

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen, yang merupakan metode penelitian yang mirip dengan eksperimen tetapi tanpa melibatkan pengelompokan peserta secara acak. Metode ini dipilih agar proses pembelajaran berjalan secara natural dan peserta tidak merasa menjadi objek penelitian. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian lebih akurat dan relevan.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu penerapan strategi pembelajaran IPS menggunakan permainan tradisional bentengan (variabel bebas) dan tingkat interaksi sosial peserta didik (variabel terikat).

Studi ini menggunakan desain kelompok kontrol tidak setara (*Nonequivalent Control Group Design*), yang berarti dua kelompok akan diuji dengan instrumen yang sama untuk menentukan perlakuan terbaik. Struktur desain ini akan digambarkan dalam tabel.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁		O ₂

(Sumber: Sugiyono 2016, hlm.16)

Keterangan:

O₁ = Penilaian awal memakai angket interaksi sosial peserta didik yang diberikan sebelum pembelajaran dan pemberian perlakuan

O₂ = Penilaian akhir memakai angket interaksi sosial peserta didik diberikan setelah pembelajaran dan pemberian perlakuan

X = Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan strategi pembelajaran Permainan Tradisional Bentengan.

Dalam penelitian ini, hanya kelas eksperimen yang menerima perlakuan (X). Tabel di atas menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan Strategi Pembelajaran Permainan Tradisional Bentengan adalah kelas eksperimen, dan kelas kontrol menerima pendekatan pembelajaran konvensional.

3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 7 Bandung di Jl. Ambon No.23, Citarum, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40115. Peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 7 Bandung karena sekolah tersebut merupakan tempat peneliti melaksanakan Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) dengan mengajar selama empat bulan.

3.2.2 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 7 Bandung. Mereka memenuhi definisi partisipan sebagai individu yang secara aktif terlibat dalam kegiatan penelitian, baik secara fisik maupun mental, dan memberikan kontribusi terhadap proses pengumpulan data.

3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik *Sampling*

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian merupakan keseluruhan objek atau subjek yang menjadi fokus kajian. Menurut Amin (2023), populasi mencakup berbagai entitas, mulai dari manusia (seperti guru dan siswa), hewan, benda, peristiwa, hingga sistem atau lingkungan tertentu. Dengan kata lain, populasi adalah kumpulan dari semua elemen yang memiliki karakteristik serupa dan relevan dengan tujuan penelitian.

Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas VIII di SMPN 7 Bandung yang berjumlah 356 siswa dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2 Jumlah Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII A	32
2.	VIII B	32
3.	VIII C	32
4.	VIII D	32
5.	VIII E	33
6.	VIII F	33
7.	VIII G	33
8.	VIII H	33
9.	VIII I	33
10.	VIII J	31
11.	VIII K	32
Total		356

(Sumber: Tata Usaha SMPN 7 Bandung)

3.3.2 Sampel

Secara sederhana, sampel merujuk pada sebagian kecil dari keseluruhan populasi yang digunakan sebagai sumber data utama dalam suatu penelitian. Dengan demikian, sampel dapat dianggap sebagai representasi atau gambaran dari seluruh populasi yang lebih besar. (Amin, dkk, 2023, hlm. 20).

Dalam penelitian ini terdapat dua kelas yang dijadikan sebagai sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas kontrol akan mendapatkan pembelajaran IPS tanpa permainan bentengan, sementara kelas eksperimen akan mendapatkan strategi pembelajaran IPS dengan permainan bentengan. Kelas VIII A merupakan kelas eksperimen dan kelas VIII D merupakan kelas kontrol. Sampel penelitian digambarkan di sini pada tabel berikut:

Arthur Rahman Santosa, 2024

IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN IPS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 7 BANDUNG

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

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

Kelompok	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
Eksperimen	VIII A	17	15	32
Kontrol	VIII D	17	15	32

(Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 7 Bandung)

3.3.3 Teknik *Sampling*

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan metode penentuan sampel yang didasarkan pada kebijaksanaan dan pertimbangan peneliti atau evaluator mengenai sampel yang paling relevan dan mewakili (Babbie, 2004, hlm.183). Terkadang, pemilihan sampel didasarkan pada pengetahuan yang dimiliki tentang populasi tertentu, termasuk anggota-anggotanya dan tujuan penelitian yang ingin dicapai.

3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu spesifikasi yang konkrit mengenai bagaimana suatu konsep abstrak atau variabel dapat diukur atau diobservasi secara empiris. Dengan kata lain, definisi operasional memberikan petunjuk teknis mengenai prosedur atau instrumen yang akan digunakan untuk mengkuantifikasi atau mengkuualifikasi suatu variabel dalam konteks penelitian tertentu. Tujuannya adalah untuk memberikan kejelasan dan objektivitas dalam pengukuran variabel, sehingga hasil penelitian dapat direplikasi dan divalidasi oleh peneliti lain (Nazir, 2005; Sugiyono, 2018, hlm. 61)

Definisi operasional dalam penelitian ini terbagi menjadi beberapa variabel yaitu, interaksi sosial dan nilai permainan bentengan. Menurut Winata, Hasanah (2021, hlm.23) interaksi sosial dapat memberikan dampak positif terhadap

pesert didik yaitu, perilaku sopan, menghargai sesama, demokratis, jujur, adil dan tanggung jawab. Perilaku-perilaku tersebut yang dibutuhkan oleh peserta didik sebagai bagian dari masyarakat. Kemudian, indikator selanjutnya yaitu nilai permainan bentengan sebagai variabel berikutnya dengan mengutip dari Shalehatun (2023) dengan sepuluh nilai moral dari permainan tradisional bentengan yang kemudian dikembangkan oleh peneliti. Berikut adalah definisi operasional tersebut dalam bentuk tabel:

Tabel 3.4 Definisi Operasional Variabel

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Indikator	Pernyataan
Nilai Permainan Bentengan	Permainan yang dimainkan oleh beberapa orang dengan tujuan merebut benteng lawan dan mempertahankan benteng sendiri untuk memenangkan permainan. (Abidah, dkk. 2019)	Interaksi peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya senang berinteraksi dengan teman 2. Saya senang berinteraksi dengan guru pada saat waktu luang 3. Saya berkomunikasi dengan teman untuk menyelesaikan konflik 4. Saya senang bertukar ide dengan teman saat bermain bentengan

		Ketaatan peserta didik pada peraturan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya menaati tata tertib yang ada di kelas dan lingkungan sekolah 2. Saya mengingatkan teman yang melanggar aturan dalam permainan bentengan 3. Saya memakai seragam sekolah sesuai aturan sekolah 4. Saya mematuhi aturan permainan sebelum bermain bentengan
		Solidaritas peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya membantu teman yang kesulitan dalam bermain bentengan 2. Saya mendukung teman yang berusaha melindungi benteng dalam bermain bentengan

			<ol style="list-style-type: none"> 3. Saya mendapat dukungan dari teman untuk memenangkan permainan 4. Saya dan teman-teman memenangkan permainan bersama-sama
		Kerja sama peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya bekerja sama dengan teman-teman dalam menyelesaikan tugas kelompok 2. Saya senang bekerja sama dengan berbagi pendapat dengan teman 3. Saya bekerja sama dengan teman untuk menyelesaikan permainan 4. Saya menghargai peran setiap anggota tim dalam permainan
		Sikap percaya diri peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya merasa lebih percaya diri setelah menang dalam permainan bentengan 2. Saya tidak ragu untuk memberikan ide atau

			<p>strategi saat bermain bentengan</p> <p>3. Saya berani mengambil inisiatif dalam permainan bentengan</p> <p>4. Saya percaya bahwa saya dapat memenangkan permainan bersama teman-teman</p>
Interaksi Sosial	<p>Tindakan satu orang mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki tindakan orang lain atau sebaliknya (Gumawan, 2000, hlm. 70)</p> <p>Mulyani (2016, hlm. 47-48)</p>	Perilaku sopan peserta didik	<p>1. Saya bersikap sopan terhadap guru</p> <p>2. Saya bersikap sopan terhadap teman</p> <p>3. Saya menerapkan 3S (Senyum, Sapa, Salam) kepada guru dan teman</p> <p>4. Saya senang meledek teman</p>
		Menghargai sesama terhadap teman dan guru	<p>1. Saya mendengarkan teman ketika sedang presentasi</p> <p>2. Saya menyimak guru ketika sedang mengajar</p> <p>3. Saya merasa dihargai oleh teman-teman</p>

			<p>ketika proses belajar mengajar</p> <p>4. Saya tidur dalam kelas ketika guru sedang mengajar</p>
		<p>Sikap demokratis peserta didik</p>	<p>1. Saya mendengarkan pendapat teman</p> <p>2. Saya lebih mengutamakan pendapat saya dibanding pendapat teman</p> <p>3. Saya mengambil keputusan dengan kesepakatan Bersama</p> <p>4. Saya senang berdiskusi dan bertukar pendapat dengan teman ketika kerja kelompok</p>

		Sikap jujur peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya menyontek ketika mengerjakan ujian 2. Saya berkata jujur ketika guru bertanya mengenai tugas 3. Saya mengerjakan tugas individu secara mandiri 4. Saya mengakui kesalahan ketika saya berbuat salah
		Sikap adil dan tanggungjawab peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya membagi tugas individu dalam kelompok dengan adil 2. Saya memilih mengerjakan tugas yang paling mudah dalam kerja kelompok 3. Saya bertanggungjawab jika dipilih menjadi ketua kelompok 4. Saya mengerjakan tugas yang diberikan

			dalam tugas kelompok
--	--	--	-------------------------

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Tes Pemahaman

Menurut Mardapi (2008: 67), tes adalah salah satu metode untuk mengukur seberapa besar kemampuan seseorang secara tidak langsung, yakni dengan mengamati reaksi individu terhadap berbagai rangsangan atau pertanyaan.

Penelitian ini menggunakan tes pemahaman sebagai instrumen untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep konflik dan integrasi sosial dalam mata pelajaran IPS. Tes yang sama diberikan sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) penerapan perlakuan. Peserta didik kelas eksperimen menerima strategi pembelajaran permainan tradisional bentengan, sedangkan peserta didik kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Perbandingan hasil antara kedua kelompok ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas masing-masing strategi pembelajaran.

Peneliti telah membuat indikator untuk tes pemahaman ini. Sebelum memberikan tes pemahaman kepada peserta didik, peneliti melakukan uji validitas atau *expert judgement*. Tes ini menggunakan soal pilihan ganda yang terdiri dari lima belas soal yang disesuaikan dengan tingkat kognitif peserta didik. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memilih jawaban dari pilihan A, B, C, dan D, dengan skor 1 untuk setiap jawaban benar dan skor 0 untuk setiap jawaban salah.

3.5.2 Kuisisioner (Angket)

Data penelitian ini dikumpulkan melalui jenis kuisisioner tertutup dengan skala Likert yang dimodifikasi. Selalu (SL), Sering (SR), Jarang (J), dan Tidak Pernah (TP) adalah empat opsi yang diberikan kepada responden. Untuk memudahkan proses kuantitatif data, setiap pilihan jawaban telah diberi skor numerik.

Tabel 3.5 Skala Likert

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Selalu (SL)	4
Sering (SR)	3
Jarang (J)	2
Tidak Pernah (TP)	1

Sebelum memberikan angket kepada siswa, peneliti melakukan uji validitas kepada validator.

3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan untuk menunjukkan bahwa penelitian telah dilakukan dan untuk memperkuat hasilnya. Dokumentasi ini termasuk RPP, foto, dan administrasi lainnya yang diperlukan.

3.6 Instrument Penelitian

Menurut Arikunto (2010), alat pengumpulan data merupakan perangkat yang dirancang khusus untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Alat ini berfungsi untuk menyederhanakan proses pengumpulan data dan memastikan data yang diperoleh relevan serta terstruktur.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Tes Pemahaman

Sub Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal
Sikap sopan dalam penanganan konflik sosial	Disajikan pertanyaan mengenai konflik sosial, peserta didik dapat menjelaskan pentingnya bersikap sopan dalam menangani konflik	C2	1
Cara menangani konflik	Disajikan contoh kasus konflik sosial di sekolah, peserta didik	C3	2

	dapat menentukan cara untuk menyelesaikan konflik		
Faktor agar terhindar dari konflik	Disajikan empat contoh perilaku, peserta didik dapat menganalisis yang menunjukkan perilaku sopan agar terhindar dari konflik	C4	3
Menciptakan integrasi sosial	Disajikan pertanyaan mengenai integrasi sosial, peserta didik dapat menjelaskan pentingnya menghargai sesama dalam menciptakan integrasi sosial	C2	4
Meningkatkan integrasi sosial	Disajikan pertanyaan mengenai integrasi sosial, peserta didik dapat mengimplementasikan cara yang tepat untuk meningkatkan integrasi sosial di sekolah	C3	5
Terwujudnya integrasi sosial	Disajikan pertanyaan mengenai integrasi sosial, peserta didik dapat menjelaskan bagaimana integrasi sosial dapat terwujud	C2	6
Mengatasi konflik sosial	Disajikan pernyataan tentang perbedaan pendapat dalam kelompok, peserta didik dapat menentukan cara yang tepat dalam menghadapi perbedaan pendapat dalam kelompok	C3	7
Faktor yang mendorong integrasi sosial	Disajikan pertanyaan mengenai faktor yang mendorong terjadinya integrasi sosial, peserta didik dapat menjelaskan	C2	8

	faktor yang mendorong terjadinya integrasi sosial dalam pengambilan keputusan di kelompok		
Penyebab terciptanya integrasi sosial	Disajikan contoh konflik dalam kelompok, peserta didik dapat menjelaskan dampak yang terjadi dari konflik tersebut	C2	9
Penanganan konflik di sekolah	Disajikan lima buah contoh perilaku, peserta didik dapat menganalisis cara yang benar untuk menangani konflik di sekolah	C4	10
Sikap jujur dalam menghindari konflik	Disajikan pertanyaan mengenai sikap jujur, peserta didik dapat mengaitkan pentingnya sikap jujur terhadap konflik sosial	C4	11
Perilaku yang benar dalam mencegah konflik	Disajikan contoh kasus konflik yang terjadi dalam sekolah, peserta didik dapat memecahkan permasalahan tersebut	C3	12
Faktor penyebab konflik sosial	Disajikan sebuah berita mengenai konflik sosial, peserta didik dapat menelaah faktor penyebab dari konflik yang terjadi	C4	13
Penyebab terjadinya konflik	Disajikan contoh kasus konflik sosial, peserta didik dapat menganalisis penyebab konflik tersebut	C4	14

Sikap keadilan untuk menciptakan integrasi sosial	Disajikan pertanyaan mengenai sikap adil, peserta didik dapat mengaitkan sikap adil untuk menciptakan integrasi sosial	C4	15
---	--	----	----

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Nilai Permainan Bentengan

Variabel	Indikator	Item	Jumlah
Nilai Permainan Bentengan	Interaksi peserta didik	1,2,3,4	4
	Ketaatan peserta didik pada peraturan	5,6,7,8	4
	Solidaritas peserta didik	9,10,11,12	4
	Kerja sama peserta didik	13,14,15,16	4
	Sikap percaya diri peserta didik	17,18,19,20	4

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Interaksi Sosial

Variabel	Indikator	Item	Jumlah
Interaksi Sosial	Perilaku sopan peserta didik	1,2,3,4	4

	terhadap teman dan guru		
	Menghargai sesama terhadap teman dan guru	5,6,7,8	4
	Sikap demokratis peserta didik	9,10,11,12	4
	Sikap jujur peserta didik	13,14,15,16	4
	Sikap adil dan tanggung jawab peserta didik	17,18,19,20	4

Tabel 3.9 Aturan Skoring Instrumen Penelitian

Pernyataan	Pilihan Jawaban			
	Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
Positif (+)	4	3	2	1
Negatif (-)	1	2	3	4

3.7 Proses Pengembangan Instrumen

3.7.1 Uji Validitas

Sesuai dengan pendapat Munawarroh (2012), uji validitas dilakukan untuk mengevaluasi ketepatan dan relevansi suatu alat ukur dalam mengukur variabel penelitian yang telah ditetapkan.

Analisis korelasi antara skor total dan skor masing-masing subyek dilakukan untuk memastikan validitas instrumen penelitian, menurut Puspasari (2022). Jika koefisien korelasi item lebih dari 0,3, item tersebut dianggap valid. Selain itu, hasil uji korelasi Product Moment dibandingkan dengan nilai kritis pada tabel distribusi. Alat penelitian dinyatakan valid jika nilai r -hitung lebih besar dari nilai r -tabel. Ibu Mina Holilah, M.Pd, bertanggung jawab atas proses validasi ini.

$$r = \frac{n\Sigma - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{n\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\}\{n\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

Gambar 3.1 Rumus Uji Validitas

(diadaptasi Arikunto, 2012:89)

Keterangan:

r : koefisien korelasi Pearson

N : banyak pasangan nilai X dan Y

ΣXY : jumlah dari hasil kali nilai X dan nilai Y

ΣX : jumlah nilai X

ΣY : jumlah nilai Y

$(\Sigma X)^2$: jumlah dari kuadrat nilai X

$(\Sigma Y)^2$: jumlah dari kuadrat nilai Y

Pengukuran uji validitas ini dapat diketahui, jika r -hitung $>$ r -tabel maka hasilnya valid, dan jika r -hitung $<$ r -tabel maka hasilnya tidak valid. Hasil dari uji validitas data dari penelitian ini yang telah disebarakan sebagai berikut:

Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Nilai Permainan Bentengan

No. Butir Angket	r_{hitung}	r_{tabel}	Sig (2-tailed)	Keterangan
1	0.474	0.361	0.008	Valid
2	0.399	0.361	0.029	Valid

Arthur Rahman Santosa, 2024

IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN IPS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 7 BANDUNG

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

3	0.640	0.361	0.000	Valid
4	0.615	0.361	0.000	Valid
5	0.487	0.361	0.006	Valid
6	0.751	0.361	0.000	Valid
7	0.337	0.361	0.068	Tidak Valid
8	0.376	0.361	0.041	Valid
9	0.567	0.361	0.001	Valid
10	0.615	0.361	0.000	Valid
11	0.449	0.361	0.013	Valid
12	0.583	0.361	0.001	Valid
13	0.537	0.361	0.002	Valid
14	0.665	0.361	0.000	Valid
15	0.654	0.361	0.000	Valid
16	0.725	0.361	0.000	Valid
17	0.416	0.361	0.022	Valid
18	0.474	0.361	0.008	Valid
19	0.534	0.361	0.002	Valid
20	0.739	0.361	0.000	Valid

(Sumber: Peneliti, 2024)

Berdasarkan tabel hasil uji validitas di atas, dapat dilihat pernyataan nomor 7 memiliki nilai koefisien korelasi (r_{hitung}) lebih kecil dibandingkan r_{tabel} dan Sig.(2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka butir pernyataan tersebut Tidak Valid. Peneliti memutuskan untuk konsultasi kepada pakar ahli untuk butir pernyataan yang tidak valid tersebut. Hasil dari konsultasi dengan pakar ahli mengenai butir tersebut yaitu untuk tidak menggunakan butir pernyataan tersebut dalam penelitian ini. Dengan demikian, butir

Arthur Rahman Santosa, 2024

**IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN
SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN IPS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK DI SMP
NEGERI 7 BANDUNG**

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

pernyataan selain nomor 7 dapat digunakan dalam penelitian karena memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel}

Tabel 3.11 Hasil Uji Validitas Interaksi Sosial

No. Butir Angket	r_{hitung}	r_{tabel}	Sig (2-tailed)	Keterangan
1	0.328	0.361	0.077	Tidak Valid
2	0.502	0.361	0.005	Valid
3	0.579	0.361	0.001	Valid
4	0.071	0.361	0.709	Tidak Valid
5	0.618	0.361	0.006	Valid
6	0.361	0.361	0.050	Valid
7	0.552	0.361	0.002	Valid
8	0.532	0.361	0.002	Valid
9	0.506	0.361	0.004	Valid
10	0.538	0.361	0.002	Valid
11	0.586	0.361	0.001	Valid
12	0.685	0.361	0.000	Valid
13	0.597	0.361	0.000	Valid
14	0.227	0.361	0.227	Tidak Valid
15	0.577	0.361	0.001	Valid
16	0.519	0.361	0.003	Valid

17	0.567	0.361	0.001	Valid
18	0.604	0.361	0.000	Valid
19	0.482	0.361	0.007	Valid
20	0.572	0.361	0.001	Valid

(Sumber: Peneliti, 2024)

Melihat besarnya nilai koefisien korelasi (r_{hitung}) lebih kecil dari nilai r_{tabel} dan Sig.(2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka butir pernyataan nomor 1,4, dan 14 dikatakan Tidak Valid. Peneliti memutuskan untuk melakukan revisi dan konsultasi kepada pakar ahli untuk butir pernyataan yang tidak valid. Kami memutuskan untuk tidak memakai butir pernyataan nomor 4 dan tetap menggunakan butir pernyataan nomor 1 dan 14 dalam penelitian dengan alasan butir tersebut merupakan instrumen penting yang akan berpengaruh dalam penelitian ini. Selanjutnya, pernyataan nomor 2,3,5,6,7,8,9,10,11,12,13,15,16,17,18,19, dan 20 dinyatakan valid dengan nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dan Sig.(2-tailed) lebih kecil dibandingkan 0,05

Uji validitas penelitian ini dilakukan dengan teknik korelasi *Pearson*, yang diolah menggunakan *SPSS* versi 26. Skor individu untuk setiap variabel dikorelasikan dengan skor kumulatif.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Sejauh mana hasil pengukuran konsisten, dapat diandalkan, dan bebas dari kesalahan disebut reliabilitas. Untuk memastikan bahwa data yang dihasilkan dapat diandalkan dan stabil, uji reliabilitas instrumen perlu dilakukan. Uji reliabilitas pada dasarnya menilai variabel dengan menggunakan pertanyaan atau pernyataan. Sugiyono (2017, hlm. 130) menyatakan bahwa butir tersebut dianggap reliabel jika nilai *Alpha Cronbach* nya lebih besar dari 0,6. Peneliti memilih koefisien reliabilitas penelitian ini 0,6. Kriteria untuk pengujian reliabilitas adalah sebagai berikut:

Arthur Rahman Santosa, 2024

IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN
SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN IPS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK DI SMP
NEGERI 7 BANDUNG

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

- Jika nilai *Cronbach's alpha* > tingkat signifikan, maka tingkat instrument dikatakan *reliabel*.
- Jika nilai *Cronbach's alpha* < tingkat signifikan, maka tingkat instrument dikatakan tidak *reliabel*.

Pengukuran reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *alpha Cronbach* yaitu.

$$r_{11} = \frac{k}{k - 1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

Gambar 3. 2 Rumus Uji Reliabilitas

(diadaptasi Arikunto, 2012:89)

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrument

k : Banyaknya butir pernyataan

$\sum S_i$: Jumlah varian skor tiap-tiap item

S_t : Varians total

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *SPSS* versi 26 dengan metode *Alpha Cronbach's*. Hasil dari pengujian reliabilitas dengan butir pernyataan yang sudah valid dalam penelitian ini sebagai berikut.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.879	19

Gambar 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Nilai Permainan Bentengan

(Diolah Oleh *SPSS* 26)

Hasil pengolahan data melalui *SPSS* 26 menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk semua item angket nilai permainan bentengan yaitu sebesar 0,879 lebih besar dari tingkat signifikan yaitu 0,6 yang artinya

butir angket nilai permainan tradisional ini dianggap *reliabel* dan dapat digunakan dalam penelitian ini.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.847	19

Gambar 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Interaksi Sosial

(Diolah oleh SPSS 26)

Tabel di atas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* untuk semua item angket interaksi sosial yaitu sebesar 0,847 lebih besar dari tingkat signifikan yaitu 0,6 yang artinya butir angket interaksi sosial ini dianggap *reliabel* dan dapat digunakan dalam penelitian ini.

3.7.3 Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesulitan tes pemahaman harus dinilai berdasarkan kemampuan siswa dalam menjawabnya, bukan berdasarkan asumsi peneliti yang menyusun soal. Hal ini karena soal yang dianggap sulit atau mudah oleh peneliti belum tentu memiliki tingkat kesulitan yang sama bagi siswa. (Son, A. 2019)

Tingkat kesulitan suatu soal dapat diukur melalui perhitungan khusus yang menunjukkan seberapa mudah atau sulitnya soal tersebut bagi peserta tes. Pengukuran tingkat kesukaran dapat diukur dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{J_x}$$

Gambar 3.3 Rumus Uji Tingkat Kesukaran

(diadaptasi Arikunto, 2012:89)

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya peserta tes yang menjawab soal dengan benar

J_x : Jumlah seluruh peserta tes

Soal dapat dikategorikan menjadi tingkat kesukaran yang sukar, sedang, atau mudah, seperti yang ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 3.12 Kategori Tingkat Kesukaran

Koefisien	Kategori
< 0,30	Terlalu Sukar
0,3 – 0,7	Cukup
> 0,7	Mudah

(diadaptasi dari Surapratna, 2009, hlm.21)

Tabel 3.13 Hasil Tingkat Kesukaran Tes Pemahaman

No. Soal	B	J_x	P	Kriteria
1	16	33	0.48	Cukup
2	16	33	0.48	Cukup
3	27	33	0.82	Mudah
4	23	33	0.70	Cukup
5	25	33	0.76	Mudah
6	13	33	0.39	Cukup
7	26	33	0.79	Mudah
8	25	33	0.76	Mudah

Arthur Rahman Santosa, 2024

IMPLEMENTASI NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN
SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN IPS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK DI SMP
NEGERI 7 BANDUNG

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

9	14	33	0.42	Cukup
10	17	33	0.52	Cukup
11	28	33	0.85	Mudah
12	28	33	0.85	Mudah
13	27	33	0.82	Mudah
14	27	33	0.82	Mudah
15	26	33	0.79	Mudah

(Sumber: Peneliti, 2024)

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat beberapa butir soal memiliki tingkat kesukaran “Cukup” dan “Mudah” yang berarti semua soal dapat digunakan dalam penelitian ini.

3.7.4 Uji Daya Beda

Daya beda soal, seperti yang dijelaskan oleh Kocdar (2019), merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah dalam suatu materi pelajaran. Soal yang berkualitas tinggi akan dapat dijawab dengan benar oleh siswa yang sudah menguasai materi, namun akan sulit dijawab oleh siswa yang belum menguasai materi tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi butir soal yang paling efektif dalam mengukur perbedaan kemampuan peserta didik. Soal dengan daya pembeda tinggi, yaitu soal yang mampu membedakan siswa yang berprestasi tinggi dan rendah, akan digunakan dalam penelitian selanjutnya. Berikut adalah cara yang dapat digunakan untuk menguji perbedaan tes ini:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Gambar 3.4 Rumus Uji Daya Beda

(diadaptasi Arikunto, 2012:89)

Keterangan:

DP : Indeks diskriminasi

B_A : Banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab soal ini dengan benar

B_B : Banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab soal ini dengan benar

J_A : Banyaknya siswa kelompok atas

J_B : Banyaknya siswa kelompok bawah

Tabel 3.14 Interpretasi Daya Beda

Daya Pembeda	Kriteria
0.70 – 1.00	Baik Sekali
0.40 – 0.69	Baik
0.20 – 0.39	Cukup
0.00 – 0.19	Jelek

Tabel 3.15 Hasil Uji Daya Beda

No. Soal	DP	Kriteria
1	0.757	Baik Sekali
2	0.702	Baik Sekali
3	0.440	Baik
4	0.569	Baik

5	0.514	Baik
6	0.600	Baik
7	0.511	Baik
8	0.535	Baik
9	0.439	Baik
10	0.568	Baik
11	0.416	Baik
12	0.339	Cukup
13	0.321	Cukup
14	0.392	Cukup
15	0.331	Cukup

(Sumber: Peneliti, 2024)

Analisis terhadap butir soal menunjukkan bahwa sebagian besar soal memiliki daya pembeda yang baik hingga sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa keseluruhan tes dapat membedakan dengan jelas kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, tes ini layak digunakan dalam penelitian.

3.8 Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian ini, uji-test pengambilan keputusan berikut menggunakan, sebagai berikut:

Hipotesis teori pada rumusan masalah pertama:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan interaksi sosial peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan strategi pembelajaran permainan tradisional bentengan di kelas eksperimen.

H_1 = Terdapat perbedaan interaksi sosial peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan strategi pembelajaran permainan tradisional bentengan di kelas eksperimen.

Hipotesis teori pada rumusan masalah kedua:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan interaksi sosial peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan strategi pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

H_1 = Terdapat perbedaan interaksi sosial peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan strategi pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

Hipotesis teori pada rumusan masalah ketiga:

H_0 = Tidak tercapainya implementasi dari nilai-nilai kearifan lokal permainan tradisional bentengan sebagai strategi pembelajaran IPS terhadap interaksi sosial peserta didik.

H_1 = Tercapainya implementasi dari nilai-nilai kearifan lokal permainan tradisional bentengan sebagai strategi pembelajaran IPS terhadap interaksi sosial peserta didik.

3.9 Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dalam 4 tahap, yaitu:

3.9.1 Tahap Persiapan

Tahap pertama yang harus diikuti selama implementasi adalah persiapan. Sebelum memulai penelitian, peneliti harus mendapatkan perizinan dari pihak terkait. Sebelum meminta izin sekolah, peneliti harus menyertakan surat pengantar dari pihak kampus, seperti dari dosen bidang akademik atau pihak program studi. Hal ini dilakukan dengan mendapatkan persetujuan dari SMP Negeri 7 Bandung. Setelah itu, peneliti melakukan berbagai langkah persiapan, yang meliputi:

- a. Peneliti melakukan observasi terhadap pembelajaran di kelas pada saat peneliti sedang menjalankan Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) di SMPN 7 Bandung.

- b. Menentukan masalah penelitian berdasarkan penelitian yang ingin dilakukan.
- c. Membuat latar belakang dengan melihat referensi jurnal, artikel, dll.
- d. Mencari referensi dalam artikel atau jurnal dan penelitian sebelumnya untuk mendukung penelitian ini
- e. Identifikasi variabel, indikator variabel, rumusan pernyataan, dan nomor item dalam kisi-kisi instrumen penelitian.
- f. Sebagai langkah selanjutnya, penelitian ini akan dilakukan pada dua kelompok siswa, yaitu Kelas VIII A yang akan menjadi subjek penelitian (kelompok eksperimen) dan Kelas VIII D yang akan dijadikan sebagai pembanding (kelompok kontrol).
- g. Membuat soal sebelum dan sesudah tes untuk mendapatkan informasi tentang variabel Y yang disebabkan oleh variabel X.
- h. Validitas instrument dilakukan kepada non-sampel.
- i. Menguji instrument untuk mengvalidasi dan reliabilitas.

3.9.2 Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan tes *pre-test* (tes awal) pada kelas eksperimen dan kontrol.
- b. Melaksanakan perlakuan kepada peserta didik kelas eksperimen yang akan belajar menggunakan permainan bentengan tradisional, sedangkan peserta didik kelas kontrol akan mengikuti pembelajaran konvensional yang umum digunakan.
- c. Melakukan *post-test* (tes akhir).
- d. Memberikan angket kepada peserta didik kelas eksperimen tentang permainan bentengan tradisional.

3.9.3 Tahap Pengelolaan dan Analisis Data

- a. Mengolah dan menganalisis data hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol.

- b. Menganalisis dan mengolah data angket penggunaan Permainan Tradisional Bentengan sebagai strategi pembelajaran pada kelas eksperimen.
- c. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian.

3.9.4 Tahap Pelaporan

Peneliti memproses data penelitian, menganalisis hasil, membandingkan kemampuan interaksi sosial kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan membuat kesimpulan dan saran untuk pihak yang bertanggung jawab atas hasil penelitian.

3.10 Teknik Analisis Data

3.10.1 Uji Prasyarat

Uji prasyarat merupakan langkah krusial dalam analisis data yang bertujuan untuk menentukan teknik analisis yang paling sesuai. Keputusan untuk menggunakan statistik parametrik atau non-parametrik sangat bergantung pada karakteristik distribusi data. Data yang tidak normal mengharuskan kita menggunakan pendekatan non-parametrik yang lebih *robust*, sedangkan data yang normal dan homogen memungkinkan kita memanfaatkan kekuatan statistik parametrik.

3.10.2 Uji Normalitas

Peneliti melakukan pengecekan awal terhadap distribusi data dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah data memenuhi asumsi normalitas yang diperlukan untuk analisis parametrik. Jika data normal, uji homogenitas akan dilanjutkan. Sebaliknya, jika data tidak normal, uji non-parametrik seperti *Mann-Whitney* atau *Wilcoxon* akan menjadi pilihan yang lebih tepat. Untuk uji normalitas, keputusan berikut dibuat sebagai berikut:

- 1) Rumusan Hipotesis
 - a. H_0 : Data berdistribusi normal
 - b. H_1 : data tidak berdistribusi normal
- 2) Kriteria Pengujian

- a. Jika nilai signifikansi (Sig) > dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal
- b. Jika nilai signifikansi (Sig) < dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal

3.10.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas, menurut Sianturi (2022), adalah teknik statistik untuk membandingkan tingkat penyebaran data antara dua atau lebih kelompok sampel. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah data ini berasal dari populasi dengan varians yang sama.

Pengujian homogenitas menggunakan aplikasi *SPSS* versi 26, dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika probabilitas (Sig) > 0,05 maka data berdistribusi homogen
- b. Jika probabilitas (Sig) < 0,05, maka data berdistribusi tidak homogenitas

3.10.4 Uji Regresi Linier Sederhana

Dalam metode ini, hanya ada dua variabel yang diolah menggunakan *software SPSS*. Perangkat lunak ini sangat membantu dalam perhitungan analisis regresi dan korelasi secara akurat dan cepat. Hasil perhitungan tersebut disajikan dalam beberapa *output* yang memberikan analisis tentang hubungan antara strategi pembelajaran permainan bentengan dan interaksi sosial peserta didik. Perhitungan uji regresi linear sederhana dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

- Y : Variabel dependen
 a : Konstanta
 b : Koefisien variabel X
 X : variabel independent

Kriteria yang digunakan dalam pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana, yakni:

- a. Jika nilai signifikansi < 0.05 , artinya nilai permainan bentengan berpengaruh terhadap interaksi sosial.
- b. Jika nilai signifikansi > 0.05 , artinya nilai permainan bentengan tidak berpengaruh terhadap interaksi sosial.

3.10.5 Uji *t-test*

Uji *t-test* berpasangan digunakan untuk membandingkan perubahan nilai interaksi sosial rata-rata di kelompok eksperimen dan kontrol. Perangkat lunak *SPSS* versi 26 digunakan untuk melakukan analisis ini.

Sebelum melaksanakan uji *t-test*, perlu dipastikan terlebih dahulu bahwa data yang diperoleh memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas varians. Asumsi-asumsi ini merupakan prasyarat penting untuk validitas hasil uji *t-test*. Jika data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka alternatif yang dapat digunakan adalah uji non-parametrik seperti uji *Mann-Whitney*. Sementara itu, jika ingin membandingkan nilai rata-rata berpasangan (misalnya, nilai pre-test dan post-test pada individu yang sama), uji *Wilcoxon Signed-Rank* dapat menjadi pilihan yang tepat.

Hasil uji *t-test* berpasangan akan menghasilkan nilai *p-value* yang menginformasikan tentang kemungkinan terjadinya perbedaan rata-rata secara kebetulan. Jika nilai *p-value* lebih kecil dari ambang batas yang telah ditentukan 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada bukti yang cukup kuat untuk menolak hipotesis nol dan menerima adanya perbedaan yang signifikan. Kriteria untuk menguji *dependent t-test* yaitu sebagai berikut:

- a. Jika nilai *t*-hitung $> t$ tabel, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman peserta didik pada *pre-test* dan *post-test*.
- b. Jika nilai *t*-hitung $< t$ tabel, maka tidak terdapat perbedaan signifikan antara pemahaman peserta didik pada *pre-test* dan *post-test*.

Pengambilan keputusan uji *independent sample t-test* yaitu dapat dikategorikan menjadi:

- a. Jika nilai *t*-hitung $> t$ tabel, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman peserta didik dari kelas eksperimen dengan kelas kontrol

- b. Jika nilai $t\text{-hitung} < t\text{ tabel}$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman peserta didik dari kelas eksperimen dengan kelas kontrol

Kemudian, pengambilan keputusan uji *Wilcoxon* menggunakan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* $> 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman peserta didik pada *pre-test* dan *post-test*
- b. Jika nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* $< 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman peserta didik pada *pre-test* dan *post-test*

Uji *Mann-Whitney* dalam pengambilan keputusannya menggunakan kriteria, sebagai berikut:

- a. Jika nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* $> 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol
- b. Jika nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* $< 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.