

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Operasional

Secara operasional penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung melalui permainan *outbound*.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Oktober sampai permasalahan dapat dipecahkan atau mendapatkan hasil. Penentuan waktu mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien dikelas atau lapangan.

Tabel 3.1
Tabel Waktu Penelitian

Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan
Senin	3 Oktober 2016	08.00 - 09.10	Pra Tindakan	Mengobservasi materi permainan <i>outbound</i>
Senin	10 Oktober 2016	08.00 - 09.10	Tindakan Satu	Memberikan materi permainan Samson dan Delilah
Senin	17 Oktober 2016	08.00 - 09.10	Tindakan Satu	Memberikan materi permainan Hula Hoop Race
Senin	24 Oktober 2016	08.00 - 09.10	Tindakan Dua	Memberikan materi permainan <i>pipe line</i>
Senin	31 Oktober 2016	08.00 - 09.10	Tindakan Dua	Memberikan materi permainan pipa bocor

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung, pada semester Genap, tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini khususnya dilaksanakan di kelas V dengan jumlah siswa 30 orang yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan, untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK).

C. Faktor yang Diteliti

1. Kerjasama Siswa

Kerjasama Siswa menurut Polak (1985) (Husdarta, 2010, hlm. 23) menjelaskan bahwa kerjasama (*cooperation*) adalah “Gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama”. Dalam Anggraeni (2014) model ini memiliki tiga konsep yaitu penghargaan tim, kemampuan individu, kesempatan yang sama untuk berhasil (Robert Slavin (1983). Selanjutnya Hilke (1990) mengungkapkan sasaran instruksi bagi model ini yaitu :

- (1) Untuk membantu kerjasama akademik dengan sejumlah siswa.
- (2) Untuk mendorong hubungan positif antar kelompok.
- (3) Untuk mengembangkan konsep penghargaan diri siswa.
- (4) Untuk meningkatkan kualitas akademik.

Dari sasaran tersebut dapat disimpulkan bahwa sasaran belajar berkelompok adalah antara perolehan dan proses. Sasaran perolehan dasar adalah untuk membantu siswa agar dapat melakukan setiap instruksi yang ada dalam suatu unit materi. Sasaran dasar proses adalah siswa harus berinteraksi dengan yang lainnya untuk belajar. Hal ini bukan berarti Siswa harus belajar bekerja sama” tetapi “siswa harus bekerja sama untuk belajar.

2. Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa menurut Putri (2014, hlm. 14) menjelaskan bahwa, “Masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira usia sebelas tahun atau dua belas tahun”. Karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, di antaranya, perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak. Menurut Erikson dalam Putri (2014, hlm. 24) menjelaskan bahwa,

Perkembangan psikososial pada usia enam sampai pubertas, anak mulai memasuki dunia pengetahuan dan dunia kerja yang luas. Peristiwa penting pada tahap ini anak mulai masuk sekolah, mulai dihadapkan dengan teknologi masyarakat, di samping itu proses belajar mereka tidak hanya terjadi di sekolah.

Selanjutnya menurut Thornburg (1984) yang dikemukakan oleh Putri (2014, hlm. 24) bahwa, “Anak sekolah dasar merupakan individu yang sedang berkembang, barang kali tidak perlu lagi diragukan keberaniannya.” Setiap anak sekolah dasar sedang berada dalam perubahan fisik maupun mental mengarah yang lebih baik. Tingkah laku mereka dalam menghadapi lingkungan sosial maupun non sosial meningkat. Anak kelas empat, memiliki kemampuan tenggang rasa dan kerja sama yang lebih tinggi, bahkan ada di antara mereka yang menampakan tingkah laku mendekati tingkah laku anak remaja permulaan. Menurut Piaget ada lima faktor yang menunjang perkembangan intelektual yaitu : kedewasaan (*maturation*), pengalaman fisik (*physical experience*), penyalaman logika matematika (*logical mathematical experience*), transmisi sosial (*social transmission*), dan proses keseimbangan (*equilibriun*) atau proses pengaturan sendiri (*self-regulation*) Erikson mengatakan bahwa anak usia sekolah dasar tertarik terhadap pencapaian hasil belajar.

D. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian tindakan kelas atau yang dalam bahasa Inggris disebut *classroom action research (CAR)*, penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas. Penelitian emansipatoris tindakan ini, yang pemakaian atau penamaannya berbeda-beda, seperti penelitian kelas (*classroom research*) karena penelitian untuk merubah perbaikan itu dilakukan di ruang kelas menurut Hopkins (1993, hlm. 1) dalam Wiriaatmadja, (2012, hlm. 4) namun Hopkins sendiri kemudian memakai istilah *classroom action research* pada saat penelitian itu memasuki tahap-tahap kegiatan yang harus dilakukan, dengan alasan bahwa istilah penelitian kelas mengingatkan kepada penelitian yang dilakukan oleh para peneliti pendidikan (*educational researchers*) dengan menjadikan guru dan siswa sebagai objek penelitian yang berada di luar orbit kehidupan mereka (Hopkins, 1993, hlm. 8). Adapun menurut Harjodipuro dalam Iskandar (2011, hlm. 22) yang dikemukakan kembali dalam Riswan (2013, hlm. 39), menjelaskan bahwa:

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan, dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktik mengajarnya sendiri, agar kritis terhadap praktik tersebut dan agar mau untuk mengubahnya. Penelitian tindakan kelas (PTK) bukan sekedar mengajar, tetapi mempunyai makna sadar dan kritis terhadap mengajar, dan menggunakan kesadaran kritis terhadap dirinya sendiri untuk bersiap terhadap proses perubahan dan perbaikan proses pembelajaran.

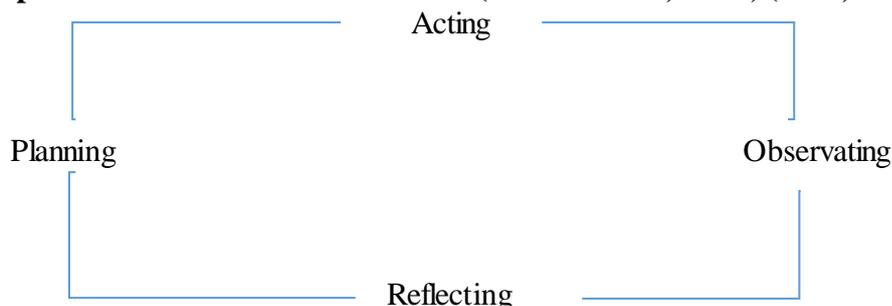
Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan suatu penelitian yang dilakukan di dalam kelas, kelas disini dimaksudkan pada suatu tempat adanya interaksi antara guru dan murid sehingga terjadinya proses belajar. Dengan demikian maksud dari kelas tersebut bisa di ruangan kelas, laboratorium, aula, dan lapangan untuk kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian ini dilakukan dalam rangka memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan sebuah model atau pendekatan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Selanjutnya menurut Iskandar (2011, hlm. 33) bahwa,

Secara lebih rinci, tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai berikut:

- a) Memperbaiki dan meningkatkan mutu isi, masukan, proses, serta hasil pendidikan dan pembelajaran di kelas, sekolah.
- b) Membantu guru atau dosen, serta tenaga pendidikan lainnya mengatasi masalah pembelajaran di dalam dan luar kelas.
- c) Mencari jawaban secara ilmiah (rasional, sistematis, empiris) mengapa masalah tersebut dapat dipecahkan melalui tindakan.
- d) Meningkatkan profesionalisme sebagai pendidik.
- e) Menumbuh kembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah, sehingga tercipta perbaikan dan meningkatkan mutu atau kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Adapun diagram untuk proses penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

Bagan 3.1
Konsep Pokok PTK Model Kurt Lewin (Prof Hamzah, Dkk, (2012, hlm. 86)

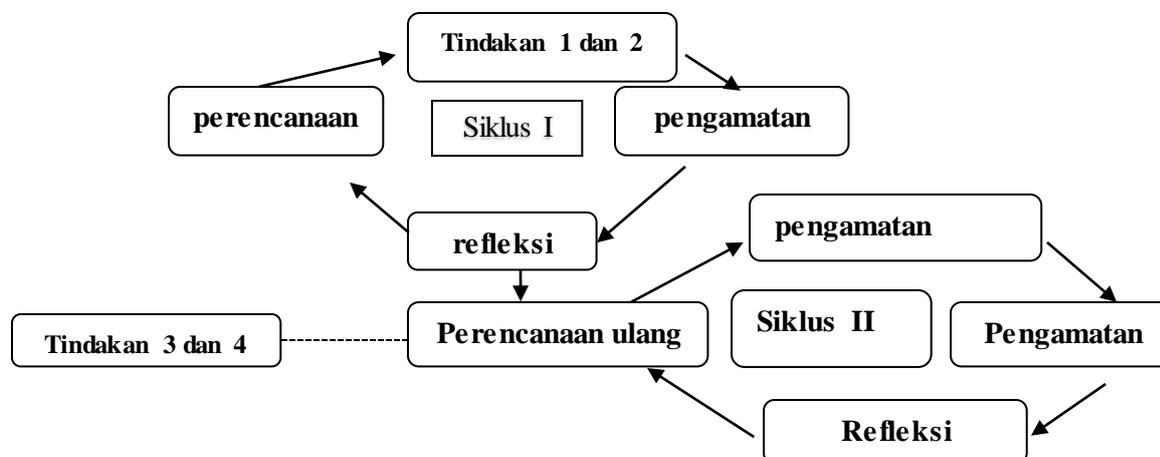


Atas dasar itulah maka upaya pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan dengan tindakan yaitu:

- a. Menetapkan skenario pembelajaran dalam bentuk rancangan penelitian (*planning*), yaitu peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran aktivitas *outbound*.
- b. Menerapkan skenario pembelajaran (*acting*), yaitu peneliti dan guru melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan.
- c. Pengamatan (*observasi*), yaitu guru dan peneliti mengamati (mencatat) proses pembelajaran aktivitas *outbound* di SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung. Ini bertujuan untuk mengetahui nilai kerjasama siswa pada saat melakukan aktivitas *outbound* melalui permainan Samson dan Delilah, Hula Hoop Race, *pipe line* dan pipa bocor.
- d. Refleksi, maksudnya adalah peneliti dan guru menganalisis hasil yang telah dilaksanakan untuk kemungkinan terjadinya perubahan rencana tindakan serta perubahan perilaku siswa dalam proses belajarnya untuk dapat menguasai nilai kerjasama dalam pembelajaran aktivitas *outbound* serta upaya mengevaluasi yang dilakukan oleh siswa.
- e. Perencanaan Tindak Lanjut, maksudnya bila hasil perbaikan yg diharapkan belum tercapai pada siklus 1, maka diperlukan langkah lanjutan pada siklus 2. Satu siklus kegiatan merupakan kesatuan dari kegiatan perumusan masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan interpretasi, serta analisis dan refleksi. Banyaknya siklus tidak dapat ditetapkan, dan karenanya perlu dibuatkan semacam kriteria keberhasilan, misal dengan menggunakan prinsip belajar tuntas. Apabila tingkat perbaikan yang diharapkan tercapai minimal 75%, maka pencapaian itu dapat dikatakan sudah memenuhi kriteria.

Dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggambarkan pula siklus-siklus yang ingin penulis teliti, berikut gambaran dari siklus tersebut.

Bagan : 3.2
Model PTK Kurt Lewin hasil modifikasi penulis
 Sumber: Hopkins dalam Wiriaatmadja (2012, hlm. 4)



E. Rencana Tindakan

Agar diperoleh data yang diperlukan, maka kehadiran peneliti dalam kegiatan yang dilakukan oleh subjek penelitian. Dalam hal ini peneliti hadir satu kali dalam setiap minggunya. Dalam penelitian ini kehadiran peneliti sebagai aktor (guru) dalam pembelajaran aktivitas *outbound*. Peneliti berusaha untuk mengamati kegiatan subjek penelitian dalam pembelajarannya yang dilaksanakan dalam pembelajaran di lapangan.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama berlangsungnya pembelajaran penjas, maka peneliti menentukan langkah-langkah siklus penelitian tindakan, diantaranya: perencanaan, pelaksanaan tindakan, alternatif pemecahan, observasi, analisis dan refleksi.

1. Perencanaan Tindakan

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai guru yaitu untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti diantaranya sebagai berikut:

- a. Peneliti membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran permainan *outbound* sebagai upaya meningkatkan kemampuan bekerjasama.

- b. Menerapkan pembelajaran *outbound* dengan menggunakan permainan Samson dan Delilah, *Hula Hoop Race*, *pipe line* dan pipa bocor sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kerjasama.
- c. Membuat lembar observasi yaitu:
 - 1) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini harus sistematis karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan dan analisis data.
 - 2) Menggunakan alat elektronik (kamera) untuk mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran langsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran ditahap berikutnya.
- d. Membuat catatan harian yang digunakan untuk menganalisis sejumlah tingkah laku selama pembelajaran aktivitas *outbound* berlangsung.
- e. Peneliti berusaha menentukan alat bantu mengajar dengan menggunakan peralatan yang dimodifikasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai guru atau pengajar yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran permainan *outbound*. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a. Peneliti menerapkan skenario pembelajaran *outbound* sebagai upaya untuk mengembangkan nilai kerjasama dalam permainan Samson dan Delilah, *Hula Hoop Race*, *pipe line* dan pipa bocor.
- b. Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan mengenai kerjasama terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis dan objektif. Dan yang diamati dan diobservasi adalah kerjasama.
- c. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul perubahan tingkah laku selama pembelajaran *outbound* berlangsung.

3. Alternatif Pemecahan

Berdasarkan hasil pengamatan (observasi) dan catatan yang dimiliki, peneliti menggunakannya sebagai bahan untuk memecahkan permasalahan yang muncul selama pembelajaran kemudian membuat solusi yang tepat untuk melakukan tindakan-tindakan perbaikan proses pembelajaran untuk pertemuan atau pelaksanaan tindakan selanjutnya.

4. Observasi

Observasi yaitu kegiatan pengamatan oleh pengamat. Objek yang diamati adalah kerjasama siswa selama pembelajaran dilaksanakan, baik berupa perubahan yang bersifat individu maupun secara klasikal. Bentuk-bentuk observasi yang dapat dilakukan adalah:

a. Observasi Terstruktur

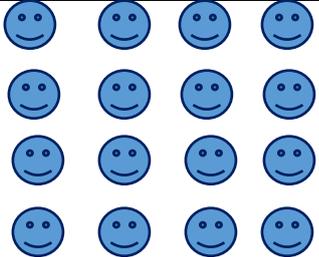
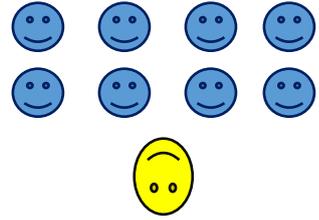
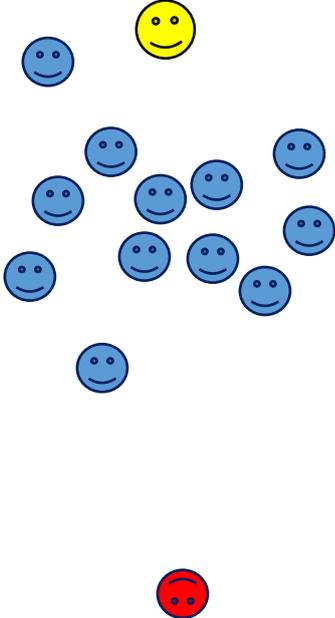
Pelaksanaan observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang variable apa yang akan diamati. Pedoman untuk observasi ini menggunakan angket tertutup. Peneliti mengajukan beberapa pernyataan yang berkenaan dengan perilaku siswa.

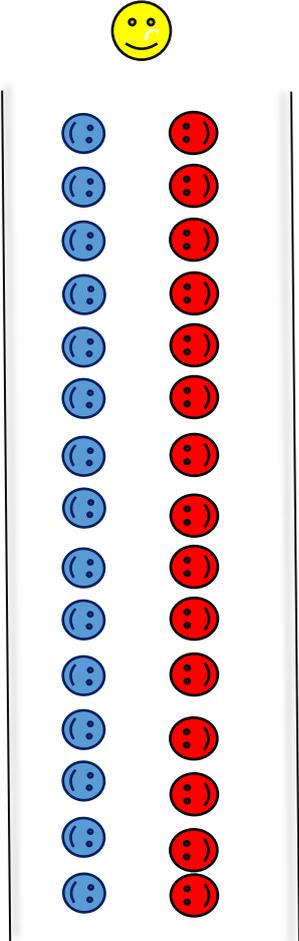
b. Analisis dan Refleksi

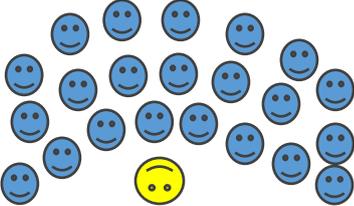
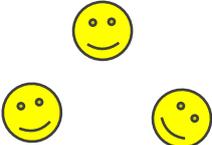
Dengan diberikan pemahaman aktivitas pembelajaran, maka hasil yang didapat dalam tahap-tahap observasi, peneliti dapat menganalisis dan merefleksikan diri dengan melihat data bahwa kegiatan penelitian yang telah dilakukan telah dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam mengikuti pembelajaran aktivitas *outbound*. Di samping data hasil observasi menggunakan pula skenario pembelajaran yang dibuat oleh peneliti pada saat peneliti selesai melakukan kegiatan pembelajaran. Data dari skenario pembelajaran dapat juga dipergunakan sebagai acuan bagi peneliti untuk dapat mengevaluasi diri sendiri.

Adapun tabel perencanaan bisa dilihat pada tabel 3.2 adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Perencanaan tindakan kelas Tabel Siklus I tindakan I

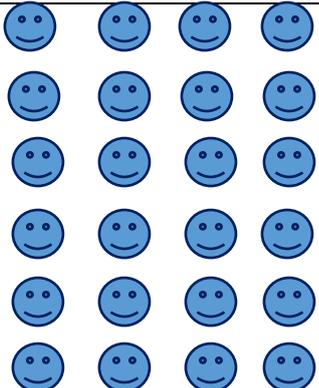
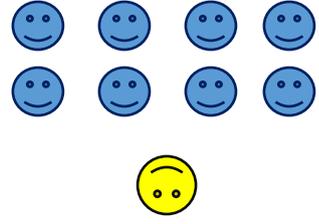
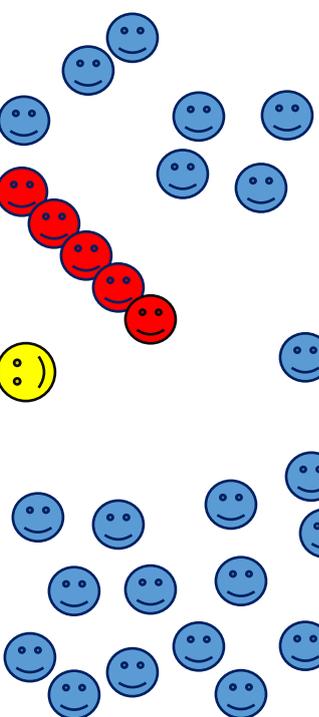
TREATMENT	TUJUAN	PELAKSANAAN	FORMASI
Perencanaan	Untuk memudahkan peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan sumber belajar • Mempersiapkan RPP • Mempersiapkan peralatan dan lapangan bermain 	
Pelaksanaan (kegiatan pendahuluan, inti dan akhir)	Memberikan materi kepada siswa dalam rangka meneliti dan menyelidiki hal-hal yang terjadi dilapangan.	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan hal-hal yang akan di teliti. 	
Permainan ucing jongkok.	Agar siswa melakukan pemanasan yang bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama.	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok besar yang sama rata. • Salah satu siswa ditunjuk sebagai kucing dengan cara hompimpa. • Cara permainannya yaitu kucing harus mengejar siswa lain dan siswa yang terkena sentuhan kucing makan siswa tersebut menjadi teman kucing. • Permainan dimulai saat guru meniup peluit dan di akhiri dengan tiupan peluit guru selanjutnya. 	

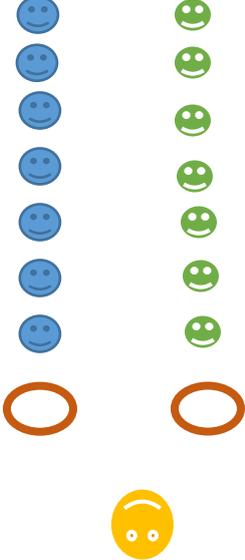
<p>Kegiatan Inti Permainan Samson Delilah.</p>	<p>Permainan inti dan bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi 2 kelompok. 1 kelompok terdiri dari 15 siswa. • Dua kelompok akan diminta untuk suit secara massal. Siswa mengenal jari jempol, kelingking dan telunjuk. Maka dalam game ini jempol diganti dengan Singa. Lalu kelingking diganti dengan Samson. Dan terakhir telunjuk diganti oleh Delilah. • Dalam permainan ini setiap siswa melakukan gerakan suit yang di representasikan dengan gesture dan suara khas dari tiap – tiap karakter tersebut (singa, samson dan delilah) oleh siswa. • Sebelum dimulai setiap tim berunding untuk menentukan karakter apa yang akan dikeluarkan. Setelah kiranya siap maka guru akan memberikan aba – aba untuk memulai permainan. Permainan dimulai oleh kedua tim secara bersamaan menunjukkan gerakan – gerakan yang sudah 	
--	---	--	--

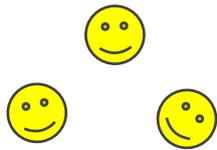
		<p>mereka sepakati.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan di akhiri oleh peluit guru. 	
Observasi	Mengamati dan menyelidiki hal-hal yang harus di benahi saat penelitian berlangsung.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati proses pembelajaran dan sekaligus mengevaluasi perilaku siswa sesuai dengan target yang akan dicapai. • Menuliskan hal-hal yang berkaitan dengan nilai kerjasama pada lembar observasi. • Memberi penilaian pada lembar observasi. 	
Refleksi	Mengevaluasi secara keseluruhan proses dalam satu siklus dan menentukan tindakan selanjutnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi hasil yang didapat pada lembar observasi. • Berdiskusi bersama guru dan pengamat terhadap hal-hal yang diteliti yaitu kerjasama saat pembelajaran berlangsung. • Merencanakan tindakan selanjutnya apabila hasil penelitian dalam siklus 1 tidak berhasil, dan membuat perencanaan yang lebih baik lagi. 	

Selanjutnya adalah tabel perencanaan tindakan kelas pada siklus I tindakan II, adapun tabel perencanaan tindakan pada siklus tersebut adalah pada tabel 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3.3
Perencanaan tindakan kelas Tabel Siklus I tindakan II

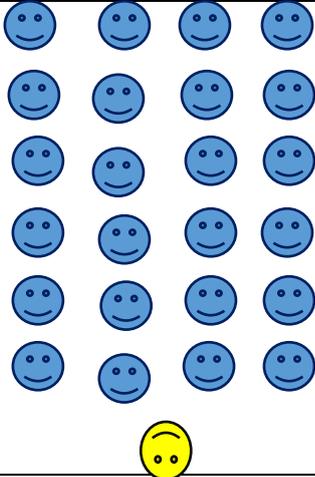
TREATMENT	TUJUAN	PELAKSANAAN	FORMASI
Perencanaan	Untuk memudahkan peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian	<ul style="list-style-type: none"> • MempersiaTpkkan sumber belajar • Mempersiapkan RPP • Mempersiapkan peralatan dan lapangan bermain 	
Pelaksanaan (kegiatan pendahuluan, inti dan akhir)	Memberikan materi kepada siswa dalam rangka meneliti dan menyelidiki hal-hal yang terjadi dilapangan.	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan hal-hal yang akan di teliti yaitu kerjasama. 	
Permainan jala ikan.	Agar siswa melakukan pemanasan yang bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama.	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dikumpulkan dan guru menjelaskan peraturan permainan. • Guru menunjuk dua orang siswa untuk menjadi jala ikan • Siswa yang menjadi jala ikan harus saling memegang tangannya sesame jala dan berusaha mengejar siswa lain yang menjadi ikan • Apabila ikan sudah terkena sentuhan jala maka ikan tersebut menjadi jala • Permainan berakhir sampai semua ikan menjadi jala 	

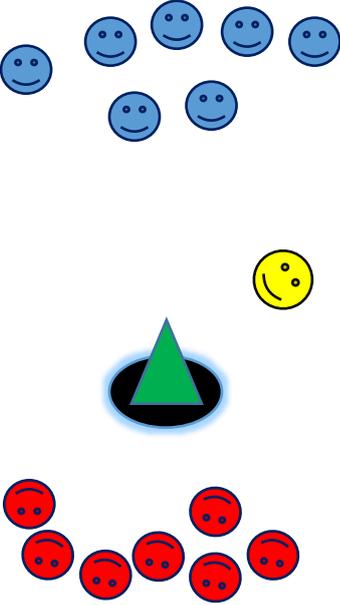
<p>Kegiatan Inti Permainan Hula Hoop Race.</p>	<p>Agar siswa lebih memahami cara bermain dan mengerti terhadap nilai-nilai yang terkandung didalamnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, yang disesuaikan dengan jumlah siswa. • Setiap kelompok baris berderet kesamping dengan jumlah yang supaya adil. • Setiap siswa bergandengan tangan. • Siswa yang berdiri diujung kanan/kiri akan diberi sebula hula hoop. • Hula hoop akan dipindahkan dari siswa pertama (paling kiri) ke siswi terakhir (paling kanan) melalui tubuh mereka, tanpa boleh dibantu dengan cara dipegang. • Gandengan tangan tidak boleh lepas. • Setelah sampai di siswa yang paling ujung kanan, hula hoop dipindahkan kembali ke siswa pertama. 	
<p>Observasi</p>	<p>Mengamati dan menyelidiki hal-hal yang harus di benahi saat penelitian berlangsung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati proses pembelajaran dan sekaligus mengevaluasi perilaku siswa sesuai dengan target yang akan dicapai. • Menuliskan hal-hal yang berkaitan dengan 	

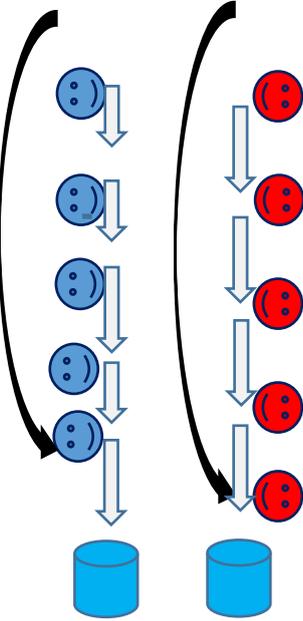
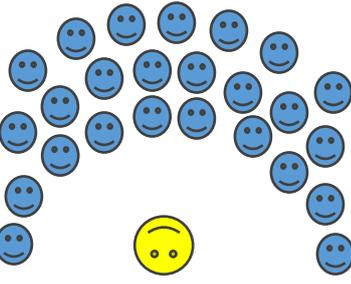
		<p>nilai kerjasama pada lembar observasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi penilaian pada lembar observasi. 	
Refleksi	Mengevaluasi secara keseluruhan proses dalam satu siklus dan menentukan tindakan selanjutnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi hasil yang didapat pada lembar observasi. • Berdiskusi bersama guru dan pengamat terhadap hal-hal yang diteliti yaitu kerjasama dan sportivitas saat pembelajaran berlangsung • Merencanakan tindakan selanjutnya apabila hasil penelitian dalam siklus 1 tindakan 2 tidak berhasil, dan membuat perencanaan yang lebih baik lagi. 	

Selanjutnya adalah tabel perencanaan tindakan kelas pada siklus II tindakan I, adapun tabel perencanaan tindakan pada siklus tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4
Perencanaan tindakan kelas Tabel Siklus II tindakan I

TREATMENT	TUJUAN	PELAKSANAAN	FORMASI
Perencanaan	Untuk memudahkan peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan sumber belajar • Mempersiapkan RPP • Mempersiapkan peralatan dan lapangan bermain • Membuat lembar observasi 	

Pelaksanaan (kegiatan pendahuluan, inti dan akhir)	Memberikan materi kepada siswa dalam rangka meneliti dan menyelidiki hal-hal yang terjadi dilapangan.	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan hal-hal yang akan di teliti. 	
Permainan Tradisional Boy-Boyan.	Agar siswa melakukan pemanasan yang bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama.	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan peraturan permainan boy-boyan secara jelas. • Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. 1 kelompok terdiri dari 7-8 siswa. • Kapten dari kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan siapa lawan kelompoknya. • Permainan diawali dengan menentukan kelompok penyerang dan penjaga. • Permainan dimulai dengan melempar tumpukan genting dan bila terkena maka tim penjaga akan mengambil bola dan berusaha untuk melemparkan bolanya pada lawan. • Secara bersamaan tim penyerang juga harus rekonstruksi ulang tumpukan genting. 	
Kegiatan Inti Permainan <i>Pipeline</i>	Permainan inti dan bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama.	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan peraturan permainan <i>pipe line</i> secara jelas. • Siswa memindahkan bola dari <i>Start</i> ke 	

		<p>sebuah tempat yang disediakan dengan alat bantu masing-masing satu pipa dengan berbagai bentuk, dengan jalur/jalan yang telah ditentukan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk sampai ke tempat penampungan bola setiap siswa (kelompok) harus saling menyambung. Orang pertama, setelah bola mengalir ke pipa orang kedua, harus ke ujung untuk menjadi orang terakhir sambungan pipa, dan seterusnya, hingga bola-bola masuk ke dalam penampungan. • Permainan di akhiri oleh peluit guru. 	
Observasi	Mengamati dan menyelidiki hal-hal yang harus di benahi saat penelitian berlangsung.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati proses pembelajaran dan sekaligus mengevaluasi perilaku siswa sesuai dengan target yang akan dicapai. • Menuliskan hal-hal yang berkaitan dengan nilai kerjasama dan sportivitas pada lembar observasi. • Memberi penilaian pada lembar observasi. 	
Refleksi	Mengevaluasi secara keseluruhan proses dalam satu siklus dan menentukan tindakan selanjutnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi hasil yang didapat pada lembar observasi. • Berdiskusi bersama guru dan pengamat terhadap hal-hal yang 	

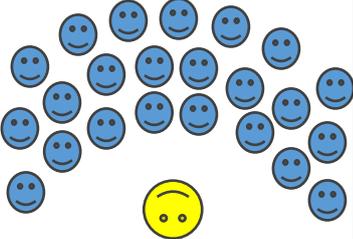
		<p>diteliti yaitu kerjasama saat pembelajaran berlangsung.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merencanakan tindakan selanjutnya apabila hasil penelitian dalam siklus 2 tidak berhasil, dan membuat perencanaan yang lebih baik lagi. 	
--	--	--	--

Selanjutnya perencanaan tindakan kelas pada siklus II tindakan II adalah sebagai berikut.

Tabel 3.5
Perencanaan tindakan kelas Tabel Siklus II tindakan II

TREATMENT	TUJUAN	PELAKSANAAN	FORMASI
Perencanaan	Untuk memudahkan peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan sumber belajar • Mempersiapkan RPP • Mempersiapkan peralatan dan lapangan bermain • Membuat lembar observasi 	
Pelaksanaan (kegiatan pendahuluan, inti dan akhir)	Memberikan materi kepada siswa dalam rangka meneliti dan menyelidiki hal-hal yang terjadi dilapangan.	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan hal-hal yang akan diteliti. 	
Permainan Jala Ikan	Agar siswa melakukan pemanasan yang bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama.	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dikumpulkan dan guru menjelaskan peraturan permainan. • Guru menunjuk dua orang siswa untuk menjadi jala ikan • Siswa yang menjadi jala ikan harus saling memegang tangannya sesame jala dan berusaha mengejar siswa lain yang 	

		<p>menjadi ikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apabila ikan sudah terkena sentuhan jala maka ikan tersebut menjadi jala • Permainan berakhir sampai semua ikan menjadi jala. 	
Kegiatan Inti Permainan Pipa Bocor	Permainan inti dan bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama.	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan peraturan permainan pipa bocor secara jelas. • Siswa dibagi menjadi 3 kelompok. 1 kelompok terdiri dari 10 siswa. • Masing masing kelompok terdiri dari 10 orang. Target yang harus dilakukan adalah memasukkan air ke dalam pipa sampai pipa terisi penuh sehingga bola pingpong keluar dari dalam pipa dengan sendirinya. • Lubang ditutup dengan jari atau anggota tubuh yang lain dan tidak boleh menggunakan alat bantu apapun. Pemenangnya adalah kelompok yang dapat mengeluarkan bola pingpong dalam pipa terlebih dahulu. • Permainan di akhiri oleh peluit guru. 	

Observasi	Mengamati dan menyelidiki hal-hal yang harus di benahi saat penelitian berlangsung.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati proses pembelajaran dan sekaligus mengevaluasi perilaku siswa sesuai dengan target yang akan dicapai. • Menuliskan hal-hal yang berkaitan dengan nilai kerja sama pada lembar observasi. • Memberi penilaian pada lembar observasi. 	
Refleksi	Mengevaluasi secara keseluruhan proses dalam satu siklus dan menentukan tindakan selanjutnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi hasil yang didapat pada lembar observasi. • Berdiskusi bersama guru dan pengamat terhadap hal-hal yang diteliti yaitu kerjasama dan sportivitas saat pembelajaran berlangsung. • Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada tindakan yang telah dilakukan. 	

F. Instrumen dan Teknik Analisis Data

Data atau informasi yang dijadikan untuk kepentingan analisis guna memecahkan masalah penelitian berasal dari:

1. Hasil observasi langsung dan angket terhadap siswa.
2. Aktivitas yang ditunjukkan oleh seluruh siswa dalam pembelajaran. Informasi ini diperoleh dari peneliti sebagai guru melalui observasi dalam proses belajar mengajar serta angket pada setiap tindakan pembelajaran selama penelitian berlangsung.

Berdasarkan data penelitian dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis sumber data yang berasal dari;

1. Guru atau peneliti: catatan harian dan data peneliti dari perubahan siklus pada setiap observasi dan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran permainan *outbound* yang telah dilaksanakan.
2. Siswa: melalui angket yang diberikan kepada siswa dan terlihat adanya perubahan tingkah laku ataupun perubahan karakteristik siswa tersebut selama melaksanakan kegiatan pembelajaran permainan *outbound* dari awal sampai selesainya kegiatan pembelajaran penjas dilaksanakan

Pengumpulan data merupakan bagian dari langkah-langkah pada penelitian ini, maka dari itu teknik pengambilan data pun harus disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik penelitian. Adapun data dalam penelitian ini akan diolah dengan teknik sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yaitu suatu kegiatan atau pengamatan secara langsung yang dilakukan peneliti sebagai guru dan juga observer yaitu mitra peneliti ketika proses pembelajaran aktivitas *outbound* berlangsung dan bertujuan untuk mendapatkan data-data tentang suatu masalah yang muncul pada saat pembelajaran berlangsung, hingga diperoleh pemahaman atau sebagai alat pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh. Observasi dapat artikan sebagai pengamatan dan pencatatan kejadian yang diselidiki secara sistematis.

- a. Mengumpulkan format hasil observasi dari setiap kegiatan pembelajaran pada setiap tindakan penelitian yang sudah dilaksanakan.
- b. Menganalisis perubahan perilaku siswa dari seluruh format observasi dan catatan guru setelah tindakan-tindakan pembelajaran dilaksanakan
- c. Menganalisa hasil observasi awal pembelajaran aktivitas *outbound* dengan observasi akhir pembelajaran aktivitas *outbound* berlangsung melalui permainan Samson dan Delilah, Hula Hoop Race, *pipe line* dan pipa bocor. Ditunjukkan dengan perubahan perilaku siswa terhadap penguasaan dan pemahaman tugas gerak dalam aktivitas *outbound*.

Adapun kisi-kisi observasi adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6
Kisi – kisi Observasi

Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal
Kerjasama Suherman (2001, hlm. 86) Mengikuti aturan, Membantu teman yang belum bisa, Ingin semua teman bermain dan berhasil, Memotivasi orang lain, Bekerja keras menerapkn <i>skill</i> , Hormat terhadap orang lain, Mengendalikan tempramen, Memperhatikan perasaan orang lain, Kerjasama meraih tujuan, Menerima pendapat orang lain, dan Bermain secara terkendali.	Mengikuti aturan	Memperhatikan Guru	1
	Membantu teman yag belum bisa	Mengerjakan perintah dari guru	2
		Menjelaskan kembali yang telah di sampaikan oleh guru kepada teman	3
		Memberikan Contoh	4
	Ingin semua teman bermain dan berhasil	Memberikan kesempatan mencoba kepada teman	5
		Memberikan semangat kepada teman yang belum berhasil.	6
	Memotivasi orang lain	Memberikan pujian kepada teman yang berhasil	7
		Menyadari kekuatan diri	8
	Bekerjakeras menerapkan <i>skill</i>	Melakukan latihan keterampilan tambahan	9
		Melihat contoh keterampilan di media sosial	10
	Hormat terhadap orang lain	Menyapa ketika bertemu teman	11
		Menghormati adik kelas	12
	Mengendalikan tempramen	Bersikap tenang pada saat menerima tekanan dari lawan	13

		Mengoreksi kesalahan diri sendiri	14
	Memperhatikan perasaan orang lain	Menjaga perkataan terhadap teman	15
		Menjaga tingkah laku	16
	Kerjasama meraih tujuan	Memiliki kepercayaan terhadap teman di dalam tim.	17
		Saling melengkapi kekurangan	18
	Menerima pendapat orang lain	Memberikan kesempatan berbicara kepada orang lain	19
		Menghargai pendapat orang lain	20
	Bermain secara terkendali	Mengikuti strategi/arahan yang diberikan oleh guru	21
		Menjauhi rasa egois dalam diri	22

Langkah selanjutnya apabila kisi-kisi sudah ditentukan yaitu menentukan skala penilaian bagi setiap soal yang dijawab oleh sampel. Adapun skala pengukuran menurut Sugiyono (2010, hlm. 134) menyatakan, “Beberapa skala pengukuran yang digunakan untuk penelitian adalah skala Likert, skala Guttman, Rating Scale dan Semantic Differential”. Skala pengukuran yang digunakan oleh peneliti adalah skala Guttman. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 96) bahwa “Skala pengukuran dengan tipe ini akan didapat jawaban yang tegas, yaitu yakin–tidak yakin, ya-tidak, benar-salah, positif-negatif, pernah-belum pernah, setuju-tidak setuju”. Lebih lanjut Sugiyono (2010, hlm. 26) menjelaskan “Selain dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda, juga dapat dibuat dalam bentuk checklist. Jawaban dapat dibuat skor tinggi satu dan skor rendah nol”.

Untuk kategori uraian tentang alternatif jawaban dalam observasi, penulis menetapkan kategori untuk butir pernyataan positif yaitu Ya = 2, Tidak = 1, sedangkan kategori untuk setiap butir pernyataan negatif, yaitu Ya = 1, Tidak = 2. Agar memperjelas kategori penilaian dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.7
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban
--------------------	-------------------------

	Ya	Tidak
Positif	2	1
Negatif	1	2

2. Angket

Untuk memperoleh dan mengumpulkan data, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini selain observasi langsung adalah angket. Menurut Sugiyono (2010, hlm.199) angket adalah:

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Langkah-langkah penyusunan angket penelitian adalah sebagai berikut:

a. Melakukan Spesifikasi Data

Untuk penyusunan butir-butir pertanyaan atau pernyataan angket serta alternatif jawaban yang tersedia maka dibuatlah kisi-kisi angket, Penulis menjelaskan ruang lingkup masalah yang akan diukur secara terperinci dengan dituangkan dalam bentuk kisi-kisi yang mengacu pada penjelasan mengenai kerjasama dari Suherman (2001, hlm. 86) sebagai berikut:

- a. Mengikuti aturan
- b. Membantu teman yang belum bisa
- c. Ingin semua teman bermain dan berhasil
- d. Memotivasi orang lain
- e. Bekerja keras menerapkan *skill*
- f. Hormat terhadap orang lain
- g. Mengendalikan tempramen
- h. Memperhatikan perasaan orang lain
- i. Kerjasama meraih tujuan
- j. Menerima pendapat orang lain
- k. Bermain secara terkendali

Untuk lebih jelas dan memudahkan penyusunan spesifikasi data tersebut, maka penulis tuangkan dalam bentuk kisi-kisi yang tampak pada tabel 3.6 sebagai berikut:

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Angket Kerjasama

Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Soal	
			+	-
Kerjasama Suherman (2001, hlm. 86) Mengikuti aturan, Membantu teman yang belum bisa, Ingin semua teman bermain dan berhasil, Memotivasi orang lain, Bekerja keras menerapkn <i>skill</i> , Hormat terhadap orang lain, Mengendalikan tempramen, Memperhatikan perasaan orang lain, Kerjasama meraih tujuan, Menerima pendapat orang lain, dan Bermain secara terkendali.	Mengikuti aturan	1. Memperhatikan Guru 2. Mengerjakan perintah dari guru		
	Membantu teman yang belum bisa	1. Menjelaskan kembali yang telah di sampaikan oleh guru kepada teman 2. Memberikan Contoh		
	Ingin semua teman bermain dan berhasil	1. Memberikan kesempatan mencoba kepada teman 2. Memberikan semangat kepada teman yang belum berhasil.		
	Memotivasi orang lain	1. Memberikan pujian kepada teman yang berhasil 2. Menyadari kekuatan diri		
	Bekerjakeras menerapkan <i>skill</i>	1. Melakukan latihan keterampilan tambahan 2. Melihat contoh keterampilan di media social		
	Hormat terhadap orang lain	1. Menyapa ketika bertemu teman 2. Menghormati adik kelas		
	Mengendalikan tempramen	1. Bersikap tenang pada saat menerima tekanan dari lawan 2. Mengoreksi kesalahan diri sendiri		
	Memperhatikan perasaan orang lain	1. Menjaga perkataan terhadap teman 2. Menjaga tingkah laku		
	Kerjasama meraih tujuan	1. Memiliki kepercayaan terhadap teman di dalam tim. 2. Saling melengkapi kekurangan		
	Menerima pendapat orang lain	1. Memberikan kesempatan berbicara kepada orang lain 2. Menghargai pendapat orang lain		
Bermain secara terkendali	1. Mengikuti strategi/arahan yang diberikan oleh guru 2. Menjauhi rasa egois dalam diri			

b. Penentuan skala penilaian angket

Indikator-indikator yang telah dirumuskan ke dalam bentuk kisi-kisi tersebut di atas selanjutnya dijadikan bahan penyusunan butir-butir pernyataan dalam angket. Butir-butir pernyataan tersebut dibuat dalam bentuk pernyataan-pernyataan dengan kemungkinan jawaban yang tersedia. Mengenai alternatif jawaban dalam angket, penulis menggunakan skala sikap yakni skala Likert. Mengenai skala Likert dijelaskan oleh Sugiyono (2010, hlm. 134), bahwa Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial². Dalam penelitian ini fenomena sosial adalah kerjasama. Dengan skala *Likert*, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan. Dalam penelitian ini skala untuk mengukur tingkat kerjasama seseorang maupun kelompok menggunakan pernyataan-pernyataan. Mengenai alternatif jawaban dalam angket, penulis menetapkan kategori skor sebagai berikut:

Tabel 3.7
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Menyusun pernyataan-pernyataan agar responden dapat menjawab salah satu alternatif jawaban tersebut, maka pernyataan-pernyataan itu disusun dengan berpedoman pada penjelasan Surakhmad (Abriyani, 2014, hlm. 49) adalah sebagai berikut:

1. Rumuskan setiap pernyataan sejas-jelasnya dan seringkas-ringkasnya
2. Mengajukan pernyataan-pernyataan yang memang dapat dijawab oleh responden, pernyataan mana yang tidak menimbulkan kesan negative
3. Sifat pernyataan harus netral dan obyektif
4. Mengajukan hanya pernyataan yang jawabannya tidak dapat diperoleh dari sumber lain
5. Keseluruhan pernyataan dalam angket harus sanggup mengumpulkan kebulatan jawaban untuk masalah yang kita hadapi

Dari uraian tersebut, maka dalam menyusun pernyataan dalam angket ini harus bersifat jelas, ringkas dan tegas. Pernyataan-pernyataan angket penelitian ini dapat dilihat pada lampiran.

G. Uji Coba Angket

Skala yang sudah dibuat oleh peneliti tidak bisa langsung di berikan kepada sampel yang akan diteliti tetapi harus di ujicobakan dulu untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas dari setiap item-item pernyataan. Hasil dari ujicoba tersebut akan diperoleh skala kerja sama yang memenuhi syarat untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Uji coba instrumen bertujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu tes dan cocok atau tidaknya digunakan dalam penelitian ini.

Setelah peneliti membuat butir-butir soal yang telah disetujui maka peneliti harus mengujicobakan angket tersebut kepada responden lain diluar sampel. Pada penelitian ini penulis melakukan uji coba angket kerja sama pada siswa kelas V, SDPN Setibudi Kota Bandung sebanyak 30 orang. Uji coba angket kerja sama tersebut akan diberikan kepada siswa-siswa sekolah tersebut, adapun pengolahan data hasil uji coba dilakukan dengan menggunakan program SPSS “*Statistical Packed for Social Science*” versi 20.

Tujuan dari angket ini dijelaskan oleh Arikunto (2006, hlm. 188) adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui tingkat kephahaman instrumen, apakah responden tidak menemukan kesulitan dalam menangkap maksud dari peneliti.
- b. Untuk mengetahui teknik yang paling efektif
- c. Untuk memperkirakan waktu yang dibutuhkan oleh responden dalam mengisi angket.

1. Menentukan Validitas Instrumen

Istilah validitas banyak digunakan dalam penelitian seperti validitas eksperimen, validitas pengukuran dan validitas butir. Menurut Azwar (2015, hlm. 10) bahwa “Validitas adalah ketepatan dan kecermatan instrumen dalam menjalankan fungsi ukurnya”. Artinya validitas menunjuk pada sejauhmana skala itu mampu mengungkap dengan akurat dan teliti data mengenai atribut yang dirancang untuk mengukurnya. Skala yang hanya mampu mengungkap sebagian

atribut yang diukur, dapat dikatakan sebagai skala yang fungsinya tidak valid. Karena validitas sangat erat kaitannya dengan tujuan pengukuran, maka setiap skala hanya dapat menghasilkan data yang valid untuk suatu tujuan ukur yang spesifik. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 173) bahwa “Validitas berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang harus di ukur”.

Pada penelitian ini penulis melakukan penelitian instrumen skala kerja sama pada Siswa kelas V di SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung sebanyak 30 orang. Instrumen skala kerja sama tersebut akan diberikan kepada seluruh siswa Kelas V di SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung, yang terdiri dari putra dan putri. Adapun pengolahan data hasil Instrumen skala kerja sama dilakukan dengan menggunakan program SPSS “*Statistical Packed for Social Science*” versi 20.

Langkah-langkah dalam mengolah data untuk menentukan validitas instrumen yang ditempuh oleh penulis adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan skor pada masing-masing pernyataan sesuai dengan jawaban.
- b. Menjumlahkan seluruh skor yang merupakan skor total setiap responden.
- c. Setiap skor butir pernyataan dikorelasikan dengan rumus korelasi *product-moment* dari Pearson dengan menggunakan program SPSS, sedangkan secara manual menurut Azwar (2015, hlm. 153) dapat menggunakan rumus korelasi *product-moment* dari Pearson sebagai berikut :

$$r_{ix} = \frac{\sum ix - \frac{(\sum i)(\sum X)}{n}}{\sqrt{(\sum i^2 - \frac{(\sum i)^2}{n})(\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n})}}$$

- I = Skor responden pada pembelajaran aktivitas outbound
 X = Skor responden pada skala kerja sama
 n = Banyaknya responden keseluruhan

- d. Setelah dihasilkan nilai korelasi (r_{hitung}), maka untuk mengetahui masing-masing butir soal valid atau tidak valid akan dilakukan perbandingan dengan (r_{tabel}) yang diperoleh berdasarkan “Tabel III dari nilai-nilai *r Product-Moment*”. Supardi (2013, hlm. 424) mengatakan bahwa “dengan jumlah responden (n) sebanyak 30 responden adalah 0,361 dengan taraf signifikan

5%”. Apabila r_{hitung} lebih besar atau sama dengan r_{tabel} maka dapat dinyatakan butir soal tersebut valid, sebaliknya apabila r_{hitung} lebih kecil atau tidak sama dengan r_{tabel} maka dapat dinyatakan butir soal tersebut tidak valid. Pada hasil uji coba validitas skala minat dari 92 item pernyataan menunjukkan 53 item dinyatakan valid dan 39 item dinyatakan tidak valid.

2. Pengujian Reliabilitas Instrumen

Suatu alat ukur yang dapat dipercaya adalah alat ukur yang hasilnya tidak berubah atau hasilnya relative sama jika dilakukan pengtesan secara berulang-ulang dan alat ukur yang demikian dinamakan dengan reliabel Susetyo (Fadhillah, 2014, hlm. 59). Rumus yang digunakan dalam uji reliabilitas dalam penelitian ini adalah *Cronbach Alpha*. Menurut Susetyo (Fadhillah, 2014, hlm. 59) bahwa “*Cronbach Alpha* digunakan untuk butir yang politomi, sehingga sering digunakan untuk tes yang berbentuk *essay*”. Adapun rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_b^2}{s_1^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pernyataan (item)

$\sum s_b^2$ = jumlah varians butir

s_1^2 = jumlah varians total

Berikut adalah hasil perhitungan reliabilitas terhadap skala kerjasama:

Tabel 3.8
Hasil Uji
Kerjasama

Cronbach's Alpha	N of items
748	92

Reliabilitas Skala

Setelah diperoleh hasil perhitungan, lalu diinterpretasikan pada interpretasi nilai r pada tabel kriteria keterandalan, menurut Abduljabar (2009, hlm. 90) sebagai berikut:

Tabel 3.9
Kriteria Keterandalan (Reliabilitas)

Interval Koefisien	Tafsiran
0.80 - 1.00	Sangat Tinggi
0.60 - 0.799	Tinggi
0.40 - 0.599	Cukup
0.20 - 0.399	Rendah
0.00 - 0.199	Sangat Rendah

Hasil uji coba reliabilitas Alpha Cronbach butir soal dengan menggunakan program SPSS versi 20 adalah sebesar 0,748 dengan jumlah item 92 pernyataan yang memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

H. Teknik Analisis dan Pengolahan Data

Setelah data hasil penelitian terkumpul, selanjutnya dilakukan pengolahan dan analisis data dengan menggunakan teknik-teknik statistik. Adapun rumus statistik yang dapat digunakan untuk mengolah data hasil tes skala sebagai berikut:

1. Mencari rata-rata dari setiap variable data, yaitu dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \text{rata-rata yang dicari} \\ \sum x &= \text{jumlah seluruh skor} \\ n &= \text{jumlah sampel} \end{aligned}$$

2. Menghitung Persentase

$$P = \frac{\sum x_1}{\sum x_n} \times 100\%$$

Keterangan :

$$\begin{aligned} P &= \text{Jumlah persentase yang dicari} \\ \sum x_1 &= \text{Banyaknya skor (berdasarkan banyaknya frekuensi} \\ &\quad \text{seluruh jawaban responden).} \\ \sum x_n &= \text{Jumlah skor ideal} \end{aligned}$$

3. Skala Pengukuran

Dalam skala pengukuran ini penulis menentukan jumlah keseluruhan skor dari setiap sampel. Kemudian membuat kategori untuk menentukan tingkatan hasil dari sampel tersebut, yaitu Siswa Kelas V di SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung. Dalam pembuatan kategori ini penulis menggunakan persentase. Menurut Nurhasan (2007, hlm. 429) berikut contoh tabel kriteria penilaiannya:

Tabel 3.10
Kriteria Persentase Penilaian

Persentase	Tafsiran
81% sampai dengan 100 %	Sangat Baik
61% sampai dengan 80%	Baik
41% sampai dengan 60%	Cukup
21% sampai dengan 40%	Kurang
0% sampai dengan 20%	Sangat Kurang