

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Metode adalah bagian menjelaskan bagaimana penelitian dirancang untuk dilakukan, siapa yang mengambil bagian, peralatan apa yang digunakan, apa yang diminta orang untuk dilakukan dan langkah apa yang digunakan untuk memastikan semuanya dilakukan secara etis (Ó Siochrú, 2023, p. 63). Studi yang cermat dan pertimbangan metodologi yang tersedia dibutuhkan untuk menghindari kebingungan ketika membuat pilihan untuk desain penelitian (Jonker & Pennink, 2009, p. 82). Tidak semua metode penelitian memberikan peneliti kemampuan yang sama untuk menyelesaikan pertanyaan penelitian dalam skala dan ruang lingkup yang diinginkan sehingga untuk mendekati masalah penelitian dari lebih dari satu sudut pandang terkadang dibutuhkan untuk mencapai tujuan peneliti (Almendra & Fereira, 2020, p. 363). Desain penelitian digunakan untuk membuat, menguraikan, dan mengkonfirmasi teori (Hunziker & Blankenagel, 2021, p. 90). Metodologi yang digunakan dalam penelitian adalah *Mixed Method*.

Mixed Method adalah metodologi yang menggabungkan serangkaian metode penelitian yang berbeda tetapi digunakan dalam satu desain penelitian (Hunziker & Blankenagel, 2021, p. 89). Pendekatan *Mixed Method* untuk penelitian menyiratkan bahwa peneliti akan menggunakan kombinasi penelitian dan metodologi kuantitatif dan kualitatif dalam satu studi penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian (Skinner et al., 2015, p. 320). Desain *Mixed Method* diadopsi karena kemampuannya memadukan deskripsi, kausalitas, dan pemahaman secara mulus dalam proyek penelitian yang sama untuk menggabungkan teknik penelitian kuantitatif dan kualitatif pada suatu waktu selama tugas proyek penelitian (Almendra & Fereira, 2020, p. 364). Kedua metode ini saling melengkapi dan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang mencari bukti pembelajaran dari perspektif sosiokultural dengan prinsip tidak melintasi batas epistemik antara metode kuantitatif dan kualitatif dimana pengetahuan tidak diperlakukan sebagai objek yang dapat digeneralisasikan melainkan sesuatu yang berkembang dari waktu ke waktu melalui partisipasi dalam praktik disipliner (Huber & Froehlich, 2020, p. 97).

3.1.1. Desain Penelitian *Mixed Method*

Dalam penelitian ini, bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *Explanatory Sequential Design* (Creswell, 2012, p. 541) Yaitu mengumpulkan informasi kuantitatif dan kualitatif secara berurutan dalam dua fase, dengan satu bentuk pengumpulan data mengikuti dan menginformasikan yang lain. Tahap kuantitatif akan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas Model PYD-TS YES-S. Data kualitatif IPA digunakan untuk menafsirkan temuan kuantitatif dengan menyelidiki pengalaman siswa yang mendasari hasil numerik. Integrasi (Triangulasi) data kuantitatif dan kualitatif bertujuan untuk membangun penjelasan yang kuat dan menyeluruh tentang dampak model model *PYD TS YES-S* dalam penguatan *Personal Skills* dan *Social Skills* siswa ABK dan NonABK di sekolah inklusi. Berikut Prosedur penelitian yang digunakan pada penelitian ini:

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian berdasarkan desain *Explanatory Sequential Design*

STUDI PENDAHULUAN	
1.	Studi Pendahuluan: Dokumentasi dan observasi kegiatan pembelajaran
2.	Pengembangan: <ul style="list-style-type: none">• Program Pembelajaran• Pengembangan Instrumen Penelitian• Uji Validitas-Reliabilitas
QUANTITATIF	
	<i>Treatment</i> , Pengumpulan data dan Analisis Data
1.	<i>Pre-Test</i> Kuesioner: YES-S <i>Questionnaire</i>
2.	Penetapan Kelompok <i>Treatment</i> dan Kontrol
3.	Pelaksanaan <i>Treatment</i> Pembelajaran model PYD-TS YES-S
4.	Observasi pelaksanaan pembelajaran
5.	<i>Post-Test</i> Kelompok Treatment dan Kontrol
Hasil Studi Kuantitatif	
	Analisis Statistik, Uji Normalitas, Transformasi Data, ANCOVA, <i>Uji Non-Parametric</i> , <i>Uji Effect Size</i>
QUALITATIF	
	Pengumpulan data dan Analisis Data
1.	Wawancara (<i>Interpretative Phenomenology Analysis/IPA</i>)
2.	Observasi
Hasil Studi Kualitatif	
	Transkrip Wawancara & Catatan Lapangan (<i>Centre of Phenomenon</i>)
Interpretasi data QUANTITATIF + QUALITATIF	
	Triangulasi Data

3.1.2. Desain Penelitian Kuantitatif

Penelitian eksperimen dicirikan oleh peneliti yang mengatur intervensi dalam kehidupan individu untuk menilai dampaknya terhadap mereka melalui intervensi yang diatur secara formal yang bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan sebab akibat berdasarkan prosedur Eksperimen (Boniface, 2019, p. 4). Dalam penelitian eksperimen, sampel terbagi atas 2 kelompok yaitu kelompok *treatment* dan kelompok Kontrol.

Kelompok Kontrol adalah sekelompok partisipan penelitian yang tidak memperoleh tingkat keaktifan variabel bebas, Sedangkan kelompok eksperimen (*treatment*) adalah sekelompok peserta penelitian yang menerima variabel independen pada tingkat tertentu yang dimaksudkan untuk menghasilkan efek (Creswell & Gutterman, 2019, p. 313).

Desain penelitian eksperimen yang digunakan *Quasi-Eksperimen* dengan menggunakan *Pretest–Posttest Kontrol-Group Design*. Desain *Quasi-Eksperimen* digunakan ketika peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol atau mengacak partisipan ke dalam kelompok *Treatment* dan Kontrol. Dalam penelitian ini, pemilihan kelompok tidak dilakukan secara acak (*random assignment*), tetapi tetap berusaha membandingkan hasil antara dua kelompok untuk melihat efek intervensi berikut dasar dan relevansi kajian desain penelitian kuantitatif yang digunakan pada Tabel 3.2:

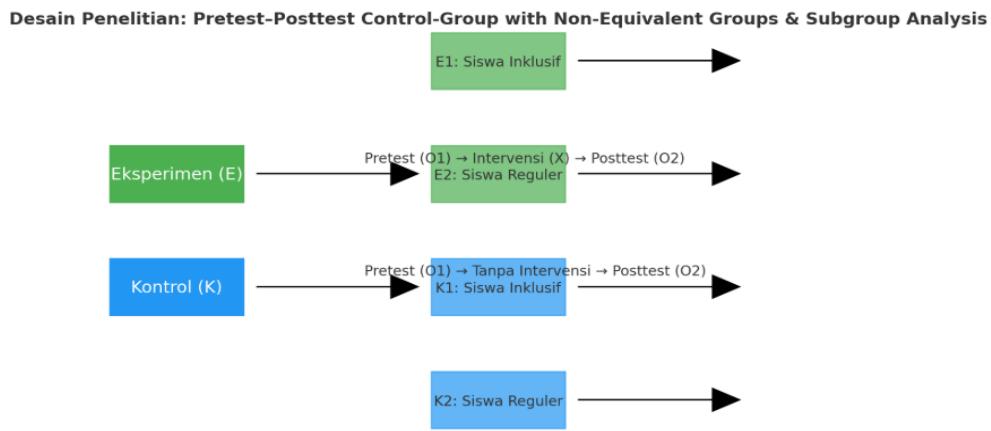
Tabel 3.2 Relevansi dasar penetapan kajian desain penelitian kuantitatif

Desain	Deskripsi	Relevansi
<u>Sumber: (Creswell & Gutterman, 2019, p. 313)</u>		
<i>Quasi-Eksperimen</i>	Kelompok <i>Treatment</i> tidak dapat sepenuhnya dikondisikan	Pendekatan ini digunakan untuk menguji pengaruh Model <i>PYD TS YES-S</i> terhadap <i>Personal Skills</i> dan <i>Social Skills</i> , meskipun tanpa randomisasi penuh.

Sumber: (Christensen et al., 2015, p. 251)

<i>Pretest–Posttest Kontrol-Group Design</i>	Peserta penelitian terbagi atas 2 kelompok yaitu kelompok Eksperimen (<i>Pre-Test, treatment</i> dan <i>Post-Test</i> ; kelompok Kontrol (<i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>).	Melakukan pengukuran <i>Personal Skills</i> dan <i>Social Skills</i> sebelum (pretest) dan setelah (posttest) program intervensi pada kedua kelompok
--	---	--

Struktur dasar *design Pretest-Posttest Kontrol-Group* dengan *Non-Equivalent Groups*. Penelitian ini menggunakan dua kelompok utama (eksperimen dan kontrol) dengan pengukuran sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) intervensi, tetapi kelompoknya tidak dipilih secara acak (*nonequivalent group*). Berikut desain penelitian eksperimen yang digunakan penelitian ini pada Gambar 3.1:



Gambar 3.1 Adaptasi desain penelitian Quasi-Eksperimen Pretest–Posttest Kontrol-Group (Christensen et al., 2015, p. 248)

Keterangan 1:

1. Kelompok Eksperimen (E) mendapatkan intervensi *Positive Youth Development Through Sport (PYD-TS)* berbasis model YES-S
2. Kelompok Kontrol (K) tidak mendapatkan intervensi atau hanya mengikuti olahraga biasa (PJOK Murni)
3. O1 dan O2 adalah pengukuran sebelum dan sesudah intervensi menggunakan alat ukur terkait *personal dan social skill*.
4. X adalah intervensi berbasis PYD-TS yang diterapkan pada kelompok eksperimen.

Keterangan 2:

- O1 (E) : Siswa Inklusi Angket YES
- O1 (E) : Siswa Reguler Angket YES
- O1 (K) : Siswa Inklusi Angket YES
- O1 (K) : Siswa Reguler Angket YES
- E1 (X) : Intervensi Siswa Inklusi PYD-TS
- E2 (X) : Intervensi Siswa Reguler PYD-TS
- K1 (K) : Tanpa Intervensi Siswa Inklusi (PJOK Murni)
- K2 (K) : Tanpa Intervensi Siswa Reguler(PJOK Murni)
- O2 (E) : Siswa Inklusi Angket YES
- O2 (E) : Siswa Reguler Angket YES
- O2 (K) : Siswa Inklusi Angket YES
- O2 (K) : Siswa Reguler Angket YES
- E1 SD (X): Intervensi Siswa Inklusi PYD-TS; ABK 8 Orang
- E2 SD (X): Intervensi Siswa Reguler PYD-TS; NonABK 49 Orang
- K1 SD (K): Tanpa Intervensi Siswa Inklusi (PJOK Murni) 4 orang ABK
- K2 SD (K): Tanpa Intervensi Siswa Reguler (PJOK Murni) 24 orang
- E1 SMP (X): Intervensi Siswa Inklusi PYD-TS; ABK 7 Orang
- E2 SMP (X): Intervensi Siswa Reguler PYD-TS; NonABK 66 Orang
- K1 SMP (K): Tanpa Intervensi Siswa Inklusi (PJOK Murni) 3 orang ABK
- K2 SMP (K): Tanpa Intervensi Siswa Reguler(PJOK Murni) 33 orang

Dalam melaksanakan *pretest* dan *posttest* Penelitian ini menggunakan pengujian berdasarkan instrumen *The Youth Experiences Scale for Sport* (YES-S). YES-S adalah skala ukuran lima faktor dari hasil PYD yang dirancang khusus untuk konteks olahraga berdasarkan 37 item yang menilai pengalaman perkembangan secara *Into-Personal* dan *Interpersonal* berdasarkan 5 faktor pengalaman pembelajaran dengan pengukuran pada Tabel 3.3:

Tabel 3.3 Skala Pengukuran YES-S

Faktor Pengalaman	Jenis Skala	Item	Ukuran
<i>Personal Skills</i>	Positif	7	Likert 1-4
<i>Social Skills</i>	Positif	7	Likert 1-4

Dengan demikian, studi kuantitatif bertujuan untuk mengukur pengaruh model PYD-TS YES-S terhadap penguatan *Personal Skills* dan *Social Skills* siswa di sekolah Inklusi. Penelitian ini membandingkan skor *Personal Skills* dan *Social Skills* antara kelompok eksperimen (menerima intervensi model PYD-TS YES-S) dan kelompok Kontrol (menerima pembelajaran PJOK murni). Analisis subkelompok akan mengkaji perbedaan pengaruh program pada siswa berkebutuhan khusus (ABK) dan NonABK. Hasil kuantitatif diharapkan memberikan bukti empiris mengenai tingkat efektivitas model PYD-TS YES-S dalam konteks pendidikan Inklusi.

3.1.3. Desain Penelitian Kualitatif

Penelitian kualitatif berfokus pada fenomena dalam pengaturan yang relatif alami dan proses analisis data non matematis (Cassell et al., 2018, p. 18). Penelitian kualitatif yang menampilkan bagaimana representasi dari fenomena yang diteliti telah sampai (Cardano, 2020, p. 17). Fenomenologi bukan hanya metode penelitian seperti penelitian kualitatif generik, tetapi pada akhirnya metodologi yang dirancang untuk menggali asal-usul konstitusi, dan oleh karena itu pemahaman teoritis tentang domain yang relevan harus menginformasikan pertanyaan penelitian dan memastikan bahwa pertanyaan wawancara diselaraskan sesuai (Larsen, 2023). Pendekatan fenomenologis dapat digunakan untuk mendalami bagaimana program membentuk pengalaman dan pemahaman siswa. Untuk kondisi tersebut, desain penelitian dirancang untuk menelusuri asal-usul

pemahaman, memastikan agar pertanyaan penelitian dan wawancara selaras dengan kerangka teoretis model PYD TS YES-S.

Penelitian ini menggunakan studi kualitatif fenomenologi dengan instrumen *Interpretative phenomenological analysis* (IPA) analisis fenomenologis interpretatif. IPA adalah metode kualitatif produktif melalui analisis tematik politekstual (pendekatan konstruksionis sosial yang jelas) pendekatan kritis yang dipandu oleh niat transparansi upaya untuk menjelaskan konstruksi pengetahuan (Gleeson, 2021, p. 552). Studi kualitatif IPA mengeksplorasi persepsi dan pengalaman siswa ABK dan NonABK terkait pengembangan aspek *personal skills* dan *social skills* dengan tujuan untuk mengungkap makna yang dibangun siswa terkait partisipasi dan interaksi mereka dalam lingkungan inklusi, untuk memberikan wawasan yang lebih kaya tentang mekanisme di balik efektivitas program.

Studi berfokus pada bagaimana Model *PYD TS YES-S* membentuk persepsi dan pengalaman siswa dalam konteks pembelajaran PJOK di sekolah inklusi, dengan cara mengungkapkan esensi dari fenomena pengembangan *personal skills* dan *social skills* melalui sudut pandang siswa itu sendiri. Hasil penelitian kualitatif akan memberikan konteks dalam menjelaskan bagaimana dan mengapa model *PYD TS YES-S* tersebut efektif (atau tidak efektif) bagi siswa, serta memberikan wawasan yang berharga untuk pengembangan program.

3.2. Prosedur Pengumpulan Data

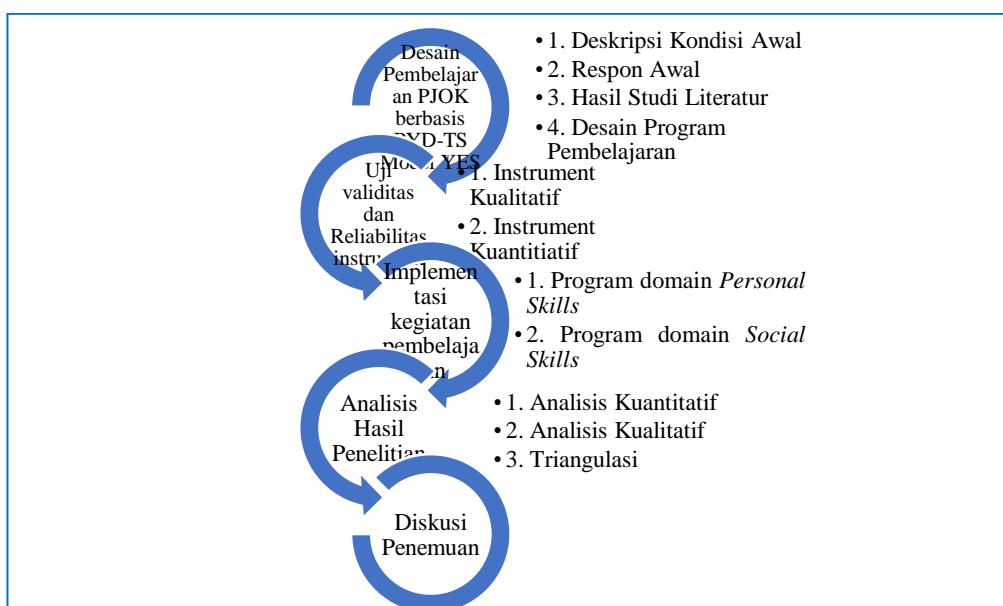
Berdasarkan prosedur penelitian desain *Explanatory Sequential Design*, maka pelaksanaan kegiatan penelitian dimulai dari mendeskripsikan kondisi awal malalui identifikasi situasi pembelajaran PJOK di sekolah, termasuk metode pengajaran yang digunakan dan tingkat keterlibatan serta hasil belajar siswa. Selanjutnya, pengumpulan respon awal dari siswa dan guru dilakukan melalui wawancara dan survei untuk mendapatkan wawasan mengenai pengalaman dan kebutuhan mereka dalam pembelajaran.

Studi literatur dilakukan dengan tujuan memperoleh landasan teori yang kuat terkait strategi pembelajaran terbaru, terutama yang berkaitan dengan pendekatan model PYD TS YES-S. Informasi dari literatur ini menjadi acuan

utama dalam pengembangan desain program pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Setelah itu, desain program pembelajaran dikembangkan berdasarkan analisis data kondisi awal, respon awal, dan informasi dari studi literatur. Desain ini dirancang agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang telah diidentifikasi sebelumnya. Sebelum implementasi, dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Instrumen kualitatif, seperti panduan wawancara, dievaluasi untuk memastikan kualitas pertanyaan serta kemampuannya dalam mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Instrumen kuantitatif, seperti kuesioner, juga dianalisis untuk menilai validitas dan reliabilitas dalam pengumpulan data.

Implementasi kegiatan pembelajaran yang telah dirancang kemudian dilaksanakan di kelas. Selama proses ini, data diperoleh melalui pengamatan langsung, catatan lapangan, dan pengumpulan umpan balik dari peserta. Analisis hasil penelitian dilakukan untuk menilai efektivitas dari desain pembelajaran yang diterapkan, dengan fokus pada peningkatan keterlibatan siswa dan hasil belajar yang dicapai. Berdasarkan analisis tersebut, diskusi penemuan diadakan untuk menarik kesimpulan dan memberikan rekomendasi bagi pengembangan program lebih lanjut serta potensi penerapannya di masa depan. Untuk lebih jelas, berikut gambaran desain pelaksanaan kegiatan penelitian pada gambar 3.2:



Gambar 3.2 Desain Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

3.3. Penyusunan Rancangan Kegiatan Pembelajaran PJOK Model PYD TS YES-S.

Analisis kebutuhan siswa dan konteks sekolah menjadi langkah awal dalam proses penyusunan desain pembelajaran. Tujuan pembelajaran PJOK yang sejalan dengan prinsip-prinsip *PYD-TS* menjadi fokus utama. Desain pembelajaran menyentuh berbagai aktivitas yang mendorong partisipasi aktif siswa yang disusun secara *personal skills* dan *social skills*.

Pengintegrasian elemen refleksi dalam setiap sesi pembelajaran berperan penting dalam desain ini. Siswa didorong untuk merefleksikan pengalaman mereka, baik dalam hal pencapaian maupun tantangan yang dihadapi. Proses ini meningkatkan kesadaran diri dan kemampuan regulasi emosi, aspek krusial dalam pengembangan pribadi.

Personal skills merupakan serangkaian kemampuan individu untuk mengelola diri, emosi, dan interaksi sosial secara efektif, meliputi:

1. Pengendalian Diri: Kemampuan mengatur emosi dan perilaku, serta mengambil keputusan yang tepat dalam berbagai situasi (Kim et al., 2022; Rathwell & Young, 2016).
2. Peningkatan Kesadaran Diri: Menumbuhkan pemahaman akan dampak tindakan dan sikap terhadap orang lain, serta membangun rasa tanggung jawab dalam interaksi sosial (D. M. Hansen & Larson, 2005).
3. Pengembangan Rasa Percaya Diri: Menyentuh aspek pengaturan diri dan inisiatif untuk menghadapi tantangan, serta mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Gaion Rigoni et al., 2018; Macdonald et al., 2012).
4. Kerja Sama Sosial: Termasuk kemampuan berbagi tanggung jawab, bersikap sabar terhadap anggota kelompok, dan memahami efek emosional dalam konteks kerja sama (Milstedt et al., 2021).
5. Perencanaan dan Disiplin: Melibatkan pengaturan tujuan, perencanaan yang baik, dan disiplin dalam mencapai sasaran yang diinginkan (Sullivan et al., 2015).

Sedangkan *social skills* adalah kemampuan individu untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain, meliputi:

1. Interaksi Efektif: Kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik, menunjukkan empati, dan memahami dinamika sosial dalam berbagai situasi (Kim et al., 2022; Gaion Rigoni et al., 2018).
2. Kerja Sama dan Kolaborasi: Menyentuh kemampuan untuk bekerja sama, berkompromi, dan membangun hubungan positif, baik dalam tim atau komunitas, serta memberikan dan menerima umpan balik (Milstedt et al., 2021; Sullivan et al., 2015).

3. Membangun Hubungan Positif: Kemampuan untuk membangun dan mempertahankan hubungan sosial yang mendukung, menciptakan jaringan sosial yang kuat, dan meningkatkan integrasi dalam komunitas (Rathwell & Young, 2016).
4. Penyelesaian Konflik: Kemampuan untuk menangani konflik dengan baik dan menyelesaikan masalah dalam interaksi sosial, serta membantu menciptakan lingkungan yang harmonis (D. M. Hansen & Larson, 2005).
5. Keterampilan Dinamika Kelompok: Memahami peran dalam kelompok dan berkontribusi secara konstruktif, serta membantu dalam membangun suasana kerjasama yang positif (Macdonald et al., 2012).

Upaya adaptasi berikutnya adalah model *PYD TS YES-S* studi literatur terhadap penelitian terdahulu mengenai bentuk kegiatan. Sejumlah penelitian terdahulu telah mengidentifikasi berbagai bentuk kegiatan yang efektif dalam mendukung tujuan model *PYD TS YES-S*. berikut gambaran kegiatan tersebut dapat dilihat melalui Tabel 3.4 dibawah ini:

Tabel 3.4 Referensi Bentuk Kegiatan model *PYD TS YES-S* (2005-2023)

	Bentuk Kegiatan	Jumlah	Tahun Penelitian
1.	Evaluasi dan Umpan Balik	9	2005; 2012; 2015; 2016; 2018; 2021; 2022; 2023
2.	Tim Building dan Kamp Olahraga	9	2005; 2012; 2015; 2016; 2018; 2021; 2018; 2022; 2023
3.	Pelatihan keterampilan Emosional dan sosial	8	2012; 2015; 2016; 2018; 2021; 2018; 2022; 2023
4.	Kesukarelaan (Kesadaran sosial dan Komunitas)	7	2005; 2012; 2015; 2016; 2018; 2021; 2023
5.	Kompetisi yang sehat	6	2005; 2015; 2016; 2018; 2021; 2023
6.	Pelatihan Keterampilan Dasar	5	2005; 2015; 2016; 2018; 2022; 2023
7.	Pelatihan Keterampilan Kepemimpinan	5	2005; 2012; 2015; 2018; 2023
8.	Kesehatan Mental dan Penangan Pengalaman Negatif	5	2005; 2012; 2016; 2018; 2021;
9.	Pengembangan diri dan Karir	4	2005; 2015; 2016; 2021;
10.	Pendidikan Nutrisi dan Kesehatan	4	2018; 2018; 2022; 2023
11.	Multikultural/Inklusi	3	2005; 2012; 2015;
12.	Keterlibatan Keluarga	2	2005; 2016;
13.	Pelatihan <i>Cognitive Skills</i>	1	2021
14.	Kreatif (integrasi seni dan olahraga)	1	2021

Berdasarkan tabel 3.4. berbagai bentuk kegiatan yang teridentifikasi dalam tabel ini telah digunakan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas di

kalangan peserta didik. Pencapaian dalam olahraga berkontribusi pada peningkatan rasa percaya diri melalui keberhasilan dalam mencapai tujuan, seperti keterampilan yang lebih baik atau kemenangan.

Tantangan yang dihadapi mengajarkan individu untuk mengatasi rintangan, membangun keyakinan dalam situasi sulit. Kesempatan memimpin tim mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan dan motivasi. Pengelolaan emosi saat mengalami kemenangan atau kekalahan membantu individu memahami dan mengendalikan perasaan. Keterlibatan dalam olahraga membentuk identitas, dengan nilai-nilai sportivitas dan disiplin yang terinternalisasi. Interaksi dalam tim menciptakan jaringan sosial yang mendukung, sementara manajemen waktu menjadi keterampilan penting dalam mengatur latihan dan kewajiban lainnya.

Evaluasi berkelanjutan dilakukan untuk menilai efektivitas desain pembelajaran model *PYD TS YES-S* terhadap siswa di sekolah Inklusi. Berikut desain *treatment* model *PYD TS YES-S*:

Tabel 3.5 Daftar Indikator dan *Key Point* Model *PYD TS YES-S*

Domain	Indikator	<i>Key Point</i> Peserta didik
<i>Personal Skills</i>	1. <i>Improved feedback delivery.</i>	1 Memberikan Umpan Balik Spesifik 2 Menunjukan Rasa Empati 3 Mengembangkan Pola Pikir
	2. <i>Improved taking Feedback</i>	1 Merangkul Keterbukaan 2 Mendengarkan Secara Aktif 3 Merefleksikan
	3. <i>Sharing Responsibility</i>	1 Berkolaborasi Secara Efektif 2 Mengambil Inisiatif 3 Mendukung Teman Sebaya
	4. <i>Learned Working together with compromise</i>	1 Melatih adaptasi pandangan 2 Berkommunikasi Efektif 3 Menghargai Nilai Kerja Tim
	5. <i>Learned to be patient</i>	1 Mengembangkan Kesabaran 2 Melatih Rasa Empati 3 Terbuka dalam berkomunikasi
	6. <i>The others counted on me</i>	1 Dapat Diandalkan 2 Menunjukan Akuntabilitas 3 Mendukung Rekan Tim

Tabel 3.5 Daftar Indikator dan *Key Point* Model PYD TS YES-S (Lanjutan)

Domain	Indikator	<i>Key Point</i> Peserta didik
Social Skills	7. <i>Learned to be a leader</i>	1 Mengembangkan Keterampilan Membuat Keputusan
		2 Menumbuhkan Komunikasi yang Efektif
		3 Merangkul Kemampuan Beradaptasi
	8. <i>Learned to helping others</i>	1 Menumbuhkan Rasa Empati
		2 Berlatih Mendengarkan Secara Aktif
		3 Mengambil Inisiatif
	9. <i>Learned to like people</i>	1 Membangun Rasa Hormat
		2 Memfokuskan diri pada Tujuan Bersama
		3 Mempraktikan Resolusi Konflik
	10. <i>Make a friend</i>	1 Memulai Koneksi
		2 Menumbuhkan Minat Bersama
		3 Menunjukkan Empati dan Dukungan
	11. <i>Know the other people</i>	1 Melibatkan diri dalam Kegiatan Komunitas
		2 Melibatkan diri untuk berhubungan
		3 Merangkul Pengalaman
	12. <i>Discovered shared similarities with diverse individuals</i>	1 Merangkul Keanekaragaman
		2 Secara Aktif Mencari Persamaan
		3 Membangun Hubungan
	13. <i>Engaged in positive conversations with parents/guardians.</i>	1 Membina Komunikasi Terbuka
		2 Melibatkan diri Secara Aktif
		3 Mendengarkan Perspektif orang lain
	14. <i>Explored group dynamics and emotional impact</i>	1 Mengembangkan Kesadaran Emosional
		2 Melatih Regulasi Emosional
		3 Membina rasa Empati

3.4. Partisipan dan Tempat

3.4.1. Partisipan Penelitian

Didalam menetapkan partisipan penelitian, peneliti perlu menjelaskan semua informasi yang perlu diketahui peserta sebelum mereka setuju untuk berpartisipasi (Ó Siocárú, 2023, p. 72). Berikut daftar partisipan dalam penelitian ini yaitu peneliti, peserta didik SD Negeri 30 dan SMP Negeri 13 Palembang, Guru SD Negeri 30 dan SMP Negeri 13 Palembang dan Pakar Ilmu Olahraga.

3.4.2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian berlangsung di SD Negeri 30 dan SMP Negeri 13 Palembang. Untuk proses wawancara dilaksanakan dengan cara tatap muka.

3.5. Teknik Sampling

Populasi adalah kelompok yang menjadi fokus peneliti dan sampel adalah sebagian dari kelompok itu (Flynn, 2021, p. 23). Sampel yang representatif adalah sampel yang mirip dengan populasi pada semua karakteristik (Fraenkel et al., 2012, p. 106). Lebih lanjut dijelaskan bahwa Populasi sasaran adalah populasi aktual yang ingin digeneralisasikan oleh peneliti; populasi yang dapat diakses adalah populasi yang berhak digeneralisasikan oleh peneliti (Fraenkel et al., 2012, p. 106). Berikut gambaran daftar populasi dan sampel penelitian:

Tabel 3.6 Daftar Populasi dan Sampel Penelitian

Jenjang	No	Populasi		Sampel		
		Nama Sekolah	Kelas	NonABK	ABK	Total
SD	1	SD Negeri 30	Kelas 5 A			
			Kelas 5 B	73	12	85
			Kelas 5 D			
	2	SD Negeri 173				
	3	SD Negeri 118				
Sekolah Menengah	4	SD Negeri 124				
	5	SD Negeri 220				
	6	SMP Negeri 13	Kelas 7			
			Kelas 8	99	10	109
			Kelas 9			
	7	SMP Negeri 29				
	8	SMP Negeri 14				

3.6. Instrument Penelitian

3.6.1. Instrument Penelitian Kuantitatif: Kuesioner YES-S

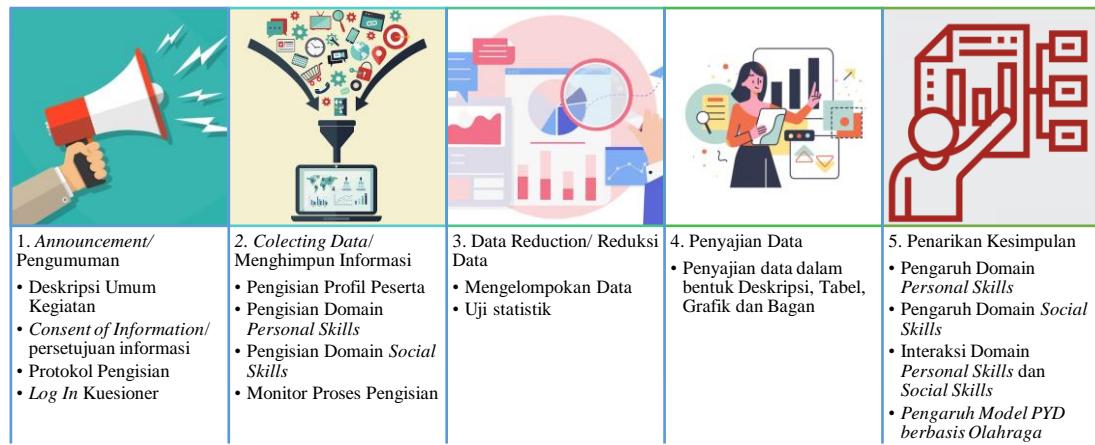
Kuesioner adalah formulir yang digunakan dalam desain survei yang diisi oleh partisipan dalam suatu penelitian dan dikembalikan kepada peneliti dimana peserta memilih jawaban atas pertanyaan dan memberikan informasi dasar pribadi atau demografis (Creswell & Gutterman, 2019, p. 391). *The Youth Experience Survey* (YES) merupakan instrumen yang dirancang untuk mengukur pengalaman remaja dalam konteks kegiatan terstruktur, seperti olahraga dan program pengembangan lainnya (D. M. Hansen & Larson, 2005). Nilai *Construct Validity* dengan CFI di atas 0.90 menunjukkan model yang baik dan Nilai *Reliability* berdasarkan Koefisien Alpha Cronbach dengan Nilai di atas 0.70 menunjukkan

reliabilitas yang baik (Sullivan et al., 2015). CFI untuk model lima faktor negatif adalah 0.97 dengan Nilai Cronbach Alpha untuk setiap faktor dalam YES-S menunjukkan konsistensi internal yang tinggi yaitu *Personal Skills* dan *Social Skills*: $\alpha = 0.92$ (MacDonald et al., 2012). Nilai CFI sebesar 0.956 dianggap menunjukkan kecocokan yang baik, dan nilai di atas 0.95 menunjukkan kecocokan yang sangat baik (Rathwell & Young, 2016). Dengan demikian, nilai validitas dan reliabilitas yang baik dari YES-S menunjukkan bahwa instrumen ini dapat digunakan dalam penelitian dan praktik untuk memahami pengalaman remaja dalam konteks olahraga dan program pengembangan lainnya. Berikut kisi-kisi kuesioner yang digunakan tersedia pada Tabel 3.7:

Tabel 3.7 Kisi-kisi Kuesioner YES-S

Kategori	Domain	Jumlah Item	Deskripsi
<i>Personal Skills</i> dan <i>Social Skills</i>	<i>Personal Skills</i>	1-7	Peningkatan keterampilan dalam mengirim umpan balik, Peningkatan penerimaan Umpam Balik, Berbagi Tanggung Jawab, Belajar Bekerja sama dengan kompromi, Belajar sabar, Belajar untuk diandalkan, dan belajar menjadi seorang pemimpin
	<i>Social Skills</i>	8-14	Peningkatan keterampilan dalam Belajar untuk membantu orang lain, Belajar untuk menyukai orang lain, Berteman, Mengenal orang lain, Menemukan persamaan bersama dengan individu yang beragam, Terlibat dalam percakapan positif dengan orang tua/wali, Menjelajahi dinamika kelompok dan dampak emosional

Jenis Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Online Questionnaire*. *Online Questionnaire*/kuesioner online adalah instrumen survei untuk mengumpulkan data yang tersedia melalui internet dan diakses melalui komputer, *tablet*, *smartphone*, atau perangkat internet lainnya (Creswell & Guetterman, 2019, p. 392). Tujuan dari instrumen ini adalah untuk mengukur dan mengukur fenomena yang tidak berwujud/abstrak, seperti sikap, emosi, proses kognitif, pengalaman, dan sebagainya (Hackett, 2019, p. 41). Kuesioner yang sederhana dan komprehensif berguna bagi unit pengambilan sampel jika ia ingin mengisi sendiri kuesioner tersebut (Bhuyan, 2021, p. 335). Berikut prosedur pengambilan data melalui kuesioner online yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 3.3 Langkah Pengambilan data melalui online Kuesioner

3.6.1.1. Validitas dan Reliabilitas Instrument

Penggunaan instrumen penelitian yang valid dan reliabel merupakan bagian penting untuk memastikan kualitas data kuantitatif. Penelitian ini menggunakan model *Positive Youth Development Through Sport (PYD-TS) The Youth Sport Experience of Sport (YES-S)* yang dengan berdasarkan 7 item penilaian *personal skills* dan 7 item penilaian *social skills*. Konteks pengukuran dalam penelitian ini berbeda dengan instrumen yang sudah teruji. Uji validitas dan reliabilitas instrumen kuantitatif dilakukan ulang untuk memastikan instrumen secara akurat mengukur konstruk *personal skills* dan *social skills* dalam konteks model PYD TS YES-S. Uji reliabilitas digunakan untuk memastikan konsistensi pengukuran.

Berikut deskripsi uji pada tabel 3.8:

Tabel 3.8 Deskripsi sampel Uji Validitas Dan Reliabilitas Instument

No	Keterangan	Jumlah			Persentasi		
		SD	SMP	Jumlah	SD	SMP	Jumlah
1	Status						
	NonABK	22	32	54	88,0%	91,4%	90,0%
	ABK	3	3	6	12,0%	8,6%	10,0%
	Jumlah	25	35	60			
2	Jenis Kelamin						
	Laki-laki	15	18	33	60,0%	51,4%	55,0%
	Perempuan	10	17	27	40,0%	48,6%	45,0%
	Jumlah	25	35	60			

3.6.1.2. Hasil Uji Validitas

Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas *Personal Skills dan Social Skills*

Pearson Correlation: R. Hitung > R. Tabel = Valid (N=60)

No.	Domain	R. Hitung	R. Tabel	Keputusan
1	PS.1	0,975	0,254	Valid
2	PS.2	0,925	0,254	Valid
3	PS.3	0,585	0,254	Valid
4	PS.4	0,704	0,254	Valid
5	PS.5	0,939	0,254	Valid
6	PS.6	0,401	0,254	Valid
7	PS.7	0,842	0,254	Valid
8	SS.1	0,820	0,254	Valid
9	SS.2	0,897	0,254	Valid
10	SS.3	0,433	0,254	Valid
11	SS.4	0,839	0,254	Valid
12	SS.5	0,596	0,254	Valid
13	SS.6	0,612	0,254	Valid
14	SS.7	0,864	0,254	Valid

3.6.1.3. Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas *Personal Skills dan Social Skills*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha: 0,940/Reliabel

No.	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
PS.1	3.568.333	104.627	.967	.932
PS.2	3.601.667	96.186	.911	.930
PS.3	3.576.667	109.979	.526	.941
PS.4	3.603.333	105.795	.652	.938
PS.5	3.603.333	96.541	.929	.929
PS.6	3.535.000	115.113	.332	.944
PS.7	3.583.333	97.328	.784	.935
SS.1	3.548.333	106.118	.795	.935
SS.2	3.580.000	99.247	.877	.931
SS.3	3.566.667	114.124	.380	.943
SS.4	3.611.667	98.884	.805	.933
SS.5	3.546.667	107.575	.518	.942
SS.6	3.565.000	109.384	.560	.940
SS.7	3.560.000	99.837	.831	.932

Catatan:

- *Cronbach's Alpha > 0,6 = Reliabel*
- Data Sampel Terlampir

3.6.2. Instrument Kualitatif: Wawancara

Panduan wawancara digunakan untuk memfasilitasi percakapan antara peneliti dan informan yang terfokus pada tema-tema yang diminati dan harus disesuaikan dalam menanggapi arus percakapan dan menyimpang dari pertanyaan yang direncanakan ketika disajikan dengan tema yang relevan (Silverman & Patterson, 2022). Peneliti menggunakan wawancara semi-terstruktur mendalam untuk mengumpulkan data tentang kesadaran pengalaman belajar.

Daftar pertanyaan wawancara harus menyentuh Pengalaman belajar terkait sebelum pengalaman belajar, Mengalami pengalaman belajar dan Bagaimana pembelajar memandang dirinya sendiri setelah mengalami pengalaman belajar (Yee, 2019). Berikut kisi-kisi wawancara pada tabel 3.11:

Tabel 3.11 Kisi-kisi Wawancara berdasarkan Kajian Tematik Fenomenologi (Howitt, 2019, p. 282)

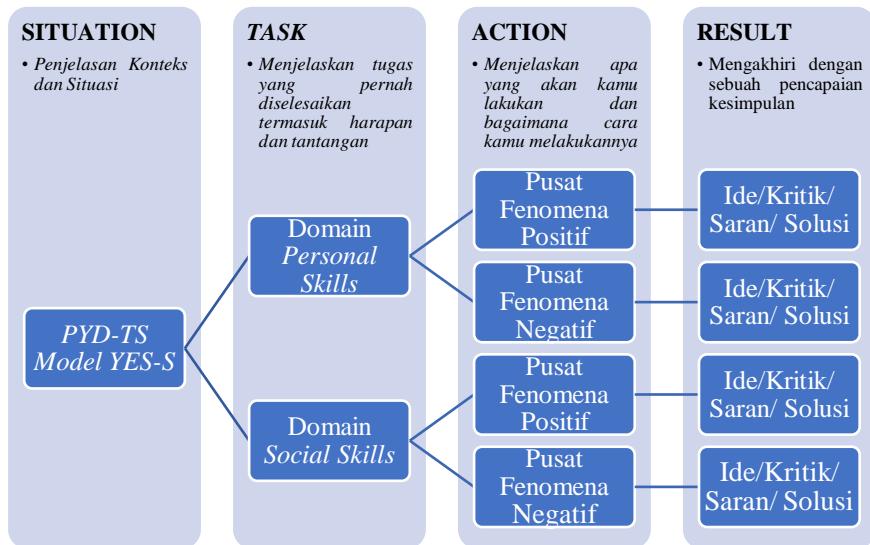
<u>Superordinate themes:</u>	<u>Subordinate themes:</u>	<u>Themes:</u>
Seperti apa pengalamannya?	Bagaimana makna pengalamannya?	Bagaimana dunia menampilkan dirinya?
Positive Youth Development through Sport	Personal Skills Social Skills	Centre of Phenomenon Centre of Phenomenon
	Interaction Personal Skills dan Social Skills	Centre of Phenomenon

Didalam penelitian ini penulis menggunakan jenis *One-on-One Interviews*, yaitu proses wawancara yang berlangsung secara individu yang terdiri berdasarkan instruksi wawancara dan tidak menyisipkan pendapat pribadi dalam wawancara (Creswell & Gutterman, 2019, p. 393). Berikut prosedur pengambilan data penelitian berdasarkan instrument *interpretative phenomenological analysis/IPA*:



Gambar 3.4 Prosedur pengambilan data melalui wawancara berdasarkan instrument *interpretative* (Howitt, 2019, p. 316)

Didalam Prosedur pengambilan data melalui wawancara proses wawancara secara mendalam dan berkonsentrasi terhadap fenomena. Untuk menggali fenomena di setiap domain, model alur diskusi wawancara menggunakan model STAR (*Situation, Task, Action and Result*). Berikut konseptualisasi proses orientasi wawancara pada gambar 3.5:



Gambar 3.5 Konseptualisasi Proses Orientasi Wawancara berdasarkan Model STAR

3.6.3. Instrument Kualitatif: Observasi

Observasi adalah dasar untuk sebagian besar studi kualitatif, dan membutuhkan strategi berbasis pengamatan sistematis yang dapat digunakan oleh para praktisi untuk mengumpulkan dan merekam spektrum data (Silverman & Patterson, 2021). Berikut prosedur pengumpulan data penelitian melalui instrument observasi:



Gambar 3.6 Prosedur pengumpulan data observasi (Howitt, 2019, p. 107)

3.7. Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data pada penelitian kuantitatif menggunakan SPSS. Uji Normalitas dan Homogenitas: Shapiro-Wilk & Levene's Test. Analisis penelitian kuantitatif uji Hipotesis (*Uji Paired Sample Test*, *Uji Independent Sample T-Test*, *Heteroskedastisitas*, Uji Autokorelasi, Uji Multikolinieritas dan Uji Interaksi penelitian kuantitatif meliputi Uji hipotesis Eksperimen Uji Asumsi Statistik (Uji Homogenitas dan Normalitas) dan Uji Hipotesis (*Uji Paired Sample Test*, *Uji Independent Sample T-Test*, *Heteroskedastisitas*, Uji Autokorelasi, Uji Multikolinieritas dan Uji Interaksi)

3.7.1.1. Prosedur Uji Statistik Penelitian Kuantitatif

Peneliti melakukan Uji Normalitas dan Homogenitas Varian untuk menilai apakah data yang terkumpul memenuhi asumsi parametrik, serta Uji Kesetaraan Pretest (*Equivalence*) untuk memastikan kelompok Kontrol dan Eksperimen

berada pada baseline yang sama. Kemudian analisis efektivitas *treatment* (siswa ABK vs NonABK) dan uji interaksi metode pembelajaran (*Penjas Murni vs PYD-TS Model YES-S*).

Dengan demikian, rangkaian uji statistik ini tidak hanya menilai ada tidaknya efek perlakuan (pembelajaran PJOK berbasis PYD-TS) terhadap *Personal Skills* dan *Social Skills*, tetapi juga memastikan prosedur pengambilan kesimpulan berjalan secara ilmiah, terukur, dan dapat dipertanggungjawabkan. Berikut rincian daftar uji statistic penelitian kuantitatif yang digunakan:

Tabel 3.12 Uji Statistik Penelitian Kuantitatif

No	Nama, Tujuan dan Manfaat	Kriteria	Relevansi Penelitian
1	<ul style="list-style-type: none"> - Uji Normalitas & Homogenitas Varian: <ul style="list-style-type: none"> - Untuk menentukan apakah data berdistribusi normal dan varian antar kelompok sama/homogen. - Memandu pemilihan uji statistik yang tepat (parametrik vs non-parametrik). - Menghindari kesalahan penerapan uji. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uji Normalitas: $p\text{-value} > 0,05$ (normal); $< 0,05$ (tidak normal). - Uji Homogenitas (Levene's): $p\text{-value} > 0,05$ (homogen); $< 0,05$ (tidak homogen). 	<ul style="list-style-type: none"> - Desain <i>Quasi-Eksperimen</i> membandingkan Kontrol vs Eksperimen, dibutuhkan uji untuk memastikan asumsi Tingkat normalitas & homogenitas terpenuhi, sehingga hasil tes <i>pre-post Personal Skills & Social Skills</i> lebih valid.
2	<ul style="list-style-type: none"> - Uji Kesetaraan Pretest (<i>Equivalence</i>): <ul style="list-style-type: none"> - Untuk mengecek apakah kelompok Kontrol & Eksperimen memiliki baseline (pretest) yang setara. - Memastikan perbedaan posttest benar-benar karena perlakuan (bukan beda awal). 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Independent t-test</i> (jika normal & homogen), atau <i>Mann-Whitney U</i> (jika tidak normal). - $p\text{-value} > 0,05 \Rightarrow$ setara. - $p\text{-value} < 0,05 \Rightarrow$ ada beda signifikan (pertimbangkan <i>ANCOVA</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> - Jika pretest sudah berbeda, maka perlu <i>ANCOVA</i>. - Jika pretest setara, cukup uji biasa.
3	<ul style="list-style-type: none"> - Analisis Efektivitas Perlakuan: <ul style="list-style-type: none"> - Untuk menguji apakah perlakuan (pembelajaran berbasis PYD-TS) meningkatkan <i>Personal Skills</i> dan <i>Social Skills</i> lebih besar dibanding Kontrol. 		

Tabel 3.12 Uji Statistik Penelitian Kuantitatif (Lanjutan)

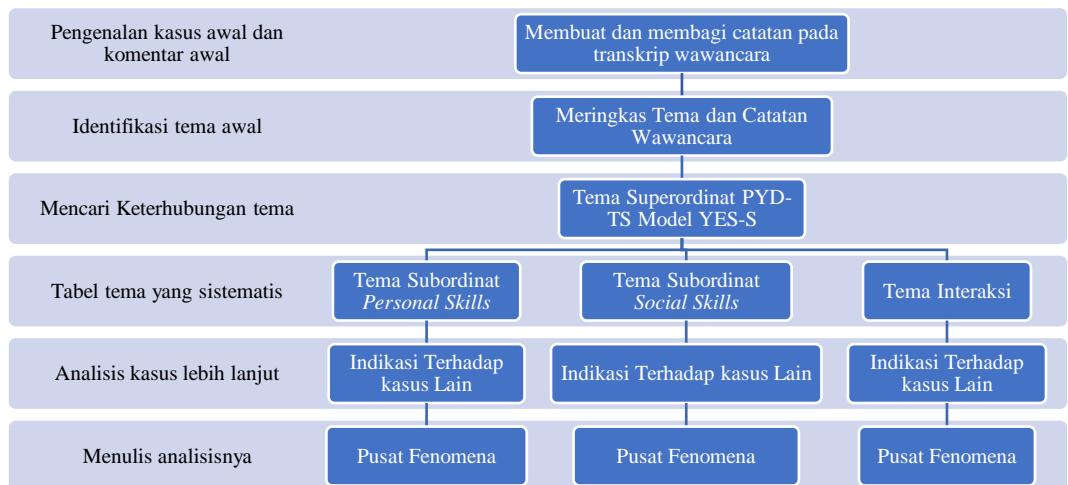
No	Nama, Tujuan dan Manfaat	Kriteria	Relevansi Penelitian
	<ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan apakah program PYD-TS efektif. - Menjadi inti kesimpulan penelitian. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Gain Score (Post – Pre) + t-test.</i> - <i>Paired t-test (Pre vs Post dalam 1 kelompok).</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk membuktikan peningkatan <i>Personal & Social Skills</i> pada perlakuan PJOK berbasis PYD-TS.
4	<ul style="list-style-type: none"> - Uji Interaksi Domain - Untuk mengetahui apakah peningkatan <i>PJOK</i> dan <i>PYD-TS Model YES-S</i> berjalan paralel atau ada perbedaan/efek interaksi antara kedua domain - Menyimpulkan apakah perlakuan berpengaruh sama pada kedua domain, atau lebih dominan di salah satunya. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>p-value</i> interaksi $< 0,05 \Rightarrow$ ada interaksi signifikan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ukuran untuk membuktikan terkait interaksi peningkatan <i>Personal Metode Pembelajaran PJOK dan PYD TS YES-S</i>

3.7.2 Analisis Data Kualitatif

Dalam penelitian kualitatif, analisis data adalah proses penting yang melibatkan pengelompokan data kedalam pola, tema atau kategori tertentu. Proses ini membantu peneliti dalam mengornisir informasi yang diperoleh dari lapangan. Menurut Nasution (2002), interpretasi dalam analisis data bukan merupakan kebenaran mutlak, tetapi merupakan pendangan atau pendapat peneliti. Oleh karena itu, analisis data bersifat subjektif dan kontekstual, tergantung pada sudut pandang peneliti. Analisis data dalam penelitian kualitatif *interpretative phenomenological analysis* (IPA).

3.7.1.1 Prosedur analisis data wawancara

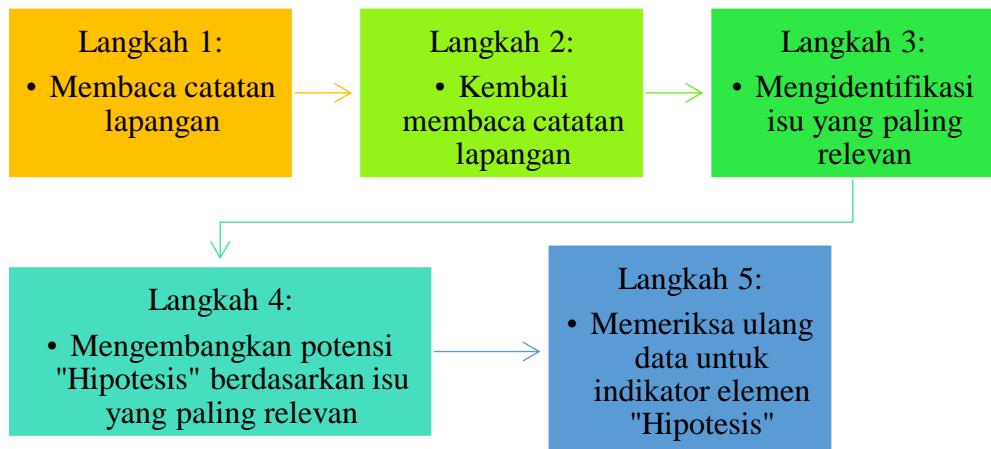
Setelah proses wawancara berdasarkan konesptualisasi proses orientasi wawancara, dan transkrip wawancara dibutuhkan Upaya untuk melaksanakan proses analisis data. Berikut proses analisis data pada berdasarkan instrument *interpretative phenomenological analysis*:



Gambar 3.8 Proses Analisis Data IPA (Howitt, 2019, p. 316)

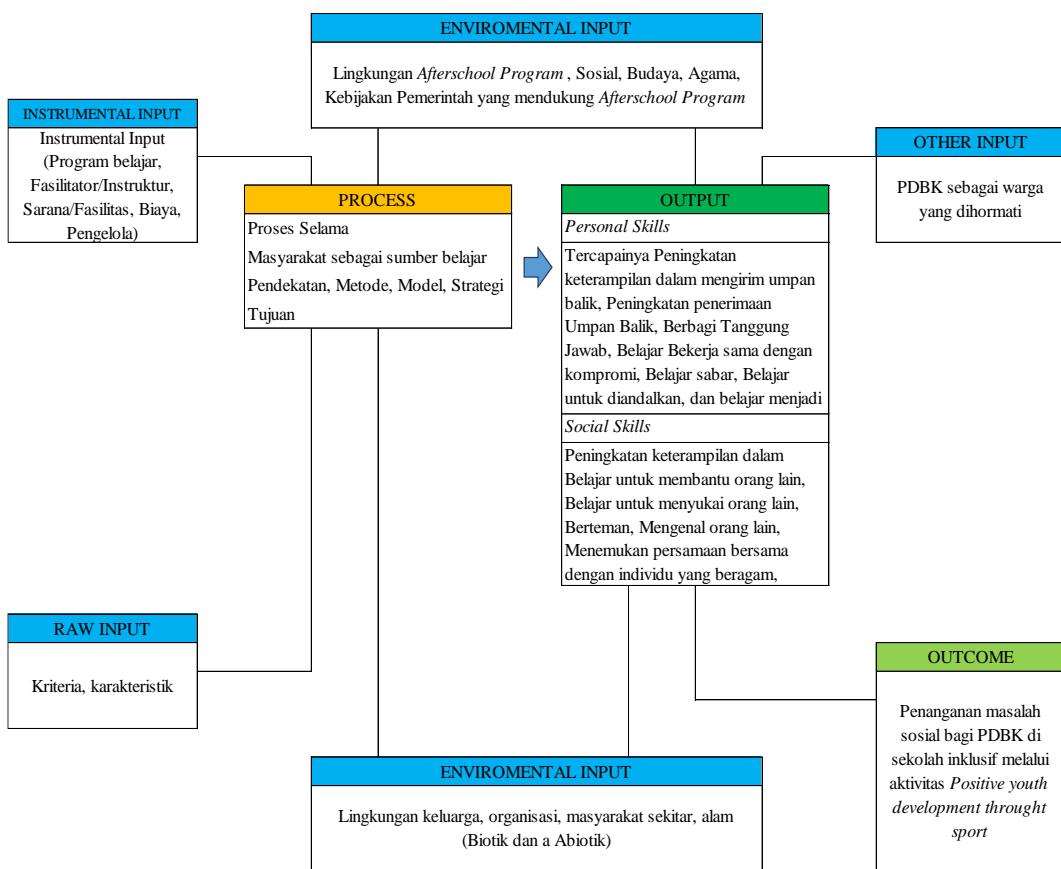
3.7.1.2 Prosedur Analisis Data Observasi

Setelah proses pengumpulan data berdasarkan prosedur observasi menghasilkan data, berikut bentuk evaluasi data observasi:



Gambar 3.9 Prosedur Analisis data Observasi (Howitt, 2019, p. 113)

3.8. Desain Konseptual



Gambar 3.10 Desain Konseptual