

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. Asumsi mendasar dalam pemilihan metode eksperimen didasarkan pada tujuan utama penelitian yaitu untuk menguji hipotesis jawaban dalam penelitian yang dilakukan untuk mencari satu variabel terhadap satu atau lebih variabel terikat (Mayanto et al., 2020). Fraenkel et al. (2022) mengungkapkan “Penelitian eksperimen adalah satu-satunya jenis penelitian yang secara langsung mencoba untuk mempengaruhi variabel tertentu, dan ketika diterapkan dengan tepat, itu adalah jenis terbaik untuk menguji hipotesis tentang hubungan sebab-akibat”, dan dalam sebuah studi eksperimental, para peneliti melihat efek setidaknya satu variabel independen pada satu atau lebih variabel dependen.

Selain itu, pemilihan metode eksperimen didasarkan pada tiga unsur yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini, diantaranya adalah: (1) kondisi yang sengaja diciptakan atau pemberian perlakuan (*treatment*), (2) penentuan kondisi apa (sebagai variabel bebas) dapat memberi pengaruh kepada munculnya peristiwa seperti apa (variabel terikat) yang secara khusus akan diamati hubungan kausalnya, atau disebut dengan manipulasi variabel (*variable manipulation*), (3) adanya kontrol terhadap variabel ekstra yang bukan penyebab munculnya peristiwa (Mulyadi et al., 2023). Berdasarkan penjelasan diatas, maka penelitian menggunakan metode eksperimen dengan didasarkan pada adanya perlakuan (*treatment*) yang akan dilaksanakan pada penelitian ini. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah desain *The Matching-Only Pretest-Posttest Control Group Design* (Fraenkel et al., 2022). Desain penelitian *The Matching-Only Pretest-Posttest Control Group Design* dapat digambarkan sebagai berikut:

<i>Treatment 1</i>	O1	X1	O2
<i>Treatment 2</i>	O3	X2	O4
<i>Control Group</i>	O5	C	O6

Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

- Treatment 1* = Kelompok eksperimen dengan integrasi VETS melalui ekstrakurikuler futsal.
- Treatment 2* = Kelompok eksperimen dengan integrasi VETS + *kicking bullying* melalui ekstrakurikuler futsal.
- Kontrol = Kelompok kontrol dengan ekstrakurikuler semestinya.
- O1 = *Pre-test* eksperimen 1.
- O2 = *Post-test* eksperimen 1.
- O3 = *Pre-test* eksperimen 2.
- O4 = *Post-test* eksperimen 2.
- O5 = *Pre-test* kelompok kontrol.
- O6 = *Post-test* kelompok kontrol.
- X1 = *Treatment* integrasi VETS.
- X2 = *Treatment* integrasi VETS + *kicking bullying*.
- C = Kontrol (sampel yang mengikuti ekstrakurikuler yang semestinya).

3.2 Lokasi, Populasi dan Sampel

3.2.1 Lokasi

Lokasi penelitian ini adalah tempat yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Cipaku yang beralamat di Kp. Cipaku RT. 04 RW. 11 Desa. Ciaro Kec. Nagreg Kabupaten Bandung, Jawa Barat.

3.2.2 Populasi

Agar suatu penelitian dapat menghasilkan data yang diperlukan maka diharuskan memiliki sumber data, sumber data tersebut berasal dari populasi. Kelompok yang lebih besar yang ingin digunakan pada penelitian dan diukur hasilnya disebut populasi (Fraenkel et al., 2022). Maka dari itu populasi adalah kelompok data yang digunakan peneliti, dan tujuan peneliti yaitu untuk mengetahui isi dari hasil penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah Siswa SDN Cipaku Kecamatan Nagreg.

3.2.3 Sampel

Sampel yang dikemukakan oleh Fraenkel et al. (2022) "*A sample is any part of a population of individuals on whom information is obtained. It may, for a variety reasons, be different from the sample originally selected*". Sample menjadi

sebagian dari sebuah populasi. Artinya tidak akan ada sampel jika tidak ada populasinya. *Sample* dipilih oleh peneliti berdasarkan pertimbangan masalah, tujuan, hipotesis, metode, dan instrumen penelitian, di samping pertimbangan waktu, tenaga, dan pembiayaan.

Pada penelitian ini akan menggunakan sampel *non-probability*, yang dimana menurut Fraenkel et al. (2022) mengemukakan “sampel yang dipilih tanpa menggunakan teknik random atau acak. Dalam sampel *non-probability*, anggota populasi tidak memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel, sehingga sampel yang dipilih mungkin tidak mewakili populasi secara umum. Meskipun, sampel *non-probability* masih bisa memberikan informasi yang berguna dalam penelitian terutama untuk menghasilkan deskripsi dan analisis mendalam. Teknik sampling *non-probability* yang sering digunakan dalam sebuah penelitian adalah *purposive sampling*, *snowball sampling*, *quota sampling*, dan *convenience sampling*”.

Maka dari itu penelitian ini akan menggunakan teknik *purposive sampling*. Fraenkel et al. (2022) *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang menggunakan pertimbangan tertentu untuk memilih subjek penelitian. Dalam teknik ini, peneliti menentukan kriteria spesifik dan memilih individu atau kelompok yang memenuhi kriteria tersebut sehingga dianggap relevan dengan tujuan penelitian, yakni kriteria yang dimaksud adalah usia sampel 8 hingga 12 tahun sesuai dengan penelitian yang sebelumnya. Maka dari itu dalam penelitian ini jumlah sampelnya sebanyak 30 siswa yang dimana terbagi menjadi 3 kelompok, yakni kelompok integrasi VETS 10 siswa, kelompok integrasi VETS + *kicking bullying* 10 siswa, dan kelompok kontrol 10 siswa. Alasan peneliti mengambil 30 sampel pada penelitian ini dikarenakan sekolah tempat penelitian ini mempunyai jumlah siswa yang sedikit dan juga siswa yang mengikuti ekstrakurikuler pun sebanyak 30 siswa yang aktif atau sering hadir mengikuti ekstrakurikuler futsal.

3.3 Instrumen Penelitian

Fraenkel et al. (2022) mendefinisikan instrumen sebagai alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diinginkan. Instrumen penelitian adalah alat yang akan dipakai ketika penelitian berlangsung dan berfungsi sebagai alat yang akan diproses ketika pengumpulan data. Dalam instrumen penelitian ini, informasi

dikumpulkan melalui penggunaan alat penelitian berupa kuesioner VETS. Instrumen penelitian ini mengadopsi dari buku (UNESCO, 2019) yaitu untuk penilaian rasa hormat (*respect*), keadilan (*equity*), dan inklusi (*inclusion*) pada siswa.

Jumlah item pernyataan yang secara keseluruhan sebanyak 60 item, dengan *reversed* item seluruhnya (positive) 60 item.

Tabel 3.1 Kisi-kisi kuesioner VETS

ASPEK	INDIKATOR	NOMOR BUTIR PERNYATAAN	JUMLAH
<i>RESPECT</i>	1. Mengembangkan Harga Diri	1,11	20
	2. Konsep rasa hormat	2,12	
	3. Hormat perilaku	3,13	
	4. Solusi yang Penuh Hormat terhadap dilema etika	4,14	
	5. Pentingnya mengikuti aturan	5,15	
	6. Memahami Emosi	6,16	
	7. Pernyataan 'Aku'	7,17	
	8. Langkah-Langkah Penyelesaian Konflik	8,18	
	9. Pentingnya rasa hormat	9,19	
	10. Permainan yang Adil	10,20	
<i>EQUITY</i>	1. Memahami Ekuitas	21,31	20
	2. Setara atau Adil Permainan?	22,32	
	3. Aturan Membantu Kami Bermain Adil	23,33	
	4. Aturan Mempromosikan Ekuitas	24,34	
	5. Belajar Berbagi Tanggung jawab	25,35	
	6. Sebuah Permainan Semuanya Bisa Bermain	26,36	
	7. Permainan Tradisional dari Di Seluruh Dunia	27,37	
	8. Sebuah Cerita Tentang Ekuitas	28,38	
	9. Mempromosikan Kesetaraan Gender	29,39	
	10. Apakah Latar Belakang Ekonomi Mempengaruhi Ekuitas?	30,40	
<i>INCLUSION</i>	1. Memahami Inklusi dan Pengecualian	41,51	20
	2. Merangkul Perbedaan	42,52	
	3. Menjelajahi Kesan Pertama	43,53	
	4. Para Olahraga: Boccia	44,54	
	5. Mengalami Dunia Tanpa Penglihatan	45,55	
	6. Mengalami Dunia Tanpa Suara	46,56	
	7. Menghilangkan Stereotip	47,57	
	8. Hambatan terhadap Aksesibilitas	48,58	
	9. Inklusi dalam Olahraga	49,59	
	10. Kisah-kisah Mengatasi Diskriminasi	50,60	

Kemudian instrumen VETS ini diuji cobakan pada responden siswa kelas 3 sampai kelas 6 sekolah dasar pada rentang usia 8 sampai 12 tahun (bukan sampel) sebanyak 68 responden, agar mendapatkan validitas dan reliabilitas instrumen

tersebut. Adapun hasil yang didapatkan dari ujicoba instrumen penelitian tersebut, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas kuesioner VETS

<i>Item-total statistics</i>					
<i>Values Education Through Sport</i>					
	Sig. (2-tailed)	Keterangan		Sig. (2-tailed)	Keterangan
Q1	.702	TIDAK VALID	Q31	.002	VALID
Q2	.016	VALID	Q32	.054	TIDAK VALID
Q3	.003	VALID	Q33	.003	VALID
Q4	.000	VALID	Q34	.000	VALID
Q5	.010	VALID	Q35	.000	VALID
Q6	.000	VALID	Q36	.000	VALID
Q7	.009	VALID	Q37	.000	VALID
Q8	.000	VALID	Q38	.000	VALID
Q9	.006	VALID	Q39	.001	VALID
Q10	.106	TIDAK VALID	Q40	.000	VALID
Q11	.004	VALID	Q41	.002	VALID
Q12	.001	VALID	Q42	.001	VALID
Q13	.000	VALID	Q43	.020	VALID
Q14	.000	VALID	Q44	.006	VALID
Q15	.004	VALID	Q45	.003	VALID
Q16	.007	VALID	Q46	.000	VALID
Q17	.622	TIDAK VALID	Q47	.033	VALID
Q18	.000	VALID	Q48	.002	VALID
Q19	.000	VALID	Q49	.000	VALID

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas kuesioner VETS (lanjutan)

Q20	.000	VALID	Q50	.000	VALID
-----	------	-------	-----	------	-------

Q21	.447	TIDAK VALID	Q51	.000	VALID
Q22	.002	VALID	Q52	.000	VALID
Q23	.001	VALID	Q53	.000	VALID
Q24	.000	VALID	Q54	.047	VALID
Q25	.000	VALID	Q55	.000	VALID
Q26	.000	VALID	Q56	.000	VALID
Q27	.001	VALID	Q57	.000	VALID
Q28	.000	VALID	Q58	.000	VALID
Q29	.000	VALID	Q59	.000	VALID
Q30	.001	VALID	Q60	.002	VALID

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan suatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Sukmadinata, 2015). Uji validitas dapat dilihat dari tingkat signifikansinya, jika menunjukkan hasil yang signifikan yaitu kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa indikator pertanyaan adalah valid (Sugiyono, 2017). Dari 60 item pernyataan VETS (UNESCO, 2019), setelah di ujicobakan *instrument* ini terdapat sebanyak 55 (lima puluh lima) item pernyataan valid dan sebanyak 5 (lima) item pernyataan yang tidak valid yaitu pernyataan ke 1, 10, 17, 21, dan 32. Setelah itu peneliti menyusun dan memilih 30 pertanyaan yang sudah valid dari masing masing aspek 10 pertanyaan: *respect* 10 pertanyaan, *equity* 10 pertanyaan, *inclusion* 10 pertanyaan.

Sedangkan untuk reliabilitas (*reliability*) adalah untuk mengukur keterpercayaan, kestabilan dan konsistensi sebuah produk yang diadaptasi. Adapun hasil uji reliabilitas instrumen ini, dapat di lihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3 Hasil uji reliabilitas kuesioner

Hasil uji reliabilitas VETS	
Cronbach's Alpha	N of items
.914	60

3.3.1 Pengisian Kuisisioner

Penulis mengirimkan kuisisioner yang diujicobakan melalui *google form* kepada responden yang bukan sampel melalui wali kelas. Kemudian penulis untuk mengambil data responden (sampel) mengisi kuisisioner ini dengan dengan memberikannya langsung dengan lembar kertas yang sudah ada kuisisioner VETSnya. Setelah itu responden memilih salah satu jawaban skala linier dari setiap pernyataan yang tersedia. pilihannya adalah memilih kolom dengan kode “S” = Selalu, “K” = Kadang-kadang, “TP” Tidak Pernah. dengan keterangan sebagai berikut: 1 = Tidak pernah, 2 = Kadang-kadang, 3 = Selalu.

3.4 Program Penelitian

Penelitian ini mencakup tiga jenis program, yaitu integrasi VETS, integrasi VETS + *kicking bullying*, dan program futsal reguler. Semua program menggunakan bola futsal yang telah dimodifikasi dengan tambahan elemen gambar atau stiker bertema anti-*bullying* yang ditempel pada permukaan bola. Pada kelompok integrasi VETS dan futsal reguler, jika peserta didik bertanya mengapa bola futsal tersebut dihiasi gambar anti-*bullying*, maka pelatih atau guru memberikan penjelasan mengenai tujuan penggunaan gambar tersebut dan apabila pada pertemuan berikutnya bertanya lagi maka berikan lagi penjelasan dilanjutkan dengan diskusi berulang hingga peserta didik memahami pesan yang ingin disampaikan. Sementara itu, pada kelompok integrasi VETS + *kicking bullying*, setiap pertemuan diawali dengan penjelasan khusus terkait nilai-nilai anti-*bullying*. Penjelasan ini diberikan secara mendalam dan berkelanjutan untuk memastikan pemahaman peserta didik, sehingga tujuan pendidikan nilai melalui olahraga dapat tercapai secara maksimal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel program berikut ini:

Tabel 3.4 Program 3 Kelompok

No	Pertemuan	Integrasi VETS	Integrasi VETS + <i>Kicking Bullying</i>	Control
1	ke-1	<p>Pengembangan Nilai <i>Respect</i>: 1. Menjelaskan kepada peserta didik apa yang dimaksud dengan <i>respect</i> (hormat kepada semua orang, baik itu kawan, lawan, wasit, pelatih/guru)</p>	<p>Pengembangan Nilai <i>Respect</i>: 1. Menjelaskan kepada peserta didik apa yang dimaksud dengan <i>respect</i> (hormat kepada semua orang, baik itu kawan, lawan, wasit, pelatih/guru) 2. Mengembangkan rasa hormat terhadap diri sendiri.</p>	Pengenalan futsal dan latihan fisik.

		2. Mengembangkan rasa hormat terhadap diri sendiri.	Penyampaian mengenai <i>bullying</i> (apa itu <i>bullying</i> dan seperti apa konsekuensi <i>bullying</i>)	
2	ke-2	Pengembangan Nilai Respect: 1. Perilaku yang menghormati 2. Solusi hormat untuk dilema etika.	Pengembangan Nilai Respect 1. Perilaku yang menghormati 2. Solusi hormat untuk dilema etika. Penyampaian tentang pemahaman sikap empati (merasakan apa yang dirasakan orang lain) dan menjelaskan perbedaan sosial (menghormati perbedaan).	Latihan fisik, latihan <i>passing</i> dan latihan <i>shooting</i> .
3	ke-3	Pengembangan Nilai Respect: 1. Pentingnya mengikuti baik aturan dalam permainan futsal maupun dalam kehidupan sehari-hari siswa. 2. Memahami emosi dalam permainan olahraga futsal (menjelaskan ada emosi yang baik dan ada emosi yang buruk).	Pengembangan Nilai Respect 1. Pentingnya mengikuti aturan. 2. Memahami emosi. Penyampaian dengan komunikasi positif dan penyelesaian konflik tanpa kekerasan atau intimidasi.	Latihan fisik, latihan <i>passing</i> dan latihan <i>dribble</i> .
4	ke-4	Pengembangan Nilai Respect: 1. Pernyataan menggunakan kata "Aku". 2. Langkah-langkah penyelesaian konflik dengan sikap hormat.	Pengembangan Nilai Respect 1. Pernyataan menggunakan kata "Aku". 2. Langkah-langkah penyelesaian konflik Membangun rasa percaya diri siswa (pengakuan, apresiasi kepada siswa).	Latihan fisik, latihan <i>passing</i> dan latihan <i>heading</i> .
5	ke-5	Pengembangan Nilai Respect: 1. Pentingnya rasa hormat baik dalam permainan futsal maupun di kehidupan sehari-hari. 2. Pentingnya bermain dengan <i>Fair Play</i> dalam permainan futsal maupun permainan yang lainnya.	Pengembangan Nilai Respect 1. Pentingnya rasa hormat. 2. Pentingnya bermain dengan <i>Fair Play</i> . Penyampaian mengenai tanggung jawab dan keberanian melapor (mengajarkan siswa untuk melaporkan tindakan <i>bullying</i> tanpa merasa takut atau bersalah).	Latihan fisik, latihan <i>passing</i> dan latihan pola strategi.
6	ke-6	Pengembangan Nilai Equity: 1. <i>Games</i> atau permainan yang memahami ekuitas (keadilan) dan empati dalam olahraga futsal. 2. Permainan yang bisa dimainkan oleh semua orang.	Pengembangan Nilai Equity 1. Games memahami ekuitas (keadilan) dan empati 2. Permainan yang bisa dimainkan Oleh semua orang Penyampaian tentang pemahaman sikap empati (merasakan apa yang dirasakan orang lain) dan menjelaskan perbedaan sosial (menghormati perbedaan).	Latihan fisik, latihan <i>passing</i> dan latihan tanding.
7	ke-7	Pengembangan Nilai Equity: 1. Sebuah permainan yang setara atau adil. 2. Aturan membantu mereka bermain dengan adil.	Pengembangan Nilai Equity: 1. Sebuah permainan yang setara atau adil. 2. Aturan membantu mereka bermain dengan adil. Penyampaian dengan komunikasi positif dan penyelesaian konflik tanpa kekerasan atau intimidasi.	Latihan fisik, latihan <i>passing</i> dan latihan <i>shooting</i> .
8	ke-8	Pengembangan Nilai Equity: 1. Aturan mendorong keadilan dalam permainan. 2. Belajar berbagi tanggung jawab dalam permainan.	Pengembangan Nilai Equity: 1. Aturan mendorong keadilan dalam permainan. 2. Belajar berbagi tanggung jawab dalam permainan. Penyampaian mengenai <i>bullying</i> lanjutan (apa itu <i>bullying</i> verbal dan non-verbal dan seperti apa hukuman bagi seseorang yang suka <i>bullying</i>).	Latihan fisik, latihan <i>passing</i> dan latihan <i>dribble</i> .

9	ke-9	<p>Pengembangan Nilai Equity:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan permainan tradisional didalam kegiatan olahraga futsal. 2. Cerita tentang ekuitas (keadilan) dalam olahraga futsal. 	<p>Pengembangan Nilai Equity:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan permainan tradisional didalam kegiatan olahraga futsal. 2. Cerita tentang ekuitas (keadilan) dalam olahraga futsal. <p>Membangun rasa percaya diri peserta didik dalam permainan futsal, misalnya pengakuan, apresiasi kepada siswa Ketika melakukan perilaku yang positif.</p>	Latihan fisik, latihan <i>passing</i> dan latihan <i>heading</i> .
10	ke-10	<p>Pengembangan Nilai Equity:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan bahwa penting kesetaraan gender dalam olahraga. 2. Menyampaikan dan diskusi mengenai apakah latar belakang ekonomi mempengaruhi keadilan. 	<p>Pengembangan Nilai Equity:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan bahwa penting kesetaraan gender dalam olahraga. 2. Menyampaikan dan diskusi mengenai apakah latar belakang ekonomi mempengaruhi keadilan. <p>Penyampaian mengenai tanggung jawab peserta didik dalam permainan futsal dan melatih keberanian untuk melaporkan ketika terdapat perilaku <i>bullying</i>.</p>	Latihan fisik, latihan <i>passing</i> dan latihan pola strategi.
11	ke-11	<p>Pengembangan Nilai Inclusion:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami Inklusi dan eksklusif/diskriminasi dalam permainan futsal. 2. Merangkul perbedaan pada peserta didik dalam kegiatan olahraga futsal. 	<p>Pengembangan Nilai Inclusion:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami Inklusi dan eksklusif/diskriminasi dalam permainan futsal. 2. Merangkul perbedaan pada peserta didik dalam kegiatan olahraga futsal. <p>Penyampaian mengenai macam-macam <i>bullying</i> selain dari <i>bullying</i> verbal dan non-verbal dan seperti apa hukuman bagi seseorang yang suka <i>bullying</i>.</p>	Latihan fisik, latihan <i>passing</i> dan latihan tanding.
12	ke-12	<p>Pengembangan Nilai Inclusion:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkonsolidasikan & menstimulasi diskusi mengenai inklusi dalam permainan futsal. 2. Para sport: memodifikasi permainan boccia kedalam permainan futsal. 	<p>Pengembangan Nilai Inclusion:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkonsolidasikan & menstimulasi diskusi mengenai inklusi dalam permainan futsal. 2. Para sport: memodifikasi permainan boccia kedalam permainan futsal. <p>Penyampaian kembali mengenai pemahaman sikap empati (merasakan apa yang dirasakan orang lain) dan menjelaskan perbedaan sosial (menghormati perbedaan).</p>	Latihan fisik, latihan <i>passing</i> dan latihan <i>shooting</i> .
13	ke-13	<p>Pengembangan Nilai Inclusion:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengalami dunia tanpa penglihatan yang dimodifikasi kedalam permainan futsal (seperti contoh menendang bola kea rah gawang dengan mata tertutup). 2. Mengalami dunia tanpa suara yang dimodifikasi kedalam permainan futsal (seperti contohnya Ketika bermain futsal tidak boleh mengeluarkan suara: baik itu memanggil nama teman ataupun menanyakan Keputusan wasit). 	<p>Pengembangan Nilai Inclusion:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengalami dunia tanpa penglihatan yang dimodifikasi kedalam permainan futsal (seperti contoh menendang bola kea rah gawang dengan mata tertutup). 2. Mengalami dunia tanpa suara yang dimodifikasi kedalam permainan futsal (seperti contohnya Ketika bermain futsal tidak boleh mengeluarkan suara: baik itu memanggil nama teman ataupun menanyakan Keputusan wasit). <p>Menyampaikan materi yang akan dilaksanakan dengan komunikasi yang positif dan penyelesaian sebuah konflik yang terjadi tanpa kekerasan atau intimidasi.</p>	Latihan fisik, latihan <i>passing</i> dan latihan <i>dribble</i> .
14	ke-14	<p>Pengembangan Nilai Inclusion:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menghilangkan stereotip (penilaian terhadap seseorang hanya 	<p>Pengembangan Nilai Inclusion:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menghilangkan stereotip (penilaian terhadap seseorang hanya 	Latihan fisik, latihan <i>passing</i> ,

		berdasarkan persepsinya saja) dalam olahraga futsal 2. Menyampaikan dan mencari solusi dalam hambatan aksesibilitas pada kegiatan olahraga futsal.	berdasarkan persepsinya saja) dalam olahraga futsal 2. Menyampaikan dan mencari solusi dalam hambatan aksesibilitas pada kegiatan olahraga futsal. Membangun rasa percaya diri peserta didik dalam permainan futsal, misalnya pengakuan, apresiasi kepada siswa Ketika melakukan perilaku yang positif.	<i>heading</i> dan <i>game</i>
15	ke-15	Pengembangan Nilai Inclusion: 1. Menyampaikan pemahaman yang bermakna pada materi inklusi dalam olahraga futsal 2. Menceritakan kisah-kisah inspiratif dalam mengatasi diskriminasi pada olahraga.	Pengembangan Nilai Inclusion: 1. Menyampaikan pemahaman yang bermakna pada materi inklusi dalam olahraga futsal 2. Menceritakan kisah-kisah inspiratif dalam mengatasi diskriminasi pada olahraga. Penyampaian dan menguatkan kembali rasa tanggung jawab dan keberanian melapor (mengajarkan siswa untuk melaporkan tindakan bullying tanpa merasa takut atau bersalah).	Latihan fisik, latihan <i>passing</i> , <i>heading</i> , strategi dalam permainan futsal dan <i>game</i> .

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang harus dilewati oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian, bisa juga disebut sebagai persyaratan pelaksanaan penelitian. Proses penelitian dan adapun jenis penelitian pasti berangkat dari sebuah kesenjangan atau masalah. Kesenjangan tersebut terjadi karena adanya perbedaan antara kondisi sekarang dengan kondisi yang diharapkan. Berangkat dari permasalahan yang terjadi maka penelitian dilaksanakan untuk menemukan solusi atas permasalahan yang terjadi. Prosedur penelitian dibagi dalam beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

3.5.1 Tahap Persiapan

3.5.1.1 Penyusunan konsep dengan mengkaji literatur yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan;

3.5.1.2 Menentukan tempat penelitian;

3.5.1.3 Melakukan observasi ke tempat penelitian;

3.5.1.4 Menentukan populasi dan sampel;

3.5.1.5 Menyusun instrumen penelitian.

3.5.2 Tahap Pelaksanaan

3.5.2.1 Mengurus perizinan;

3.5.2.2 Melakukan kunjungan ke tempat penelitian untuk memberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian yang akan dilakukan;

- 3.5.2.3 Melakukan *pre-test* dengan memberikan instrument, kepada kelompok yang dijadikan sampel penelitian;
 - 3.5.2.4 Memberikan perlakuan berupa program OSHA berbasis VETS selama 12 kali pertemuan kepada siswa yang dijadikan sampel;
 - 3.5.2.5 Melakukan *Post-test* berupa penyebaran instrumen kepada kelompok yang dijadikan sampel pada penelitian ini.
- 3.5.3 Tahap Akhir
- 3.5.3.1 Melakukan pengolahan data terhadap data hasil *pre-test* dan *post-test*;
 - 3.5.3.2 Menganalisis data hasil penelitian;
 - 3.5.3.3 Membuat kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang telah dibuat;
 - 3.5.3.4 Penyusunan laporan berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan.

3.6 Analisis Data

Analisis data merupakan penyederhanaan data kedalam bentuk yang mudah dipahami, dibaca dan diinterpretasikan. Menurut Fraenkel et al. (2022) yang dimaksud dengan analisis data adalah sebagai berikut Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. analisis data dapat diartikan mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Karena penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif maka statistik yang digunakan merupakan statistik inferensial.

3.6.1 Deskripsi Statistik

Deskripsi Statistik yang akan memuat data statistik penelitian yang berisikan jumlah sampel, jumlah data, nilai minimum, nilai maximum, nilai rata-rata, dan nilai standar deviasi.

3.6.2 Uji Normalitas

Uji Normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berada pada taraf distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov test*. Kondisi data berdistribusi normal menjadi syarat untuk menguji hipotesis menggunakan statistik parametrik. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas < 0.05 , hasil pengujian bahwa penyebaran data tidak normal (tidak simetris)
2. Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas > 0.05 hasil pengujian bahwa penyebaran data normal (simetris)

3.6.3 Uji Homogenitas

Di samping pengujian terhadap penyebaran nilai yang akan dianalisis, perlu uji homogenitas. Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas biasanya digunakan sebagai syarat dalam analisis Uji *Multivariate Test*. Uji homogenitas menggunakan uji Homogenitas *Levene Statistics* dari data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok dengan menggunakan bantuan program SPSS.

1. Jika nilai signifikansi > 0.05 maka distribusi data adalah homogen;
2. jika nilai signifikansi < 0.05 maka distribusi data adalah tidak homogen.

3.6.4 Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan guna menjawab rumusan masalah penelitian, jika data penelitian berdistribusi normal maka menggunakan pendekatan parametrik yaitu Uji *One Way Anova* dan uji t yaitu *Independent Sample t-Test* dengan bantuan *software statistic IBM SPSS versi 26*.

1. Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$, maka terdapat pengaruh;
2. Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $> 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh.

3.6.5 Uji N Gain Skor

Uji *N-Gain Score* dilakukan untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu model latihan. Maksud dari *gain score* yaitu selisih dari hasil *pre test* dengan *post*

test. Pada penelitian ini penulis akan melakukan uji *n-gain score* menggunakan *software* SPSS versi 22 untuk melihat efektifitas penggunaan metode latihan mana yang paling efektif ketika digunakan Rumus N gain yang digunakan yaitu:

$$NGain = \frac{\text{Post-Test} - \text{Pre-Test}}{\text{Skor Idel} - \text{Pre-test}}$$

Tabel 3.4 Kriteria N-Gain

Skor N-Gain	Kriteria
N-Gain > 0,70	Tinggi
$0,30 \leq N - Gain \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < N - Gain < 0,30$	Rendah