

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi penelitian

Lokasi dalam penelitian ini akan dilaksanakan di SMP BPK Penabur Cimahi yang beralamatkan di jalan Encep Kartawiria (Citeureup) No.75 Cimahi. Pemilihan lokasi penelitian tersebut didasarkan atas beberapa pertimbangan yang di antaranya adalah penulis bekerja di sekolah tersebut, kemudian dari pihak kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani telah memberikan perijinan kepada penulis apabila ingin mengadakan penelitian di sekolah tersebut sehingga kendala masalah perijinan dan pengelolaan waktu pembelajaran dapat diminimalisir. Oleh sebab itu demi kelancaran pelaksanaan penelitian tersebut peneliti memilih SMP BPK Penabur Cimahi.

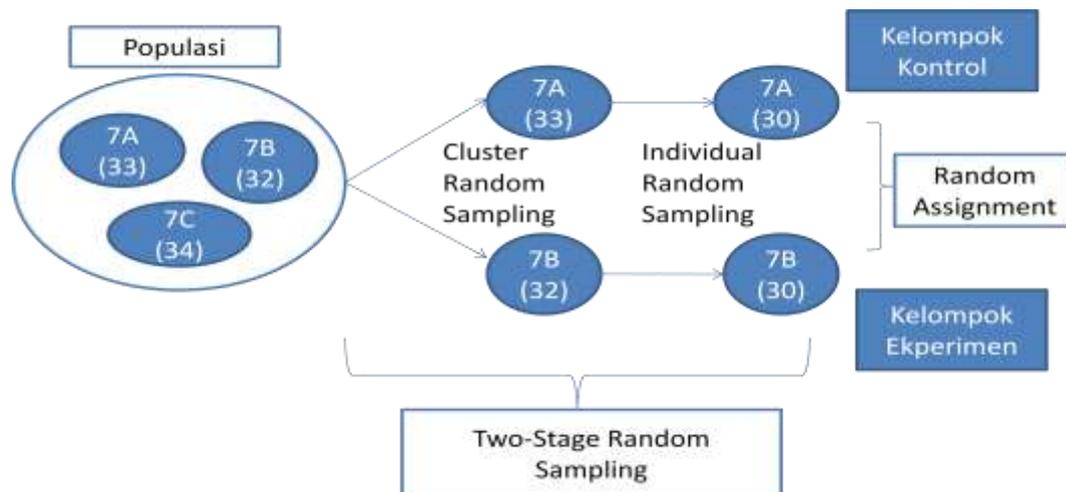
2. Populasi dan sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP BPK Penabur Cimahi yang rata-rata usia yaitu 13 tahun yang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan masuk ke dalam masa akhir kanak-kanak, yang terdiri dari tiga kelas, yaitu kelas A (33), kelas B (32), dan kelas C (34) dengan jumlah 94 siswa.

Oleh karena populasi dalam penelitian ini memiliki karakteristik yang sama maka seluruh siswa dalam populasi tersebut memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel dalam penelitian. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Two-Stage Random Sampling*. Freankel (1993, hlm. 97) mengatakan bahwa teknik *two stage random sampling* adalah perpaduan antara teknik *cluster random sampling* dengan *individual random sampling*. Oleh karena terdapat dua teknik yang digunakan untuk lebih memperjelas perlu diketahui bahwa *cluster random sampling* digunakan untuk menentukan sampel dengan mengundi kelas yang ada, dengan cara *cluster random sampling* memungkinkan semua individu yang berada dalam kelompok menjadi sampel dalam penelitian karena dalam penelitian ini populasi terdiri dari beberapa kelompok atau *cluster*.

dari hasil pengundian yang dilakukan terpilih kelas 7A dengan jumlah siswa 33 orang dan kelas 7B dengan jumlah siswa 32 orang, selanjutnya dilakukan kembali *individual random sampling* untuk menentukan proporsi jumlah anggota yang sama dalam setiap kelompok, jumlah anggota dalam setiap kelompok dalam penelitian ini yang diinginkan adalah 30 orang dari setiap kelas yang telah terpilih, akan tetapi seluruh siswa dalam kelas penelitian tersebut dilibatkan karena akan berhubungan dengan mortality. Jadi jumlah sampel yang digunakan adalah 60 orang siswa yang terdiri dari 30 orang siswa kelas 7A dan 30 orang kelas 7B, kemudian hal terakhir yang dilakukan adalah melakukan *random assignment* untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, setelah dilakukan pengundian akhirnya terpilihlah kelas 7B sebagai kelompok eksperimen dan kelas 7A sebagai kelompok kontrol.

Untuk lebih memperjelas dapat dilihat bagan di bawah ini



Gambar 3.1
Pengambilan sampel dengan Two Stage Random Sampling

Alasan pemilihan populasi dan sampel dalam penelitian ini didasarkan atas beberapa pertimbangan, yang di antaranya adalah usia siswa rata-rata 13 tahun yang dalam proses sosialnya masuk ke dalam usia berkelompok, artinya anak lebih senang bermain bersama kelompok dari pada secara individual, dengan

berkelompok anak akan belajar bersosialisasi dan berbagi peranan sosial, dan pada saat itu pula kesadaran sosial berkembang pesat.

B. Metode penelitian

Metode penelitian merupakan metode yang digunakan dalam penelitian untuk menjawab permasalahan yang ada, Sugiyono (2011, hlm. 6) mengatakan bahwa “Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah”.

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui sebab akibat pengaruh model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran langsung (variabel bebas) terhadap proses sosial siswa (variabel terikat). oleh sebab ingin mengetahui sebab akibat yang ditimbulkan maka metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, Arikunto (2010, hlm. 9) mengatakan bahwa metode eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan.

Mengenai metode eksperimen itu sendiri Ali (2010, hlm. 84) mengartikan bahwa “eksperimen adalah riset yang dilaksanakan melalui eksperimentasi atau percobaan”. Dengan melakukan penelitian eksperimen ini diharapkan dapat menjawab setiap rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini.

C. Desain penelitian.

Dalam mempermudah alur dalam penelitian maka diperlukan suatu desain penelitian yang berfungsi digunakan sebagai acuan, adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini melibatkan kelompok kontrol.

The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design				
Treatment group	<i>R</i>	<i>O</i>	<i>X</i>	<i>O</i>
Control group	<i>R</i>	<i>O</i>	<i>C</i>	<i>O</i>

Gambar 3.2

The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design

Sumber : Fraenkel & Wallen (1993:272)

Mengadopsi dari desain tersebut maka desain operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

<i>Treatment group</i>	<u>R</u>	<u>O1</u>	<u>X</u>	<u>O2</u>
<i>Control Group</i>	<u>R</u>	<u>O3</u>	<u>C</u>	<u>O4</u>

Keterangan :

R = *Random* (pemilihan sampel yang dilakukan secara acak)

O1 & O3 = *PreTest* (Proses sosial siswa sebelum diberi perlakuan Model *Cooperative Learning type TGT* dan model konvensional)

O2 & O4 = *PostTest* (Proses sosial siswa sesudah diberi perlakuan Model *Cooperative Learning type TGT* dan model konvensional)

X = *Treatment* menggunakan model *Cooperative Learning*

C = *Treatment* menggunakan model konvensional (*Direct Teaching*)

Peneliti menggunakan desain tersebut karena dalam desain tersebut lebih banyak mempunyai nilai positifnya atau nilai-nilai yang dapat terkontrol sehingga ancaman yang akan timbul dalam penelitian ini dapat diminimalisir atau bahkan dihilangkan. Berikut merupakan tabel efektivitas desain penelitian menurut Fraenkel (1993, hlm. 280).

Tabel 3.1
Efektivitas Desain Penelitian
sumber : Fraenkel (1993, hlm. 280)

Design	Threat											
	Subject Characteristics	Mortality	Location	Instrument Decay	Data Collector Characteristics	Data Collector Bias	Testing	History	Maturation	Attitude of Subjects	Regression	Implementation
One-shot case study	-	-	-	(NA)	-	-	(NA)	-	-	-	-	-
One group pretest-posttest	-	?	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Static-group comparison	-	-	-	+	-	-	+	?	+	-	-	-
Randomized posttest-only control group	++	+	-	+	-	-	++	+	++	-	++	-
Randomized pretest-posttest control group	++	+	-	+	-	-	+	+	++	-	++	-
Randomized Solomon four-group	++	++	-	+	-	-	++	+	++	-	++	-
Randomized posttest-only control group with matched subjects	++	+	-	+	-	-	++	+	++	-	++	-
Matching-only pretest-posttest control group	+	+	-	+	-	-	+	+	+	-	+	-
Counterbalanced Time-series	++	++	-	+	-	-	+	++	++	++	++	-
Factorial with randomization	++	+	+	-	+	+	-	-	+	-	++	-
Factorial without randomization	++	++	-	++	-	-	+	+	++	-	++	-
Didik Subj PENGARUH JASMANI T Universitas:	?	?	-	++	-	-	+	+	+	-	?	-

Key: (++) = strong control, threat unlikely to occur; (+) = some control, threat may possibly occur; (-) = weak control, threat likely to occur; (?) = can't determine; (NA) = threat does not apply.

Tanda dua plus (++) untuk menunjukkan kontrol yang kuat (ancaman tidak mungkin terjadi), satu plus (+) untuk menunjukkan beberapa kontrol (ancaman mungkin terjadi), minus (-) untuk menunjukkan kontrol yang lemah (ancaman yang mungkin terjadi), dan tanda tanya (?) kepada mereka yang memiliki kemungkinan ancaman, karena sifat penelitian, kita tidak dapat menentukan.

Dalam upaya meminimalisir atau bahkan menghilangkan ancaman yang mungkin terjadi dalam penelitian ini, upaya yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. *mortality*, karena ancaman mungkin dapat terjadi maka untuk menghilangkan ancaman tersebut dalam setiap kelompok baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol terdapat siswa lain yang ikut berpartisipasi sebagai pengganti apabila sampel tidak dapat mengikuti perlakuan dengan tuntas.
2. *location*, perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan di lokasi yang sama sehingga peneliti dapat mengawasi secara keseluruhan setiap intervensi yang diberikan.
3. *instrumen decay*, pengumpulan data instrumen pretes dengan waktu posttes terdapat jeda waktu selama 7 minggu sehingga ancaman terhadap instrumen bisa diminimalisir, apabila waktu terlalu singkat kemungkinan siswa menjawab pernyataan yang sama akan timbul dan dikhawatirkan perlakuan tidak memberikan pengaruh.
4. *data collector characteristic*, untuk menghindari ancaman maka dalam penelitian penulis menggunakan pengumpul data yang sama untuk setiap kelompok yang dilakukan sendiri oleh peneliti.
5. *data collector bias*, untuk menghindari ancaman yang terjadi peneliti sendiri yang melakukan pengumpulan data tersebut dan data yang akan tersaji merupakan data yang asli hasil dari pengumpulan data tersebut.
6. *testing*, pelaksanaan pengambilan data dilakukan pada awal dan akhir dan untuk menghindari bias terhadap hasil posttes akibat dari pretest yang dilakukan karena soal yang diberikan sama, maka dalam pelaksanaannya

terutama pada saat posttes setiap pengisian subjek selalu ditekankan untuk merefleksikan setiap pernyataan yang ada dengan tingkah lakunya sebelum memberikan jawaban, hal tersebut dilakukan untuk menghindari pengisian yang sama dan menutupi jawaban yang salah dalam pretest.

7. *history*, pengaruh lingkungan luar terhadap variabel terikat mungkin saja dapat terjadi akan tetapi peneliti beranggapan bahwa pengaruh tersebut dapat terjadi kepada kedua kelompok sehingga dapat mengakibatkan efek yang sama
8. *attitude of subject*, selama penelitian tingkah laku subjek atau sampel harus selalu diawasi dan dikendalikan agar subjek dapat benar-benar merasakan dampak dari perlakuan yang diberikan.
9. *implementation*, dalam pelaksanaan penelitian perlakuan diberikan langsung dan dikelola oleh peneliti, sehingga ancaman yang mungkin terjadi akibat adanya perlakuan lain dapat diminimalisir dan dihilangkan.

Penelitian ini dilaksanakan selama 13 kali pertemuan yang dilaksanakan setiap 2 kali dalam seminggu, yang dilakukan selama 6 minggu mulai dari bulan Maret sampai Mei 2014. Program ini merujuk pada penelitian Goudas (2009) dimana hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam Program pembelajaran kooperatif, yang dikembangkan atas dasar keterampilan sosial sebagai tujuan belajar, menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial dan sikap terhadap kerja kelompok, yang dilaksanakan dalam 13 kali pertemuan.

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian eksperimen menggunakan metode pembelajaran kooperatif dan konvensional (*Direct Teaching*) untuk pengembangan proses sosial siswa.

1) *Pretest*

Pretest dilakukan sebelum perlakuan diberikan pembelajaran baik kepada kelompok eksperimen maupun kepada kelompok kontrol. *Pretest* dilakukan untuk melihat sejauh mana proses sosial yang dimiliki oleh siswa. Untuk melihat skor perolehan *pretest*, siswa yang telah menjadi anggota kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol diberikan angket proses sosial. Kemudian, setelah siswa mengisi angket data diolah dan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana proses sosial siswa pada kedua kelompok tersebut.

Pretest dilakukan secara bersama-sama kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 28 Maret 2014 pada jam 13.30.

2) Perlakuan/treatment

Pada kelompok eksperimen perlakuan yang diberikan yaitu dengan model *cooperative learning* dan pada kelompok kontrol dengan metode konvensional. Perlakuan diberikan selama 13 kali pertemuan dengan waktu 2x40 menit. Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yang menggunakan *Model Cooperative Learning type TGT* dilaksanakan setiap hari senin pukul 7.20-8.40 WIB dan hari sabtu pukul 10.20-11.40 WIB dari tanggal 31 Maret-17 Mei 2014, sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan Model Konvensional dilaksanakan setiap hari rabu pukul 11.50-13.10 WIB dan sabtu pukul 8.20-9.40 WIB dari tanggal 2 April-17 Mei 2014.

Materi program yang diberikan kepada kedua kelompok yaitu permainan bola voli, sepak bola, bola basket dan atletik. Berikut merupakan program kegiatan materi pembelajaran dalam penelitian ini.

Tabel 3.2
Program Pelaksanaan Pembelajaran

Pertemuan	Tgl. Pelaksanaan (MCL)	Materi	Tgl. Pelaksanaan (MK)
1	31-3-2014	Permainan bola voli Pembelajaran Pasing bawah	2-4-2014
2	5-4-2014	Permainan bola basket Pembelajaran dribling	5-4-2014
3	7-4-2014	Permainan sepakbola Pembelajaran mengoper dan mengontrol bola	10-4-2014
4	12-4-2014	Atletik (nomor lempar lembing)	12-4-2014
5	14-4-2014	Permainan bola voli Pembelajaran Pasing atas	16-4-2014

6	19-4-2014	Permainan bola basket Pembelajaran Pasing (chess pass, bounce pass.)	19-4-2014
7	21-4-2014	Permainan sepak bola Pembelajaran dribling (menggunakan kaki bagian dalam dan luar)	23-4-2014
8	26-4-2014	Atletik (nomor tolak peluru)	26-4-2014
9	28-4-2014	Permainan bola voli Pembelajaran servis	30-4-2014
10	3-5-2014	Permainan bola basket Pembelajaran Pasing (head pass, cross over)	3-5-2014
11	10-5-2014	Permainan sepak bola Pembelajaran shoting	10-5-2014
12	12-5-2014	Atletik (nomor lari estafet)	14-5-2014
13	17-5-2014	Permainan bola voli Pembelajaran Pasing bawah dan atas	17-5-2015

Adapun format harian pelaksanaan pembelajaran untuk yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dan model konvensional.

Tabel 3.3

Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Model Cooperative Learning Type TGT

No	Langkah-Langkah Kegiatan		Waktu
1	Pendahuluan		15 menit
	Guru	Siswa	
	Berdoa dan absensi	Berdoa	
	Pemanasan	Pemanasan	
	Apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran	Mendengarkan dan bertanya apabila belum memahami tujuan pembelajaran	
	Menjelaskan manajemen pembelajaran (dimana, kapan, dengan siapa, dan bagaimana pembelajaran dilakukan), kemudian membagi siswa kedalam beberapa kelompok/team	Menyimak, memperagakan, dan bertanya apabila ada yang tidak dimengerti tugas yang harus dilakukan dalam PBM	

	Cek pemahaman dengan memberikan pertanyaan mengenai materi yang akan dipelajari. Contoh: Bagaimana cara melakukan pasing bawah dengan baik?	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru	
--	--	--	--

No	Inti		Waktu
	Guru	Siswa	
2	memberikan tugas gerak mengenai materi yang sedang dipelajari	melakukan tugas gerak yang diinstruksikan oleh guru didalam kelompok dengan variasi pembelajaran yang diketahui oleh seluruh anggota kelompok	50 menit
	Menyuruh siswa melakukan perlombaan (pasing bawah ke target/ tembok) dalam team yang diakhiri dengan skoring dalam bentuk rangking yang nantinya setiap urutan rangking dalam team akan diperlombakan kembali dengan team yang lain	Perlombaan antara anggota team untuk memperoleh yang terbaik dengan rangking	
	Melaksanakan perlombaan antar team dengan rangking yang sama secara berurutan	Melaksanakan perlombaan antar team dengan rangking yang sama	
	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih kedua kalinya dalam team yang diakhiri dengan perlombaan dan rangking hasil	Siswa berlatih didalam teamnya masing-masing untuk meningkatkan skor pasing bawah dengan lomba antar teamnya serta merangking untuk diperlombakan kembali antar team	
	Melakukan perlombaan antar team yang kedua kalinya dengan rangking dan skor	Siswa kembali berlomba antar team dengan rangking yang sama	
	Melakukan penilaian team berdasarkan rangking dan skor	Menyimak, diskusi dan bertanya apabila ada yang tidak dimengerti mengenai apa yang dilakukan.	

No	Penutup		Waktu
	Guru	Siswa	
3	Pendinginan/ pelemasan	Pendinginan	15 menit
	Melakukan reuiu/evaluasi	Mendengarkan serta Menjawab pertanyaan yang diajukan guru	

Didik Subhakti Prawira Raharja, 2014

PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PRILAKU INTERAKSI SOSIAL SISWA

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

	Pemberian tugas	Mencari bahan materi pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya	
	Berdoa	berdoa	

Tabel 3.4
Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Model Konvensional

No	Langkah-Langkah Kegiatan		Waktu
1	Pendahuluan		15 Menit
	Guru	Siswa	
	Berdoa dan absensi pemanasan	Berdoa Pemanasan	
	Apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran	Mendengarkan dan bertanya apabila belum memahami tujuan pembelajaran	
	Menjelaskan dan mendemonstrasikan materi dan pengelolaannya	Menyimak, memperagakan, dan bertanya apabila ada yang tidak dimengerti tugas yang harus dilakukan selama PBM	
	Cek pemahaman : Mengajukan pertanyaan. Contoh : Bagaimana cara melakukan pasing bawah dengan baik?	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru	

No	Inti		Waktu
2	Guru	Siswa	

	Membimbing pemelakukan	Siswa melakukan apa yang di tugaskan oleh guru. Sebagai contoh: 1.Siswa melakukan variasi dan kombinasi pass atas dan bawah sesuai dengan gerakan yang telah di instruksikan oleh guru. 2.Siswa melakukan variasi dan kombinasi pass atas dan bawah dan smash sesuai dengan gerakan yang telah di instruksikan oleh guru.	50 menit
	Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik secara positif netral dan menyeluruh	Siswa melakukan kembali apa yang telah dilakukan, Contoh : - Posisi siap dan melakukan passing bawah	
	Memberikan kesempatan untuk melakukan lanjutan	Siswa kembali melaksanakan tugas dengan berkelompok dan berpasangan	
	Membagi kelompok dan Memberikan kesempatan bermain bola voli dengan peraturan yang dimodifikasi	Melakukan perlombaan permainan bola voli yang telah dimodifikasi	

No	Penutup		Waktu
3	Guru	Siswa	15 menit
	Pendinginan/ pelepasan	Pendinginan	
	Melakukan reuiu/evaluasi	Mendengarkan serta Menjawab pertanyaan yang diajukan guru	
	Pemberian tugas	Mencari bahan materi pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya	
	berdoa	Berdoa	

Adapun rancangan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan *model cooperative learning type tgt* dapat dilihat secara lengkap dilampiran 5 dan model konvensional dilampiran 7. Kemudian untuk mengetahui kesesuaian penggunaan model *cooperative learning type tgt* dalam pembelajaran dilakukan uji validasi sebagai berikut .

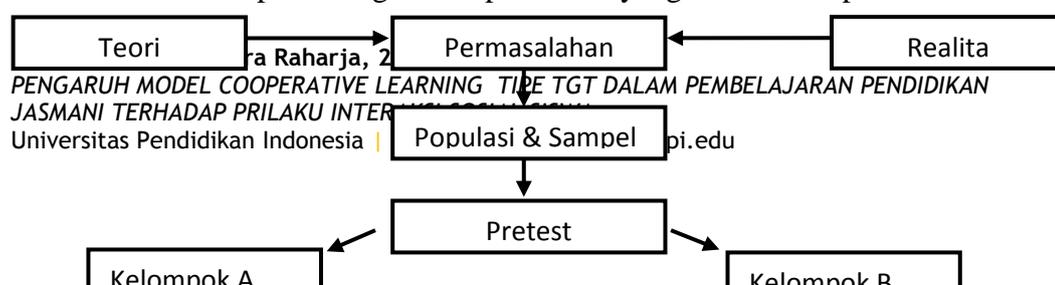
Tabel 3.5
Uji Penggunaan Model Cooperative Learning Type TGT

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Cek pemahaman mengenai materi yang akan dipelajari		
2	Tujuan pembelajaran selalu disampaikan		
3	Pembelajaran dilakukan didalam kelompok		
4	Anggota dalam kelompok selalu berbeda		
5	Memberikan kesempatan bagi siswa untuk menentukan aktivitas dalam pembelajaran dikelompok		
6	Banyak terjadi komunikasi dengan teman didalam kelompok		
7	Adanya pertandingan didalam kelompok untuk menentukan yang terbaik		
8	Adanya pertandingan atau perlombaan diantara kelompok		
9	Diberikan kesempatan untuk belajar kembali setelah dilakukan pertandingan		
10	Pengawasan terhadap kelompok-kelompok belajar selalu dilakukan selalu dilakukan		
11	Melakukan reviu pembelajaran yang telah dilakukan		
12	Penilaian berdasarkan skor atau kemenangan kelompok		
13	Selalu diberikan tugas mencari informasi mengenai materi pada pertemuan selanjutnya		

3) *Posttest*

Posttest dilakukan pada akhir perlakuan diberikan dengan memberikan kembali angket proses sosial kepada kedua kelompok untuk melihat sejauh mana pengembangan proses sosial siswa. Kemudian, setelah siswa mengisi angket data diolah dan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana proses sosial siswa pada kedua kelompok tersebut. skor hasil pengisian angket kemudian dianalisis untuk melihat perbedaannya dengan sokr hasil pretest, selanjutnya hasil analisis itu akan diuji hipotesis untuk dapat menjawab semua pertanyaan yang telah diajukan sebelumnya.

Berikut merupakan bagan alur penelitian yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3.3
Bagan Alur Penelitian

D. Definisi Operasional

1. Interaksi sosial menurut Sutherland (Santoso, 2010, hlm. 164) adalah suatu hubungan yang mempunyai pengaruh secara dinamis antara individu dengan individu dan antara individu dengan kelompok dalam situasi sosial. Interaksi sosial merupakan bentuk umum dari proses sosial. Jadi, dalam hal ini interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan timbal balik antara individu dengan individu, kelompok dengan kelompok, serta individu dengan kelompok yang dinamis. Bentuk-bentuk interaksi sosial yang digunakan dalam penelitian ini yaitu proses asosiatif dan disosiatif dengan penjelasan sebagai berikut.

- a. Proses asosiatif

Proses asosiatif dapat dikatakan sebagai proses yang mengarah kepada haal positif untuk mempersatukan diantara individu dengan individu, kelompok dengan kelompok dan individu dengan kelompok melalui pengertian dan

kerjasama yang terjalin guna mencapai tujuan bersama. Proses asosiatif itu sendiri terdiri dari.

1) Kerja sama

Kerja sama yaitu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam penelitian ini kerjasama dapat terlihat dari cara siswa saling membantu dan saling tolong menolong untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan guru kepada kelompok.

2) Akomodasi

Akomodasi dalam penelitian ini berarti usaha-usaha yang dilakukan untuk meredakan suatu pertentangan agar keseimbangan dalam kelompok dapat tetap terjaga. Bentuk usaha tersebut terlihat apabila ada siswa yang menjadi penengah ketika terjadi pertentangan diantara temannya.

3) Asimilasi

Asimilasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah usaha-usaha untuk mengurangi perbedaan-perbedaan yang ada diantara setiap anggota kelompok dan kelompok lain, serta mempertinggi kesatuan tindak, sikap dan proses mental dengan memperhatikan kepentingan dan tujuan bersama. Dalam penelitian ini asimilasi terlihat dengan perilaku siswa yang saling menghargai teman tidak melihat dari status dan kemampuannya, serta memberikan kesempatan yang sama dalam berlatih.

b. Proses disosiatif

Disebut juga sebagai *oppositional processes* atau proses oposisi yakni proses sebagai cara berjuang melawan seseorang atau sekelompok manusia untuk mencapai tujuan tertentu (Soekanto, 1999, hlm. 97). Dalam penelitian ini proses disosiatif terdiri dari.

1) Persaingan

Dalam penelitian ini persaingan diartikan sebagai usaha individu untuk mencapai tujuan untuk menarik perhatian dengan bersaing tanpa adanya ancaman dan kekerasan. Persaingan yang terlihat seperti usaha siswa yang

selalu ingin menjadi yang terbaik diantara siswa yang lain dalam kelompok.

2) Kontravensi

Kontravensi merupakan bentuk proses sosial yang berada diantara persaingan dan pertentangan, yang ditandai dengan gejala-gejala ketidakpastian mengenai diri seseorang atau suatu rencana dan perasaan tidak suka yang disembunyikan, kebencian dan keragu-raguan terhadap kepribadian seseorang. Yang dalam hal ini terlihat apabila individu mengganggu konsentrasi temannya, tidak memberikan kesempatan yang sama dalam berlatih, memprovokasi dan mengintimidasi teman yang lain.

3) Pertentangan

Pertentangan adalah usaha individu untuk memenuhi tujuannya dengan menentang orang lain dengan ancaman atau kekerasan. Dalam penelitian ini perilaku pertentangan terlihat apabila individu ingin menjadi yang terbaik dengan mengancam orang lain untuk mengalah.

2. Model Cooperative Learning Tipe TGT

Pembelajaran kooperatif dirancang untuk meningkatkan prestasi siswa, melalui kelompok kecil yang banyak melibatkan interaksi dan keterampilan sosial. Tidak dapat dikatakan Pembelajaran kooperatif jika tidak melibatkan kelompok, membuat kelompok adalah syarat untuk belajar keterampilan sosial untuk individu dan kelompok (Metzler, 2000, hlm. 229). Dalam penelitian ini model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (team games tournament) dimana siswa dibagi kedalam kelompok untuk menyelesaikan tugas gerak yang guru berikan kemudian siswa berlomba dengan siswa yang lain dalam kelompok dan diakhiri dengan lomba antar kelompok.

3. Model Konvensional (*direct teaching*/pembelajaran langsung)

Model pembelajaran langsung ini menggunakan pendekatan yang berpusat kepada guru (*teacher centered*), dimana pada proses pembelajaran guru memindahkan pengetahuan yang dimilikinya dan mengarahkan apa yang

harus dilakukan siswa terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkannya.

E. Instrumen Penelitian

Intrumen dalam penelitian ini menggunakan angket dan observasi terstruktur dengan ketentuan sebelum melakukan observasi terstruktur harus dibuat kisi-kisi sebagai indikator dari proses sosial dan terlebih dahulu diuji reliabelitas dan validitasnya. Angket proses sosial disusun dengan menggunakan skala likert, untuk dapat mengetahui validitas dan realibilitasnya angket terlebih dahulu dilakukan uji coba. Validitas dalam intrumen ini dihitung dengan menggunakan korelasi product moment dari pearson dan realibilitasnya dihitung dengan menggunakan split-half.

Adapun berikut rumusan variabel, subvariabel, dan indikator proses sosial dalam penelitian ini yang disesuaikan berdasarkan tinjauan teoritis pada bab II.

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
Sumber : Budiman (2009, hlm. 103)

Variabel	Sub Variabel	Indikator
proses sosial	1. proses asosiatif	
	a. Kerja sama	<ul style="list-style-type: none"> • menyadari mempunyai kepentingan yang sama • mempunyai perasaan yang sama • bekerja atas dasar tujuan yang sama • kebersamaan sebagai dasar bekerja • motif menolong orang lain • saling membutuhkan • kewajiban situasional/terpaksa dilakukan • memperoleh hasil yang lebih besar
	b. Akomodasi	<ul style="list-style-type: none"> • keseimbangan dalam interaksi sosial • upaya meredakan pertentangan • mencegah meledaknya pertentangan • menjadi penengah • menyelesaikan masalah tanpa menghancurkan lawan • memperkuat cita-cita, sikap, dan

		kebiasaan <ul style="list-style-type: none"> • menahan keinginan bersaing • toleransi • adil dalam mendukung
	c. Asimilasi	<ul style="list-style-type: none"> • upaya mengurangi perbedaan • mempertinggi kesatuan pikiran, tindakan, dan sikap • kepentingan umum lebih utama • cita-cita yang sama • menekan individualistis • pengembangan sikap yang sama • menghargai orang dan kebudayaan asing • menghormati perkawinan campuran • pertentangan diselesaikan bersama • simpatik • menghindari prasangka • pendekatan terhadap pihak lain • bersikap terbuka • menghormati golongan minoritas • keterikatan kepada kelompok
	2. proses disosiatif	
	a. Persaingan	<ul style="list-style-type: none"> • menyalurkan keinginan berkompetisi • cara seleksi • alat pembagian kerja yang efektif
		<ul style="list-style-type: none"> • bersaing mencari keuntungan • menarik perhatian publik
		<ul style="list-style-type: none"> • mempertajam prasangka tanpa ancaman/kekerasan
	b. Kontravensi	<ul style="list-style-type: none"> • ketidak pastian diri
		<ul style="list-style-type: none"> • perasaan tidak suka yang disembunyikan • benci/ragu pada kepribadian seseorang • menolak, enggan, melawan
		<ul style="list-style-type: none"> • protes dan menghalang-halangi pihak lain
		<ul style="list-style-type: none"> • mengganggu dan mengacaukan rencana pihak lain
		<ul style="list-style-type: none"> • menyangkal pernyataan orang lain • melemparkan beban pembuktian pada orang lain • mencaci, mencerca dan menfitnah • menghasut

		<ul style="list-style-type: none"> • mengumumkan rahasia pihak lain
	c. Pertentangan	<ul style="list-style-type: none"> • menentang pihak lawan dengan ancaman dan kekerasan • perbedaan pendirian dan perasaan • perbedaan kepentingan • disorganisasi struktur

Sebagai alat pengumpul data kuisisioner memiliki kelebihan dan kekurangannya seperti yang diungkapkan Ali (2010, hlm. 285), kelebihan adalah :

1. dapat mengumpulkan data dari sejumlah besar subyek
2. data yang dikumpulkan lebih objektif dibandingkan dengan wawancara
3. responden dapat menjawab lebih leluasa, tidak dipengaruhi oleh sikap mental hubungan antara periset dan subjek riset, atau oleh waktu yang tersedia dalam memikirkan jawaban
4. data yang dikumpulkan lebih mudah untuk dianalisis, karena pertanyaan-pertanyaan yang diajukan bersifat tetap dan sama antara yang diajukan kepada satu responden dan yang diajukan kepada responden lain,

Sementara itu kelemahannya adalah:

1. kuisisioner hanya dapat dilakukan kepada orang yang melek huruf dan mengerti bahasa yang digunakan dalam kuisisioner itu
2. kadang-kadang pengisian kuisisioner dilakukan oleh subjek yang bukan menjadi sampel, dan ini tidak dapat diketahui oleh periset karena proses pengumpulan datanya dilakukan secara tidak langsung.
3. sebagaimana wawancara, kereliabelan dan keobjektifan data yang dikumpulkan melalui kuisisioner sering kali dipertanyakan, terutama bila dalam pengembangannya tidak memperhatikan prinsip-prinsip dalam penyusunan dan pengembangan instrumen riset.

F. Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Suatu instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel, untuk mengetahui validitas dan reliabilitas tersebut maka digunakan rumus sebagai berikut.

1. Uji Validitas

Uji validitas instrument angket dengan menggunakan Pearson Product Momen (PPM)

Adapun rumus PPM ialah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan : r_{xy} = koefisien korelasi suatu butir item

N= Jumlah subjek

X= Skor suatu butir item

Y= Skor total

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrument menggunakan Alpha Cronbach dengan rumus :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2 i}{\sigma^2 t} \right)$$

Keterangan : r_{11} = Reliabilitas tes

n = Banyak butir tes

$\sigma^2 t$ = Variansi skor total

$\sum \sigma^2 i$ = Jumlah variansi butir tes

Pengujian realibilitas dan validatas instrumen dilakukan di SMPN 1 Cimahi pada tanggal 5 maret 2014, alasan pemilihan sekolah tersebut didasarkan pada kesamaan karakteristik siswa yang ada dengan siswa dimana penelitian dilakukan, adapun hasil dari perhitungan validitas dan reliabilitas diperoleh hasil seperti yang tertera pada tabel 3.7

Tabel 3.7
Data Hasil Uji Validitas

No. Soal	rx _y	r Tabel	Keterangan
1	0,52	0,25	valid
2	0,33	0,25	valid
3	0,35	0,25	valid
4	0,45	0,25	valid
5	0,57	0,25	valid
6	0,31	0,25	valid
7	0,48	0,25	valid
8	0,35	0,25	valid
9	0,48	0,25	valid
10	0,40	0,25	valid

11	0,32	0,25	valid
12	0,27	0,25	valid
13	0,49	0,25	valid
14	0,28	0,25	valid
15	0,58	0,25	valid
16	0,62	0,25	valid
17	0,46	0,25	valid
18	0,23	0,25	tidak valid
19	0,59	0,25	valid
20	0,32	0,25	valid
21	0,29	0,25	valid
22	0,20	0,25	tidak valid
23	0,20	0,25	tidak valid
24	0,54	0,25	valid
25	0,37	0,25	valid
26	0,34	0,25	valid
27	0,49	0,25	valid
28	0,13	0,25	tidak valid
29	0,33	0,25	valid
30	0,50	0,25	valid
31	0,13	0,25	tidak valid
32	0,37	0,25	valid
33	0,46	0,25	valid
34	0,60	0,25	valid
35	0,44	0,25	valid
36	0,29	0,25	valid
37	0,51	0,25	valid
38	0,39	0,25	valid
39	0,47	0,25	valid
40	0,49	0,25	valid
41	0,44	0,25	valid
42	0,43	0,25	valid
43	0,35	0,25	valid
44	0,56	0,25	valid
45	0,55	0,25	valid
46	0,10	0,25	tidak valid
47	0,18	0,25	tidak valid
48	0,31	0,25	valid
49	0,36	0,25	valid
50	0,45	0,25	valid
51	0,48	0,25	valid
52	0,26	0,25	valid
53	0,43	0,25	valid

Dari tabel 3.7 di atas dapat diketahui bahwa dari 53 soal yang diuji cobakan terdapat 46 butir soal yang valid dan 7 butir soal yang tidak valid. Kemudian nilai reliabilitas angket proses sosial yang didapat adalah 0,60 yang termasuk ke dalam katagori sedang, yang artinya instrumen tersebut masih dapat dipergunakan, adapun rincian dari perhitungan validitas dan reliabilitas tersebut dapat dilihat pada lampiran yang tersedia.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket proses sosial yang terdiri dari proses asosiatif dan disosiatif yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kemudian dengan didukung dari hasil observasi yang dilakukan selama treatment diberikan.

H. Analisis Data

Pengolahan dan Analisis data dalam penelitian ini menggunakan SPSS 17 dengan urutan analisis data sebagai berikut.

- 1) Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Data. Langkah pengujiannya yaitu melalui *Analyze – descriptive statistics - explore*
- 2) Menghitung gain Pretest & Posttest, dengan membandingkan data yang tertera dalam tabel deskriptive data.
- 3) Pengujian Hipotesis dengan menggunakan Uji Manova dengan langkah pengujiannya melalui *Analyze – General linear model – multivariate*.