

BAB III

METODE 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. Menurut Yusuf (2014, hlm. 34) menyebutkan kerangka rancangan yang biasa digunakan dalam metode penelitian adalah sebagai berikut:

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Seorang guru yang baik adalah guru yang mampu memberikan perubahan terhadap mutu dan kualitas pembelajaran yang lebih baik lagi. Baik tidaknya sebuah pembelajaran ditentukan oleh kompetensi, kemampuan dan profesionalitas guru. Diperlukan seorang guru yang memiliki visi dan misi maju untuk menjadikan sebuah pendidikan yang berkualitas.

Ada banyak upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam usaha peningkatan mutu pembelajaran. Diantaranya adalah dengan melakukan penelitian tindakan kelas. Penelitian yang dilakukan ini melibatkan antara guru, siswa, kurikulum, metode, dan seluruh aspek yang terkait dalam pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah kegiatan yang tersistematis yang dilakukan oleh guru untuk meneliti, mengkaji dan memberikan sebuah perubahan pembelajaran ke arah yang lebih baik lagi. Tentu dalam hal ini adalah pembelajaran yang dilakukan di kelas.

Metode penelitian merupakan suatu cara yang sering dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini tujuannya adalah untuk mendapatkan sebuah hasil atau kesimpulan yang bertujuan untuk menemukan suatu metode yang baik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (classroom action research/ CAR) sebagai cara untuk menjawab permasalahan yang ada.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian lainnya, bersifat kuantitatif, hanya dilakukan oleh seorang guru, cakupannya hanya dalam kegiatan pembelajaran di kelas, dan terdapat sebuah tindakanlanjutan yang akan dilakukan kemudian (dalam hal ini biasa disebut dengan siklus). Alasan peneliti menggunakan metode ini adalah sama seperti yang telah disampaikan oleh Arikunto (2010, hlm. 1) “bahwa penelitian tindakan, dari istilahnya, bertujuan untuk menyelesaikan masalah melalui suatu perbuatan nyata, bukan hanya mencermati fenomena tertentu kemudian mendeskripsikan apa yang terjadi dengan fenomena yang bersangkutan”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan cara utama yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan dan menentukan jawaban atas masalah yang diajukan. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah cara yang dilakukan pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memper dalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari. Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SDN 032 Tilil Kota Bandung. Peneliti mengambil tempat atau lokasi penelitian di SDN 032 Tilil Kota Bandung dengan alasan atau pertimbangan antara lain:

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola besar khususnya dalam aktivitas permainan *soccer like games*, siswa mengalami permasalahan dalam pembelajaran, yakni diantaranya kurangnya keterampilan bermain siswa dalam permainan *soccer like games* seperti menendang, menggiring, dan menghentikan bola
2. Selain itu penulis atau peneliti pernah melakukan praktik atau mengajar di Sekolah yang bersangkutan.

3. Selama praktir mengajar berlangsung peneliti telah mengamati dan kemudian menemukan banyak persoalan yang terjadi dalam proses pembelajaran

3.2.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas V SDN 032 Tilil Kota Bandung, yang berjumlah 36 siswa dengan 18 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Peserta didik di Sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda.

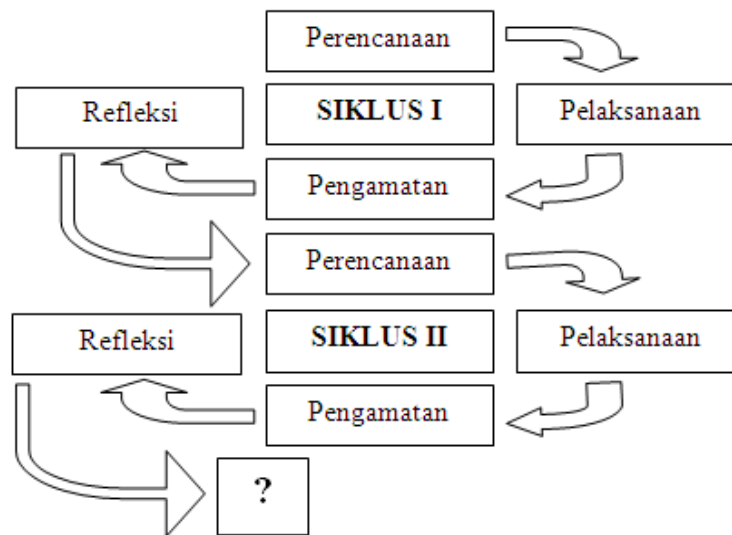
3.2.2 Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang dijadikan objek pengamatan dalam penelitian. Dalam PTK ada 3 variabel yang akan dikaji yaitu variabel input, variabel proses dan variable output:

1. Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 032 Tilil Kota Bandung.
2. Variabel proses dalam penelitian ini adalah pembelajaran permainan *soccer like games*.
3. Variabel output dari penelitian ini adalah mengembangkan keterampilan bermain

3.2.3 Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan ini mengacu pada model desain Arikunto, penelitian tindakan dari Arikunto (dalam Suyadi, 2010, hlm.50) mengemukakan bahwa konsep pokok penelitian tindakan terdiri dari komponen pokok yang menunjukkan langkah-langkah penelitian yaitu sebagai berikut :



Gambar 3.1 Model desain Arikunto (2010, hlm. 50)

Di atas adalah rancangan model desain Arikunto dimana mempunyai komponen dengan satu rangkaian yang terdiri dari empat komponen yaitu pertama *plan* (perencanaan), melakukan perencanaan secara matang dan teliti. Dalam perencanaan PTK terdapat tiga kegiatan dasar, yaitu identifikasi masalah, merumuskan masalah, dan pemecahan masalah. Tahap kedua *acting* (pelaksanaan), menerapkan apa yang telah direncanakan pada tahap satu, bertindak dikelas. Tahap ketiga *observation* (pengamatan) atau pengumpulan data dengan kata lain, alat untuk memotret seberapa jauh efek tindakanlah mencapai sasaran. Tahap empat *Reflecting* (Refleksi) kegiatan untuk mengemukakan apa yang telah dilakukan.

3.3 Rencana Tindakan

Rencana pembelajaran dalam suatu penelitian tindakan haruslah tersusun dengan memperhitungkan segala sesuatu yang mungkin bisa terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. 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 di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan, pada tahap ini peneliti dan observer menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah- langkah sebagai berikut:
 - a. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan permainan *Soccer Like Games* untuk meningkatkan keterampilan bermain dalam pembelajaran dan variasi bentuk tugas gerak yang sistematis seperti menggiring, menendang, dan menghentikan bola
 - b. Membuat lembar observasi yaitu:
 - 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.
 - 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. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran menggiring, menendang, dan menghentikan bolapermainan *soccer like games*.
2. Pelaksanaan Tindakan peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran menendang dan menggiring permainan *soccer like games* melalui modifikasi media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a. Peneliti menerapkan rencana permainan *Soccer Like Games* untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dengan menerapkan modifikasi pembelajaran dan variasi bentuk tugas gerak yang sistematis dalam pembelajaran menggiring, menendang, dan menghentikan bola
 - b. Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.
 - c. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.
3. 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.
- a. 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 merefleksi diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan kemampuan menggiring, menendang, dan menghentikan bola
4. permainan soccer like game. 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 I:

a. Perencanaan

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bola besar yang dikemas dalam bentuk permainan *soccer like games*. Pada siklus I tindakan ke-1 tugas gerakanya adalah gerakan passing, stopping dan dribbling yang dilakukan dengan bentuk variasi permainan yang berlevel sesuai dengan tingkat kesulitan. Setelah itu siswa diberikan bentuk variasi gerakan sederhana dan mudah yang dilakukan dengan berpasangan dalam permainan, berhadapan dengan jarak dekat secara berpasangan sebagai salah satu bentuk latihan dari menggiring, menendang, dan menghentikan bola

Di akhir pembelajaran, siswa diberikan suatu permainan yang mengarah pada penguasaan keterampilan menggiring, menendang, dan menghentikan bola

b. dalam permainan *soccer like games*. Untuk siklus I tindakan ke-2 sama halnya dengan siklus I tindakan ke-1 tingkat kesulitan permainannya ditingkatkan dan jarak dan intensitas dalam melakukan gerakan menggiring, menendang, dan menghentikan bola dinaikan baik itu jarak ataupun kecepatan dalam melakukan gerakan menggiring dan diakhir pembelajaran siswa diberikan permainan.

c. Pelaksanaan Tindakan.

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (sekenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke-1 dan ke-2.

- d. Observasi
Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke-1 dan ke-2.
- e. Refleksi
Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus I untuk menentukan tindakan berikutnya di siklus II.

Siklus II:

- a. Perencanaan
Pelaksanaan Tindakan Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bola besar yang dikemas dalam bentuk permainan *soccer like games*. Pada Siklus II ini merupakan hasil evaluasi dari siklus sebelumnya. Untuk siklus II tindakan ke-1 gerakan menggiring, menendang, dan menghentikan bola dilakukan berupa permainan sederhana seperti permainan *ten ball*, *end zone*, kucing bola dan lain sebagainya dengan tingkatan mudah, sedang, sulit dan dilanjutkan dengan permainan. Sedangkan untuk Siklus II tindakan ke-2 gerakan menendang dan menggiring dilakukan dalam satu permainan untuk menyerupai permainan.
- b. Pelaksanaan Tindakan
Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (sekenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke-1 dan ke-2.
- c. Observasi
Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke-1 dan ke-2.

d. Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus II untuk menentukan tindakan berikutnya di siklus III.

3.4 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 penulis juga menggunakan instrument-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan bermain sepak bola dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

Menurut Oslin dkk. (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 disesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. Guru bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberi 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.

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

Tabel 3.1. Komponen GPAI

(Sumber : *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development*, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 222)

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, penulis mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam penerapan permainan *soccer like games* untuk meningkatkan keterampilan bermain sepak bola melalui berbagai aktivitas menendang, menggiring, dan menghentikan bola dalam hal ini penulis fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil (*Decision Marking*) sesuai atau tidak sesuai, melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*) efektif atau tidak efektif, memberi dukungan (*support*) sesuai atau tidak sesuai. Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam keterampilan bermain sepak bola dan mencatat sesuai atau tidak

sesuaiannya dan efisien atau tidak efisiennya pada suatu kejadian atau penempilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu. Berikut ini adalah aspek yang diambil dari beberapa komponen GPAI:

Komponen	Kriteria
1. Keputusan yang di ambil (<i>Decision Making</i>). Pemain melakukan menendang bola dengan teman sekelompok dengan tujuan untuk mencetak skor.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengoper kepada teman yang berpeluang mencetak goal. • Memotong atau mencuri bola dari lawan
2. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>). Pemain melakukan gerakan menggiring dan menendang bola dalam permainan.	<p>Menggiring</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola selalu ada dalam penguasaan pemain • Posisi bola harus selalu di depan agar mudah dikendalikan pada saat menggiring bola <p>Menendang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menendang bola ke arah target untuk menciptakan skor atau goal • Passing menggunakan kaki bagian dalam untuk mengoper kepada rekan satu team <p>Memberhentikan Bola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghentikan bola pada saat menerima passing dari rekan satu team sehingga bola dapat dikuasai dan posisi bola tidak jauh dari kaki atau tubuh.
3. Memberi Dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuka ruang untuk mendukung pergerakan satu team • Membantu pertahanan pada saat diserang oleh lawan.

Tabel 3.2. Komponen dan Kriteria penilaian penampilan GPAI yang digunakan

Berikut merupakan format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain sepak bola:

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melakukan keterampilan		Memberidukungan		Jumlah	Nilai akhir
		S	TS	E	TE	S	TS		
1									
2									
Jumlah Σ									
Rata-rata (\bar{X})									
Simpangan Baku (S)									
Presentase keberhasilan %									

Tabel 3.3. Format Penilaian GPAI

(Sumber : *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development*, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 229)

S = Sesuai (*Appropriate*)

TS = Tidak Sesuai (*Inappropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)

3.5 Pengamatan atau Observasi

Observasi yang dilaksanakan oleh penulis sebagai guru dan peneliti untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas V SDN 032 Tilil Kota Bandung. Alat yang digunakan adalah lembaran observasi berupa GPAI tentang aktivitas siswa. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran, untuk memperoleh data tentang pelaksanaan

pembelajaran serta evaluasi hasil pembelajaran, serta faktor-faktor penunjang dan penghambat pelaksanaan pembelajaran.

3.6 Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus II tindakan II sudah dianggap selesai, dikarenakan semua siswa sudah memenuhi syarat diatas KKM sekolah.

3.7 Dokumentasi

Dokumentasi dalam sebuah penelitian ditunjukkan untuk memperoleh dokumen yang dibutuhkan berupa keterangan dan hal-hal yang membuktikan adanya suatu kegiatan yang didokumentasikan. Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu berupa foto ketika proses bermain sepak bola melalui aktivitas *soccer like games* berlangsung

3.8 Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah alat yang penting, karena akan membahas dan berguna sebagai alat perantara, yaitu apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dicium dan diraba dengan catatan sebenarnya. Proses pelaksanaan dilakukan setiap selesai mengadakan penelitian. Jadi, catatan lapangan ini akan diisi oleh observer yang nantinya observer tersebut memberitahukan kepada penulis atau peneliti tentang hal yang terjadi pada saat aktivitas pembelajaran berlangsung. Adapun format

catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

CATATAN LAPANGAN	
Hari/tanggal	:
Tempat	:
Waktu	:
Siklus	:
Tindakan	:
Catatan	:
<hr/>	
<hr/>	
<hr/>	
<hr/>	

Tabel 3.4. Catatan lapangan

3.9 Pengumpulan Data

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

1. Sumber Data: Yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 032 Tilil Kota Bandung dengan jumlah 32 siswa
2. Jenis Data: Jenis data yang diambil adalah kuantitatif yang berupa angka-angka.
3. Teknik Pengumpulan Data: data dari hasil komponen penampilan bermain dengan hasil observasi pada saat pembelajaran berlangsung.

3.10 Analisis Data

Proses analisis dimulai dari awal sampai dengan akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan sesuai pada karakteristik, fokus masalah serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu dan kelompok. Lembar

observasi keterampilan bermain sepak bola menjadi rujukan penilaian dari kemajuan belajar siswa. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan peneliti ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu hasil evaluasi belajar siswa didapatkan dari tes kinerja siswa, berikut perhitungan kinerja siswa berdasarkan GPAI menurut Memmert dan Harvey (2008):

1. Keterlibatan dalam permainan = jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat + jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan tidak efektif + jumlah.
2. Melaksanakan keterampilan (SEI) = jumlah melakukan keterampilan efektif : (jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan yang tidak efektif).
3. Keputusan yang diambil (DM) = jumlah keputusan tepat yang dibuat : (jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan yang tidak tepat dibuat).
4. Nilai Performance Siswa = [DMI = SEI + BASE] : 3 (jumlah komponen yang digunakan).
5. Nilai akhir $\frac{\text{nilai performancesiswa}}{3} \times 100$ (hlm 227)

Penelitian menggunakan lembar observasi berupa GPAI yang diadopsi dari Memmert dan Harvey, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi berisikan komponen keterampilan bermain sepak bola, yang dilihat dari keputusan yang di ambil (*Decision Marking*), melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*), dan dukungan (*Support*) yaitu nilai sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang

3.10.1 Mencari Penilaian Acuan Normal (PAN)

Batas daerah dalam kurve	Nilai	Kategori
M + 1,8 S atau lebih	A	Sangat Baik
Antara M+ 0,6 S dan M+ 1,8 S	B	Baik
Antara M-0,6 S dan M+0,6S	C	Cukup
Antara M-1,8 S dan M-0,6 S	D	Kurang
kurang dari M-1,8 S	E	Sangat Kurang

Tabel 3.5. Penilaian Acuan Norma (PAN)

Untuk mengetahui kedudukan siswa pada kelompoknya peneliti menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN). Penilaian ini dilakukan agar kemampuan siswa dapat dilihat kriteria dan membandingkan skor siswa dengan rata-rata, hal tersebut diungkapkan oleh Suntoda (2009, hlm. 5) adalah “Penilaian menggunakan acuan normatif ini dilakukan yaitu membandingkan skor siswa dengan rerata skor kelompoknya sebagai norma”. Pendekatan ini pada dasarnya bertitik tolak dari penggunaan kurva normal, rerata (*Mean*) kelompok dan simpangan baku yang menjadi acuannya. Penggunaan Penilaian Acuan Norma (PAN) digunakan akan mempermudah membandingkan skor setiap siswa dengan nilai rata-rata, sehingga setiap nilai yang di dapatkan siswa lebih objektif.