

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Sesuai dengan karakteristiknya penelitian ini menggunakan disain eksperimen semu atau *quasy-experiment research*. Beberapa ciri dari disain eksperimen semu adalah: (1) penentuan subjek (kelas) dilakukan tanpa melakukan *random assignment*, (Campbell & Stanley, 1963, dalam Furqon 1976:56); (2) penentuan kelompok eksperimen dan kontrol sebaiknya dilakukan secara acak terhadap kelas-kelas yang ada dengan subjek yang relatif sama seperti usia, tingkat, jumlah siswa, waktu belajar, dan lain-lain; dan (3) sebelum perlakuan kedua kelompok diberikan prates, (Nana Sudjana dan Ibrahim, 2001:44).

Tujuan eksperimen sebagaimana yang dikemukakan Nana Sudjana dan Ibrahim (2001:31) adalah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk membanding dua kondisi yang dituntut oleh hipotesis penelitian dan memungkinkan peneliti membuat interpretasi dari hasil studi melalui analisis data secara statistik. Demikian juga halnya dengan penelitian ini adalah bertujuan mengeksplorasi hubungan sebab akibat berdasarkan manipulasi dan pengukuran variabel.

Penelitian ini menggunakan metode *quasi-experimental research* ~~ini~~ dengan disain faktorial 2 x 2. Dinamai disain faktorial 2 x 2 karena didalamnya terdapat dua hasil penilaian perubahan sikap sosial (penilaian guru dan kuesioner), dari hasil strategi pembelajaran modifikasi dan konvensional cabang olahraga permainan. Secara jelas disain penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut:

Sikap Strategi	A_1	A_2
B_1	A_1B_1	A_2B_1
B_2	A_1B_2	A_2B_2

Gambar 3.1: Rancangan Faktorial 2 x 2

Keterangan :

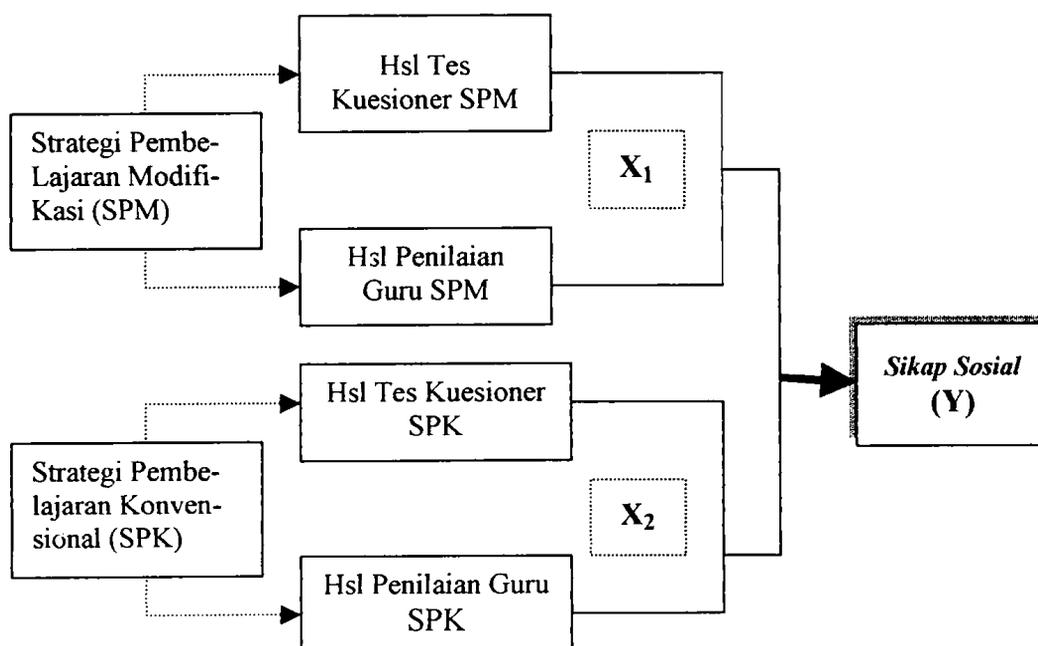
- A_1 : Perubahan sikap hasil belajar tes kuesioner strategi pembelajaran modifikasi olahraga permainan
- A_2 : Perubahan sikap hasil belajar penilaian guru strategi pembelajaran modifikasi olahraga permainan
- B_1 : Perubahan sikap hasil belajar tes kuesioner strategi pembelajaran Konvensional olahraga permainan
- B_2 : Perubahan sikap hasil belajar penilaian dari guru strategi pembelajaran konvensional olahraga permainan

Menurut Hyllegard, dkk (1996:168), "The goal of factorial design is to explore how two or more independent variables act alone and in concert". Dapat dipahami bahwa desain faktorial adalah rancangan penelitian yang berupaya mengeksplorasi bagaimana keberadaan dua atau lebih variabel independen berlaku sendiri-sendiri atau sama-sama. Demikian juga halnya penelitian ini, pengujian data dilakukan dengan cara menguji variabel independen secara sendiri-sendiri maupun secara bersama-sama.

B. Paradigma Penelitian

Menurut Ritzer (1975) dalam Zamroni (1988:22) paradigma yang lebih jelas merupakan pandangan mendasar dari para ilmuwan tentang apa yang menjadi pokok persoalan yang semestinya dipelajari oleh salah satu cabang disiplin ilmu pengetahuan. Bila paradigma berubah, maka realitas yang dipelajaripun turut berubah, sebab paradigma menentukan observasi.

Dengan demikian, paradigma merupakan alat bantu bagi ilmuan untuk merumuskan apa yang harus dipelajari, persoalan-persoalan apa yang harus dipelajari dan dijawab, bagaimana persoalan tersebut harus dijawab, dan bagaimana menjawabnya, serta aturan-aturan seperti apa yang harus diikuti untuk menginterpretasi informasi yang telah diperoleh. Sehubungan dengan hal tersebut, maka paradigma dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut ini:



Gambar 3.2: Paradigma Penelitian

C. Lokasi, Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilakukan di Propinsi Daerah Tingkat I Gorontalo, kecamatan Kota Utara dan kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo. Penentuan lokasi penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa penerapan pembelajaran modifikasi Aussie Sport 2000 telah dilaksanakan di D.II PGSD STKIP Gorontalo yang mahasiswanya dipersiapkan sebagai calon guru kelas di Sekolah Dasar.

Penentuan populasi dalam penelitian ini adalah populasi terjangkau, dengan cara melakukan randomisasi terhadap SDN Wilayah I Kota Selatan dan Kota Utara Kota Gorontalo.

Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *probability sampling* dengan pengertian semua populasi mendapat kesempatan yang sama untuk dijadikan sebagai sampel penelitian. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan sistem undian, sebagai berikut:

1. Memasukkan nama semua Sekolah Dasar Negeri yang ada di Kecamatan Kota Selatan dan Kota Utara Gorontalo.
2. Mencabut salah satu dari jumlah Sekolah Dasar yang dimasukkan dalam kotak undian untuk dipilih menjadi kelompok eksperimen.
3. Mencabut salah satu dari jumlah Sekolah Dasar Negeri yang dimasukkan dalam kotak undian untuk dijadikan sebagai kelompok kontrol.

Dari hasil undian tersebut terpilih Sekolah Dasar Negeri 25 Kecamatan Kota Utara sebagai kelompok eksperimen, dan Sekolah Dasar negeri 53 Kota Selatan sebagai kelompok Kontrol, dengan sebaran sampel sebagaimana tertera dalam tabel berikut:



Tabel 3.1

Sebaran Siswa Kelas V SDN 25, Kota Utara Kota Gorontalo
Tahun Ajaran 1999/2000

Kelas	Pria	Wanita	Jumlah
VI A	8	8	16
VI B	7	8	15
	15	16	31

Tabel 3.2

Sebaran Siswa Kelas V SDN 53, Kota Selatan Kota Gorontalo
Tahun Ajaran 1999/2000

Kelas	Pria	Wanita	Jumlah
VI A	7	8	15
VI B	8	8	16
	15	16	31

D. Persiapan Pelaksanaan Penelitian

1. Penyusunan instrumen

Dasar rujukan yang dijadikan untuk mengembangkan instrumen perubahan sikap sosial siswa, yaitu: (1) Kurikulum pendidikan jasmani Sekolah Dasar tahun 1993/1994, tentang fungsi pendidikan jasmani, yaitu: "Menanamkan disiplin, kerjasama, sportivitas, dan mengikuti peraturan dan ketentuan yang berlaku". (2) Uraian yang disampaikan Prof. Rijsdorf dalam Rusli Lutan (1997:7) dalam Gymnologi tentang pengalaman belajar yang bersifat mendidik, adalah: "Mengikuti dan menerima peraturan dan norma bersama, belajar bekerjasama,

menerima pimpinan dan siap untuk memimpin, belajar bertanggung jawab, berkorban dan memberikan pertolongan.

Didasarkan pada kedua acuan tersebut, maka rancangan pengembangan instrumen disusun ke dalam lima komponen objek sikap sosial, yakni: (1) kedisiplinan; (2) ketaatan; (3) ketertiban; (4) kerjasama; dan (5) bertanggung jawab, dengan tiga komponen sikap, yaitu (1) kognisi; (2) afektif; dan (3) konasi. Pembobotannya dilakukan dengan cara mengadaptasi skala sikap Syaifuddin Azwar (1997:110). Adapun rangkuman jumlah serta persentase masing-masing komponen dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.3

Spesifikasi (*Blue-Print*) Perancangan Skala Sikap Sosial Siswa
Dalam Program Pendidikan Jasmani

Komponen Objek Sikap	Komponen Objek Sikap						Total %
	Kognisi		Afeksi		Konasi		
	+	-	+	-	+	-	
1. Kedisiplinan	3	3	4	4	3	3	20
2. Ketaatan	3	3	4	4	2	2	18
3. Ketertiban	3	3	4	4	2	2	20
4. Kerjasama	4	3	4	4	4	3	22
5. Bertanggung jawab	3	2	5	4	4	2	20
Total %	16	14	21	20	16	13	100%

Diadaptasi dari: Skala Sikap Syaifuddin Azwar, (1997:10).

2. Ujicoba instrumen

Atas dasar pertimbangan, adanya kesamaan siswa Sekolah Dasar sebagai subjek penelitian dari segi tingkatan kelas, usia, keberagaman kemampuan, dan sebaran jenis kelamin di dalam kelas Sekolah Dasar yang ada di Gorontalo sebagai lokasi penelitian dengan siswa Sekolah Dasar Negeri Isola I Bandung,

maka ujicoba instrumen dilakukan pada sekolah tersebut. Instrumen ujicoba instrumen dapat dilihat pada lampiran A.2, halaman 137-142.

Ujicoba instrumen dilakukan pada 22 orang siswa kelas V Sekolah Dasar Isola I, Kecamatan Sukasari Kota Bandung, pada tanggal 10 Juli 2000. Proses pelaksanaan ujicoba diawasi langsung oleh peneliti dan guru kelas, dengan terlebih dahulu memberikan penjelasan serta petunjuk siswa mengenai cara pengisian instrumen.

Setelah instrumen diujicobakan, langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil ujicoba, guna memilih pernyataan (terbaik, baik, dan sedang), serta memiliki tingkat reliabilitas yang cukup signifikan untuk dipergunakan pada lokasi dan subjek penelitian.

3. Analisa instrumen

Sesudah instrumen diujicobakan, hasilnya dianalisis dengan menggunakan uji statistik "*Lilliefors*" untuk menentukan dan memilih pernyataan-pernyataan yang baik serta tingkat reliabilitas instrumen. Secara sistematis analisis instrumen tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

(1). Penentuan nilai skala dengan deviasi normal

Sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala sikap yang merupakan suatu metode penskalaan pernyataan sikap dengan menggunakan distribusi respons sebagai dasar penentuan nilai skalanya, maka metode ini dinamakan metode "*rating*" yang dijumlahkan (*Method of Summated Ratings*). Kemudian metode ini

dikembangkan Syaifuddin Azwar (1997:154) dengan nama metode pengembangan skala sikap model “*Likert*”.

Adapun yang menjadi tujuan penentuan nilai skala dengan deviasi normal adalah memberikan bobot yang tertinggi untuk kategori jawaban paling *favorable*. Jawaban yang *favorable* adalah jawaban respon setuju terhadap pernyataan yang *favorable*, dan respon yang tidak setuju terhadap pernyataan yang tidak *favorable*. Jawaban yang tidak *favorable* adalah respon yang tidak setuju terhadap pernyataan yang *favorable* dan respon yang tidak setuju terhadap pernyataan yang tidak *favorable* (Syaifuddin Azwar, 1997:142). Distribusi respon jawaban dari 22 orang subjek ujicoba, terlampir dalam lampiran A.3 pada halaman 143. Prosedur penentuan nilai skala setiap kategori respon tersebut sebagai berikut:

1. Apabila pernyataan yang akan dianalisis *favorable*, maka kategori jawaban STS diletakkan paling kiri (karena akan mendapat bobot paling rendah, dan kategori jawaban SS diletakkan paling kanan (karena akan mendapatkan bobot paling tinggi, untuk pernyataan tidak *favorable* diletakkan kebalikannya).
2. Menentukan frekuensi (f), yaitu jumlah subyek memilih setiap option.
3. Menentukan besarnya proporsi (p), yaitu frekuensi masing-masing option dibagi jumlah subyek (N).
4. Menentukan p_k (proporsi kumulatif) yaitu: proporsi (p) dalam suatu kategori ditambah dengan proporsi kesemua kategori di sebelah kirinya.
5. Menentukan p_k -tengah yaitu: titik tengah proporsi kumulatif yang dirumuskan sebagai tengah proporsi dalam kategori yang bersangkutan ditambah proporsi kumulatif pada kategori di sebelah kirinya (p_k -tengah = $\frac{1}{2} p + p_{kb}$).



6. Mencocokkan nilai z , dengan melihat harga z untuk masing-masing pernyataan.
7. Pembulatan harga z menurut Edwards, (1957) dalam Syaifuddin Azwar (1997:143). Contoh proses penghitungan dan nilai skala sikap pernyataan terdapat pada lampiran A.4 halaman 145.

Dari hasil proses penghitungan nilai skala sejumlah 100 item pernyataan sikap (*attitude expression*) tersebut, dihasilkan item yang memiliki nilai skala minimal tiga kategori dari lima option {Sangat Tidak Setuju (STS); Tidak Setuju (TS); Ragu-ragu (R); Setuju (S); dan Sangat Setuju (SS)} sebanyak 44 item pernyataan. Distribusi pernyataan tersebut terdiri dari, 19 item pernyataan positif, dan 25 item pernyataan negatif, dan sisanya yaitu sebanyak 56 item pernyataan tidak memiliki nilai skala dan tidak disertakan (dibuang) dalam proses penghitungan berikutnya.

(2). Memilih pernyataan terbaik

Dari 44 pernyataan yang telah menghasilkan nilai skala, maka langkah berikutnya yakni memproses dan memilih pernyataan terbaik, maksudnya adalah pernyataan yang mempunyai daya beda yang tinggi untuk memisahkan antara mereka yang termasuk dalam kelompok responden yang mempunyai sikap negatif. Suatu pernyataan dikatakan mempunyai daya beda tinggi apabila mampu memberikan indikasi apakah seorang mempunyai sikap positif atukah tidak. Dengan kata lain, suatu pernyataan yang berdaya beda tinggi tentu akan memberikan skor yang rendah bagi responden yang sikapnya tidak *favorable* dan memberikan skor yang tinggi kepada responden yang sikapnya *favorable*.

Prosedur pemilihan pernyataan terbaik, dilakukan dengan cara:

1. Terlebih dahulu menghitung skor setiap responden (jumlah skor total responden pada seluruh pernyataan).
2. Menyusun urutan besarnya skor skala yang diperoleh masing-masing, mulai yang paling tinggi sampai yang paling rendah.
3. Membagi responden penjawab menjadi dua kelompok, masing-masing 25% kelompok A (atas), yaitu kelompok yang mendapat skor total skala yang paling tinggi, 25% kelompok B (bawah), yaitu kelompok yang mendapat skor total skala yang paling rendah. Yang sisanya 50% yang memiliki skor skala tengah-tengah tidak diikutsertakan dalam analisis.
4. Masing-masing kelompok dilakukan tabulasi terhadap distribusi jawaban pada setiap kategori respons setiap pertanyaan; (hasilnya dapat dilihat pada lampiran A.5, halaman 146-147).
5. Menghitung perbedaan rata-rata skor pernyataan antara kedua kelompok responden dengan menggunakan formula t_{test} .

Proses penghitungan pemilihan pertanyaan terbaik secara lengkap dapat dilihat pada lampiran A.7 halaman 150. Hasil proses penghitungan dari 100 item tes, dihasilkan 26 item pertanyaan dapat digunakan untuk mengukur sikap sosial. Sedangkan selebihnya terbuang karena perolehan harga $t < 1,75$. Sebagaimana Edward dalam Syaifuddin Azwar (1997:151) mengatakan bahwa harga $t = 1,75$ dapat dianggap sebagai batas minimal untuk memilahkan pernyataan mempunyai daya pembeda yang baik dan yang tidak. Rangkuman analisis statistik item tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4
Rekapitulasi Nilai t Setiap Item

NOMOR ITEM	NILAI t	Keterangan	NOMOR ITEM	NILAI t	Keter.
2	= -0,94	Terbuang	56	= 2,1	Terbuang
3	= 0	Terbuang	58	= 1,54	Terbuang
5	= 6,6	Terpakai	61	= -0,53	Terpakai
7	= 0	Terbuang	62	= 0,3	Terbuang
10	= 5,33	Terpakai	65	= -0,32	Terpakai
15	= 0	Terbuang	66	= 1,78	Terbuang
17	= -0,65	Terbuang	67	= 5,33	Terbuang
18	= 1,92	Terpakai	69	= 5,06	Terpakai
19	= 0,66	Terbuang	72	= 0	Terbuang
20	= 3,52	Terpakai	73	= 3,3	Terpakai
24	= 2,1	Terpakai	74	= 0,33	Terpakai
25	= -0,25	Terbuang	75	= 0,23	Terbuang
27	= 0	Terbuang	76	= 5,25	Terbuang
28	= 0	Terbuang	77	= -1	Terbuang
29	= 0	Terbuang	78	= 1,74	Terbuang
30	= 0,56	Terbuang	80	= 0,89	Terbuang
31	= 0	Terbuang	81	= 2,27	Terbuang
32	= 1,74	Terpakai	82	= 2,27	Terpakai
33	= 0,36	Terbuang	85	= 3,3	Terbuang
34	= 0,56	Terbuang	86	= 0,56	Terbuang
36	= 0	Terbuang	89	= 1,5	Terbuang
38	= 2,22	Terpakai	90	= 0,65	Terpakai
40	= 0	Terbuang	91	= 0,87	Terbuang
41	= 0	Terbuang	92	= 1,97	Terbuang
43	= 0,39	Terbuang	93	= 3,86	Terbuang
46	= 0,96	Terbuang	96	= 3,17	Terbuang
49	= 1,97	Terpakai	97	= 2,27	Terpakai
51	= 2,4	Terpakai	98	= 2,1	Terpakai
52	= 0	Terbuang	100	= 0	Terbuang
55	= 0	Terbuang			

(3). Menentukan tingkat reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat kepercayaan hasil suatu pengukuran.

Pengukuran yang mempunyai realibilitas tinggi, yaitu yang mampu memberikan

hasil ukur yang terpercaya. Realibilitas merupakan salah ciri atau karakter utama instrumen pengukuran yang baik (Syaifuddin Azwar, 1997:176).

Estimasi realibilitas yang digunakan adalah pendekatan konsistensi internal yang didasarkan pada data dari sekali pengenaan satu bentuk skala sikap pada sekelompok responden. Dari beberapa teknik penghitungan konsistensi internal yang biasa digunakan, maka analisis instrumen dalam kajian ini digunakan teknik formula *Spearman-Brown*, yaitu pada data suatu skala sikap yang jumlah itemnya genap sehingga dapat dibelah menjadi dua bagian, yang berisi item dalam jumlah yang seimbang. Pembelahan ini dilakukan dengan mengelompokkan item nomor ganjil menjadi satu kelompok, dan item nomor genap menjadi satu kelompok pula. Untuk proses penghitungan reliabilitas, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menyusun kembali distribusi skor sesuai item yang terpakai, sebagaimana terdapat pada tabel 6, sedang distribusi skor item yang terpakai dapat dilihat pada lampiran A.7, halaman 150.
2. Pembelahan jumlah item yang seimbang dengan mengelompokkan item nomor ganjil menjadi satu kelompok, dan item nomor genap menjadi satu kelompok pula. Distribusi pembelahan item ganjil dan genap dapat dilihat pada lampiran A.8 halaman 151-152.
3. Menghitung Koefisien Korelasi *Product Moment* dengan menggunakan skor mentah. Proses perhitungannya dapat dilihat pada lampiran A.9, halaman 153-154.



4. Berdasarkan hasil perhitungan koefisien korelasi (point 3), dilanjutkan dengan menghitung koefisien reliabilitas dengan formula *Spearman-Brown*. Proses perhitungan korelasi koefisien reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$R_{xx'} = \frac{2(r_{y_1y_2})}{1 + r_{y_1y_2}}$$

$$R_{xx'} = \frac{2(0,752)}{1 + 0,152} = 0,858$$

Dari hasil penghitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen dapat dipergunakan untuk mengukur sikap sosial siswa. Ini dapat dibuktikan dengan $N = 40$ koefisien reliabilitas atau $r_{hitung} = 0,858 > r_{tabel} = 0,312$; dan juga $r_{tabel} = 0,403$.

5. Berdasarkan hasil proses perhitungan, dilakukan pemilihan item berdasarkan, (point 3) sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan untuk melihat sikap sosial siswa, sebanyak 26 item tes. (lihat lampiran A.10, halaman 155).
5. Menyusun item tes berdasarkan komponen obyek sikap sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5
Pernyataan Yang Digunakan Berdasarkan
Komponen Obyek Sikap

No	Obyek Sikap Sosial	Komponen Sikap	Nomor Item	
			Lama	Baru
1.	Kedisiplinan	Afeksi	10 (+)	2
		Kognisi	5 (-)	1
		Konasi	18 (-)	3
			20 (-)	5

2.	Ketaatan	Afeksi	32 (+)	9
		Kognisi	24 (+)	7
		Konasi	38 (+)	15
3.	Ketertiban	Afeksi	49 (+)	21
			51 (+)	23
		Kognisi		
		Konasi	56 (-)	25
58 (-)	26			
4.	Kerjasama	Afeksi	66 (+)	4
			67 (+)	6
			69 (+)	8
			72 (+)	20
			51 (+)	11
		Kognisi		
		Konasi	76 (+)	10
			78 (+)	13
5.	Tanggung Jawab	Afeksi	89 (+)	16
			93 (+)	19
		Kognisi	85 (+)	17
			82 (+)	14
			81 (+)	12
		Konasi	96 (+)	18
			97 (+)	22
			98 (+)	24
Jumlah			26	26

(4). Pelaksanaan pretes

Sebelum melakukan program pembelajaran pendidikan jasmani terhadap semua siswa dari keempat kelompok subyek penelitian ini, terlebih dahulu diadakan pretes sikap sosial, dengan tujuan untuk mengukur rata-rata sikap sosial siswa sebelum subyek mengikuti program pendidikan jasmani ~~di lakasanakan~~. Hal ini akan menjadi pembandingan tingkat sosial subyek dari efek program pendidikan jasmani yang diikuti siswa, dengan postes yang dilaksanakan setelah program pembelajaran tersebut diikuti subyek.

(5) Identifikasi atau pemilihan subyek

Sehubungan dengan penelitian ini menggunakan metoda eksperimen semu atau *Quasi experimental research*, maka pemilihan subjek kelompok dilakukan tanpa melakukan random *assignment*, (Compbell & Stanley, 1963; Cook & Campbell, 1976; dalam Furqon, 1997;56). Karena itu, penelitian ini mengambil subjek tanpa melakukan randomisasi subjek. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan menggunakan teknik randomisasi undian sederhana. Dari hasil undian terpilih SDN 25 Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo, sedangkan SDN 53 Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo.

(6) Rancangan pembelajaran modifikasi

Rancangan pembelajaran modifikasi dilakukan guru dengan memberikan perlakuan olahraga permainan sebanyak 12 kali pertemuan di kelas V SDN 25 Kota Utara Kota Gorontalo, yang materi atau pokok bahasan meliputi permainan sepak bola, bola basket, dan bola voli. Skenario pembelajarannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6

Skenario Program Pembelajaran Modifikasi

Kls	Pert.	Program	Strategi
V	I	1. Lokomotor <ul style="list-style-type: none"> - Lari - Lompat 2. Kontrol bola <ul style="list-style-type: none"> - Melambung dengan dua tangan - Melambung dengan satu tangan 	Penekanan pada: <ul style="list-style-type: none"> - pengembangan keterampilan gerak dasar - pengembangan keterampilan dasar gerak menggunakan bola
	II	1. Lokomotor <ul style="list-style-type: none"> - Loncat - Loncat sambil meraih 	Penekanan pada: <ul style="list-style-type: none"> - pengembangan keterampilan gerak dasar

		2. Kontrol bola <ul style="list-style-type: none"> - Dribling dengan dua tangan - Dribling dengan satu tangan 	pengembangan keterampilan dasar gerak menggunakan bola
	III	1. Lokomotor <ul style="list-style-type: none"> - Loncat dengan tali - Lompat dengan kaki 2. Kontrol bola <ul style="list-style-type: none"> - Dribling dengan tangan bervariasi - Dribling dengan kaki bervariasi 	Penekanan pada: pengembangan keterampilan gerak dasar pengembangan keterampilan dasar gerak menggunakan bola
	IV	1. Lokomotor <ul style="list-style-type: none"> - Rangkaian lari, lompat, dan lempar - Perluasan aktivitas lari, lompat, dan lempar 2. Kontrol bola <ul style="list-style-type: none"> - Dribling cepat dengan tangan - Dribling cepat dengan kaki 	Penekanan pada: pengembangan keterampilan gerak dasar pengembangan keterampilan dasar gerak menggunakan bola
	V	1. Melempar bola <ul style="list-style-type: none"> - Lemparan satu tangan - Lemparan dengan menggelinding 2. Menangkap bola <ul style="list-style-type: none"> - Menangkap dengan dua tangan - Menangkap dengan satu tangan 	Penekanan pada: pengembangan keterampilan gerak dasar pengembangan keterampilan dasar gerak menggunakan bola
	VI	1. Melempar bola <ul style="list-style-type: none"> - Lemparan dengan melambung - Lemparan dengan gerak menyamping ke kiri dan ke kanan 2. Menangkap bola <ul style="list-style-type: none"> - Menadah dengan dua tangan 	Penekanan pada: pengembangan keterampilan gerak dasar pengembangan keterampilan dasar gerak menggunakan bola



		<ul style="list-style-type: none"> - Menadah dengan satu tangan 	
	VII	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melempar bola <ul style="list-style-type: none"> - Lemparan dengan dua tangan - Lemparan dengan satu tangan 2. Menangkap bola <ul style="list-style-type: none"> - Menangkap dengan bervariasi - Menahan dengan bervariasi 	Penekanan pada: <ul style="list-style-type: none"> - pengembangan keterampilan gerak dasar - pengembangan keterampilan dasar gerak menggunakan bola
	VIII	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melempar bola <ul style="list-style-type: none"> - Lemparan dengan tepat - Lemparan jarak jauh 2. Menangkap bola <ul style="list-style-type: none"> - Menangkap dengan dua tangan - Menangkap dengan satu tangan 	Penekanan pada: <ul style="list-style-type: none"> - pengembangan keterampilan gerak dasar - pengembangan keterampilan dasar gerak menggunakan bola
	IX	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menendang bola <ul style="list-style-type: none"> - Menendang dengan Volley - Menendang dengan tepat 2. Memukul bola <ul style="list-style-type: none"> - Memukul dengan dua tangan - Pukulan bat satu tangan (backhand) 	Penekanan pada: <ul style="list-style-type: none"> - pengembangan keterampilan gerak dasar - pengembangan keterampilan dasar gerak menggunakan bola
	X	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menendang bola <ul style="list-style-type: none"> - Mendorong dengan kaki - Menendang dengan melambung 2. Memukul bola <ul style="list-style-type: none"> - Pukulan bat dengan dua tangan (backhand) - Pukulan bat dengan satu tangan (<i>forehand</i>) 	Penekanan pada: <ul style="list-style-type: none"> - pengembangan keterampilan gerak dasar - pengembangan keterampilan dasar gerak menggunakan bola

	XI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menendang bola <ul style="list-style-type: none"> - Menendang dengan kuat - Menendang dengan berlari dan berhenti 2. Memukul bola <ul style="list-style-type: none"> - Pukulan satu tangan dengan melangkah - Pukulan dua tangan dengan melangkah 	Penekanan pada: <ul style="list-style-type: none"> - pengembangan keterampilan gerak dasar - pengembangan keterampilan dasar gerak menggunakan bola
--	----	---	---

E. Proses Pelaksanaan Perlakuan

Dalam skenario yang telah dibuat, maka dua kelompok siswa yaitu SDN 25 Kota Utara dan SDN 53 kota Selatan yang menjadi subyek perlakuan, masing-masing mendapatkan perlakuan pembelajaran sebanyak 12 pertemuan dengan materi sebagai berikut:

1. Perlakuan pada kelompok eksperimen (SDN 25 Kota Utara)

Proses pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan dengan cara dimodifikasi olahraga permainan sepak bola, bola voli, dan bola basket. Strategi pembelajarannya dilakukan dengan mengadaptasi dari sumber Aussie Sport (2000) Australia.

Urutan pelaksanaan pembelajaran modifikasi dengan melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. *Mengadakan persiapan peralatan (equipment)*

Peralatan yang diperlukan untuk melaksanakan strategi pembelajaran modifikasi untuk perlakuan selama 12 kali pertemuan, terdiri dari 31 buah bola

kaki, 31 buah bola basket, dan 31 buah bola voli, dan bola yang telah dimodifikasi ukuran, berat, dan lamanya permainan.

Jumlah peralatan masing-masing jenis permainan yang dibutuhkan selama perlakuan, adalah:

a. Bola kaki

- Satu bola untuk satu orang.
- 4 buah bendera pembatas lapangan.
- 2 buah gawang ukuran tinggi 2 m dan lebar 3 m.
- 1 lembar baju rompi untuk satu orang.
- 1 buah sumpritan
- hadiah

b. Bola basket

- Satu buah bola basket untuk satu orang.
- 4 buah bantalan untuk batas-batas lapangan.
- 1 lembar baju rompi untuk satu orang.
- 1 buah sumpritan.
- Satu buah ring untuk memasukkan bola.
- Satu buah stop watch
- Hadiah.

c. Bola voli

- Satu buah bola untuk satu orang.
- 4 buah bantalan untuk pembatas lapangan.
- 2 buah tiang ukuran 180 m untuk tinggi.
- 1 buah sumpritan.

- 1 buah net takraw
- Hadiah.

2. Strategi yang dilaksanakan

(1) strategi undian (*toss*)

Strategi undian (*toss*) dilaksanakan selama sepuluh menit dengan cara mempersiapkan siswa duduk berdampingan, sebagaimana dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.4. Strategi Undian Toss

Dari gambar tersebut terlihat salah seorang siswa sedang memimpin lagu dan diikuti oleh teman-teman lainnya. Setelah bernyanyi bersama dengan dipimpin oleh seorang siswa, masing-masing siswa diminta untuk berkelompok sesuai dengan jenis warna sepatu yang pakai. Proses pelaksanaannya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.4. Strategi Pelaksanaan Kegiatan Undian (*Toss*)

Dari strategi *toss* ini dapat diamati oleh guru pendidikan jasmani berapa jumlah siswa yang patuh siswa terhadap tata tertib berpakaian siswa yang telah ditetapkan sekolah. Dalam kaitannya dengan pesan pembelajaran, strategi *toss* ini merupakan upaya guru selain membina keterampilan gerak, lebih dari itu adalah membina sikap kepatuhan dan ketertiban siswa terhadap peraturan sekolah yang telah ditetapkan. Bentuk teguran terhadap sikap siswa yang tidak patuh terhadap peraturan sekolah dilakukan guru melalui sentuhan perasaan via permainan. Sedangkan bagi siswa yang mematuhi peraturan dengan menggunakan warna sepatu yang telah ditetapkan sekolah, diberi hadiah berupa pujian sebagai bentuk penghargaan dari perwujudan sikap patuh dan disiplin terhadap peraturan yang diberlakukan sekolah.

(2) Strategi pemanasan (*warming up*)

Sebelum melaksanakan strategi pembelajaran modifikasi cabang olahraga permainan, terlebih dahulu dilakukan pemanasan (*warming up*) dengan meminta kesediaan siswa untuk berusaha merebut sejumlah bendera regu sesuai dengan warna rompi yang digunakan masing-masing regu, dengan mengikuti peraturan tidak diperkenankan ke luar dari garis yang telah ditetapkan sebesar berukuran 15m X 15m,. Proses pelaksanaannya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.5. Strategi Pemanasan (*Warming Up*)

Sasaran yang ingin dicapai dari strategi pemanasan (*warming up*) adalah bukan hanya membina sikap ketangkasan dan kecermatan. Lebih dari itu untuk pembinaan sikap kerjasama, dan kedisiplinan siswa untuk tetap berusaha berada dalam garis pembatas yang telah ditentukan.

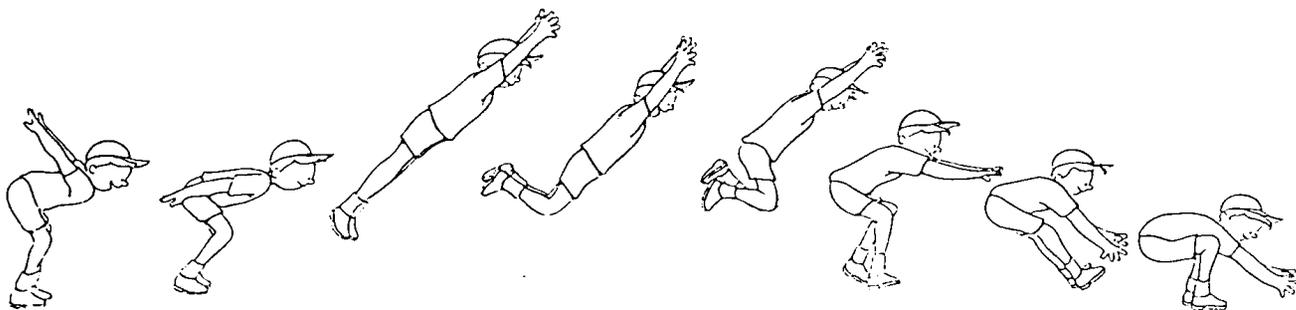
(3) Strategi pengembangan keterampilan (*skill development*)

Pengembangan keterampilan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulasi, diadaptasi dari Aussie Sport (2000:21-101). Urutan pelaksanaannya dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 3A.1 Pengembangan Keterampilan Dasar Locomotor



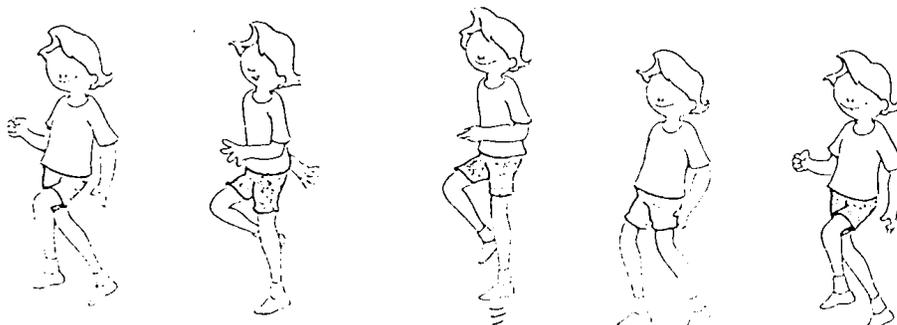
1.1. Keterampilan dasar pertama (berlari cepat)



1.2. Keterampilan dasar kedua (melompat)



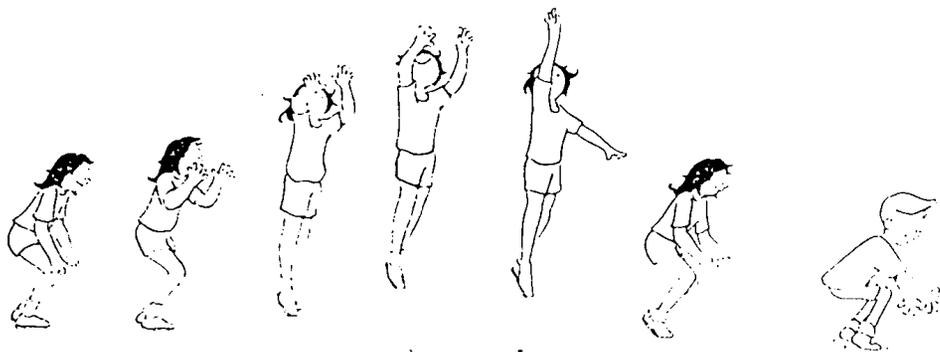
1.3. Keterampilan dasar ketiga (berjingkat)



1.4. Keterampilan dasar keempat (berlari lambat)



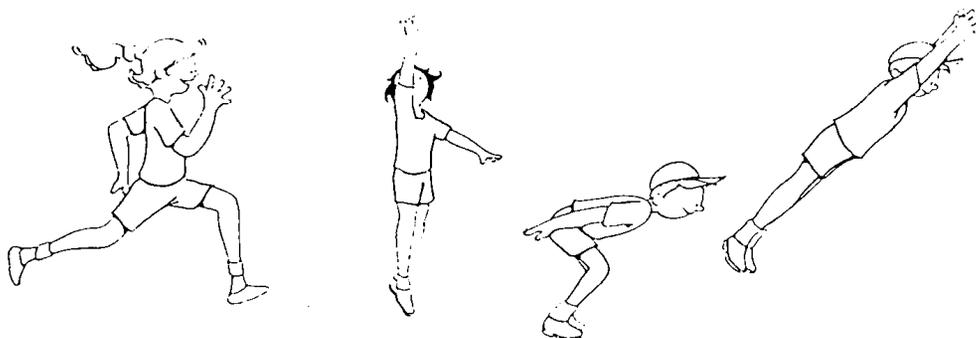
1.5. Keterampilan dasar kelima (berlari lambat)



1.6. Keterampilan dasar keenam (melompat sambil meraih)



1.7. Keterampilan dasar ketujuh (lari pelan dan cepat)

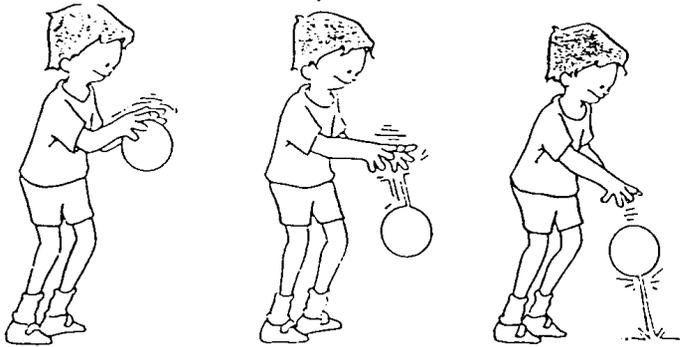


1.8. Keterampilan dasar kedelapan (lari,meraih,melompat)

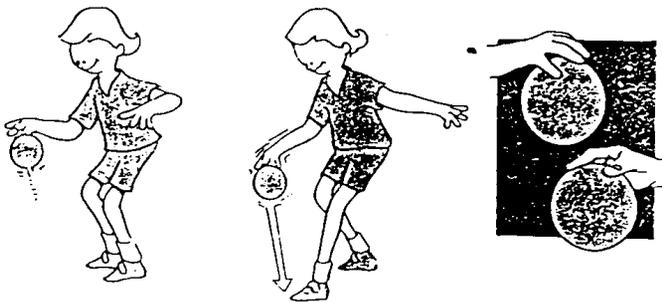


Gambar 3B.2.

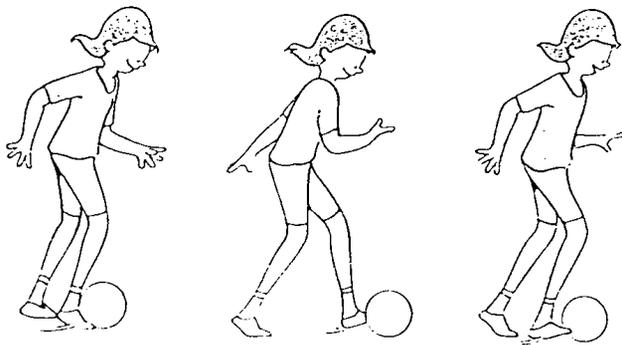
Pengembangan Keterampilan Dasar Non-Lokomotor dan Manipulasi



2.1. Keterampilan dasar pertama (dribling bola dua lengan)



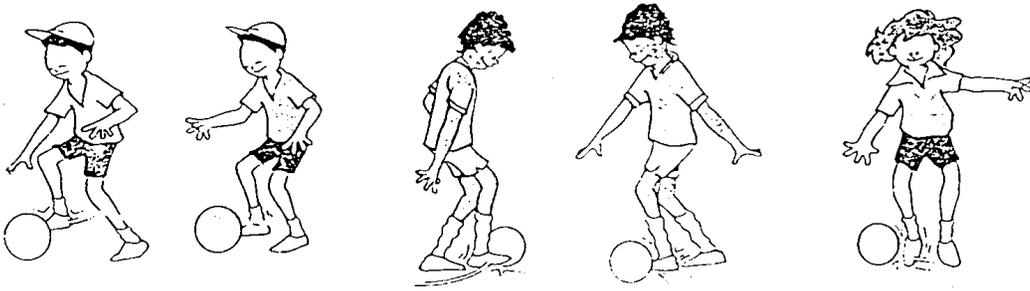
2.2. Keterampilan dasar kedua (dribling bola satu lengan)



2.3. Keterampilan dasar ketiga (dribling bola dengan kaki) bervariasi



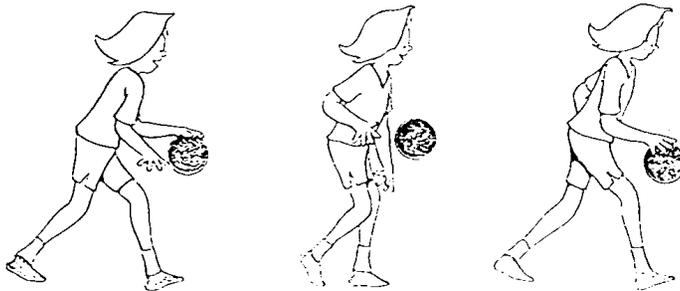
2.4. Keterampilan dasar keempat (dribling bola dengan tangan) bervariasi



2.5. Keterampilan dasar kelima (dribling bola dengan kaki cepat) bervariasi



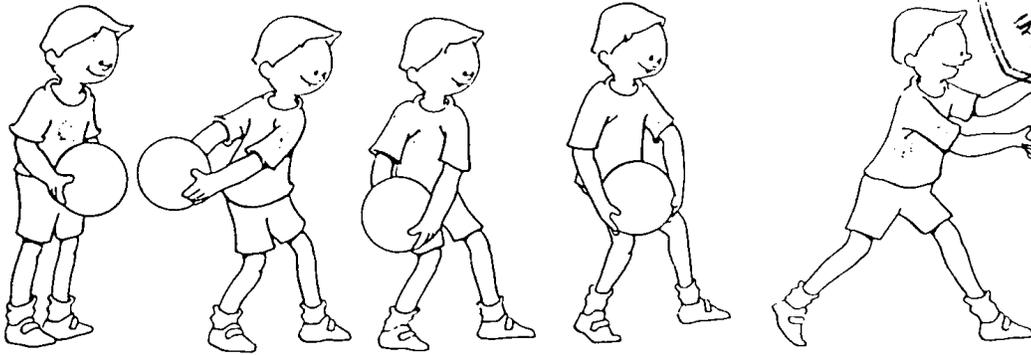
2.6. Keterampilan dasar keenam (dribling bola dengan cepat) bervariasi



2.7. Keterampilan dasar ketujuh (dribling bola dengan lengan cepat) bervariasi



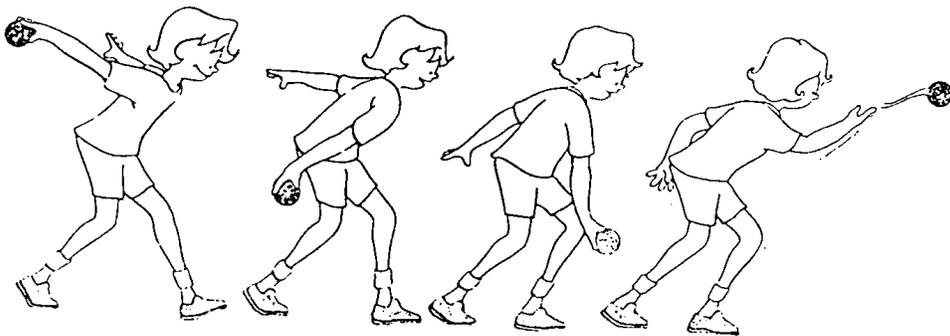
2.8. Keterampilan dasar kedelapan (dribling bola dengan tangan melewati teman)



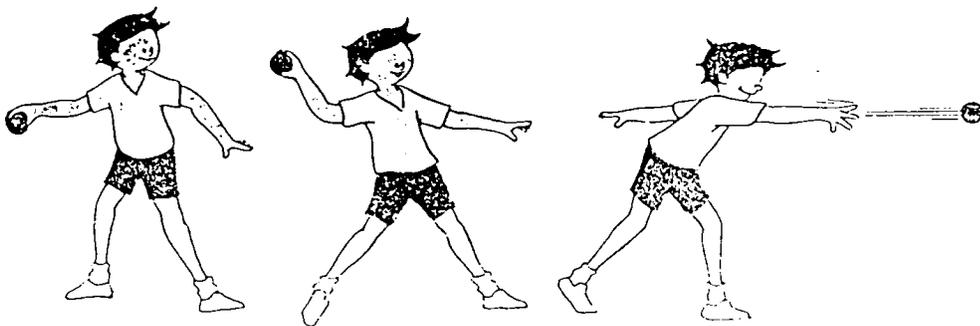
3.1. Keterampilan dasar pertama (melempar bola dengan dua tangan)



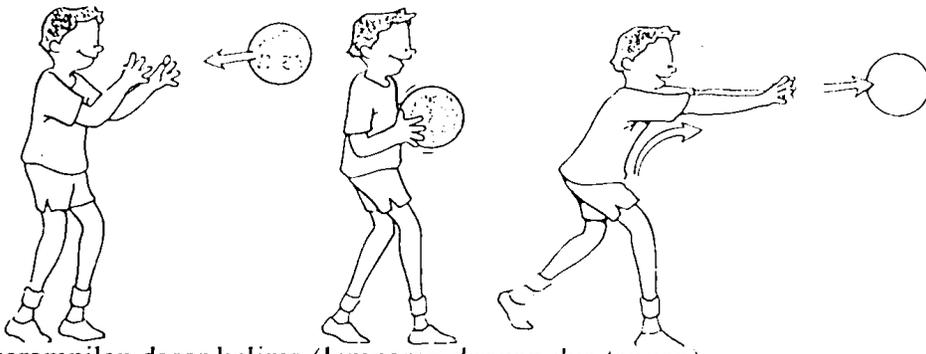
3.2. Keterampilan dasar kedua (menggulingkan bola satu tangan)



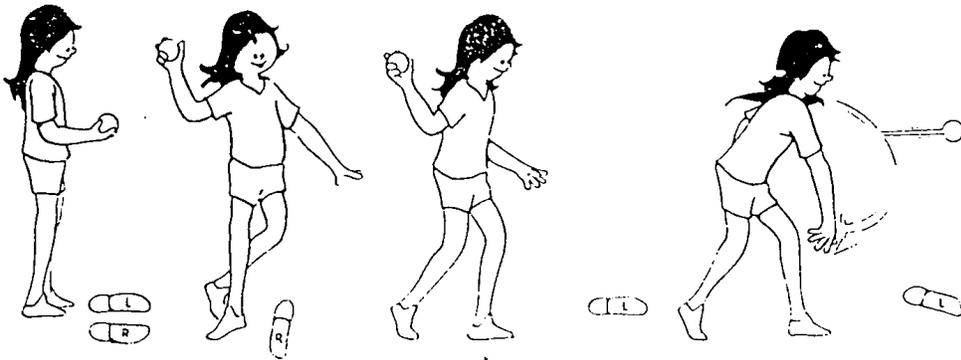
3.3. Keterampilan dasar ketiga (melambungkan bola satu tangan)



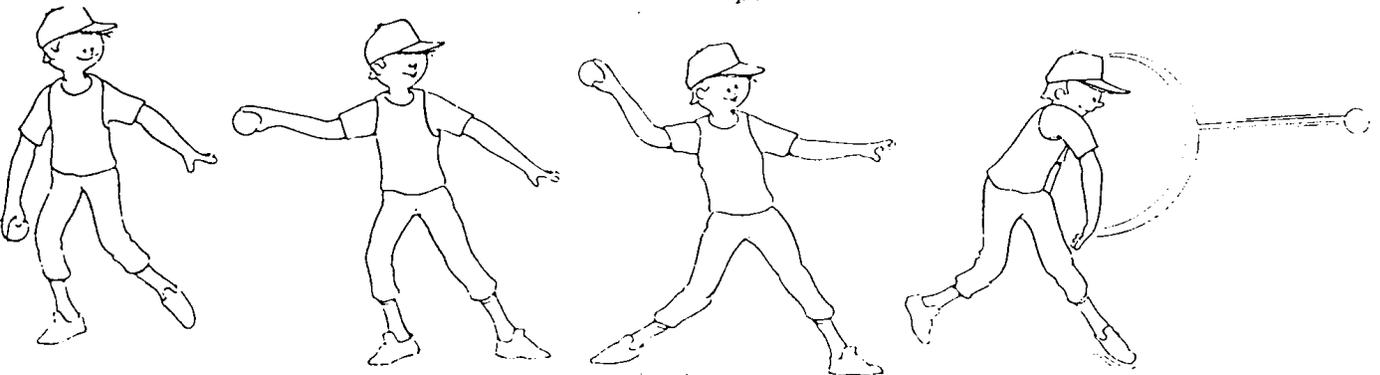
3.4. Keterampilan dasar keempat (lemparan samping)



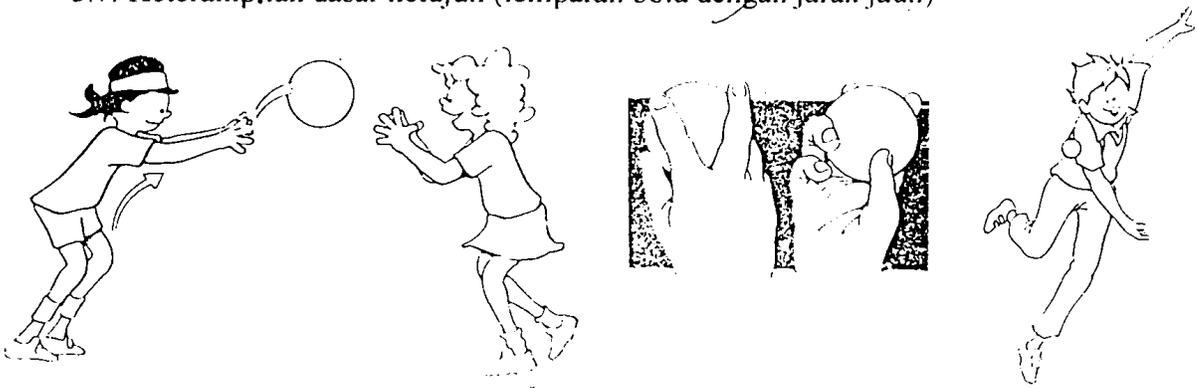
3.5. Keterampilan dasar kelima (lemparan dengan dua tangan)



3.6. Keterampilan dasar keenam (lemparan dengan jarak dekat)



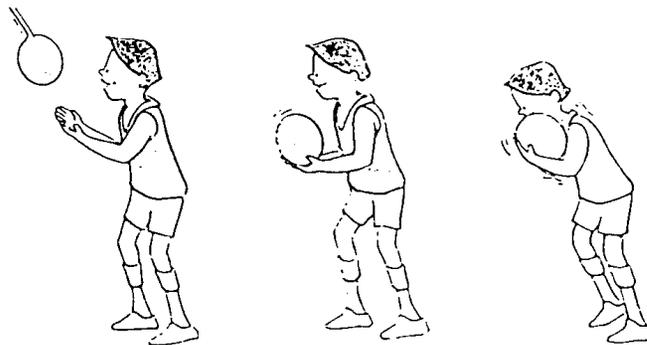
3.7. Keterampilan dasar ketujuh (lemparan bola dengan jarak jauh)



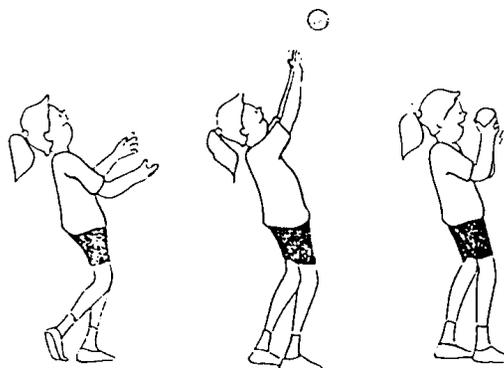
3.8. Keterampilan dasar kedelapan (melempar bola dengan berpasangan) bervariasi



4.1. Keterampilan dasar pertama (menangkap bola gelinding dengan dua tangan)



4.2. Keterampilan dasar kedua (menangkap bola dengan dua tangan ke dada)



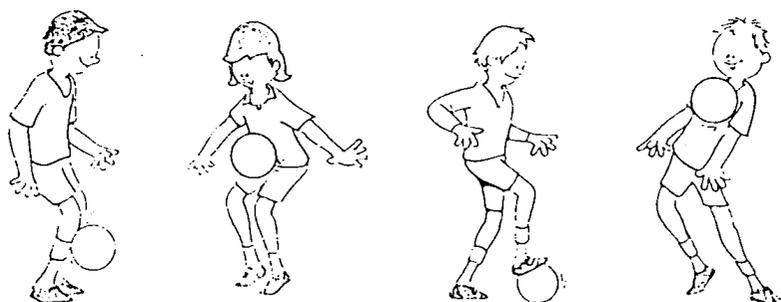
4.3. Keterampilan dasar ketiga (menangkap bola dengan dua tangan di atas kepala)



4.4. Keterampilan dasar keempat (menangkap bola dengan cepat) bervariasi



4.5. Keterampilan dasar kelima (menangkap bola dengan melompat)



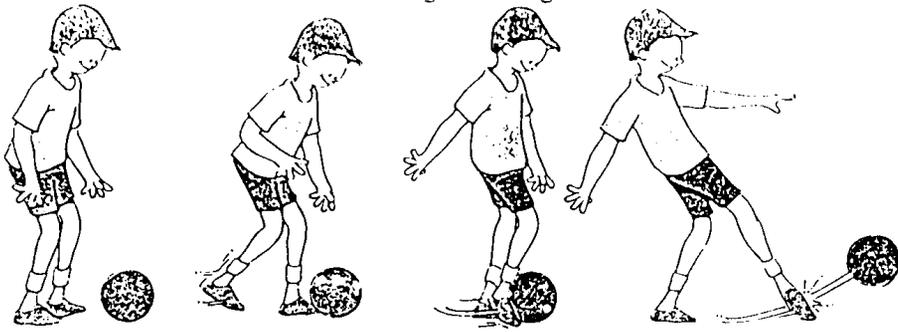
4.6. Keterampilan dasar keenam (menahan bola dengan bervariasi)



4.7. Keterampilan dasar ketujuh (menangkap bola melenting dengan dua tangan)



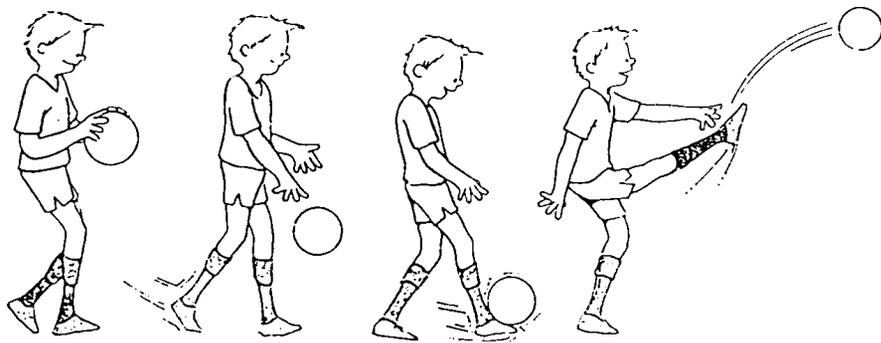
4.8. Keterampilan dasar kedelapan (menangkap bola lambung)



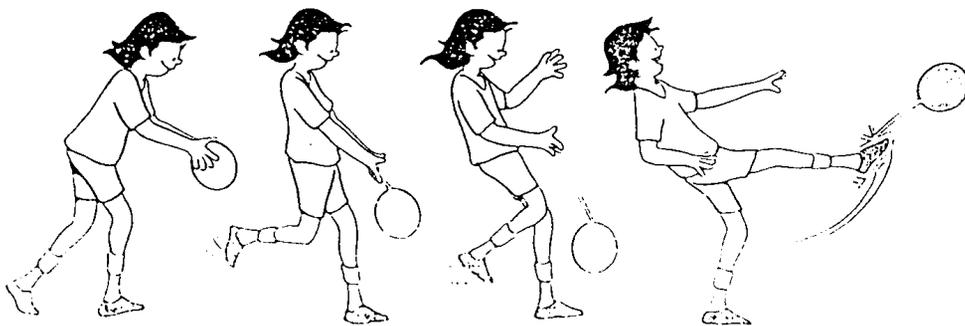
5.1. Keterampilan dasar pertama (menangkap bola berpasangan)



5.2. Keterampilan dasar kedua (menendang bola dengan berlari)



5.3. Keterampilan dasar ketiga (tendangan voli)



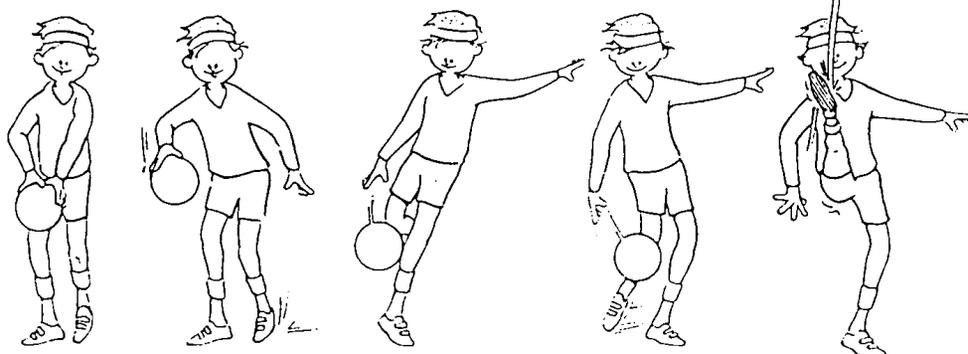
5.4. Keterampilan dasar keempat (tendangan dengan lentingan bola)



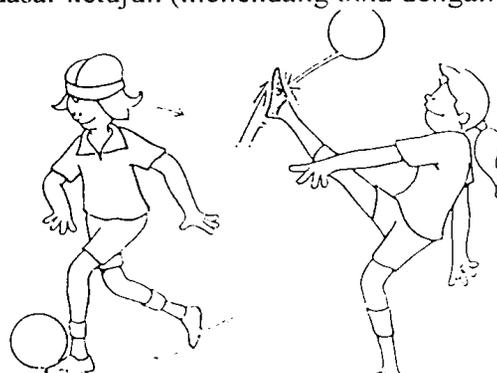
5.5. Keterampilan dasar kelima (menendang bola dengan kaki bagian dalam)



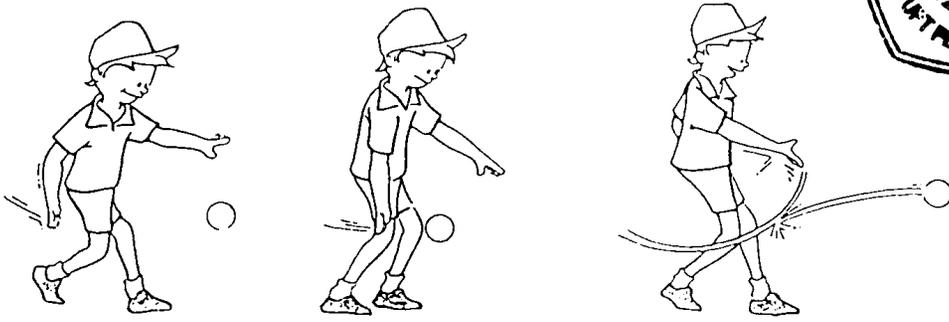
5.6. Keterampilan dasar keenam (menendang bola dengan cepat dan kuat)



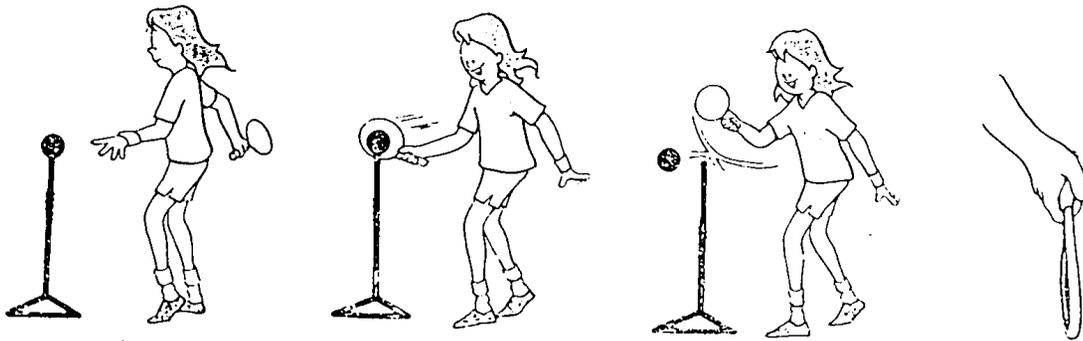
5.7. Keterampilan dasar ketujuh (menendang bola dengan melambung)



5.8. Keterampilan dasar kedelapan (menendang bola berlari/berhenti)



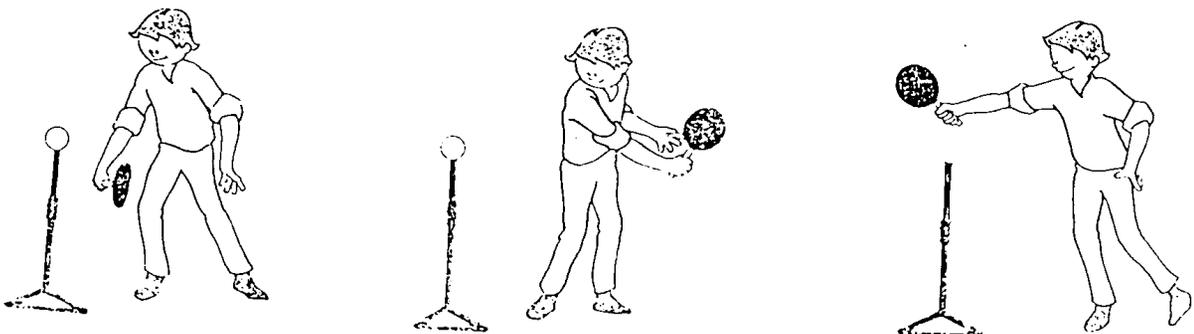
6.1. Keterampilan dasar pertama (memukul bola yang melenting)



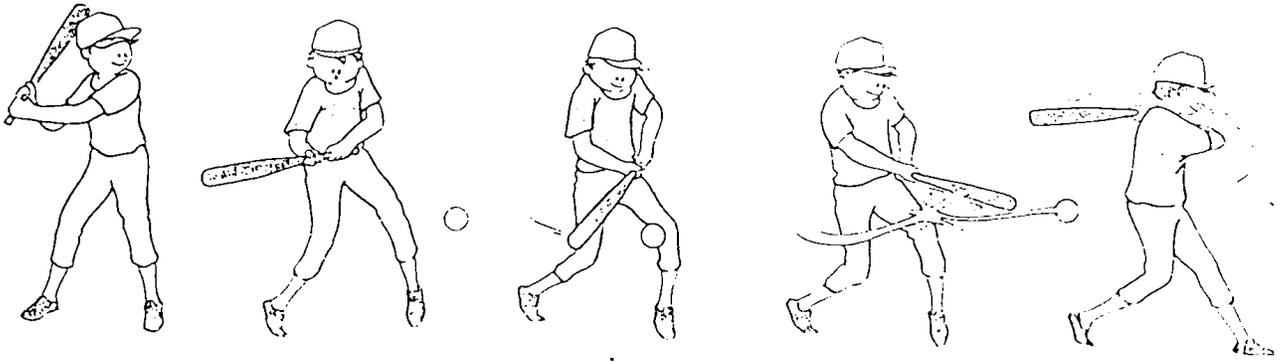
6.2. Keterampilan dasar kedua (memukul bola satu tangan) bervariasi



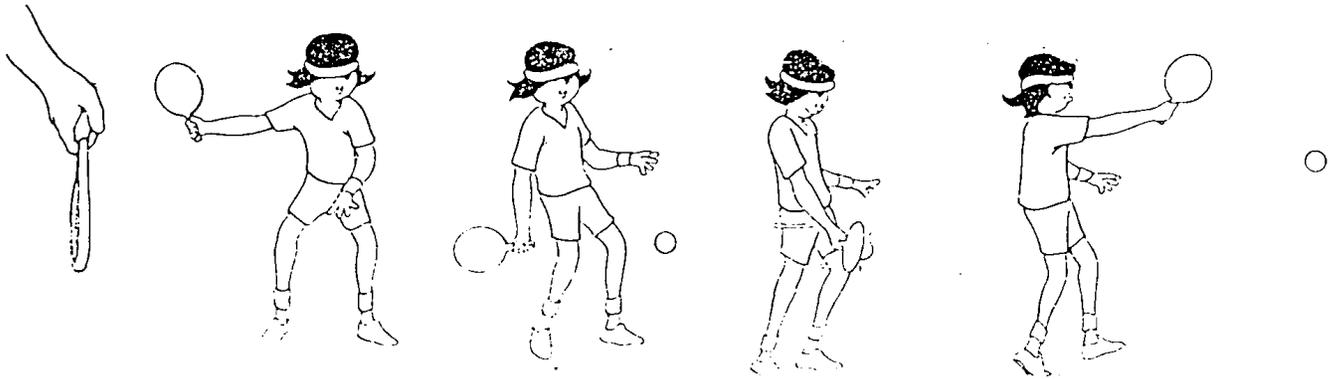
6.3. Keterampilan dasar ketiga (memukul bola dengan dua tangan) forehand



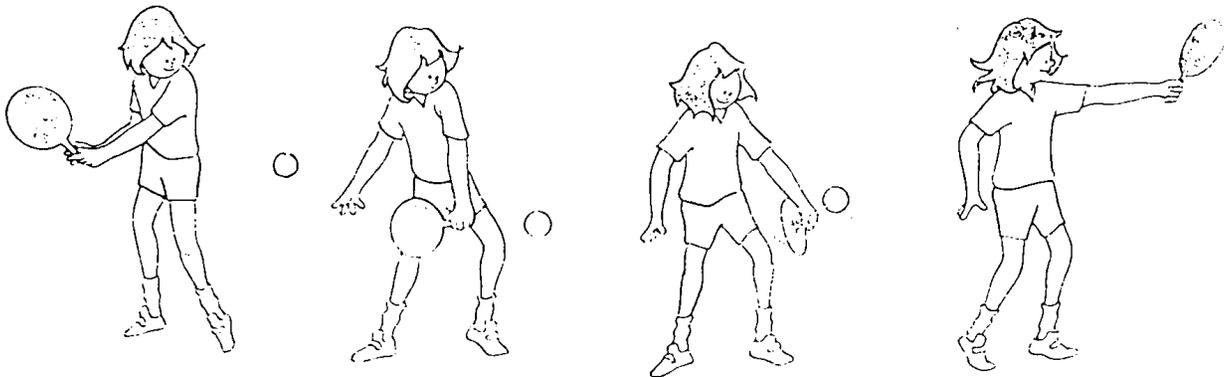
6.4. Keterampilan dasar keempat (memukul bola satu tangan) backhand



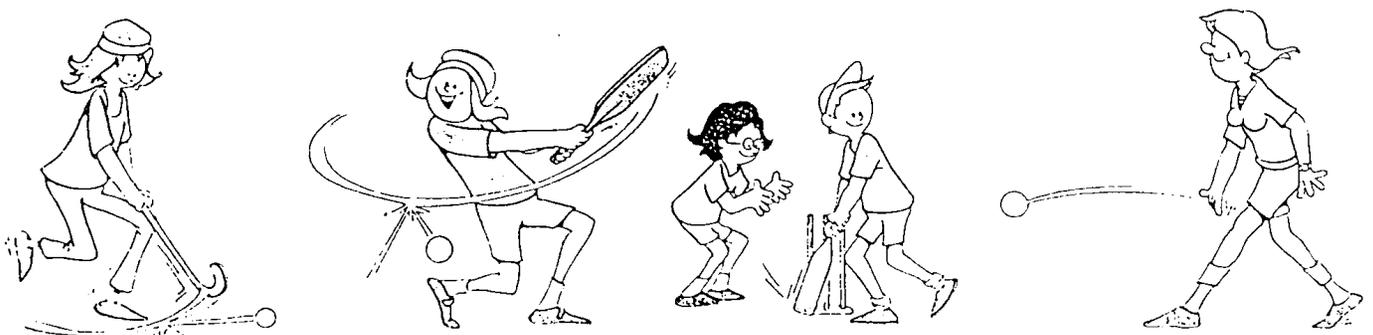
6.5. Keterampilan dasar kelima (memukul bola dua tangan cepat/keras)



6.6. Keterampilan dasar keenam (memukul bola jarak dekat)



6.7. Keterampilan dasar ketujuh (memukul bola jarak jauh)



6.8. Keterampilan dasar kedelapan (memukul bola sambil berlari)

Tujuan yang ingin dicapai dari strategi pengembangan keterampilan dasar ini adalah:

- (1) membina keterampilan gerak siswa melalui kegiatan melambungkan dan menangkap bola secara tepat;
- (2) memupuk sikap mental dan emosional siswa melalui kegiatan: melambungkan bola kepada teman, menerima bola dari teman, menggiring bola, dan memasukkan bola ke dalam keranjang;
- (3) membina sikap kerjasama dan tanggungjawab, karena masing-masing kelompok senantiasa berusaha untuk bekerjasama dan bertanggung jawab terhadap posisi atau kedudukannya masing-masing untuk memenangkan permainan.

3. Strategi bermain (*game*)

Bermain (*game*) merupakan bagian dari strategi pembelajaran modifikasi yang bertujuan untuk membina keterampilan-keterampilan dasar secara menyeluruh, memupuk kerjasama, menumbuh-kembangkan perasaan senang, kegembiraan, dan dalam suasana kompetitif.

Dalam kaitannya dengan kegiatan olahraga permainan yang diterapkan dalam penelitian ini, meliputi kegiatan olahraga permainan bola voli, bola basket, dan bola kaki. Proses pelaksanaan dari masing-masingnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.7.a. Strategi Permainan Bola Kaki

Dari gambar di atas, terlihat suasana kegembiraan, keakraban dan kompetitif siswa. Siswa-siswa bermain bebas walaupun berlainan jenis namun tetap memegang teguh ketentuan-ketentuan peraturan yang telah disepakati bersama, misalnya siswa wanita bertanggungjawab sebagai pencetak gol, sedangkan siswa putra hanya boleh mengirim bola dan tidak dapat mencetak gol.

Dari kegiatan bermain bola kaki tersebut, kerjasama, keteraturan, ketertiban, dan tanggung jawab dapat dibina oleh guru pendidikan jasmani. Karena, untuk memenangkan pertandingan kelompok tim perlu membina saling kerjasama, bertanggungjawab pada posisi atau kedudukan masing-masing anggota. Selanjutnya, agar permainan berjalan sesuai dengan tujuan semula masing-masing anggota tim harus tetap menjaga ketertiban dan ketaraturan.

Olahraga permainan bola voli disajikan dalam bentuk permainan yang telah dimodifikasi baik lapangan, bola, net dan tiang. Tujuan yang ingin dicapai dalam olahraga permainan ini adalah mengembangkan cara berpikir, dan

pengambilan keputusan yang berhubungan dengan pembinaan keterampilan melakukan gerakan yang bertujuan untuk memecahkan masalah dalam situasi permainan. Selain itu, sikap saling menghargai dan percaya kepada kemampuan teman harus diwujudkan masing-masing anggota tim. Sebab untuk memenangkan permainan dalam satu tim tidak mungkin akan bisa diraih dengan mengandalkan kemampuan sendiri. Suasana dan strategi pelaksanaan pembelajaran olahraga permainan bola voli dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.7.b. Strategi Permainan Bola Voli

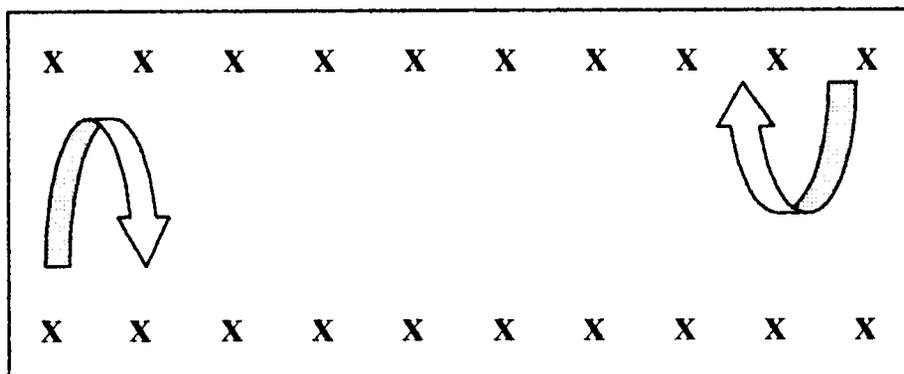
Permainan bola basket sebagai salah satu jenis permainan yang banyak digemari anak berpotensi untuk dikembangkan di Sekolah Dasar. Tujuan dari pembelajarannya adalah membina sikap emosi dan mental siswa melalui kegiatan menggiring bola, memasukkan bola ke dalam keranjang dan bekerjasama dalam meraih kemenangan. Strategi dan suasana pelaksanaan kegiatan permainannya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.7. c. Strategi Permainan Bola Basket

4. Strategi Penenangan (*Warming Down*)

Diakhir permainan, strategi pembelajaran modifikasi melakukan penenangan guna mengembalikan kondisi dan suasana dalam keadaan semula. Strategi penenangan dari masing-masing jenis permainan dapat dilihat pada gambar berikut:

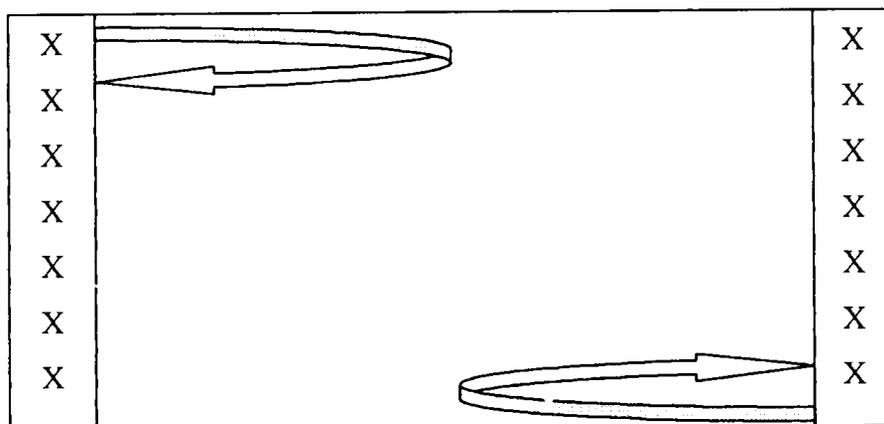


Gambar 3.8a Strategi Penenangan Permainan Sepak Bola

Kegiatan yang dilakukan siswa berjalan dengan tenang sambil memungut sampah yang ada di sekitar lapangan, kemudian memasukan ke dalam tong sampah yang tersedia. Ini dilakukan sampai keadaan lapangan tempat permainan dalam keadaan bersih seperti semula.

Selain untuk mengembalikan siswa dalam keadaan situasi semula, kegiatan ini bertujuan untuk membiasakan siswa hidup tertib, bersih, bertanggung jawab dan bekerjasama dalam menyelesaikan tugas-tugas yang dibebankan kepada mereka.

Strategi penenangan yang dilakukan setelah selesai bermain olahraga bola basket, meminta para siswa berjalan di sekitar lapangan, sambil menghirup dan melepas udara perlahan-lahan. Ilustrasi formasi dapat dilihat pada gambar berikut:

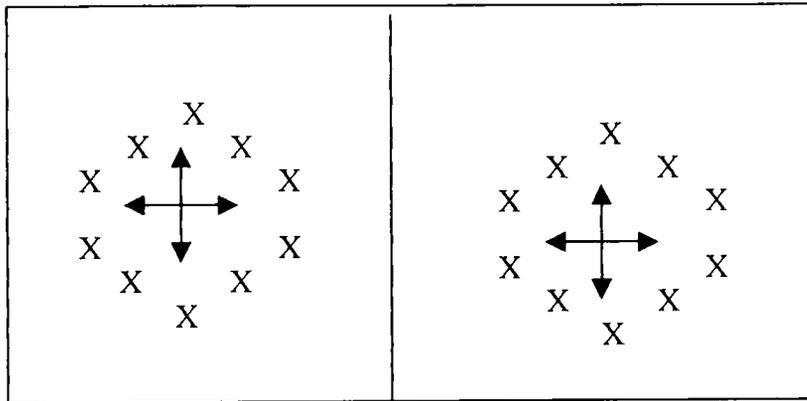


Gambar 3.8 b. Strategi Penenangan Permainan Bola Basket

Kegiatan penenangan setelah bermain olahraga bola voli, dilakukan dengan meminta siswa membentuk formasi dalam bentuk lingkaran. Sambil berjalan ke dalam dan ke luar siswa menyanyikan lagu nasional dan bertepuk

tangan di atas kepala. Seluruh siswa diminta secara tertib, dan bersamaan melakukan gerakan-gerakan tersebut.

Ilustrasi bentuk formasi bentuk lingkaran, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.8.c Strategi Penenangan Permainan Voli

2. Perlakuan Pada *Kelompok Kontrol (SDN 53 Kota Selatan)*

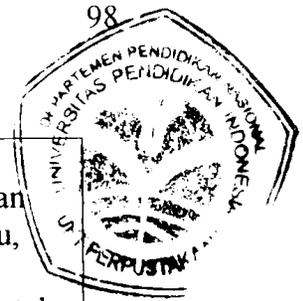
Program pendidikan jasmani dalam strategi konvensional yaitu, melakukan pembelajaran olahraga permainan sepak bola, bola voli, dan basket sebagaimana yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran modifikasi olahraga permainan. Namun pelaksanaan pembelajarannya, guru tidak terlebih dahulu melakukan undian dan pemanasan. Tetapi dimulai dengan, setelah siswa berkumpul guru memberikan memberikan contoh-contoh gerak dasar baku seperti menendang, memukul, menerima, dan menggiring bola. Setelah pemberian contoh-contoh selesai guru membentuk tim dan mempersilahkan siswa untuk melaksanakan permainan.

Skenario pembelajaran konvensional dari kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.7
Skenario Program Pembelajaran Konvensional

Kls	Pert.	Program	Strategi
V	I	1. Lokomotor <ul style="list-style-type: none"> - Lari - Lompat 2. Kontrol bola <ul style="list-style-type: none"> - Melambung dengan dua tangan - Melambung dengan satu tangan 	Menekankan pada penguasaan keterampilan teknik-teknik yang baku, dengan cara guru memberikan contoh-contoh teknik gerak.
	II	1. Lokomotor <ul style="list-style-type: none"> - Loncat - Loncat sambil meraih 2. Kontrol bola <ul style="list-style-type: none"> - Dribling dengan dua tangan - Dribling dengan satu tangan 	Menekankan pada penguasaan keterampilan teknik-teknik yang baku, dengan cara guru memberikan contoh-contoh teknik gerak.
	III	1. Lokomotor <ul style="list-style-type: none"> - Loncat dengan tali - Lompat dengan kaki 2. Kontrol bola <ul style="list-style-type: none"> - Dribling dengan tangan bervariasi - Dribling dengan kaki bervariasi 	Menekankan pada penguasaan keterampilan teknik-teknik yang baku, dengan cara guru memberikan contoh-contoh teknik gerak.
	IV	1. Lokomotor <ul style="list-style-type: none"> - Rangkaian lari, lompat, dan lempar - Perluasan aktivitas lari, lompat, dan lempar 2. Kontrol bola <ul style="list-style-type: none"> - Dribling cepat dengan tangan 	Menekankan pada penguasaan keterampilan teknik-teknik yang baku, dengan cara guru memberikan contoh-contoh teknik gerak.

		<ul style="list-style-type: none"> - Dribling cepat dengan kaki 	
	V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melempar bola <ul style="list-style-type: none"> - Lemparan satu tangan - Lemparan dengan menggelinding 2. Menangkap bola <ul style="list-style-type: none"> - Menangkap dengan dua tangan - Menangkap dengan satu tangan 	Menekankan pada penguasaan keterampilan teknik-teknik yang baku, dengan cara guru memberikan contoh-contoh teknik gerak.
	VI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melempar bola <ul style="list-style-type: none"> - Lemparan dengan melambung - Lemparan dengan gerak menyamping ke kiri dan ke kanan 2. Menangkap bola <ul style="list-style-type: none"> - Menadah dengan dua tangan - Menadah dengan satu tangan 	Menekankan pada penguasaan keterampilan teknik-teknik yang baku, dengan cara guru memberikan contoh-contoh teknik gerak.
	VII	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melempar bola <ul style="list-style-type: none"> - Lemparan dengan dua tangan - Lemparan dengan satu tangan 2. Menangkap bola <ul style="list-style-type: none"> - Menangkap dengan bervariasi - Menahan dengan bervariasi 	Menekankan pada penguasaan keterampilan teknik-teknik yang baku, dengan cara guru memberikan contoh-contoh teknik gerak.
	VIII	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melempar bola <ul style="list-style-type: none"> - Lemparan dengan tepat - Lemparan jarak jauh 2. Menangkap bola <ul style="list-style-type: none"> - Menangkap dengan dua tangan - Menangkap dengan satu tangan 	Menekankan pada penguasaan keterampilan teknik-teknik yang baku, dengan cara guru memberikan contoh-contoh teknik gerak.



	IX	<ol style="list-style-type: none">1. Menendang bola<ul style="list-style-type: none">- Menendang dengan Volley- Menendang dengan tepat2. Memukul bola<ul style="list-style-type: none">- Memukul dengan dua tangan- Pukulan bat satu tangan (backhand)	Menekankan pada penguasaan keterampilan teknik-teknik yang baku, dengan cara guru memberikan contoh-contoh teknik gerak.
	X	<ol style="list-style-type: none">1. Menendang bola<ul style="list-style-type: none">- Mendorong dengan kaki- Menendang dengan melambung2. Memukul bola<ul style="list-style-type: none">- Pukulan bat dengan dua tangan (backhand)- Pukulan bat dengan satu tangan (forehand)	Menekankan pada penguasaan keterampilan teknik-teknik yang baku, dengan cara guru memberikan contoh-contoh teknik gerak.
	XI	<ol style="list-style-type: none">1. Menendang bola<ul style="list-style-type: none">- Menendang dengan kuat- Menendang dengan berlari dan berhenti2. Memukul bola<ul style="list-style-type: none">- Pukulan satu tangan dengan melangkah- Pukulan dua tangan dengan melangkah	Menekankan pada penguasaan keterampilan teknik-teknik yang baku, dengan cara guru memberikan contoh-contoh teknik gerak.

F. Pelaksanaan Posttest

Setelah perlakuan program pembelajaran pendidikan jasmani terhadap semua siswa dari kedua kelompok subyek penelitian tersebut dilaksanakan, langkah berikutnya adalah mengadakan posttest sikap sosial. Tes ini bertujuan

untuk mengukur rata-rata (*mean*) sikap sosial peserta didik setelah mengikuti perlakuan program pendidikan jasmani olahraga.

Hasil postes kedua kelompok subjek penelitian diperbandingan dengan hasil pretest, untuk mengetahui efek dari program pendidikan jasmani olahraga permainan melalui strategi pembelajaran modifikasi maupun strategi pembelajaran konvensional.

G. Teknik Analisis

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu sistematika analisis yang meliputi langkah-langkah berikut:

- 1) Pemberian skor individu dan interpretasinya;

Dari hasil pretest dan posttest, dari 26 item skala sikap yang berisi pernyataan-pernyataan terpilih dan telah memiliki nilai skala bagi setiap kategori jawaban, diberi skor. Adapun rangkuman hasil perolehan skor (nilai) skala sikap dari setiap pernyataan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.8

Nilai Skala Pernyataan Yang Terpakai

No. Item	Kategori Respons				
	STS	TS	R	S	SS
1. (-)	0	2	1	0	1
2. (+)	0	0	2	1	1
3. (-)	0	2	1	0	1
4. (-)	2	2	0	1	2
5. (-)	2	2	1	0	2
6. (-)	0	0	1	0	2
7. (-)	0	2	2	1	1
8. (-)	2	2	2	0	1
9. (-)	0	2	2	0	2

10. (-)	2	2	1	0	2
11. (-)	0	1	0	1	1
12. (+)	0	2	1	0	3
13. (+)	0	0	2	1	1
14. (+)	0	2	2	0	2
15. (-)	0	2	1	1	2
16. (+)	2	2	1	0	1
17. (-)	2	0	1	2	0
18. (+)	2	1	0	1	2
19. (+)	0	2	2	0	2
20. (-)	0	2	1	1	2
21. (+)	2	2	0	1	2
22. (-)	2	2	2	0	1
23. (-)	0	2	2	2	1
24. (+)	2	2	1	0	1
25. (+)	0	2	2	0	2
26. (+)	2	2	0	1	2

Berdasarkan tabel nilai di atas, diketahui bahwa respons yang diberikan oleh responden pada setiap pernyataan diperoleh informasi, skor terendah adalah 0 dan skor tertinggi adalah 2.³

- 2) Mengadakan pengujian normalitas, dengan menggunakan uji *Lilliefors*.
- 3) Mengadakan pengujian homogenitas dengan menggunakan uji *Bartlett*.
- 4) Mengadakan pengujian hipotesis tentang pengaruh masing-masing strategi pembelajaran terhadap perubahan sikap siswa, dengan menggunakan uji *t*.
- 5) Mengadakan pengujian hipotesis tentang perbedaan pengaruh strategi pembelajaran modifikasi dan konvensional terhadap perubahan sikap, dengan menggunakan uji *ANOVA*.

