

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

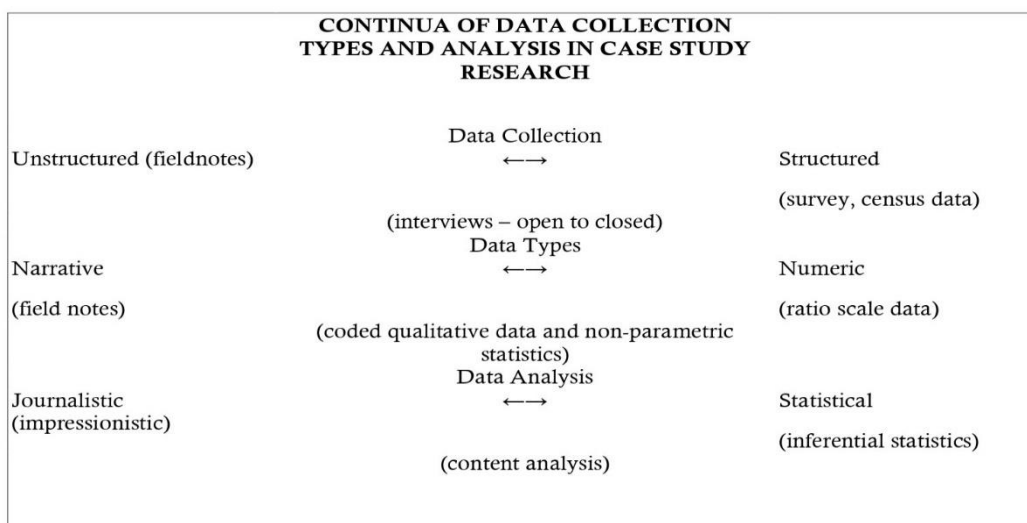
Metode pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain penelitian *case study*, karena desain penelitian *case study* ini memiliki keunggulan yaitu studi yang dapat dilakukan dengan observasi secara langsung dan wawancara secara terbuka dan tertutup dengan detail kepada subjek yang akan diteliti. (Cohen, Louis, Manion, Lawrence and Marrison, 2018).

### 3.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru dari salah satu Sekolah Dasar di wilayah Kabupaten Sumedang. Partisipan yang terdiri dari 15 siswa yang sudah menguasai teknik dasar permainan bola rugby dan 1 orang guru PJOK yang sudah ahli dalam menguasai teknik dasar permainan bola rugby. Teknik pengambilan subjek ini yaitu peneliti menentukan partisipan dengan pertimbangan dan kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Pertimbangannya, karena kriteria subjek dipilih sudah menguasai teknik dasar permainan bola Rugby.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Adapun 3 tahapan pada penelitian kali ini yaitu pertama wawancara dilakukan secara terbuka dan tertutup, lalu observasi langsung ke tempat yang akan diteliti, dan dokumentasi berupa bukti-bukti di lapangan secara jelas dan nyata. (Cohen, Louis, Manion, Lawrence and Marrison, 2018).



Gambar 3. 1 Prosedur Penilaian

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan jenis observasi dan wawancara karena memiliki keunggulan yaitu dapat memperoleh data secara langsung kepada responden, dengan begitu dapat memudahkan peneliti agar bisa mendapatkan data yang akan dibutuhkan. (Fraenkel, Jack. R. Wallen, Norman E. Hyun, 2012). *Google Form* telah menjadi alat survei yang menguntungkan dan mudah digunakan (Allen & Seaman, 2007; Brigham, 2014; Chiu et al., 2016; Lin et al., 2016; Travis, 2010; Widhiarso, 2011). Oleh karena itu, instrument penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, dan angket. Adapun pedoman observasi dalam penelitian ini terdapat beberapa rubrik yang mengadopsi dari penelitian yang sudah baku dari Suherman et al. (2019) seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian Karakter Peserta Didik

No	Utama Karakter	Indikator	Setuju (S)	Tidak Setuju (TS)
1.	Keagamaan	. Siswa memulai pembelajaran dengan berdoa dan dipimpin oleh ketua kelas.		
		. Ketua kelas mempersilahkan teman-teman sekelasnya untuk berdoa menurut keyakinannya.		
		. Para siswa mengikuti instruksi pemimpin siswa dalam berdoa.		
		. Siswa berdoa dengan tertib.		
		. Siswa berpakaian rapi dan bersih.		
		. Ketua kelas memeriksa kebersihan dan kerapian seragam dan kuku teman sekelasnya.		
		. Ketua kelas memimpin dan meminta untuk membersihkan lokasi pembelajaran.		
2.	Nasionalis	. Sebuah upaya yang baik untuk memahami contoh yang diberikan dari gerakan olahraga yang diberikan.		

		. Siswa membantu rekan satu tim untuk bermain dalam sebuah permainan.		
		. Siswa mengikuti pembelajaran dalam suasana ceria.		
3.	Mandiri	. Siswa mengikuti aktivitas fisik sesuai dengan kemampuan maksimalnya.		
		. Para siswa tiba di lapangan tepat waktu.		
		. Para siswa mengikuti perintah guru dan menghormati aturan permainan dan tradisi mereka.		
		. Memiliki keberanian menyampaikan pendapat dalam kegiatan pembelajaran.		
		. Berfikir kritis dalam memahami suatu instruksi dalam kegiatan pembelajaran.		
		. Disiplin dalam mengatur waktu.		
		. Disiplin dalam berpakaian.		
		. Disiplin dalam menjaga kebersihan.		
4.	Gotong Royong	. Mampu bekerja sama dengan rekan satu tim dalam melakukan permainan Rugby.		
		. Mendukung rekan satu tim dalam melakukan permainan Rugby.		
5.	Integritas	. Mengakui kesalahan yang dibuat menjadi dirinya sendiri.		
		. Menghargai kemenangan atau kekalahan dalam sebuah permainan.		
		. Menghormati lawan dan ofisial dalam sebuah permainan.		
		. Bersungguh-sungguh dalam melakukan praktek.		
		. Berusaha melakukan yang terbaik dalam pembelajaran.		

		Taat terhadap peraturan yang berlaku dalam permainan Rugby.		
		. Berani dalam mengambil keputusan.		
		. Berani berkompetisi dalam sebuah permainan Rugby.		
		Rela Berkorban untuk diri sendiri dan tim dalam sebuah permainan yang dilakukan.		