

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian berfungsi untuk menggambarkan arah dan kategori penelitian yang dilakukan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. (Sugiyono 2012: hlm. 72). Perlakuan dalam metode penelitian eksperimen ini yaitu suatu rangkaian kegiatan percobaan. Percobaan ini bertujuan untuk memperoleh hasil dari penyelidikan suatu permasalahan. Dengan demikian, sudah jelas bahwa dalam penelitian eksperimen harus ada suatu variabel yang diuji cobakan. Variabel dalam penelitian ini yaitu permainan *softgame* sebagai variabel bebas untuk diketahui pengaruhnya terhadap variabel terikat yaitu perilaku sosial. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan *softgame* terhadap peningkatan perilaku sosial siswa di ekstrakurikuler taekwondo SMP Negeri 1 Lembang.

Metode penelitian eksperimen ini memiliki berbagai jenis/bentuk desain. Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random. Kelompok tersebut dinamakan dengan kelompok eksperimen dan kelompok control. Semua kelompok diberikan tes awal berupa angket/kuesioner tentang perilaku sosial. Selanjutnya, untuk kelompok eksperimen diberikan perlakuan/treatment yaitu permainan *softgame*. Sedangkan kelompok control tidak diberikan perlakuan/treatment seperti kelompok eksperimen. Setelah itu, kelompok eksperimen dan kelompok control tersebut diberikan tes akhir berupa angket/kuesioner.

Pada kelompok eksperimen, tes yang dilakukan sebelum kelompok diberi perlakuan dinotasikan O_1 yang kemudian disebut *pre-test*.

Sedangkan tes yang dilakukan setelah kelompok diberi perlakuan

dinotasikan dengan O_2 yang kemudian disebut dengan *post-test*. Selanjutnya pada kelompok kontrol, tes yang pertama diberikan dinotasikan dengan O_3 yang kemudian disebut dengan *pre-test*. Sedangkan tes setelah *pre-test* dinotasikan dengan O_4 .

Adapun gambar *Pretest posttest control group design* dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1:

Gambar 3.1
Desain Penelitian
Pretest-Posttest Control Group Design

R	O_1	X	O_2
R	O_3		O_4

Keterangan:

R : kelompok yang dipilih secara random

O_1 O_3 : *pre-test*, yaitu tes awal sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

X : perlakuan atau treatment (*Softgame*)

O_2 O_4 : *post-test*, yaitu tes akhir setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

B. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 7-9 ekstrakurikuler Taekwondo di SMP Negeri 1 Lembang yang berlokasi di Jl. Raya Lembang No. 357 Kabupaten Bandung Barat. Karakteristik partisipan penelitian adalah partisipan berada pada rentang umur 12-15 tahun, bersedia mengikuti kegiatan permainan *softgame* dari awal sampai akhir, bersedia mengisi angket/kuesioner perilaku sosial. Jumlah partisipan sebanyak 30 orang, yang terdiri dari lima belas orang di kelompok eksperimen dan lima belas orang di kelompok kontrol. Pemilihan

Ismail Hasan Muttaqien, 2016

PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN SOFTGAME TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU SOSIAL SISWA DI EKSTRAKURIKULER TAEKWONDO SISWA SMP NEGERI 1 LEMBANG

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

partisipan penelitian dilakukan secara simple random, yaitu pemilihan dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. (Sugiyono 2012: hlm. 82).

C. Populasi dan Sampel

Populasi dan Sampel adalah hal yang mutlak ada dalam penelitian. Sugiyono (2012: hlm. 80), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya... Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi merupakan seluruh subyek/obyek penelitian yang akan diteliti dan sampel adalah sebagian dari populasi yang mempunyai karakteristik untuk diteliti. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi ekstrakurikuler Taekwondo di SMP Negeri 1 Lembang yang berjumlah 30 siswa. Seluruh populasi digunakan sebagai subjek penelitian karena populasi kurang dari 100 orang, sehingga disebut penelitian populasi atau sampling jenuh. Hal ini didasari oleh pernyataan Arikunto (2002: hlm.109) yang menjelaskan bahwa “... apabila subjek kurang dari 100 orang lebih baik diambil semuanya, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi”.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2012: hlm.102), “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian”.

Pada penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data mengenai perilaku sosial siswa ekstrakurikuler Taekwondo SMP Negeri 1 Lembang dengan menggunakan angket. Angket berfungsi sebagai

instrumen penelitian untuk mengetahui gambaran perilaku sosial siswa tersebut. Instrumen penelitian ini disusun dengan langkah awal membuat kisi-kisi angket lalu menguji-cobakannya untuk diketahui tingkat validitas dan reliabilitasnya. Adapun langkah-langkah penyusunan instrumen sebagai berikut:

1. Kisi-kisi Angket

Angket ini menggunakan jenis instrumen yang bersifat tertutup. Angket tertutup adalah angket yang disusun sedemikian rupa, dimana responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dan keadaan dirinya. Dalam angket ini terdiri dari komponen yang dijabarkan melalui sub komponen, indikator-indikator dan butir pernyataan.

Untuk mengungkapkan gambaran perilaku sosial siswa, penyusunan dikembangkan dari indikator-indikator yang dirumuskan dari sub komponen. Adapun sub komponen perilaku sosial pada penelitian ini mengacu pada pernyataan Helm dan Turner (dalam Singgih, 2013: hlm. 51), bahwa perilaku sosial dapat dilihat dari lima dimensi yaitu “1). Disiplin; 2). Mampu bekerja sama (cooperating) dengan orang lain; 3). Mampu menghargai (altruism) baik menghargai milik pendapat, hasil karya orang lain, serta kondisi-kondisi yang ada pada orang lain; 4). Mampu berbagi (sharing) dengan orang lain; 5). Membantu (helping others) orang lain”.

Dari pernyataan tersebut, peneliti membuat pernyataan-pernyataan angket yang berpatokan pada dimensi perilaku sosial tersebut dan berhubungan dengan masalah yang akan diteliti. Adapun kisi-kisi angket sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kisi-kisi angket perilaku sosial

Komponen	Sub Komponen	Indikator	Pernyataan	No. Soal
Perilaku Sosial	1. Berani	a. Percaya diri	(+) saya percaya diri pada saat latihan (+) saya berani bertanya kepada pelatih ketika ada yang tidak dimengerti (-) saya merasa takut ketika sparing dengan lawan (-) saya gugup ketika menampilkan kemampuan jurus (-) Saya merasa malu ketika di tempat latihan banyak penonton	29 49 28 19 71
		b. Tampil lebih dulu	(+) saya selalu di barisan depan pada saat upacara latihan (+) saya selalu terdepan menjawab pertanyaan dari pelatih (+) saya selalu masuk area bertanding terlebih dahulu dibanding lawan (-) saya menunggu teman yang lain ke depan ketika disuruh memimpin pemanasan (-) saya ingin tampil belakangan pada saat ujian sabuk	1 42 30 80 64

	2. Kerjasama	a. mengutamakan kepentingan bersama	<p>(+) saya selalu bekerjasama agar tugas kelompok menjadi ringan</p> <p>(+) saya selalu bermusyawarah dengan teman untuk mencapai kesepakatan</p> <p>(-) saya menghindari latihan kelompok dengan teman yang tidak pandai</p> <p>(-) saya tidak akan hadir ketika ada rapat ekstrakurikuler</p> <p>(-) saya mengutamakan kepentingan diri sendiri daripada kepentingan orang banyak</p>
			18
			41
			52
			20
			56

		b. saling menolong	(+) saya memberi uang kepada teman yang membutuhkan (+) saya bersedia membantu apabila diminta pertolongan oleh siapa saja (-) saya acuh kepada teman yang tidak bisa ikut ujian sabuk karena faktor ekonomi (-) ketika ada teman yang tidak paham materi latihan saya bersikap acuh saja (-) saya bersikap acuh kepada teman yang kesulitan membawa banyak peralatan latihan sendirian	2 54 63 43 27
		c. Saling percaya	(+) saya dan teman-teman saling percaya satu sama lain (+) saya dan teman-teman yakin akan berprestasi (+) saya yakin mempunyai teman-teman yang peduli (-) saya akan langsung menuduh teman jika ada barang yang hilang (-) saya selalu berprasangka buruk kepada teman	26 53 78 3 36

	3. Menghormati/Menghargai	a. Sopan kepada yang lebih tua	(+) saya melakukan sun tangan ketika bertemu dengan pelatih ekstrakurikuler	57
			(+) saya menganggukkan kepala ketika berpapasan dengan pelatih ekstrakurikuler	17
			(+) saya menundukkan badan pada saat berjalan di depan senior/pelatih yang sedang duduk	62
			(-) saya pura-pura tidak melihat ketika berpapasan dengan pelatih ekstrakurikuler di luar sekolah	4
			(-) saya menunggu senior menyapa terlebih dahulu ketika berpapasan	31
		b. Menghargai kemampuan orang lain	(+) meskipun pendapat teman kurang tepat saya tetap menghargainya	21
			(+) saya memberikan pujian meskipun kemampuan teman tidak bagus	61
			(+) saya tepuk tangan ketika teman menampilkan sesuatu di depan	33
			(-) saya mencela teman yang melakukan kesalahan	67
			(-) saya memotong pembicaraan teman yang sedang menyampaikan	72

			pendapat	
		c. Tidak merendahkan orang lain	(+) saya mengangkat harkat martabat orang lain (+) saya tetap berbicara sopan kepada teman yang dibawah umur saya (-) saya suka mengolok-olok teman (-) saya suka menceritakan kejelekan orang lain (-) saya suka meremehkan orang lain	22 5 79 68 60
	4. kepemimpinan	a. memiliki pengaruh diantara kelompok/teman-temannya	(+) saya selalu memimpin doa sebelum atau sesudah latihan (+) saya selalu menjadi ketua pada saat kegiatan kelompok (+) saya selalu menjadi pemberi contoh gerakan pada saat latihan (-) saya tidak pernah memimpin	6 65 34 35 16

			pemanasan pada saat latihan (-) saya selalu diacuhkan teman ketika memberikan arahan	
		b. Dapat memberikan pengarahan/membimbing teman	(+) saya mengajak teman untuk melakukan shalat lima waktu (+) saya mengajak teman untuk segera mempersiapkan diri untuk memulai latihan (+) saya mengajak teman untuk melakukan latihan dengan sungguh-sungguh (-) saya tidak bisa menegur teman yang melakukan kesalahan (-) saya tidak bisa mengarahkan teman untuk melakukan gerakan pada saat memimpin pemanasan	45 66 58 7 51

		c. Mempunyai sikap tegas	(+)saya menolak teman yang mengajak melakukan kegiatan negatif (+) saya menyampaikan pendapat tanpa harus berpikir lama-lama (+) saya menghitung dengan keras/lantang pada saat pemanasan (-) saya selalu ragu dengan keputusan diri sendiri (-) saya selalu menunda menyelesaikan masalah dengan teman	74 37 69 8 59
	5. Disiplin	a. patuh kepada aturan	(+) saya selalu memakai dobok lengkap dengan sabuknya (+) saya izin dulu ketika ingin ke toilet pada saat latihan berlangsung (-) saya selalu terlambat datang ke tempat latihan (-) saya tidak menuruti perkataan pelatih (-) saya tidak memberikan kabar ketika tidak mengikuti latihan	9 70 23 40 15

		b. tanggung jawab	(+) saya selalu membereskan peralatan yang telah dipakai (+) saya selalu menjaga kebersihan peralatan latihan (-) saya lalai mengembalikan barang yang dipinjam dari teman (-) saya tidak akan memperbaiki barang teman yang rusak ketika dipinjam (-) saya membuang sampah di lingkungan tempat latihan	14 38 32 55 47
		c. tekun dan ulet	(+) saya selalu ingin mengerti materi yang disampaikan (+) jika tidak memahami materi, saya akan mempelajari di rumah (-) saya akan keluar ekskul jika kalah dalam kejuaraan (-) saya tidak akan berangkat latihan jika sedang hujan (-) saya merasa malas ketika latihan	10 46 76 44 75
	6. Berbagi rasa	a. Sharing	(+) saya selalu berdiskusi dengan teman mengenai materi latihan (+) saya merasa senang jika ada yang memberi saran kepada saya (+) saya akan	50 73 77 24

			menerima teman yang curhat kepada saya (-) saya tidak mau membahas materi di luar aktifitas latihan (-) saya selalu memendam masalah	11
		b. Mendengarkan penjelasan pelatih	(+) saya selalu memperhatikan penjelasan dari pelatih dengan respon yang baik (+) saya selalu aktif bertanya atau menjawab ketika pelatih sedang menjelaskan materi (-) saya selalu diam saja ketika kegiatan diskusi (-) saya acuh ketika pelatih ingin ada siswa yang bertanya (-) saya selalu mengobrol ketika pelatih menjelaskan materi	25 13 48 39 12

Setiap butir pernyataan yang dibuat oleh peneliti diiringi dengan alternatif jawaban. Dimana alternative jawaban pada pernyataan-pernyataan angket diberikan bobot skor dengan menggunakan skala likert. Sugiyono (2012: hlm. 93) mengemukakan skala likert sebagai berikut:

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala likert, maka variabel yang akan

diukur dijabarkan menjadi indicator variabel. Kemudian indicator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Bentuk jawaban dari setiap butir pernyataan digunakan skala penilaian yang dibuat Likert yang menyajikan uraian jawaban bertingkat yaitu selalu, sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Tiap alternative jawaban mempunyai nilai tersendiri sesuai dengan peringkat jawaban responden. Nilai tersebut digambarkan oleh table dibawah ini:

Tabel 3.2

Bobot skor untuk alternatif jawaban variabel perilaku sosial

Alternative Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

2. Uji Coba Instrumen

Skala yang telah dibuat perlu untuk uji coba terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk memperoleh pengukuran tingkat validitas dan reabilitas dari setiap butir pernyataan sehingga akan diperoleh sebuah skala perilaku sosial yang dapat digunakan sebagai pengumpul data pada penelitian ini.

Uji coba skala perilaku sosial ini dilaksanakan kepada siswa yang bukan merupakan sampel pada penelitian ini. Skala perilaku sosial ini diberikan kepada siswa ekstrakurikuler Taekwondo SMP Negeri 3 Lembang sebanyak 30 orang.

Peneliti mengolah data untuk uji validitas dan reabilitas dengan menggunakan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) for windows versi 21*

a. Uji Validitas Instrumen

Menurut Arikunto (2010: hlm. 211), “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen”.. “Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. (Sugiyono, 2012: hlm. 121). Kesahihan tersebut diperoleh dari butir-butir soal yang diuji cobakan sehingga diperoleh data yang dibutuhkan.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan perangkat lunak *Statistical Product and Service Solution (SPSS) for windows versi 21* yaitu menggunakan *Bivariate Correlations*.

Pada uji coba yang dilakukan, diperoleh data skor dari butir – butir pertanyaan yang dijawab oleh siswa. Selanjutnya, data dimasukkan ke perangkat lunak untuk diolah sehingga diketahui hasil validitas dari data tersebut. Adapun hasil uji validitas dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Tabel 3.3

Ringkasan hasil uji validitas angket perilaku sosial

No. Item	rx _{xy}	r tabel	Ket.	No. Item	rx _{xy}	r tabel	Ket.
1	0,02	0,36	Tidak Valid	41	0,58	0,36	Valid
2	0,49	0,36	Valid	42	0,11	0,36	Tidak Valid
3	0,23	0,36	Tidak Valid	43	0,41	0,36	Valid
4	0,59	0,36	Valid	44	0,50	0,36	Valid

5	0,56	0,36	Valid	45	0,40	0,36	Valid
6	-0,20	0,36	Tidak Valid	46	0,35	0,36	Tidak Valid
7	0,22	0,36	Tidak Valid	47	0,18	0,36	Tidak Valid
8	0,30	0,36	Tidak Valid	48	0,44	0,36	Valid
9	-0,36	0,36	Tidak Valid	49	0,42	0,36	Valid
10	0,32	0,36	Tidak Valid	50	0,34	0,36	Tidak Valid
11	-0,05	0,36	Tidak Valid	51	-0,15	0,36	Tidak Valid
12	-0,16	0,36	Tidak Valid	52	0,39	0,36	Valid
13	0,30	0,36	Tidak Valid	53	0,23	0,36	Tidak Valid
14	0,19	0,36	Tidak Valid	54	0,52	0,36	Valid
15	0,29	0,36	Tidak Valid	55	0,57	0,36	Valid
16	0,26	0,36	Tidak Valid	56	0,46	0,36	Valid
17	0,41	0,36	Valid	57	0,50	0,36	Valid
18	0,40	0,36	Valid	58	0,46	0,36	Valid
19	-0,02	0,36	Tidak Valid	59	0,50	0,36	Valid
20	0,45	0,36	Valid	60	0,46	0,36	Valid
21	0,51	0,36	Valid	61	0,04	0,36	Tidak Valid
22	0,51	0,36	Valid	62	-0,11	0,36	Tidak Valid
23	0,26	0,36	Tidak Valid	63	0,44	0,36	Valid
24	0,16	0,36	Tidak Valid	64	0,41	0,36	Valid
25	0,66	0,36	Valid	65	0,48	0,36	Valid
26	0,16	0,36	Tidak Valid	66	0,39	0,36	Valid
27	0,24	0,36	Tidak Valid	67	0,30	0,36	Tidak Valid

28	-0,20	0,36	Tidak Valid	68	0,45	0,36	Valid
29	0,21	0,36	Tidak Valid	69	0,23	0,36	Tidak Valid
30	0,03	0,36	Tidak Valid	70	0,49	0,36	Valid
31	0,39	0,36	Valid	71	0,00	0,36	Tidak Valid
32	0,40	0,36	Valid	72	0,21	0,36	Tidak Valid
33	0,13	0,36	Tidak Valid	73	0,29	0,36	Tidak Valid
34	0,50	0,36	Valid	74	0,11	0,36	Tidak Valid
35	0,50	0,36	Valid	75	0,37	0,36	Valid
36	0,46	0,36	Valid	76	-0,20	0,36	Tidak Valid
37	0,46	0,36	Valid	77	0,21	0,36	Tidak Valid
38	0,42	0,36	Valid	78	0,23	0,36	Tidak Valid
39	0,34	0,36	Tidak Valid	79	0,21	0,36	Tidak Valid
40	0,52	0,36	Valid	80	-0,18	0,36	Tidak Valid

Dari tabel di atas, nilai dari r_{xy} diperoleh dari data skor angket yang diolah menggunakan perangkat lunak. Sedangkan r_{tabel} diperoleh dari tabel distribusi nilai r_{tabel} signifikansi 5%. Dari tabel tersebut, nilai r_{tabel} untuk $N=30$ yaitu 0,361.

Pernyataan butir soal valid dan tidak valid dilihat dengan cara membandingkan r_{xy} dengan r_{tabel} . Jika r_{xy} lebih besar dari r_{tabel} maka butir soal tersebut dapat dijadikan sebagai alat pengumpul data. Sedangkan jika r_{xy} lebih kecil dari r_{tabel} maka butir soal tidak dapat dijadikan sebagai alat pengumpul data. Dari pengujian validitas yang dilakukan terdapat 38 soal yang valid dan 42 soal yang tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas berfungsi untuk mengetahui tingkat konsistensi angket sehingga angket tersebut dapat digunakan berulang kali dengan skor yang relatif sama. Seluruh butir soal yang valid dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan analisis Reability Scale. Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Reliabilitas ini adalah jika nilai Alpha lebih besar dari r_{tabel} maka item-item angket yang digunakan dinyatakan reliabel atau konsisten, sebaliknya jika nilai Alpha lebih kecil dari r_{tabel} maka item-item angket yang digunakan dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten. Adapun hasil dari pengujian tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.4

Hasil uji perilaku sosial	Reliability Statistics		reabilitas angket
	Cronbach's Alpha	N of Items	
	,907	38	

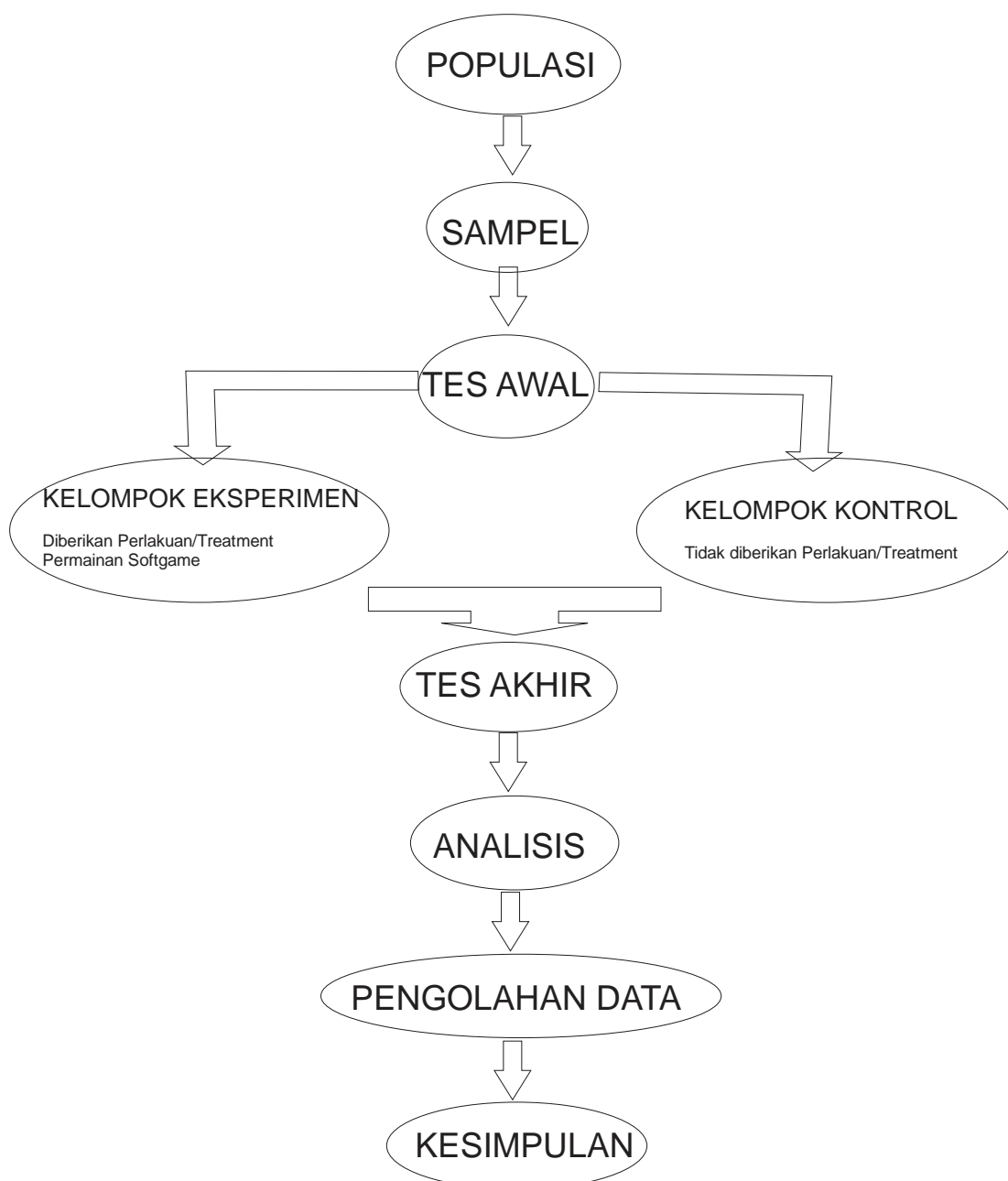
Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai Alpha 0,907 lebih besar dari r_{tabel} yaitu 0,396 ($\text{Alpha} > 0,396$). Dengan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen angket ini mempunyai tingkat reliabilitas yang signifikan.

E. Prosedur Penelitian

1. Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian ini dituangkan dalam bentuk gambar sebagai berikut:

Gambar 3.2
Langkah-langkah penelitian



Gambar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Populasi yang penulis gunakan adalah siswa ekstrakurikuler Taekwondo SMP Negeri 1 Lembang yang berjumlah 30 orang.
- b. Seluruh populasi dijadikan sampel penelitian sehingga disebut penelitian populasi atau sampling jenuh.
- c. Setelah sampel didapat penulis melakukan tes awal berupa pemberian angket kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dimana masing-masing kelompok berjumlah 15 siswa.
- d. Setelah tes awal dilakukan, kelompok eksperimen menjalani kegiatan berupa permainan *softgame* pada awal dan akhir latihan yang dilakukan selama waktu yang telah ditentukan (6 minggu). Sedangkan kelompok kontrol tidak menjalani kegiatan permainan *softgame*.
- e. Setelah itu, dilakukan tes akhir dengan pemberian angket kembali.
- f. Setelah data-data didapat maka dilakukan pengolahan data dan analisis data sehingga hasilnya dapat ditafsirkan.
- g. Langkah terakhir adalah pembuatan kesimpulan yang berdasarkan dari hasil pengolahan dan analisis data tersebut.

2. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada rincian sebagai berikut:

- a. Tempat : Lapangan Olahraga SMP Negeri 1 Lembang
- b. Waktu : 26 Juli 2016 s.d 4 September 2016
- c. Lama Pembelajaran : 14.00-17.00

Pelaksanaan kegiatan *softgame* ini dilaksanakan selama 6 minggu dengan 16 kali pertemuan. Kegiatan dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dalam seminggu yaitu pada hari selasa, Kamis, dan Sabtu. Mengenai jangka waktu latihan menurut Kosasih (1995: hlm. 28), “Latihan tiga kali setiap seminggu, agar tidak terjadi kelelahan yang kronis”.

F. Analisis Data

Proses analisis data dilakukan setelah diperoleh data hasil penelitian dan dilakukan berdasarkan metode statistika agar dapat diperoleh kesimpulan yang benar. Setelah dilakukan penelitian dari tes awal sampai tes akhir, data yang terkumpul dianalisis secara statistik.

Dalam proses analisa data peneliti taraf signifikasi menggunakan statistical package for the social science (SPSS) versi 21 dengan p-value ≤ 0.05 dibawah ini langkah-langkah analisis statistika.

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas dengan uji Shapiro-Wilk dengan p-value ≥ 0.05 analisis bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data tersebut data tersebut normal atau tidak normal, jika normal maka analisis perhitungannya menggunakan statistika parametrik akan tetapi jika tidak normal analisis perhitungannya menggunakan statistika non parametrik.

2. Menguji homogenitas menggunakan uji levene's test dengan p-value ≥ 0.05 .

Uji homogenitas berfungsi untuk menguji kesamaan varians antara kelompok data (pre test – post test) atau (kelompok eksperimen permainan *softgame* dan kelompok kontrol) ksdua data tersebut. Jika homogen dilanjutkan dengan uji statistik parametrik. Sedangkan jika kedua data heterogen maka uji hipotesis selanjutnya menggunakan uji statistik non parametrik.

3. Uji Hipotesis

- a. Uji hipotesis ke-1 menggunakan uji T-skor berpasangan pada p-value ≤ 0.05 menggunakan Paired sample t test.
- b. Uji hipotesis ke-2 menggunakan uji T-skor berpasangan pada p-value ≤ 0.05 menggunakan Paired sample t test
- c. Uji hipotesis ke-3 menggunakan uji T-skor berpasangan pada p-value ≤ 0.05 menggunakan Independent sample t tset.