BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian dibutuhkan sebuah metode, penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan dari penelitian. Metode penelitian digunakan untuk memudahkan peneliti dalam pengumpulan dan analisis data. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 3) menyatakan bahwa "Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu." Dalam penggunaan suatu metode penelitian tentunya harus sesuai dengan ciri-ciri keilmuan itu sendiri. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 3) menyatakan ciri-ciri keilmuan, yaitu:

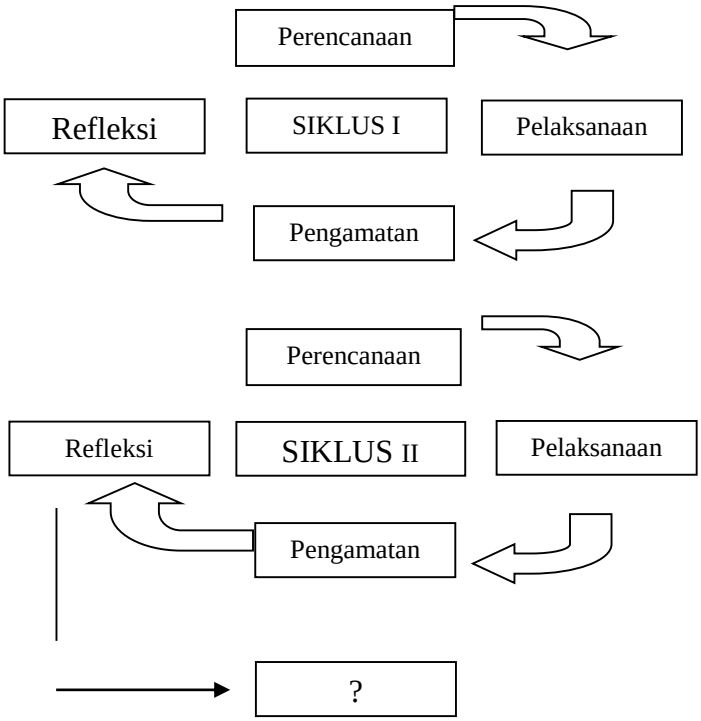
> "Rasional, Empiris, dan Sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis."

Penelitian jenis ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi peneliti dalam rangka untuk memperbaiki kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Menurut Arikunto (2013, hlm. 129) "Penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan". Penelitian ini berupa peningkatan keterampilan atau kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran yang terkait dengan hasil belajar terhadap pembelajaran aktivitas jasmani pada keterampilan bermain *hockey like games* yang dapat meningkatkan *physical self concept* (PSC). Dengan menggunakan alternatif penerapan gaya mengajar *problem solving* melalui keterampilan bermain *hockey-like games* sebagai pemecahan masalah yang terjadi di sekolah.

Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model penelitian tindakan dari Kemmis & MC Taggart (dalam Arikunto, 2013, hlm. 137) adapun model PTK.

Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Tindakan

Model Kemmis & MC Taggart



Sumber: Arikunto (2013, hlm. 137)

Keempat langkah tersebut merupakan *satu siklus atau putaran*, artinya sesudah langkah ke-4, lalu kembali ke-1, dan seterusnya. Meskipun sifatnya berbeda, langkah ke-2 dan ke-3 dilakukan secara bersamaan jika pelaksanaan dan pengamatan berbeda. Jika pelaksanaan juga pengamatan, mungkin pengamatan dilakukan setelah pelaksanaan, dengan cara mengingat-ingat apa yang telah terjadi. Dengan kata lain, objek pengamatan sudah lampau terjadi. Arikunto (2013, hlm. 138).

3.2 Partisipan

Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 138 Geger Kalong Girang Bandung. Jl. Geger Arum No.11 B Sukasari, Kota Bandung. Dengan jumlah 32 siswa. Peneliti memilih tempat ini berdasarkan pertimbangan :

1. Peneliti sedang melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah tersebut, sehingga diharapkan mendapat kemudahan dalam hal penelitian, pengamatan maupun dalam pengambilan data-data yang dibutuhkan.
2. Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang pelaksanaan penelitian.
3. Pada awal praktek mengajar, peneliti mengati pembelajaran awal sebelum memulainya PPL, peneliti telah mengamati dan menemukan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran yakni pada pembelajaran penjas masih menggunakan gaya komando dimana hanya satu instruksi dari guru tersebut sehingga pembelajaran kurang maksimal.

3.3 Intrument Penelitian

Sugiyono (2015, hlm. 148) mengemukakan bahwa "karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian'. Menurut Yusuf (2011, hlm. 39) mengemukakan bahwa "instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan data". Dari penjelasan tersebut dapat di simpulkan bahwa instrument sangat membantu peneliti dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa instrument:

3.3.1 Lembar Observasi

Observasi ini dilakukan berdasarkan penglihatan yang terjadi dilapangan sesuai dengan aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi yang dilakukan merupakan observasi nonpartisipasi. Menurut Sugiyono, (2017, hlm. 214) "Kalau dalam observasi partisipan peneliti terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang diamati, maka dalam observasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen."

Maka dari itu dalam melakukan proses observasi, penulis hanya berperan sebagai guru atau pemberi treatment. Sedangkan yang menjadi pengobservasi (observer) yaitu guru pendidikan jasmani atau teman PPL yang ada disekolah tersebut, tetapi tidak terlibat langsung dalam aktivitas kegiatan pembelajaran di lapangan. Observer hanya berperan sebagai seseorang yang mengamati

peningkatan *physical self concept* (PSC) dalam pembelajaran keterampilan bermain *hockey-like games.*

Penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengukur peningkatan *physical self concept* (PSC) siswa dalam keterampilan bermain *hockey-like games* pada gaya mengajar *problem solving*.

3.3.2 *Physical Self-Description Questionnaire* (PSDQ)

Angket *Physical Self-Description Questionnaire* (PSDQ) ini dilakukan setelah melakukan aktivitas jasmani yaitu keterampilan bermain *hockey-like games* yang terjadi dilapangan. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, pemberian angket yang dilakukan merupakan angket pada siswa yang akan dijadikan sampel. Maka dari itu dalam melakukan proses pemberian angket PSDQ, penulis hanya berperan sebagai guru atau pemberi treatment setelah melakukan aktivitas permainan target. Hasil uji coba kemudian dianalisis untuk mengetahui kualitas instrumen tersebut. Adapun kriteria yang harus dipenuhi yaitu sebagai berikut:

1. Validitas

   Suatu alat evaluasi disebut valid jika alat tersebut mempu mengevaluasi apa yang harus dievaluasi (Suherman, 2003). Pada penelitian ini, untuk mengetahui instrumen tes penelitian valid atau tidak maka dilakukan analisis validasi empirik. Rumus yang digunakan untuk menghitung validasi butir soal yaitu menggunakan rumus (Suherman, 2003) :

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y - \sum x_i \,.\, \sum y}{\sqrt{(n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2) \,.\, (n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

   Keterangan :

   r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dengan variabel y

   n = banyak responden

   x = skor responden pada tiap butir soal

   y = skor total tiap responden

Koefisien korelasi r_{xy} tiap butir soal dibandingkan dengan koefisien korelasi Pearson (r_{tabel}). Taraf signifikansi yang digunakan adalah α = 0,05 dengan df = *n*

– 2 dengan *n* merupakan banyaknya data. Pada uji coba ini subjek berjumlah 20 siswa atau *n* = 20. Kriteria keputusan setiap butir pernyataan sebagai berikut.

a. Jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$ maka terdapat hubungan yang signifikan antara butir pernyataan yang diuji dengan skor total, dengan kata lain butir pernyataan yang diuji dikatakan valid.
b. Jika $r_{xy} < r_{tabel}$ maka tidak terdapat hubungan yang signifikan antara butir pernyataan yang diuji dengan skor total, dengan kata lain butir Pernyataan yang diuji dikatakan tidak valid.

Berikut ini hasil perhitungan uji coba validitas butir soal menggunakan *Product Moment Pearson* dengan bantuan *Ms. Excel 2016.*

Tabel 3. 1 hasil validasi* Angket Phsyical Self Concept *(PSC)

NO	R Hitung	R Tabel	Kriteria
1	-0.0975		TIDAK VALID
2	-0.0975		VALID
3	0.5763		VALID
4	0.5031		TIDAK VALID
5	0.1203		TIDAK VALID
6	0.3226		VALID
7	0.5539		VALID
8	0.4526		VALID
9	0.6186		TIDAK VALID
10	0.3504		VALID
11	0.4180		VALID
12	0.6317		TIDAK VALID
13	0.0009		TIDAK VALID
14	-0.0698	0.3783	VALID
15	0.3812		VALID
16	0.4628		VALID

NO	R Hitung	R Tabel	Kriteria
17	0.5010		TIDAK VALID
18	0.2948		VALID
19	0.7405		VALID
20	0.6033		VALID
21	0.5483		VALID
22	0.7055		TIDAK VALID
23	0.1412		VALID
24	0.4089		VALID
25	0.4415		TIDAK VALID
26	0.3623		TIDAK VALID
27	0.3694		VALID
28	0.7290		TIDAK VALID
29	0.3494		VALID
30	0.6374		TIDAK VALID
31	0.1988		VALID
32	0.4783		VALID
33	0.4981		VALID
34	0.4201		VALID
35	0.4049		TIDAK VALID
36	0.1146		TIDAK VALID
37	-0.1169		VALID
38	0.5550		VALID
39	0.5231		VALID
40	0.5867	0.3783	TIDAK VALID
41	0.1046		TIDAK VALID
42	0.0345		VALID
43	0.4211		VALID
44	0.6016		TIDAK VALID

NO	R Hitung	R Tabel	Kriteria
45	0.2662		TIDAK VALID
46	0.0625		VALID
47	0.4297		TIDAK VALID
48	0.3328		TIDAK VALID
49	0.1791		VALID
50	0.4815		TIDAK VALID
51	-0.1185		VALID
52	0.6454		VALID
53	0.4840		VALID
54	0.4834		TIDAK VALID
55	0.2229		VALID
56	0.5833		TIDAK VALID
57	0.2270		TIDAK VALID
58	-0.3520		TIDAK VALID
59	0.3730		TIDAK VALID
60	0.0989		TIDAK VALID
61	0.3130		VALID
62	0.5550		TIDAK VALID
63	0.2176		VALID
64	0.4391		VALID
65	0.5856		VALID
66	0.5281		VALID
67	0.4950		TIDAK VALID
68	0.2312		TIDAK VALID
69	0.3218		TIDAK VALID
70	0.0061		VALID

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana peserta didik menggambarkan diri mereka secara fisik dan diminta untuk memikirkn tentang

diri mereka secara fisik, dengan 10 item yaitu 1) *Appearance* (Penampilan), 2) *Strength* (Kekuatan). 3) *Endurance* (Daya Tahan). 4) *Health* (Kesehatan). 5) *Coordination* (Koordinasi). 6) *Physical activity* (aktivitas fisik). 7) *Body fat* (lemak tubuh). 8) *Sport* (Olahraga). 9) *Flexibility* (Kelenturan). 10) *Global physical* (fisik secara umum). Penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengukur peningkatan *physical self concept* (PSC). Berikut kisi-kisi *physical self concept* (PSC).

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Physical Self Concept (PSC)

NO.	Aspek	Kriteria	No Soal Pernyataan
1.	*Appearance* (Penampilan)	- Percaya Diri - Kepribadian Menarik	1, 4, 25, 38
2.	*Strength* (Kekuatan)	- Bertenaga *(power)*	3, 5, 12, 14, 18, 28, 31, 34, 35
3.	*Endurance* (Daya Tahan)	- Durasi Berolahraga	2, 6, 20, 27
4.	*Health* (Kesehatan)	- Sehat Jasmani dan Rohani	8, 15, 22
5.	*Coordination* (Koordinasi)	- Dapat melakkukan gerakan	16
6.	*Physical activity* (aktivitas fisik)	- Kegiatan yang memerlukan otot/keuatan	37, 39
7.	*Body fat* (lemak tubuh)	- Bentuk tubuh	9, 11, 23, 30
8.	*Sport* (Olahraga)	- Aktivitas olahraga - Gerakan dalam olahraga	10, 17, 24, 29
9.	*Flexibility* (Kelenturan)	- Tubuh yang lentur	13, 19, 26, 32, 36

NO.	Aspek	Kriteria	No Soal Pernyataan
		- Dapat menggerakan badan dengan leluasa	
10.	*Global physical* (fisik secara umum)	- Gambaran fisik secara umum	7, 21, 33
Jumlah soal pernyataan		39	

Sumber: (Roche, dkk 2016)

Tabel 3. 3 Format Penilaian Physical Self Concept (PSC)

NO	PERNYATAAN	SKALA PENILAIAN					
		1	2	3	4	5	6
1	Saya merasa percaya diri ketika bermain						
2	Ketika saya berolahraga saya merasa capek.						
3	Saya puas dengan kekuatan diri saya.						
4	Saya cukup keren untuk umur seusia saya.						
5	Saya orang yang kuat.						
6	Saya bisa berlari jauh tanpa berhenti.						
7	Secara keseluruhan, yang sering saya lakukan ternyata baik.						
8	Saya sering melakukan olahraga atau kegiatan yang membuat saya bernapas dengan kencang.						
9	Pinggang saya terlalu besar.						
10	Saya paling jago olahraga.						
11	Saya memiliki wajah yang tampan/cantik.						
12	Saya memiliki banyak kekuatan di tubuh saya.						
13	Tubuh saya lentur.						

NO	PERNYATAAN	SKALA PENILAIAN					
		1	2	3	4	5	6
14	Saya akan berhasil dalam tes kekuatan dan stamina.						
15	Saya sering sakit sehingga saya tidak bisa melakukan semua hal yang ingin saya lakukan.						
16	Saya pandai dalam bermain.						
17	Kebanyakan olahraga itu mudah bagiku.						
18	Saya lebih kuat dari sebagian besar teman saya.						
19	Tubuhku kaku dan tidak lentur.						
20	Saya bisa lari 5 keliling lapangan tanpa berhenti.						
21	Saya merasa hidup saya tidak begitu berguna.						
22	Saya hampir tidak pernah sakit.						
23	Saya kelebihan berat badan.						
24	Saya memiliki keterampilan olahraga yang baik.						
25	Saya merasa kuat.						
26	Bagian tubuh saya bengkok tetapi saya lentur.						
27	Saya bisa berlari jauh tanpa lelah.						
28	Saya mudah melakukan gerakan						

NO	PERNYATAAN	SKALA PENILAIAN					
		1	2	3	4	5	6
	yang memerlukan otot.						
29	Saya lebih baik dalam olahraga daripada teman saya.						
30	Aku tampan/cantik.						
31	Saya akan melakukan tes kekuatan dengan baik.						
32	Saya merasa saya cukup lentur.						
33	Saya kebanyakan berfikir.						
34	Saya merasa baik secara otot.						
35	Saya pandai mengangkat benda berat.						
36	Saya pikir saya akan tampil baik pada tes mengukur kelenturan.						
38	Secara keseluruhan, saya memiliki banyak hal yang bisa dibanggakan.						
39	Saya tidak pernah melakukan olahraga seperti: lari jarak jauh, senam, bersepada, berenang.						

Sumber: (Roche et al., 2016)

1 = Salah

2 = Kebanyakan salah

3 =Lebih baik salah daripada benar

4 = Lebih benar daripada salah

5 = Kebanyak benar

6 = Benar

3.3.3 Prosedur Penelitian GPAI *(Game Performance Analisis Instrument)*

Dari bagan diatas dapat dijelaskan bahwa:

1. Langkah pertama adalah menentukan sampel yaitu siswa SDN 138 Geger Kalong Girang Bandung.

2. Selanjutnya melakukan tes dengan instrumen yang telah dipilih yaitu GPAI (*Game Performance Analisis Instrument*).
3. Kemudian selanjutnya peneliti melakukan treatment berupa modifikasi permainan hoki melalui pembelajaran *problem solving*.
4. Setelah mendapatkan hasil tes akhir, langkah selanjutnya adalah pengolahan data dan analisis data.
5. Kemudian yang terakhir membuat kesimpulan yang didasarkan dari pengolahan data tersebut.

Berdasarkan pokok permasalahan yang diangkat oleh peneliti yaitu tentang penerapan gaya mengajar *problem solving* dalam keterampilan bermain *hockey like games*, oleh karena itu dalam mendapatkan data yang baik peneliti menggunakan alat ukur atau instrumen penelitian GPAI *(Game Performance Analisis Instrumen)* Untuk mengumpulkan data, dalam penelitian ini menggunakan instrumen GPAI (*Game performance Assessment Instrument*). Menurut(*Memmert_Harvey_2008_The_Game_Performance_assessment_Instrument.pdf*, n.d.) mengemukakan bahwa:

Telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrumen (GPAI)*. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu:

1. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
2. Melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilih.
3. Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima unpan atau melempar.
4. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.

5. Menjaga atau mengikuti gerakkan lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan.

Dalam menggunakan *Game Perfomance Assessment Instrument* (GPAI) untuk permainan yang lebih spesifik, ada tiga aspek yang menjadi fokus utama dalam menilai keterampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat) Adapun format penilaian GPAI yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebgai berikut:

Tabel 3. 4 Pengamatan Penampilan Bermain

Komponen Penampilan Bermain	**Kriteria**
1. Keputusan Yang Diambil (*Decision Making*)	- Pemain berusaha mengoper bola pada waktu yang tepat. - Pemain berusaha mendorong bola kearah temannya.
2. Melaksanakan Keterampilan (*Skill Execution*)	- Operan bola tepat kearah temannya. - Kecepatan bola sesuai dengan jarak temannya.
3. Memberikan dukungan (*Support*)	- Pemain bergerak dengan bebas dan menempati posisi untuk menerima bola dari temannya.
4. Melaksanakan Keterampilan (*Skill Execution*)	- Operan bola tepat kearah temannya. - Kecepatan bola sesuai dengan jarak temannya.
5. Memberikan	- Pemain bergerak dengan

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
dukungan (*Support*)	bebas dan menempati posisi untuk menerima bola dari temannya.

Sumber: (Sucipto, 2015)

Tabel 3. 5 Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Penyesuaian		Jumlah	Nilai Akhir
		S	TS	E	TE	S	TS		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
Jumlah									
Rarta-rata									

Sumber: Metzler (Dalam Sucipto, 2015)

S = Sesuai (*Appropiate*)

TS = Tidak Sesuai (*Inappro*

E = Efektif (*Effective)*

TE = Tidak Efektif

Berikut adalah rumus untuk menghitung kualitas penampilan aspek yang dinilai:

1. Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah tindakan dalam memberikan dukungan yang tepat.

2. Standar mengambil keputusan (SMK) + Jumlah mengambil keputusan yang tepat : (jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat + jumlah keputusan)
3. Standar Keterampilan (SK) + Jumlah keterampilan yang efisien : (jumlah keterampilan yang tidak efisien + jumlah keputusan yang dibuat).
4. Standar Memberi Dukungan (SMD) = Jumlah pemberi dukungan yang tepat : (Jumlah pemberi dukungan yang tidak tepat + Jumlah keputusan yang dibuat).
5. Penampilan Bermain = (SMK + SK + SMD) : 3

Dari semua angka-angka penilaian tersebut, semuanya saling berkaitan dan tidak terdapat skor maksimum.

3.3.4 Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan tulisan mengenai apa yang terjadi di lapangan, tentang apa yang dilihat, didengar, dialami, dan dipikirkan oleh peneliti ketika berada di lapangan. Catatan lapangan ini dibuat oleh peneliti yang melakukan pengamatan mengenai subjek dan objek penelitian. Hal-hal yang perlu dicatat antaralain kejadian yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Tindakan :

Hari/Tgl :

Waktu :

Pengajar :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

..... Observer

Gambar 3. 2 Format Catatan Lapangan

3.4 Prosedur Penelitian

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Secara utuh, tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas seperti digambarkan dalam bagan, melalui tahapan sebagai berikut:

1. Observasi Awal

Observasi awal ini dilakukan untuk mengetahui situasi pembelajaran pendidikan jasmani yang terjadi di SDN 138 Geger Kalong Girang. Tahap awal ini bertujuan untuk mengidentifikasikan masalah yang terjadi kemudian peneliti merencanakan tindakan sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Pada tahap awal ini langkah yang dilakukan adalah observasi terhadap keterampilan keterampilan bermain *hockey-like* games dan *Physical Self Concept* (PSC)..

2. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menentukan suatu rancangan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Peneliti membuat rencana pembelajaran (RPP) dengan menerapkan gaya mengajar *problem solving* dalam keterampilan bermain *hockey like games* untuk meningkatkan *physical self concept* (PSC) siswa.
2. Membuat lembar observasi format tes keterampilan dan angket untuk menilai proses pembelajaran, serta membuat catatan lapangan sebagai instrumen untuk melihat atau mengukur proses pembelajaran saat di lapangan.
3. Menyiapkan alat elektronik (handphone atau camera) untuk mendokumentasikan kejadian penting saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat dijadikan bahan untuk mengkoreksi dan mengevaluasi guna memperbaiki proses tindakan pembelajaran ditahap selanjutnya.
4. Menyiapkan sarana dan prasarana untuk kegiatan pembelajaran aktivitas permainan target.

3. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran keterampilan bermain *hockey like games* dengan penerapan gaya mengajar *problem solving* untuk meningkatkan *physical self concept* (PSC) siswa. Langkah-langkah yang ditempuh dalam proses pelaksanaan tindakan yaitu:

1. Pendahuluan
- Peserta didik dihitung, dipimpin berdoa.
- Melakukan presensi.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Memotivasi peserta didik.
- Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar.
2. Kegiatan Inti
- Menyajikan informasi kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari.
- Menjelaskan sekaligus menayangkan bentuk kereampilan bermain *hockey like games* tahap 1 dan tahap 2 dengan berbagai tingkat kesulitan.
- Melakukan pemanasan seperti peregangan atau penguluran otot pada lengan.
- Mempelajari bentuk permainan target dengan kelompok masing-masing .
- Melakukan tes keterampilan bermain *hockey like games* dalam penguasaan bola dengan durasi waktu tes 10 menit, tes ini dilakukan untuk melihat kondisi fisik siswa setelah melakukan bermain hoki.
3. Penutup
- Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari oleh masing-masing kelompok.
- Melakukan pendinginan ditempat.
- Guru memberikan penghargaan untuk upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.
- Peserta didik dibariskan, dihitung, berdo’a dan dibubarkan.

4. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observer melakukan observasi terhadap peserta didik sesuai dengan

yang direncanakan dan apa yang terjadi di lapangan, mengisi lembar observasi, serta mendokumentasi kegiatan. Hal ini bertujuan untuk peneliti menentukan langkah-langkah selanjutnya yang akan dilaksanakan. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, peneliti dibantu oleh observer.

1. Refleksi

   Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi, dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang telah didapatkan dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui tindakan selanjutnya untuk mencapai tujuan. Hasil yang telah dikumpulkan dalam tahap observasi kemudian di analisa dalam tahap ini, untuk selanjutnya dijadikan acuan dalam melakukan tindakan berikutnya.

3.5 Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data adalah upaya atau cara untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut bisa dipahami dan bermanfaat untuk solusi permasalahan, terutama masalah yang berkaitan dengan penelitian. Sugiyono (2017, hlm. 147) mengemukakan bahwa:

> Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan, untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilakukan.

Teknik analisis data akan dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif, data kuantitatif yang berwujud dari hasil kemampuan siswa dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan statistik deskriptif. Sugiyono (2017, hlm. 147) mengemukakan bahwa “. . . Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi . . .”

Dalam pengolahan dan kategorisasi data terdiri dari beberapa langkah, di antaranya sebagai berikut:

1. **Mencari Rata-Rata ($\bar{x}$) = $\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$**

   Rumus simpangan baku (s) = $\sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1}}$

   Keterangan:

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

   $\sum x$ = Jumlah skor (x)

   n = Banyaknya subjek

   x = Skor setiap subjek

   s = Simpangan baku

   Sumber: Suntoda (2016, hlm. 10)

2. **Mencari Penilaian Acuan Norma (PAN)**

Tabel 3. 6 Mencari 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 + 0,6 s	C	Cukup
Antara M – 1,8 s dan M – 0,6 s	D	Kurang
Kurang dari M – 1,8 s	E	Sangat Kurang

Sumber: Suntoda (2016, hlm. 10)

3. **Mencari Presentase Keterampilan Siswa**

$$KB = \frac{B}{st} \times 100\%$$

   Keterangan:

   KB = Ketuntasan belajar

   B = Jumlah skor yang diperoleh

   St = Jumlah siswa

   Sumber: Suntoda (2016, hlm. 10)

4. Mencari presentase *Physical Self Concept* (PSC)

$$KB = \frac{B}{st} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar

B = Jumlah skor yang diperoleh

St = Jumlah siswa

Sumber: Suntoda (2016, hlm. 10)

Penelitian ini menggunakan lembar penilaian keterampilan bermain menggunakan GPAI dan *Physical Self-Description Questionnaire* (PSDQ) pada angket *physical self concept* (PSC).