

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Metode dalam suatu penelitian merupakan suatu cara yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan, sedangkan dalam sebuah penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan mengumpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara tertentu sesuai dengan prosedur yang biasa digunakan yaitu histories, deskriptif, dan eksperimen, metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dankegunaan tertentu (Sugiyono dalam Daniel and Harland, 2017). Metode penelitian merupakan sebuah langkah untuk mendapatkan sebuah data dengan maksud dan tujuan tertentu.

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ialah sebuah pendekatan penelitian yang berasaskan kepada filsafat positif guna meneliti sebuah populasi ataupun sampel tertentu untuk pengambilan sampel secara bebas dengan pengumpulan data menggunakan instrument yang telah ditentukan, dan menganalisis data yang sifatnya variable. Tujuan pendekatan ini yaitu guna menguji suatu teori, menunjukkan suatu variable tertentu, serta membuat sebuah hipotesis (Sugiyono dalam Andi Febriansyah Rahmadhana, 2020). Metode Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Metode Penelitian eksperimen, Eksperimen yaitu peneliti akan memberikan treatment yang berlangsung selama 16 kali pertemuan atau selama  $\pm$  6 minggu.

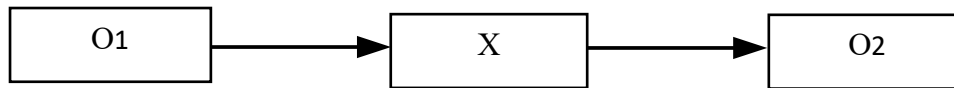
Desain penelitian pada penelitian ini yaitu menggunakan desain pre-eksperimental, *One grup pretest and posttest*. Di dalam Eksperimen terdapat sebuah perlakuan, dengan begitu metode eksperimen ini bisa disimpulkan sebagai suatu metode penelitian yang dipakai guna mencari suatu pengaruh pada perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono dalam Yulistiani and Indihadi, 2020). Pra-eksperimen merupakan suatu penelitian eksperimen dengan melihat hanya pada satu kelompok saja lalu melakukan sebuah intervensi (Creswell dalam Raco, 2018). Dengan memberikan test berupa pretest posttest dengan memberikan pretest sebelum dilakukan treatment juga post-test sesudah dilakukan perlakuan. Jadi dari hasil perlakuan yang sudah dilakukan dalam penelitian dapat kita dilihat secara pasti karena mampu membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan tersebut (Sugiyono dalam Mannassai and Wiwik Pratiwi, 2021).

**Irfan Fadhil Syamsuddin, 2024**

*PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN OLAHRAGA  
TRADISIONAL GOBAK SODOR DAN BOY-BOYAN*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Adapun desain penelitian untuk menggambarkan mengenai Keterampilan Sosial melalui Permainan Olahraga Tradisional Gobak Sodor.



Keterangan:

O1 = Pre Test Keterampilan Sosial

X = Treatment Permainan Olahraga Tradisional Gobak Sodor dan Boy-boy

O2 = Post Test Keterampilan Sosial

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan pre-test guna mengukur keterampilan sosial pada siswa.
- b. Memberikan treatment berupa permainan olahraga tradisional gobak sodor dan Boy-boy dengan menerapkan aspek sosial seperti kerjasama, kerja keras, tanggungjawab dan kepedulian.
- c. Mengadakan post-test untuk mengukur keterampilan sosial siswa setelah diberikan treatment.

### **3.2 Partisipan**

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti, merupakan partisipan sebagai penulis dan observer.
2. Siswa-siswi kelas XI 3 di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Sebagai populasi dan sampel.
3. Guru PJOK SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung, sebagai observer untuk membantu mengobservasi.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dari penelitian adalah seluruh Siswa SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung yaitu terdapat 902 Siswa.

**Irfan Fadhil Syamsuddin, 2024**

*PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL GOBAK SODOR DAN BOY-BOYAN*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut mengartikan sampel sebagai bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data. Jenis sampel yang digunakan adalah *Non-probability sampling* Non probability sampling yaitu purposive sampling yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel” (Hadi, 2006, hlm.82). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu dengan *Purposive sampling* merupakan metode memilih sampel yang mempunyai ciri-ciri tertentu. Penelitian ini mengambil sampel dari siswa kelas XI 3 SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung sebanyak 17 sampel.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan menggunakan fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2010, hlm. 102). Instrumen yang di gunakan pada penelitian ini yaitu The Development of a *Social Skills Scale for Adolescents*, Sejumlah alat telah dirancang di Barat untuk menilai keterampilan 3ariab pada anak-anak termasuk Skala Perilaku Sosial Sekolah (SSBS; Merrell, 1993), Sistem Penilaian Keterampilan Sosial (SSRS; Gresham & Elliott, 1990), Skala Penilaian Keterampilan Sosial Sekolah (S3 ; Brown, 1984) dan Inventarisasi Penilaian Perilaku Sosial (SBAI; Stephens & Arnold, 1992) dll. Namun, tidak ada skala yang dikembangkan secara eksklusif untuk pengukuran keterampilan 3ariab yang ditemukan untuk remaja Pakistan selain penelitian yang dilakukan oleh Rashid (2010) yang mengeksplorasi pengembangan keterampilan 3ariab di antara anak-anak di tingkat dasar. Lima keterampilan 3ariab yang paling sering difokuskan termasuk menerima kritik, menunjukkan rasa hormat, memecahkan masalah, menerima hak dan tanggung jawab dan toleransi terhadap perbedaan individu dipilih dari kurikulum ilmu 3ariab dalam penelitian tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa keterampilan 3ariab belum berkembang di antara anak-anak sejauh yang diharapkan.

Demografi penelitian ini terdiri dari variable usia, jenis kelamin, kelas, variabel keluarga, variable ayah dan variabel ibu, Variabel-variabel ini dipilih dengan meninjau literatur yang relevan dan ditemukan relevan berdasarkan itu. Skala Keterampilan Sosial (SSS) adalah skala yang dikembangkan secara mandiri oleh peneliti yang terdiri dari total 24 item dan tiga variabel yang berkisar dari “jarang” hingga “selalu”.

**Irfan Fadhil Syamsuddin, 2024**

*PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN OLAHRAGA  
TRADISIONAL GOBAK SODOR DAN BOY-BOYAN*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Skala keterampilan sosial memiliki 24 item. Pilihan penilaian skala ini didasarkan pada format tipe Likert yang berkisar antara 0-3. “0” untuk tidak pernah, “1” untuk kadangkadang, “2 untuk sering” dan “3” untuk selalu. Mengukur tiga dimensi keterampilan 4ariab remaja yang meliputi keterampilan bergaul, atribut dan keterampilan persahabatan pada remaja. Analisis 4ariab eksplorasi mengungkapkan tiga solusi 4ariab yang diberi label sesuai dengan tema yang muncul seperti Keterampilan Berteman, Atribut Sosial, dan Keterampilan Persahabatan. Korelasi antar skala berkisar antara ( $r=.66-.86$ ) dan koefisien alfa menunjukkan reliabilitas yang tinggi ( $\bar{y} .80$ ). Alat ini dapat digunakan oleh psikolog sekolah dalam menilai dan melatih anak-anak dengan kekurangan keterampilan social (Sana Hamid, Aisyah Jabeen, 2019). Pernyataan dalam skala ini menyatakan bagaimana keterampilan sosial sample melalui *The Development of a Social Skills Scale for Adolescents*.

**Tabel 3.1**

*The Development of a Social Skills Scale for Adolescents (2019)*

No	<b>Pengembangan Skala Keterampilan Sosial Untuk Remaja (2019)</b>
<b>Faktor 1 : Keterampilan Bergaul ( 11 Item )</b>	
1.	Memiliki hubungan yang bersahabat dengan setiap orang.
2.	Selalu menjalin hubungan dengan setiap orang.
3.	Cara berbicara yang baik.
4.	Membantu orang lain memahami pendapat mereka.
5.	Memiliki niat baik terhadap orang lain.
6.	Menyetujui dan mendukung sesama.
7.	Menunjukkan respek pada orang lain.
8.	Membantu orang lain selama belajar.
9.	Peduli pada perasaan orang lain.
10.	Percaya diri.
11.	Memiliki temperamen yang lembut.
<b>Faktor 2 : Atribut Sosial ( 5 Item )</b>	
1.	Ceria.
2.	Ramah.
3.	Jujur.

**Irfan Fadhil Syamsuddin, 2024**

*PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL GOBAK SODOR DAN BOY-BOYAN*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Memberi pendapat terbaik untuk anda.
5. Peduli pada perasaan sesama.

---

**Faktor 3 : Keterampilan Persahabatan ( 7 Item )**

---

1. Berbagi segala hal.
  2. Tidak pernah membuat orang merasa rendah diri.
  3. Jangan pernah meremehkan orang lain.
  4. Tidak pernah memutar balikan kata-kata seseorang di depan orang lain.
  5. Tidak pernah berbohong.
  6. Tidak pernah menggunjingkan orang di belakang mereka.
  7. Tidak pernah berbicara kasar.
- 

Setelah menyusun skala dilakukan, peneliti melakukan uji coba (*try out*) kepada sampel sasaran yaitu siswa siswi SMAN 6 Bandung. Peneliti melakukan uji coba skala pada tanggal 2 Agustus 2023 pukul 07.00 WIB dengan menggunakan *google form* dan menyebarkan angket secara langsung. Hasil uji coba skala memperoleh 27 siswa siswi. Tujuan dilakukan uji coba skala pada skala ini untuk memeriksa kualitas psikometrik item dan alat ukur yang telah diadaptasi berdasarkan korelasi item-total untuk memeriksa daya diskriminasi item, validasi, dan koefisien *Alpha Cronbach* untuk melihat reliabilitas konsistensi internal alat ukur.

### 3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian menjelaskan tentang tahap dan 5 variabel-langkah penelitian. Secara umum ada tiga tahap penelitian, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Setiap tahap terdiri dari beberapa variabel kegiatan, seperti diuraikan berikut ini:

1. Tahap persiapan, terdiri atas 5 variabel-langkah kegiatan:
  - a. Pengajuan judul pada dosen pembimbing, penyusunan proposal, dan seminar proposal penelitian.
  - b. Pengajuan surat izin penelitian dari program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang kemudian diserahkan ke SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung.
  - c. Melakukan studi pendahuluan ke lokasi penelitian.
2. Tahap pelaksanaan, terdiri atas 5 variabel-langkah kegiatan:

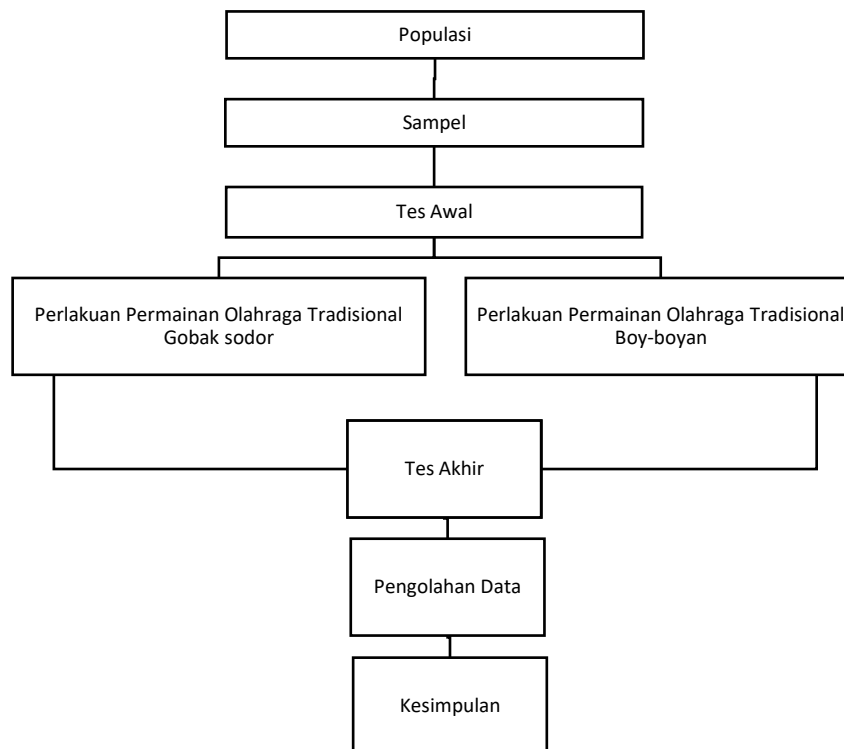
**Irfan Fadhil Syamsuddin, 2024**

*PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL GOBAK SODOR DAN BOY-BOYAN*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Pelaksanaan *pre-test* atau tes awal untuk melihat keterampilan siswa sebelum diberikan perlakuan permainan olahraga tradisional gobak sodor dan boy-boyan.
  - b. Pemberian perlakuan permainan olahraga tradisional gobak sodor dan boy-boyan selama 10 kali pertemuan.
  - c. Pelaksanaan *post-test* atau tes akhir untuk melihat pengaruh perlakuan permainan olahraga tradisional gobak sodor dan boy-boyan terhadap keterampilan sosial.
3. Tahap pelaporan, terdiri atas 6 variabel-langkah kegiatan:
- a. Melakukan pengolahan dan analisis data yang sudah terkumpul.
  - b. Membuat interpretasi, membuat kesimpulan, dan membuat rekomendasi hasil penelitian.
  - c. Menyusun naskah skripsi secara lengkap.

Prosedur penelitian yang diterangkan seperti pada gambar dibawah ini :



### 3.6 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian tentunya adanya teknik analisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel analisis data deskriptif. Pengertian analisis data sebagai “upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman

**Irfan Fadhil Syamsuddin, 2024**

*PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL GOBAK SODOR DAN BOY-BOYAN*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna.” (Noeng, Muhadjir, 1998: 104). Untuk menguji perbedaan dalam penelitian ini digunakan analisis deskriptif variable dan uji hipotesis dengan pengolahan data menggunakan program *Statistical Product for Sosial Science* (SPSS) 25. Adapun proses atau tahapan yang akan dilakukan dalam pengolahan dan analisis data ini adalah sebagai berikut :

### 3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu data dapat dipercaya kebenarannya sesuai dengan kenyataan. Menurut Sugiyono (2009, hlm. 172) bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Valid menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, uji validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan angket dalam mengumpulkan data. Uji validitas dilaksanakan dengan rumus korelasi bivariate person dengan alat bantu program SPSS versi 27. Item angket dalam uji validitas dikatakan valid jika harga  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel pada nilai signifikan 5% sebaliknya, item dikatakan tidak valid jika harga  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel pada nilai signifikan 5%. Adapun hasil uji validitas sebagaimana data dalam tabel berikut ini.

**Tabel 3.3**

**Hasil Uji Validitas Angket Keterampilan Sosial**

Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1.	0,420	0,380	VALID
2.	0,513	0,380	VALID
3.	0,567	0,380	VALID
4.	0,639	0,380	VALID
5.	0,804	0,380	VALID
6.	0,676	0,380	VALID
7.	0,639	0,380	VALID
8.	0,552	0,380	VALID
9.	0,565	0,380	VALID
10.	0,689	0,380	VALID
11.	0,651	0,380	VALID
12.	0,643	0,380	VALID

**Irfan Fadhil Syamsuddin, 2024**

*PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL GOBAK SODOR DAN BOY-BOYAN*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

13	0,583	0,380	VALID
14	0,465	0,380	VALID
15	0,599	0,380	VALID
16	0,798	0,380	VALID
17	0,806	0,380	VALID
18	0,524	0,380	VALID
19	0,485	0,380	VALID
20	0,419	0,380	VALID
21	0,406	0,380	VALID
22	0,453	0,380	VALID
23	0,420	0,380	VALID

---

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh hasil bahwa dari 23 item soal tersebut dinyatakan “Valid” dikarenakan R Hitung pada setiap item lebih besar dari R Tabel yaitu dengan nilai 0,380 dan angket tersebut bisa digunakan sebagai bahan penelitian.

### 3.6.2 Uji Reliabilitas

Instrumen yang baik adalah instrumen yang dapat memberikan data yang sesuai dengan kenyataan. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban- jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga (Suharsimi Arikunto 2006, hlm. 178). Suharsimi Arikunto (2010, hlm. 164) mengatakan bahwa instrument yang berbentuk multiple choice (pilihan ganda) maupun skala bertingkat maka reliabilitasnya dihitung dengan menggunakan rumus Alpha.

Uji reliabilitas tes dalam penelitian ini dengan menggunakan program SPSS 24 – Reliability Anaysis sebagai berikut:



**Tabel 3.4**  
**Hasil Uji Reliabilitas Angket Keterampilan Sosial**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,910	23

Uji realibilitas dilakukan menggunakan spss. "Reliable" atau tidaknya item soal diketahui dari di kriteria pengujian, yaitu Cronbach's Alpha lebih besar dari r tabel, dengan nilai cronbach's alpha 0,910 lebih besar dari 0,380 maka item soal tersebut dinyatakan "Reliable" begitu pula sebaliknya. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh hasil bahwa dari 23 soal seluruh item dinyatakan "Reliable".

### 3.6.3 Uji Normalitas

Uji normalitas ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk*. Format pengujian dengan membandingkan nilai signifikansi (sig.) dengan derajat kebebasan  $\alpha = 0.05$ . Jika nilai signifikansi (sig.)  $> 0.05$ , maka data dinyatakan normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi (sig.)  $\leq 0.05$ , maka data dinyatakan tidak normal (Sugiyono, 2015).

### 3.6.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian homogen atau tidak. Dalam uji homogenitas data dapat dilakukan dengan pengujian menggunakan *levene statistic* dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0.05$ . Jika hasil nilai sig.  $> 0.05$  data homogen dan jika nilai sig.  $\leq 0.05$  data tidak homogen (Sugiyono, 2015)

### 3.6.5 Uji Hipotesis

Dalam melakukan uji hipotesis pengembangan keterampilan sosial melalui permainan olahraga tradisional gobak sododr dan boy-boyan, penelitian ini menggunakan uji beda rata-rata yaitu uji -t (*paired sample t-test* dan *independent sample t-test*) dengan syarat data berdistribusi normal dan homogen dengan tujuan untuk menguji signifikasi perbedaan dari dua rata-rata. Dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut.

- 1) Jika probabilitas signifikasi  $\geq 0,05$  maka H0 diterima
- 2) Jika probabilitas signifikasi  $< 0,05$  maka H0 ditolak

**Irfan Fadhil Syamsuddin, 2024**

*PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL GOBAK SODOR DAN BOY-BOYAN*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.6.6 Uji *N-Gain Score*

Uji *N-Gain Score* dilakukan untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu model pembelajaran (Oktavia and Prasasty, 2019). Maksud dari gain score yaitu selisih dari hasil *pretest* dengan *posttest*. Pada penelitian ini penulis akan melakukan uji *n-gain score* menggunakan software SPSS versi 25 untuk melihat Pengembangan Keterampilan Sosial. Ada pula gambaran dari kriteria dan tafsiran efektifitas indeks *N-Gain* menurut Meltzer (2002), adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1  
Kriteria Indeks *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Tabel 3.2  
Kategori Tafsiran Efektifitas *N-Gain Score*

Presentase (%)	Tafsiran
< 40%	Tidak Efektif
40%-55%	Kurang Efektif
56%-75%	Cukup Efektif
>76%	Efektif