce pass menyebar di lapangan.
		d. Level Bounce pass
		e. Pathways pada Bounce pass
		f. Arah gerakan pada saat melakukan Bounce pass
		g. Melakukan permainan
h. Reviu dan penutup		
4	6 & 7	Melakukan operan atas kepala (over head pass)
		a. Pengenalan
		b. Elemen dari over head pass
		c. Melakukan over head pass menyebar di lapangan.
		d. Level over head pass
		e. Pathways pada over head pass
		f. Arah gerakan pada saat melakukan over head pass
		g. Melakukan permainan
h. Reviu dan penutup		
5	8 & 9	Melakukan <i>dribbling</i>

Handayani Nila Praja, 2015

Implementasi Model pembelajaran Personalized System Instruction (Psi) Dan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Keterampilan Sosial Dan Keterampilan dasar Permainan Bola Basket

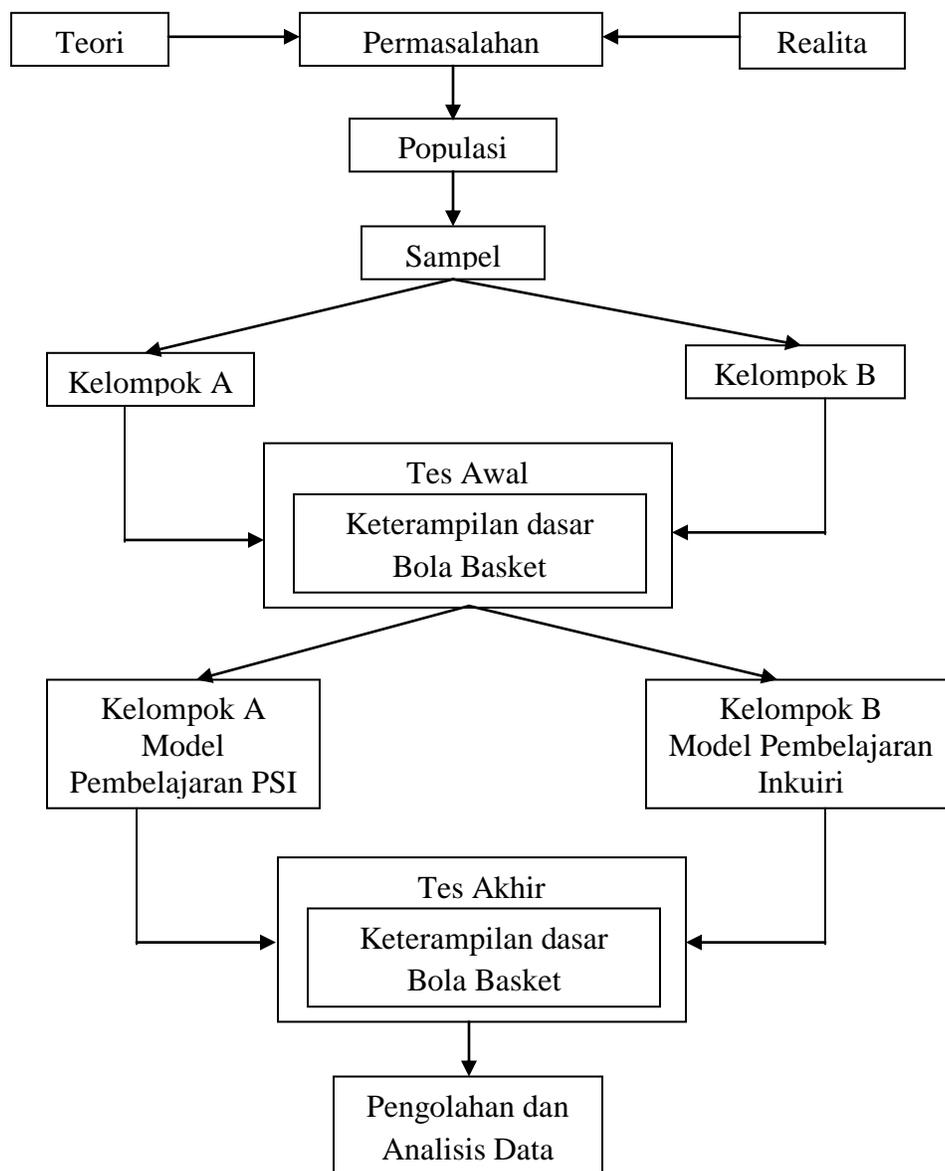
Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu

		a. Pengenalan
		b. Elemen dari dribling
		c. Melakukan dribling menyebar di lapangan.
		d. Level dribling pass
		e. Pathways pada dribling
		f. Arah gerakan pada saat melakukan dribling
		g. Melakukan permainan
		h. Reviu dan penutup
		Melakukan tembakan (<i>shooting</i>)
6	10 & 11	a. Pengenalan
		b. Elemen dari shooting
		c. Melakukan shooting menyebar di lapangan.
		d. Level shooting
		e. Pathways pada shooting
		f. Arah gerakan pada saat melakukan shooting
		g. Melakukan permainan
		h. Reviu dan penutup
7	12	e. Pengecekan diri
		b. Tes akhir keterampilan dasar bola basket

3. Post Test

Post test dilakukan sesudah perlakuan diberikan yaitu pembelajaran penjas dengan menggunakan model pembelajaran PSI dengan model pembelajaran Inkuiri pada materi permainan bola basket, post test dilakukan untuk melihat sejauh mana hasil pembelajaran kemampuan pemahaman yang telah dimiliki oleh siswa pada kelompok eksperimen. Untuk melihat skor perolehan post test, siswa yang telah menjadi anggota kelompok eksperimen diberikan tes seperti angket untuk mengetahui hasil keterampilan social dan tes keterampilan dasar dengan menggunakan Bola basket menggunakan test *dribling*, lempar tangkap (*passing*) dan *shooting*.

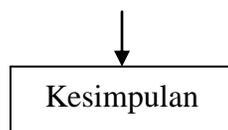
Bagan Alur Penelitian



Handayani Nila Praja, 2015

Implementasi Model pembelajaran Personalized System Instruction (Psi) Dan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Keterampilan Sosial Dan Keterampilan dasar Permainan Bola Basket

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu



Gambar 3.2

D. Defenisi Oprasional

Abduljabar (2011:72) “Diantara anak-anak yang berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan jasmani dan olahraga akan memperlihatkan perilaku yang baik”. Kedudukan pendidikan jasmani dalam pembelajaran merupakan aspek yang sangat strategis karena dapat mengembangkan keseluruhan aspek siswa. Hal ini dijelaskan Lutan (2001:19) bahwa “Pendidikan jasmani dan olahraga tidak untuk mencapai tujuan yang dangkal, seperti meraih kesenangan atau hiburan belaka tetapi sebagai wahana membentuk kepribadian dan watak yang baik.” Keterampilan sosial sangat penting untuk dimiliki oleh para siswa karna dapat membentuk sikap yang lebih dewasa, tidak bergantung pada orang lain, dan dapat memecahkan permasalahan diri sendiri maupun orang lain dalam pembelajaran dan kehidupannya kelak.

1. Keterampilan Sosial

Perkembangan keterampilan sosial bukan hasil otomatis dari partisipasi dalam pendidikan jasmani melainkan harus seyogianya dibina, hal tersebut dijelaskan Michelle Hsiu, et.al (2010:1) yaitu “*Social growth is not on automatic result of participation in physical activity; it must be deliberately fostered.*”. Defnisi perkembangan sosial dijelaskan Yusuf (2007, hlm. 27) bahwa “Perkembangan keterampilan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial.” Kematangan dalam hubungan sosial yang menjadi definisi oprasional dari penelitian ini yaitu aspek disiplin dan kerjasama, aspek ini dijelaskan Sutresna (2002, hlm. 55) “Pendidikan jasmani juga mampu mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja

sama, disiplin dll.” Aspek lainnya dijelaskan oleh *Baileya, et.al* (2009, hlm. 9) bahwa : “*It is climed that purposeful enggament in PESS has the potential to engender positive sosial behaviors (such as cooperative, personal respon sibibility and empathy.*” Pendapat tersebut mengandung makna bahwa proses pembelajaran penjas dan olahraga di sekolah memungkinkan tumbuhnya perilaku keterampilan sosial yang positif seperti kejasama, penegasan, pengendalian diri dan empati. aspek empati yang dilihat seperti yang dikemukakan

Perilaku yang menunjukkan kepedulian dengan orang lain, empati adalah suatu saran yang diperlukan setiap komunikasi antara individu dan untuk sosial yang mungkin akan menerima begitu saja. Hoffman 1987 dalam Farrow & Woodruff (2007, hlm. 4) menjelaskan bahwa empati merupakan reaksi emosional seseorang yang dapat mempengaruhi individu yang lainnya. Empati merupakan kemampuan untuk mengerti, memahami ke dalam pikiran, perasaan emosi dan pengalaman orang lain yang dinyatakan ungkapan verbal dan perilaku. Davis dalam Ceceng (2011, hlm. 82) empati yang dilihat yaitu: pengambilan perspektif orang lain, kepedulian terhadap orang lain dan kesedihan pribadi.

Tetapi apabila anak tidak dapat mencapai keterampilan sosialnya secara matang maka dampak sikapnya akan kurang sesuai dengan tujuan pendidikan secara utuh seperti dikemukakan Yusuf (2011:126) dalam Aceng yaitu 1) bersifat minder, 2) senang mendominasi orang lain, 3) bersifat egois/*selfish* 4) senang mengisolasi diri/ menyendiri, 5) kurang memiliki perasaan tenggang rasa dan 6) kurang peduli dalam norma berperilaku. Dimsan, (1990). Pate & Trost, (1998) dalam hanif dkk (2009:60) yaitu Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan social, penalaran stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan

bersih melalui aktivitas jasmani terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan

2. Keterampilan Dasar Permainan Bola Basket

Bola basket termasuk jenis permainan yang kompleks gerakannya. Artinya gerakannya terdiri dari gabungan unsur-unsur gerakan yang terkoordinasi. Sebelum melempar bola, ia harus memegang bola dengan baik. Jika cara memegang bola saja salah tentu tidak dapat melemparnya dengan baik. Sebelum menerima bola, harus dapat menangkap dengan baik pula agar dapat dikuasai. Untuk dapat menerobos lawan dengan baik, maka harus dapat menggiring bola dengan baik pula dan untuk dapat bekerjasama dengan baik, tentu harus menguasai teknik melempar, menangkap serta menggiring bola dengan baik. Penguasaan teknik dasar yang benar akan menunjang penguasaan selanjutnya. Bila kita tinjau lebih dalam mengenai teknik dasar dalam permainan bola basket meliputi :

- 1) Cara Memegang (menangkap atau menerima bola)
- 2) Melempar atau Mengoper Bola
- 3) Menggiring Bola (Mendribble)
- 4) Menembakan bola ke dalam keranjang dengan melayang dan di tempat

Keterampilan dasar bola basket adalah kemampuan seseorang dalam melakukan teknik-teknik dasar permainan bola basket seperti operan lempar tangkap (*passing*), menggiring bola (*dribbling*) dan *shooting*.

3. Model Pembelajaran PSI

Dasar dari PSI adalah sebuah penguasaan yang jelas dan pencapaian berdasarkan model pembelajaran. Pembelajaran berbasis pencapaian diartikan bahwa siswa harus memenuhi kriteria penampilan dalam tugas pembelajaran tertentu sebelum mereka dapat melanjutkan pada tugas yang berikutnya dalam suatu rangkaian urutan tugas. Pembelajaran berbasis pencapaian diartikan bahwa pembelajaran difokuskan pada hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh penampilan

siswa yang terbuka, baik dalam domain kognitif ataupun psikomotor. Untuk pendidikan jasmani, domain kognitif dan psikomotor merupakan domain pembelajaran yang paling sering ditunjukkan oleh siswa.

4. Model Pembelajaran Inkuiri

Model inkuiri, telah disebutkan sebelumnya bahwa model inkuiri melakukan pendekatan ilmiah pada pembelajarannya dengan cara guru memerikan pertanyaan pada setiap aktivitas yang dilakukan sehingga siswa secara bebas dapat menemukan solusi terhadap suatu masalah yang dihadapinya. Hal ini juga banyak didukung oleh beberapa para ahli, seperti Metzler (2000, hlm. 310) yang menyebutkan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah karena pada pembelajaran inkuiri, guru memberikan permasalahan dengan memberikan pertanyaan, siswa diberikan kesempatan untuk menciptakan dan mengeksplorasi satu atau lebih solusi dari pertanyaan yang telah diberikan, dan kemudian siswa mendemonstrasikan solusi mereka ke dalam bentuk gerakan yang dilakukan. Jadi, dalam memberikan pertanyaan pada saat melakukan aktivitas jasmani yang harus dipraktekan oleh siswa, akan mendorong pada kemampuan perkembangan kognitif sekaligus psikomotor siswa.

E. Instrumen Penelitian

1. Keterampilan Sosial

Untuk penilaian pengukuran perkembangan sikap *social skill rating system* (SSRS) menggunakan skala likert seperti dijelaskan sugiyono (2010, hlm. 134), “Skala liklet digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Pada penelitian ini skala liklet digunakan untuk mengukur keterampilan sosial siswa SMP kelas VIII. Sugiono (2010, hlm. 135) juga menjelaskan bahwa skala liklet mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Skala ini terdiri atas pernyataan terhadap suatu objek dengan pola respons terentang dalam

lima alternatif pilihan jawaban yaitu:(1) sangat setuju,(2) setuju,3) tiada pendapat,(4) tidak setuju,dan(5) sangat tidak setuju.

Skala Likert terdiri atas sejumlah pernyataan-pernyataan tentang suatu objek, dan pernyataan itu cenderung mengekspresikan sikap yang menyenangkan dan sebagian lagi pernyataan itu tidak menyenangkan. Pemberian skor pada setiap katagori pernyataan yang direspon oleh responden disesuaikan dengan alternatif pilihan jawaban yaitu :

a.Untuk pernyataan yang positif, pemberian skor pada setiap alternatif jawaban yaitu : 5,4,3,2,1. Jadi untuk alternatif pilihan sangat setuju diberi skor 5, setuju diberi skor 4, tiada pendapat diberi skor 3, tidak setuju diberi skor 2 dan sangat tidak setuju diberi skor 1.

b.Untuk pernyataan yang negatif, pemberian bobot skor pada setiap alternatif pilihan jawaban, dengan urutan yaitu: 1,2,3, 4,5 untuk alternatif pilihan jawaban sangat setuju diberi skor 1, setuju diberi skor 2, tiada pendapat diberi skor 3, tidak setuju diberi skor 4 dan sangat tidak setuju diberi skor 5.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Angket Perkembangan Keterampilan Sosial
Sosial skill rating system (SSRS) yang dikembangkan oleh Elliot, Husse an Gresham
(1993)

3. Instrumen untuk keterampilan dasar permainan bola basket tes yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri *dribling*, lempar tangkap (*passing*) dan *shooting* bola dengan tingkat r validitasnya 0,89 yang diperoleh dari hasil perhitungan multiple korelasi dengan metode Werry Doelittle dalam Nurhasan (2001, hlm. 184-

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Soal	
			+	-
Keterampilan Sosial	1. Kerjasama	1. Membantu orang lain	16, 37, 41	23, 8, 51
		2. Berbagi	34, 28, 47	11, 2, 59
		3. Mematuhi aturan dan petunjuk	3, 40, 54	13, 30, 45
	2. Penegasan	1. Bertanya informasi pada orang lain	4, 12, 42	20, 9, 52
		2. Memperkenalkan diri	1, 21, 49	33, 5, 53
		3. Menanggapi tindakan orang lain	19, 35, 46	14, 29, 44
	3. Empati	1. Menunjukkan kepedulian	6, 15, 55	39, 22, 60
		2. Menghormati perasaan dan sudut pandang orang lain	31, 24, 48	18, 26, 57
	4. Pengendalian Diri	1. Menanggapi gangguan dengan sewajarnya	7, 25, 43	38, 27, 56
		2. Mengambil giliran dan rela berkorban	10, 36, 50	32, 17, 58

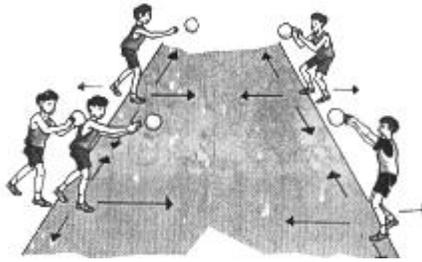
187) yaitu. “tes melempar dan menangkap bola, tes menggiring bola dan tes menembakan bola ke dalam keranjang. Tes keterampilan bola basket ini dapat digunakan untuk

- a. Mengklasifikasikan keterampilan para siswa
- b. Menentukan kemajuan hasil belajar siswa
- c. Mengetahui hasil belajar siswa dan untuk memberikan nilai keterampilan serta siswa dalam cabang olahraga bola basket

Untuk lebih jelasnya, mengenai tes keterampilan bola basket sebagai berikut:

- a. Tes melempar operan (chaspash, boundpash, headpash) dan menangkap bola

Orang coba dengan bola ditangan, berdiri di belakang garis yang jauhnya 3 meter dari tembok. Setelah aba-aba ya, taste berusaha melemparkan bola dalam waktu 30 detik. Selama melakukan tes, taste tidak boleh menginjak garis atau melewati garis. Apabila pada waktu melakukan lemparan salah satu atau kedua kaki taste menginjak atau melewati garis dan bola jatuh atau tidak sampai dipantulkan ke tembok, maka lemparan tersebut dianggap tidak sah dan tidak diberi angka. Lemparan dihitung sejak bola lepas dari kedua tangan dengan gerakan pantulan sedada, di pantulkan ke lantai dan lempar di atas kepala.



Gambar 3.3
Tes *passing*
(Nurhasan:2001)

- b. Tes Menggiring Bola (*Dribble*)

Sebelum melakukan tes, orang coba berdiri dengan bola di belakang garis start, setelah aba-aba pluit, taste menggiring bola melalui enam rintangan sebanyak mungkin. Apabila setelah taste kembali mencapai titik finish sebelum waktu 30 detik, maka taste melanjutkan men *dribble* dengan rute seperti semula. Skor ditentukan oleh jumlah rintangan yang mampu dilalui taste. Apabila taste melakukan salah menggiring tau melalui rute yang salah, maka tidak mendapat skor dan tes harus diulangi.



Gambar 3.4
Tes *dribbling*

c. Tes Menembak Bola Ke Keranjang Basket

Orang coba dengan bola di depan dada, berdiri disembarang tempat di bawah ring basket, setelah aba-aba pluit, taste berusaha memasukan bola tersebut sebanyak mungkin ke dalam basket dalam waktu 30 detik.



Gambar 3.5
Tes *shooting*

F. Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Keterampilan sosial yang akan dilihat pengaruhnya melalui pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan model pembelajaran PSI dengan model Inkuiri

Handayani Nila Praja, 2015

Implementasi Model pembelajaran Personalized System Instruction (Psi) Dan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Keterampilan Sosial Dan Keterampilan dasar Permainan Bola Basket

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu

dengan materi ajar basket. Oleh karena itu, angket akan diuji kembali validitas dan realibilitasnya. Uji coba instrument akan dilakukan pada kelas yang tidak terpilih menjadi kelompok eksperimen. Setelah angket keterampilan sosial diberikan pada kelompok tersebut, dilakukan dengan analisa uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat keterandalan atau kesahihan alat ukur.

Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Meskipun mengadopsi dari *rating scale* yang sudah ada, *rating scale* perlu diuji kembali validitas dan realibilitasnya. Uji validitas instrument *rating scale* dengan menggunakan SPSS 16. Berikut langkah-langkah yang telah dilakukan untuk menguji validitas instrumen sebanyak 40 butir soal menggunakan SPSS 16:

- a) Masukan data hasil uji coba instrumen pada entri SPSS.
- b) Klik *Analyze* pada menu toolbar SPSS dan pilih *scale* kategori *Reliability Analysis*.
- c) Setelah masuk pada kategori *Reliability Analysis*, klik bagian statistic yang berada di pojok kanan atas. Ceklis item, scale dan scale if item deleted. Selanjutnya klik *continue*.
- d) Masih pada kategori *Reliability Analysis*, pindahkan data ke kolom item. Selanjutnya akan muncul data.
- e) Nilai hasil uji validitas (r hitung) dapat dilihat dari *corrected item total correlation*.
- f) Ketentuannya, apabila nilai dari *corrected item total correlation* $< 0,23$ maka butir soal **tidak valid**.
- g) Tahap yang dilakukan untuk menyeleksi nilai *corrected item total correlation* $< 0,23$ adalah pertama, buang skor pada *corrected item total correlation* yang memiliki nilai $-$ dan 0 .
- h) Kedua, buang skor pada *corrected item total correlation* yang memiliki nilai 1 dan $< 0,23$.

- i) Apabila setelah tahapan itu sudah dilalui ternyata skor pada *corrected item total correlation* masih ada nilai $< 0,23$ maka buang lagi skor tersebut sampai semua skor $< 0,23$.
- j) Setelah dilakukan tahapan itu, nilai yang $< 0,23$ terdapat butir soal yang valid.
- k) Hasil dari perhitungan dan soal yang telah valid terdapat di lampiran.

b. Uji Reliabilitas

- a) Masukkan data hasil uji coba instrumen pada entri SPSS.
- b) Klik *Analyze* pada menu toolbar SPSS dan pilih scale kategori *Reliability Analysis*.
- c) Setelah masuk pada kategori *Reliability Analysis*, klik bagian statistic yang berada di pojok kanan atas. Ceklis item, *scale* dan *scale if item deleted*. Selanjutnya klik *continue*.
- d) Masih pada kategori *Reliability Analysis*, pindahkan data ke kolom item. Selanjutnya akan muncul data.
- e) Untuk nilai reliabilitas dapat dilihat pada tabel *Reliability Statistic* pada *Cronbach's Alpha* dalam entri data yang muncul. Ketentuannya, apabila nilai $\text{Alpha} > 0,05$ maka reliabel dan apabila nilai $\text{Alpha} < 0,05$ maka tidak reliabel. (Pada hasil pengujian reliabilitas pada S ini memiliki nilai Alpha sebesar 0,315 maka $0,315 > 0,05$ berarti **reliabel**).
- f) Hasil dari perhitungan terdapat di lampiran.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipilih adalah melalui rating scale angket keterampilan sosial (SSRS), observasi dan angket untuk mengetahui keterampilan sosial dilihat pada setiap proses pembelajaran serta keterampilan dasar permainan bola basket dengan menggunakan Test yaitu *dribbling*, lempar tangkap dan *shooting* bola yang diberikan pada saat pre test dan post test pada setiap kelompok eksperimen

Handayani Nila Praja, 2015

Implementasi Model pembelajaran Personalized System Instruction (Psi) Dan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Keterampilan Sosial Dan Keterampilan dasar Permainan Bola Basket

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu

maupun kontrol. Alasan pengambilan teknik pengumpulan data menggunakan instrument ini karena sudah baku dan peneliti beranggapan bahwa instrument ini yang dirasa paling sesuai untuk pengumpulan data.

H. Analisis Data

Berdasarkan metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode eksperimen MANOVA dan peneliti ingin memberlakukan kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi pada populasi, maka menggunakan teknik analisis statistik inferensial. Sugiyono (2009, hlm. 147) menegaskan bahwa “bila peneliti ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi, maka teknik yang digunakan adalah statistic inferensial”. Analisis menggunakan SPSS 16 dengan urutan analisis data sebagai berikut:

- 1) Mencari Gain Skor
- 2) Uji Normalitas Data menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test
- 3) Uji Homogenitas Data Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a
- 4) Pengujian Hipotesis dengan menggunakan MANOVA

I. Skenario Pembelajaran

Berikut adalah format skenario dari kedua model pembelajaran yang dilakukan, akan disajikan pada tabel 3.3

Tabel 3.3

Format skenario secara umum model pembelajaran PSI dan Inkuiri yang di jelaskan oleh Metzler (2000)

Adegan	Model Pembelajaran PSI	Model Pembelajaran Inkuiri
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa • Pemanasan yang sesuai dengan materi pembelajaran • Presensi • Apersepsi, motivasi dan penjelasan tentang tujuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa • Pemanasan yang sesuai dengan materi pembelajaran • Presensi • Apersepsi, motivasi dan penjelasan tentang tujuan pembelajaran

Handayani Nila Praja, 2015

Implementasi Model pembelajaran Personalized System Instruction (Psi) Dan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Dasar Permainan Bola Basket

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu

	pembelajaran	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan memahami informasi tentang variasi dan kombinasi keterampilan teknik dasar permainan bola basket (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola ke ring basket) dari buku tugas yang sudah di buat dan atau menonton video • Memahami ciri performa gerakan • Melatih pemahaman dan mendemonstrasikan gerakan/permainan • Latihan kecepatan • Tips Pembelajaran • Menilai kemampuan pasangan jika dalam pembelajaran kelompok selain dapat menilai gerakan juga dapat melihat nilai, tanggung jawab, kerjasama, disiplin dan empati • Games, siswa mempraktikkan teknik gerakan yang diajarkan dalam sebuah permainan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspose masalah gerak • Analisis gerak, menentukan materi mengenai pembelajaran gerak melalui pertanyaan yang diajukan yang berisi <ul style="list-style-type: none"> - Penjelasan gerak/permainan - Pengenalan gerak/permainan - Elemen teknik gerak/permainan • Eksplorasi memecahkan permasalahan gerak/permainan melalui pertanyaan-pertanyaan sertamemperagakan gerak dengan melibatkan unsur element, pathway dan direction. <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan elemen gerak/permainan - Bergerak dengan berbagai level gerak - Bergerak dengan arah gerak yang berbeda • Penerapan gerak, perlombaan/pertandingan/permainan
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) • Evaluasi pemahaman masing-masing siswa, diskusi dan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dan akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya • Berdoa 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) • Evaluasi, diskusi dan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dan akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya • Berdoa