

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan suatu proses investigasi yang dilakukan dengan aktif, tekun, dan sistematis yang bertujuan untuk menemukan fakta / hasil penelitian. Pengertian Penelitian dijelaskan oleh Sugiyono (2014, hlm. 3) ” Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Suatu penelitian harus disusun secara sistematis berdasarkan tahapan-tahapan penelitian. Sejalan dengan pendapat Subroto dkk (2016, hlm. 34) menyebutkan bahwa :

Kerangka rancangan yang biasanya digunakan meliputi langkah-langkah menentukan jenis dan rancangan penelitian, waktu dan tempat (*setting*) penelitian, menentukan subjek penelitian, variabel dan definisi operasional variabel, prosedur penelitian (terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, analisis, refleksi, dan kesimpulan) instrument penelitian, dan teknik analisis data.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka suatu penelitian harus dilakukan secara sistematis agar penelitian bisa lebih terarah sehingga tujuan penelitian dapat tercapai.

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sesuai dengan namanya, ada tiga istilah yaitu penelitian, tindakan dan kelas. Penelitian adalah kegiatan ilmiah untuk memperoleh data atau memperoleh informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu dari suatu hal yang menarik minat penting untuk diteliti. Tindakan berarti suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan. Kegiatan itu dilakukan oleh guru, karena guru sosok yang lebih mengetahui situasi dan karakteristik kelas dibandingkan yang lain. Sedangkan kelas adalah sekelompok siswa yang belajar di kelas, di lab, di lapangan, dan lain-lain. Menurut Subroto dkk (2016, hlm. 6) “PTK adalah sebuah kajian sistematis tentang upaya meningkatkan mutu praktik pembelajaran

oleh sekelompok masyarakat melalui tindakan praktis dan refleksi atas hasil tindakan tersebut”.

PTK merupakan salah satu penelitian yang umumnya dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, memperbaiki mutu pembelajaran serta menerapkan atau mencoba hal-hal baru yang bisa meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan dilaksanakannya PTK, berarti guru juga berkedudukan sebagai peneliti, yang senantiasa bersedia meningkatkan kualitas kemampuan mengajarnya. Upaya peningkatan kualitas tersebut diharapkan dilakukan secara sistematis, realistis, dan rasional, yang disertai dengan meneliti semua aksinya di depan kelas sehingga gurulah yang tahu persis kekurangan-kekurangan dan kelebihanannya. Apabila di dalam pelaksanaan aksinya masih terdapat kekurangan, dia akan bersedia mengadakan perubahan sehingga di dalam kelas yang menjadi tanggung jawabnya tidak terjadi permasalahan.

Rancangan penelitian disebut juga rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan, disusun sedemikian rupa agar peneliti memperoleh jawaban dari penelitiannya. Tujuannya adalah untuk memperbaiki kinerja guru yang bersangkutan supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di SD Pertiwi Kec. Bandung Wetan. Peneliti mengambil tempat atau lokasi penelitian di SD Pertiwi dengan alasan atau pertimbangan antara lain:

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola besar khususnya dalam aktivitas permainan bolavoli siswa mengalami beberapa permasalahan dalam pembelajaran, diantaranya kurangnya keterampilan manipulatif siswa dalam keterampilan dasar permainan bolavoli seperti pasing atas, pasing bawah, dan smash.
2. Selain itu penulis atau peneliti pernah melakukan praktek mengajar di sekolah yang bersangkutan.

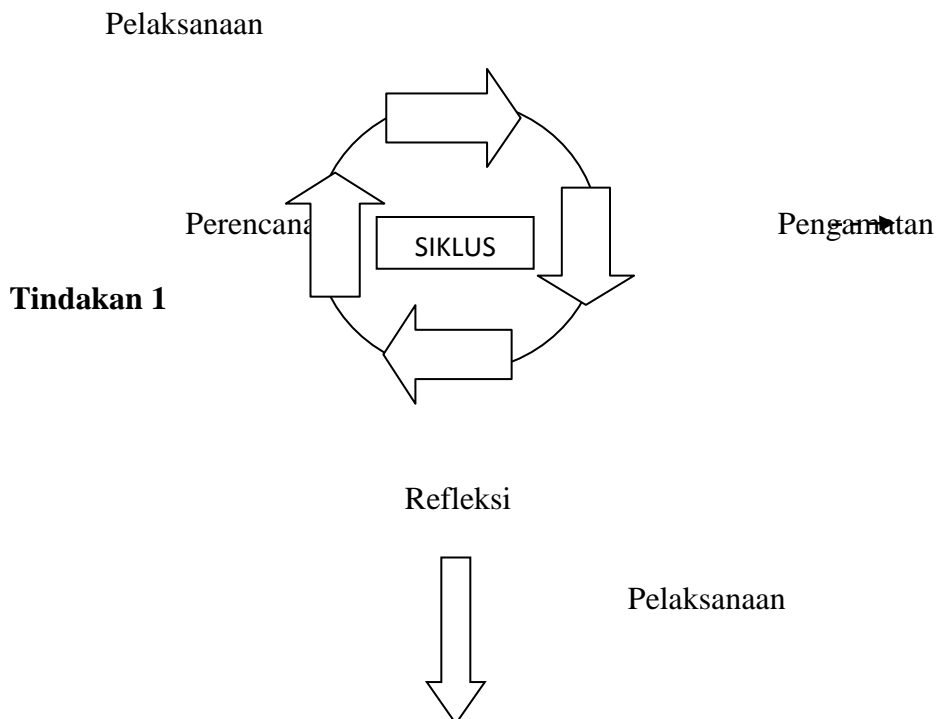
3. Selama praktek mengajar berlangsung peneliti telah mengamati dan kemudian menemukan banyak persoalan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

3.3 Prosedur Penelitian

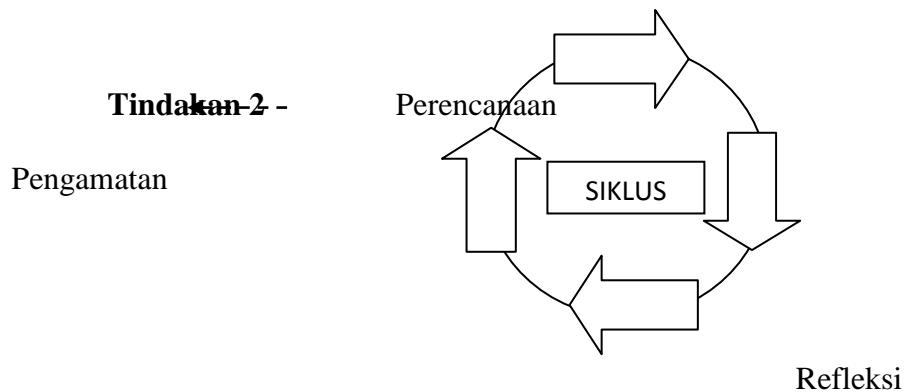
Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas V SD Pertiwi Kec. Bandung Wetan yang berjumlah 30 dengan 12 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Peserta didik di sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, orang tua mereka berasal dari berbagai macam profesi, ada yang berprofesi sebagai wirausaha, guru, karyawan, aparat pemerintah, dan lain-lain.

Penelitian tindakan ini mengacu pada model penelitian tindakan menurut Subroto dkk (2016, hlm. 37) yaitu “Tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi”. Dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dengan 4 tindakan. Lebih jelasnya disajikan pada gambar di bawah ini:

Gambar 3.1./ Siklus Penelitian Tindakan kelas Menurut Subroto dkk (2016, hlm. 37)



Gambar lanjutan 3.1.1. Siklus Penelitian Tindakan kelas
Menurut Subroto dkk (2016, hlm. 37)



3.4 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 actor (guru) dibantu oleh observer (guru pendidikan jasmani atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut:

3.4.1 Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan observer menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan modifikasi permainan melalui tugas gerak melempar, menangkap, dan mencari ruang kosong dalam pembelajaran permainan *Role playing*.

- b. Membuat lembar observasi yaitu:
- 1) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini harus tertib dan sistematis karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.
 - 2) Dengan menggunakan alat elektronik (*handphone* atau *camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran di tahap berikutnya.
- c. Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpul data yang berkenaan dengan aspek-aspek kegiatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran melempar, menangkap, dan mengontrol dalam pembelajaran permainan bolavoli.
- d. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran melempar, menangkap, dan mencari ruang kosong dalam pembelajaran permainan *Role playing*.

3.4.2 Pelaksanaan Tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran melempar, menangkap, dan mengontrol dalam pembelajaran permainan *Role playing* dengan menerapkan permainan bolavoli yang sebenarnya.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a) Guru menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan permainan *role playing* melalui tugas gerak pasing kepada teman, menjatuhkan bola di area lawan dalam pembelajaran permainan bolavoli.
- b) Guru 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.

3.4.3 Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (Peneliti). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

3.4.4 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 di analisa dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksi diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan pasing atas, pasing bawah, dan smash dalam pembelajaran permainan bolavoli. 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	Kegiatan
Siklus 1	Pendahuluan (alokasi waktu 15 menit)
Tindakan 1	<ul style="list-style-type: none"> - Mengecek kesiapan belajar siswa di dalam kelas - Mempersiapkan media alat pembelajaran bolavoli - Menertibkan siswa dengan berbaris di lapangan yang dipimpin oleh ketua kelas V - Guru bersama siswa berdoa bersama-sama - Cek kehadiran siswa - Apersepsi - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya

- Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam permainan bolavoli
- Guru menstimulus imajinasi siswa agar dapat memainkan perannya.

Pemanasan

Pemanasan menggunakan permainan ten ball *ten ball*

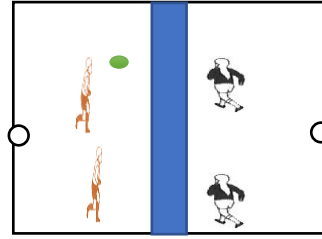


Cara permainan

Permainan 10 sentuhan atau 10 tangkapan bola yang dilakukan teman sekelompoknya. Jika sudah mencapai angka 10 tanpa direbut oleh lawan maka tim tersebut akan mendapatkan 1 poin. Jika kelompok dalam suatu penguasaan bola belum sampai hitungan 10 dan di rebut oleh lawan maka kelompok tersebut tidak mendapatkan poin dan bola berada dalam penguasaan lawan.

Kegiatan inti (alokasi waktu 45 menit)

Sebelum pembelajaran guru menjelaskan permainan 2 vs 2.



Cara permainan

Siswa bermain seperti permainan bolavoli sebenarnya yaitu memainkan bola untuk menjatuhkan bola ke ke area kosong lawan untuk mendapatkan poin.

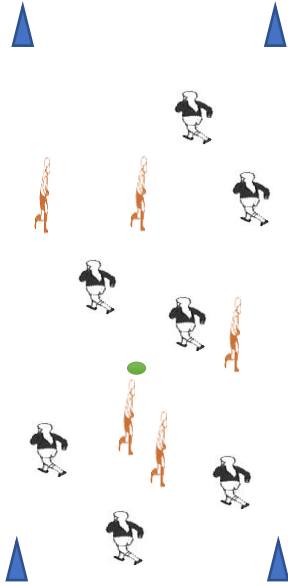
Aturan permainan

- a. Operan langsung (pasing atas atau pasing bawah)
- b. Menjatuhkan bola diarea lawan dengan (smash atau tipuan)
- c. Waktu 10 menit

Penutup (alokasi waktu 10 menit)

- Guru dan siswa melakukan relaksasi dengan posisi duduk dan kaki lurus kedepan.
- Guru dan siswa melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan di lapangan dengan kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari siswa. dengan maju kedepan dan memberikan contoh bagaimana cara untuk pasing atas atau pasing bawah dan smash dengan temannya dan kendala-kendala ketika dalam proses permainan.

Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri

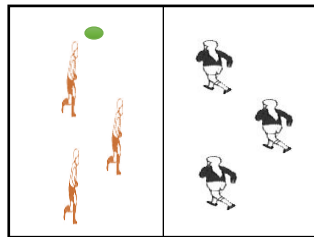
	pelajaran penjas.
<p>Siklus 1</p> <p>Tindakan 2</p>	<p>Pendahuluan (alokasi waktu 15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengecek kesiapan belajar siswa di dalam kelas - Mempersiapkan media alat pembelajaran <i>role playing</i> - Menertibkan siswa dengan berbaris di lapangan yang dipimpin oleh ketua kelas V - Guru bersama siswa berdoa bersama-sama - Cek kehadiran siswa - Apersepsi - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya - Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam permainan bolavoli - Guru menstimulus imajinasi siswa agar dapat memainkan perannya. <p>Pemanasan</p> 

Cara permainan

Siswa bermain dengan melemparkan bola ke kaki temannya, ketika bola mengenai kaki maka orang tersebut keluar dan membantu temannya melemparkan bola ke kaki temannya sampai semuanya beres.

Kegiatan inti (alokasi waktu 45 menit)

Sebelum pembelajaran guru menjelaskan permainan 3 vs 3



Aturan permainan

- a. Operan langsung (pasing atas atau pasing bawah)
- b. Menjatuhkan bola di area kosong lawan dengan (smash atau tipuan)
- c. Waktu 10 menit

Penutup (alokasi waktu 10 menit)

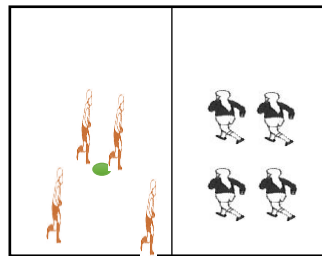
- Guru dan siswa melakukan relaksasi dengan posisi duduk dan kaki lurus kedepan.
- Guru dan siswa melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan di lapangan dengan kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari siswa. dengan maju kedepan dan memberikan contoh bagaimana cara untuk melempar dan menangkap bola dengan temannya dan kendala-kendala ketika dalam proses permainan.

Cara permainan

Siswa dibagi menjadi dua kelompok tim A dan tim B. Permainan ini saling melempar pada target yaitu kaki. Jika tim A melempar mengenai kaki tim B maka orang yang ada di tim B harus keluar dari dalam lapangan dan bebas membantu temannya untuk melemparkan bola ke kaki tim A tetapi hanya mengikuti batas garis biru. Siapa yang timnya sudah kena semua maka dia dinyatakan kalah.

Kegiatan inti (alokasi waktu 45 menit)

Sebelum pembelajaran guru menjelaskan permainan 4 vs 4 .

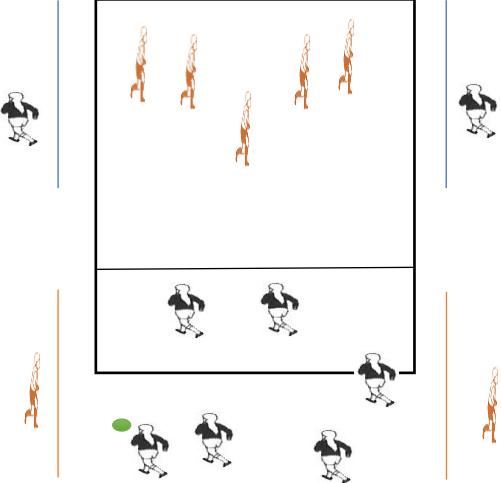


Aturan permainan

- a. Operan langsung (pasing atas atau pasing bawah)
- b. Menjatuhkan bola di area kosong lawan dengan (smash atau tipuan)
- c. Waktu 10 menit

Penutup (alokasi waktu 10 menit)

- Guru dan siswa melakukan relaksasi dengan posisi duduk dan kaki lurus kedepan.
- Guru dan siswa melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan di lapangan dengan kegiatan tanya jawab untuk mengetahui

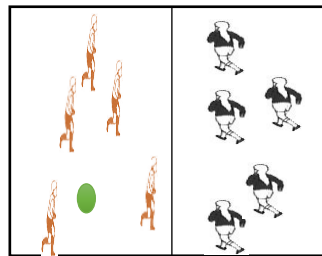
	<p>penguasaan materi yang telah dipelajari siswa. dengan maju kedepan dan memberikan contoh bagaimana cara untuk pasing atas atau pasing bawah dan smash bola dengan temannya dan kendala-kendala ketika dalam proses permainan.</p>
<p>Siklus 2</p> <p>Tindakan 2</p>	<p>Pendahuluan (alokasi waktu 15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengecek kesiapan belajar siswa di dalam kelas - Mempersiapkan media alat pembelajaran <i>role playing</i> - Menertibkan siswa dengan berbaris di lapangan yang dipimpin oleh ketua kelas V - Guru bersama siswa berdoa bersama-sama - Cek kehadiran siswa - Apersepsi - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya - Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam permainan bolavoli - Guru menstimulus imajinasi siswa agar dapat memainkan perannya. <p>Pemanasan</p> 

Cara permainan

Siswa dibagi menjadi dua kelompok tim A dan tim B. Permainan ini saling melempar pada target yaitu kaki. Jika tim A melempar mengenai kaki tim B maka orang yang ada di tim B harus keluar dari dalam lapangan dan bebas membantu temannya untuk melemparkan bola ke kaki tim A tetapi hanya mengikuti batas garis biru. Siapa yang timnya sudah kena semua maka dia dinyatakan kalah.

Kegiatan inti (alokasi waktu 45 menit)

Sebelum pembelajaran guru menjelaskan permainan 5 vs 5 .



Aturan permainan

- d. Operan langsung (pasing atas atau pasing bawah)
- e. Menjatuhkan bola di area kosong lawan dengan (smash atau tipuan)
- f. Waktu 10 menit

Penutup (alokasi waktu 10 menit)

- Guru dan siswa melakukan relaksasi dengan posisi duduk dan kaki lurus kedepan.

Guru dan siswa melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan di lapangan dengan kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah

	dipelajari siswa. dengan maju kedepan dan memberikan contoh bagaimana cara untuk pasing atas atau pasing bawah dan smash bola dengan temannya dan kendala-kendala ketika dalam proses permainan.
--	--

3.5 Instrument Penelitian

Instrument utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 147) “pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam”. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrument-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan pembelajaran permainan bolavoli dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument pengamatan GPAI (*Game Performance Asesment Instrument*).

Menurut Mitchell dkk (2013, hlm. 48). Mengatakan bahwa “*seven components of game performance are defined in the games performance assessment instrument, although not all components apply equally to all games. Following are brief descriptions and examples of each component of game performance*”. Terjemahan dari kutipan diatas adalah tujuh komponen permainan kinerja didefinisikan dalam instrumen penilaian kinerja game, meskipun tidak semua komponen berlaku untuk semua game. Berikut ini adalah deskripsi singkat dan contoh masing-masing komponen dari kinerja game.

Dari ke tujuh komponen GPAI, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam permainan bolavoli untuk mengembangkan pemahaman bermain siswa pada saat pembelajaran permainan bolavoli berlangsung, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu melaksanakan keterampilan/ *skill execution* (efektif, dan tidak efektif), keputusan yang diambil/ *decision making* (sesuai, dan tidak sesuai), Memberi dukungan/ *supporting* (sesuai, dan tidak sesuai). Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran permainan *role playing* berlangsung dan mencatat sesuai atau tidak sesuai dan efisien dan tidak efisien pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukan pada komponen-komponen tertentu.

Tabel 3.1
Aspek yang diambil dari beberapa komponen
Mitchell dkk (2013, hlm. 51)

Komponen penampilan bermain	Kriteria
1. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain berusaha melewatkan bola melewati net dengan lemparan - pemain menerima bola dengan tangkapan lalu diberikan kepada teman dengan (passing atas / passing bawah) pada teman yang siap menerima bola. - Pemain berusaha mematikan lawan dengan menjatuhkan bola di area lapang lawan yang kosong.
2. Keputusan yang diambil (<i>Decision making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Pasing bawah sesuai target - Pasing atas sesuai target - Servis sesuai target - Smash sesuai target
3. Memberi dukungan (<i>Supporting</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan umpan yang baik kepada temannya untuk mendapatkan poin - Mengisi tempat yang kosong yang ditinggalkan temannya. - menangkap bola hasil operan kawan dan menangkap bola dari lawan

Berikut ini format GPAI yang akan digunakan untuk menilai keterampilan permainan bolavoli:

Tabel 3.2 Format Observasi GPAI

No	Nama	<i>Decision Making</i>		<i>Skill Execution</i>		<i>Support</i>	
		A	IA	E	IE	A	IA
1							
2							
3							
4							
Dst							
Ket : A = <i>Appropriate</i> (sesuai) IA = <i>Inappropriate</i> (tidak sesuai) E = <i>Efficient</i> (efisien) IE = <i>Inefficient</i> (tidak efisien)							

a. Dokumentasi

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

b. Catatan data lapangan

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

3.7 Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena berupa angka dan berupa kata-kata (narasi) menggunakan persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Hasil evaluasi belajar siswa didapatkan dari tes kinerja siswa.

Menurut Mitchel dkk. (2013, hlm. 52) berikut perhitungan kinerja siswa berdasarkan GPAI:

1. *Game involvement = number of appropriate decisions + number of innapropriate decisions + number of efficiemt skill executions + number of inefficient skill executions + number of appropriate supporting movements.*
2. *Decision-making index (DMI) = number of appropriate decisions made / (number of appropriate decisions made + number of inappropriate decisions made)*
3. *Skill executionss index (SEI) = number of efficient skill executions / (number of efficient skill executions + number of inefficient skill executions)*
4. *Support index (SI) = number of appropriate supporting movements / (number of appropriate supporting movements + number of inappropriate supporting movements)*
5. *Game performance = (DMI + SEI + SI) / 3*

Penulisan menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek motorik.

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:

a. 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: Sun toda (2016, hlm. 10)

b. Mencari Penilaian Acuan Norma (PAN)

Tabel 3.3 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)

c. Mencari Presentase Keterampilan Siswa

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

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar

B = Jumlah skor yang diperoleh

St = Jumlah skor maksimal

Sumber: Suntoda (2016, hlm. 10)

Penelitian ini menggunakan lembar observasi berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Lembar observasi ini berisikan format penilaian Model *Role playing* dan format tugas pemahaman bermain bolavoli siswa yang diberikan kepadaobserver.

