

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Karena sifat dari penelitian ini adalah adanya sebuah perlakuan khusus yang diberikan pada sampel. Penelitian eksperimen adalah salah satu metodologi penelitian paling kuat yang dapat digunakan para peneliti. Karakteristik utama dari penelitian eksperimental yang membedakannya dari semua jenis penelitian lainnya adalah bahwa peneliti memanipulasi variabel independen. Mereka memutuskan sifat perlakuan (yaitu, apa yang akan terjadi pada subjek penelitian), kepada siapa itu akan diterapkan, dan sejauh mana (Fraenkel et al., 2012). Peneliti menggunakan metode *Factorial Design 2x2*, yaitu seperti yang diungkapkan oleh Fraenkel dkk. bahwa nilai lain dari desain faktorial adalah memungkinkan peneliti untuk mempelajari interaksi variabel independen dengan satu atau lebih variabel (kadang-kadang disebut variabel moderasi). Variabel moderasi dapat berupa variabel perlakuan atau variabel khusus subjek. Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas, yaitu (1) model *Cooperative Learning* (CL), dan (2) model *Project-Based learning* (PJBL). Selanjutnya terdapat juga variabel atribut yaitu Kecerdasan Emosi (*Emotional Intelligence*) yang terdiri dari (1) Tingkat Kecerdasan Emosi Tinggi, dan (2) Tingkat Kecerdasan Emosi Rendah. Sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan sosial (*social skills*) peserta didik.

Tabel 3. 1  
*Factorial Design 2x2* Sumber (Fraenkel et al., 2012)

Model Pembelajaran Kecerdasan Emosi	A1	A2
	B1	A1B1
B2	A1B2	A2B2

Keterangan:

- A1 : Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)
- A2 : Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)
- B1 : Kecerdasan Emosi Tinggi

- B2 : Kecerdasan Emosi Rendah
- A1B1 : Kelompok peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dengan tingkat kecerdasan emosi tinggi
- A2B1 : Kelompok peserta didik yang belajar menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) dengan tingkat kecerdasan emosi tinggi
- A1B2 : Kelompok peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dengan tingkat kecerdasan emosi rendah
- A2B2 : Kelompok peserta didik yang belajar menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) dengan tingkat kecerdasan emosi rendah

### 3.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Dalam mencapai tujuan penelitian yang diharapkan, kiranya perlu mengetahui definisi operasional setiap variabel dalam penelitian ini agar memperjelas dan meminimalisir kesalahan persepsi. Variabel-variabel yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1) Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah pola prosedur yang disusun secara sistematis berdasarkan pengembangan teori-teori yang ada dalam mengorganisasikan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar (Sani, 2019). Model pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Kooperatif dan Berbasis Proyek sebagai bentuk perlakuan yang akan diberikan pada peserta didik yang berbentuk Program Pembelajaran.

#### 2) Model *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif merupakan seperangkat strategi pembelajaran yang terhubung dan terbagi ke dalam tiga atribut umum yaitu: penghargaan kelompok, tanggung jawab individu dan kesempatan sukses bersama (M. Metzler & Colquitt, 2021). Pembelajaran kooperatif dalam penelitian ini yaitu perlakuan pembelajaran dengan sintak: penyampaian tujuan, pembagian

kelompok, presentasi kelas, kegiatan belajar kelompok, evaluasi dan penghargaan prestasi.

3) Model *Project-Based Learning*

Mergendoller & Thomas (2000) bahwa proyek adalah tugas yang kompleks, berdasarkan pertanyaan atau masalah yang menantang, yang melibatkan peserta didik dalam desain, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, atau kegiatan investigasi; memberi peserta didik kesempatan untuk bekerja secara relatif mandiri selama periode waktu yang lama; dan berujung pada produk atau presentasi yang realistis. Model pembelajaran berbasis proyek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran sebagai perlakuan dengan sintak: dimulai dengan pertanyaan esensial, mendesain rencana proyek, membuat jadwal, memonitor peserta didik dan memantau perkembangan proyek, menilai hasil, dan mengevaluasi pengalaman.

4) Kecerdasan Emosi

Kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, dan mengelola suasana hati dan perasaan, baik pada diri kita sendiri maupun orang lain (Yeung, 2009). Kecerdasan emosi dalam penelitian ini adalah tingkat kecerdasan emosi peserta didik berbentuk skor yang didapatkan dari hasil mengisi kuisisioner dan diurutkan mulai skor tertinggi sampai skor terendah menggunakan instrumen kuisisioner *Self-Report Emotional Intelligence Scale* (SREIS) (Jonker & Vosloo, 2008).

5) Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah alat yang memungkinkan orang untuk berkomunikasi, belajar, meminta bantuan, memenuhi kebutuhan dengan cara yang tepat, bergaul dengan orang lain, berteman, mengembangkan hubungan yang sehat, melindungi diri sendiri, dan secara umum, dapat berinteraksi dengan masyarakat secara harmonis (Dowd & Tierney, 2005). Keterampilan sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor keterampilan sosial peserta didik yang didapatkan dari hasil mengisi kuisisioner *Social Skills Rating System* (SSRS) (Gresham, 2001; Gresham & Elliot, 1990).

### 3.3 Partisipasi dan Tempat Penelitian

Partisipan merupakan orang-orang yang akan terlibat dalam penelitian ini. Partisipan tersebut diantaranya adalah Peneliti, 1 orang Guru PJOK, SMAN 5 Kota Tasikmalaya, 4 orang mahasiswa yang sedang tugas akhir. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 5 Kota Tasikmalaya.

### 3.4 Populasi dan Sampel

Populasi, menggunakan istilah lain, merupakan grup yg menarik bagi peneliti, grup yang peneliti ingin generalisasikan output penelitiannya. Dalam penelitian pendidikan, populasi yang diminati umumnya merupakan sekelompok orang (peserta didik, guru, atau individu lain) yang mempunyai ciri tertentu. Namun, pada beberapa kasus, populasi dapat didefinisikan menjadi sekelompok ruang kelas, sekolah, atau bahkan fasilitas (Fraenkel et al., 2012). Penelitian ini menggunakan populasi target seluruh kelas SMA di Kota Tasikmalaya dan populasi terjangkaunya adalah semua kelas SMA Negeri 5 Kota Tasikmalaya sebanyak 36 kelas. Adapun beberapa alasan memilih populasi SMAN 5 Kota Tasikmalaya adalah sebagai berikut:

- 1) Sekolah terbaik di Kota Tasikmalaya, sehingga hal ini menjadi indikasi penting bahwa sekolah tersebut memiliki pelayanan pendidikan yang berkualitas. Mulai dari tenaga pendidik dan kependidikan, fasilitas, kenyamanan dan kebersihan, hingga pada prestasi peserta didiknya.
- 2) Sekolah yang sudah menerapkan sebagian kurikulum merdeka, walaupun sebagian kelas masih menggunakan kurikulum 2013.
- 3) Hampir semua Guru PJOK sudah tersertifikasi profesi, terdapat 4 orang guru PJOK yang ada di sekolah tersebut hanya 2 orang diantaranya menjelang pensiun.
- 4) Guru PJOK sering mengikuti pelatihan dalam menunjang profesinya, seperti pelatihan kurikulum darurat, kurikulum merdeka, impementasi kurikulum merdeka dan lainnya. Sehingga cukup menunjang terhadap pengoptimalan implementasi model pembelajaran dalam penelitian.

- 5) Memiliki sarana prasarana olahraga yang cukup lengkap dalam mendukung kegiatan pembelajaran, sehingga akan sangat membantu keberlangsungan proses penelitian.
- 6) Letak yang strategis di tengah kota yang akan memudahkan peneliti, responden dan partisipan dalam penelitian ini untuk berkomunikasi dan berkoordinasi lebih intensif.
- 7) Saya merupakan Dosen yang sering ditempatkan di sekolah ini dalam Membimbing Mahasiswa praktikkan mengajar, sehingga cukup mengetahui situasi dan keadaan sekolah.
- 8) Kepala Sekolah dan jajarannya sangat mendukung terhadap kegiatan penelitian yang dilakukan, sehingga ini akan memudahkan peneliti dalam implementasi perlakuan selama penelitian. Namun, ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan salah satunya adalah penelitian jangan sampai mengganggu aktivitas kegiatan belajar mengajar.

Sampel dalam penelitian adalah kelompok dimana informasi diperoleh. Sampel dapat diartikan sekelompok orang pada pengalaman yang mereka miliki dengan sejumlah kecil, dari anggota individu. Terkadang kesimpulan seperti itu merupakan representasi akurat tetapi seringkali tidak. Hal ini tergantung pada seberapa representatif (yaitu, seberapa mirip) sampel dari kelompok yang lebih besar. Pemilihan kelompok, atau cluster, subjek daripada individu dikenal sebagai *cluster random sampling*. Sama seperti pengambilan sampel acak sederhana lebih efektif dengan jumlah individu yang lebih besar, pengambilan sampel acak klaster lebih efektif dengan jumlah kelompok yang lebih besar (Fraenkel, Jack R., Wallen, 2022). Pengambilan sampel acak klaster/kelompok ini peneliti lakukan karena tidak mungkin memilih sampel acak secara individu karena keterbatasan administratif di sekolah dan berhubungan dengan kebijakan yang diberikan dari kepala sekolah bersangkutan. Peneliti menentukan 2 kelas dari 36 kelas di SMAN 5 Kota Tasikmalaya yang terpilih sebagai sampel dengan teknik *cluster random sampling*. Pemilihan dua kelas ini didasarkan pada penyesuaian desain pada penelitian yaitu dengan membandingkan dua model pembelajaran yaitu model kooperatif dan berbasis proyek, sehingga membutuhkan dua kelas utuh untuk menerapkannya.

Langkah-langkah dalam penentuan sampel lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

- 1) Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah memilih 2 kelas dari 36 kelas di SMA Negeri 5 Kota Tasikmalaya secara acak dengan teknik *cluster random sampling* menggunakan kertas berlabel nama-nama seluruh kelas, hal ini dilakukan karena pemilihan sampel tidak mungkin secara individu karena akan menyulitkan secara administratif dan kemungkinan besar berbenturan dengan kebijakan sekolah.
- 2) Setelah 2 kelas terpilih, selanjutnya mengundi kelas dengan cara memilih kertas yang berlabel (*Cooperative dan Project*) untuk ditempatkan pada kelompok pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dan pada kelompok pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dengan cara cluster random.
- 3) Seluruh peserta didik diwajibkan mengisi surat Kesediaan dalam Penelitian ini sebagai wujud dari etika dalam sebuah penelitian dan komitmen untuk mengikutinya dari awal hingga akhir.
- 4) Dari 2 kelas yang terpilih menjadi sampel penelitian, seluruh peserta didik diberikan tes kecerdasan emosi yang sudah ada, yaitu menggunakan *Schutte Self-Report Emotional Intelligence Scale* (SREIS) (Jonker & Vosloo, 2008). Kemudian dari hasil kuisioner tersebut dihitung skor kecerdasan emosi dan mengurutkan skor tersebut mulai dari skor tertinggi sampai skor terendah dari setiap kelasnya dengan batas tengahnya merupakan skor median dari data tersebut, kelompok untuk kategori kecerdasan emosi tinggi mulai dari skor median sampai skor tertinggi dan untuk kategori kecerdasan emosi rendah mulai dari skor dibawah median sampai pada skor yang paling rendah/kecil.

Tabel 3. 2  
Data Peringkat Kecerdasan Emosi (EI)

Peringkat	CL	Skor EI	PjBL	Skor EI
1	WD	142	NAP	140
2	SN	141	BJN	132
3	FN	134	MAF	131
4	AF	133	MA	130
5	AM	133	GK	129
6	AS	131	II	127
7	AR	130	ANZ	127
8	DM	128	AR	126
9	MA	128	RR	126
10	ZN	128	NAK	125
11	TA	126	VAK	122
12	AL	126	KS	122
13	LR	125	MLH	122
14	ASN	125	AS	122
15	SE	125	SZ	121
16	NP	123	KH	117
17	AP	122	SD	116
18	MR	121	SMN	116
19	NDH	120	AF	115
20	BAS	119	AKB	114
21	IH	119	AWP	112
22	NP	118	RPS	112
23	FN	116	DR	111
24	GM	115	RDN	110
25	MF	114	AB	110
26	MAZ	111	RAD	110
27	MRN	111	GSS	108
28	IK	109	MKP	107
29	AF	109	ARV	106
30	FJ	107	MFK	105
31	RR	106	YR	105
32	RDR	104	KAK	103
33	FSR	102	RFI	102
34	RA	93	NG	100
35	MDR	92	MAWS	94
36			QA	92

- 5) Setiap kelas yang sudah diurutkan hasil skor kecerdasan emosi terbagi kedalam 2 kelompok, yaitu kelompok yang memiliki tingkat kecerdasan emosi tinggi dan rendah. untuk lebih jelasnya peneliti mengilustrasikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.3  
Data Kelompok berdasarkan Kecerdasan Emosi

Kelompok Kecerdasan Emosi Tinggi dengan Model Kooperatif (X1Y1)		Kelompok Kecerdasan Emosi Tinggi dengan Model Berbasis Proyek (X1Y2)	
WD	142	NAP	140
SN	141	BJN	132
FN	134	MAF	131
AF	133	MA	130
AM	133	GK	129
AS	131	II	127
AR	130	ANZ	127
DM	128	AR	126
MA	128	RR	126
ZN	128	NAK	125
TA	126	VAK	122
AL	126	KS	122
LR	125	MLH	122
ASN	125	AS	122
SE	125	SZ	121
NP	123	KH	117
AP	122	SD	116
MRM	121	SMN	116
Rerata	128,94	Rerata	125,06
Kelompok Kecerdasan Emosi Rendah dengan Model Kooperatif (X2Y1)		Kelompok Kecerdasan Emosi Rendah dengan Model Berbasis Proyek (X2Y2)	
NDH	120	AF	115
BAS	119	AKB	114
IH	119	AWP	112
NP	118	RPS	112
FN	116	DR	111
GM	115	RDN	110
MF	114	AB	110
MAZ	111	RAD	110
MRN	111	GSS	108
IK	109	MKP	107
AF	109	ARV	106
FJ	107	MFK	105
RR	106	YR	105
RDR	104	KAK	103
FSR	102	RFI	102
RA	93	NG	100
MDR	92	MAWS	94
		QA	92
Rerata	103,61	Rerata	106,44

Tabel 3.4  
Komposisi Pengelompokkan Sampel Penelitian

Model Pembelajaran Kecerdasan Emosi	<i>Cooperative Learning</i>	<i>Project-Based Learning</i>	Total
Tinggi	18	18	36
Rendah	17	18	35
Total	35	36	71

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Peneliti kemudian menggunakan data tersebut untuk membuat kesimpulan tentang karakteristik individu tertentu (Fraenkel et al., 2012). Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu penelitian, oleh karena itu penyusunan instrumen penelitian harus dirancang dengan baik agar diperoleh hasil sesuai dengan kegunaannya. Dalam hal ini instrumen penelitian yang digunakan ada dua, yaitu instrumen untuk mengukur kecerdasan emosi dan instrumen untuk mengukur keterampilan sosial. Instrumen penelitian untuk kecerdasan emosi dan keterampilan sosial yaitu menggunakan kuesioner/angket. Fraenkel menyampaikan bahwa dalam kuesioner, subjek menjawab pertanyaan dengan menulis atau, lebih umum, dengan menandai lembar jawaban. Keuntungan dari kuesioner adalah bahwa kuesioner dapat dikirimkan atau diberikan kepada banyak orang pada saat yang bersamaan. Sehingga bisa menggunakan waktu secara efektif dan efisien, melihat dari jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 71 orang yang terbagi menjadi dua kelas. Namun, kerugiannya adalah bahwa pertanyaan yang tidak jelas atau tampak ambigu tidak dapat diklarifikasi, dan responden tidak memiliki kesempatan untuk memperluas atau bereaksi secara verbal terhadap pertanyaan yang menarik atau penting. Item pilihan pada kuesioner mencakup pertanyaan pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, atau latihan interpretatif. Item pasokan termasuk pertanyaan jawaban singkat atau esai (Vinet & Zhedanov, 2011).

### 3.5.1 Kecerdasan Emosi (*Emotional Intelligence*)

Instrumen Kecerdasan Emosional adalah alat atau kuesioner yang digunakan untuk mengukur tingkat kecerdasan emosional seseorang. Instrumen ini dapat digunakan untuk mengevaluasi kemampuan seseorang dalam mengenali, memahami, mengatur, dan mengekspresikan emosi dengan baik dan sehat. Instrumen Kecerdasan Emosional terdiri dari berbagai macam pertanyaan yang dirancang untuk mengukur kecerdasan emosional baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Instrumen untuk kecerdasan emosi menggunakan kuisisioner yang sudah ada hasil penelitian orang lain, yaitu menggunakan *Schutte Self-Report Emotional Intelligence Scale (SREIS)* (Jonker & Vosloo, 2008) yang sudah diuji konsistensi internal dengan pemeriksaan silang menunjukkan *Alfa Cronbach* sebesar 0,87. Reliabilitas tes-tes ulang dua minggu adalah 0,78. Salovey dan Mayer (1990) yang pertama kali menggunakan istilah "kecerdasan emosional", mendalilkan bahwa kecerdasan emosional terdiri dari tiga kategori berikut kemampuan adaptif: penilaian dan ekspresi emosi, regulasi emosi dan pemanfaatan emosi dalam memecahkan masalah. Kategori pertama terdiri dari komponen penilaian dan ekspresi emosi pada diri sendiri dan penilaian emosi pada orang lain. Komponen penilaian dan ekspresi emosi dalam diri dibagi lagi menjadi subkomponen verbal dan non-verbal dan sebagaimana diterapkan pada orang lain dipecah menjadi subkomponen persepsi dan empati non-verbal. Kategori kedua dari kecerdasan emosional, regulasi, memiliki komponen regulasi emosi dalam diri dan regulasi emosi pada orang lain. Kategori ketiga, pemanfaatan emosi, meliputi komponen perencanaan yang fleksibel, pemikiran kreatif, perhatian yang diarahkan dan motivasi. Meskipun emosi merupakan inti dari model ini, namun juga mencakup fungsi sosial dan kognitif yang terkait dengan ekspresi, regulasi, dan pemanfaatan emosi.

Adapun instrumen kecerdasan emosi dari Schutte et al. (1998) sebagai pengembangan tes kecerdasan emosi dari Salovey dan Mayer (1990). Tes ini terdiri dari 33 butir pernyataan, diantaranya: 13 butir pernyataan untuk sub variabel penilaian dan ekspresi emosi, 10 butir pernyataan untuk sub variabel regulasi emosi, dan 10 butir pernyataan untuk sub variabel pemanfaatan emosi. Instrumen ini

memiliki telah memenuhi beberapa syarat sebuah tes yang baik diantaranya sudah di ujicoba validitas melalui korelasi dengan konstruksi yang terkait secara teoritis, perbedaan antar kelompok.

Tabel 3. 5  
Kisi-Kisi Kecerdasan Emosi (Emotional Intelligence)(Schutte et al., 1998)

Variabel	Sub Variabel	Komponen	Jumlah Butir
Emotional Intelligence	Penilaian dan Ekspresi Emosi	Diri sendiri	13
		- Verbal	
	- Non-verbal		
	Orang lain		
	Regulasi Emosi	- Persepsi	10
		- Empati Non-verbal	
Pemanfaatan Emosi	Diri sendiri	10	
	Orang lain		
Pemanfaatan Emosi	- Fleksibel	10	
	- Pemikiran kreatif		
	- Perhatian yang diarahkan		
	- Motivasi		

Kuisisioner kecerdasan emosi ini menggunakan skala penilaian 5 poin, mulai dari “Sangat Tidak Setuju” dengan poin 1 sampai dengan “Sangat Setuju” dengan poin 5. Skala Likert yang populer (Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju) menggambarkan skala dengan interval yang secara teoritis sama di antara respons (Creswell, 2012). Ini mengacu pada skala Likert dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 3. 6  
Skala Likert

Respon	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

### 3.5.2 Keterampilan Sosial (*Social Skills*)

Instrumen keterampilan sosial (*Social Skills*) menggunakan *Social Skills Rating System (SSRS)* yang menilai domain berikut: Kerjasama/*Cooperation*, Penegasan/*assertion*, Tanggung Jawab/*responsibility* (Hanya Bentuk Orang Tua), Empati/*empathy* (Hanya Bentuk Peserta didik), dan Kontrol Diri/*self-control*. Domain-domain ini ditangkap oleh akronim CARES (Elliott & Gresham, 2013; Gresham, 2001). Namun, kuesioner yang akan digunakan adalah yang khusus untuk peserta didik yaitu mencakup domain *Cooperation*, *Assertion*, *Empathy* dan *Self-Control*. Instrumen ini memiliki konsistensi internal untuk Skala Keterampilan Sosial Total berkisar dari 0.83 (Peserta didik Sekolah Dasar/Menengah), reliabilitas tes-tes ulang untuk Skala Keterampilan Sosial total berkisar dari 0.68 (Formulir Peserta didik) dan stabilitas subskala keterampilan sosial berkisar dari 0.52 hingga 0.88 (Diperna & Volpe, 2005). SSRS memberikan bukti ekstensif untuk konten, terkait kriteria, dan validitas konstruksi skala. Pada tabel 3.7 adalah kisi-kisi instrumen keterampilan sosial menurut Gresham.

Jumlah item pada SSRS bervariasi, tergantung pada formulir penilaian dan level yang digunakan. Khusus untuk penilaian keterampilan sosial peserta didik jumlah item sebanyak 39 pernyataan. Secara umum, formulir SSRS harus diselesaikan oleh penilai tidak lebih dari 15-20 menit, dengan banyak penilai membutuhkan waktu yang jauh lebih sedikit. Setiap item pada SSRS dinilai pada skala 3 poin ("0-Tidak pernah," "1-Kadang-kadang," "2-Sangat Sering") berdasarkan frekuensi yang dirasakan penilai dari suatu perilaku tertentu.

Tabel 3. 7  
Kisi-Kisi Keterampilan Sosial (*Social Skills*)

Variabel	Sub variabel	Deskriptor
<i>Social Skills</i> (Gresham, 2001; Gresham & Elliot, 1990)	<i>Cooperation</i> ( <i>Kerjasama</i> )	Perilaku yang Memfasilitasi Prestasi dan Keberhasilan Akademik
	<i>Assertion</i> ( <i>Tuntutan</i> )	Perilaku yang melibatkan inisiasi interaksi sosial atau ekspresi pendapat
	<i>Empathy</i> ( <i>Empati</i> )	Perilaku yang mengungkapkan pemahaman tentang perasaan orang lain
	<i>Self-Control</i> ( <i>Kontrol Diri</i> )	Perilaku yang melibatkan penghambatan impuls atau perilaku negatif

Langkah dalam menguji tingkat validitas dan reliabilitas angket, yaitu dengan menggunakan validitas konten dan validitas konstruk. Validasi konten angket yaitu

dengan menerjemahkan angket yang sudah ada ke dalam bahasa Indonesia dan divalidasi oleh ahli bahasa. Setelah dari ahli bahasa, dikoordinasikan seluruh pembimbing untuk memastikan keteraturan bahasa dan makna dalam angket tersebut. Kemudian langkah selanjutnya menggunakan validitas konstruk yaitu dengan menguji cobakan angket tersebut ke peserta didik diluar sampel yang sudah ditentukan. Dan untuk mengukur tingkat reliabilitas angket, menggunakan teknik *Pearson Product Moment* dan uji *Alfa Cronbach*. Pengujian-pengujian tersebut dianalisis dengan menggunakan SPSS versi 26. Berdasarkan hasil uji coba konstruk dari lapangan didapat 31 dari 33 butir instrumen kecerdasan emosi dan 37 dari 39 butir instrumen keterampilan sosial yang valid dan reliabel serta layak untuk dijadikan instrumen.

### 3.6 Prosedur Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, dilakukan prosedur dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Observasi awal SMA Negeri 5 Kota Tasikmalaya.
- 2) Membuat surat izin melakukan penelitian
- 3) Menentukan 2 kelas dari 36 kelas secara random untuk dijadikan kelompok penelitian. 2 kelas tersebut dipilih kembali secara acak untuk ditempatkan pada kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran berbasis proyek.
- 4) Kemudian menentukan tingkat kecerdasan emosi melalui pengisian angket kecerdasan emosi yang sudah disediakan dan membagi dua kelompok setiap kelasnya ke dalam tingkat kecerdasan emosi tinggi dan tingkat kecerdasan emosi rendah.
- 5) Peserta didik yang terpilih diberikan lembar kesediaan menjadi sampel penelitian untuk menjadi bukti nyata pelaksanaan etika penelitian.
- 6) Memilih 2 orang Guru PJOK, dan membuat kesediaan berpartisipasi dalam penelitian. Namun, yang memiliki kualifikasi untuk berpartisipasi dalam penelitian ini hanya satu orang. Kualifikasi tersebut diantaranya adalah sudah bersertifikasi sebagai seorang guru profesional, lama mengajar sudah lebih dari 5 tahun, dan sering mengikuti seminar dan pelatihan mengenai perkembangan kurikulum.

- 7) Melaksanakan bimbingan teknis terhadap Guru PJOK dan mahasiswa tersebut terutama dalam hal implementasi model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran berbasis proyek. Bimbingan teknis ini dilaksanakan selama tiga hari sebelum proses perlakuan diberikan pada peserta didik, dengan kegiatan sebagai berikut:

Tabel 3.8  
Program Bimbingan Teknis

Hari ke-	Materi / Kegiatan	Durasi
1	Pemahaman dan Penguatan Konsep dari Model Pembelajaran Kooperatif dan Model Pembelajaran Berbasis Proyek	2 Jam
2	Simulasi praktik Model Pembelajaran Kooperatif (tipe STAD, Jigsaw dan TGT)	2 – 3 jam
3	Simulasi praktik Model Pembelajaran Proyek	2 – 3 jam

- 8) Guru tersebut mengajar di kelas yang menggunakan model Pembelajaran Kooperatif dan di kelas yang menggunakan model Pembelajaran Proyek sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Dalam implementasinya, guru dibantu oleh mahasiswa untuk membantu persiapan dan pemenuhan media dan peralatan yang dibutuhkan saat mengajar. Untuk mengobservasi keterlaksanaan model pembelajaran, maka Peneliti mengamati dan mengevaluasi aktivitas pembelajaran dengan menggunakan lembar jurnal kegiatan pembelajaran untuk memastikan implementasi model yang optimal.
- 9) Sebelum pelaksanaan penelitian dilakukan, peneliti menguji cobakan terlebih dahulu instrumen yang ada, sehingga didapatkan tingkat validitas dan reliabilitas angket yang cukup, untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian.
- 10) Sebelum pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam penelitian ini, sampel (peserta didik) diberikan *pre-test* terlebih dahulu untuk melihat kemampuan awal. Tes tersebut adalah mengisi kuesioner(angket) keterampilan sosial yang sudah disiapkan melalui formulir google.

- 11) Perlakuan (*treatment*) diberikan selama 8 pertemuan, dengan intensitas perminggu sebanyak 1 kali pertemuan. Ini mengacu pada hasil penelitian Risma (2020) dengan melakukan perlakuan sebanyak 8 kali dengan intensitas setiap 1 kali pertemuan perminggunya, yang menghasilkan kesimpulan bahwa keterampilan sosial peserta didik meningkat secara signifikan. Juga Penelitian lain tentang pengembangan keterampilan sosial yang dilakukan oleh Goodin (2011) dengan lama pengembangan 5 minggu dan setiap minggunya 50 menit bisa meningkatkan keterampilan sosial. Selain itu adanya keterbatasan izin dari pihak sekolah yang salah satunya adalah penelitian tidak boleh mengganggu aktivitas kegiatan belajar mengajar dan diusahakan kajian materi harus sesuai silabus yang sudah ditentukan di sekolah. Selama perlakuan, dosen (peneliti) mengamati pelaksanaan pembelajaran terutama penerapan model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran berbasis proyek menggunakan lembar jurnal dengan tujuan untuk memastikan keterlaksanaannya model pembelajaran sesuai langkah-langkah yang benar.
- 12) Setelah berakhir seluruh perlakuan selanjutnya dilaksanakan *post-test* dengan instrumen tes yang sama.
- 13) Setelah data didapatkan dari hasil pre-test, post-test dan observasi, selanjutnya dilakukan analisis data untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dan selanjutnya disimpulkan sebagai laporan hasil penelitian.

### 3.7 Program dan Skenario Pembelajaran

#### 3.7.1 Program Pembelajaran

Program pembelajaran memiliki peran penting dalam pencapaian tujuan pendidikan dan pembelajaran. Program pembelajaran yang baik dapat membantu membangun kemampuan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik. Melalui program pembelajaran yang baik, siswa dapat memperoleh pengetahuan yang diperlukan, keterampilan dan sikap yang sesuai dengan kurikulum atau standar pendidikan yang berlaku. Dalam konteks pendidikan, program pembelajaran tidak hanya mencakup penyampaian materi, tetapi juga mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Program pembelajaran yang baik harus menyesuaikan Model dan strategi yang tepat dengan konten pembelajaran dan

karakteristik siswa. Adanya sebuah program pembelajaran yang baik dan terencana dengan baik dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar dan membantu siswa untuk mencapai tujuan belajar mereka. Selain itu, program pembelajaran yang terencana dengan baik juga memudahkan guru untuk melakukan evaluasi dan penilaian terhadap kemajuan siswa. Materi permainan sepakbola, voli, dan basket memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan sosial pada siswa karena memerlukan kerjasama dan interaksi antarindividu dalam kelompok. Dalam permainan ini, siswa harus berkomunikasi dan berkoordinasi dengan baik untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini dapat membantu siswa untuk belajar menghargai perbedaan, menerima kritik, dan membangun rasa percaya diri. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu siswa untuk mempelajari nilai-nilai positif seperti fair play, sportivitas, dan tanggung jawab.

Tabel 3.9  
Program Pembelajaran

Pertemuan ke-	Tanggal	<i>Project-Based Learning</i>	<i>Cooperative Learning</i>
	19-10-2022	<i>Pre-Test</i>	
1	26-10-2022	Pembelajaran Sepakbola	
2	02-11-2022	Pembelajaran Sepakbola	
3	09-11-2022	Pembelajaran Sepakbola	
4	16-11-2022	Pembelajaran Bola Basket	
5	23-11-2022	Pembelajaran Bola Basket	
6	30-11-2022	Pembelajaran Bola Basket	
7	07-12-2022	Pembelajaran Bola Voli	
8	14-12-2022	Pembelajaran Bola Voli	
	21-12-2022	<i>Post-Test</i>	

Penelitian ini memiliki program pembelajaran yang direncanakan secara sistematis dan terorganisir agar pelaksanaan dan hasil penelitian memiliki dampak yang positif dan bermanfaat secara praktis. Program pembelajaran secara umum yang peneliti susun seperti pada tabel 3.9.

### 3.7.2 Rencana Skenario Pembelajaran

Berdasarkan program pembelajaran yang sudah peneliti susun, rencana skenario pembelajaran seyogyanya harus juga tersusun dengan baik dan memperhatikan berbagai sumber, media dan fasilitas yang ada. Skenario pembelajaran tersebut disajikan sebagai contoh kecil seperti berikut.

Tabel 3. 10  
Contoh Langkah-Langkah Pembelajaran PjBL dan CL

Langkah Pembelajaran		
<i>Project-Based Learning</i>	<i>Cooperative Learning</i>	Waktu
<b>PENDAHULUAN</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Berbaris dan berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik.</li> <li>➤ Peregangan statis dan dinamis dilanjutkan lari.</li> <li>➤ Melakukan apersepsi melalui tanya jawab</li> <li>➤ Penyampaian tujuan pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Berbaris dan berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik.</li> <li>➤ Peregangan dan dilanjutkan pemanasan melalui permainan sederhana</li> <li>➤ Melakukan apersepsi melalui tanya jawab</li> </ul>	10 – 15 menit
<b>INTI</b>		
<p><b>Dimulai dengan pertanyaan esensial</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peserta didik dikelompokkan secara acak(heterogen) ke dalam beberapa kelompok</li> <li>➤ Guru menyampaikan berbagai permasalahan yang harus dipecahkan oleh peserta didik, melalui beberapa pertanyaan mendasar yang telah disiapkan. <i>Contoh: Apa yang harus dipahami bila kita ingin bermain sepakbola yang benar? Apa yang harus dilakukan bila ingin meningkatkan teknik sepak bola dengan baik?</i></li> </ul>	<p><b>Penyampaian tujuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan tahapan pembelajaran yang akan dilakukan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan yaitu <i>Student Team Achievement Division (STAD)</i></li> <li>➤ Guru menjelaskan aturan dan penilaian pembelajaran</li> </ul>	105– 115 menit
<p><b>Mendesain rencana proyek</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru memberikan gambaran penyelesaian proyek/tugas yang harus ditampilkan di pertemuan ke 3.</li> <li>➤ Peserta didik merencanakan penyelesaian masalah/proyek baik saat pembelajaran atau diluar jam sekolah dengan kelompoknya.</li> <li>➤ Peserta didik merencanakan desain proyek yang ditugaskan, dengan mempertimbangkan sumber referensi, media, dan peralatan yang dibutuhkan.</li> </ul>	<p><b>Pembagian kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peserta didik dikelompokkan secara acak(heterogen) ke dalam beberapa kelompok</li> <li>➤ Guru membagikan lembar kerja yang harus dilakukan berkaitan dengan materi yaitu passing, yang disertai indikator keberhasilan dan dilengkapi dengan gambar</li> </ul>	
<p><b>Membuat jadwal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peserta didik Bersama-sama merencanakan jadwal dan kegiatan yang bisa dilakukan dalam menyelesaikan proyek yang ditugaskan.</li> <li>➤ Peserta didik menggunakan penjadwalan dengan cara membuat</li> </ul>	<p><b>Presentasi kelas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru menyajikan materi teknik passing bola melalui media video.</li> <li>➤ Peserta didik menelaah teknik passing bola secara berkelompok, sebagai berikut:</li> </ul>	

Langkah Pembelajaran																				
<i>Project-Based Learning</i>			<i>Cooperative Learning</i>		Waktu															
<p>timeline yang jelas seperti pada tabel di bawah ini:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Hari/Tanggal</th> <th>Kegiatan</th> <th>Hasil</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Hasil	Keterangan	1					2					<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Sikap berdiri dengan posisi badan lurus di belakang bola.</li> <li>○ Salah satu kaki menumpu di samping bola dengan ujung kaki mengarah ke depan serta lutut sedikit ditekuk dan badan agak condong ke depan.</li> <li>○ Kaki dibuka keluar sehingga mata kaki mengarah ke depan bola.</li> <li>○ Pandangan dipusatkan pada bola yang akan ditendang dan kedua lengan menjaga keseimbangan.</li> <li>○ Kaki tendang ditarik ke belakang, kemudian diayunkan ke depan mengenai bola dengan menggunakan kaki bagian dalam/punggung kaki tepat pada titik pusat tendangan hingga bola bergerak ke depan.</li> <li>○ Gerakan selanjutnya diikuti oleh gerak lanjut dari kaki tendang yang diimbangi anggota tubuh lainnya.</li> </ul>		
No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Hasil	Keterangan																
1																				
2																				
<p><b>Memonitor peserta didik dan memantau perkembangan proyek</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Selama proses pembelajaran guru memfasilitasi peserta didik untuk terus menginvestigasi permasalahan mengenai keterampilan passing, dribbling, shooting dan heading dalam sepakbola dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada di sekolah.</li> <li>➤ Peserta didik secara berkelompok bertukar pikiran dalam mengungkap masalah yang diberikan oleh guru.</li> <li>➤ Peserta didik terus mencoba menyelesaikan proyek tentang implementasi keterampilan passing, dribbling, shooting dan heading.</li> </ul>			<p><b>Kegiatan belajar kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Seluruh peserta didik dalam kelompoknya bersama-sama belajar passing tanpa bola dan menggunakan bola sesuai dengan lembar tugas yang diberikan.</li> <li>➤ Periode pertama guru mengevaluasi dan memberikan penilaian berupa skor hasil belajar mengenai gerakan passing tanpa bola dan menggunakan bola setiap kelompok.</li> <li>➤ Guru memberikan lagi waktu untuk meningkatkan kualitas gerakan passing agar skor setiap kelompok bisa meningkat, dan bisa bersaing dengan kelompok lain.</li> </ul>																	

Langkah Pembelajaran		
<i>Project-Based Learning</i>	<i>Cooperative Learning</i>	Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peserta didik ditekankan untuk saling bekerja sama, saling membantu, saling mengingatkan dan mengevaluasi satu sama lain dalam kelompoknya untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran.</li> <li>➤ Periode kedua guru memberikan kembali penilaian terhadap kinerja setiap kelompok dan mengumumkan skor setiap kelompok agar bisa saling memotivasi.</li> <li>➤ Sebelum berakhir pembelajaran setiap kelompok bermain sepakbola dengan peraturan yang dimodifikasi yaitu hanya menggunakan teknik passing saja.</li> </ul>	
<p><b>Menilai hasil</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peserta didik menampilkan hasil proyek sementara yang telah dikerjakan, dengan menampilkannya melalui bentuk praktik secara bergantian dengan anggota kelompoknya.</li> <li>➤ Guru memberikan penilaian atas proyek sementara yang sudah diselesaikan oleh peserta didik tentang variasi teknik mengoper, mengontrol, menggiring dan menyundul bola dan implementasi kedalam permainan sepakbola sederhana.</li> <li>➤ Perwakilan setiap kelompok memberikan umpan balik terhadap kelompok lain yang tampil.</li> </ul>	<p><b>Evaluasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru memberikan penilaian atas teknik mengumpan dan mengontrol bola saat games atau tes diberikan dan saat bermain sepakbola secara sederhana.</li> <li>➤ Perwakilan setiap kelompok memberikan umpan balik kepada anggota kelompoknya terhadap perkembangan kemampuan teknik mengumpan dan mengontrol bola.</li> <li>➤ Setiap peserta didik diberikan lembar refleksi diri, untuk menulis segala kekurangan atau kelemahan yang berkaitan dengan teknik yang dipelajari, kemudian dikumpulkan kepada guru.</li> </ul>	
<p><b>Mengevaluasi pengalaman</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil akhir proyek sementara yang sudah dijalankan tentang variasi teknik menendang, mengontrol, menggiring dan menyundul bola.</li> <li>➤ Perwakilan setiap kelompok diminta untuk mengungkapkan hasil observasi dan rencana perbaikannya terhadap kesalahan-kesalahan yang dilakukan saat melakukan teknik</li> </ul>	<p><b>Penghargaan prestasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pengumuman kelompok terbaik dari hasil perolehan skor kelompok terbanyak.</li> <li>➤ Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas pembelajaran dalam mempraktikkan teknik passing bola.</li> <li>➤ Peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan</li> </ul>	

Langkah Pembelajaran		
<i>Project-Based Learning</i>	<i>Cooperative Learning</i>	Waktu
menendang, menahan, menggiring dan menyundul bola. ➤ Guru memberikan penguatan terhadap pentingnya selalu <b>berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik, bekerjasama dalam kelompok, berempati terhadap teman yang masih mendapat kesulitan belajar dan bertoleransi dengan kelompok lainnya.</b>	pengalamannya selama proses pembelajaran. ➤ Guru memberikan penguatan terhadap pentingnya selalu <b>berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik, bekerjasama dalam kelompok, berempati terhadap teman yang masih mendapat kesulitan belajar dan bertoleransi dengan kelompok lainnya.</b>	
PENUTUP		
➤ Peserta didik melakukan pelepasan ➤ Guru mengevaluasi seluruh proses pembelajaran yang dilakukan. ➤ Guru menghimbau untuk menginvestigasi berbagai sumber informasi di masyarakat, termasuk kepada atlet ataupun pelatih ➤ Guru menyampaikan pertemuan berikutnya untuk melaporkan progres investigasi terhadap proyek yang ditugaskan ➤ Melakukan presensi dan peserta didik dibubarkan	➤ Peserta didik bersama-sama melakukan pelepasan otot yang dipimpin oleh peserta didik lainnya ➤ Guru dan bersama-sama peserta didik mengevaluasi proses pembelajaran yang dilakukan. ➤ Guru dan peserta didik bersama-sama berdoa dalam mengakhiri pembelajaran ➤ Guru menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya ➤ Melakukan Presensi dan kemudian peserta didik dibubarkan	10-15 menit

\*Program Pembelajaran secara utuh ada pada Lampiran

### 3.8 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan perangkat analisis data IBM SPSS versi 26. Data yang telah didapat tersebut dianalisis dengan cara inferensial. Untuk analisis inferensial dilakukan mencari nilai rerata(mean), simpangan baku(standar deviation) dan varian. Setelah itu pengujian persyaratan analisis (uji asumsi klasik) yaitu dengan menguji normalitas data menggunakan *Kolmogorov Smirnov*, uji homogenitas data menggunakan *Levene Test*. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan Anova. Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data sebagai berikut:

#### 3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas salah satu uji prasyarat yang digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau baik. Uji normalitas menggunakan *shapiro-*

wilk atau kolmogorov-smirnov dengan bantuan IBM *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) Statistics 26* (George & Mallery, 2019). Tahapan penghitungan yang akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: klik *Analyze > Descriptive Statistics > Descriptives > Explore > Masukkan semua variabel ke kotak Dependent List > Plots > ceklis Normality plots with tests > Continue > OK*. Format pengujiannya dengan membandingkan nilai probabilitas (p) atau signifikansi (*Sig.*) dengan derajat kebebasan (dk)  $\alpha = 0,05$ . Uji kebermaknaannya sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *Sig.* atau *P-value*  $> 0,05$  maka data dinyatakan **normal** dan dilanjutkan dengan uji statistik **Parametrik**.
- 2) Jika nilai *Sig.* atau *P-value*  $< 0,05$  maka data dinyatakan **tidak normal** dan dilanjutkan dengan uji statistik **Non-Parametrik**.

### 3.8.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu data atau sampel yang diambil berasal dari varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan sebagai prasyarat dalam uji ANOVA. Uji homogenitas menggunakan *Lavene Statistic* dengan bantuan IBM *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) Statistics 26*. Tahapan penghitungan yang akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: klik *Analyze > Compare Means > One-Way ANOVA > Masukkan variabel ke kotak Dependent List > Masukkan faktor ke kotak Factor > Options > Homogeneity of variance test > Continue > OK*. Format pengujiannya dengan membandingkan nilai probabilitas (p) atau signifikansi (*Sig.*) dengan derajat kebebasan (dk)  $\alpha = 0,05$ . Uji kebermaknaannya sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *Sig.* atau *P-value*  $> 0,05$  maka data dinyatakan homogen.
- 2) Jika nilai *Sig.* atau *P-value*  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak homogen.

### 3.8.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan ANOVA dengan bantuan IBM *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) Statistics 26*. Pengujian hipotesis harus sesuai dengan hipotesis penelitian yang diajukan, berikut ini adalah hipotesis statistik yang dibuat:

- 1)  $H_0$  :  $\mu_{A1} = \mu_{A2}$   
 $H_1$  :  $\mu_{A1} \neq \mu_{A2}$

- 2)  $H_0$  : Interaksi A x B =  $\mu_{A2}$   
 $H_1$  : Interaksi A x B  $\neq \mu_{A2}$
- 3)  $H_0$  :  $\mu_{A1B1} \leq \mu_{A2B1}$   
 $H_1$  :  $\mu_{A1B1} > \mu_{A2B1}$
- 4)  $H_0$  :  $\mu_{A1B2} \geq \mu_{A2B2}$   
 $H_1$  :  $\mu_{A1B2} < \mu_{A2B2}$

Uji kebermaknaannya dalam menguji hipotesis sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran: Terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran terhadap keterampilan sosial. Apabila nilai Signifikansi (Sig.) < 0,05 (Alfa) = Signifikan.
- 2) Model Pembelajaran \* *Emotional Intelligence (EI)*: Adanya interaksi Pengaruh model Pembelajaran \* Kecerdasan Emosi terhadap keterampilan sosial. Apabila Signifikansi (Sig.) < 0,05 (Alfa) = Signifikan
- 3) Model Pembelajaran \* EI Tinggi: CL berpengaruh lebih besar terhadap keterampilan sosial pada peserta didik dengan tingkat kecerdasan emosi tinggi. Apabila Signifikansi (Sig.) < 0,05 (Alfa) = Signifikan.
- 4) Model Pembelajaran \* EI Rendah: PjBL berpengaruh lebih besar terhadap keterampilan sosial pada peserta didik dengan tingkat kecerdasan emosi rendah. Apabila Signifikansi (Sig.) < 0,05 (Alfa) = Signifikan.