

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode dalam suatu penelitian merupakan suatu cara yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan, sedangkan dalam sebuah penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan mengumpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara tertentu sesuai dengan prosedur yang biasa digunakan yaitu histories, deskriptif, dan eksperimen, metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono dalam Daniel & Harland, 2017). Metode penelitian merupakan sebuah langkah untuk mendapatkan sebuah data dengan maksud dan tujuan tertentu.

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ialah sebuah pendekatan penelitian yang berasaskan kepada filsafat positif guna meneliti sebuah populasi ataupun sampel tertentu untuk pengambilan sampel secara bebas dengan pengumpulan data menggunakan instrument yang telah ditentukan, dan menganalisis data yang sifatnya variabel.

Tujuan pendekatan ini yaitu guna menguji suatu teori, menunjukkan suatu variable tertentu, serta membuat sebuah hipotesis (Sugiyono dalam Andi Febriansyah Rahmadhana, 2020). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Percobaan eksperimen bertujuan untuk berkontribusi dengan temuan baru dalam pengembangan literasi membaca dan menunjukkan keefektifan pendidikan (Ronková & Wildová, 2016). Salah satu metodologi penelitian yang memiliki beberapa karakteristik diantaranya memanipulasi variabel bebas, melakukan pengacakan atau pemilihan dalam menentukan sampel penelitian, dan membandingkan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Penelitian eksperimental didasarkan asumsi sebab akibat yang dirumuskan sebagai hipotesis kerja dan dilakukan dalam aksi yang berkontur sebagai hasil penelitian terhadap organisasi karakteristik lingkungan

dan aplikasi, dalam pandangan sistemik, segmentasi strategis (Gheorghe & Nicolae, 2015). Eksperimen yaitu peneliti akan memberikan treatment yang berlangsung selama 12 kali pertemuan atau selama $\pm$ 12 minggu.

Melalui metode eksperimen peneliti melakukan perlakuan atau treatment kepada siswa dengan menggunakan Model *teaching games for understanding* dan kooperatif tipe TGT (*Team Game Turnamen*). Penelitian terdiri dari dua kelompok penelitian yaitu kelas eksperimen dengan kelompok model *teaching games for understanding* dan kooperatif tipe TGT (*Team Game Turnamen*). Penelitian eksperimen dicirikan oleh 4 hal, yaitu adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Apabila suatu penelitian eksperimen memenuhi keempat hal diatas, maka dapat dikatakan eksperimen murni (True Eksperimen). Sebaliknya, jika suatu penelitian eksperimen tidak dapat memenuhi ke empat hal tersebut terutama dalam hal randomisasi dan kelompok kontrol maka disebut eksperimen semu (quasi eksperimen) (Maksum, 2012). Pada penelitian ini penentuan sampel tidak secara random karena peneliti tidak diberi kesempatan oleh pihak sekolah untuk secara random memilih subjek penelitian. Berikut gambaran variabel pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Gambaran Variabel

Kategori Variabel	Variabel Dalam Penelitian
Variabel Independent Aktif (X1)	Model Pembelajaran (TGfU dan Kooperatif)
Variabel Moderasi (X2)	<i>Fear of negative evaluation</i> (Tinggi, Sedang dan Rendah)
Variabel Dependent (Y1)	Penampilan bermain Bola Basket
Variabel Dependent (Y2)	Keterampilan Sosial

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian.

Mengenai desain penelitian, Desain penelitian merupakan suatu rencana tentang

cara mengumpulkan dan menganalisis data sesuai dengan tujuan penelitian (Yin, 2009). Berikut gambaran kelompok yang di kelompokkan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Gambaran Kelompok Penelitian

Model Pembelajaran <i>Fear of negative evaluation</i>	TGFU (A1)	TGT (A2)
Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
Rendah (B2)	A1B2	A2B2

Maka dilihat dari tabel di atas terdapat 4 kelompok:

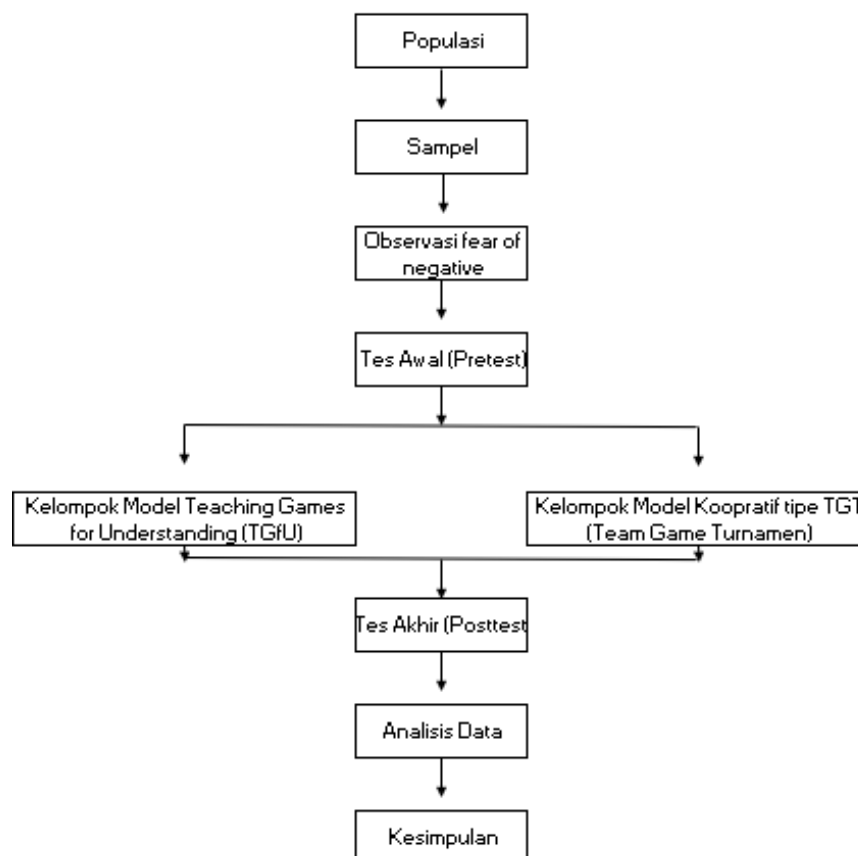
- Kelompok (A1,B1) : Model TGFU dilihat dari Tingkat FNE yang tinggi
- Kelompok (A1,B2) : Model TGFU dilihat dari Tingkat FNE yang rendah
- Kelompok (A2,B1) : Model Kooperatif tipe TGT dilihat dari Tingkat FNE yang Tinggi
- Kelompok (A2,B2) : Model Kooperatif tipe TGT dilihat dari Tingkat FNE yang rendah

Desain penelitian pada penelitian ini yaitu menggunakan desain quasi eksperimental, menggunakan Faktorial 2X2. (Hardani, dkk., 2020) menyatakan bahwa desain faktorial merupakan modifikasi dari design true experimental, yaitu dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (variabel independen) terhadap hasil (variabel dependen). Di dalam Eksperimen terdapat sebuah perlakuan, dengan begitu metode eksperimen ini bisa disimpulkan sebagai suatu metode penelitian yang dipakai guna mencari suatu pengaruh pada perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono dalam Yulistiani & Indihadi, 2020). Dengan memberikan test berupa pretest dan posttest dengan memberikan

pretest sebelum dilakukan treatment juga post-test sesudah dilakukan perlakuan. Jadi dari hasil perlakuan yang sudah dilakukan dalam penelitian dapat kita dilihat secara pasti karena mampu membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan tersebut (Sugiyono dalam Mannassai & Wiwik Pratiwi, 2021).

Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan dan analisis data yang hasilnya digunakan sebagai dasar atau landasan dalam menetapkan kesimpulan penelitian. Untuk memberikan gambaran mengenai penelitian yang dilakukan maka diperlukan langkah-langkah penelitian sebagai rencana kerja. Dalam penelitian ini penulis menggambarkan langkah penelitian penjelasan mengenai langkah-langkah penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1

Gambar 3. 1 Langkah-langkah penelitian



3.2 Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti, merupakan partisipan sebagai penulis dan observer.
2. Siswa-siswi kelas XI di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung sebagai populasi dan sampel.
3. Guru PJOK SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung, sebagai observer untuk membantu mengobservasi.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi menurut Fraenkel (2012), mendefinisikan bahwa populasi adalah semua anggota dari grup tertentu yang menjadi perhatian peneliti dan menjadi subjek generalisasi hasil penelitian. Dalam penelitian ini, populasi yang diambil adalah siswa SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung kelas XI dengan total siswa 360 orang.

3.3.2 Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2012) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Selanjutnya dalam menentukan sampel untuk keperluan penelitian, dilakukan secara random terhadap kelompok-kelompok kelas yang ada pada populasi, dengan menggunakan teknik cluster random sampling. Alasan menggunakan cluster random sampling karena dalam penelitian ini tidak boleh membuat kelas baru untuk pemilihan sampel, sehingga pemilihan sampel menggunakan kelas yang tersedia.

Langkah-langkah dalam menentukan sampel dengan teknik cluster random sampling pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap pertama dalam dilaksanakannya random selection yaitu dengan pemilihan secara acak individu-individu di dalam kelompok, meskipun dalam pelaksanaannya bukan terhadap siswa secara individu, melainkan terhadap gugus (cluster), atau kelompok kelas siswa. Sampel yang diambil dengan menggunakan teknik ini adalah

kelompok yang telah ada atau telah terbentuk, tanpa ada campur tangan pelaku penelitian untuk mengubah kelompok itu, baik dalam jumlah anggota, susunan, maupun suasana dan derajat kekompakannya.

2. Tahap kedua peneliti menentukan sampel dengan menggunakan random assignment yaitu penentuan secara acak individu-individu ke dalam sesuatu kelompok. Setelah dilakukan random assignment ternyata sampel terdiri dari 64 orang siswa yang akan dibagi ke dalam kelompok model *teaching games for understanding* (TGfU) dan kooperatif tipe TGT (*Team Game Turnamen*).

Adapun pengelompokan peserta didik ke dalam kategori keterampilan sosial tinggi dan rendah berdasarkan nilai median dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3. 3 Komposisi Pengelompokan Sampel

<i>Fear of negative evaluation</i>	Model Pembelajaran		Jumlah
	TGFU (A1)	TGT (A2)	
Tinggi (B1)	16	16	32
Rendah (B2)	16	16	32
Total			64

Dalam penelitian ini, perlakuan (treatment) diberikan kepada empat kelompok siswa berdasarkan kombinasi model pembelajaran dan tingkat Fear of Negative Evaluation (FNE). Model pembelajaran yang digunakan terdiri dari Teaching Games for Understanding (TGfU) dan Teams Games Tournament (TGT), sedangkan tingkat FNE dibagi menjadi tinggi dan rendah. Dengan demikian, terbentuk empat kelompok perlakuan (A1B1, A1B2, A2B1, A2B2).

Setiap kelompok memperoleh pembelajaran sesuai dengan rancangan treatment selama 12 pertemuan. Adapun program treatment secara singkat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 4 Ringkasan Program Model TGFU

Pertemuan	Materi	Tujuan	Integrasi Keterampilan Sosial	Integrasi Penampilan bermain Basket
1 (Pre-test)	Instrumen FNE, keterampilan sosial, tes basket (GPAI)	Mengukur kondisi awal siswa	Kejujuran, refleksi diri, berani menghadapi evaluasi	Observasi awal passing, dribbling, shooting, strategi dasar
2	Passing, shooting, positioning	Memahami kerja sama tim dalam menyerang	Komunikasi positif, saling mendukung, berani bicara	Game 3v3 tanpa dribble (passing, shooting, posisi)
3	Transisi offense-defense, man-to-man defense	Mengembangkan pertahanan & transisi cepat	Kerja sama, komunikasi ('cover kiri/kanan'), empati	Drill bertahan, intercept, fast break, game 3v3 transisi
4	Strategi tim (pick & roll, cutting, help defense)	Menumbuhkan kesadaran peran dalam tim	Think–Pair–Share, feedback positif	Drill calling, rotasi menyerang–bertahan, game 5v5
5	Pergerakan tanpa bola, spacing, give and go	Menciptakan ruang dalam permainan	Refleksi kolektif, komunikasi non-egois	Drill cutting, spacing, give and go → game 4v4

Pertemuan	Materi	Tujuan	Integrasi Keterampilan Sosial	Integrasi Penampilan bermain Basket
6	Timing passing, decision making	Mengambil keputusan cepat dalam tekanan	Pujian keberanian, feedback teman	Drill 1v1, 2v1, 3v2, pivot & fake pass, game 5v5
7	Spacing, rotasi, transisi	Meningkatkan pemahaman taktik & koordinasi	Rotasi pasangan, pujian mikro, self-reflection	Drill quick pass, cut & receive, fake & drive, game 3v3
8	Pertahanan (slide, close-out, help & recover)	Mengembangkan koordinasi & komunikasi defense	Feedback positif antar teman	Drill bertahan, game 4v4 rotasi defense
9	Fast break & transisi offense-defense	Melatih kecepatan berpikir & serangan cepat	Apresiasi kontribusi tim, kerja sama kolektif	Drill rebound & outlet pass, 3v2 fast break, game 4v4
10	Full-court transition	Menerapkan transisi cepat ke half-court offense	Fokus koordinasi tim, bukan individu	Drill full-court passing, defensive transition, game 5v5
11	Mini turnamen (3v3 & 5v5)	Mengintegrasikan keterampilan & strategi	Dukungan tim, komunikasi saat tekanan, tidak menyalahkan	Drill transisi, decision making under pressure, tournament final

Pertemuan	Materi	Tujuan	Integrasi Keterampilan Sosial	Integrasi Penampilan bermain Basket
12 (Post-test)	Instrumen sosial & tes basket (GPAI)	Mengevaluasi hasil pembelajaran	Refleksi bersama, apresiasi kolektif	Mini game 3v3/4v4 sebagai penilaian keterampilan

Tabel 3. 5 Ringkasan Program Model Kooperatif Tipe TGT

Pertemuan	Materi	Tujuan	Integrasi Keterampilan Sosial	Integrasi Penampilan bermain Basket
1 (Pre-test)	Instrumen FNE, keterampilan sosial, tes basket (GPAI)	Mengukur kondisi awal siswa	Kejujuran, refleksi diri, keberanian menghadapi evaluasi	Observasi awal passing, dribbling, shooting, strategi dasar
2	Teknik dasar (dribbling, passing, shooting, defense)	Memahami teknik dasar & pentingnya sikap sosial	Dukungan tim, bebas dari penilaian negatif, penghargaan kelompok	Game 3v3, turnamen sederhana, drill teknik dasar
3	Lay-up, penggunaan screen, strategi bertahan	Menguasai teknik lanjutan & komunikasi efektif	Umpan balik konstruktif, saling mendukung	Game modifikasi (zona defense, fast break 4v4), turnamen antar tim
4	Kombinasi teknik & strategi (serangan bergelombang, zona)	Menerapkan strategi tim dalam permainan	Diskusi kelompok, komunikasi terbuka, pembagian peran adil	Latihan strategi → turnamen penuh antar kelompok
5	Aturan teknis turnamen, evaluasi strategi	Menjalankan turnamen internal	Dorongan verbal, penghargaan	Pertandingan penuh antar kelompok,

Pertemuan	Materi	Tujuan	Integrasi Keterampilan Sosial	Integrasi Penampilan bermain Basket
		dengan sportivitas	sosial, motivasi	kategori penghargaan
6	Refleksi & evaluasi teman sejawat	Mengevaluasi perkembangan keterampilan & sosial	Diskusi reflektif, penghargaan atas perkembangan	Simulasi pertandingan bebas, drill akhir keterampilan
7	Konsolidasi tim & evaluasi proses	Menguatkan kerja tim & percaya diri	Masukan bergiliran, penghargaan atas peningkatan	Game koordinasi tim, rotasi posisi, simulasi pertandingan
8	Evaluasi praktik (teknik, taktik, sikap)	Menampilkan keterampilan akhir dengan percaya diri	Dukungan antar anggota, motivasi kolektif	Tournament 7–10 menit/babak, penilaian teknik & taktik
9	Evaluasi praktik lanjutan (fast break, transisi)	Mengasah taktik transisi & kerja sama tim	Apresiasi kontribusi tim, suasana aman	Pertandingan format setengah/penuh lapangan, penilaian guru
10	Adaptasi taktik & komunikasi	Meningkatkan adaptasi strategi dalam tekanan	Diskusi strategi, saling memberi dukungan	Drill serangan balik cepat, defense transisi, turnamen adaptasi
11	Evaluasi praktik & refleksi akhir	Mengevaluasi hasil belajar secara kolektif	Dukungan tim, komunikasi positif, kepemimpinan sosial	Pertandingan 7–10 menit per babak, penilaian holistik
12 (Post-test)	Instrumen keterampilan sosial & tes basket (GPAI)	Mengevaluasi hasil pembelajaran	Refleksi kolektif, apresiasi bersama	Mini game 3v3/4v4 sebagai tes akhir keterampilan

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1. Instrumen Penelitian Keterampilan Sosial

Instrumen untuk mengukur Keterampilan sosial, digunakan skala penilaian. Indikator yang diungkap terkait dengan nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan jasmani, mengacu kepada beberapa ahli 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. Setelah peneliti mengetahui dengan pasti apa yang akan diteliti dan dari man data bisa diperoleh, maka langkah yang segera diambil adalah menentukan dengan apa data akan dikumpulkan (Arikunto, 2006).

Instrumen yang di gunakan pada penelitian ini yaitu The Development of a *Social skills* Scale for Adolescents (Sana Hamid, Aisyah Jabeen, 2019). Sejumlah alat telah dirancang di Barat untuk menilai keterampilan sosial pada anak-anak termasuk Skala Perilaku Sosial Sekolah (Merrell, 1993), Sistem Penilaian Keterampilan Sosial (Gresham & Elliott, 1990). Skala Penilaian Keterampilan Sosial Sekolah (Brown & Shaw, 1986) dan Inventarisasi Penilaian Perilaku Sosial (Stephens & Arnold, 1992) dll. Namun, tidak ada skala yang dikembangkan secara eksklusif untuk pengukuran keterampilan sosial yang ditemukan untuk remaja Pakistan selain penelitian yang dilakukan mengeksplorasi pengembangan keterampilan sosial di antara anak-anak di tingkat dasar (Rashid, 2010). Lima keterampilan sosial yang paling sering difokuskan termasuk menerima kritik, menunjukkan rasa hormat, memecahkan masalah, menerima hak dan tanggung jawab dan toleransi terhadap perbedaan individu dipilih dari kurikulum ilmu sosial dalam penelitian tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa keterampilan sosial belum berkembang di antara anak-anak sejauh yang diharapkan.

Demografi instrumen penelitian ini terdiri dari variabel usia, jenis kelamin, kelas, Variabel-variabel ini dipilih dengan meninjau literatur yang relevan dan ditemukan relevan berdasarkan itu. Skala Keterampilan Sosial (SSS) adalah

skala yang dikembangkan secara mandiri oleh peneliti yang terdiri dari total 24 item dan tiga varian yang berkisar dari “jarang” hingga “selalu”.

Skala keterampilan sosial memiliki 23 item. Pilihan penilaian skala ini didasarkan pada format tipe Likert yang berkisar antara 0-3. “0” untuk tidak pernah, “1” untuk kadang-kadang, “2” untuk sering” dan “3” untuk selalu. Mengukur tiga dimensi keterampilan sosial remaja yang meliputi keterampilan bergaul, atribut dan keterampilan persahabatan pada remaja. Analisis eksplorasi mengungkapkan tiga solusi yang diberi label sesuai dengan tema yang muncul seperti keterampilan berteman, Atribut Sosial, dan Keterampilan Persahabatan. Korelasi antar skala berkisar antara ($r=.66-.86$) dan koefisien alfa menunjukkan reliabilitas yang tinggi ($\alpha .80$). Alat ini dapat digunakan oleh psikolog sekolah dalam menilai dan melatih anak-anak dengan kekurangan keterampilan social (Sana Hamid, Aisyah Jabeen, 2019). Pernyataan dalam skala ini menyatakan bagaimana keterampilan sosial sample melalui The Development of a *Social skills* Scale for Adolescents. Berikut item pertanyaan instrument dapat dilihat pada tabel 3.6.

Tabel 3. 6 The Development of a *Social skills* Scale for Adolescents (2019)

No	Pengembangan Skala Keterampilan Sosial Untuk Remaja (2019)
Faktor 1 : Keterampilan Bergaul (11 Item)	
1.	Memiliki hubungan yang bersahabat dengan setiap orang.
2.	Selalu menjalin hubungan dengan setiap orang.
3.	Cara berbicara yang baik.
4.	Membantu orang lain memahami pendapat mereka.
5.	Memiliki niat baik terhadap orang lain.
6.	Menyetujui dan mendukung sesama.
7.	Menunjukkan respek pada orang lain.
8.	Membantu orang lain selama belajar.
9.	Peduli pada perasaan orang lain.
10.	Percaya diri.

No	Pengembangan Skala Keterampilan Sosial Untuk Remaja (2019)
11.	Memiliki temperamen yang lembut.
Faktor 2 : Atribut Sosial (5 Item)	
1.	Ceria.
2.	Ramah.
3.	Jujur.
4.	Memberi pendapat terbaik untuk anda.
5.	Peduli pada perasaan sesama.
Faktor 3 : Keterampilan Persahabatan (7 Item)	
1.	Berbagi segala hal.
2.	Tidak pernah membuat orang merasa rendah diri.
3.	Jangan pernah meremehkan orang lain.
4.	Tidak pernah memutar balikan kata-kata seseorang di depan orang lain.
5.	Tidak pernah berbohong.
6.	Tidak pernah menggunjingkan orang di belakang mereka.
7.	Tidak pernah berbicara kasar.

3.4.2. Instrumen Penelitian Penampilan bermain

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penilaian penampilan bermain bola basket dengan menggunakan GPAI (Game Performance Assessment Instrument) (Oslin et al., 1998). GPAI adalah templet yang dikhususkan dan diadaptasikan ke dalam berbagai tipe permainan untuk menilai kerjasama para siswa (Metzler, 2000). Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada tiga aspek penampilan pada setiap komponen:

1. Decision made keputusan yang dibuat (tepat atau tidak tepat)
2. Skill execution kemampuan mengeksekusi (efektif atau tidak efektif)
3. Support dukungan (tepat atau tidak tepat).

Untuk proses penilaian permainan bola basket dapat dilihat pada Tabel 3.7.

Tabel 3. 7 Proses Penilaian Permainan Bola Basket

Aspek	Dirumuskan sebagai berikut:
Decision made/ Pengambilan keputusan	a. Siswa berusaha melakukan passing dengan tepat ke temannya
	b. Siswa berusaha menerima passing dengan tepat
	c. Siswa membiarkan bola bila keluar lapangan
Skill execution/ Kemampuan mengeksekusi	a. Penempatan bola pada waktu melakukan dribbling, passing atas dan shooting
	b. Penempatan posisi pada saat melakukan shooting, passing,
Support/Dukungan	a. Pergerakan siswa tanpa bola
	b. Pergerakan siswa dengan bola
	c. Membuka ruang bagi rekan
	d. Mengejar bola

Di halaman berikut adalah format GPAI yang digunakan untuk menilai penampilan bermain Bola Basket Tanda (X) menunjukkan siswa tengah membuat penampilan bermainnya, yang dicantumkan pada ketiga aspek penilaian. Dalam penilaian permainan Bola Basket, penulis menentukan bahwa dalam penelitian ini dalam satu game hitungannya adalah 7 poin. Berikut ini adalah contoh penilaian permainan bola basket pada Tabel 3.8.

Tabel 3. 8 Penilaian Permainan Bola Basket

Nama	Aspek atau Komponen Penilaian Permainan Bola Basket					
	<i>Decisionmade/Pengambilan Keputusan</i>		<i>Skill execution/ Kemampuan</i>		<i>Support/Dukungan</i>	
	A	IA	E	IE	A	IA

Keterangan:

A = Appropriate (Tepat),

IA = Inappropriate (Tidak Tepat)

E = Efficient (Efisien)

IE = Inefficient (Tidak Efisien)

Berikut cara menghitung penampilan permainan siswa, seperti yang dapat dilihat di Tabel 3.9.

Tabel 3. 9 Cara Menghitung Penampilan Permainan Siswa

Index	Cara Menjumlahkan (Nilai)
Keterlibatan Dalam Permainan (KP)	Jumlah keputusan tepat (1-7) + jumlah keputusan tidak tepat (1-7) + jumlah kemampuan eksekusi yang efisien (1-7) + jumlah kemampuan eksekusi yang tidak efisien (1-7) + jumlah pergerakan dukungan yang tepat (1-7).
Index Pengambilan Keputusan (DM)	Jumlah keputusan tepat yang dibuat (1- 7) ÷ jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat (1-7)
Index Kemampuan Mengeksekusi (SE)	Jumlah kemampuan mengeksekusi efisien (1-7) ÷ jumlah kemampuan eksekusi tidak efisien (1-7)
Index Dukungan (S)	Jumlah pergerakan dukungan yang tepat (1-7) ÷ Jumlah pergerakan dukungan yang tidak tepat (1-7)
Penampilan Bermain (PB)	$[DM + SE + S] \div 3$ (jumlah indexs yang digunakan)

3.4.3. Instrumen Penelitian *Fear of negative evaluation*

Pada penelitian ini diukur menggunakan alat ukur *Brief Fear of negative evaluation Scale* (Leary, 1983). *Brief Fear Of Negative Evaluation Scale* Leary (1983) adalah versi singkat dari FNE yang terdiri dari 12 item, 8 kata langsung dan 4 kata terbalik. Setiap item dinilai pada 5 point skala Likert, mulai dari 0 (Sama sekali bukan karakteristik saya) hingga 4 (Sangat karakteristik saya). Sifat psikometrik BFNE hampir identik dengan FNE, dengan skor total berkorelasi pada $r = 0,96$. BFNE telah menunjukkan konsistensi internal yang tinggi (α antara 0,90 dan 0,91) dan test retest reliability selama 4 minggu ($r = 0,75$) dalam sampel sarjana (Carleton et al., 2006).

Brief Fear of negative evaluation Scale Leary (1983) mengembangkan versi singkat dari *The Brief Fear Of Negatif Evaluation* (BFNE) yang nyaman untuk administrasi yang cepat dan berulang. Pada kuesioner ini, responden menilai sejauh mana masing-masing dari 12 pernyataan berlaku untuk mereka pada 5 point skala Likert (1 = sama sekali bukan karakteristik saya; 5 = sangat karakteristik saya). Skor total berkisar dari 12 sampai 60. Item yang dipilih untuk dimasukkan dalam FNEB memiliki korelasi item-total yang memuaskan dengan skala aslinya, mulai dari .43 hingga .75. Versi singkat dari skala juga berkorelasi tinggi dengan skala asli ($r = .96$) dan keandalan FNEB telah ditetapkan dengan menggunakan sampel non-klinis. Sebuah tingkat konsistensi internal yang tinggi diperoleh untuk item yang terdiri dari FNEB ($\alpha = .90$) dan koefisien reliabilitas test-retest .75 ditemukan selama interval 4 minggu. Validitas FNEB didukung melalui korelasi yang signifikan dengan SAD dan Interaksi Skala Kecemasan. Selain itu, setelah terlibat dalam percakapan, skor responden pada FNEB berkorelasi negatif dengan sejauh mana menurut mereka mereka membuat kesan yang baik pada orang lain dan berkorelasi positif dengan sejauh mana mereka terganggu oleh evaluasi yang tidak menyenangkan dari orang lain. Temuan ini memberikan bukti validitas kriteria-prediktif dari FNEB (Collins et al., 2005).

Brief Fear of negative evaluation scale, version 2 (BFNE-II). Skala Takut Evaluasi Negatif Singkat, versi 2 (BFNE-II) adalah versi revisi dari skala Brief

Fear of negative evaluation (BFNE). Ini terdiri dari 12 item dengan kata-kata yang lugas, masing-masing diberi peringkat pada 5 poin skala Likert mulai dari 0 (sama sekali bukan karakteristik saya) hingga 4 (sangat karakteristik saya). Meskipun BFNE-II telah menunjukkan konsistensi internal yang tinggi ($\alpha = .95$), perubahan yang diusulkan dan struktur faktor belum dievaluasi secara independen (Carleton et al., 2007).

Pernyataan dalam skala ini menyatakan bagaimana perasaan dan pikiran sampel mengenai fear of negatif evaluation (FNE). Berikut item pertanyaan instrument dapat dilihat pada tabel 3.10.

Tabel 3. 10 Brief *Fear of negative evaluation* Scale (BFNE) Leary (1983)

No.	Pertanyaan Versi Singkat dari Skala Ketakutan akan Evaluasi Negatif Leary (1983)
1.	Saya khawatir dengan pendapat orang lain tentang diri saya meskipun saya tahu hal tersebut tidak banyak berpengaruh
2.	Saya tidak peduli jika orang-orang memiliki kesan yang tidak baik terhadap diri saya.
3.	Saya sering merasa takut orang lain akan memperhatikan kekurangan saya
4.	Saya jarang merasa khawatir dengan kesan yang saya buat pada seseorang.
5.	Saya takut orang lain tidak akan menyukai saya
6.	Saya takut orang-orang akan menemukan kelemahan saya
7.	Saya tidak peduli dengan pendapat orang lain tentang diri saya
8.	Ketika saya berbicara dengan seseorang, saya khawatir dengan apa yang mungkin mereka pikirkan tentang diri saya.
9.	Saya biasanya merasa khawatir dengan kesan yang saya buat pada seseorang
10.	Saya tidak terlalu terpengaruh jika ada seseorang yang berpikiran buruk tentang saya
11.	Terkadang saya terlalu mengkhawatirkan pendapat orang lain tentang diri saya
12.	Saya sering merasa khawatir kalau-kalau saya akan mengatakan atau melakukan hal yang salah

Adapun blue print dari instrumen yang digunakan yaitu *Brief Fear of negative evaluation Scale* (BFNE) oleh Leary (1983), dapat dilihat pada tabel 3.11.

Tabel 3. 11 Blue Print Skala *Fear of negative evaluation*

No.	Indikator	No Item		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1.	Khawatir. terhadap penilaian orang lain	1, 3, 5, 7, 8, 9, 11, 12		8
2.	Tidak khawatir terhadap penilaian orang lain.		2, 4, 6, 10	4
Total				12

3.5 Analisis Data

Dalam penelitian tentunya adanya teknik analisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif. Karena penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif maka statistik yang digunakan merupakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono dalam Marfuah & Hartiyah, 2019).

Sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya dilakukan untuk populasi yang jelas dan teknik pengambilan sampel dari populasi itu dilakukan secara random, analisis data merupakan proses sistematis pencairan dan pengaturan transkripsi Angket, dan materi-materi lain yang telah peneliti kumpulkan untuk meningkatkan pemahaman peneliti sendiri mengenai materi-materi tersebut dan memungkinkan peneliti menyajikan apa yang sudah penlitit temukan kepada orang lain (Sugiyono dalam Marfuah & Hartiyah, 2019).

Untuk menguji perbedaan dalam penelitian ini digunakan analisis deskriptif, uji prasyarat analisis, uji hipotesis dan uji poshoc dengan pengolahan data menggunakan program *Statistical Product for Sosial Science* (SPSS) 27. Adapun proses atau tahapan yang akan dilakukan dalam pengolahan dan analisis data ini adalah sebagai berikut :

3.5.1. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu data dapat dipercaya kebenarannya sesuai dengan kenyataan. Menurut Sugiyono (2009, hlm. 172) bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Valid menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti.

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitasnya untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan atau pertanyaan benar-benar mampu mengukur variabel yang dimaksud. Uji validitas ini dilakukan terhadap ketiga instrumen penelitian, yaitu instrumen keterampilan sosial, instrumen penampilan bermain bola basket, dan instrumen *fear of negative evaluation*.

Dalam penelitian ini, uji validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan angket dalam mengumpulkan data. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi Pearson Product Moment dengan alat bantu program SPSS versi 27. Item angket dalam uji validitas dikatakan valid jika harga r hitung $>$ r tabel pada nilai signifikan 5% sebaliknya, item dikatakan tidak valid jika harga r hitung $<$ r tabel pada nilai signifikan 5%. Berikut disajikan hasil uji validitas instrumen untuk masing-masing variabel penelitian:

3.5.1.1. Uji Validitas Instrumen Keterampilan Sosial

Berikut adalah hasil uji validitas instrument keterampilan sosial menggunakan *The Development of a Social skills Scale for Adolescents* yang dikembangkan oleh (Sana Hamid, Aisyah Jabeen, 2019) yang dapat dilihat pada tabel 3.12.

Tabel 3. 12 Hasil Uji Validitas Instrument Keterampilan Sosial

Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1.	0,420	0,380	VALID
2.	0,513	0,380	VALID
3.	0,567	0,380	VALID
4.	0,639	0,380	VALID
5.	0,804	0,380	VALID
6.	0,676	0,380	VALID
7.	0,639	0,380	VALID
8.	0,552	0,380	VALID
9.	0,565	0,380	VALID
10.	0,59	0,380	VALID
11.	0,651	0,380	VALID
12.	0,643	0,380	VALID
13.	0,583	0,380	VALID
14.	0,465	0,380	VALID
15.	0,599	0,380	VALID
16.	0,798	0,380	VALID
17.	0,806	0,380	VALID
18.	0,524	0,380	VALID
19.	0,485	0,380	VALID
20.	0,419	0,380	VALID
21.	0,406	0,380	VALID
22.	0,453	0,380	VALID
23.	0,420	0,380	VALID

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh hasil bahwa dari 23 item soal tersebut dinyatakan “Valid” dikarenakan R Hitung pada setiap item lebih besar dari R Tabel yaitu dengan nilai 0,380 dan angket tersebut bisa digunakan sebagai bahan penelitian.

3.5.1.2. Uji Validitas Instrument Penampilan bermain Bola Basket

Validitas konstruk GPAI diukur berdasarkan kemampuannya dalam membedakan antara individu yang sebelumnya dinilai memiliki performa permainan tinggi dan rendah. Dalam tiga studi terpisah (sepak bola, basket, dan voli) yang membandingkan pendekatan taktis dengan pendekatan teknis (berbasis keterampilan) dalam pengajaran permainan, para spesialis pendidikan jasmani sekolah menengah diminta secara a priori untuk mengkategorikan performa permainan siswa mereka sebagai tinggi, sedang, atau rendah.

Siswa yang dikategorikan sebagai tinggi dan rendah tetap menjadi bagian dari set data. Siswa yang dikategorikan sebagai sedang tidak digunakan, sehingga menciptakan jarak yang cukup antara kelompok tinggi dan rendah. Dalam setiap studi, dua kelas siswa kelas enam berpartisipasi dalam permainan kecil selama dua sesi kelas sebelum dimulainya unit: permainan sepak bola 6 lawan 6 ($n = 53$), permainan voli 3 lawan 3 ($n = 48$), dan permainan basket 2 lawan 2 ($n = 46$). Lima menit rekaman video permainan pra-tes digunakan dalam analisis.

Komponen GPAI untuk sepak bola dan basket meliputi keputusan yang diambil, eksekusi keterampilan, dan dukungan. Data permainan pra-tes dianalisis untuk menentukan perbedaan antara siswa yang dinilai sebagai berkemampuan tinggi atau rendah dalam permainan oleh guru. Menggunakan uji t independen, setiap komponen dianalisis secara terpisah untuk menentukan apakah GPAI dapat membedakan antara pemain dengan kemampuan tinggi dan rendah. Penyesuaian Bonferroni (jumlah uji keseluruhan) diterapkan untuk mengontrol tingkat kesalahan tipe 1 secara keseluruhan (Wagoner, 1994), dengan perbedaan yang signifikan secara statistik diterima pada tingkat .01. Seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.10, GPAI mampu membedakan antara siswa yang dinilai memiliki kemampuan tinggi dan rendah untuk komponen eksekusi keterampilan di semua tiga studi, serta komponen keputusan yang diambil dalam bola basket. Untuk menyelidiki lebih lanjut perbedaan antara siswa berkemampuan tinggi dan rendah, serta menentukan signifikansi uji perbedaan kelompok, ukuran efek (ES)

dihitung menggunakan simpangan baku gabungan (Thomas & Nelson, 1996).

Hal ini memberikan indikasi yang lebih lengkap tentang kemampuan GPAI untuk membedakan antara siswa berkemampuan tinggi dan rendah. Seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 1, ukuran efek (ES) berkisar antara 1,93 hingga 0,23, dengan enam dari sembilan ES lebih besar dari 1,0. Menurut Thomas dan Nelson (1996), “ukuran efek 0,8 atau lebih besar dianggap besar, ukuran efek sekitar 0,5 dianggap sedang, dan ukuran efek 0,2 atau kurang dianggap kecil” (hal. 145). Meskipun ES mungkin kecil, seperti ES 0,23 untuk komponen penyesuaian dalam studi basket, ES apa pun yang lebih besar dari nol dapat dianggap mewakili perbedaan kelompok yang bermakna (Thomas & Nelson, 1996).

Signifikansi statistik yang terbatas mungkin dapat dijelaskan oleh jumlah besar siswa dengan kemampuan sedang yang dihilangkan dari analisis, sehingga mengurangi derajat kebebasan. Perlu juga dicatat bahwa penggunaan penyesuaian Bonferroni yang konservatif dalam analisis-analisis ini, tingkat signifikansi yang diperlukan adalah 0,01, bukan 0,05 yang diperlukan oleh metode analisis lain, seperti kombinasi MANOVA/ANOVA yang umum digunakan (Oslin et al., 1998).

Tabel 3. 13 A Test Construct Validity GPAI (Oslin et al., 1998)

	Basketball		t	ES
	High (N=7)	Low (N=18)		
	M	M		
Desicion Made	3,51 (1,69)	2,54 (1,45)	1,44	0,64
Skill Execution	6,58 (2,78)	3,04 (1,89)	3,69***	1,64
Suport	3,23 (2,70)	2,14 (1,99)	1,09	0,50

Note. Standar Deviation are given perenthese

* $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .01$.

3.5.1.3. Uji Validitas Instrument *Fear of negative evaluation*

Berikut adalah hasil uji validitas instrument *fear of negative evaluation* menggunakan *The Brief Of Fear of negative evaluation* yang dikembangkan oleh (Leary, 1983) yang dapat dilihat pada tabel 3.14.

Tabel 3. 14 Hasil Uji Validitas Instrument *Fear of negative evaluation*

Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1.	0,609	0,195	VALID
2.	0,346	0,195	VALID
3.	0,690	0,195	VALID
4.	0,307	0,195	VALID
5.	0,776	0,195	VALID
6.	0,701	0,195	VALID
7.	0,311	0,195	VALID
8.	0,699	0,195	VALID
9.	0,513	0,195	VALID
10.	0,331	0,195	VALID
11.	0,714	0,195	VALID
12.	0,721	0,195	VALID

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan spss. Valid atau tidaknya item soal diketahui dari kriteria pengujian, yaitu r hitung lebih besar dari r tabel, maka item soal tersebut dinyatakan “Valid”, begitu pula sebaliknya. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh hasil bahwa dari 12 item soal tersebut dinyatakan “Valid” dan angket tersebut bisa digunakan sebagai bahan penelitian.

3.5.2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang baik adalah instrumen yang dapat memberikan data yang sesuai dengan kenyataan. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga (Suharsimi Arikunto 2006, hlm. 178). Suharsimi Arikunto (2010, hlm. 164) mengatakan bahwa instrument yang berbentuk multiple choice (pilihan ganda) maupun skala bertingkat maka reliabilitasnya dihitung dengan menggunakan rumus Alpha.

3.5.2.1. Uji Reliabilitas Instrument Keterampilan Sosial

Berikut adalah hasil uji reliabilitas instrument keterampilan sosial menggunakan *The Development of a Social skills Scale for Adolescents* yang dikembangkan oleh (Sana Hamid, Aisyah Jabeen, 2019) yang dapat dilihat pada tabel 3.13.

Tabel 3. 15 Hasil Uji Validitas Instrument Keterampilan Sosial

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
,910	23

Uji realibilitas dilakukan menggunakan spss. “Reliable” atau tidaknya item soal diketahui dari di kriteria pengujian, yaitu Cronbach’s Alpha lebih besar dari r tabel, dengan nilai cronbach’s alpha 0,910 lebih besar dari 0,380 maka item soal tersebut dinyatakan “Reliable” begitu pula sebaliknya. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh hasil bahwa dari 23 soal seluruh item dinyatakan “Reliable”.

3.5.2.2. Uji Reliabilitas Instrument Penampilan bermain Bola Basket

Untuk menentukan keandalan GPAI sebagai alat ukur, metode uji ulang (test-retest) digunakan untuk memperoleh koefisien stabilitas-keandalan (Baumgartner & Jackson, 1991). Tabel angka acak digunakan untuk memilih siswa yang akan diuji ulang. Uji ulang dilakukan pada

minimal 30% siswa dalam setiap studi sepak bola, basket, dan voli. Rekaman video ditinjau dan data dicatat pada lembar pencatatan GPAI. Korelasi uji ulang kemudian dihitung untuk komponen GPAI (lihat Tabel 2). Menurut Baumgartner dan Jackson (1991), semakin dekat koefisien stabilitas-keandalan dengan satu positif (+1), semakin andal skor tersebut. Koefisien korelasi untuk sepak bola, basket, dan voli berkisar antara 0,84 hingga 0,97, 0,84 hingga 0,99, dan 0,85 hingga 0,97, masing-masing (lihat Tabel 3.14) (Oslin et al., 1998).

Tabel 3. 16 Hasil Uji Validitas Instrument Penampilan bermain Bola Basket (GPAI) (Oslin et al., 1998)

	Decision Made	Skill Execution	Suport
Basketball	.848	.844	.993

Dengan semua koefisien reliabilitas pengujian ulang di atas 30, komponen keputusan yang diambil, eksekusi keterampilan dan dukungan dari GPAI dianggap dapat diandalkan dalam parameter masing-masing studi.

3.5.2.3. Uji Reliabilitas Intrument *Fear of negative evaluation*

Berikut adalah hasil uji reliabilitas instrument *fear of negative evaluation* menggunakan *The Brief Of Fear of negative evaluation* yang dikembangkan oleh (Leary, 1983) yang dapat dilihat pada tabel 3.17.

Tabel 3. 17 Hasil Uji Reliabilitas Instrument *Fear of negative evaluation*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.802	12

Uji realibilitas dilakukan menggunakan spss. “Reliable” atau tidaknya item soal diketahui dari di kriteria pengujian, yaitu Cronbach’s Alpha lebih besar dari r tabel, dengan nilai cronbach’s alpha 0,802 lebih

besar dari 0,380 maka item soal tersebut dinyatakan “Reliable” begitu pula sebaliknya. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh hasil bahwa dari 12 soal seluruh item dinyatakan “Reliable”.

3.5.3. Uji Deskriptif

Uji yang digunakan yaitu uji deskriptif statistic meliputi; N (Populasi), Range, Min, Max, Mean, dan Standar Deviasi.

Data yang dimasukkan meliputi

- data penampilan bermain bola basket dan keterampilan sosial secara keseluruhan
- data penampilan bermain bola basket dan keterampilan sosial kelompok 1 (A1.B1)
- data penampilan bermain bola basket dan keterampilan sosial kelompok 2 (A1.B2)
- data penampilan bermain bola basket dan keterampilan sosial kelompok 3 (A2.B1)
- data penampilan bermain bola basket dan keterampilan sosial kelompok 4 (A2.B2)

3.5.4. Uji Normalitas

Uji normalitas ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Format pengujian dengan membandingkan nilai signifikansi (sig.) dengan derajat kebebasan $\alpha = 0.05$. Jika nilai signifikansi (sig.) > 0.05 , maka data dinyatakan normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi (sig.) ≤ 0.05 , maka data dinyatakan tidak normal (Sugiyono, 2015).

3.5.5. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian homogen atau tidak. Dalam uji homogenitas data dapat dilakukan dengan pengujian menggunakan levene statistic dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Jika hasil nilai sig. > 0.05 data homogen dan jika nilai sig. ≤ 0.05 data tidak homogen (Sugiyono, 2015).

3.5.6. Uji M Box Covariate Matrix Test

Uji Box's M digunakan untuk mengukur apakah matriks kovarian antar kelompok dalam data multivariat homogen. Artinya, uji ini memeriksa apakah varians dan kovarians variabel dependen sama (homogen) di seluruh kelompok independen. Uji Box's M merupakan salah satu uji prasyarat penting sebelum melakukan uji MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*)

Dasar pengambilan keputusan dalam uji M Box Test yaitu:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka matriks kovarian antar kelompok dianggap homogen, sehingga asumsi homogenitas terpenuhi dan analisis MANOVA dapat dilanjutkan.
- Jika nilai signifikansi (Sig.) $\leq 0,05$, maka matriks kovarian antar kelompok dianggap tidak homogen, sehingga asumsi homogenitas tidak terpenuhi, dan interpretasi hasil MANOVA harus dilakukan dengan hati-hati atau menggunakan metode alternatif yang lebih robust terhadap pelanggaran asumsi.

3.5.7. Uji Hipotesis

Dalam melakukan uji hipotesis pengaruh model pembelajaran dan *fear of negative evaluation* terhadap pengembangan keterampilan sosial dan penampilan bermain bola basket siswa, penelitian ini menggunakan uji beda rata-rata yaitu Uji F. Uji dilakukan menggunakan uji Two Way Manova dikarenakan terdapat 2 atau lebih variabel dependent. Adapun dasar pengambilan keputusan untuk menggunakan uji ini sebagai berikut.

- jika nilai signifikansi ($p=\text{value}$) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.
- jika nilai signifikansi ($p=\text{value}$) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan.

Two Way Manova digunakan pada hipotesis 1,2,3, dan 4, berikut hipotesis statistik yang akan di uji dalam *Two Way* MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*):

HIPOTESIS 1

1. H0 : Tidak terdapat pengaruh kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teaching games for understanding* (TGFU) dan kelompok siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Team games tournament* (TGT) terhadap keterampilan sosial dan penampilan bermain bola basket.

H1 : Terdapat pengaruh kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teaching games for understanding* (TGFU) dan kelompok siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Team games tournament* (TGT) terhadap keterampilan sosial dan penampilan bermain bola basket.

HIPOTESIS 2

2. H0 : Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU) dan kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dengan tingkat *fear of negative evaluation* (FNE) terhadap keterampilan sosial dan penampilan bermain bola basket.

H1 : Terdapat interaksi antara model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU) dan kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dengan tingkat *fear of negative evaluation* (FNE) terhadap keterampilan sosial dan penampilan bermain bola basket.

3.5.8. Uji PostHoc (jika signifikan)

Uji PostHoc digunakan ketika nilai dari uji Manova terdapat perbedaan rata rata nilai antar kelompok. Uji Posthoc menggunakan Tukey yang tersedia di kolom Equal variances assumed.

- Jika nilai signifikansi ($p=\text{value}$) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok 1 dan 2
- Jika nilai signifikansi ($p=\text{value}$) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok 1 dan 2

Dasar pengambilan keputusan tersebut disesuaikan dari output spss dengan melihat kelompok-kelompok yang di ujikan. Uji Tukey digunakan pada hipotesis 5,6,7 dan 8, berikut hipotesis statistik yang akan di uji dalam Uji Tukey:

HIPOTESIS 3

3. H0 : Tidak terdapat perbedaan antara model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU) dan kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap keterampilan sosial dan penampilan bermain bola basket berdasarkan tingkat *fear of negative evaluation* tinggi dan rendah.
 H1 : Terdapat perbedaan antara model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU) dan kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap keterampilan sosial dan penampilan bermain bola basket berdasarkan tingkat *fear of negative evaluation* tinggi dan rendah.