

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen berupaya menentukan apakah suatu perlakuan (*treatment*) mempengaruhi hasil atau dengan kata lain penelitian eksperimen adalah penelitian yang menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat karena penelitian eksperimen secara langsung memberikan usaha untuk mempengaruhi variabel terikat (Creswell, 2013).

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *pretest posttest control group design*. Desain penelitian ini populer digunakan sebagai pendekatan eksperimen semu, dimana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih tanpa penugasan acak. Semua kelompok melakukan pretest dan posttest, dan hanya kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan (Creswell, 2013).

Pada penelitian ini, pemilihan kelompok penelitian dilakukan dengan menggunakan *cluster random sampling*. Kemudian, setelah didapat hasil dari proses pertama penentuan sampel, dilanjutkan dengan melakukan *random assignment* dengan menggunakan pengundian untuk menentukan peranan tiga kelas sepuluh yang akan terlibat dalam penelitian. Setelah dilakukan *random assignment*, didapatkan hasil tiga kelompok penelitian yakni kelas 10-A3 sebagai kelompok *integrated life skills adapting to the material* (A1), kelas 10-A6 sebagai kelompok *integrated life skills* (A2), dan kelas 10-A5 sebagai kelompok *non integrated life skills* (A3). Kelompok A1 diberikan perlakuan berupa pembelajaran pendidikan jasmani yang diintegrasikan dengan satu komponen *life skills* setiap pertemuan, dimana pada pembelajarannya menggunakan prinsip integrasi dari Kendellen (2017) dan penyesuaian konten isi materi ajar dengan *life skills* yang akan diintegrasikan. Kelompok A2 diberikan perlakuan dimana pembelajaran pendidikan jasmani diintegrasikan dengan *life skills* tanpa penyesuaian konten isi materi dan nilai *life skills* yang diintegrasikan. Kelompok A3 sebagai kelompok kontrol, dimana pembelajaran pendidikan jasmani tidak diintegrasikan dengan *life skills*. Perlakuan yang diberikan kepada kelompok A1, kelompok A2 dan kelompok A3 diberikan

sebanyak 8 kali. Jumlah perlakuan atau intervensi yang diberikan untuk setiap kelompok penelitian dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan dengan dasar bahwa pada penelitian sosial perubahan perilaku partisipan penelitian yang merupakan pengaruh atau akibat dari perlakuan mulai dapat diamati (Primastuti et al., 2019; Ulfa & Husniah, 2020), dan berdasar pada jumlah nilai *life skills* yang dinyatakan oleh Cronin & Allen (2017) yakni delapan nilai *life skills*. Desain penelitian dijelaskan pada Gambar 3.1.

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
A1	O ₁	X ₁	O ₂
A2	O ₁	X ₂	O ₂
A3	O ₁	C	O ₂

Gambar 3.1 Desain Penelitian (Fraenkel et al., 2013).

Keterangan:

A1	:	Kelompok pembelajaran pendidikan jasmani <i>integrated life skills adapting to the material</i>
A2	:	Kelompok pembelajaran pendidikan jasmani <i>integrated life skills</i>
A3	:	Kelompok pembelajaran pendidikan jasmani <i>non integrated life skills</i> .
O ₁	:	Pretest dengan menggunakan instrumen <i>life skills</i> adaptasi dari LSSS yang dikembangkan oleh Cronin & Allen (2017)
O ₂	:	Posttest dengan menggunakan instrumen <i>life skills</i> adaptasi dari LSSS yang dikembangkan oleh Cronin & Allen (2017)
X ₁	:	Pembelajaran pendidikan jasmani <i>integrated life skills adapting to the material</i>
X ₂	:	Pembelajaran pendidikan jasmani <i>integrated life skills</i>
C	:	Pembelajaran pendidikan jasmani <i>non integrated life skills</i>

Penelitian ini berfokus pada peningkatan *life skills* melalui pendidikan jasmani yang dilaksanakan di satuan pendidikan menengah yakni di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Ciamis. Oleh karena itu, penulis membatasi penelitian dengan tujuan agar fokus penelitian tidak melebar. Penulis menetapkan area penelitian yaitu terbatas pada aspek yang berkaitan dengan variabel bebas dan variabel terikat penelitian yakni variabel bebas penelitian adalah program pembelajaran pendidikan jasmani terintegrasi *life skills* dan non integrasi *life skills*. Variabel terikat penelitian

adalah skor *life skills* siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan eksperimen dengan *pretest posttest control group design*.

3.2 Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 2 Ciamis. Sesuai dengan permasalahan yang akan diungkap yakni untuk mengetahui pengaruh integrasi *life skills* dalam pembelajaran pendidikan jasmani peningkatan *life skills* siswa, maka sekolah merupakan tempat yang tepat dalam penelitian ini (Hodges et al., 2016).

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah tiga kelas siswa kelas sepuluh SMAN 2 Ciamis. Kelas pertama terdiri dari 34 orang (18 laki-laki, 16 perempuan) sebagai kelompok yang mendapatkan perlakuan pembelajaran pendidikan jasmani terintegrasi *life skills* yang sesuai antara konten isi materi dengan nilai *life skills* yang diintegrasikan (*integrated life skills adapting to the material*), kelas kedua terdiri dari 34 orang (17 laki-laki, 17 perempuan) sebagai kelompok yang mendapatkan perlakuan pembelajaran pendidikan jasmani terintegrasi *life skills* tanpa penyesuaian materi dan nilai *life skills* yang diintegrasikan (*integrated life skills*), dan kelas ketiga terdiri dari 32 orang (15 orang laki-laki, 17 perempuan) sebagai kelompok kontrol yakni kelompok pembelajaran pendidikan jasmani tanpa integrasi *life skills* (*non-integrated life skills*). Rentang usia subjek penelitian antara 15-16 tahun. Penelitian ini juga dibantu oleh tiga orang guru pendidikan jasmani yang berperan membantu dalam proses pengambilan data (*pretest dan posttest*).

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya sedangkan sampel adalah kelompok dimana informasi dan data diperoleh (Fraenkel et al., 2013).

Menentukan ketertarikan populasi terhadap masalah adalah tugas pertama sebelum menentukan sampel. Peneliti tertarik pada kelompok apa tepatnya dan

siapa yang akan menerima hasil penelitian. Dengan kata lain, populasi adalah kelompok yang menarik perhatian peneliti atau kelompok yang menjadi tujuan peneliti untuk menggeneralisasi hasil penelitian mereka. Target populasi atau populasi aktual biasanya tidak tersedia atau sulit diakses (Fraenkel et al., 2013). Oleh karena itu, populasi yang realistis, dapat diakses, dan ideal adalah pilihan yang tepat bagi peneliti (Fraenkel et al., 2013).

Sebagaimana tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh integrasi *life skills* dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap peningkatan *life skills* siswa, maka sekolah merupakan tempat yang tepat untuk penelitian ini (Hodges et al., 2016). Salah satu karakteristik siswa sekolah menengah atas (SMA) yaitu memasuki usia 15-18 tahun (Pratiwi & Laksmiwati, 2016). Secara fisiologis, pada masa ini, terjadi perubahan hormonal terjadi secara signifikan dapat mempengaruhi suasana hati. Siswa berada pada tahapan pencarian jati diri, pencarian identitas, mencoba memahami siapa mereka dan apa yang mereka inginkan dalam hidup (Santrock, 2019). Dari sisi perkembangan kognitif, pada masa ini siswa mulai mampu berpikir secara abstrak dan logis dengan menggunakan pemikiran hipotesis dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan (Piaget, 2018). Secara perkembangan sosial, siswa pada masa ini memandang teman sebaya sangat penting, dan mereka belajar mengembangkan kemandirian untuk membuat keputusan sendiri (Steinberg, 2013).

Pada observasi awal penelitian untuk menentukan populasi penelitian, peneliti melakukan wawancara dengan guru penjas yang ada di lingkungan Kabupaten Ciamis. Pada observasi di SMAN 2 Ciamis, berdasarkan hasil wawancara dengan guru pendidikan jasmani di sekolah tersebut terungkap fakta bahwa terjadi perubahan karakteristik siswa yang diajarnya. Pada saat kegiatan razia dengan tujuan untuk menerapkan disiplin dan kerapian siswa, sekolah tidak bisa memberikan sanksi atau hukuman secara langsung. Siswa yang bermasalah akan dipanggil dan diberi peringatan terlebih dahulu. Selanjutnya, jika siswa tersebut masih melakukan pelanggaran, maka pihak sekolah akan memanggil orang tua atau wali dari siswa tersebut untuk kemudian menandatangani surat pernyataan bersama. Hal ini dilakukan sebagai antisipasi dari kejadian sebelumnya yakni orang tua atau wali siswa tidak terima ketika siswa diberikan sanksi atau hukuman oleh pihak

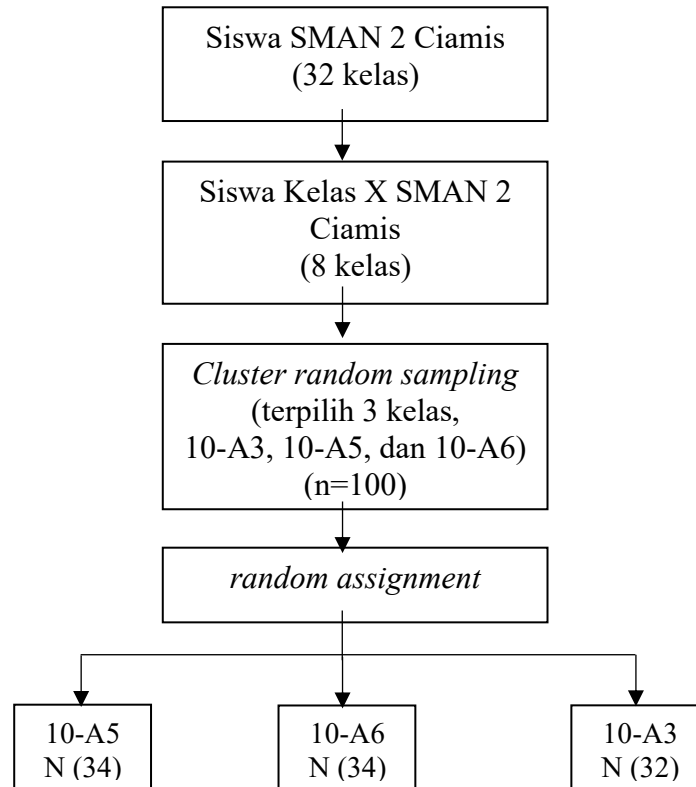
sekolah. Menurut guru tersebut, hal ini berbeda sekali dengan keadaan dahulu ketika ada siswa yang melakukan pelanggaran, pihak sekolah dapat langsung memberikan sanksi atau hukuman secara langsung sehingga dirasakan siswa menjadi lebih disiplin.

Sesuai dengan penjelasan tersebut, populasi target dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Kabupaten Ciamis. Jumlah populasi adalah 32 kelas yang terdiri dari delapan kelas sepuluh, delapan kelas sebelas dan delapan kelas duabelas dengan rentang usia antara 15-18 tahun.

3.3.2 Sampel

Menurut Creswell (2013) dalam menentukan populasi dan sampel, peneliti perlu menyeleksi individu atau sekolah yang representatif (mewakili) untuk seluruh individu sehingga individu atau sekolah yang terseleksi tipikal untuk populasi yang sedang diteliti, sehingga memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan dari sampel dari populasi secara keseluruhan. Setelah menentukan populasi yang akan diteliti, peneliti perlu menentukan populasi target (*sampling frame*). Kemudian dari populasi target tersebut, peneliti memilih suatu sampel. Sampel didefinisikan sebagai subkelompok dari populasi target yang direncanakan diteliti oleh peneliti untuk menggeneralisasikan tentang populasi target (Creswell, 2013).

Pemilihan sampel penelitian ini dilakukan dengan pendekatan *cluster random sampling*. Pemilihan kelas yang akan dilibatkan dalam penelitian dilakukan secara *randomized* dengan undian dan mengambil tiga kelas. Hasil *randomized* undian tahap pertama didapatkan hasil kelas 10-A3, 10-A5, dan 10-A6. Langkah selanjutnya melakukan penugasan acak (*random assignment*) terhadap kelas yang sudah terpilih untuk menentukan kelas mana yang akan diberikan X_1 , kelas mana yang akan diberikan X_2 dan kelas mana yang akan berlaku sebagai kelompok kontrol. *Random assignment* dilakukan sebagai usaha untuk memastikan bahwa ketiga kelas benar-benar homogen dan memiliki kesempatan yang sama. *Random assignment* dilakukan dengan cara undian. Proses pemilihan sampel dari populasi penelitian dijelaskan dalam Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Alur Pembagian Kelompok Penelitian

Keterangan:

10-A5	:	Kelompok pembelajaran pendidikan jasmani <i>integrated life skills adapting to the material</i>
10-A6	:	Kelompok pembelajaran pendidikan jasmani <i>integrated life skills</i>
10-A3	:	Kelompok pembelajaran pendidikan jasmani <i>non integrated life skills</i> .

Setelah melewati proses pemilihan populasi dan sampling, deskripsi kelompok penelitian dijelaskan dalam Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Deskripsi Sampel Penelitian

Kelompok	<i>Integrated life skills adapting to the material</i>	<i>Integrated life skills</i>	<i>Non integrated life skills</i>
Kelas	10-A5	10-A6	10-A3
Jumlah	34	34	32

3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel-variabel tersebut (Ridha, 2017). Definisi operasional memudahkan peneliti dalam melakukan proses pengukuran. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yakni variabel dependen dan variabel independen.

1) Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat dalam penelitian ini adalah skor *life skills* siswa yang diukur dengan menggunakan instrumen *life skills* adaptasi dari LSSS melalui pretest dan posttest.

2) Variabel Independen

Variabel independen atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah program pendidikan jasmani yang terbagi menjadi tiga program penelitian yaitu:

- (1) *Integrated life skills adapting to the material*: program pendidikan jasmani yang diintegrasikan dengan satu komponen *life skills* setiap pertemuan, dimana pada pembelajarannya menggunakan prinsip integrasi Kendellen (2017) dan kesesuaian konten isi materi ajar dengan *life skills* yang akan diintegrasikan. Penyesuaian konten isi materi dilakukan dengan menganalisis materi ajar yang terdapat pada struktur kurikulum pendidikan jasmani kelas sepuluh. Nilai *life skills* yang diintegrasikan acak, tidak berurutan sesuai urutan dalam LSSS;
- (2) *Integrated life skills*: program pendidikan jasmani yang diintegrasikan dengan dengan satu komponen *life skills* setiap pertemuannya, dimana pada pembelajarannya menggunakan prinsip integrasi Kendellen (2017) tanpa penyesuaian konten isi materi dan nilai *life skills* yang diintegrasikan. Nilai *life skills* yang diintegrasikan berurutan sesuai urutan dalam LSSS;
- (3) *Non-integrated life skills*: program pendidikan jasmani yang pada pembelajarannya tidak diintegrasikan dengan *life skills*.

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini data *life skills* dikumpulkan dengan menggunakan instrumen berupa angket yang diadaptasi dari *Life Skills Scale for Sport* (LSSS)

yang dikembangkan oleh Cronin & Allen (2017). LSSS digunakan untuk mengambil data terkait *life skills* partisipan berumur antara 11 sampai dengan 21 tahun. *Life Skills Scale for Sport* (LSSS) berisi delapan (8) *life skills* yakni *teamwork, goal setting, time management, emotional skills, interpersonal communication, social skills, leadership* dan *problem solving and decision making* yang tertuang dalam 47 item pertanyaan tertutup.

Proses adaptasi adalah cara yang dilakukan peneliti dalam menggunakan instrumen dengan penyesuaian/ perubahan pada badan instrumen, baik pada bagian pertanyaan/ pernyataan maupun bagian pilihan item jawaban (Berliana, 2024). Proses adaptasi instrumen penelitian dilakukan secara bertahap mulai dari tahapan pencarian, pengalihbahasaan, dan uji validitas serta uji reliabilitas.

3.5.1 Proses Pertama (pencarian)

Tahap awal yang dilakukan peneliti adalah pencarian instrumen yang sesuai variabel yang akan diteliti. Setelah proses pencarian melalui artikel yang tersedia pada jurnal-jurnal bereputasi, baik jurnal nasional ataupun jurnal internasional, peneliti menemukan LSSS sebagai instrumen yang sesuai dalam penelitian ini dilihat dari tujuan yakni mengambil data terkait *life skills* hasil dari partisipasi dalam program atau kegiatan pendidikan jasmani olahraga, dan karakter partisipan yang digunakan sebagai sampel penelitian yakni seperti yang sudah dijelaskan pada bagian sampel yakni siswa kelas sepuluh dengan rentang usia antara 15-16 tahun.

3.5.2 Proses kedua (penerjemahan)

Tahap kedua, setelah menemukan instrumen yang sesuai dan akan diadaptasi langkah selanjutnya adalah melakukan proses alih bahasa atau penerjemahan ke Bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan karena LSSS adalah instrumen berupa angket yang pertanyaan/ pernyataannya dituangkan dalam bahasa Inggris. Pada proses penerjemahan ini, penulis menggunakan jasa penerjemahan dari Balai Bahasa UPI. Selain itu, penulis melakukan diskusi dengan ahli bahasa yakni guru bahasa Inggris bersertifikasi dengan pengalaman mengajar lebih dari sepuluh tahun. Hal ini dilakukan penulis dengan tujuan agar hasil penerjemahan benar dilakukan dari segi bahasa. Setelah angket diterjemahkan dalam bahasa Indonesia hasil persamaan

persepsi ahli Balai Bahasa dan ahli bahasa, angket tersebut diterjemahkan kembali ke bahasa Inggris dengan tujuan untuk mengecek kembali kesesuaiannya.

3.5.3 Proses ketiga (uji validitas dan uji reliabilitas)

Langkah ketiga, setelah angket melalui proses menerjemahan dan validasi ahli bahasa, selanjutnya dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validasi dan uji reliabilitas dilakukan menggunakan sampel dengan karakteristik yang sama dengan sampel penelitian. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Ciamis dengan jumlah siswa (n=62 orang).

3.5.3.1 Uji Validitas

Uji validitas berguna untuk mengetahui validitas atau kesesuaian angket yang digunakan peneliti dalam mengukur dan memperoleh data penelitian dari responden (Hardani et al., 2020). Untuk validitas angket dilakukan uji validitas *Pearson Product Moment*. Berdasarkan uji validitas *Pearson Product Moment* dengan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS), dasar pengambilan keputusan berdasarkan pedoman uji validitas *Pearson* yaitu melihat nilai Sig. item angket dinyatakan valid jika, nilai Sig. $< 0,05$ dan dinyatakan tidak valid jika nilai Sig. $> 0,05$ (Machali, 2015). Berdasarkan hasil uji validitas *Pearson Product Moment* diperoleh nilai Sig. 47 item $0,000 < 0,05$, sehingga 47 item angket dikatakan valid.

3.5.3.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk melihat apakah kuesioner mempunyai konsistensi jika pengukuran dilakukan dengan menggunakan kuesioner secara berulang-ulang (Hardani et al., 2020). Uji reliabilitas kuesioner dilakukan dengan *Cronbach Alpha*. Dasar pengambilan keputusan reliabilitas *Cronbach's Alpha* dilakukan dengan melihat nilai keluaran *Cronbach's Alpha*. Machali (2015) menyebutkan bahwa “Kuesioner dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,6$ ”. Hasil analisis uji reliabilitas instrumen disajikan pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 *Cronbach Alpha Reliability Test Output*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.966	47

Berdasarkan Tabel 3.2 hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa diketahui nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,966 > 0,6$, maka angket dinyatakan reliabel. Jadi dapat disimpulkan bahwa LSSS dapat disebut sebagai instrumen yang mempunyai tingkat konsistensi yang tinggi dalam mengukur variabel *life skills*.

Berikut adalah delapan nilai *life skills* yang akan diteliti dalam penelitian ini :

1) *Teamwork*

Teamwork atau kerjasama tim didefinisikan sebagai proses dinamis yang melibatkan upaya kolaboratif oleh anggota tim untuk melaksanakan secara efektif perilaku mandiri dan saling bergantung yang diperlukan untuk memaksimalkan kemungkinan tim untuk mencapai tujuan bersama (Feigean et al., 2018).

Dalam angket, butir pertanyaan/ pernyataan dengan indikator kerjasama atau *team work* dituangkan dalam Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Indikator Kerjasama (*teamwork*)

No	Pernyataan/ Pertanyaan
1	Olahraga yang saya tekuni mengajarkan untuk dapat bekerjasama dalam tim/kelompok.
2	Olahraga yang saya tekuni mengajarkan untuk membantu anggota tim/kelompok lain menjalankan tugas tertentu
3	Olahraga yang saya tekuni mengajarkan untuk menerima saran dari orang lain
4	Olahraga yang saya tekuni mengajarkan untuk dapat bekerja sama dengan orang lain untuk kebaikan tim/ kelompok
5	Olahraga yang saya tekuni mengajarkan untuk membantu membangun semangat tim/ kelompok
6	Olahraga yang saya tekuni mengajarkan untuk memberi saran kepada anggota tim/ kelompok tentang cara agar permainan mereka lebih bagus
7	Olahraga yang saya tekuni mengajarkan untuk mengubah cara bermain saya demi kepentingan tim.kelompok

2) *Goal Setting*

Goal Setting atau penetapan tujuan menurut definisi tujuan adalah apa yang ingin dicapai oleh seseorang; itu adalah objek atau tujuan suatu tindakan. Misalnya, dalam sebagian besar studi penetapan tujuan, istilah tujuan mengacu pada pencapaian tingkat kemahiran tertentu dalam suatu tugas, biasanya dalam batas waktu tertentu (Weinberg, 2013).

Pernyataan/ pertanyaan dengan indikator penetapan tujuan atau *goal setting* dijelaskan pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Indikator *Goal Setting*

No	Pernyataan/ Pertanyaan
1	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk mampu menargetkan saya agar memperbaiki permainan
2	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk memberi tantangan yang harus dicapai
3	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk mampu menilai pencapaian tujuan saya
4	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk membuat tujuan sementara untuk mencapai tujuan akhir
5	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk tetap berkomitmen pada tujuan saya
6	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk mampu menentukan tujuan latihan
7	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk mampu menentukan tujuan khusus

3) *Time Management*

Time management atau manajemen waktu adalah perilaku yang bertujuan untuk mencapai penggunaan waktu yang efektif sambil melakukan aktivitas yang diarahkan pada tujuan tertentu (Claessens et al., 2007).

Pernyataan/ pertanyaan dengan indikator manajemen waktu atau *time management* dijelaskan pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Indikator Manajemen waktu (*time management*)

No	Pernyataan/ Pertanyaan
1	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan saya untuk mampu mengatur waktu dengan baik
2	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan saya untuk mampu menilai banyaknya waktu yang saya habiskan guna melakukan berbagai kegiatan

Tabel 3.5 Indikator Manajemen waktu (*time management*) (Lanjutan)

3	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan saya untuk mampu mengatur waktu dengan baik
4	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan saya untuk mampu menggunakan waktu secara efektif

4) *Emotional Skills*

Emotional skills atau keterampilan sosio-emosional mengacu pada perolehan seperangkat keterampilan yang melibatkan kemampuan untuk mengidentifikasi dan memahami perasaan diri sendiri, mengelola emosi yang kuat dan mengekspresikannya dengan cara yang positif, membaca dan memahami keadaan emosi orang lain secara akurat, mengembangkan empati terhadap orang lain untuk mengatur perilaku sendiri, dan untuk membangun dan memelihara hubungan (Goldschmidt & Pedro, 2019).

Pernyataan/ pertanyaan dengan indikator kecakapan emosional atau *emotional skills* dijelaskan pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Indikator kecakapan emosional (*emotional skills*)

No	Pernyataan/ Pertanyaan
1	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk mengetahui cara mengelola emosi
2	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk mampu memahami bahwa sikap saya dapat berbeda jika saya merasa emosional
3	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk mampu memperhatikan perasaan saya
4	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk mampu menjaga emosi saya agar saya tetap fokus
5	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk memahami emosi orang lain
6	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk mampu memperhatikan perasaan orang lain
7	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk mampu memperhatikan perasaan orang lain
8	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk mampu membantu orang lain menahan emosi agar tetap fokus
9	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk mampu membantu orang lain mengendalikan emosinya saat ditimpa hal yang buruk

5) *Interpersonal Communication*

Interpersonal communication atau komunikasi interpersonal merupakan suatu kesan atau penilaian yang terbentuk mengenai kemampuan seseorang dalam

mengelola hubungan interpersonal dalam suasana komunikasi (Rubin & Martin, 1994).

Pernyataan/ pertanyaan dengan indikator komunikasi interpersonal atau *interpersonal communication* dijelaskan pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Indikator komunikasi interpersonal (*interpersonal communication*)

No	Pernyataan/ Pertanyaan
1	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan saya untuk mampu berbicara dengan jelas
2	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan saya untuk mampu memperhatikan kata-kata orang lain
3	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan saya untuk mampu memperhatikan gerak-gerik orang lain
4	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan saya untuk mampu berkomunikasi kepada orang lain dengan baik

6) *Social Skills*

Social skills atau keterampilan sosial merupakan kemampuan atau perilaku individu untuk berinteraksi dengan orang lain, yang dipengaruhi oleh keadaan individu itu sendiri dan faktor lingkungan dan berperan dalam terciptanya kehidupan bermasyarakat yang harmonis (Risma, 2014).

Pernyataan/ pertanyaan dengan indikator keterampilan sosial atau *social skills* dijelaskan pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Indikator keterampilan sosial (*social skills*)

No	Pernyataan/ Pertanyaan
1	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan saya untuk mampu memulai obrolan
2	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan saya untuk mampu bergaul dalam berbagai lingkungan sosial
3	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan saya untuk mampu membantu orang tanpa harus diminta
4	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan saya untuk mampu bergabung dalam kegiatan kelompok
5	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan saya untuk mampu menjalin pertemanan

7) *Leadership*

Leadership atau kepemimpinan adalah kemampuan untuk mempengaruhi orang lain untuk mencapai tujuan (Hughes, 2009). Pernyataan/ pertanyaan dengan indikator kepemimpinan atau *leadership* dijelaskan pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Indikator kepemimpinan (*leadership*)

No	Pernyataan/ Pertanyaan
1	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk mampu menentukan tujuan untuk tim/ kelompok
2	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk mengetahui cara memotivasi orang lain
3	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk membantu orang lain memecahkan masalah permainan mereka
4	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk mampu menjadi contoh yang baik bagi orang lain
5	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk mampu mengatur anggota tim/ kelompok agar bekerja sama
6	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk bisa mengakui prestasi orang lain
7	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk mengetahui cara untuk mempengaruhi kelompok secara positif
8	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan untuk mampu mendengarkan pendapat setiap anggota tim/ kelompok

8) *Problem solving and Decision making*

Problem solving atau pemecahan masalah didefinisikan sebagai suatu proses, yang digunakan untuk mendapatkan jawaban terbaik terhadap sesuatu yang tidak diketahui, atau suatu keputusan yang tunduk pada beberapa kendala.

Decision making atau pengambilan keputusan adalah suatu proses individu atau kelompok dalam menggabungkan dan mengintegrasikan informasi yang ada dengan tujuan memilih satu dari berbagai kemungkinan tindakan (Carpentier & Lefèvre, 2006).

Pernyataan/ pertanyaan dengan indikator pemecahan masalah dan pengambilan keputusan atau *problem solving* dan *decision making* dijelaskan pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10 Indikator pemecahan masalah & Pengambilan keputusan (*problem solving & decision making*)

No	Pernyataan/ Pertanyaan
1	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan saya untuk mampu memikirkan suatu masalah dengan teliti
2	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan saya untuk mampu membandingkan setiap pilihan penyelesaian masalah yang terbaik
3	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan saya untuk mampu menentukan pilihan-pilihan solusi sebagai pemecahan masalah
4	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan saya untuk mampu bergabung dalam kegiatan kelompok
5	Olahraga yang saya tekuni telah mengajarkan saya untuk mampu menjalin pertemanan

3.6 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan memberikan perlakuan atau intervensi berupa program untuk setiap kelompok penelitian. Secara garis besar penelitian ini terbagi menjadi tiga tahapan yakni:

3.6.1 Pretest

Pada pertemuan pertama, setelah proses observasi dan diskusi yang dilakukan sebelumnya dengan guru pendidikan jasmani di SMAN 2 Ciamis, penulis diberikan kesempatan untuk bertemu dengan sampel. Penulis menjelaskan maksud dan tujuan penelitian. Selanjutnya penulis menjelaskan tentang pretes yang akan dilakukan oleh sampel. Pretes dilakukan untuk mengetahui keadaan awal berupa skor *life skills* siswa. Pengukuran *life skills* siswa dilakukan dengan menggunakan instrumen *life skills* hasil adaptasi dari *Life Skills Scale for Sport (LSSS)* yang dikembangkan oleh Cronin & Allen (2017). LSSS digunakan untuk mengambil data terkait *life skills* partisipan berumur antara 11 sampai dengan 21 tahun. Sampel penelitian adalah siswa kelas sepuluh yang rata-rata berusia 15–16 tahun sehingga penggunaan instrumen LSSS telah sesuai berdasarkan usia. *Life Skills Scale for Sport (LSSS)* berisi delapan (8) nilai *life skills* yakni *teamwork*, *goal setting*, *time management*, *emotional skills*, *interpersonal communication*, *social skills*, *leadership* dan *problem solving and decision making* yang tertuang dalam 47 item pertanyaan tertutup.

Pada pelaksanaan pretes, peneliti dibantu oleh guru pendidikan jasmani di SMAN 2 Ciamis. Pretes dilakukan untuk setiap kelompok sampel yakni kelompok A1 (n=34), kelompok A2 (n=34) dan kelompok A3 (n=32).

3.6.2 Treatment

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat pengaruh integrasi *life skills* dalam pendidikan jasmani. Program pendidikan jasmani tertuang dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Selanjutnya permen tersebut menjelaskan struktur kurikulum sekolah menengah atas yang memuat Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang disajikan pada Tabel 2.1. Sesuai dengan sampel penelitian yang menggunakan siswa kelas sepuluh SMAN 2 Ciamis, maka penyusunan program penelitian berdasarkan pada struktur kurikulum pelajaran pendidikan jasmani kelas sepuluh yang disajikan pada Tabel 2.2.

Selanjutnya, penyusunan program penelitian merujuk pada silabus mata pelajaran pendidikan jasmani kelas sepuluh SMAN 2 Ciamis yang disajikan pada Tabel 3. 11.

Tabel 3.11 Silabus Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas 10 SMAN 2 Ciamis

Pertemuan	Semester Ganjil	Semester Genap
1	Bola basket; Melempar bola Menangkap bola Menggiring bola	Softball; Melempar Menangkap
2	Bola basket; Menembak Lay up shoot Pivot Rebound	Softball; Memukul Berlari ke base Mematikan lawan
3	Bola voli; Passing bawah Passing atas	Bulutangkis; Posisi berdiri dan <i>footwork</i> Pegangan raket
4	Bola voli; Servis bawah Servis atas	Bulutangkis; Pukulan atas Pukulan bawah

Tabel 3.11 Silabus Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas 10 SMAN 2 Ciamis (Lanjutan)

	Smash/spike Blok/bendungan	Servis
5	Sepak bola; Mengumpan bola Menembak bola Mengontrol bola	Pencak silat; Kuda-kuda Pola langkah Pukulan
6	Sepak bola; Menggiring bola Menyundul bola Lemparan ke dalam	Pencak silat; Tendangan Tangkisan Elakan
7	Atletik; Start Gerakan jalan cepat Memasuki garis finish	Senam lantai; Kelentukan Berguling depan Berguling belakang
8	Atletik; Start Gerakan lari jarak pendek Memasuki garis finish	Senam lantai; Kayang Meroda
9	Latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan	Tenis meja
10	Latihan kebugran jasmani yang terkait dengan kesehatan; Pengukuran kebugaran jasmani	Tenis meja
11	Aktivitas gerak berirama	Renang; Pengambilan nafas Gerakan kaki Gerakan tangan
12	Aktivitas gerak berirama	Renang; Pengambilan nafas Gerakan kaki Gerakan tangan
13	Pergaulan sehat	Pergaulan sehat
14	Napza	Napza

Penyusunan program untuk setiap kelompok disesuaikan dengan tujuan dari penelitian yakni untuk mengetahui pengaruh integrasi *life skills* dalam pendidikan jasmani (variabel independen) terhadap peningkatan *life skills* (variabel dependen) siswa. Berikut adalah penjelasan program penelitian.

1) Program *integrated life skills adapting to the material* (A1)

Program *integrated life skills adapting to the material* (A1) adalah program pendidikan jasmani yang mengintegrasikan satu nilai *life skills* setiap pertemuan, dimana pada pembelajarannya menggunakan prinsip integrasi Kendellen (2017) dan kesesuaian konten isi materi ajar dengan *life skills* yang akan diintegrasikan. Penyesuaian konten isi materi dilakukan dengan menganalisis materi ajar yang terdapat pada struktur kurikulum pendidikan jasmani kelas sepuluh (Tabel 3.11). Nilai *life skills* yang diintegrasikan acak, tidak berurutan sesuai urutan dalam LSSS.

Proses pemilihan konten materi ajar yang dinilai sesuai dengan nilai *life skills* yang akan diintegrasikan dilakukan bersama antara peneliti dengan guru-guru pendidikan jasmani. Penilaian kesesuaian nilai *life skills* berdasarkan pada definisi menurut ahli dan peneliti dalam kajian *life skills* sedangkan untuk penilaian konten materi ajar didasarkan pada pemahaman dan pengalaman guru. Berikut adalah deskripsi program *integrated life skills adapting to the material* (A1). Berikut adalah program *integrated life skills adapting to the material* disajikan dalam Tabel 3.12.

Tabel 3.12 Program *Integrated Life Skills Adapting to the Material*

Pertemuan	Nilai Life Skills	Materi	Ket
Pretes menggunakan instrumen <i>life skills</i> adaptasi dari LSSS (Cronin & Allen 2017)			
1	Kepemimpinan (<i>leadership</i>)	Bola basket; Melempar bola Menangkap bola Menggiring bola	Permainan 3x3
2	Kerjasama (<i>teamwork</i>)	Bola basket; Menembak Lay up shoot Pivot Rebound	Mini games
3	Keterampilan sosial (<i>Social skills</i>)	Bola voli; Passing bawah Passing atas	Modifikasi permainan
4	Penetapan tujuan (<i>goal setting</i>)	Bola voli; Servis bawah Servis atas Smash/spike	Mini games

Tabel 3.12 Program *Integrated Life Skills Adapting to the Material* (Lanjutan)

		Blok/bendungan	
5	Komunikasi interpersonal (<i>interpersonal communication</i>)	Sepak bola; Mengumpan bola Menembak bola Mengontrol bola	Modifikasi permainan
6	Keterampilan emosional (<i>emotional skills</i>)	Sepak bola; Menggiring bola Menyundul bola Lemparan ke dalam	Mini games
7	Kemampuan mengatasi masalah & mengambil keputusan (<i>problem solving & decision making</i>)	Atletik; Start Gerakan jalan cepat Memasuki garis finish	Permainan gajah berjalan
8	Manajemen waktu (<i>time management</i>)	Atletik; Start Gerakan lari jarak pendek Memasuki garis finish	Permainan tupai dan pemburu
Postes menggunakan instrumen <i>life skills</i> adaptasi dari LSSS (Cronin & Allen 2017)			

2) *Integrated life skills* (A2)

Program *integrated life skills* (A2) adalah program pendidikan jasmani yang diintegrasikan dengan dengan satu komponen *life skills* setiap pertemuannya, dimana pada pembelajarannya menggunakan prinsip integrasi Kendellen (2017) tanpa penyesuaian konten isi materi dengan nilai *life skills* yang diintegrasikan. Karena penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, maka konten materi yang digunakan adalah materi ajar yang ada pada silabus pelajaran pendidikan jasmani kelas 10 semester genap. Nilai *life skills* yang diintegrasikan berurutan sesuai urutan dalam LSSS yakni 1) kerjasama (*teamwork*), 2) penetapan tujuan (*goal setting*), 3) manajemen waktu (*time management*), 4) kemampuan emosional (*emotional skills*), 5) komunikasi interpersonal (*interpersonal communication*), 6) keterampilan sosial (*social skills*), 7) kepemimpinan (*leadership*) dan 8) kemampuan mengatasi masalah & mengambil keputusan (*problem solving & decision making*). Berikut adalah

deskripsi program *integrated life skills*. Berikut adalah program *integrated life skills* disajikan dalam Tabel 3.13.

Tabel 3.13 Program *Integrated Life Skills*

Pertemuan	Nilai Life Skills	Materi	Ket
Pretes menggunakan instrumen <i>life skills</i> adaptasi dari LSSS (Cronin & Allen 2017)			
1	Kerjasama (<i>teamwork</i>)	Softball; Melempar Menangkap	Permainan kasti
2	Penetapan tujuan (<i>goal setting</i>)	Softball; Memukul Berlari ke base Mematikan lawan	<i>Small games</i>
3	Manajemen waktu (<i>time management</i>)	Bulutangkis; Posisi berdiri dan <i>footwork</i> Pegangan raket	<i>Estafet games</i>
4	Kemampuan emosional (<i>emotional skills</i>)	Bulutangkis; Pukulan atas Pukulan bawah Servis	Permainan 5x5
5	Komunikasi interpersonal (<i>interpersonal communication</i>)	Pencak silat; Kuda-kuda Pola langkah Pukulan	Permainan gerak berantai
6	Keterampilan sosial (<i>social skills</i>)	Pencak silat; Tendangan Tangkisan Elakan	Permainan gerak berantai
7	Kepemimpinan (<i>leadership</i>)	Senam lantai; Kelentukan Berguling depan Berguling belakang	Permainan berantai sentuh pundak tangan
8	Kemampuan mengatasi masalah & mengambil keputusan (<i>problem solving & decision making</i>)	Senam lantai; Kayang Meroda	<i>Estafet one to five</i>
Postes menggunakan instrumen <i>life skills</i> adaptasi dari LSSS (Cronin & Allen 2017)			

3) *Non-integrated life skills (A3)*

Program *non-integrated life skills (A3)* adalah program pendidikan jasmani tanpa mengintegrasikan nilai *life skill* dalam pembelajarannya. Karena penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, maka konten materi yang digunakan adalah materi ajar yang ada pada silabus pelajaran pendidikan jasmani kelas 10 semester genap. Berikut adalah program *non-integrated life skills* disajikan dalam Tabel 3.14.

Tabel 3.14 Silabus Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas 10 SMAN 2 Ciamis Semester Genap

Pertemuan	Semester Genap	Keterangan
Pretes menggunakan instrumen <i>life skills</i> adaptasi dari LSSS (Cronin & Allen 2017)		
1	Softball; Melempar Menangkap	Model saintifik dengan metode ceramah & demonstrasi
2	Softball; Memukul Berlari ke base Mematikan lawan	Model saintifik dengan metode ceramah & demonstrasi
3	Bulutangkis; Posisi berdiri dan <i>footwork</i> Pegangan raket	Model saintifik dengan metode ceramah & demonstrasi
4	Bulutangkis; Pukulan atas Pukulan bawah Servis	Model saintifik dengan metode ceramah & demonstrasi
5	Pencak silat; Kuda-kuda Pola langkah Pukulan	Model saintifik dengan metode <i>discovery learning</i>
6	Pencak silat; Tendangan Tangkisan Elakan	Model saintifik dengan metode <i>discovery learning</i>
7	Senam lantai; Kelentukan Berguling depan Berguling belakang	Model saintifik dengan metode ceramah & demonstrasi
8	Senam lantai; Kayang Meroda	Model saintifik dengan metode ceramah & demonstrasi
Postes menggunakan instrumen <i>life skills</i> adaptasi dari LSSS (Cronin & Allen 2017)		

Penelitian dilakukan di semester genap dalam rentang waktu Februari-April tahun 2023. Jumlah perlakuan atau intervensi yang diberikan untuk setiap kelompok penelitian dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan dengan dasar bahwa variabel terikat pada penelitian ini yakni *life skills* merupakan aspek sosial. Perubahan partisipan penelitian sosial yang merupakan pengaruh atau akibat dari perlakuan mulai dapat diamati (Primastuti et al., 2019; Ulfa & Husniah, 2020). Dalam delapan sesi, siswa telah memiliki titik acuan tujuan pribadi yang harus dicapai dan belajar bagaimana memiliki pikiran positif tentang pencapaian tujuan mereka dan membuat rencana untuk mencapainya (Goudas et al., 2006). Selain itu, pertimbangan lain jumlah perlakuan sebanyak delapan kali berdasar pada jumlah nilai *life skills* dalam instrumen LSSS yang dinyatakan oleh Cronin & Allen (2017) yakni delapan nilai *life skills*.

Ringkasan deskripsi tiga program kelompok penelitian disajikan dalam Tabel 3.15.

Tabel 3.15 Ringkasan Deskripsi Tiga Program Kelompok Penelitian

Pert	A1	A2	A3
	<i>Integrated life skills adapting to the material</i>	<i>Integrated life skills</i>	<i>Non integrated life skills</i>
1	Bola basket Menggiring, menangkap, melempar <i>Leadership</i> Permainan 3x3	Softball Melempar, menangkap, memukul <i>Teamwork</i> Permainan kasti	Softball Melempar, menangkap, memukul
2	Bola basket Menembak, lay up shoot, pivot, rebound <i>Teamwork</i> Permainan menembak berantai <i>Mini games</i>	Softball Memukul, berlari ke base, mematikan lawan <i>Goal setting</i> <i>Small games</i>	Softball Memukul, berlari ke base, mematikan lawan
3	Bola voli Passing bawah Passing atas <i>Social skills</i> Modifikasi permainan	Bulutangkis Posisi berdiri, footwork <i>Time management</i> <i>Estafet Games</i>	Bulutangkis Posisi berdiri, footwork

Tabel 3.15 Ringkasan Deskripsi Tiga Program Kelompok (Lanjutan)

4	Bola voli Servis atas Servis bawah <i>Goal setting</i> Permainan target sasaran <i>Mini games</i>	Bulutangkis forehand, backhand, servis <i>Emotional skill</i> Modifikasi permainan 5&5	Bulutangkis Pukulan atas, pukulan bawah, servis
5	Sepak bola Menggiring, mengontrol, mengumpan <i>Interpersonal communication</i> <i>Estafet games</i> Modifikasi permainan	Pencak Silat Kuda-kuda, pola langkah, pukulan <i>Interpersonal communication</i>	Pencak Silat Kuda-kuda, pola langkah, pukulan
6	Sepak bola Menembak, menyundul, lemparan ke dalam <i>Emotional skills</i> <i>Mini games</i>	Pencak Silat Tendangan, tangkisan, elakan <i>Social skills</i> Rangkaian gerak	Pencak Silat Tendangan, tangkisan, elakan
7	Senam lantai Berguling ke depan Berguling ke belakang <i>Problem solving & decision making</i> Permainan gajah berjalan	Senam Lantai Berguling ke depan Berguling ke belakang <i>Leadership</i> Permainan beranting sentuh pundak tangan	Senam Lantai Berguling ke depan Berguling ke belakang
8	Jalan cepat, lari, lompat Lari jarak pendek <i>Time management</i> Permainan tupai dan pemburu	Senam Lantai Gerakan kayang, meroda <i>Problem solving & decision making</i> Estafet <i>one to five</i>	Senam Lantai Gerakan kayang, meroda

Sebelum pelaksanaan perlakuan, rancangan program perlakuan sebelum diberikan pada kelompok penelitian divalidasi terlebih dahulu. Validasi dilakukan dengan penilaian oleh ahli (*judgement expert*). Validasi ahli dilakukan oleh lima orang guru pendidikan jasmani yang sudah bersertifikasi dan memiliki pengalaman mengajar lebih dari lima tahun. Untuk penilaian variabel *life skills* dilakukan oleh ahli dan peneliti kajian *life skills* berjumlah 3 orang. Selanjutnya, rancangan

program didiskusikan melalui *focus group discussion (FGD)* antara guru-guru pendidikan jasmani, ahli dan peneliti kajian *life skills*.

3.6.3 Posttest

Setelah setiap kelompok menyelesaikan programnya, pengambilan data *life skills* siswa dilakukan melalui posttes dengan menggunakan instrumen adaptasi dari LSSS yang dikembangkan oleh Cronin & Allen (2017). Pengambilan data dilakukan oleh peneliti dengan bantuan dari guru sebagai tester penelitian. Untuk menghindari ancaman kematangan *testee* terhadap instrumen *life skills* yang berupa angket, pada posttes dilakukan pengacakan butir pertanyaan atau pernyataan sehingga bias atau ancaman terhadap instrumen penelitian penulis diharapkan bisa diminimalisir.

Data yang terkumpul pada penelitian ini tidak hanya nilai *life skills* siswa sebagai data utama yang akan diolah dan dianalisis, akan tetapi data berupa catatan lapangan (*fieldnotes*) penulis sebagai catatan-catatan kejadian selama proses penelitian. Selain itu, data hasil belajar berupa hasil tes kognitif dan tes psikomotor siswa juga terkumpul akan tetapi tidak diikutkan dalam proses pengolahan dan penganalisisan data.

3.7 Analisis Data

3.7.1 Teknik Analisis Data

Analisis data pada studi ini berbasis pada data numerikal, sehingga teknik analisis data yang digunakan berbasis kuantitatif. Analisis data penelitian dilakukan dalam dua tahapan yakni, uji asumsi statistik dan uji hipotesis.

3.7.2 Uji Asumsi Statistik

Uji asumsi statistik meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bentuk distribusi data yang diperoleh sebagai syarat awal untuk pengujian parametrik selanjutnya.

Uji normalitas juga dilakukan sebagai upaya untuk memenuhi syarat penarikan kesimpulan yang bersifat baku dan handal, untuk dapat digeneralisasikan. Tujuan penting dari uji normalitas adalah a) apakah data dari sampel yang diambil dari

populasi yang sama itu berdistribusi normal, dan b) apakah pengujian dilakukan dengan statistik parametrik atau nonparametrik (apabila distribusi normal maka menggunakan parametrik dan apabila tidak berdistribusi normal maka nonparametrik). Uji kenormalan data dalam penelitian ini dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov. Pengujian dengan menggunakan probabilitas (p) atau taraf signifikansi (Sig.) 0,05. Adapun kriteria uji kebermaknaannya adalah sebagai berikut:

- (1) Jika nilai p -value atau Sig. $> 0,05$ maka data berdistribusi normal
- (2) Jika nilai p -value atau Sig. $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal

Pengujian selanjutnya adalah uji homogenitas yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Bartlett dengan menggunakan *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS). Pengujian dengan menggunakan probabilitas (p) atau taraf signifikansi (Sig.) 0,05. Adapun kriteria uji kebermaknaannya adalah sebagai berikut:

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

3.7.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah penelitian ini yang bersifat kuantitatif. Rumusan masalah pertama adalah ingin melihat apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata semua kelompok penelitian, maka uji hipotesis yang dilakukan adalah dengan uji Oneway Anova. Oneway Anova bertujuan untuk membandingkan nilai rata-rata yang terdapat pada variabel terikat di semua kelompok yang dibandingkan.

Kriteria uji yang digunakan adalah

Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka rata-rata sama

Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka rata-rata berbeda

Jika hasil uji menunjukkan H_0 ditolak (terdapat perbedaan), maka uji lanjut (*Post Hoc Test*) dilakukan. Pengujian Tukey HSD adalah pengujian perbandingan jamak untuk menentukan apakah tiga rata-rata atau lebih berbeda secara signifikan dalam jumlah analisis varian.