

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

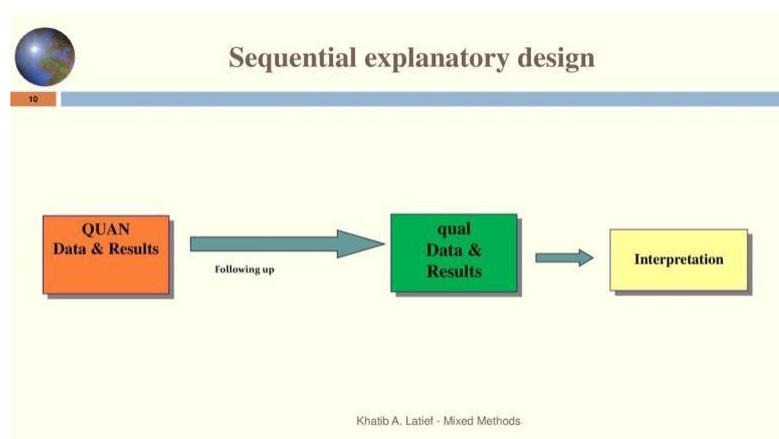
Penulis menggunakan metode penelitian *mixed methode*. Penelitian ini merupakan suatu Langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk penelitian yang telah ada sebelumnya yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Salah satu pendapat yang mendasari penggunaan metode penelitian ini adalah bahwa *mixed methode* adalah desain penelitian yang menggabungkan metodologi penelitian dan asumsi *filosofis*. *As methodology, it involves philosophical assumptions that guide the direction of the collection and analysis of data, as well as the combination of qualitative and quantitative approaches in many stages of the research process.* oleh John W. Cresswell dan Vicki L. Plano Clark *Mixed methods* adalah metode penelitian yang berfokus pada pengumpulan, analisis, dan pencampuran data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian tunggal atau lanjutan. Pada dasarnya, menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian dapat memberikan pemahaman atau solusi yang lebih baik tentang masalah penelitian daripada hanya menggunakan salah satu.

Menurut Cresswell dalam Rian, Musa, dkk (2020) bahwa Pembagian tipe dalam penelitian *mixed methods* dapat di bagi menjadi enam tipe, yaitu : (1) *convergent parallel design*, (2) *explanatory sequential design*, (3) *exploratory sequential design*, (4) *embedded design*, (5) *transformative design*, dan (6) *multi-phase design*.

3.2 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, strategi yang digunakan adalah desain tipe *eksplanatory sequential*. Desain tipe ini merupakan desain penelitian *mixed methods* yang dilakukan dengan cara melaksanakan penelitian kualitatif terlebih dahulu baru kemudian dilanjutkan dengan penelitian kuantitatif. Awalnya data kuantitatif dikumpulkan dan di analisis. Dan di ikuti dengan pengumpulan data kualitatif dan analisis.

Pada tahap awal, peneliti akan "mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif dan kemudian diikuti oleh tahap kuantitatif" (McMillan, 2010: 402). Pendapat McMillan ini sangat terkait dengan Crewell (2010:317-318), karena dalam model ini tahap pertama akan terdiri dari pengumpulan dan analisis data kualitatif. Biasanya, penggabungan data kuantitatif ini didasarkan pada temuan yang telah diperoleh sebelumnya tentang data kuantitatif Sugiyono menekankan bahwa dua fungsi metode ini terpisah. Hipotesis ditemukan dengan metode kualitatif dalam kasus atau sampel tertentu.

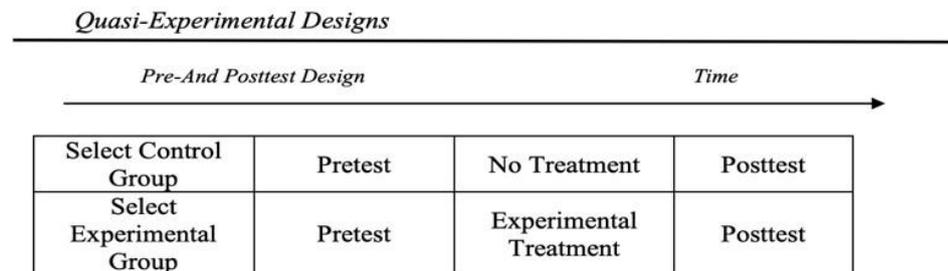


Gambar 3.1
Desain Eksplanatory Sequential

Pengambilan data kualitatif dapat mencakup wawancara dan observasi lapangan, sedangkan pengambilan data kuantitatif dapat mencakup metode *quasi-eksperimen*. Metode *quasi-eksperimen* ini digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian tentang bagaimana karakter kerjasama dan kejujuran dalam permainan gobak sodor tradisional berpengaruh. *Quasi eksperimen* memiliki perlakuan, pengukuran dampak, dan unit eksperimen, tetapi tidak menggunakan penugasan acak untuk menghasilkan pembandingan dalam menentukan perubahan yang disebabkan oleh perlakuan, menurut Irfan Abraham dan Yetti Supriyati (2022). Meskipun *Quasi eksperimen* memiliki kelompok kontrol, mereka tidak dapat mengontrol semua *variabel*, yang merupakan variabel luar yang mempengaruhi proses eksperimen. Menurut Sugiyono (2017) Penelitian eksperimen adalah kegiatan untuk mencermati suatu objek dengan menggunakan metodologi tertentu dan bertujuan untuk memperoleh data yang bermanfaat dan untuk memberikan

pengaruh pendidikan karakter pada permainan tradisional *gobak sodor*.

Pretest Posttest Control Group Design



(Creswell, 2012)

Gambar 3.2
Pretest Posttest Control Group Design

Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Kedua eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *pretest* terlebih dahulu, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) berupa model pembelajaran kooperatif dengan teknik permainan tradisional pada kelompok eksperimen, akan tetapi kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan (*treatment*). Kemudian untuk mengetahui dampak dari perlakuan maka diberikan *posttest* pada kedua kelompok tersebut.

3.1.1 Tempat, Waktu Penelitian, dan Rancangan Penelitian

3.1.1.1 Tempat Penelitian

Studi ini dilakukan di SDN 6 Manonjaya, yang berada di Kecamatan Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya. Siswa kelas IV/A sebagai sampel untuk penelitian kelompok terapi, dan siswa kelas IV/B sebagai subjek penelitian kelompok kontrol. Hal ini dilakukan untuk memudahkan proses pencarian sampel yang memenuhi kriteria. SDN 6 Manonjaya dipilih sebagai subjek penelitian karena sekolah dasar ini dapat memberikan informasi yang diperlukan untuk masalah. Studi ini dilakukan dari Oktober 2023 hingga Januari 2024.

Terletak di Desa Manonjaya, Kecamatan Manonjaya, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat, SD Negeri 6 Manonjaya berada di Jalan PGA Manonjaya Nomor 17A. SD Negeri 6 Manonjaya adalah Sekolah Negeri dan dibangun di atas tanah bukan milik seluas 1.255 m² persegi. SD Negeri 6

Manonjaya didirikan pada tanggal 25 September 1962 dan diawasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pelajaran dimulai setiap pagi dari pukul 07.00 hingga 12.00 WIB. SD Negeri 6 Manonjaya memiliki 242 siswa dan 10 guru profesional mengajar mereka.

3.1.1.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam waktu bulan terhitung dari bulan Oktober sampai dengan bulan Desember 2024.

3.1.1.3 Rancangan Program Penelitian

Tabel 3.1
Rancangan Program Kegiatan

	Minggu ke - 1		Minggu ke - 2		Minggu ke - 3		Minggu ke - 4		Minggu ke - 5		Minggu ke - 6	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
Pertemuan												
Waktu	2x20 menit	2x20 menit	2x20 menit	2x20 menit	2x25 menit	2x25 menit	2x25 menit	2x25 menit	2x30 menit	2x30 menit	2x30 menit	2x30 menit

Tabel 3.2
Rancangan Program Penelitian

No	Pertemuan	Kegiatan
1	Minggu ke- 1 pertemuan 1	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan Pretest kepada peserta didik sebagai acuan penilaian untuk mengetahui seberapa tau peserta didik terhadap nilai karakter yang ada dalam permainan sebelum penerapan. Mengintruksikan peserta didik untuk melihat dan membaca materi dari buku paket/buku penunjang lainnya tentang materi yang berhubungan dengan permainan gobak sodor. Guru memperlihatkan gambar tentang jalannya permainan tradisional gobak sodor. Guru menjelaskan jalanya permainan tradisional gobak sodor. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas kegiatan yang akan dilakukan. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin, Kerjasama, dan kejujuran yang akan dikembangkan dalam permainan. Memberikan gambaran tentang manfaat permainan tradisional yang akan dilakukan serta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.

No	Pertemuan	Kegiatan
		8. Peserta didik berdiskusi dengan teman yang lainnya tentang perbedaan gerakan menghalau lawan dan penyerang dalam permainan tradisional gobak sodor.
2.	Minggu ke- 1 pertemuan 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengingatkan kembali materi sebelumnya. 2. Peserta didik mengingat kembali materi sebelumnya. 3. Peserta didik termotivasi membaca materi sebelumnya. 4. Peserta didik menanyakan materi tentang permainan tradisional gobak sodor. 5. Peserta didik melakukan pemanasan dengan mempraktikkan Gerakan non-lokomotor. Minta salah satu siswa untuk memimpin pemanasan di depan teman-teman yang lain. 6. Siswa dibagi kelompok sesuai kebutuhan yang di perlukan. 7. Guru membuat garis lapangan untuk permainan gobak sodor.  <ol style="list-style-type: none"> 8. Siswa melakukan permainan dengan mempraktikkan nilai Kerjasama, kejujuran dan sportivitas. 9. Guru mengawasi jalannya permainan.
3.	Minggu ke- 2 pertemuan 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengintruksikan peserta didik untuk melihat dan membaca materi dari buku paket/buku penunjang lainnya tentang materi yang berhubungan dengan permainan gobak sodor. 2. Menayangkan video tentang permainan tradisional gobak sodor melalui link youtube: https://www.youtube.com/watch?v=marJR0Le738&t=47s 3. Berdiskusi dengan teman yang lainnya tentang perbedaan Gerakan menghalau lawan dan penyerang dalam permainan tradisional gobak sodor.
4.	Minggu ke- 2 pertemuan 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengingatkan kembali materi sebelumnya. 2. Peserta didik mengingat kembali materi sebelumnya. 3. Peserta didik termotivasi membaca materi sebelumnya. 4. Peserta didik menanyakan materi tentang permainan tradisional gobak sodor. 5. Peserta didik melakukan pemanasan dengan mempraktikkan Gerakan non-lokomotor. Minta salah satu siswa untuk memimpin pemanasan di depan teman-teman yang lain.

No	Pertemuan	Kegiatan
		<p>6. Guru membuat garis lapangan untuk permainan gobak sodor.</p>  <p>7. Siswa melakukan permainan dengan mempraktikkan nilai Kerjasama, kejujuran dan sportivitas.</p> <p>8. Guru mengawasi jalannya permainan.</p>
5.	Minggu ke-3 pertemuan ke-1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengintruksikan peserta didik untuk melihat dan membaca materi dari buku paket/buku penunjang lainnya tentang materi yang berhubungan dengan permainan gobak sodor. 2. Guru memperlihatkan gambar tentang jalannya permainan tradisional gobak sodor. 3. Guru menjelaskan jalanya permainan tradisional gobak sodor. 4. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas kegiatan yang akan dilakukan. 5. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin, Kerjasama, dan kejujuran yang akan dikembangkan dalam permainan. 6. Memberikan gambaran tentang manfaat permainan tradisional yang akan dilakukan serta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. 7. Peserta didik berdiskusi dengan teman yang lainnya tentang perbedaan gerakan menghalau lawan dan penyerang dalam permainan tradisional gobak sodor.
6.	Minggu ke-3 pertemuan ke-2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengingatkan kembali materi sebelumnya. 2. Peserta didik mengingat kembali materi sebelumnya. 3. Peserta didik termotivasi membaca materi sebelumnya. 4. Peserta didik menanyakan materi tentang permainan tradisional gobak sodor. 5. Peserta didik melakukan pemanasan dengan mempraktikkan Gerakan non-lokomotor. Minta salah satu siswa untuk memimpin pemanasan di depan teman-teman yang lain. 6. Guru membuat garis lapangan untuk permainan gobak sodor.

No	Pertemuan	Kegiatan
		 <p>7. Siswa melakukan permainan dengan mempraktikkan nilai Kerjasama, kejujuran dan sportivitas. 8. Guru mengawasi jalannya permainan.</p>
7.	Minggu ke-4 pertemuan ke-1	<p>1. Mengintruksikan peserta didik untuk melihat dan membaca materi dari buku paket/buku penunjang lainnya tentang materi yang berhubungan dengan permainan gobak sodor. 2. Menayangkan video tentang permainan tradisional gobak sodor melalui link youtube: https://www.youtube.com/watch?v=marJROLe738&t=47s 3. Berdiskusi dengan teman yang lainnya tentang perbedaan Gerakan menghalau lawan dan penyerang dalam permainan tradisional gobak sodor.</p>
8.	Minggu ke-4 pertemuan ke-2	<p>1. Guru mengingatkan kembali materi sebelumnya. 2. Peserta didik mengingat kembali materi sebelumnya. 3. Peserta didik termotivasi membaca materi sebelumnya. 4. Peserta didik menanyakan materi tentang permainan tradisional gobak sodor. 5. Peserta didik melakukan pemanasan dengan mempraktikkan Gerakan non-lokomotor. Minta salah satu siswa untuk memimpin pemanasan di depan teman-teman yang lain. 6. Guru membuat garis lapangan untuk permainan gobak sodor.</p>  <p>7. Siswa melakukan permainan dengan mempraktikkan nilai Kerjasama, kejujuran dan sportivitas. 8. Guru mengawasi jalannya permainan</p>
9.	Minggu ke-5 pertemuan ke-1	<p>1. Mengintruksikan peserta didik untuk melihat dan membaca materi dari buku paket/buku penunjang lainnya tentang materi yang berhubungan dengan permainan gobak sodor. 2. Guru memperlihatkan gambar tentang jalannya permainan tradisional gobak sodor.</p>

No	Pertemuan	Kegiatan
		<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menjelaskan jalanya permainan tradisional gobak sodor. 4. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas kegiatan yang akan dilakukan. 5. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin, Kerjasama, dan kejujuran yang akan dikembangkan dalam permainan. 6. Memberikan gambaran tentang manfaat permainan tradisional yang akan dilakukan serta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. 7. Peserta didik berdiskusi dengan teman yang lainnya tentang perbedaan gerakan menghalau lawan dan penyerang dalam permainan tradisional gobak sodor.
10.	Minggu ke-5 pertemuan ke-2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengingatkan kembali materi sebelumnya. 2. Peserta didik mengingat kembali materi sebelumnya. 3. Peserta didik termotivasi membaca materi sebelumnya. 4. Peserta didik menanyakan materi tentang permainan tradisional gobak sodor. 5. Peserta didik melakukan pemanasan dengan mempraktikkan Gerakan non-lokomotor. Minta salah satu siswa untuk memimpin pemanasan di depan teman-teman yang lain. 6. Guru membuat garis lapangan untuk permainan gobak sodor.  <ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa melakukan permainan dengan mempraktikkan nilai Kerjasama, kejujuran dan sportivitas. 8. Guru mengawasi jalannya permainan
11.	Minggu ke-6 pertemuan ke-1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengintruksikan peserta didik untuk melihat dan membaca materi dari buku paket/buku penunjang lainnya tentang materi yang berhubungan dengan permainan gobak sodor. 2. Menayangkan video tentang permainan tradisional gobak sodor melalui link youtube: https://www.youtube.com/watch?v=marJR0Le738&t=47s 3. Berdiskusi dengan teman yang lainnya tentang perbedaan Gerakan menghalau lawan dan penyerang dalam permainan tradisional gobak sodor.

No	Pertemuan	Kegiatan
12.	Minggu ke- 6 pertemuan ke-2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengingatkan kembali materi sebelumnya. 2. Peserta didik mengingat kembali materi sebelumnya. 3. Peserta didik termotivasi membaca materi sebelumnya. 4. Peserta didik menanyakan materi tentang permainan tradisional gobak sodor. 5. Peserta didik melakukan pemanasan dengan mempraktikkan Gerakan non-lokomotor. Minta salah satu siswa untuk memimpin pemanasan di depan teman-teman yang lain. 6. Guru membuat garis lapangan untuk permainan gobak sodor.  <ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa melakukan permainan dengan mempraktikkan nilai Kerjasama, kejujuran dan sportivitas. 8. Guru mengawasi jalannya permainan 9. Guru melakukan posttest kepada peserta didik sebagai acuan penilaian untuk mengetahui seberapa tau peserta didik terhadap nilai karakter yang ada dalam permainan setelah penerapan.
Keterangan:		
<p>Pendahuluan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum kegiatan di mulai guru dan peserta didik berdoa yang dipimpin oleh salah seorang siswa yang ditunjuk guru. 2. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan tercapainya cita-cita. 3. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas kegiatan yang akan dilakukan. 4. Guru memimpin untuk melakukan pemanasan sebelum kegiatan olahraga dimulai. <ol style="list-style-type: none"> a. Pemanasan statis. b. Pemanasan dinamis. 5. Menyampaikan tujuan pada pertemuan yang berlangsung 		
<p>Penutup :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan Peserta didik melakukan pendinginan dengan melakukan Gerakan ringan sambil bernyanyi riang. <ol style="list-style-type: none"> a. Jalan kaki. b. Melakukan peregangan tubuh bagian atas. c. Peregangan menyentuh ke jari kaki. 2. Siswa berbaris membentuk banjara lalu siswa memijat Pundak temannya yang berada di depannya. 		

No	Pertemuan	Kegiatan
		3. Guru memberikan evaluasi secara keseluruhan baik gerakan yang dilakukan maupun aspek lainnya yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
		4. Guru memberikan penghargaan atau hasil kerja siswa baik individu maupun kelompok.
		5. Pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari

3.1.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.1.2.1. Populasi

Dalam penelitian ini, populasi adalah seluruh kelompok yang menjadi subjek penelitian atau yang memiliki ciri-ciri yang terkait dengan topik penelitian. Sugiyono (2018) Akibatnya, dasar generalisasi seringkali tidak praktis ketika mengumpulkan data dari seluruh populasi, sehingga peneliti menggunakan sampel sebagai representasi populasi. Penelitian memberikan penjelasan tentang apa yang termasuk dalam populasi dan karakteristiknya untuk membantu orang memahami topik penelitian dan membuat keputusan yang tepat. Dengan populasi penelitian merupakan keseluruhan subjek penelitian yaitu seluruh siswa SD Negeri 6 Manonjaya Kecamatan Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya.

3.1.2.2. Sampel

Pemilihan sampel, termasuk menentukan jenis sampel dan ukurannya, dikenal sebagai pengambilan sampel (Sukamdinata, 2007:525). Penelitian ini menggunakan teknik purposive untuk memilih sampel berdasarkan tujuan penelitian (sugiyono, 2018). Siswa kelas IV, total 33 orang, dibagi menjadi 17 orang ke dalam kelompok kontrol dan 14 orang ke dalam kelompok eksperimen.

3.1.3 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, data dikumpulkan dalam dua tahap. tahap pertama dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan mengkaji. karakter peserta didik yang dilakukan selama di sekolah. Pengumpulan data tahap pertama dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Pengumpulan data tahap dua dilakukan dengan cara pretest dan posttest.

1) Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. (Sugiyono, 2015:72) Dengan wawancara, peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang informan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak bisa ditemukan melalui observasi. Pedoman wawancara merupakan alat yang dipergunakan untuk menggali beberapa hal yang berkaitan dengan masalah Pendidikan karakter anak saat ini serta pemahaman terhadap permainan tradisional dahulu yang mulai dilupakan oleh permainan modern.

2) Dokumentasi

Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang memanfaatkan berbagai jenis dokumen, seperti buku, artikel, dan arsip. Dalam konteks penelitian kualitatif, dokumentasi berperan krusial sebagai metode pelengkap, memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang kaya dan beragam, sehingga dapat membangun pemahaman yang lebih komprehensif terhadap fenomena yang diteliti.

3) Tes

Berdasarkan kajian literatur, tes didefinisikan sebagai suatu instrumen evaluasi yang dirancang untuk mengukur tingkat pengetahuan, keterampilan, atau kemampuan individu. Emir dalam Indria (2022) menjelaskan bahwa tes umumnya terdiri dari serangkaian pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta. Dalam konteks pembelajaran, Muhibbin (2012) mengategorikan tes menjadi dua jenis utama, yaitu pretest dan posttest. Pretest merupakan evaluasi awal yang dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai dengan tujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. Di sisi lain, posttest merupakan evaluasi akhir yang dilaksanakan setelah penyampaian materi pembelajaran dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah menguasai materi yang telah diajarkan.

Peneliti menyiapkan pedoman observasi, tes dan wawancara yang

ditunjukkan kepada Guru sebagai Validator angket responden siswa, dan guru olahraga Sekolah Dasar kelas IV sebagai praktisi pendidikan. Lembar *pretest* dan *posttest* ditujukan untuk meninjau perbedaan antara kelompok yang diberikan perlakuan menggunakan permainan tradisional gobak sodor dan kelompok kontrol diberi perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional melalui video.

3.1.4 Pengolahan Dan Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods*, metode eksperimen dengan desain penelitian *true experimental design* dalam bentuk *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut, diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2012: 113). Dalam hal ini dengan menggunakan korelasi variabel bebas dan variabel terikat. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik inferensial.

3.1.4.1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrument kepada guru ini disusun untuk mengukur kevalidan instrument sebelum diberikan kepada peserta didik. Untuk menghitung uji validitas, bandingkan dengan nilai *correlated item-total correlations* (r_{hitung}) dengan hasil perhitungan r_{tabel} , jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ artinya pernyataan atau indikator tersebut tidak valid. Penentuan uji validitas dalam penelitian ini dibantu dengan menggunakan computer program SPSS versi 2.0. berikut hasil validitas yang di peroleh.

NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

N	Tarf Signifikan		N	Tarf Signifikan		N	Tarf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Sumber: Sugiyono, 2008. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta. Hal. 373

Gambar 3.3
Tabel r product

A. Instrumen *Pretest* dan *Posttest* Karakter Kerjasama

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas Instrumen *Pretest* dan *Post test*
Karakter Kerjasama

No.	Indikator	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	Mampu memberikan dukungan kepada anggota kelompok lainnya jika mengalami kesulitan.	0,414	0,358	Valid
2.	Mampu menghargai, menghormati, dan membantu setiap anggota kelompok.	0,533		Valid
3.	Mampu membangun hubungan yang harmonis dengan sesama anggota kelompok.	0,425		Valid
4.	Mampu membangun rasa empati dan peduli sesama anggota kelompok.	0,702		Valid

No.	Indikator	rhitung	rtabel	Keterangan
5.	Mampu mematuhi aturan yang sudah disepakati bersama.	0,158		Tidak Valid
6.	Mampu berkontribusi baik bersama anggota kelompok dalam permainan.	0,492		Valid
7.	Mampu Membangun rasa percaya diri sesama anggota kelompok.	0,373		Valid
8.	Mampu bekerjasama baik dalam membentuk dan berkomunikasi bersama anggota kelompok dengan baik.	0,151		Tidak Valid
9.	Mampu membangun koordinasi dengan kelompok untuk mencapai tujuan bersama	0,425		Valid
10.	Mampu membantu menyelesaikan konflik yang muncul dalam kelompok ketika sedang bermain.	0,637		Valid

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa dari 10 butir pernyataan atau indikator terdapat 8 pernyataan yang valid, dan 2 pernyataan lainnya tidak valid. Pernyataan instrumen *pretest* dan *posttest* yang valid yaitu nomor 1 (0,414), nomor 2 (0,533), nomor 3 (0,425), nomor 4 (0,702), nomor 6 (0,492), nomor 7 (0,373), nomor 9 (0,425) dan nomor 10 (0,0637). Pernyataan instrumen *pretest* dan *posttest* yang tidak valid yaitu nomor 5 dan nomor 8. 2 pernyataan instrumen *pretest* dan *posttest* yang tidak valid ini tidak digunakan.

B. Instrumen *Pretest* dan *Posttest* Karakter Kejujuran

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Instrumen *Pretest* dan *Posttest*
Karakter Kejujuran

No.	Indikator	<i>r</i> _{hitung}	<i>r</i> _{tabel}	Keterangan
1.	Mampu menghargai keunggulan orang lain	0,520	0,358	Valid
2.	Mampu melaksanakan tugas sesuai dengan aturan yang berlaku	0,402		Valid
3.	Mampu meminta maaf jika salah dan memaafkan teman yang berbuat salah.	0,469		Valid
4.	Mampu melawan ketika tim lawan mengancam ketika mengatakan yang sebenarnya.	0,010		Tidak Valid
5.	Mampu berkata jujur dan mengatakan sesuatu sesuai dengan fakta	0,589		Valid
6.	Mampu melaporkan kepada guru ketika menemukan kecurangan orang lain saat bermain	0,194		Tidak Valid
7.	Mampu untuk tidak berbohong ketika melanggar aturan.	0,464		Valid
8.	Mampu menghormati keputusan teman saya yang menjadi wasit	0,149		Tidak Valid
9.	Mampu mengakui kecurangan yang diperbuat ketika sedang bermain	0,352		Valid
10.	Mampu merasa bangga jika dapat mengakui kesalahan diri sendiri ketika bermain gobak sodor.	0,427		Valid

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa dari 10 butir pernyataan atau indikator terdapat 7 pernyataan yang valid, dan 3 pernyataan lainnya tidak valid. Pernyataan instrumen *pretest* dan *posttest* yang valid yaitu nomor 1 (0,520), nomor 2 (0,402), nomor 3 (0,469), nomor 5 (0,589), nomor 7 (0,464),

nomor 9 (0,352), dan nomor 10 (0,427). Pernyataan instrumen *pretest* dan *posttest* yang tidak valid yaitu nomor 4, nomor 6 dan nomor 8. 3 pernyataan instrument *pretest* dan *posttest* yang tidak valid ini tidak digunakan.

3.1.4.2. Uji Reliabilitas

Menurut Ghozali dalam Musrifah, dkk (2021) bahwa Realibilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang pada pernyataan adalah konsisten dari waktu ke waktu. Sedangkan menurut Kurniawan (2014, hal 102) mengemukakan bahwa uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan.

Pengukuran butir pernyataan dengan sekali menyebarkan instrument pada responden, kemudian hasil skornya diukur korelasinya antara skor jawaban pada butir pernyataan yang sama. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel apabila memberikan nilai *Cronbach alpha* (α) $< 0,05$. Penentuan uji reliabilitas dalam penelitian ini dibantu dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 2.0. Hasil uji reliabilitas instrument dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.5
Hasil Uji Reliabilitas Data Karakter Kerjasama

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha ^a	N of Items
-.546	10

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

Tabel 3.6
Hasil Uji Reliabilitas Data Karakter Kejujuran

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.018	10

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach alpha (a)* pada karakter Kerjasama adalah $-0,546 < 0,60$, sedangkan pada karakter kejujuran adalah $0,018 < 0,60$. Dengan demikian, nilai instrumen *pretest* dan *posttest* diketahui reliabel, selanjutnya dapat digunakan untuk meneliti tentang karakter Kerjasama dan karakter kejujuran di dalam permainan tradisional *gobak sodor* di SD Negeri 6 Manonjaya Kecamatan Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya.