

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini merupakan bagian metode penelitian yang terdiri atas pendekatan penelitian, metode penelitian, desain penelitian, subjek penelitian, definisi operasional variabel, pengembangan instrumen dan pengumpulan data, prosedur penelitian dan teknik analisis data.

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam konteks penelitian ini pendekatan kuantitatif ditujukan untuk mengetahui perbedaan perubahan antara sebelum dilakukan intervensi dan setelah diberi intervensi.

B. Metode Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti dan tujuan penelitian, guna menguji keefektifan model pembelajaran kooperatif dengan teknik permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa, maka peneliti menggunakan metode kuasi eksperimen.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Kedua eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *pretest* terlebih dahulu, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) berupa model pembelajaran kooperatif dengan teknik permainan tradisional pada kelompok eksperimen, akan tetapi kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan (*treatment*). Kemudian untuk mengetahui dampak dari perlakuan maka diberikan *posttest* pada kedua kelompok tersebut.

Tabel 3.1
Pretest Posttest Control Group Design

Quasi-Experimental Designs

<i>Pre-And Posttest Design</i>		<i>Time</i>	
			
Select Control Group	Pretest	No Treatment	Posttest
Select Experimental Group	Pretest	Experimental Treatment	Posttest

(Creswell, 2012)

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan teknik permainan tradisional pada mata pelajaran penjas. Sehingga peneliti bekerja sama dengan guru yang mengajar mata pelajaran penjas untuk membuat sebuah model pembelajaran kooperatif dengan teknik permainan tradisional. Diharapkan dengan program ini dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa.

Kegiatan perencanaan model pembelajaran kooperatif dengan teknik permainan tradisional dalam penelitian ini meliputi : mengidentifikasi tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kecerdasan interpersonal siswa sebelum dan sesudah dilakukan treatment, menetapkan tujuan pembelajaran, menetapkan materi inti, menyiapkan kegiatan pembelajaran yang mencakup pembukaan, inti dan penutup serta membuat program pembelajaran siswa dengan menggunakan permainan tradisional.

Pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga bagian, yaitu pendahuluan, inti materi, dan pendinginan. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut :

a. Pendahuluan

Sebelum melakukan inti dari kegiatan pembelajaran, peneliti dan guru menjelaskan materi apa yang akan dibahas pada setiap pertemuan, serta indikator apa saja yang akan dicapai. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa diinstruksikan untuk melakukan pemanasan. Siswa harus

melakukan peregangan pada bagian-bagian tubuh yang akan digunakan dalam pembelajaran, agar tidak mengalami cedera pada saat bermain.

b. Inti Materi

Materi inti dalam setiap kegiatan pembelajaran diberikan kepada siswa sesuai dengan program pembelajaran siswa yang disusun sebelumnya. Materi dalam pembelajaran tersebut meliputi permainan-permainan tradisional, yaitu Bebentengan, Galah Aceh, Hitam-Hijau, Meen Boy, Jeu Engkot, dan Bakiak.

c. Penutup

Ketika aktivitas bermain permainan tradisional berakhir, siswa juga harus melakukan pendinginan. Tindakan ini berguna untuk merengangkan otot yang telah banyak dipergunakan selama bermain. Setelah itu diadakan evaluasi dan diskusi hasil kegiatan pembelajaran tersebut.

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan teknik permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa, yaitu :

1. Pre Test

Pre test dilakukan sebelum perlakuan diberikan yaitu model pembelajaran kooperatif dengan teknik permainan tradisional. Pre test dilakukan untuk mengetahui bagaimana gambaran kecerdasan interpersonal yang telah dimiliki siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikannya perlakuan atau treatment. Untuk melihat skor perolehan pretest, seluruh siswa yang telah menjadi anggota kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan kuesioner atau angket yang telah disusun oleh peneliti yang bertujuan untuk mengetahui gambaran kecerdasan interpersonal. Setelah siswa mengisi angket tersebut, data diolah dan dianalisis untuk mengetahui gambaran kecerdasan interpersonal siswa sebelum dilakukannya perlakuan. Pretest dilakukan pada tanggal 30 Maret 2016 di SDN 16 Banda Aceh.

2. Treatment atau Perlakuan

Perlakuan dilakukan pada kelas VB sebagai kelompok eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan teknik permainan tradisional. Eksperimen ini dilaksanakan 2 kali setiap minggunya dengan 6 minggu jadi total treatment yang diberikan 12 pertemuan.

Berikut merupakan program pembelajaran siswa yang diberikan dalam rangka mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa melalui model pembelajaran kooperatif dengan teknik permainan tradisional yang dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan selama 6 minggu. Berikut ini adalah jadwal pemberian treatment atau program pembelajaran siswa di SDN 16 Banda Aceh :

Tabel 3.2
Jadwal Pemberian Treatment /Program Pembelajaran Siswa

Pertemuan	Hari/Tanggal	Materi / Kegiatan Pembelajaran Siswa
1	2 April 2016	Permainan Bebentengan
2	6 April 2016	Permainan Bebentengan
3	9 April 2016	Permainan Galah Aceh
4	13 April 2016	Permainan Galah Aceh
5	16 April 2016	Permainan Hitam-Hijau
6	20 April 2016	Permainan Hitam-Hijau
7	23 April 2016	Permainan Meen Boy
8	27 April 2016	Permainan Meen Boy
9	30 April 2016	Permainan Jeu Engkot
10	4 Mei 2016	Permainan Jeu Engkot
11	7 Mei 2016	Permainan Bakiak
12	11 Mei 2016	Permainan Bakiak

Tabel 3.3
Program Pembelajaran Siswa

Minggu ke	Pertemuan ke	Waktu	Materi Pembelajaran	Keterangan
1	1 dan 2	15 menit	Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa 2. Mengecek kehadiran 3. Apersepsi 4. Menyampaikan inti dari tujuan pembelajaran 5. Pemanasan
		55 menit	Kegiatan Inti	Perlakuan permainan bebentengan
		10 menit	Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apresiasi 2. Pendinginan 3. Evaluasi
2	3 dan 4	15 menit	Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa 2. Mengecek kehadiran 3. Apersepsi 4. Menyampaikan inti dari tujuan pembelajaran 5. Pemanasan
		55 menit	Kegiatan Inti	Perlakuan permainan galah Aceh
		10 menit	Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apresiasi 2. Pendinginan 3. Evaluasi
3	5 dan 6	15 menit	Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa 2. Mengecek kehadiran 3. Apersepsi 4. Menyampaikan inti dari tujuan pembelajaran 5. Pemanasan
		55 menit	Kegiatan Inti	Perlakuan permainan hitam hijau
		10 menit	Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apresiasi 2. Pendinginan

				3. Evaluasi
4	7 dan 8	15 menit	Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa 2. Mengecek kehadiran 3. Apersepsi 4. Menyampaikan inti dari tujuan pembelajaran 5. Pemanasan
		55 menit	Kegiatan Inti	Perlakuan permainan meen boy
		10 menit	Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apresiasi 2. Pendinginan 3. Evaluasi
5	9 dan 10	15 menit	Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa 2. Mengecek kehadiran 3. Apersepsi 4. Menyampaikan inti dari tujuan pembelajaran 5. Pemanasan
		55 menit	Kegiatan Inti	Perlakuan permainan jeu engkot
		10 menit	Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apresiasi 2. Pendinginan 3. Evaluasi
6	11 dan 12	15 menit	Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa 2. Mengecek kehadiran 3. Apersepsi 4. Menyampaikan inti dari tujuan pembelajaran 5. Pemanasan
		55 menit	Kegiatan Inti	Perlakuan permainan bakiak
		10 menit	Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apresiasi 2. Pendinginan 3. Evaluasi

Pada saat kegiatan eksperimen dilaksanakan, pengamatan selalu dilakukan untuk melihat sejauh mana siswa senang dan bagaimana kecerdasan

interpersonal mereka berkembang selama proses pembelajaran kooperatif dengan teknik permainan tradisional ini.

3. Post Test

Setelah diberikan perlakuan selama 12 kali pertemuan yang dilakukan 2 kali setiap minggunya, selanjutnya siswa pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberikan kembali kuesioner atau angket yang telah disusun oleh peneliti yang bertujuan untuk mengetahui gambaran kecerdasan interpersonal. Skor hasil yang telah diisi oleh siswa selanjutnya dianalisis untuk melihat perkembangan kecerdasan interpersonal siswa yang ada dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, selanjutnya hasil analisis itu akan diuji hipotesis untuk dapat menjawab semua pertanyaan yang telah diajukan sebelumnya.

D. Subjek Penelitian

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 16 Banda Aceh yaitu yang berjumlah 60 siswa. Pada penelitian ini menggunakan metode sampling jenuh. Sampling jenuh atau sensus adalah seluruh anggota populasi akan dijadikan sebagai anggota sample (Sugiyono.2013), dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 60 siswa yang pengelompokkannya sebagai berikut : 30 siswa kelas VA yang terdiri dari 16 laki-laki dan 14 perempuan sebagai kelompok kontrol dan 30 siswa kelas VB yang terdiri dari 15 laki-laki dan 15 perempuan sebagai kelompok eksperimen. Rincian Subjek penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.4

Rincian Subjek Penelitian

Kelas	Kelompok	Jumlah Siswa
VA	Eksperimen	30
VB	Kontrol	30
Jumlah		60

Peneliti memilih siswa kelas V karena pada usia tersebut anak-anak ini gemar membentuk kelompok-kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain

bersama-sama, anak mulai bisa berpikir realistic, rasa ingin tahunya semakin besar, rasa ingin belajar. Pada masa ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri (egosentris) kepada sikap yang kooperatif (bekerja sama) atau *sosiosentris* mau memperhatikan kepentingan orang lain. Pada masa ini aktivitas motorik anak sudah dapat dikatakan lincah (Yusuf, 2005 hlm 25).

Pada tahap ini kemampuan anak berpikir, mengingat dan berkomunikasi akan semakin baik karena anak telah berpikir logis. Anak mulai menaruh minat untuk bermain dengan teman-temannya dan tertarik pada mainan yang menggunakan aturan-aturan tertentu. Anak sudah dapat berpikir abstrak, membuat hipotesa dan dugaan-dugaan secara lebih baik (Farida, 2008, hlm 19).

Pada tahap kognitifnya, anak pada tahap ini memiliki pola pikir yang kongkrit dan tidak terlalu egosentris. Meski demikian, konsep-konsep abstrak hanya dapat mereka fahami secara terbatas dan harus ditunjukkan dengan objek kongkrit. Stimulus secara verbal dapat dilakukan jika diaplikasikan berdasarkan konsep-konsep kongkrit, dengan contoh pengalaman dan bahasa sehari-hari anak, bukan dengan konsep universal atau argument rasional. Anak pada usia ini sudah mampu diajak berdiskusi tentang kasus-kasus sederhana (Safaria,2007,hlm 54).

E. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini peneliti memakai dua variabel yakni, variabel terikatnya adalah kecerdasan interpersonal, sedangkan variabel bebasnya adalah model pembelajaran kooperatif dengan teknik permainan tradisional. Berdasarkan hasil studi pendahuluan sebagaimana yang diuraikan pada latar belakang masalah dan rumusan masalah, serta memperhatikan teori dan konsep yang mendukung, maka dapat diungkapkan definisi operasional variabel penelitian ini sebagai berikut ini :

1. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan Interpersonal dalam penelitian ini diturunkan dari konsepnya Anderson. Kecerdasan Interpersonal yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam memahami diri sendiri, etika/aturan bergaul, perasaan orang lain, dan cara berkomunikasi serta menemukan pemecahan masalah/konflik sosial yang efektif untuk menciptakan relasi, membangun relasi dan

mempertahankan relasi sosial yang oleh tiga Dimensi, yaitu: a. *social insight*, b. *social sensitivity*, dan c. *social communication*.

- a. *Social insight*, yaitu kemampuan untuk memahami diri, situasi/etika sosial, dan menemukan pemecahan masalah/konflik sosial yang efektif dalam satu interaksi sosial. Dimensi *social insight* adalah:
 - 1) Kesadaran diri yang secara operasional ditandai dengan indikator (a) kemampuan memahami diri sendiri, (b) kemampuan menerima diri.
 - 2) Pemahaman situasi sosial dan etika sosial yang secara operasional ditandai dengan indikator (a) kemampuan memahami aturan-aturan dalam bergaul dengan orang lain, (b) kemampuan menghormati orang lain.
 - 3) Keterampilan pemecahan masalah yang secara operasional ditandai dengan indikator (a) kemampuan mengendalikan konflik dengan orang lain, (b) kemampuan menyelesaikan konflik dengan orang lain secara kondusif.
- b. *Social sensitivity*, yaitu kemampuan untuk merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkan baik secara verbal maupun non-verbal. Dimensi *social sensitivity* adalah:
 - 1) Sikap empati yang secara operasional ditandai dengan indikator (a) kemampuan merasakan perasaan orang lain, (b) kemampuan merasakan isyarat-isyarat emosi non-verbal orang lain.
 - 2) Sikap prososial yang secara operasional ditandai dengan indikator (a) kemampuan membantu seseorang yang membutuhkan, (b) kemampuan bekerja sama dengan orang lain, (c) kemampuan mengungkapkan simpati pada orang lain.
- c. *Social communication*, yaitu kemampuan menyampaikan dan menerima pesan secara efektif dalam menjalin dan membangun interpersonal yang sehat. Dimensi *social communication* adalah:
 - 1) Menyampaikan pesan secara efektif yang secara operasional ditandai dengan indikator (a) kemampuan menyampaikan pendapat dengan efektif, (b) kemampuan berbicara hati-hati, (c) kemampuan mengendalikan diri dalam berbicara.

- 2) Menerima pesan secara efektif yang secara operasional ditandai dengan indikator (a) kemampuan mendengarkan dengan terbuka yang disampaikan orang lain, (b) kemampuan menghargai yang disampaikan orang lain.

2. Model Pembelajaran Kooperatif dengan Teknik Permainan Tradisional

Model pembelajaran kooperatif dalam penelitian ini diturunkan dari konsepnya slavin. Model Pembelajaran Kooperatif yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran yang melakukan kegiatan menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

Permainan Tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu segala bentuk permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi khususnya di daerah Aceh. Permainan tradisional Aceh yang akan digunakan dalam penelitian ini ada 6, yaitu :

- a. Permainan Tradisional Bebentengan
- b. Permainan Tradisional Galah Aceh
- c. Permainan Tradisional Hitam-Hijau
- d. Permainan Tradisional Meen Boy
- e. Permainan Tradisional Jeu Engkot
- f. Permainan Tradisional Bakiak

F. Pengembangan Instrumen dan Pengumpulan Data

1. Jenis Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan alat ukur berupa kuesioner/angket disusun oleh peneliti yang digunakan sebagai alat pengumpul data sekaligus alat ukur untuk mencapai tujuan penelitian. Angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban dengan cara memberikan tanda *check list* (\surd), pada alternatif pilihan yang sesuai dengan karakteristik dirinya. Angket yang digunakan menyediakan empat alternatif jawaban Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-Kadang (K), dan Tidak Pernah (TP) dengan skor berkisar antara 1 sampai dengan 4.

Tabel 3.5
Pola Skor Pilihan Respon Angket Kecerdasan Interpersonal Siswa

Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
4	3	2	1

Tabel 3.6
Pengkategorian Kecerdasan Interpersonal Siswa

Interval Skor	Kategori
10 - 13,25	Rendah
13,26 - 16,5	Sedang
16,6 - 19,75	Tinggi
19,76 - 23	Sangat Tinggi

2. Pengembangan Kisi-Kisi Instrumen

Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kecerdasan interpersonal siswa. Angket kecerdasan interpersonal siswa dibuat berdasarkan pada konsep yang dikemukakan oleh Anderson yang menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal memiliki tiga dimensi utama, yaitu : *social insight*, *social sensivity*, dan *social communication*. Instrumen dibuat dengan mengembangkan ketiga dimensi utama kecerdasan interpersonal yang dikembangkan menjadi indikator-indikator. Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengungkap kecerdasan interpersonal siswa adalah sebagai berikut ini :

Tabel 3.7
Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Interpersonal Siswa

Dimensi	Aspek	Indikator	Pernyataan
1. <i>Social insight</i> yaitu kemampuan untuk memahami diri, situasi/etika sosial dan menemukannya	1. 1. Kesadaran diri	1. 1. 1. Siswa memahami diri	1. Saya mengetahui kemampuan diri sendiri dalam menyelesaikan tugas dari guru 2. Saya mengetahui kekurangan diri sendiri 3. Saya sudah menentukan cita-cita untuk masa depan sejak sekarang 4. Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang saya sukai 5. Saya memahami bahwa saya berbeda dengan orang lain
		1. 1. 2. Siswa menerima diri	6. Saya tidak memaksakan diri untuk mengikuti kegiatan yang tidak disukai 7. Saya meminta tolong pada teman

Dimensi	Aspek	Indikator	Pernyataan	
pemecahan masalah / konflik social	1. 2. Pemahaman situasi/etika sosial	1. 2. 1. Siswa memahami aturan-aturan dalam bergaul dengan orang lain	8. Saya tidak membanding-bandingkan diri saya dengan orang lain	
			9. Saya tidak memaksa teman untuk bermain bersama 10. Saya bersikap sopan terhadap guru 11. Saya menepati janji yang dibuat 12. Saya menyapa teman terlebih dulu 13. Saya datang tepat waktu saat janji bertemu dengan teman 14. Saya tidak memaksakan kehendak kepada teman	
		1. 2. 2. Siswa menghormati orang lain	15. Saya tidak mencela apabila ada teman melakukan kesalahan 16. Saya tidak membicarakan rahasia teman kepada orang lain 17. Saya mengucapkan salam saat bertemu guru	
	1. 3. Keterampilan pemecahan masalah sosial	1. 3. 1. Siswa mengendalikan konflik dengan orang lain	18. Saya menyapa teman yang mengacuhkan saya 19. Saya meminta maaf bila berbuat salah kepada teman 20. Saya tidak membalas kata-kata kasar teman	
			1. 3. 2. Siswa menyelesaikan konflik dengan orang lain secara kondusif	21. Saya tidak menanggapi fitnah tentang saya 22. Saya tidak menanggapi jika ada teman yang mengajak berkelahi
				23. Saya memaafkan teman yang bersalah 24. Saya menjelaskan kejadian yang sebenarnya ketika menghadapi tuduhan yang tidak benar 25. Saya mengakui kesalahan 26. Saya membicarakan baik-baik tentang kesalahpahaman yang terjadi antara saya dan teman
2. <i>Social sensitivity</i> , yaitu kemampuan untuk merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkan baik secara verbal maupun	2.1. Sikap Empati	2. 1. 1. Siswa merasakan perasaan orang lain	27. Saya ikut senang melihat teman tertawa 28. Saya dapat merasakan kesedihan teman 29. Saya sedih saat teman tertimpa musibah	
		2. 1. 2. Siswa merasakan isyarat-isyarat emosi non-verbal orang lain	30. Saat teman tersenyum lebar, saya tahu dia sedang gembira 31. Saya tahu ada teman yang marah dari ekspresi wajahnya yang merah padam 32. Saat teman murung, saya tahu dia sedang sedih	
	2.2. Sikap Prososial	2. 2. 1. Siswa membantu seseorang yang membutuhkan	33. Saya menghibur teman yang sedih 34. Saya membela teman yang disakiti 35. Saya membantu teman untuk menyelesaikan soal pelajaran yang sulit 36. Saya meminjamkan pensil kepada teman yang tidak membawa pensil 37. Saya ikut menyumbangkan uang kepada korban bencana	
			2. 2. 2. Siswa bekerja sama dengan	38. Saya meluangkan waktu untuk belajar bersama dengan teman

Dimensi	Aspek	Indikator	Pernyataan
non-verbal.		orang lain	39. Saya ikut memberikan pendapat dalam kerja kelompok 40. Saya bekerja sama dengan kelompok dalam menyelesaikan tugas kelompok
		2. 2. 3. Siswa mengungkapkan simpati pada orang lain	41. Saya mengucapkan selamat ketika teman menjadi juara kelas 42. Saya menjenguk teman yang sakit 43. Saya mengucapkan turut berduka cita ketika teman terkena musibah
		3. 1. 1. Siswa menyampaikan pendapat dengan efektif	44. Saya lancar dalam mengungkapkan pendapat di depan kelas 45. Saya tidak gugup dalam menjawab pertanyaan guru 46. Saya tidak ragu mengungkapkan ide kepada guru
3. <i>Social communication</i> , yaitu kemampuan menyampaikan dan menerima pesan secara efektif dalam menjalin dan membangun interpersonal yang sehat	3. 1. Menyampaikan pesan secara efektif	3. 1. 2. Siswa berbicara hati-hati	47. Saya menggunakan bahasa yang sopan walaupun berbicara dengan teman 48. Saya menghindari perkataan yang dapat menyinggung perasaan orang lain saat berbicara 49. Saya memikirkan apa yang saya katakan sebelum mengungkapkannya
		3. 1. 3. Siswa mengendalikan diri dalam berbicara	50. Saya tidak tergesa-gesa dalam mengungkapkan pendapat 51. Saya tidak berteriak-teriak saat berbicara 52. Saya memberikan kesempatan kepada orang lain untuk berbicara
		3. 2. 1. Siswa mendengarkan dengan terbuka yang disampaikan orang lain	53. Saya memperhatikan dengan baik keluhan teman 54. Saya menatap wajah teman saat dia berbicara 55. Saya mendengarkan keseluruhan pendapat teman sebelum memberikan pendapat
	3. 2. Menerima pesan secara efektif	3. 2. 2. Siswa menghargai yang disampaikan orang lain.	56. Saat teman salah mengucapkan sesuatu, saya tidak menertawakannya 57. Saya tidak menyela apa yang disampaikan teman 58. Saya melaksanakan tugas sesuai petunjuk guru 59. Saya menuruti nasehat guru 60. Saya segera melaksanakan perintah orang tua

3. Pengujian Instrumen Penelitian

Prosedur pengujian instrumen penelitian terdiri dari uji rasional, uji keterbacaan, dan uji validitas empirik yang termasuk uji validitas dan reliabilitas. Lebih jelas tentang pengujian instrumen dipaparkan sebagai berikut :

a. Uji Rasional

Instrumen yang telah disusun terlebih dahulu ditimbang oleh tiga orang ahli. Penimbangan instrumen dimaksudkan untuk mengetahui dan mengukur

kesesuaian antara indikator maupun butir-butir pernyataan, baik secara konstruk, isi maupun secara redaksional. Penimbangan dilakukan oleh Dr. Suherman, M.Pd, Dr. Mubiar Agustin, M.Pd, dan Dr. Nandang Budiman, M.Pd.

Penimbangan instrumen penting dilakukan untuk mendapatkan angket yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Jika terdapat item pernyataan yang tidak sesuai, maka item pernyataan tersebut dihilangkan atau hanya direvisi yang kemudian akan disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan penelitian. . Ada pun saran yang diberikan oleh para pakar sebagai berikut. Dr. Suherman, M.Pd menyatakan bahwa instrumen sudah cukup memadai, tetapi DOV masih perlu disempurnakan, saran ini telah ditindak lanjuti dengan merevisi DOV. Dr. Mubiar Agustin, M.Pd menyatakan bahwa DOV masih perlu diperbaiki dan hindari penggunaan pernyataan yang bertolak belakang atau bersifat negatif jika subjeknya anak Sekolah Dasar. Saran ini juga telah ditindak lanjuti dengan merevisi DOV dan memperbaiki pernyataan yang bertolak belakang. Sedangkan Dr. Nandang Budiman, M.Pd menyatakan bahwa secara isi instrumen telah terdapat kecocokan antara Dimensi, indikator dan pernyataan, saran ini telah ditindak lanjuti dengan melakukan ujicoba lapangan.

b. Uji Keterbacaan

Sebelum instrumen kecerdasan interpersonal ini diuji validitas dan realibilitasnya secara empirik, instrumen ini terlebih dahulu dilakukan uji keterbacaan kepada subjek uji coba. Subjek uji coba untuk uji keterbacaan ini terdiri dari tiga orang siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 61 Banda Aceh dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana memahami butir-butir pernyataan yang terdapat di dalam penelitian. Sehingga kalimat dalam pernyataan dapat disederhanakan tanpa mengubah maksud dari pernyataan tersebut. Setelah uji keterbacaan, maka pernyataan-pernyataan yang tidak dipahami kemudian direvisi sesuai dengan kebutuhan. Hasil yang diperoleh dari uji keterbacaan adalah siswa tidak mengalami kesulitan untuk memahami semua item pernyataan. Dengan demikian, jumlah butir pernyataan yang siap di uji validitas dan realibilitasnya adalah tetap berjumlah 60 item.

c. Uji Validitas dan Realibilitas

1) Uji Validitas

Pengujian ini dilakukan untuk menguji kesahihan setiap item pernyataan dalam mengukur variabelnya. Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor masing-masing pernyataan item yang ditujukan kepada responden dengan total skor untuk seluruh item. Teknik korelasi yang digunakan untuk menguji validitas butir pernyataan dalam penelitian ini adalah korelasi *Pearson Product Moment*. Apabila koefisien validitas butir item pernyataan yang sedang diuji lebih besar dari r_{kritis} sebesar 0.30 (Azwar,2010 hlm 158), maka dapat disimpulkan bahwa item pernyataan tersebut merupakan konstruksi (*construct*) yang valid. Adapun hasil uji validitas kuesioner kedua variabel yang diteliti disajikan pada tabel berikut :

Tabel 3.8

Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Variabel *Social Insight*

Variabel	Item Pertanyaan	Validitas		
		Koefisien <i>Pearson</i>	Titik Kritis	Kesimpulan
<i>Social insight</i>	Item_60	0.552	0,30	Valid
	Item_58	0.464	0,30	Valid
	Item_56	0.506	0,30	Valid
	Item_54	0.585	0,30	Valid
	Item_52	0.362	0,30	Valid
	Item_50	0.516	0,30	Valid
	Item_48	0.692	0,30	Valid
	Item_46	0.560	0,30	Valid
	Item_44	0.464	0,30	Valid
	Item_42	0.566	0,30	Valid
	Item_40	0.439	0,30	Valid
	Item_38	0.329	0,30	Valid

	Item_36	0.611	0,30	Valid
	Item_34	0.546	0,30	Valid
	Item_32	0.649	0,30	Valid
	Item_30	0.405	0,30	Valid
	Item_28	0.412	0,30	Valid
	Item_26	0.513	0,30	Valid
	Item_24	0.328	0,30	Valid
	Item_22	0.420	0,30	Valid
	Item_20	0.361	0,30	Valid
	Item_18	0.498	0,30	Valid
	Item_16	0.504	0,30	Valid
	Item_14	0.730	0,30	Valid
	Item_12	0.375	0,30	Valid
	Item_10	0.541	0,30	Valid

Sumber : Data diolah dari output SPSS Tahun 2016

Tabel 3.9

Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Variabel *Social Sensitivity*

Variabel	Item Pertanyaan	Validitas		
		Koefisien <i>Pearson</i>	Titik Kritis	Kesimpulan
<i>Social sensitivity</i>	Item_8	0.632	0,30	Valid
	Item_6	0.409	0,30	Valid
	Item_4	0.553	0,30	Valid
	Item_2	0.412	0,30	Valid
	Item_59	0.186	0,30	Tidak Valid
	Item_57	0.588	0,30	Valid
	Item_55	0.699	0,30	Valid
	Item_53	0.264	0,30	Tidak Valid

	Item_51	0.652	0,30	Valid
	Item_49	0.621	0,30	Valid
	Item_47	0.478	0,30	Valid
	Item_45	0.447	0,30	Valid
	Item_43	0.634	0,30	Valid
	Item_41	0.647	0,30	Valid
	Item_39	0.527	0,30	Valid
	Item_37	0.129	0,30	Tidak Valid
	Item_35	0.472	0,30	Valid

Sumber : Data diolah dari output SPSS Tahun 2016

Tabel 3.10

Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Variabel *Social Communication*

Variabel	Item Pertanyaan	Validitas		
		Koefisien <i>Pearson</i>	Titik Kritis	Kesimpulan
<i>Social communication</i>	Item_33	0.464	0,30	Valid
	Item_31	0.110	0,30	Tidak Valid
	Item_29	0.239	0,30	Tidak Valid
	Item_27	0.646	0,30	Valid
	Item_25	0.694	0,30	Valid
	Item_23	0.472	0,30	Valid
	Item_21	0.483	0,30	Valid
	Item_19	0.643	0,30	Valid
	Item_17	0.534	0,30	Valid
	Item_15	0.614	0,30	Valid
	Item_13	0.654	0,30	Valid
	Item_11	0.575	0,30	Valid
	Item_9	0.504	0,30	Valid

	Item_7	0.640	0,30	Valid
	Item_5	0.628	0,30	Valid
	Item_3	0.496	0,30	Valid
	Item_1	0.567	0,30	Valid

Sumber : Data diolah dari output SPSS Tahun 2016

Tabel 3.11

Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Kecerdasan Interpersonal

Pernyataan	Item Pernyataan	Jumlah
Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,30,32,33,34,35,36,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51,52,54,55,56,57,58,60	55
Tidak Valid	29,31,37,53,59	5

Pada keempat tabel diatas dapat dilihat hasil uji validitas menunjukkan bahwa keseluruhan item pernyataan dikatakan valid jika memiliki koefisien validitas *Pearson Product Moment* lebih besar dari titik kritis yaitu 0.30, dengan demikian item pernyataan yang tidak valid yakni item pernyataan nomor 29, 31, 37, 53, dan 59, hal ini berarti bahwa keseluruhan item pernyataan yang valid saja yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya yaitu analisis lanjut sedangkan item pernyataan yang tidak valid di buang.

2) Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan terhadap butir pernyataan yang termasuk dalam kategori *valid*. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan cara menguji coba instrumen sekali saja, kemudian dianalisis dengan menggunakan metode *alpha Cornbach*. Kuesioner dikatakan andal apabila koefisien *reliabilitas* bernilai positif dan lebih besar daripada 0,60 (Azwar, 2010 hlm 177). Adapun hasil dari uji reliabilitas berdasarkan pada rumus *alpha Cornbach* diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3.11

Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Penelitian

Variabel	Reliabilitas
-----------------	---------------------

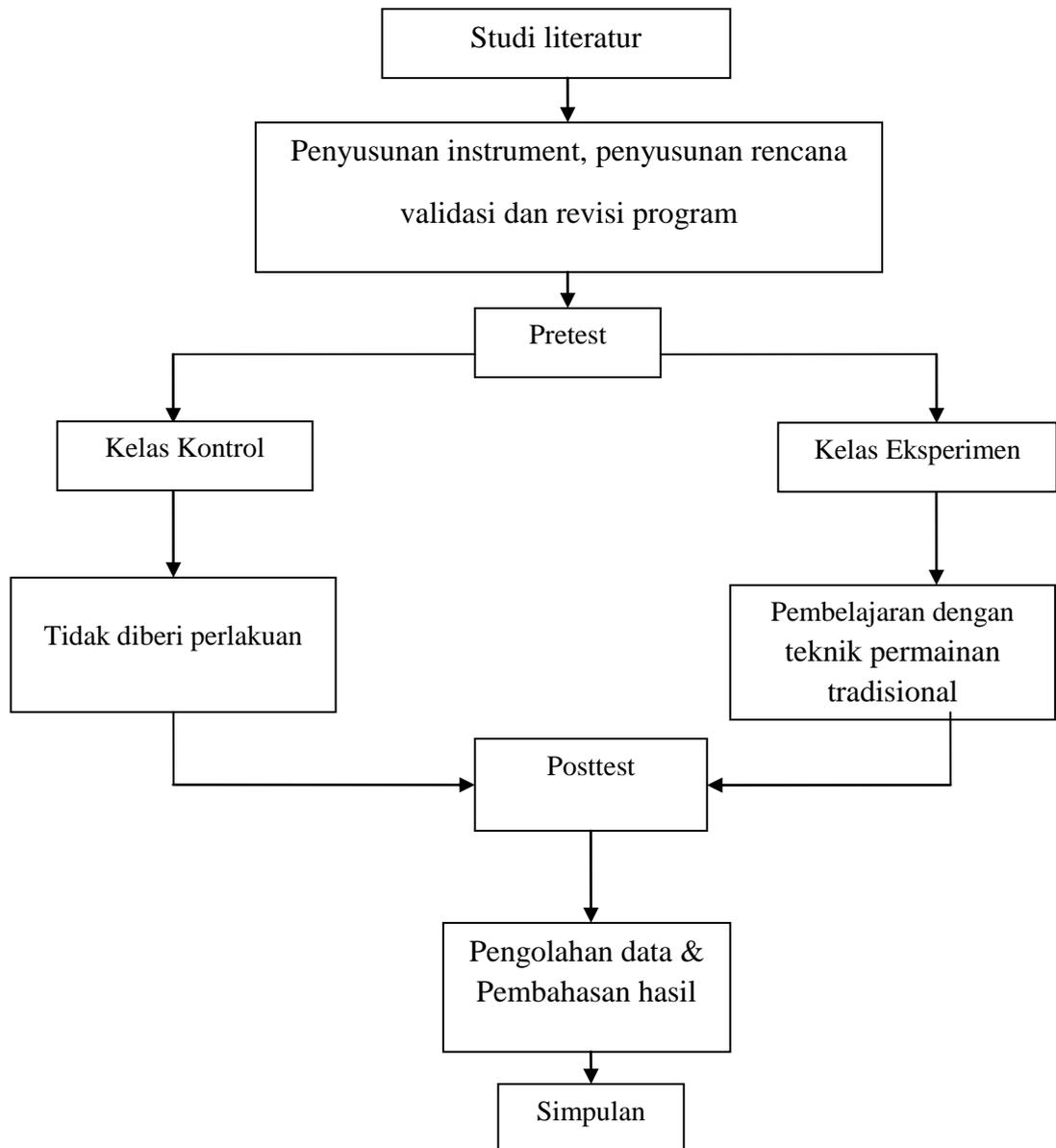
	R Kritis	TitikKritis	Kesimpulan
<i>Social insight</i>	0.872	0,60	Reliabel
<i>Social sensitivity</i>	0.792	0,60	Reliabel
<i>Social communication</i>	0.842	0,60	Reliabel

Sumber: Data diolah dari output SPSS Tahun 2016

Nilai reliabilitas butir pernyataan pada kuesioner masing-masing variabel yang sedang diteliti lebih besar dari 0,60, hasil ini menunjukkan bahwa butir kuesioner pada masing-masing variabel andal untuk mengukur variabelnya masing-masing.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan teknik permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa. Dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu persiapan, penjajagan, pelaksanaan dan analisis. Secara lengkap alur penelitiannya dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.1

Prosedur/Alur Penelitian

Berikut ini prosedur penelitian yang di lakukan, diantaranya.

1. Studi literatur, kegiatan yang di lakukan yaitu studi literatur berdasarkan teori-teori yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif, permainan tradisional, dan kecerdasan interpersonal siswa.
2. Penyusunan instrument untuk mengungkap kecerdasan interpersonal siswa. Validasi instrument di lakukan oleh pakar.
3. Penyusunan rencana program pembelajaran siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan teknik permainan tradisional.
4. Validasi program untuk mengetahui kelayakan program hipotetik. Validasi ini di lakukan oleh pakar.
5. Revisi program, yang dilakukan atas dasar validasi oleh pakar.
6. Melaksanakan eksperimen, pelaksanaan eksperimen meliputi tahapan prosedur yang tepat dengan pemilihan desain, terdiri dari:
 - a. Pretest
 - b. Memberikan perlakuan eksperimen untuk kelompok yang di treatment
 - c. Posttest
7. Pengolahan data, analisis data dan menuliskan hasil eksperimen
8. Pembahasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan
9. Kesimpulan hasil dari penelitian

H. Teknik Analisis Data

Berikut adalah teknik yang digunakan dalam menganalisis data dalam penelitian ini, yaitu :

1. Untuk membuktikan uji perbandingan antara pretest posttest pada kelompok kontrol dan Pretest Posttes pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan teknik permainan tradisional, berbeda atau tidak secara signifikan, maka dilakukan uji kesamaan dua nilai rata-rata dengan menggunakan Paired Sample t test (data berpasangan). Sedangkan untuk uji perbandingan pada data posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan metode Independent Sample t test (data tidak berpasangan).

2. Uji *N-Gain* dipergunakan untuk mengukur pengembangan kecerdasan interpersonal siswa. Rumus yang digunakan untuk Uji *N-Gain* menurut Hake (2002, hlm. 4) adalah sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{SkorPosttest} - \text{SkorPretest}}{\text{SkorIdeal} - \text{SkorPretest}}$$

Tabel 3.12

Kriteria *N-Gain*

Batasan	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Sumber: (Hake, 2002, hlm.4)

3. Sebelum dilakukan uji kesamaan dua nilai rata-rata, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, Uji normalitas yang digunakan adalah metode uji normal *Shapiro-Wilk*.

Tabel 3.13

Uji Normalitas

Subjek	Pvalue	Alpha	Keterangan	
Kontrol	Pretest	0,000	0,05	Tidak Normal
	Posttest	0,001	0,05	Tidak Normal
Eksperimen	Pretest	0,015	0,05	Tidak Normal
	Posttest	0,761	0,05	Normal
N-Gain	Kontrol	0,000	0,05	Tidak Normal
	Eksperimen	0,185	0,05	Normal

4. Jika data tidak normal maka menggunakan Uji Wilcoxon untuk data berpasangan dan Mann wihtney untuk data tidak berpasangan, kedua alternatif ini dapat dipakai untuk menguji perbedaan antara kedua data dalam penelitian ini. Pengujian tersebut merupakan alternatif lain untuk uji-t parametrik yang paling berguna apabila peneliti ingin menghindari asumsi-asumsi dan persyaratan-persyaratan yang membatasi.