

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian berlokasi di SMPN 1 Rancakalong yang beralamat di Jl. Raya Rancakalong-Sumedang. Alasan utama pemilihan penelitian di SMPN 1 Rancakalong didasarkan penemuan masalah yang penulis temui di lingkungan tempat tinggal penulis yang melihat perilaku sosial anak-anak usia sekolah menengah pertama banyak yang menyimpang dan rendahnya jumlah waktu aktif belajar siswa yang informasinya penulis dapatkan dari wawancara singkat dengan pengajar pendidikan jasmani di sekolah tersebut.

2. Populasi dan Sampel

a. populasi

Setiap penelitian memerlukan data atau informasi dari sumber-sumber. Biasanya sumber data dalam penelitian disebut populasi dan sampel penelitian. Sugiyono (2012, hlm. 117) menjelaskan, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 1 Rancakalong tahun pelajaran 2013/2013.

b. Sampel

Sampel penelitian ditentukan untuk memperoleh informasi tentang obyek penelitian dengan mengambil representasi populasi yang diprediksikan dapat mewakili seluruh populasi. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 118) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).”

Mengenai teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini, penulis

menggunakan teknik *simple random sampling*. Sugiyono (2012, hlm. 120) menjelaskan mengenai *simple random sampling* sebagai berikut: “Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan sampel anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi”.

Dari penjelasan diatas, maka penulis menentukan jumlah sampel sesuai dengan jumlah populasi di kelas VIII B dan D SMPN 1 Rancakalong yaitu sebanyak 66 siswa yang terdiri dari 33 siswa kelas B dan 33 siswa kelas D. Adapun ciri-ciri sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah terdaftar sebagai siswa kelas VIII B dan VIII D SMPN 1 Rancakalong tahun ajaran 2013/2014.

B. Desain Penelitian

Sugiyono (2012, hlm. 66) menjelaskan bahwa:

“Desain penelitian atau paradigma penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, dan teknik analisis statistik yang digunakan.”

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *Pretest*(tes awal) untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya diberi perlakuan dan dilakukan *posttest* (tes akhir). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

(Sumber : Sugiyono dalam buku metode penelitian : 2012, hlm. 112)

KELOMPOK	TES AWAL	PERLAKUAN	TES AKHIR
Kelompok 1	O ₁	X ₁	O ₂
Kelompok 2	O ₁		O ₂

Rizal Aboul Azziz, 2014

EPengaruh Pembelajaran Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Perilaku Sosial Siswa di kelas VIII SMPN1Rancakalong

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

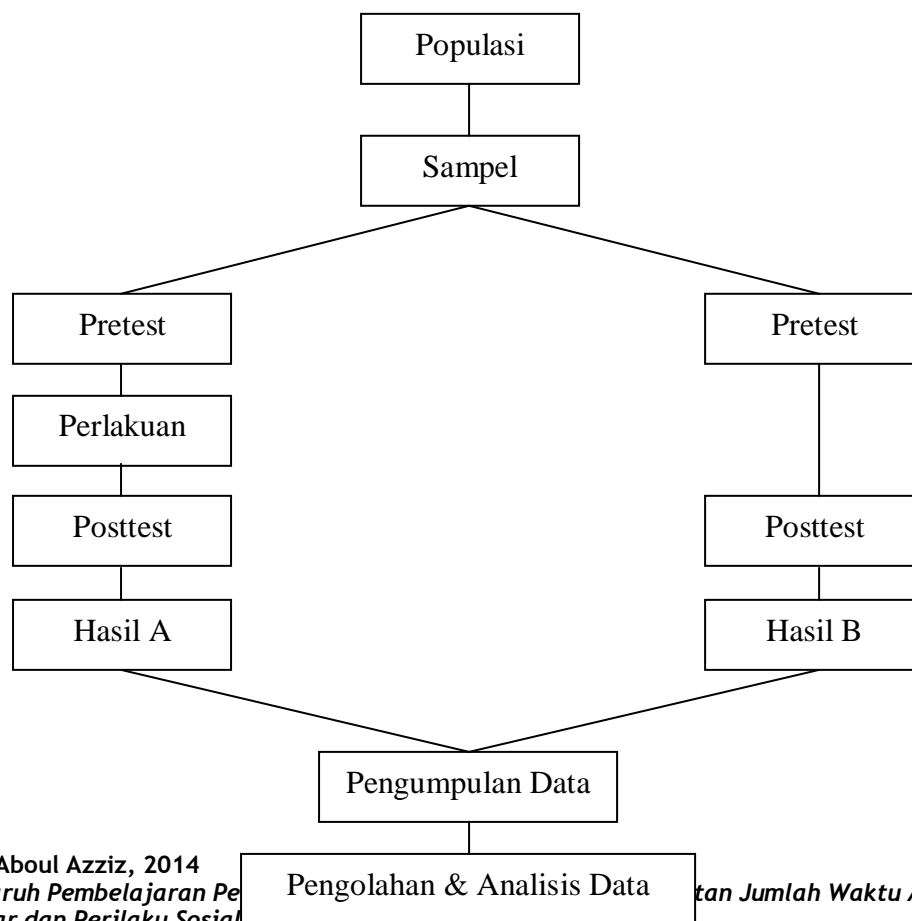
Keterangan :

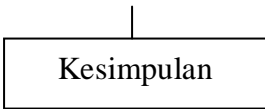
Kelompok 1 : Kelompok eksperimen
 O_1 : Tes Awal (sebelum diberi perlakuan)
 X_1 : Pemberian perlakuan pembelajaran permainan tradisional
 O_2 : Nilai tes akhir kelompok eksperimen (setelah diberiperlakukan)

Kelompok 2 : Kelompok kontrol
 O_1 : Tes Awal
 O_2 : Nilai tes akhir kelompok kontrol.

Berdasarkan desain diatas, penelitian ini dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok 1 sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran permainan tradisional dan kelompok 2 sebagai kelompok kontrol untuk mengetahui pengaruh pembelajaran permainan tradisional terhadap perilaku sosial dan JWAB pada kelompok 1.

Adapun prosedur penelitian yang akan peneliti tempuh dalam upaya pengambilan data, peneliti akan menempuh langkah-langkah sebagai berikut :





Kesimpulan

Bagan 3.1 Langkah-langkah Penelitian

C. Metode Penelitian

Pada dasarnya metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data hasil dilapangan yang memiliki tujuan dan maksud dari suatu penelitian. Seperti yang diungkapkan Sugiyono (2012, hlm. 3) “metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. “metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.” (Sugiyono, 2012, hlm. 107).

Dalam suatu penelitian tentunya ada suatu hal yang akan diteliti, sehingga peneliti harus mempelajari supaya memperoleh informasi mengenai hal tersebut. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 61) bahwa “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Dalam penelitian ini peneliti memiliki variabel yang diteliti, antara lain :

1. Variabel *Independen* atau Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 61) “variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).” Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran permainan tradisional .

2. Variabel *Dependen* atau Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 61) “variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.” Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku sosial dan jumlah waktu aktif belajar.

Rizal Aboul Azziz, 2014

EPengaruh Pembelajaran Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Perilaku Sosial Siswa di kelas VIII SMPN1Rancakalong

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

D. Definisi Oprasional

1. Perilaku Sosial

Rusli Ibrahim (2001) berpendapat “Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia.”

(sumber[Online].<http://sakaragengpratiwi.wordpress.com/2012.02.02/perilaku-sosial>, 2001. Diakses 14 Februari 2014).

Menurut Krech, Crutchfield dan Ballachey (1982) dalam Rusli Ibrahim (2001) perilaku sosial dapat dilihat melalui sifat-sifat dan pola respon antar pribadi, yaitu:

- 1) Kecenderungan Perilaku Peran**
 - a) Sifat pemberani dan pengecut secara sosial.
 - b) Sifat berkuasa dan sifat patuh.
 - c) Sifat inisiatif secara sosial dan pasif.
 - d) Sifat mandiri dan tergantung.
- 2) Kecenderungan Perilaku Dalam Hubungan Sosial**
 - a) Dapat diterima atau ditolak oleh orang lain.
 - b) Suka bergaul dan tidak suka bergaul.
 - c) Simpatik dan tidak simpatik.
- 3) Kecenderungan Perilaku Ekspresif**
 - a) Sifat suka bersaing dan tidak suka bersaing.
 - b) Sifat agresif dan tidak agresif.
 - c) Sifat kalem atau tenang secara sosial.
 - d) Suka pamer atau menonjolkan diri.

(sumber[Online].<http://sakaragengpratiwi.wordpress.com/2012.02.02/perilaku-sosial>, 2001. Diakses 14 Februari 2014).

2. Jumlah Waktu Aktif Belajar

Jumlahan waktu aktif belajar (JWAB) menurut Lutan dalam Suherman (dalam Deny Herdiayana 2012, hlm. 29) adalah:

Jumlah waktu aktif belajar merupakan ciri pembelajaran yang efektif. Perencanaan jumlah waktu aktif belajar akan terkait langsung dengan waktu yang diperlukan untuk aspek lain, misal: pemanasan, penjelasan, demonstrasi, termasuk strategi atau style yang digunakan. Oleh karena itu akan lebih baik apabila dari sejak awal guru merencanakan pemanfaatan waktu untuk masing-masing aspek dengan curahan waktu terbanyak ditekankan pada waktu aktif belajar.

Rizal Aboul Azziz, 2014

EPengaruh Pembelajaran Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Perilaku Sosial Siswa di kelas VIII SMPN1Rancakalong

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

Sebagaimana yang dikemukakan Suherman dalam (Yana Nurohman, 2013, hlm. 17), terdapat empat kategori proses belajar mengajar dalam Pendidikan Jasmani, sebagai berikut:

- a. Manajemen (M) adalah waktu yang digunakan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) yang bersifat manajerial, misalnya penggantian bentuk latihan, melihat media gambar, menggunakan alat, menyimpan dan mengambil alat, mendengarkan dan mengikuti pelajaran (*rules*), mendengarkan peringatan atau teguran serta kehadiran.
- b. Aktifitas belajar (A) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk melakukan aktifitas secara aktif, misalnya menangkap bola, melempar bola, lari dan sebagainya.
- c. *Instruction* (I) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian siswa (lebih dari 50%) untuk mendengarkan informasi bagaimana melakukan keterampilan, melihat demonstrasi, melihat gambar dan mendengarkan instruksi keterampilan.
- d. *Waiting* (W) adalah waktu yang dihabiskan sebagian siswa (lebih dari 50%), misalnya tidak melakukan kegiatan yang ditugaskan dan menunggu guru untuk memberikan instruksi.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 148) “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.” Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.

Instrumen digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti, karena penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu pembelajaran permainan tradisional sebagai variabel bebas dan variabel terikatnya yaitu perilaku sosial dan jumlah waktu aktif belajar, maka dalam penelitian ini terdapat satu jenis skala untuk mengukur perilaku sosial penulis menggunakan kisi-kisi dari Krech, Cruchfield dan Ballachey dalam Rusli Ibrahim (dalam Freddy Rachmadan, 2014, hlm. 39) yang terdiri dari kerjasama, menghormati atau menghargai, jujur, perkelahian, permusuhan, dan persaingan, dan observasi untuk mengukur jumlah waktu aktif belajar.

1. Angket

Angket yang digunakan ini dengan alternatif respon atau jawaban pernyataan satu sampai lima. Kelima alternatif jawaban tersebut diurutkan dari

Rizal Aboul Azziz, 2014

EPngaruh Pembelajaran Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Perilaku Sosial Siswa di kelas VIII SMPN1Rancakalong

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

kemungkinan kesesuaian tertinggi sampai dengan kemungkinan kesesuaian terendah (SS) Sangat Setuju, (S) Setuju, (R) Ragu, (TS) Tidak Setuju, dan (STS) Sangat Tidak Setuju.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Angket Perilaku Sosial
Menurut Rusli Ibrahim (dalam Freddy Rachmadan, 2014, hlm. 39)

KOMPONEN	SUB KOMPONEN	INDIKATOR	ITEM SOAL	
			(+)	(-)
Perilaku Sosial	1. Kerjasama	1. Saling membantu	28,	20,
		2. Saling tolong-menolong	50,52	5,19,
		3. Saling memperbaiki	12,42	
		4. Tidak egois		22,46
		5. Saling percaya	24,	17,49
	2. Menghormati/ Menghargai	1. Sopan kepada yang lebih tua	3,25	
2. Menghargai kemampuan orang lain		38	26,33	
3. Tidak merendahkan orang lain		10,15,	7,16,18 34	
4. Menerima dan memberi saran		13,35	22,	
3. Jujur	1. Apa adanya	2,8,	14,	
	2. Menyatakan kebenaran		39	
	3. Tidak berbohong	53	6,9	
4. Perkelahian	1. Antar siswa	11,45	36,47,51	
	2. Antar gank sekolah	41	4,	
	3. Antar tim olahraga	27	1,	
5. Permusuhan	1. Saling merendahkan	10,15	34	
	2. Saling mengolok-olok	32,48	44	
6. Persaingan	1. Memperoleh dukungan	21,	29	
	2. Orang yang dikenal	30,37	23,31,43	

2.Observasi

Rizal Aboul Azziz, 2014

EPengaruh Pembelajaran Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Perilaku Sosial Siswa di kelas VIII SMPN1Rancakalong

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

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan selain skala yaitu observasi. Observasi menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2012, hlm. 145) adalah “merupakan suatu proses yang kompleks, yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”.

Untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran permainan tradisional terhadap jumlah waktu aktif belajar, penulis akan menggunakan instrumen penelitian untuk mengetahui siswa belajar dengan menggunakan metode observasi perilaku belajar siswa secara sistematis melalui teknik *duration recording*, dimana teknik *duration recording* ini digunakan untuk memotret keterampilan guru pendidikan jasmani dalam mengajar, terutama yang berhubungan erat dengan penggunaan waktu yang dihabiskan selama pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan Suherman (dalam Yana Nurohman, 2013, hlm. 17) mengungkapkan ada empat kategori aktivitas dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, antara lain sebagai berikut :

- a. *Manajemen (M)*
Manajemen adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk yang bersifat manajerial (misalnya pergantian bentuk latihan, menyimpan dan mengambil bola, mendengarkan aturan-aturan dalam mengikuti pelajaran (*rules*), mendengarkan peringatan atau teguran, ganti pakaian, kehadiran).
- b. *Aktivitas Belajar (A)*
Aktivitas belajar adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif (misalnya, menangkap bola, melempar bola, *dribbling*, lari).
- c. *Intructional (I)*
Intructional adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk mendengarkan informasi bagaimana melakukan keterampilan (melihat demonstrasi, mendengarkan intruksi keterampilan).
- d. *Waiting (W)*
Waiting adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) tetapi tidak termasuk dalam ketiga kategori diatas (misalnya, tunggu giliran, “*off-task behavior*” : sebagian siswa diam atau ngobrol tidak melakukan kegiatan yang ditugaskan, menunggu guru untuk memberikan intruksi).

Setelah melihat pemaparan di atas, maka peneliti akan mengaplikasikannya dalam pembelajaran permainan tradisional di SMP Negeri 1 Rancakalong. Penulis merujuk pada format menggabungkan dua tujuan yaitu untuk mengetahui pemanfaatan waktu aktif belajar gerak dan proporsi jumlah siswa yang belajar gerak. Maka format lembar observasinya adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Format Observasi Penelitian
(Sumber : Suherman dalam Revitalisasi Pengajaran Dalam Pendidikan Jasmani 2009, hlm. 33)

No	Stopwatch	Alokasi focus	Jumlah siswa focus
1	0:01:00		
2	0:02:00		
3	0:03:00		
4	0:04:00		
5	0:05:00		
Dst			

Adapun langkah-langkah pelaksanaan observasi tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Hidupkan *stopwatch* sejak dari awal hingga akhir pembelajaran.
- b. Berikan tanda silang (X) pada kolom *stopwatch* sesuai dengan berkurangnya waktu dalam *stopwatch*.
- c. Berikan tanda silang (X) pada kolom alokasi waktu segera setelah guru menyuruh siswa melakukan aktivitas gerak fokus tujuan.

Kolom yang akan digunakan dalam instrumen penelitian ini adalah berupa gambaran hitungan menit dari mulai menit pertama sampai dengan menit terakhir. Jumlah menit yang berada dalam kolom disesuaikan dengan jam pelajaran penjas yang telah ditentukan oleh pihak kurikulum yang ada di sekolah. untuk mempermudah dalam melihat siswa yang aktif mengikuti pembelajaran pada setiap menitnya, maka penulis akan memberikan nomor dada yang disesuaikan

Rizal About Azziz, 2014

EPengaruh Pembelajaran Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Perilaku Sosial Siswa di kelas VIII SMPN1Rancakalong

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

dengan nomor absensi atau nomor yang disusun sesuai nama siswa secara alphabet. Sedangkan untuk menentukan berapa jumlah siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran maka observer menuliskan nomor urut siswa tersebut pada kolom jumlah siswa fokus.

F. Proses Pengembangan Instrumen

1. Uji Validitas

Sebelum skala disebarakan ke semua sampel untuk mendapatkan data, skala yang telah disusun akan diuji cobakan terlebih dahulu yang bertujuan untuk mengukur tingkat validitas dan realibilitas dari setiap item-item pernyataan. Dari uji coba skala tersebut akan diperoleh sebuah skala yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

Skala diujicobakan kepada peserta didik yang tidak termasuk ke dalam sampel. Uji coba dilakukan kepada siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Rancakalong sebanyak 22 orang.

Pengolahan data hasil uji coba akan diolah secara statistik, adapun pengolahan data hasil uji coba dilakukan dengan menggunakan program Microsoft Excel 2010.

Sebelum instrumen disebarakan kepada responden maka harus diadakan uji validitas terlebih dahulu, untuk mengetahui apakah pertanyaan atau pernyataan yang dibuat layak atau tidak sehingga dapat diketahui apa yang benar-benar diukur. Semakin baik validitasnya maka semakin baik pula apa yang ditelitinya, artinya apa yang diteliti atau diukur tersebut mengenai pada apa yang dituju, atau semakin menunjukkan apa yang diukur. Langkah-langkah yang penulis tempuh untuk menunjukkan validitas instrumen ini adalah sebagai berikut :

- a. Menyebarkan angket kepada responden berbeda.
- b. Memberikan skor terhadap pernyataan sesuai dengan jawaban responden.
- c. Menghitung korelasi setiap item pernyataan dengan menggunakan rumus *product moment* menurut Sugiyono (2012, hlm. 255) dengan rumus sebagai berikut:

Rizal Aboul Azziz, 2014

EPngaruh Pembelajaran Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Perilaku Sosial Siswa di kelas VIII SMPN1Rancakalong

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

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = korelasi antara variabel X dan Y (kriteria)
 $\sum X$ = jumlah skor variabel X
 $\sum Y$ = jumlah skor variabel Y
 $\sum XY$ = jumlah skor X kali Y
 N = jumlah responden

Untuk memudahkan peneliti dalam menguji validitas, maka peneliti menggunakan alat bantu aplikasi pembantu statistik yaitu *Microsoft Office Excel 2010*. Setelah mendapat hasil dari total nilai korelasi dari tiap butirnya, maka hasil tersebut dibandingkan dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 dan jumlah responden sebanyak 22. Untuk menentukan apakah item dari soal tersebut valid atau tidak, peneliti berpedoman pada acuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti item soal tersebut dinyatakan valid. Juga sebaliknya apabila jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid. Bila ada item soal yang tidak memenuhi standar validitas, maka akan dibuang, dan jumlah item yang lainnya dinyatakan valid serta sejumlah item soal itulah yang akan digunakan sebagai instrumen dalam penelitian.

Langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam perhitungan data uji validitas menggunakan *Microsoft Office Excel 2010*. Berdasarkan hasil perhitungan nilai validitas dengan kriteria $r_{hitung} \geq 0,423$ ($n= 22$, dengan sig. 0,05) diperoleh item pernyataan yang dinyatakan valid ialah sebanyak 68 dari 76 item sedangkan 8 item lainnya dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas atau keterandalan menggambarkan derajat keajegan atau konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukuran atau tes dikatakan reliabel

Rizal Aboul Azziz, 2014

EPengaruh Pembelajaran Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Perilaku Sosial Siswa di kelas VIII SMPN1Rancakalong

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

jika alat ukur menghasilkan suatu gambaran yang benar-benar dapat dipercaya dan dapat diandalkan untuk membuahkan hasil pengukuran yang sesungguhnya. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus korelasi *Product Moment* yaitu dengan mengkorelasikan perolehan skor antara nomor-nomor butir tes gasal dengan genap. Menurut Arikunto (2010, hlm. 223-226) rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Setelah diperoleh koefisien korelasi berdasarkan butir tes gasal dan genap, untuk menghitung tingkat reliabilitas seluruh tes digunakan rumus *Spearman Brown* sebagai berikut:

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Keterangan:

r_i : Reliabilitas internal seluruh instrumen

r_b : Korelasi *Product Moment* antara butir tes gasal dan genap (r_{xy}).

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 macam

a) Skala

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini salah satunya adalah skala, yaitu teknik penelitian tidak langsung dengan menggunakan skala pengukuran. Menurut Sugiono (2012, hlm. 133) “Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif.”

Rizal About Azziz, 2014

EPengaruh Pembelajaran Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Perilaku Sosial Siswa di kelas VIII SMPN1Rancakalong

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

Adapun jenis skala yang digunakan adalah skala *likert*. Sugiono (2012, hlm. 134) mengemukakan bahwa “Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.”

b) Dokumentasi

Menurut Sugiono (2012, hlm. 329) “Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Sejalan dengan pendapat diatas, Arikunto (2010, hlm. 274) berpendapat “Metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.”

Studi dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara melihat, menganalisa data-data yang berupa dokumentasi yang berkaitan dan menunjang penelitian ini serta bukti-bukti tertulis tentang gambaran mengenai perilaku sosial dan jumlah waktu aktif belajar siswa di SMPN 1 Rancakalong.

H. Prosedur Pengolahan Data

Setelah pengujian validitas dan reliabilitas selesai, maka dalam pengolahan dan analisis data diperlukan penghitungan untuk membuat kesimpulan data yang sudah terkumpul. Pengumpulan, pengolahan, dan penganalisisan data dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap jumlah waktu aktif belajar dan perilaku sosial siswa. Adapun langkah-langkah pengolahan dan analisis data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menghitung Rata-rata dan Simpangan Baku

- a. Mencari nilai rata-rata (\bar{x}) menggunakan rumus dari Sudjana (dalam M.

Permana Anrestyo, 2014, hlm. 42-43) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Rizal Aboul Azziz, 2014

EPengaruh Pembelajaran Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Perilaku Sosial Siswa di kelas VIII SMPN1Rancakalong

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

Keterangan :

- \bar{x} : Nilai rata-rata
 $\sum X$: Jumlah dari seluruh data
 N : Jumlah sampel
 X_i : Nilai data

b. Mencari simpangan baku menggunakan rumus dari Sudjana (dalam M. Permana Anrestyo, 2014, hlm. 43):

$$S = \frac{\sum(X_i - \bar{X})}{n - 1}$$

Keterangan:

- S : Simpangan baku
 X_i : Nilai data ke-i
 \bar{x} : Nilai rata-rata
 N : Jumlah sampel

2. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan mengetahui apakah data dari hasil pengukuran normal atau tidak dan juga untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan selanjutnya. Uji normalitas yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah uji normalitas *Lilliefors*. Prosedur yang digunakan menurut Abduljabar dan Kusumah (2010, hlm. 256-257) adalah sebagai berikut:

- a. Membuat tabel penolong untuk mengurutkan data terkecil sampai terbesar, kemudian mencari nilai rata-rata dan simpangan baku.
- b. Mencari Z skor dan tempatkan pada kolom Z_i . Dengan rumus :
- c. Mencari luas Z_i pada tabel Z.
- d. Pada kolom F (Z_i), untuk luas daerah yang bertanda negatif maka 0,5 - luas daerah, sedangkan untuk luas daerah bertanda positif maka 0,5 + luas daerah.
- e. S (Z_i) adalah urutan n dibagi jumlah n.
- f. Hasil pengurangan F (Z_i) - S (Z_i) ditempatkan pada kolom F (Z_i) - S (Z_i).
- g. Mencari data atau nilai tertinggi, tanpa melihat (-) atau (+) sebagai nilai L_0 .
- h. Membuat kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis:

Rizal Aboul Azziz, 2014

EPengaruh Pembelajaran Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Perilaku Sosial Siswa di kelas VIII SMPN1Rancakalong

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

- 1) Jika $L_0 \geq L_{\text{tabel}}$ tolak H_0 dan H_1 diterima artinya data tidak berdistribusi normal.
- 2) Jika $L_0 \leq L_{\text{tabel}}$ terima H_0 artinya data berdistribusi normal

Penghitungan uji normalitas kedua variabel tersebut dibantu dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Excel 2010*.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapat dari hasil pengamatan homogen atau tidak dan juga untuk menentukan jenis statistik yang digunakan. Uji homogenitas menggunakan rumus :

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara *pretest* dan *posttest* akibat pemberian perlakuan atau untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Uji hipotesis ini menggunakan t-test. Uji t-test dilakukan untuk dapat mengambil kesimpulan dalam penerimaan hipotesis penelitian, untuk pengujian tersebut dipergunakan rumus t-test dan menggunakan taraf signifikan 0,05 karena penelitiannya termasuk pendidikan sosial. Rumus t-test dan langkah-langkah uji hipotesisnya sebagai berikut :

- a. Ketentuan pemilihan rumus t-test menurut Sugiyono (2010, hlm. 272-273), sebagai berikut :
 - Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$), maka dapat digunakan rumus t-test baik untuk *separated*, maupun *pool varian*. Untuk melihat harga t-tabel digunakan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
 - Bila $n_1 \neq n_2$, varians homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$), dapat digunakan rumus t-test *pooled varian*. Untuk melihat harga t-tabel digunakan $(dk) = n_1 + n_2 - 2$.

- Bila $n_1 = n_2$, varians tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$), dapat digunakan rumus t-test baik untuk *separated*, maupun *pool varian*. Untuk melihat harga t-tabel digunakan $dk = n_1 - 1$ atau $dk = n_2 - 1$. jadi dk bukan $n_1 + n_2 - 2$.
 - Bila $n_1 \neq n_2$, varians tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$). Untuk ini digunakan t-test dengan *separated*. Harga t sebagai pengganti t-tabel dihitung dari selisih harga t-tabel dengan $dk (n_1 - 1)$ dan $dk (n_2 - 1)$ dibagi dua, dan kemudian ditambahkan dengan harga t yang terkecil.
- b. Rumus t-test :

1) Separated varians

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

2) Polled varians

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Ket :

- t = nilai yang dicari (t_{hitung})
 \bar{X}_1 = rata-rata kelompok A
 \bar{X}_2 = rata-rata kelompok B
 n_1 = jumlah sampel kelompok A
 n_2 = jumlah sampel kelompok B
 S_1^2 = variansi kelompok A
 S_2^2 = variansi kelompok B

c. Menentukan batas kritis penerimaan dan penolakan hipotesis:

Dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk (n_1 + n_2 - 2)$.

Rizal About Azziz, 2014

EPengaruh Pembelajaran Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Perilaku Sosial Siswa di kelas VIII SMPN1Rancakalong

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

Untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk (n_1 + n_2 - 2) = 38$, maka diperoleh nilai t sebesar 1,697.

d. Kriteria pengujian hipotesis

Hipotesis yang diajukan diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$.