

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Populasi dan sampel penelitian

Setiap penelitian yang dilaksanakan oleh seorang peneliti terlebih dahulu perlu menentukan populasi sebagai sumber data untuk keperluan penelitiannya, populasi tersebut dapat berbentuk manusia, nilai – nilai, dokumen, dan peristiwa yang dijadikan objek penelitian. Populasi menurut Sugiyono (2011: 80) adalah : “ wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Maka dari itu populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh anak usia 10-12 tahun yang mengikuti latihan renang di club renang se kota Bandung. Menurut Sugiyono (2011: 81) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Disproportionate stratified random sampling* . Menurut Sugiyono (2011: 83) menyatakan bahwa *Disproportionate stratified random sampling* adalah Teknik ini digunakan untuk menentukan jumlah sampel, bila populasi berstrata tetapi kurang professional. Dalam penelitian ini diambil jumlah sampel 15 orang anak usia 10-12 tahun yang menjadi anggota club di Mandala Ganesha SC di ITB. Sesuai dengan pengertian teknik pengambilan sampel yang dimaksud adalah untuk seluruh perkumpulan renang yang ada di kota bandung ada 8 perkumpulan renang, maka dalam penelitian ini diambil dari club Mandala Ganesha SC sebanyak 15 orang anak yang berusia 10-12 tahun. Karena perkumpulan renang yang lainnya hanya memiliki atlet umur 10-12 tahun yang lebih sedikit dibandingkan club yang saya pilih sebagai tempat penelitian.

B. Waktu dan Tempat Pengumpulan Data

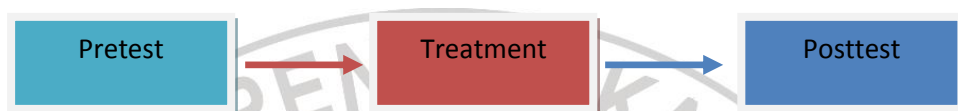
Penelitian pengaruh permainan aquatik terhadap keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun dilaksanakan pada:

- a. Tempat : Kolam renang Sabuga(sasana budaya Ganesha) ITB
- b. Waktu : 15 Maret 2013 sampai dengan 24 april 2013

Pada pukul 17.00-17.15 (permainan inti tanpa instruksi sesudah dan sebelum memulai permainan)

C. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan desain *One-group Pretest-Posttest Design*. Sebagaimana bisa dilihat pada bagan 3.1 berikut



Gambar 3.1
Desain Penelitian

D. Metode Penelitian

Sugiyono (2011: 2) Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk mengetahui gambaran mengenai efektifitas perlakuan permainan aquatik renang terhadap keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun. Penelitian ini menggunakan metodologi eksperimen. Menurut Sugiyono (2011: 72) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain *One-group Pretest-Posttest Design*. Tujuan Penelitian eksperimen desain *one group pretest-posttest design* ini adalah untuk mengetahui hasil perlakuan yang sebelumnya di adakan *pretest*, dengan demikian hasil perlakuan diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Dalam menjabarkan metode tersebut maka peneliti membuat langkah penelitain sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data yang diperoleh dari angket.
2. Menyusun dan mengolah data.
3. Menganalisis data.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah penafsiran terhadap definisi yang digunakan maka penulis perlu membatasi beberapa istilah dan sesuai dengan judul penelitian “Pengaruh Permainan Akuatik Terhadap Keterampilan sosial Anak Usia 10-12 tahun”. Adapun definisi operasionalnya adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh.

Menurut kamus lengkap bahasa Indonesia modern karangan Muhammad Ali (2003 : 301) Pengaruh yaitu “ daya yang ada atau timbul dari sesuatu, orang, benda ,dsb. Yang berkuasa atau berkekuatan gaib. “ pengaruh yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pengaruh yang ditimbulkan oleh permainan aquatik terhadap Keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun.

2. Permainan.

Menurut Andang Ismail (2009: 26), menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, *permainan* adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah. Permainan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah modifikasi permainan polo air, mencari koin, cari bola dan hitam hijau.

3. Aquatik.

Menurut Tatsa A (2012: 11) Aquatik adalah segala macam bentuk aktivitas air yang dapat dilakukan di sungai, danau, laut, pantai,

maupun kolam renang. Adapun bentuk kegiatannya dapat berupa renang, polo air, selancar, menyelam, dayung, kano, dan beragam bentuk lainnya. Aquatik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan yang dilakukan di kolam renang yaitu permainan mini polo air, cari bola, dan hitam hijau.

4. Keterampilan sosial.

Menurut Chaplin (1993: 469) Keterampilan sosial adalah sebagai tingkah laku yang dipengaruhi oleh hadirnya orang lain, tingkah laku kelompok, atau tingkah laku yang ada di bawah kontrol masyarakat. Keterampilan sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mencakup 4 aspek yaitu asertif, agresif, kesendirian, dan keangkuhan.

5. Asertif

Menurut Gunarsa (1992) menyatakan bahwa perilaku asertif adalah perilaku antar pribadi (*interpersonal behaviour*) yang melibatkan aspek kejujuran, keterbukaan pikiran dan perasaan. Perilaku asertif ini ditandai dengan adanya kesesuaian sosial dan seseorang yang mampu berperilaku asertif akan mempertimbangkan perasaan dan kesejahteraan orang lain. Asertif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salah satu aspek yang berada dalam angket keterampilan sosial.

6. Agresif

Menurut Robert Baron (2003: 140) agresif adalah tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menghendaki atau menginginkan datangnya tingkah laku tersebut. Agresif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salah satu aspek yang berada dalam angket keterampilan sosial.

7. Keangkuhan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1988: 39) Keangkuhan adalah sifat suka memandang rendah kepada orang lain. Keangkuhan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salah satu aspek yang berada dalam angket keterampilan sosial.

8. Kesendirian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1988: 813) Kesendirian adalah sifat suka mengasingkan diri dari yang lain. Kesendirian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salah satu aspek yang berada dalam angket keterampilan sosial.

9. Anak.

Menurut UU RI No. 4 tahun 1979: Anak adalah seseorang yang belum mencapai usia 21 tahun dan belum pernah menikah. Batas 21 tahun ditentukan karena berdasarkan pertimbangan usaha kesejahteraan sosial, kematangan pribadi, dan kematangan mental seorang anak dicapai pada usia tersebut. Anak yang di maksud dengan dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 10-12 tahun.

F. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah di olah. (Arikunto, 2010: 203). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa instrument adalah suatu alat untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner. Arikunto (2010: 194) kuesioner/angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Dengan menggunakan angket tertutup sampel bisa dengan mudah menjawab angket yang diberikan oleh penulis. Kuisisioner yang di gunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari *The Matson Evaluation Of Social Skills With Youngsters (MESSY)*. Dalam sebuah angket pasti memiliki kisi-kisi untuk mempermudah peneliti mengetahui apa saja faktor-faktor yang terdapat dalam variabel yang di teliti. kisi-kisi angket *The Matson Evaluation Of Social Skills With Youngsters (MESSY)* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1

Kisi-kisi angket *The Matson Evaluation Of Social Skills With Youngsters (MESSY)*. Teodoro et al. (2000) from Brazil

Dimensi keterampilan Sosial	Nomor Soal
Faktor 1 : perilaku antisosial / agresivitas	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11,13, 14, 16, 17, 21, 22, 25, 27, 28, 30, 39, 45
Faktor 2 : keterampilan sosial/ ketegasan	1, 9, 10, 15, 18, 20, 23, 24, 29, 31, 32, 33, 37, 38, 41, 43, 44
Faktor 3: kesombongan/keangkuhan	12, 26, 34, 42
Faktor 4 kecemasan sosial/ kesendirian	19, 35, 36, 40

G. Uji coba Instrumen

Untuk memperoleh data yang relevan dan akurat diperlukan alat pengumpul data yaitu alat ukur yang valid dan reliabel. Salah satu usaha yang diperlukan yaitu dengan jalan uji coba . Dari uji coba tersebut diharapkan dapat diketahui validitas dan reliabilitas instrumen tersebut. Sebelum instrument digunakan dilakukan uji coba terlebih dahulu kepada 30 anak usia 10-12 tahun yang tidak diikutkan dalam penelitian yang sebenarnya. Data dianalisis dengan menggunakan teknik statistik perangkat lunak *Statistical Product and Service Solution (SPSS) for windows versi 16* yaitu menggunakan *reliability scale*. Pada uji validitas angket *The Matson Evaluation Of Social Skills With Youngsters (MESSY)* dari 62 soal yang diujikan terhadap 30 orang sampel lain selain kelompok sampel penelitian. Berikut Hasil uji coba angket beserta hasil penghitungan uji validitas tiap butir pertanyaan dapat dilihat pada tabel 3.2 :

Tabel 3.2

Hasil Uji Coba Validitas Angket *The Matson Evaluation Of Social Skills With Youngsters (MESSY)*

Item	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Status
p1	.206	.887	Valid
p2	.544	.883	Valid
p3	.501	.883	Valid
p4	.575	.883	Valid
p5	.484	.884	Valid
p6	.405	.885	Valid
p7	.522	.883	Valid
p8	.256	.887	Valid
p9	.103	.889	Tidak valid
p10	.108	.888	Tidak valid
p11	.144	.888	Tidak valid
p12	.561	.883	Valid
p13	.627	.883	Valid
p14	.293	.886	Valid
p15	.734	.880	Valid
p16	-.027	.891	Tidak valid
p17	.618	.883	Valid
p18	-.270	.895	Tidak valid
p19	.579	.882	Valid
p20	.245	.887	Valid
p21	.418	.885	Valid
p22	.679	.882	Valid
p23	-.184	.891	Tidak valid
p24	.277	.886	Valid
p25	.214	.887	Valid
p26	.172	.888	Tidak valid
p27	.491	.883	Valid
p28	.048	.888	Tidak valid
p29	.663	.882	Valid
p30	.598	.883	Valid
p31	.609	.882	Valid

Lanjutan Tabel 3.2

Anggun Fitriyani, 2013

Pengaruh Permainan Aquatik Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 Tahun
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

p32	-.038	.891	Tidak valid
p33	-.186	.893	Tidak valid
p34	.548	.883	Valid
p35	.732	.880	Valid
p36	.454	.884	Valid
p37	.089	.888	Tidak valid
p38	.287	.886	Valid
p39	.470	.884	Valid
p40	.548	.884	Valid
p41	.507	.884	Valid
p42	.540	.883	Valid
p43	.561	.884	Valid
p44	.252	.887	Valid
p45	.541	.883	Valid
p46	.100	.888	Tidak valid
p47	.010	.889	Tidak valid
p48	.223	.887	Valid
p49	.608	.882	Valid
p50	.599	.882	Valid
p51	.121	.889	Tidak valid
p52	.245	.887	Valid
p53	.435	.885	Valid
p54	.598	.882	Valid
p55	.149	.887	Tidak valid
p56	.476	.885	Valid
p57	.218	.887	Valid
p58	.403	.885	Valid
p59	.246	.887	Valid
p60	-.214	.893	Tidak valid
p61	-.489	.898	Tidak valid
p62	.601	.882	Valid

Dari hasil validitas instrument tersebut didapatkan nilai reliabilitas instrumen sebagai berikut:

Tabel 3.3
 Hasil Uji Reliabilitas Angket *The Matson Evaluation Of Social Skills With
 Youngsters (MESSY)*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.939	45

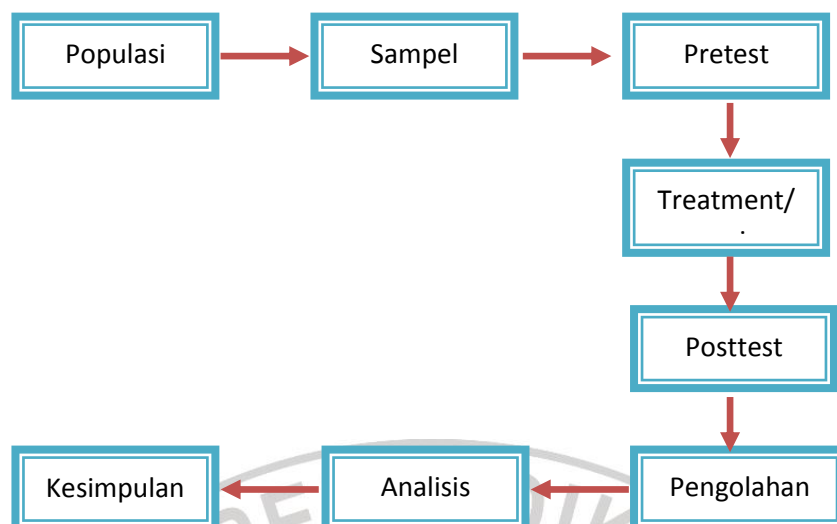
Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang signifikan.

H. Langkah-langkah Penelitian

Untuk memberikan gambaran mengenai langkah penelitian yang dilakukan maka diperlukan langkah penelitian sebagai rencana kerja. Dengan adanya gambaran langkah penelitian maka akan mempermudah kita untuk memulai langkah dari sebuah penelitian. Adapun mengenai langkah-langkah penelitian penulis jelaskan sebagai berikut:

1. Langkah pertama menentukan populasi yaitu Seluruh atlet Perkumpulan Renang Mandala Ganesha SC ITB.
2. Kemudian menentukan sampel sejumlah 15 orang, anak yang berusia 10-12 tahun
3. Kemudian melakukan tes awal sebagai alat ukur dengan menggunakan angket.
4. Selanjutnya adalah melakukan perlakuan terhadap anak usia 10-12 tahun . Perlakuan tersebut dengan menggunakan permainan aquatik.
5. Kemudian melakukan test akhir terhadap anak setelah diberi perlakuan.
6. Langkah terakhir yaitu melakukan pengolahan data, menganalisa dan menarik kesimpulan yang didasarkan pada hasil pengolahan dan analisis data.

Mengenai penjelasan langkah-langkah penelitian diatas, peneliti mencoba menjelaskan dalam bentuk bagan seperti dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut:



Gambar 3.2
Langkah Penelitian

I. Variabel

Menurut Kerlinger, 1973 (Sugiyono, 2011: 38) variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Menurut Sutrisno Hadi (Arikunto, 2010: 159) variabel adalah sebagai gejala yang bervariasi. Berdasarkan permasalahan yang ada, variabel yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Variabel Bebas / *Independen* (X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan aquatik renang. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan di kolam renang dengan menggunakan peralatan bola sebagai alat bantu untuk melakukan permainan mini polo air yang dimodifikasi.

2. Variabel Terikat / *Dependen* (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Akibat yang di maksud adalah Keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun.



Gambar 3.3

Variabel penelitian

J. Analisis Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan penghitungan komputasi program *SPSS (Statistical Product and Service Solution) versi 16.0 for windows* karena program ini memiliki kemampuan analisis statistik cukup tinggi serta sistem manajemen data pada lingkungan grafis menggunakan menu-menu dekriptif dan kotak-kotak dialog sederhana, sehingga mudah dipahami cara pengoperasiannya (Sugianto, 2007: 1). Adapun langkah pengolahan tersebut yaitu:

1. Deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai Keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun di klub Mandala Ganesha ITB. Teknik analisis dengan menggunakan *explore* untuk menggambarkan mengenai keterampilan sosial anak.
2. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui setiap variabel yang akan dianalisis atau data yang diperoleh berdistribusi normal. Penulis menggunakan teknik analisis dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui normalitas data. Kondisi data berdistribusi normal menjadi salah satu syarat untuk menguji hipotesis menggunakan statistik parametrik di analisis inferensi.
3. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *Levene's test*. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian. Sebagai kriteria pengujian, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama. Kondisi data yang homogen menjadi salah satu syarat untuk menguji hipotesis menggunakan statistik parametrik di analisis inferensi.
4. Analisis *Paired Sampel T-Test* untuk mengetahui untuk menguji pengaruh permainan aquatik terhadap Keterampilan sosial anak.