

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Bandung tepatnya berlokasi di Sekolah Menengah Pertama Laboratorium Percontohan Universitas Pendidikan Indonesia (SMP Labschool UPI). Berikut adalah profil singkat SMP Labschool UPI :

Nama	: SMP Labschool Universitas Pendidikan Indonesia
Alamat	: Jalan Senjaya Guru (dalam Kampus UPI Bandung)
Kelurahan	: Isola
Kecamatan	: Sukasari
Kota	: Bandung
Propinsi	: Jawa Barat
Kode Pos	: 40154
Telp/Faks	: (022)2012805
e-mail	: smp_labschool@upi.edu
Kepala Sekolah	: Drs. H. Mulyana Abdullah, S.Ag

2. Populasi Penelitian

Populasi merupakan sekelompok objek yang dapat dijadikan sumber penelitian berbentuk benda-benda, manusia ataupun yang terjadi sebagai objek/sasaran penelitian. Sugiyono (2009, hlm. 80) berpendapat bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII Tahun Ajaran 2013/2014 SMP Labschool UPI yang berjumlah lima kelas. Berikut adalah rincian jumlah siswa-siswi kelas VII SMP Labschool UPI :

Tabel 3.1. Jumlah Siswa Kelas VII SMP Labschool UPI Tahun Ajaran 2013/2014

No	Kelas	Perempuan	Laki-Laki	Jumlah
1	7A	17	11	28
2	7B	13	15	28
3	7C	13	15	28
4	7D	13	14	27
5	7E	13	14	27
Jumlah		69	69	138

3. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Berkaitan dengan ini, Sugiyono (2009, hlm. 81) mengemukakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Karena keterbatasan penelitian maka peneliti tidak akan meneliti seluruh populasi oleh karena itu perlu dilakukan pengambilan sampel. Sampel yang dipelajari merupakan kesimpulan yang akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif. Teknik penentuan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dan populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi (Sugiyono, 2009, hlm. 82). Dengan menggunakan teknik random sampling ini, setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih.

Untuk menentukan kelas mana yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan teknik undian. Setelah diketahui bahwa yang keluar adalah kelas VII A dan Kelas C, maka untuk menentukan kelas mana yang akan digunakan sebagai kelas eksperimen adalah dengan teknik undian kembali. akhirnya didapat hasil kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.2. Jumlah Siswa Sampel Penelitian

No	Kelas	Perempuan	Laki -laki	Jumlah
1	Konvensional (kontrol)	13	15	28
2	TGT (eksperimen)	17	11	28
Jumlah		30	26	56

Pada kelas eksperimen pembagian kelompok siswa dilakukan berdasarkan pada beberapa hal seperti level keterampilan, pengalaman, etnik, jenis kelamin, dan keterampilan berkomunikasi. Pembagian ini juga berdasarkan pada asumsi bahwa siswa adalah unik dengan segala kebiasaan, kemampuan, minat, dan bakatnya yang sangat berbeda satu dengan yang lainnya. Kelompok diseting sedemikian rupa sehingga kerja dalam kelompok bisa terbangun secara kondusif.

B. Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan *factorial design 2x2*, dengan memberikan perlakuan kepada dua kelompok sampel. Kedua kelompok sampel diberi perlakuan yakni satu dengan model pembelajaran pendidikan jasmani model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan kelompok kontrol diberi perlakuan pendidikan jasmani konvensional. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah model pembelajaran pendidikan jasmani sedangkan variabel terikatnya adalah *social skill* (keterampilan sosial). Berikut adalah gambar desain eksperimen *factorial 2x2* menurut Fraenkel (2012: 277) :

(L) Treatment	R	O ₁	X	Y ₁	O ₂
(L) Control	R	O ₃		Y ₁	O ₄
(P) Treatment	R	O ₅	X	Y ₂	O ₆
(P) Control	R	O ₇		Y ₂	O ₈

Gambar 3.1. *Experimental Factorial Design 2x2* (Fraenkel, 2012:277)

Untuk lebih jelasnya, desain penelitian tersaji dalam tabel 3.3 berikut ini :

Tabel 3.3. Rancangan Analisis Faktorial 2x2

Jenis Kelamin	Model Pembelajaran	
	Koperatif (A ₁)	Konvensional (A ₂)
Laki-laki (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Perempuan (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Keterangan :

- A₁ = Model Koperatif
- A₂ = Model Konvensional
- B₁ = Kelompok Laki-laki
- B₂ = Kelompok Perempuan
- A₁ B₁ = Model Koperatif kelompok Laki-Laki
- A₂ B₁ = Model Konvensional kelompok Laki-Laki
- A₁ B₂ = Model Koperatif kelompok Perempuan
- A₂ B₂ = Model Konvensional kelompok Perempuan

C. Langkah Penelitian

Penelitian ini terbagi menjadi tiga langkah penelitian yakni :

1. *Pretest*

Pretest digunakan untuk mengetahui keadaan awal keterampilan sosial siswa. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan *Social Skills Rating System* (SSRS) yang dikembangkan oleh Frank M. Gresham and Stephen N. Elliott (1990) yang sudah dialih bahasakan ke dalam bahasa Indonesia dan diadaptasi sesuai dengan penelitian. *Social Skills Rating System* (SSRS) original terdiri dari 3 isian angket yakni untuk siswa, guru dan untuk orang tua. Pada penelitian ini isian yang digunakan adalah angket isian untuk siswa.

2. *Treatment*

Pada kelompok eksperimen, pembelajaran pendidikan jasmani diberikan dengan menggunakan *cooperative learning* tipe TGT dan pada kelompok kontrol, pembelajaran pendidikan jasmani diberikan dengan menggunakan model konvensional. Materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KIKD) yang ada dan disesuaikan dengan silabus pembelajaran yang ada di sekolah. Namun karena keterbatasan peneliti, maka dalam penelitian ini digunakan Kompetensi Dasar "Memahami pengetahuan modifikasi teknik dasar permainan bola besar". Dari silabus sekolah diketahui bahwa untuk kompetensi dasar ini terdiri dari 8 kali pertemuan dengan alokasi waktu 16 x 40 menit. Berdasarkan pada silabus

sekolah, pembelajaran bola besar terbagi menjadi 2 permainan yakni 4 pertemuan untuk permainan bola basket dan 4 pertemuan untuk permainan sepak bola mini atau futsal.

Dalam kelompok eksperimen, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil beranggotakan 6-7. Pada pembentukan kelompok siswa melakukan tes keterampilan dan hasil dari tes tersebut akan digunakan untuk menentukan kelompok siswa. Berikut adalah tahapan pembentukan kelompok :

- Siswa berdasarkan urutan pada absen kelas melakukan *dribbling* di tempat sebanyak mungkin selama 1 menit. Hitungan berhenti jika bola lepas, ditangkap atau menggelinding ketika siswa melakukan tes tersebut.
- Jumlah *dribbling* yang berhasil dilakukan oleh siswa dicatat, kemudian dirangking.
- Berdasarkan pada hasil dari tes yang telah dilakukan, siswa dikelompokkan ke dalam kelompok yang berjumlah 7 orang setiap kelompoknya. Cara pembagian kelompoknya bisa dilakukan cara merangking hasil tes. Empat siswa teratas menjadi ketua tiap kelompoknya. Siswa dengan rangking 5-8 dibagi ke dalam tiap kelompok dengan ketentuan :

Siswa urutan ke 8 masuk ke kelompok 1

Siswa urutan ke 7 masuk ke kelompok 2

Dan selanjutnya.

Berdasarkan pada hasil tes tersebut, maka kelompok belajar pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4. Kelompok Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4
Alicia Zahra M	M Reyhan	Ariaduta S	Khansa Satria
Bintan Nur R	Enrico Zavier R	Tariza Rizki S	Salsabila W B
Praditya B	Shaynandra A	Shifa Silvia	Nur Rohaeni
Satrya Putra	Romulus Tirta H	Julian Noviandri	Ainun Nurrahmi
Cielo Zahra Q	Hastri Cantya	Andi M	Fabian Rizqi
Aisyah Syahrani	Dhiya Aldien	Fatimah Azzahra	Delia Damayanti
Laila Hasanathine	Hajar Hanfa	Khansa Haya	Adinda Leoni O

Pembentukan kelompok dalam kelas eksperimen dilakukan hanya satu kali, hal ini dikarenakan proses pembentukan kelompok membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga akan mengganggu waktu pembelajaran pendidikan jasmani di kelas. Selain itu, hal ini dimaksudkan agar proses interaksi dan keterikatan siswa dengan anggota kelompoknya semakin baik karena intensitas pertemuan dan komunikasi mereka.

Eksperimen penelitian dilakukan setiap hari Kamis pukul 10.20 WIB sampai dengan 11.40 WIB mulai tanggal 12 September 2013 sampai dengan 31 Oktober 2013. Sedangkan pada kelompok kontrol pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan pada pukul 13.00 WIB sampai dengan 14.20 WIB. Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen tertuang dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Materi pembelajaran untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol secara garis besar terdapat pada tabel 3.4. Untuk lebih jelasnya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 3.5. Materi Pembelajaran Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Pertemuan	Materi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Basket	Kamis, 12-09-13 Pukul 10.20-11.40	Kamis, 12-09-13 Pukul 13.00- 14.20
2	Basket	Kamis, 19-09-13 Pukul 10.20-11.40	Kamis, 19-09-13 Pukul 13.00- 14.20
3	Basket	Kamis, 26-09-13 Pukul 10.20-11.40	Kamis, 26-09-13 Pukul 13.00- 14.20
4	Basket	Kamis, 3-10-13 Pukul 10.20-11.40	Kamis, 3-10-13 Pukul 13.00- 14.20
5	Sepak Bola	Kamis, 10-10-13 Pukul 10.20-11.40	Kamis, 10-10-13 Pukul 13.00- 14.20
6	Sepak Bola	Kamis, 17-10-13 Pukul 10.20-11.40	Kamis, 17-10-13 Pukul 13.00- 14.20
7	Sepak Bola	Kamis, 24-10-13 Pukul 10.20-11.40	Kamis, 24-10-13 Pukul 13.00- 14.20
8	Sepak Bola	Kamis, 30-10-13 Pukul 10.20-11.40	Kamis, 30-10-13 Pukul 13.00- 14.20

Dalam setiap pertemuan, RPP tertuang dalam skenario pembelajaran, baik itu untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Skenario pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan yakni, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutupan. Secara garis besar dalam kegiatan pendahuluan dan penutupan kelas

eksperimen dan kelas kontrol berisi kegiatan yang sama. Perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol terletak pada kegiatan inti pembelajaran. Untuk lebih jelasnya skenario pembelajaran dapat dilihat dalam tabel 3.5 berikut ini :

Tabel 3.6. Skenario Pembelajaran Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kegiatan	Model Koperatif	Model Konvensional
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berbaris, berdoa, dipimpin oleh salah satu peserta didik ▪ Peregangan dan pemanasan <p>Siswa melakukan peregangan dan pemanasan statis dan dinamis dengan games</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi dan penyampaian materi <p>Guru mempertanyakan “Siapa permainan bolabasket idola kalian?”, apa jenis keterampilan teknik dasar permainan bolabasket?, dan pertanyaan lainnya yang relevan.</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan 1, yaitu : keterampilan menggiring bola</p> <p>Guru menjelaskan dan memperagakan kepada murid bagaimana melakukan keterampilan menggiring bola di tempat, dengan berjalan dan berlari.</p> <p>Alokasi Waktu : 15 menit</p>	<p>a. Berbaris, berdoa dan presensi Siswa memasuki lapangan, berbaris, berdoa dan presensi.</p> <p>b. Apersepsi dan penyampaian materi</p> <p>Siswa memperhatikan guru pada saat penyampaian materi</p> <p>c. Peregangan dan pemanasan</p> <p>Siswa melakukan peregangan dan pemanasan dengan games galah asin</p> <p>Alokasi waktu : 10 menit</p>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Pembentukan Kelompok <p>Siswa melakukan tes untuk mengetahui tingkat keterampilan yang dimilikinya. Hasil dari tes ini akan dijadikan sebagai patokan dalam proses pengelompokkan siswa. Untuk mekanisme pembentukan kelompok dapat dilihat dalam lampiran.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dalam kelompoknya mencoba mempraktikkan keterampilan menggiring bola di tempat, menggiring sambil berjalan dan menggiring bola sambil berlari. ▪ Setelah para siswa merasa nyaman dan bisa melakukan keterampilan menggiring bola di tempat, kemudian dilanjutkan dengan menggiring bola sambil berjalan dan sambil berlari. ▪ Lintasan yang digunakan pada kesempatan pertama adalah lintasan lurus, kemudian dilanjutkan dengan menggiring bola secara zigzag 	<p>a. Siswa melakukan teknik dasar ball handling bola basket :</p> <p>Siswa melakukan teknik ball handling : dribble statis, circle dipinggang, circle dikaki dan bola diterima oleh teman dibelakangnya.</p> <p>b. Siswa melakukan teknik dasar dribbling bola basket:</p> <p>Siswa melakukan dribbling sampai ke teman satu barisan, setelah itu bola dioperkan ke temannya dan setelah itu siswa yang menerima bola melakukan dirbbling.</p> <p>Setelah setiap siswa melakukan sebanyak 2 dribbling, kemudian siswa berkompetisi untuk balapan dribble setiap barisan. Dan yang barisan yang terakhir selesai mendapatkan hukuman.</p> <p>c. Siswa melakukan teknik dasar</p>

	<p>dengan menggunakan teman kelompok sebagai lintasan zigzagnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Selama pembelajaran, tugas siswa untuk saling mengoreksi kesalahan temannya ▪ Game dalam Kelompok Siswa berkompetisi dengan anggota timnya untuk mencari 5 terbaik yang akan diikutsertakan perlombaan antar tim. Perlombaan yang dilakukan adalah menggiring bola melalui lintasan yang telah ditentukan. Siswa dengan waktu tempuh paling cepat mendapatkan nilai paling baik. ▪ Game antar Kelompok Perlombaan antar tim yang berbeda pada ranking yang sama, 1 vs 1, 2 vs 2, dst. Selama perlombaan, semua siswa yang tidak berlomba memperhatikan dan memberikan dukungan pada anggota timnya yang bertanding. ▪ Guru memberikan kesempatan kepada tim berlatih untuk perlombaan berikutnya Siswa berlatih di dalam timnya masing-masing untuk meningkatkan skornya Siswa mengembangkan teknik dan saling mengoreksi satu sama lain untuk meningkatkan skor timnya ▪ Game antar Kelompok Siswa ranking 1- 4 di dalam timnya melakukan perlombaan antar tim. Selama perlombaan, semua siswa yang tidak berlomba memperhatikan dan memberikan dukungan dan semangat pada anggota timnya yang bertanding <p>Alokasi Waktu : 50 Menit</p>	<p>dribbling zig-zag :</p> <p>Siswa dibagi menjadi 4 baris jarak antar siswa yaitu 2 meter. Siswa yang berada di akhir barisan pada setiap barisan memegan bola dan melakukan dribble zig-zag melewati siswa –siswa yang sebarisannya.</p> <p>Setelah semua siswa melakukan dribble zig-zag, games dribble zig-zag sampai semua melakukan. Dan tim yang kalah mendapatkan hukuman. Alokasi waktu : 40 menit</p>
Penutupan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pendinginan dan pelepasan Siswa melakukan pendinginan dan pelepasan otot ▪ Evaluasi materi pembelajaran Guru menyampaikan kemajuan yang diperoleh siswa secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan praktik. 	<p>a. Pendinginan dan pelepasan Siswa melakukan pendinginan dan pelepasan otot</p> <p>b. Evaluasi materi pembelajaran Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru menyampaikan evaluasi pembelajaran</p> <p>c. Berdoa Siswa berdoa dan selesai</p>

	Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru menyampaikan evaluasi pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> ▪ Berdoa Siswa berdoa dan selesai pembelajaran Alokasi Waktu : 15 menit	pembelajaran Alokasi Waktu : 10 menit Anak-anak diberi waktu tambahan 10 menit untuk mempersiapkan diri untuk pelajaran berikutnya
--	---	--

Dalam proses pelaksanaan penelitian, cek manipulasi dilakukan dengan cara observasi langsung oleh peneliti. Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses interaksi, komunikasi, kerjasama para siswa yang terjadi selama proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani. Proses observasi atau pengamatan dilakukan dengan berdiskusi dengan guru penjas sekolah sehingga jika ada hal yang tidak sesuai dengan yang diharapkan, peneliti bisa langsung berdiskusi dan mencari solusi dengan guru penjas.

3. Posttest

Dengan menggunakan angket yang sama dengan pelaksanaan tes awal, tes akhir dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 30 Oktober 2013 pada jam 10.20 WIB dan selesai kurang lebih pada jam 11.40 WIB sesuai dengan jam mata pelajaran pendidikan jasmani.

D. Definisi Operasional

1. Keterampilan Sosial

Banyak definisi mengenai keterampilan sosial yang dinyatakan oleh para ahli. Keterampilan sosial adalah perilaku yang dipelajari individu untuk melakukan hubungan interpersonal mereka untuk memperoleh rangsangan dari lingkungan atau mempertahankan rangsangan tersebut (Argayel dalam Hargie dkk, 2004). Keterampilan sosial merupakan keterampilan verbal dan non verbal yang terintegrasi, dapat dipelajari, mendorong individu untuk berinteraksi dengan orang lain dan dapat dikendalikan oleh individu tersebut.

Dari beberapa definsi mengenai keterampilan sosial yang sudah dinyatakan, maka keterampilan sosial bisa kita definisikan sebagai kemampuan

atau perilaku seseorang atau individu dalam proses interaksi dengan orang lain yang dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern (keadaan individu tersebut dan lingkungan) dalam upaya menciptakan kehidupan bermasyarakat yang harmonis. Dalam penelitian ini keterampilan sosial terdiri dari indikator : *cooperation*/kerjasama, *assertion*/ sikap tegas, *empathy*/ empati, *self control*/ kontrol diri.

- *Cooperation/ Kerja sama : Behaviors such as helping others, sharing materials, and complying with rules and directions.* Perilaku seperti membantu orang lain, berbagi alat, dan mematuhi aturan dan arahan.
- *Assertion: Initiating behaviors, such as asking other for information, introducing oneself, and responding to the actions of others, such as peer pressure or insult.* Perilaku untuk memulai, seperti meminta informasi dari orang lain, memperkenalkan diri, dan menanggapi tindakan orang lain, seperti tekanan teman sebaya atau penghinaan.
- *Empathy: Behaviors that show concern and respect for other's feelings and viewpoint.* Perilaku yang menunjukkan kepedulian dan menghormati perasaan dan sudut pandang orang lain.
- *Self control: Behaviors that emerge in conflict situations, such as reponding appropriately to teasing, and in nonconflict situations that require taking turns and compromising.* Perilaku yang muncul dalam situasi konflik, seperti merespon dengan tepat pada gangguan/godaan, dan dalam situasi non konflik yang memerlukan giliran dan kompromi.

Dalam angket keterampilan sosial yang digunakan dalam penelitian ini, indikator keterampilan sosial dituangkan dalam soal/ pernyataan instrumen keterampilan sosial. Untuk lebih jelaskan tersaji dalam tabel 3.5 berikut ini :

Tabel 3.7. Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Sosial

No	Indikator	No Soal/ Pernyataan	Jumlah
1	<i>Cooperation/ Kerja sama</i>	4,6,7,9,10,25,26	7
2	<i>Assertion/ Sikap tegas</i>	2, 12, 16, 19, 22, 24, 27	7
3	<i>Empathy/ Empati</i>	1, 3, 8, 14, 17, 20, 21, 28	8
4	<i>Self control/ Kontrol diri.</i>	5, 7, 11, 13, 15, 23	6
	Jumlah		28

E. Instrumen Penelitian

Instrumen memiliki peran penting dalam sebuah penelitian. Instrumen berperan dalam memperoleh data yang diinginkan dari sebuah penelitian, untuk selanjutnya diteliti dan ditarik kesimpulannya sebagai hasil penelitian. Arikunto (1997, hlm. 23) menyatakan bahwa “Setelah peneliti mengetahui dengan pasti apa yang akan diteliti dan dari mana data bisa diperoleh, maka langkah yang segera diambil adalah menentukan dengan apa data akan dikumpulkan”.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Social Scale Rating System* (SSRS) yang dikembangkan oleh Frank M. Gresham & Stephen N. Elliott (1990). Penilaian dengan SSRS fokus dalam beberapa area yakni :

1. Keterampilan sosial (*Social Skills*), terdiri dari sub indikator : kerjasama, sikap tegas, tanggung jawab, empati dan kontrol diri.
2. Masalah perilaku anak (*problem behaviour*) terdiri dari sub indikator : masalah internal, masalah eksternal, dan hiperaktif.
3. Kompetensi akademik (*academic competence*), terdapat dalam format penilaian orang tua.

SSRS terdiri dari tiga isian angket yakni angket untuk siswa, angket untuk orang tua dan angket untuk guru. Karena keterbatasan dalam peneliti dan guru pendidikan jasmani yang kesulitan untuk mengisi angket isian guru dan dengan anggapan bahwa yang diberi perlakuan adalah siswa maka dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket siswa. Angket terdiri dari pertanyaan-pertanyaan dengan indikator yakni *cooperation*/kerjasama, *assertion*/ sikap tegas, *empathy*/ empati dan *self control*/ kontrol diri. Berikut adalah kisi-kisi SSRS untuk angket siswa :

Tabel 3.8. Kisi-Kisi SSRS Angket Siswa

No	Indikator	No Soal/ Pernyataan	Jumlah
1	<i>Cooperation</i> / Kerja sama	6,9,11,13,14,17,31, 35,36,37	10
2	<i>Assertion</i> / Sikap tegas	1,3,4,16,20,23,26,30,33,38	10
3	<i>Empathy</i> / Empati	2,5,8,12,21,24,25,28,29,39	10
4	<i>Self control</i> / Kontrol diri.	7,10,11,15,18,19,22,27,32,34	10
	Jumlah		40

F. Uji Coba Instrumen

Sebuah instrumen dapat digunakan dalam penelitian apabila instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengujian terhadap instrumen yang dibuat dengan cara diuji coba. Uji coba dilakukan pada siswa SMP Nasional sebanyak 20 orang. Pemilihan SMP Nasional sebagai tempat untuk melakukan uji coba angket instrumen keterampilan sosial dikarenakan kemiripan karakteristik sampel dengan sampel sebenarnya atau sampel penelitian yakni sama-sama sekolah menengah pertama swasta, terdiri dari latar belakang siswa yang berbeda-beda dan berada di daerah pusat kota.

Setelah pelaksanaan uji coba angket, langkah selanjutnya adalah menentukan kadar validitas dan reliabilitas terhadap setiap butir pernyataan. Nisfiannoor (2009, hlm. 211) menyatakan sebagai berikut :

Validitas berbicara mengenai bagaimana suatu alat ukur yang digunakan memang telah mengukur apa yang ingin diukur. Reliabilitas membicarakan sejauh mana hasil pengukuran yang dilakukan tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran kembali pada orang yang sama di waktu berbeda atau pada orang berbeda di waktu yang sama.

Selanjutnya Sugiyono (2009, hlm. 121) menjelaskan bahwa “Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.” Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel. Jadi, instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel.

Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan dengan pendekatan sekali ukur (*internal consistency*). Nisfiannoor (2009, hlm. 225) menjelaskan bahwa pengukuran ini dilakukan pada tes yang tersusun memiliki cukup banyak butir pertanyaan/ pernyataan yang mengukur aspek yang sama yakni berjumlah sekitar 30-60. Teknik perhitungan validitas menggunakan *Scale Reliability* dan reliabilitas dengan Alpha Cronbach. Berikut ini hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen yang dianalisis dengan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* Serie 18. Berikut adalah hasil perhitungan uji coba angket:

Tabel 3.9. Hasil Perhitungan Uji Coba Angket
Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	44,4500	47,629	-,028	,764
VAR00002	44,3000	44,326	,454	,745
VAR00003	45,0000	48,632	-,187	,769
VAR00004	44,6000	46,147	,148	,758
VAR00005	44,2500	44,092	,398	,746
VAR00006	44,1500	44,766	,394	,748
VAR00007	44,7000	44,221	,326	,749
VAR00008	44,8500	46,871	,044	,764
VAR00009	44,1500	42,871	,567	,738
VAR00010	45,6000	49,095	-,243	,772
VAR00011	44,7000	44,853	,193	,758
VAR00012	44,2000	44,589	,414	,747
VAR00013	44,4500	44,366	,492	,745
VAR00014	44,2500	44,092	,487	,744
VAR00015	44,4500	46,471	,112	,760
VAR00016	44,3500	46,976	,064	,761
VAR00017	44,5000	45,842	,271	,753
VAR00018	44,7000	45,063	,343	,750
VAR00019	44,8500	47,397	,012	,762
VAR00020	45,1500	48,029	-,087	,771
VAR00021	44,4000	43,095	,469	,742
VAR00022	44,4000	43,516	,366	,747
VAR00023	44,7500	46,408	,124	,759
VAR00024	44,6000	45,411	,242	,754
VAR00025	44,4000	46,253	,177	,756
VAR00026	44,6500	47,082	,117	,758
VAR00027	44,8000	47,747	-,048	,765
VAR00028	44,9500	43,313	,593	,739
VAR00029	44,6000	44,674	,284	,752
VAR00030	44,5000	43,842	,484	,743
VAR00031	44,5500	46,997	,090	,759
VAR00032	44,5500	44,682	,317	,750
VAR00033	44,9500	43,313	,491	,741
VAR00034	44,7000	47,063	,050	,762
VAR00035	44,0500	44,682	,349	,749
VAR00036	44,4000	44,884	,388	,748
VAR00037	44,5500	46,261	,079	,764
VAR00038	44,6500	45,397	,264	,753
VAR00039	44,4000	45,305	,323	,751

Untuk menyatakan bahwa butir valid atau tidak digunakan patokan 0,2 dan dibandingkan dengan angka-angka pada kolom *Corrected Item-Total Correlation*. Kriterianya adalah bila angka korelasi yang terdapat pada kolom *Corrected Item-Total Correlation* berada di bawah 0,2 atau bertanda negatif (-), maka dinyatakan

tidak valid. Sebaliknya bila angka korelasinya di atas 0,2 maka dinyatakan valid. Berdasarkan pada hasil perhitungan maka didapat bahwa butir soal yang tidak valid pada angket isian murid adalah butir soal no 1,3,4,8,10,11,15,16,19,20,23, 25,26, 27, 31, 34, dan 37. Jumlah soal yang tidak valid berjumlah 17 soal dari 39 jumlah soal. Setelah dikonsultasikan dengan pembimbing, maka pertanyaan/ Pernyataan yang mendekati tingkat validitas diperbaiki redaksi kalimatnya sehingga total butir yang digunakan dari 22 menjadi 28 butir. Berikut adalah no soal/ pernyataan dalam instrumen keterampilan sosial dalam penelitian ini :

Tabel 3.10. Hasil Perhitungan Validitas Instrumen Keterampilan Sosial

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00002	44,3000	44,326	,454	,745
VAR00004	44,6000	46,147	,148	,758
VAR00005	44,2500	44,092	,398	,746
VAR00006	44,1500	44,766	,394	,748
VAR00007	44,7000	44,221	,326	,749
VAR00009	44,1500	42,871	,567	,738
VAR00011	44,7000	44,853	,193	,758
VAR00012	44,2000	44,589	,414	,747
VAR00013	44,4500	44,366	,492	,745
VAR00014	44,2500	44,092	,487	,744
VAR00015	44,4500	46,471	,112	,760
VAR00017	44,5000	45,842	,271	,753
VAR00018	44,7000	45,063	,343	,750
VAR00021	44,4000	43,095	,469	,742
VAR00022	44,4000	43,516	,366	,747
VAR00023	44,7500	46,408	,124	,759
VAR00024	44,6000	45,411	,242	,754
VAR00025	44,4000	46,253	,177	,756
VAR00026	44,6500	47,082	,117	,758
VAR00028	44,9500	43,313	,593	,739
VAR00029	44,6000	44,674	,284	,752
VAR00030	44,5000	43,842	,484	,743
VAR00032	44,5500	44,682	,317	,750
VAR00033	44,9500	43,313	,491	,741
VAR00035	44,0500	44,682	,349	,749
VAR00036	44,4000	44,884	,388	,748
VAR00038	44,6500	45,397	,264	,753
VAR00039	44,4000	45,305	,323	,751

G. Pengolahan Data

Data yang terkumpul hasil tes awal dan tes akhir diolah dengan bantuan program komputer *PAWS Statistic 18* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Risma, 2014

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN JENIS KELAMIN TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA DALAM PENDIDIKAN JASMANI

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

1. 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 ini juga dilakukan sebagai upaya untuk memenuhi syarat penarikan kesimpulan yang bersifat baku dan handal, untuk dapat digeneralisasikan. Yang merupakan 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 itu dilakukan dengan uji Kolmogorov- Smirnov. Sedangkan uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Untuk Uji Homogenitas pada penelitian ini menggunakan tes Lavene Tes.

2. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini terdapat tiga hipotesis, yakni :

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap keterampilan sosial siswa.
2. Terdapat pengaruh jenis kelamin terhadap keterampilan sosial siswa.
3. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dan jenis kelamin terhadap keterampilan sosial.

Pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik uji ANCOVA Faktorial. Analisis Kovarians (ANCOVA) merupakan model linier dengan satu variabel dependen kontinu dan satu atau lebih variabel independen. ANCOVA dilakukan dengan menambahkan variabel penguat (kovariat) ke dalam model sehingga memperkuat ketepatan/presisi analisis dan meningkatkan signifikansi secara statistik. Uji ANCOVA juga mempersyaratkan adanya hubungan linier antara variabel dependen dan independen.

Suherman (2014, hlm. 1) menyatakan bahwa ANCOVA merupakan teknik analisis yang berguna untuk meningkatkan presisi sebuah percobaan karena di dalamnya dilakukan pengaturan terhadap pengaruh peubah bebas lain yang tidak

terkontrol. ANCOVA digunakan jika peubah bebasnya mencakup variabel kuantitatif dan kualitatif. Berikut peubah-peubah dalam ANCOVA dan tipe datanya terdapat dalam tabel di bawah :

Tabel 3.11. Peubah-ubah dalam ANCOVA dan Tipe Datanya

Peubah	Tipe Data
y (peubah respon)	Kuantitatif (kontinu)
x (peubah bebas)	Kuantitatif (disebut <i>covariate</i>) Kualitatif (disebut <i>treatment</i> /perlakuan/faktor)

Selanjutnya Suherman (2014, hlm. 1) menjelaskan tujuan dari analisis ANCOVA adalah untuk mengetahui atau melihat pengaruh perlakuan terhadap peubah respon dengan mengontrol peubah lain yang kuantitatif.

Dalam analisis ANCOVA Faktorial penelitian ini, pretest dijadikan sebagai *covariat* dan posttest dijadikan sebagai *dependent variabel*. Sedangkan model pembelajaran dan gender dijadikan sebagai *fixed factors*.

Dalam penelitian ini terdapat delapan kelompok data yakni kelompok eksperimen laki-laki pretest, kelompok eksperimen perempuan pretest, kelompok konvensional laki-laki pretest, kelompok konvensional perempuan pretest, kelompok eksperimen laki-laki posttest, kelompok eksperimen perempuan posttest, kelompok konvensional laki-laki posttest, dan kelompok konvensional perempuan posttest.

H. Limitasi Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat keterbatasan beberapa faktor yang bisa menjadi ancaman. Oleh karena itu diperlukan kontrol untuk meminimalisir terhadap ancaman-ancaman tersebut. Upaya untuk meminimalisir bisa dilakukan dalam beberapa aspek seperti dalam aspek validasi model dan metodologi, instrumen, populasi sampel, dan faktor lain yang berkaitan dengan variabel penelitian yang dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial siswa. Berikut adalah upaya untuk meminimalisir ancaman dalam penelitian ditinjau dari beberapa faktor:

1. Validasi Model Penelitian

Validasi terhadap model penelitian adalah limitasi yang menyatu dengan pedagogi. Validitas penelitian berbicara mengenai sejauh mana kesesuaian hasil penelitian dengan keadaan yang sebenarnya atau sejauh mana hasil penelitian mencerminkan keadaan yang sebenarnya. Validitas penelitian bertujuan untuk mengeliminir berbagai pembiasan dalam penelitian. Nisfiannoor (2009, hlm. 212) menjelaskan validitas penelitian dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu :

- Validitas internal : validitas internal berbicara mengenai sejauh mana kesesuaian antara data hasil penelitian dan keadaan sebenarnya. Validitas ini diperoleh dengan penggunaan instrumen pengambil data yang memenuhi persyaratan ilmiah (valid dan reliabel)
- Validitas eksternal : validitas eksternal membicarakan sejauh mana kesesuaian antara generalisasi hasil penelitian dan keadaan yang sebenarnya. Validitas ini dapat terpenuhi dengan baik bila pengambilan sampel yang kita lakukan representatif.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *factorial with randomized*. Menurut Fraenkel dkk terdapat beberapa ancaman terhadap metode ini. Fraenkel dkk (2012, hlm. 280) menganalisis ancaman terhadap metode ini sebagai berikut :

Tabel 3.12. Analisis Ancaman Terhadap Desain Penelitian *factorial with randomized* Fraenkel dkk (2012: 280)

No	Threat	Keefektivan
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 :

++ = Sangat Kuat

+ = Kuat

- = Lemah

Risma, 2014

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN JENIS KELAMIN TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA DALAM PENDIDIKAN JASMANI

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

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ancaman terhadap validitas internal yang dikontrol secara kuat oleh desain ini adalah *subject characteristic, mortality, instrumen decay, testing, history, dan maturation* dan *regression*. Sedangkan ancaman yang dikontrol lemah dalam penelitian ini adalah *location, data collector characteristics, data collector bias, attitude of subjects* dan *implementation*. Walaupun demikian, ancaman yang terkontrol lemah dalam desain penelitian ini peneliti coba untuk minimalisir. Ancaman-ancaman yang terkontrol lemah antara lain :

a. Location

Lokasi penelitian pada saat tes dan pada saat pemberian perlakuan untuk kedua kelompok dilakukan pada tempat yang sama yakni lapangan olahraga SMP Labschool UPI.

b. Data collector characteristics

Dalam proses pengumpulan data, peneliti dibantu oleh beberapa mahasiswa S1 FPOK yang sedang melakukan kuliah Praktek Latihan Profesi (PLP) yang sebelumnya diberi penjelasan tentang pelaksanaan penelitian dan pengambilan data.

c. Data collector bias

Ancaman data collector bias dalam angket diatasi dengan cara penjelasan mengenai langkah-langkah pengisian angket yang jelas sehingga siswa bisa memahami dengan mudah dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Selain itu dijelaskan kepada siswa bahwa pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran pendidikan jasmani siswa tersebut sehingga siswa tidak perlu takut untuk mengisi angket dengan jujur dan tidak berusaha untuk memanipulasi pengisian angket tersebut.

d. Attitude of subjects

Selama proses pengambilan data pretest-posttest dan pemberian perlakuan peneliti didampingi oleh guru penjasnya. Tes dan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan pada hari yang sama namun pada jam yang berbeda. Hal ini dilakukan agar siswa pada salah satu kelompok tidak merasa diberikan perlakuan khusus.

e. Implementation

Kelompok kontrol dalam penelitian ini mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran penjas seperti biasa oleh gurunya, maka pada kelas eksperimen, guru pendidikan jasmani pun hadir sehingga kedua kelompok belajar dengan guru yang sama.

Validitas eksternal berkaitan dengan generalisasi hasil penelitian studi. Dalam semua bentuk desain penelitian, hasil dan kesimpulan penelitian ini adalah terbatas kepada para peserta dan kondisi seperti yang didefinisikan oleh kontur penelitian dan mengacu pada sejauh mana generalisasi hasil penelitian untuk lain kondisi, peserta, waktu, dan tempat (Graziano & Raulin, 2004 dalam Noho, 2013).

Ancaman terhadap validitas eksternal pada umumnya adalah kesalahan dalam membuat generalisasi. Umumnya, generalisasi terbatas ketika penyebabnya (yaitu variabel independen) tergantung pada faktor-faktor lain. Oleh karena itu, semua ancaman terhadap variabel eksternal berinteraksi dengan variabel independen (Wikipedia, 2014). Ancaman terhadap validitas eksternal disebutkan sebagai berikut (Tanpa nama, 2014: 5) :

- *Multiple treatment interference*. Beberapa perlakuan terjadi secara simultan
- *Reactive arrangements* (Hawthorne effect). Partisipan menyadari bahwa dirinya sedang berada dalam percobaan/sedang diteliti
- *Experimenter effects*. Efek yang muncul karena kehadiran eksperimenter
- *Pretest sensitization*. Sensitisasi terhadap adanya pretest

Untuk mengontrol atau meminimalisir ancaman terhadap validitas eksternal dalam penelitian ini adalah dengan melaksanakan eksperimen yang ketat. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti berdiskusi dengan guru pendidikan jasmani dari SMP Labschool UPI mengenai penelitian yang akan dilakukan, terlebih mengenai model pembelajaran TGT. Selain itu, setiap sebelum pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani dilakukan, peneliti berdiskusi tentang materi dan rencana pembelajaran sehingga dalam proses pembelajarannya

diharapkan tidak keluar dari rencana pembelajaran penjas (perlakuan) yang sudah direncanakan.

2. Instrumen penelitian

Ancaman terhadap instrumen penelitian dilakukan dengan cara uji validitas dan reliabilitas instrumen. Instrumen keterampilan sosial yang digunakan dalam penelitian merupakan adaptasi dari *Social Scale Rating System* (SSRS) yang dikembangkan oleh Frank M. Gresham & Stephen N. Elliott (1990). SSRS merupakan angket berbahasa asing sehingga perlu dialihbahasakan ke dalam bahasa Indonesia. Setelah dialihbahasakan ke dalam bahasa Indonesia, angket diujicobakan untuk mengetahui nilai validitas dan reliabilitasnya. Karakteristik sampel yang digunakan untuk uji coba memiliki karakteristik yang menyerupai sampel penelitian sehingga meminimalisir bias terhadap instrumen.

3. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian yakni hanya siswa SMP Labschool UPI sehingga kurang bisa merefleksikan hasil penelitian secara umum. *Random Assignment* dalam penelitian dilakukan dengan cara undian. Pemilihan sampel penelitian dilakukan dengan random namun bukan random murni melainkan sistem random cluster.

4. Faktor- faktor lainnya

Keterampilan sosial merupakan salah satu keterampilan yang kompleks sehingga banyak faktor yang mempengaruhi dalam proses perkembangannya. Dalam penelitian ini faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial tidak dikontrol seperti variabel IQ siswa, latar belakang sosial ekonomi orang tua, latar belakang pendidikan orang tua, dan lain sebagainya. Peneliti menyadari banyaknya faktor yang tidak terkontrol dalam keterampilan sosial memberikan ancaman terhadap hasil dari penelitian dan menjadikan hasil penelitian menjadi bias. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya, diharapkan faktor-faktor tersebut bisa dikontrol agar hasil penelitian tidak menjadi bias.