

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 eksperimen 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 desain Faktorial 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 (terkadang 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 *role-playing* Shaftel (RPS), dan (2) model *role-playing* Rivera (RPR). Selanjutnya terdapat juga variabel atribut yaitu kecerdasan emosional yang terdiri dari (1) tingkat kecerdasan emosional tinggi, dan (2) tingkat kecerdasan emosi rendah. Sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan sosial siswa. Untuk lebih jelasnya mengenai desain penelitian faktorial 2x2 disajikan pada Tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian Faktorial 2x2

Tingkat Kecerdasan Emosional (EI)	Model Pembelajaran	
	<i>Role-Playing</i> Shaftel (RPS) (A ₁)	<i>Role-Playing</i> Rivera (RPR) (A ₂)
Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Keterangan:

- A₁ : *Role-laying* Shaftels (RPS).
- A₂ : *Role-playing* Rivera (RPR).
- B₁ : Kelompok kecerdasan emosional tinggi.
- B₂ : Kelompok kecerdasan emosional rendah.
- A₁B₁ : Kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *role-playing* Shaftel (RPS) dan memiliki kecerdasan Emosional tinggi.
- A₂B₁ : Kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *role-playing* Rivera (RPR) dan memiliki kecerdasan emosional tinggi.
- A₁B₂ : Kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *role-playing* Shaftel (RPS) dan memiliki kecerdasan emosional rendah.
- A₂B₂ : Kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *role-playing* Rivera (RPR) dan memiliki kecerdasan emosional rendah.

3.2 Validitas Internal dan Eksternal

Berdasarkan desain penelitian yang ditentukan yakni *Factorial Design*, penelitian ini perlu melakukan pengontrolan terhadap validitas internal dan validitas eksternal. Hal ini bertujuan untuk mengeliminasi kelemahan-kelemahan yang ada dalam desain tersebut. Pengontrolan penting untuk dilakukan agar rancangan penelitian yang dilakukan dapat memenuhi persyaratan untuk pengujian hipotesis, dan hasil dari perlakuan (*treatment*) yang diberikan dapat mencerminkan perlakuan yang diberikan, serta dapat digeneralisasikan kepada populasi yang ada. Berikut ini adalah dijelaskan lebih lanjut tentang pengontrolan yang dilakukan terhadap validitas internal dan validitas eksternal.

3.2.1 Validitas Internal

Freankel dkk (2012, hlm. 280) menjelaskan beberapa ancaman yang terjadi pada penelitian dengan *Factorial Design*. Ancaman tersebut disajikan pada Tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3. 2 Analisis Ancaman Desain Penelitian

No.	<i>Threat</i>	Keefektifan
1	<i>Subject characteristics</i>	++
2	<i>Mortality</i>	++
3	<i>Location</i>	-
4	<i>Instrumen Decay</i>	++
5	<i>Data Collector Characteristics</i>	-
6	<i>Data Collector Bias</i>	-
7	<i>Testing</i>	+
8	<i>History</i>	+
9	<i>Maturation</i>	++
10	<i>Attitude of Subjects</i>	-
11	<i>Regression</i>	++
12	<i>Implementation</i>	-

Keterangan:

- ++ : Kontrol yang kuat, ancaman tidak mungkin terjadi
- + : Kontrol, ancaman mungkin dapat terjadi
- : Lemahnya kontrol, ancaman mungkin terjadi

Dari Tabel 3.2 terlihat ada beberapa ancaman yang perlu dikontrol. Apabila tidak dikontrol, ancaman tersebut akan melemahkan penelitian. Ancaman tersebut antara lain, *location*, *data collector characteristics*, *data collector bias*, *attitude of subjects* dan *implementation*. Adapun upaya yang dilakukan untuk mengontrol berbagai ancaman tersebut sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian (*location*)

Usaha yang dilakukan terkait dengan pengaruh lokasi penelitian yaitu menggunakan beberapa alternatif lokasi, dimana saat terjadi kendala, seperti saat hujan peneliti memindahkan lokasi penelitian di dalam ruangan yang memungkinkan program pembelajaran tetap dilaksanakan tanpa hambatan.

2. Karakteristik pengambilan data (*data collector characteristics*)

Usaha yang dilakukan agar tidak terjadi pengaruh karakteristik pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen yang sama setiap melakukan tes terhadap partisipan penelitian.

3. Bias Pengumpulan Data (*data collector bias*)

Merujuk pada subjek yang melakukan tes yang memungkinkan memiliki penafsiran ganda mengenai aturan tes. Cara pengendaliannya antara lain pemberian penjelasan mengenai langkah-langkah melakukan tes yang jelas, agar siswa memahami dengan mudah dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.

4. Perilaku subjek (*attitude of subjects*)

Merujuk pada sikap peneliti pada saat proses pembelajaran. Cara pengendaliannya adalah dengan tidak memberikan penekanan yang dapat menjadi beban psikologis pada siswa dan juga tidak membedakan siswa satu dengan yang lain.

5. Implementasi (*implementation*)

Merujuk pada pemberian materi yang mungkin berbeda dalam melakukan perlakuan. Salah satu strategi pengendalian untuk menjaga konsistensi materi yang diajarkan adalah dengan memastikan bahwa guru yang terlibat dalam penelitian tetap sama dari awal hingga akhir.

3.2.2 Validitas Eksternal

Pengontrolan validitas eksternal adalah pengendalian terhadap beberapa faktor agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan. Pengontrolan tersebut meliputi:

1. Validitas Populasi

Bertujuan agar karakteristik sampel dapat mewakili populasi. Pada penelitian ini sampel yang digunakan seluruhnya merupakan anggota populasi sehingga dapat digeneralisasikan pada sekolah yang peneliti pilih.

2. Validitas Ekologi

Dikontrol dengan menggunakan program pembelajaran disusun dan dijadwalkan dengan jelas, tidak mengubah jadwal yang telah ditetapkan, menggunakan sarana dan prasarana yang cukup memadai, tidak memberitahu

kepada partisipan bahwa mereka sedang dijadikan subyek penelitian untuk menghindari pengaruh reaktif akibat proses penelitian tersebut.

3.3 Partisipan

Partisipan adalah orang yang terlibat dalam penelitian dengan cara memberikan dukungan (tenaga, pikiran maupun materi) dan tanggung jawabnya terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan bersama. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 60 siswa sekolah dasar kelas VI di Kecamatan Bayongbong Kabupaten Garut dengan rentang usia 11-12 tahun dan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Partisipan dalam penelitian ini yaitu peneliti sendiri yang memiliki pengalaman mengajar selama satu tahun di Sekolah Dasar (SD) dan tiga tahun di Sekolah Menengah Pertama (SMP), serta tujuh tahun mengajar pada program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi di STKIP Pasundan Cimahi. Selain untuk menunjang terlaksananya penelitian, peneliti dibantu oleh 4 orang guru pendidikan jasmani.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi dan sampel merupakan bagian yang penting dari sebuah penelitian. Ketelitian dalam menentukan sampel dari sejumlah populasi sangat menentukan hasil penelitian yang dilakukan. Populasi merupakan individu atau objek yang memiliki sifat-sifat umum. Dari populasi dapat diambil sejumlah data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah yang diteliti. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas VI Sekolah Dasar yang berada di Kecamatan Bayongbong, Kabupaten Garut. Jumlah keseluruhan siswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah 141 orang, dengan rincian 54 orang dari SDN 1 Bayongbong, 34 orang dari SDN 2 Bayongbong, 37 orang dari SDN 3 Bayongbong, dan 16 orang dari SDN 6 Bayongbong.

3.4.2 Sampel

Berdasarkan kepada kebutuhan penelitian yang akan menggunakan sampel siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi dan rendah, maka teknik untuk menentukan sampel pada penelitian menggunakan teknik *non probabilitas sampling*. Langkah yang diambil dari total populasi sebanyak 141 siswa diukur tingkat kecerdasan emosionalnya untuk mengetahui siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi dan emosional rendah. Kemudian hasilnya disusun mulai dari skor tingkat emosional tinggi sampai dengan siswa yang memiliki tingkat emosional rendah dengan persentasi 27% batas atas yang mewakili nilai tinggi dan 27% batas bawah yang mewakili nilai rendah (Verducci, 1980). Sehingga didapat 30 siswa pada kelompok atas dan 30 siswa pada kelompok bawah.

Langkah selanjutnya, sampel terdiri dari 60 orang dibagi menjadi empat subkelompok dengan 15 orang di setiap kelompok. Pembagian kelompok dilakukan menggunakan metode *random assignment*. Keempat kelompok tersebut adalah, A1 B1 yaitu kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model *role-playing* Shaftel (RPS) dan memiliki kecerdasan emosional tinggi; A2 B1 yaitu kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model *role-playing* Rivera (RPR) dan memiliki kecerdasan emosional tinggi; A1 B2 yaitu kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *role-playing* Shaftel (RPS) dan memiliki kecerdasan emosional rendah; A2 B2 yaitu kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *role-playing* Rivera (RPR) dan memiliki kecerdasan emosional rendah. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Jumlah Sampel Setiap Kelompok

Tingkat Kecerdasan Emosional	Model Pembelajaran <i>Role-Plying</i>		Jumlah
	Shaftel (RPS) (A1)	Rivera (RPR) (A2)	
Tinggi (B1)	15	15	30
Rendah (B2)	15	15	30
	Total		60

3.5 Definisi Operasional Variabel

Untuk memfokuskan penelitian ini sehingga tidak ada salah penafsiran dan kesimpangsiuran dalam judul disertasi ini, maka peneliti membatasi/merumuskan definisi operasional variabel- variabel yang diteliti.

3.5.1 *Role-Playing*

Model *role-playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Model *role-playing* Shaftel (RPS) dan *role-playing* Rivera (RPR) disini akan digunakan dalam pelajaran pendidikan jasmani, dimana siswa akan bermain peran sesuai dengan materi pendidikan jasmani seperti sepak bola, bola voli, bulu tangkis, dan tenis meja. Adapun contoh skenario pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 3.12 ataupun dalam Lampiran.

3.5.2 Kecerdasan Emosional

Kecerdasaan Emosional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan individu untuk mengenali perasaan orang lain, perasaan sendiri, mengelola emosi, keterampilan sosial, memanfaatkan emosi dan memotivasi diri sendiri (Vaughan & Laborde, 2018).

3.5.3 Keterampilan sosial

Keterampilan sosial adalah keterampilan atau kemampuan individu dalam berinteraksi secara verbal maupun nonverbal agar dapat beradaptasi dan diterima oleh lingkungan. Adapun indikator keterampilan sosial dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek, diantaranya keterampilan interaksi (Gresham & Elliott, 1990), keterampilan komunikasi (Pratiwi et al., 2022; Takahashi et al., 2006), keterampilan partisipasi, keterampilan sosial kognisi dan keterampilan emosional (Jurevičienė et al., 2018).

3.6 Instrumen penelitian

Instrumen merupakan elemen penting dalam sebuah penelitian karena instrumen berfungsi sebagai alat pengumpulan data yang kemudian data tersebut di

analisis sehingga dapat diperoleh kesimpulan dari sebuah penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua instrumen, yaitu skala kecerdasan emosional dan skala keterampilan sosial.

3.6.1 Instrumen Kecerdasan Emosional

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kecerdasan emosional siswa adalah skala kecerdasan emosional yang disusun sendiri, namun tetap mengacu pada karya (Vaughan & Laborde, 2018). Langkah pertama dalam penyusunan skala ini adalah menyusun kisi-kisi yang didasarkan pada konsep dan definisi operasional tentang kecerdasan emosional. Selanjutnya, kerangka kerja tersebut dikonsultasikan dengan Tim Promotor, yang juga berperan sebagai penilai ahli, serta dengan pakar psikososial. Berikut ini disajikan konsep dan definisi operasional tentang kecerdasan emosional yang dijadikan rujukan dalam menyusun kisi-kisi skala.

1) Definisi konseptual

Salovey dan Mayer dalam (Behera, 2016; Petrides, 2009) menjelaskan bahwa kecerdasan emosional adalah kecerdasan dalam memahami perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, dapat memotivasi dan mengelola emosi dalam menjalani kehidupan.

2) Definisi operasional

Kecerdasan emosional yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek, diantaranya menilai emosi orang lain, menilai emosi sendiri, regulasi emosi, keterampilan sosial, pemanfaatan emosi dan optimisme (Vaughan & Laborde, 2018).

Berdasarkan definisi di atas, dibuat beberapa indikator serta sub indikator dalam kisi-kisi keterampilan sosial. Dari indikator dan sub indikator yang telah ada, mulai disusun pernyataan yang sifatnya positif serta negatif. Setelah pernyataan tersusun, dibuat undian untuk mengundi penomoran setiap pernyataan untuk disalin ke dalam lembaran skala yang akan dibagikan pada sampel untuk diisi. Hasil uji coba selanjutnya dihitung validitas dan reliabilitasnya. Item yang dinyatakan valid dipertahankan, sedangkan item yang dinyatakan tidak valid tidak digunakan. Berikut disajikan kisi-kisi instrumen kecerdasan emosional pada Tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Uji Coba Skala Kecerdasan Emosional

Variabel	Indikator	No Soal	
		+	-
Kecerdasan Emosional	Menilai Emosi Orang Lain	10,4	11,12
	Menilai Emosi Diri Sendiri	6,20	16,19
	Mengelola Emosi	5,1	3,24
	Keterampilan Sosial	14,8	21,22
	Pemanfaatan Emosi	18,15	23,13
	Optimisme	2,7	9,17

Skala penilaiannya menggunakan skala Likert. Adapun alternatif jawaban yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 5 Skala Alternatif Jawaban Skala Keterampilan sosial

No	Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
		Positif	Negatif
1	Sangat setuju (SS)	4	1
2	Setuju (S)	3	2
3	Tidak setuju (TS)	2	3
4	Sangat tidak setuju (STS)	1	4

3.6.2 Uji Coba Instrumen

Skala kecerdasan emosional yang telah disusun selanjutnya diuji cobakan untuk mengukur validitas dan reliabilitas dari setiap item. Hal ini dilakukan untuk mengetahui ketetapan dan ketepatan instrumen yang akan digunakan telah memenuhi syarat sebagai instrumen yang baik dan dapat digunakan sebagai pengumpul data. Sebelum uji coba dilakukan, peneliti menetapkan sekolah yang akan dijadikan tempat uji coba instrumen. Uji coba harus dilakukan pada sampel yang homogen dengan sampel penelitian dan bukan pada sampel yang sesungguhnya.

Uji coba instrumen dilakukan pada siswa kelas VI di empat Sekolah Dasar yang berada di Kecamatan Bayongbong, Kabupaten Garut. Jumlah sampel pada uji coba ini adalah 120 responden dari empat sekolah dasar yang berada di Kecamatan Bayongbong, yaitu SDN 1 Sukamanah, SDN 2 Sukamanah, SDN 3 Sukamanah,

dan SDN 4 Sukamanah. Alasan memilih sekolah tersebut adalah karena memiliki karakteristik yang hampir sama dengan tempat penelitian, baik dalam segi letak geografis maupun karakteristik siswa. Sekolah yang dijadikan uji coba instrumen memiliki letak geografis yang berdekatan dengan sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Siswa yang menjadi subjek uji coba instrumen memiliki karakteristik yang sama, yaitu berusia 11-12 tahun dan duduk di kelas VI.

3.6.3 Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Setelah dilakukan uji coba instrumen kecerdasan emosional, langkah selanjutnya yaitu menguji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen uji coba kecerdasan emosional terdiri dari 24 item. Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS 25. Untuk uji validitas yang digunakan didalam instrumen kecerdasan emosional ini adalah uji validitas item tes untuk menentukan seberapa valid suatu item pertanyaan dalam mengukur kecerdasan emosional. Dari hasil yang diperoleh dengan menggunakan IBM SPSS 25 dengan menggunakan teknik analisis *Cronbach's alpha*. Dari hasil analisis yang telah dilakukan dari 24 item tes diperoleh sebanyak 24 dinyatakan valid. Untuk lebih jelas dapat di lihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Item Tes Kecerdasan Emosional

No Item Tes	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,294	0,179	Valid
2	0,385	0,179	Valid
3	0,353	0,179	Valid
4	0,292	0,179	Valid
5	0,308	0,179	Valid
6	0,209	0,179	Valid
7	0,471	0,179	Valid
8	0,250	0,179	Valid
9	0,456	0,179	Valid
10	0,283	0,179	Valid
11	0,181	0,179	Valid
12	0,288	0,179	Valid
13	0,294	0,179	Valid
14	0,335	0,179	Valid
15	0,432	0,179	Valid
16	0,411	0,179	Valid

No Item Tes	r hitung	r tabel	Keterangan
17	0,560	0,179	Valid
18	0,339	0,179	Valid
19	0,278	0,179	Valid
20	0,302	0,179	Valid
21	0,521	0,179	Valid
22	0,331	0,179	Valid
23	0,450	0,179	Valid
24	0,305	0,179	Valid

Untuk menyatakan butir pernyataan tersebut valid atau tidak valid, penulis menggunakan nilai r tabel *product moment* dengan signifikansi untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk = 120 - 2 = 118$, maka diperoleh nilai-nilai $r = 0,179$. Kemudian r tabel dibandingkan dengan r hitung, jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ maka butir pernyataan dinyatakan valid, jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Dari tabel 3.5 dapat diketahui bahwa terdapat 24 butir pernyataan yang dinyatakan valid.

Langkah selanjutnya adalah mengetahui nilai reliabilitas instrumen penulis menggunakan IBM SPSS 25 dengan menggunakan teknik analisis *Cronbach's alpha*. Dari hasil analisis didapat nilai reliabilitas sebesar 0,68. Berdasarkan tabel pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi (Sugiyono, 2011, hlm. 275) nilai 0.68 masuk dalam kategori tinggi, yakni berada pada interval koefisien 0.60 – 0.79 dengan tingkah hubungan yang tergolong tinggi. Hal ini berarti instrumen kecerdasan emosional memiliki reliabilitas tinggi. Adapun hasil uji validitas setiap instrumen lengkap dapat dilihat pada Lampiran.

3.6.4 Instrumen Keterampilan Sosial

Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan sosial siswa adalah skala keterampilan sosial yang disusun sendiri, namun tetap mengacu pada karya (Gresham & Elliott, 1990; Jurevičienė et al., 2018; Pratiwi et al., 2022; Takahashi et al., 2006). Langkah pertama dalam penyusunan skala ini adalah menyusun kisi-kisi yang didasarkan pada konsep dan definisi operasional tentang keterampilan sosial. Selanjutnya, kerangka kerja tersebut dikonsultasikan dengan Tim Promotor, yang juga berperan sebagai penilai ahli, serta dengan pakar

psikososial. Berikut ini disajikan konsep dan definisi operasional tentang kecerdasan emosional yang dijadikan rujukan dalam menyusun kisi-kisi skala.

1) Definisi konseptual

Keterampilan sosial adalah keterampilan yang seseorang gunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain, baik secara verbal maupun non-verbal, melalui gerak tubuh, bahasa tubuh dan penampilan pribadi (Rachmah, 2016).

2) Definisi operasional

Keterampilan sosial yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek, diantaranya keterampilan interaksi (Gresham & Elliott, 1990), keterampilan komunikasi (Pratiwi et al., 2022; Takahashi et al., 2006), keterampilan partisipasi, keterampilan sosial kognisi dan keterampilan emosional (Jurevičienė et al., 2018).

Berdasarkan definisi di atas, dibuat beberapa indikator serta sub indikator dalam kisi-kisi keterampilan sosial. Dari indikator dan sub indikator yang telah ada, mulai disusun pernyataan yang sifatnya positif serta negatif. Setelah pernyataan tersusun, dibuat undian untuk mengundi penomoran setiap pernyataan untuk disalin kedalam lembaran skala yang akan dibagikan pada sampel untuk diisi. Hasil uji coba selanjutnya dihitung validitas dan reliabilitasnya. Item yang dinyatakan valid dipertahankan, sedangkan item yang dinyatakan tidak valid tidak digunakan. Berikut disajikan kisi-kisi instrumen keterampilan sosial pada Tabel 3.7.

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Uji Coba Skala Keterampilan Sosial

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Soal	
			+	-
Keterampilan Sosial	Keterampilan Interaksi	1. Kemampuan manajemen dan mengontrol interaksi dengan orang lain	9	14
	Keterampilan Komunikasi	1. Kemampuan menyesuaikan volume suara	19	5
		2. Kemampuan mengendalikan emosi	2	18
		3. Kemampuan berkata positif	11	10
		4. Kemampuan untuk mendengarkan	8	7

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Soal	
			+	-
		5. Kemampuan untuk memperhatikan ketika orang berbicara	4	23
	Keterampilan Partisipasi	1. Kemampuan berpartisipasi dalam aktivitas kelompok	13	12
	Keterampilan Emosional	1. Kemampuan kepekaan emosional	26	1
		2. Kemampuan untuk mengekspresikan emosi	24	15
		3. Kemampuan kesadaran diri	25	22
		4. Kemampuan untuk mengendalikan diri	20	16
	Keterampilan Sosial Kognisi	1. Kemampuan untuk peka terhadap lingkungan sosial	6	17
		2. Kemampuan membuat keputusan	21	3

Skala penilaiannya menggunakan skala Likert. Adapun alternatif jawaban yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 8 Skala Alternatif Jawaban Skala Keterampilan sosial

No	Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
		Positif	Negatif
1	Sangat setuju (SS)	4	1
2	Setuju (S)	3	2
3	Tidak setuju (TS)	2	3
4	Sangat tidak setuju (STS)	1	4

3.6.5 Uji Coba Instrumen

Skala yang telah disusun selanjutnya diuji cobakan untuk mengukur validitas dan reliabilitas dari setiap item. Hal ini dilakukan untuk mengetahui ketetapan dan ketepatan instrumen yang akan digunakan telah memenuhi syarat sebagai instrumen yang baik dan dapat digunakan sebagai pengumpul data. Sebelum uji coba dilakukan, peneliti menetapkan sekolah yang akan dijadikan tempat uji coba instrumen. Uji coba harus dilakukan pada sampel yang homogen dengan sampel penelitian dan bukan pada sampel yang sesungguhnya.

Uji coba instrumen diberikan kepada siswa kelas VI di empat Sekolah Dasar yang berada di Kec. Bayongbong Kab. Garut. Jumlah sampel pada uji coba ini adalah 130 responden dari empat sekolah dasar yang berada di Kec. Bayongbong, yaitu SDN 1 Sukamanah, SDN 2 Sukamanah, SDN 3 Sukamanah, dan SDN 4 Sukamanah. Alasan memilih sekolah tersebut karena memiliki karakteristik yang hampir sama dengan tempat penelitian, baik dalam segi letak geografis maupun karakteristik siswa. Sekolah yang dijadikan uji coba instrumen memiliki letak geografis yang berdekatan dengan sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Siswa yang menjadi subjek uji coba instrumen memiliki karakteristik yang sama, yaitu berusia 11-12 tahun dan duduk di kelas VI.

3.6.6 Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Setelah dilakukan uji coba instrumen keterampilan sosial, langkah selanjutnya yaitu menguji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen uji coba keterampilan sosial terdiri dari 26 item. Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25. Untuk uji validitas yang digunakan didalam intrumen keterampilan sosial ini adalah uji validitas item tes untuk menentukan seberapa valid suatu item pertanyaan mengukur keterampilan sosial. Dari hasil yang diperoleh dengan menggunakan bantuan IBM SPSS versi 25. dengan menggunakan teknik analisis *Cronbach's alpha*. Dari hasil analisis yang telah dilakukan dari 26 item tes diperoleh sebanyak 24 dinyatakan valid. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 3.9 di bawah ini.

Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Item Tes Keterampilan Sosial

No Item Tes	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0.296	0.172	Valid
2	0.299	0.172	Valid
3	0.107	0.172	Tidak Valid
4	0.128	0.172	Tidak Valid
5	0.416	0.172	Valid
6	0.439	0.172	Valid
7	0.451	0.172	Valid
8	0.241	0.172	Valid
9	0.291	0.172	Valid
10	0.549	0.172	Valid

No Item Tes	r hitung	r tabel	Keterangan
11	0.483	0.172	Valid
12	0.380	0.172	Valid
13	0.327	0.172	Valid
14	0.220	0.172	Valid
15	0.417	0.172	Valid
16	0.457	0.172	Valid
17	0.496	0.172	Valid
18	0.340	0.172	Valid
19	0.344	0.172	Valid
20	0.431	0.172	Valid
21	0.414	0.172	Valid
22	0.238	0.172	Valid
23	0.459	0.172	Valid
24	0.308	0.172	Valid
25	0.330	0.172	Valid
26	0.285	0.172	Valid

Untuk menyatakan butir pernyataan tersebut valid atau tidak valid, penulis menggunakan nilai r tabel *product moment* dengan signifikansi untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk = 130 - 2 = 128$, maka diperoleh nilai-nilai $r = 0,172$. Kemudian r tabel dibandingkan dengan r hitung, jika r hitung $>$ r tabel maka butir pernyataan dinyatakan valid, jika r hitung $<$ r tabel maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Dari tabel 3.5 dapat diketahui bahwa terdapat 24 butir pernyataan yang dinyatakan valid dan dua butir pernyataan yang dinyatakan tidak valid yakni butir tiga dan empat.

Langkah selanjutnya adalah mengetahui nilai reliabilitas instrumen penulis menggunakan IBM SPSS versi 25 dengan menggunakan teknik analisis *Cronbach's alpha*. Dari hasil analisis didapat nilai reliabilitas sebesar 0,71. Berdasarkan tabel pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi (Sugiyono, 2009, p. 275) nilai 0,71 masuk dalam kategori tinggi yakni berada pada interval koefisien 0.600 – 0.799 dengan tingkat hubungan yang tergolong tinggi. Hal ini berarti instrumen kecerdasan emosional memiliki reliabilitas tinggi. Adapun tabel pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi dapat dilihat pada Tabel 3.10.

Tabel 3. 10 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.800 – 1.000	Sangat Tinggi
0.600 – 0.799	Tinggi
0.400 – 0.599	Sedang
0.200 – 0.399	Rendah
0.000 – 0.199	Sangat rendah

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Data untuk kecerdasan emosional dan keterampilan sosial diperoleh dari skala pada kedua kelompok baik eksperimen maupun kontrol. Adapun teknik pengumpulan datanya sebagai berikut:

1. Lembaran skala diberikan pada sampel pada saat pembelajaran penjas.
2. Pengisian skala dikerjakan selama 40 menit.
3. Lembaran skala yang berisi jawaban dikumpulkan.
4. Peneliti melakukan pemeriksaan dan memberi skor atas hasil tes yang dikerjakan.
5. Skor yang dihasilkan merupakan data penelitian tentang minat siswa dalam mengikuti penjas.

3.8 Prosedur penelitian

3.8.1 Langkah-Langkah Penelitian

Berikut adalah langkah-langkah dan alur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini. Langkah pertama, yaitu melaksanakan tes kecerdasan emosional untuk membagi siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi dan kecerdasan emosional rendah; Langkah kedua, melaksanakan *pre-test* keterampilan sosial, hal tersebut untuk melihat sejauh mana kemampuan keterampilan sosial yang dimiliki sampel pada kedua kelompok. Selain itu, untuk mendapatkan data keterampilan sosial siswa, data didapatkan melalui skala keterampilan sosial; Langkah ketiga menerapkan sebuah *treatment*, perlakuan diberikan kepada kedua kelompok yaitu kelompok RPS dan kelompok RPR. Kedua kelompok mendapat perlakuan yang berbeda namun dengan materi yang sama. Perbedaan perlakuan terletak pada cara mengajarkan materi dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Kelompok

eksperimen diajarkan menggunakan RPS sedangkan kelompok kontrol diajarkan menggunakan RPR. Penelitian dilaksanakan selama 12 kali pertemuan yang mengacu kepada penelitian (O. Gülay et al., 2010; Sohrabi, 2022), jumlah waktu belajar per pertemuan adalah 2x35 menit (Gil-madrona et al., 2019), dilaksanakan dua kali dalam satu minggu mengacu kepada penelitian (Bofill-herrero et al., 2022; Sniras, 2022) , yang mana penelitian tersebut dengan 12 kali pertemuan dan dua kali dalam seminggu memberikan pengaruh terhadap peningkatan keterampilan sosial; Langkah keempat, yaitu melaksanakan *post-test*. Pada kegiatan *post-test* ini, siswa kembali melaksanakan tes keterampilan sosial. Tes akhir ini dilakukan bertujuan untuk melihat dan mengetahui sejauh mana peningkatan yang terjadi pada siswa setelah diberikannya sebuah *treatment* berupa pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan *role-playing* Shaftels (RPS) dan *role-playing* Rivera (RPR).

3.8.2 Jadwal Pembelajaran

Tabel 3.11 berikut ini menyajikan jadwal pembelajaran dari kedua perlakuan yang akan dilakukan disertai waktu pelaksanaan pemberian perlakuan.

Tabel 3. 11 Jadwal Pembelajaran

PERTEMUAN	KELOMPOK	MATERI	PERLAKUAN
1	A ₁ B ₁	Permainan Sepak Bola	Model pembelajaran RPS
	A ₁ B ₂	Permainan Sepak Bola	Model pembelajaran RPS
	A ₂ B ₁	Permainan Sepak Bola	Model Pembelajaran RPR
	A ₂ B ₂	Permainan Sepak Bola	Model Pembelajaran RPR
2	A ₁ B ₁	Permainan Sepak Bola	Model pembelajaran RPS
	A ₁ B ₂	Permainan Sepak Bola	Model pembelajaran RPS
	A ₂ B ₁	Permainan Sepak Bola	Model Pembelajaran RPR
	A ₂ B ₂	Permainan Sepak Bola	Model Pembelajaran RPR
3	A ₁ B ₁	Permainan Sepak Bola	Model pembelajaran RPS
	A ₁ B ₂	Permainan Sepak Bola	Model pembelajaran RPS
	A ₂ B ₁	Permainan Sepak Bola	Model Pembelajaran RPR
	A ₂ B ₂	Permainan Sepak Bola	Model Pembelajaran RPR
4	A ₁ B ₁	Permainan Bola Voli	Model pembelajaran RPS
	A ₁ B ₂	Permainan Bola Voli	Model pembelajaran RPS
	A ₂ B ₁	Permainan Bola Voli	Model Pembelajaran RPR
	A ₂ B ₂	Permainan Bola Voli	Model Pembelajaran RPR

PERTEMUAN	KELOMPOK	MATERI	PERLAKUAN
5	A ₁ B ₁	Permainan Bola Voli	Model pembelajaran RPS
	A ₁ B ₂	Permainan Bola Voli	Model pembelajaran RPS
	A ₂ B ₁	Permainan Bola Voli	Model Pembelajaran RPR
	A ₂ B ₂	Permainan Bola Voli	Model Pembelajaran RPR
6	A ₁ B ₁	Permainan Bola Voli	Model pembelajaran RPS
	A ₁ B ₂	Permainan Bola Voli	Model pembelajaran RPS
	A ₂ B ₁	Permainan Bola Voli	Model Pembelajaran RPR
	A ₂ B ₂	Permainan Bola Voli	Model Pembelajaran RPR
7	A ₁ B ₁	Permainan Bulutangkis	Model pembelajaran RPS
	A ₁ B ₂	Permainan Bulutangkis	Model pembelajaran RPS
	A ₂ B ₁	Permainan Bulutangkis	Model Pembelajaran RPR
	A ₂ B ₂	Permainan Bulutangkis	Model Pembelajaran RPR
8	A ₁ B ₁	Permainan Bulutangkis	Model pembelajaran RPS
	A ₁ B ₂	Permainan Bulutangkis	Model pembelajaran RPS
	A ₂ B ₁	Permainan Bulutangkis	Model Pembelajaran RPR
	A ₂ B ₂	Permainan Bulutangkis	Model Pembelajaran RPR
9	A ₁ B ₁	Permainan Bulutangkis	Model pembelajaran RPS
	A ₁ B ₂	Permainan Bulutangkis	Model pembelajaran RPS
	A ₂ B ₁	Permainan Bulutangkis	Model Pembelajaran RPR
	A ₂ B ₂	Permainan Bulutangkis	Model Pembelajaran RPR
10	A ₁ B ₁	Permainan Bulutangkis	Model pembelajaran RPS
	A ₁ B ₂	Permainan Tenis Meja	Model pembelajaran RPS
	A ₂ B ₁	Permainan Tenis Meja	Model Pembelajaran RPR
	A ₂ B ₂	Permainan Tenis Meja	Model Pembelajaran RPR
11	A ₁ B ₁	Permainan Tenis Meja	Model pembelajaran RPS
	A ₁ B ₂	Permainan Tenis Meja	Model pembelajaran RPS
	A ₂ B ₁	Permainan Tenis Meja	Model Pembelajaran RPR
	A ₂ B ₂	Permainan Tenis Meja	Model Pembelajaran RPR
12	A ₁ B ₁	Permainan Tenis Meja	Model pembelajaran RPS
	A ₁ B ₂	Permainan Tenis Meja	Model pembelajaran RPS
	A ₂ B ₁	Permainan Tenis Meja	Model Pembelajaran RPR
	A ₂ B ₂	Permainan Tenis Meja	Model Pembelajaran RPR

Keterangan:

A₁B₁ : Kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *role-playing* Shaftel (RPS) dan memiliki kecerdasan emosional tinggi.

- A₁B₂ : Kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *role-playing* Shaftel (RPS) dan memiliki kecerdasan emosional rendah.
- A₂B₁ : Kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *role-playing* Rivera (RPR) dan memiliki kecerdasan emosional tinggi.
- A₂B₂ : Kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *role-playing* Rivera (RPR) dan memiliki kecerdasan emosional rendah.

Dalam setiap pertemuan pada kelompok RPS maupun kelompok RPR, skenario pembelajaran dituangkan kedalam RPP yang sebelumnya telah dirancang. Skenario pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutupan. Secara garis besar dalam kegiatan pendahuluan dan penutupan pada kelompok RPS dan pada kelompok RPR berisi kegiatan yang sama. Perbedaan kelompok RPS dan kelompok RPR terletak pada kegiatan inti pembelajaran. Untuk lebih lengkap tentang skenario pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 3.12 dan lampiran. Berikut salah satu contoh skenario pembelajaran yang digunakan pada RPS dan RPR:

Tabel 3. 12 Skenario Pembelajaran RPS

Materi Pembelajaran	: Tenis Meja
Kelas	: VI SD
Tujuan	: 1) Siswa memiliki keterampilan dasar permainan tenis meja; 2) siswa memiliki pengetahuan permainan tenis meja; 3) siswa memiliki keterampilan sosial yaitu keterampilan komunikasi.
Waktu	: 2 x 35 menit
Media	: Video tentang permainan tenis meja, dan cerita permasalahan sosial dalam permainan tenis meja.
Alat dan Bahan	: 1) Bet tenis meja; 2) Bola tenis meja; 3) Lapangan tenis meja; 4) Net/jaring tenis meja; 5) Peluit dan Stopwatch.

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Waktu
A. Pendahuluan		
Berdoa	Berdoa	15 menit
Melaksanakan presensi	Presensi	
Pemberian <i>awareness</i>	Guru mengingatkan tentang tanggung jawab dan menghormati tugas yang didapat siswa dalam setiap perannya	
Penyampaian tujuan pembelajaran	Menjelaskan peraturan, prosedur dan capaian dalam pembelajaran tenis meja	
Pemanasan	Peregangan statis dan dinamis	
B. Kegiatan Inti		
Fase 1: <i>Warm Up the Group</i>	Dalam akhir pertandingan tenis meja pemain tidak terima kekalahan (misal tidak mau memberikan selamat kepada pemenang dan tidak mau bersalaman)	45 menit
Fase 2: Pilih peserta	Siswa terbagi dua kelompok untuk memainkan tenis meja.	
Fase 3: Atur Panggung	Tom dan Jerry melakukan pertandingan tenis meja sampai terdapat pemenang dan yang kalah	
Fase 4: Siapkan Pengamat	Guru menetapkan tugas pengamat: 1. Mengidentifikasi alur cerita dalam bermain peran 2. Mengidentifikasi karakter yang diperankan siswa.	
Fase 5: <i>Enact/ Mulai Bermain peran</i>	Tom: ya, Aku menang. Jerry: penampilan yang biasa aja, dan itu kemenangan yang kebetulan! Tom: Terserah!	
Fase 6: Diskusi dan Evaluasi	Guru meminta pendapat siswa untuk memecahkan masalah. 1. Cintya berpendapat dengan cara “lihat orang yang akan menang/dipuji” 2. Deni berpendapat dengan cara “berbicaralah dengan suara yang jelas dan antusias” 3. Elia berpendapat dengan cara tersenyumlah dan ucapkan “permainan yang menyenangkan” 4. Fariza dengan cara “berjabat tangan/ <i>high five</i> ”	

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Fase 7: Aktifkan Kembali	Guru menginstruksikan siswa untuk bermain peran kembali dengan peran yang diubah atau alternatif terbaru. Tom: ya, Aku menang Jerry: selamat Tom, kamu hebat hari ini. Tom: terima kasih! permainan yang bagus juga	
Fase 8: Diskusi dan Evaluasi	Mengulang fase enam	
Fase 9: Berbagi Pengalaman dan Generalisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bercerita ketika memainkan peran sebagai pemain yang kalah. • Siswa bercerita perasaan ketika memberi selamat kepada pemenang. • Guru bertanya bagaimana cara memberi selamat kepada pemenang. • Guru bertanya mengapa pentingnya mengendalikan emosi dan berkata positif (seperti memberikan selamat kepada pemenang). • Guru meminta siswa untuk mengaitkan <i>social skill</i> di pembelajaran pendidikan jasmani dengan kehidupan sosial lainnya. • Guru meminta siswa untuk menunjukkan perilaku mengendalikan emosi dan berkata positif ketika situasi di sekolah, di rumah dan di lingkungan masyarakat. 	
C. Penutup		
Pendinginan	Peregangan statis	10 menit
Berdoa	Berdoa	
Total Waktu		70 menit

Sedangkan skenario untuk model pembelajaran RPR adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 13 Skenario Pembelajaran RPR

Materi Pembelajaran	: Tenis Meja
Kelas	: VI SD
Tujuan	: 1) Siswa memiliki keterampilan dasar permainan tenis meja; 2) siswa memiliki pengetahuan permainan tenis meja; 3) siswa memiliki keterampilan sosial yaitu keterampilan komunikasi.
Waktu	: 2 x 35 menit
Media	: Video tentang permainan tenis meja.
Alat dan Bahan	: 1) Bet tenis meja; 2) Bola tenis meja; 3) Lapangan tenis meja; 4) Net/jaring tenis meja; 5) Peluit dan Stopwatch.

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Waktu
A. Pendahuluan		
Berdoa	Berdoa	15 menit
Melaksanakan presensi	Presensi	
Pemberian awareness	Guru mengingatkan tentang tanggung jawab dan menghormati tugas yang didapat siswa dalam setiap perannya	
Penyampaian tujuan pembelajaran	Menjelaskan peraturan, prosedur dan capaian dalam pembelajaran tenis meja	
Pemanasan	Peregangan statis dan dinamis	
B. Kegiatan Inti		
1. Memilih salah satu keterampilan sosial	Memberikan selamat kepada pemenang. Bermain peran: Giant dan Marvel memainkan peran bermain tenis meja. Giant telah memenangkan pertandingan.	45 menit
2. Modeling	Guru mengajarkan cara-cara positif untuk memberi selamat kepada pemenang: a. Lihatlah orang yang anda puji b. Berbicaralah dengan suara yang jelas dan antusias c. Tersenyumlah dan ucapkan “permainan yang menyenangkan” d. Berjabat tangan atau <i>high five</i>	
3. Bermain Peran	Siswa bermain tenis meja sampai ada yang menang dan kalah Appropriate/ sesuai: Tom: ya, Aku menang Jerry: selamat Tom, kamu hebat hari ini.	

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Waktu
	Tom: terima kasih! permainan yang bagus juga <i>Inappropriate/ tidak patut:</i> Tom: ya, Aku menang. Jerry: penampilan yang biasa aja, dan itu kemenangan yang kebetulan! Tom: Terserah!	
4. Menilai: tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya bagaimana cara memberi selamat kepada pemenang. • Guru bertanya mengapa pentingnya mengendalikan emosi, dan berkata positif (seperti memberikan selamat kepada pemenang). • Guru meminta siswa untuk mengaitkan <i>social skill</i> di pembelajaran pendidikan jasmani dengan kehidupan sosial lainnya. 	
5. Follow Up	Guru meminta siswa untuk menunjukkan perilaku mengendalikan emosi, dan berkata positif ketika situasi di sekolah, di rumah, dan di lingkungan masyarakat	
C. Penutup		
Pendinginan	Peregangan statis	10 menit
Berdoa	Berdoa	
Total Waktu		70 menit

3.9 Analisis Data

Berikut teknik yang digunakan dalam penganalisisan data:

1) Uji Deskripsi Data:

Untuk menghitung mean, media, modus, simpangan baku, nilai minimum dan nilai maksimum dengan menggunakan aplikasi IBM *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) *Statistics 25*. Tahapan penghitungan yang akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: klik *Analyze > Descriptive Statistics > Descriptives > Masukkan semua variabel ke kotak Variable(s) > Options > ceklis Mean, Std. Deviation, dan variance > Continue > OK*.

2) Uji Prasyarat dengan:

- a) Uji Normalitas: untuk menguji kenormalan data diuji menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan bantuan SPSS 25. Tahapan penghitungan yang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: klik *Analyze > Nonparametric Test > Legacy Dialogs > 1- Sampel K-S > Masukan variabel data A₁, A₂, B₁, B₂, A₁B₁, A₁B₂, A₂B₁, A₂B₂ ke kolom Tes Variabel List > OK.*
- b) Uji Homogenitas: setelah uji normalitas, syarat yang diperlukan dalam menggunakan ANOVA adalah uji homogenitas. Adapun tujuan uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah varian populasi bersifat homogen atau tidak. Pengujian homogenitas pada data kelompok sampel dilakukan dengan uji Levene dengan bantuan SPSS 25. Tahapan penghitungan yang akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: klik *Analyze > General Linear Model > Univariate > Variabel Y masukan ke kotak dialog Dependent Variable, sedangkan Variabel X (model pembelajaran dan kecerdasan emosional) masukkan ke kotak dialog Fixed Factor > EM means > masukkan data semua yang ada dikotak Factor (s) and Factor Intractions ke kotak Display Means for > Continue > Options, ceklis Homogeneity test > Continue > OK.*

3) Uji Hipotesis:

Dalam menguji hipotesis penelitian ini menggunakan Analisis dua jalan (*Two Way Analysis of Varians*) atau disingkat (ANOVA) dua jalur dengan bantuan SPSS 25. Analisis ini dapat digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan perbedaan rata-rata antara kelompok-kelompok sampel baik yang menggunakan *Two Factorial Design* atau *Treatment by Level Design* baik dalam penelitian *causal-comparative* maupun penelitian eksperimen. Tahapan penghitungan yang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Buka *Tab Variable View*: Buat 3 variabel dengan ketentuan sebagai berikut: 1) *Variabel independen*: 1. "Model" dengan kategori *Hybrid SE-IGCM* dan SEM. *Measure* = Nominal, *Decimals* = 0, *Type* = Numeric, dan isi *Values*: 1 = Tim, 2 = Individu; 2) *Variabel independen*: 2. "Kecerdasan Emosional" dengan kategori tinggi dan rendah. *Measure* = Nominal, *Decimals* = 0, *Type* = Numeric, dan isi *Values*: 1 = Tinggi, 2 = Rendah;

3) Variabel dependen: "keterampilan sosial". *Measure = Scale, Decimals = 0, Type = Numeric.*

Kemudian, apabila adanya interaksi antara model pembelajaran *Role-playing* dan kecerdasan emosional terhadap keterampilan sosial maka dilakukan uji lanjut dengan menggunakan uji Tukey. Uji tersebut digunakan untuk menentukan model mana yang lebih baik terhadap keterampilan sosial. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut: klik *Analyze > General Linear Model > Multivariate > Masukkan data keterampilan sosial ke ke kotak Dependent Variable*, masukan model pembelajaran dan kecerdasan emosional ke kotak *Fixed factor(s)* > klik *Plot* masukkan model ke kotak *Horizontal Axis* dan kecerdasan emosional ke kotak *Separate Lines > add > continue > klik Post Hoc*, masukkan model dan kecerdasan emosional ke kotak *Post Hoc Test for > Tukey > continue > klik Options > Descriptive statistics > Estimates of effect size > Homogeneity tests > continue > klik OK.*