

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi-experimental design* (eksperimen semu) yaitu jenis eksperimen yang menggunakan seluruh subjek yang utuh (*intact group*) untuk diberikan perlakuan (*treatment*). Fraenkel et al. (2012, hlm. 275) menjelaskan “A Type of experimental design in which the researcher does not use random assignment of subject to group.”

Kuasi eksperimen hampir menyerupai dengan eksperimen yang sebenarnya. Perbedaannya terletak pada penggunaan subjek yaitu pada kuasi eksperimen tidak dilakukan penugasan *random*, melainkan dengan menggunakan kelompok yang sudah ada.

Desain penelitian yang digunakan adalah *The Static-Group Pretest-Posttest Design*. Penentuan desain dilakukan berdasarkan keterbatasan kewenangan peneliti dalam menggunakan sampel penelitian dalam *setting* sekolah yang sudah ada. Fraenkel et al. (2012, hlm. 270) menjelaskan sebagai berikut:

Kelompok Eksperimen	O1	X	O3
Kelompok Kontrol	O2		O4

Keterangan :

O1 dan O2 : *Pretest* Angket Keterampilan sosial dan Tes Keterampilan bermain bolabasket (GPAI)

O3 dan O4 : *Posttest* Angket Keterampilan sosial dan Tes Keterampilan bermain bolabasket (GPAI)

X : Model Pembelajaran *TGfU*

(*blank space*) : Model pembelajaran *Direct Instruction*

Fraenkel et al. (2012, hlm. 270) menjelaskan bahwa desain ini sering disebut “*The Nonequivalent control group design*”. Fraenkel et al. (2012, hlm. 270) menjelaskan “*The subjects are not randomly assigned to the two groups.*”

Fraenkel et al.(2012, hlm. 270) menjelaskan “*The Blank space in the design indicates that the control group does not receive the experimental treatment; it may receive a different treatment or no treatment et all.*”

Masing-masing kelompok diberikan tes awal (*pretest*) yang sama, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus (pembelajaran *TGfU*) dan kelompok kontrol (*direct instruction*) yang merupakan pembelajaran yang sudah biasa diterapkan. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) yang sama. Hasil kedua tes akhir akan diuji perbedaannya, demikian pula antara tes awal dan tes akhir pada masing-masing kelompok.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti bertindak sebagai pengajar pada penerapan pembelajaran *TGfU* pada kelompok eksperimen dan menjadi observer pada kelompok kontrol.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih untuk penelitian ini adalah SMP Negeri 1 Batujajar Kec. Batujajar Kabupaten Bandung Barat Provinsi Jawa Barat. Alasan mengambil lokasi penelitian ini adalah belum adanya penelitian yang terkait pendidikan jasmani, selain itu pula peneliti akan lebih mudah untuk perizinan penelitian, sehingga peneliti berkesempatan untuk mengenali dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dikelas maupun di lapangan secara efektif dan efisien.

2. Populasi

Populasi merupakan individu atau objek yang memiliki sifat-sifat umum. Dari populasi dapat diambil sejumlah data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah yang diteliti. Fraenkel (2012, hlm. 91) menjelaskan: “*The large group to which one hope to apply the results is called the population*”. Terdapat dua jenis populasi menurut Fraenkel (2012, hlm. 92) “*Target versus Accessible Population*”. Dalam penjelasannya Fraenkel menyebutkan bahwa “*The former is the researcher’s ideal choice; the latter, his or her realistic choice*”. Yang bila diartikan kurang lebih bahwa *target population* adalah obyek/subyek yang ideal untuk dipilih sebagai populasi yang pada

kenyataannya sulit sekali untuk dijangkau karena keterbatasan peneliti, sedangkan *accessible population* adalah obyek/subyek yang terjangkau oleh peneliti sehingga memungkinkan untuk dijadikan sebagai populasi penelitian.

Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa populasi adalah kelompok besar yang diharapkan bisa menyimpulkan hasil penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII SMP Negeri 1 Batujajar Kec. Batujajar Kabupaten Bandung Barat Provinsi Jawa Barat yang berjumlah 10 Kelas. Alasan dalam pengambilan populasi penelitian di SMP Negeri 1 Batujajar karena di sekolah ini pembelajaran yang bersifat *teacher centered*, selain itu keterampilan sosial siswa yang kurang baik hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang asik mengobrol sendiri dan terbentuknya sebuah kelompok pada saat proses pembelajaran yang tidak ingin menerima siswa lain untuk masuk kedalam kelompok belajarnya ditambah pemahaman keterampilan bermain bolabasket siswa khususnya kelas VII masih rendah. Selain itu, belum adanya penelitian serupa yang terkait di sekolah tersebut.

3. Sampel

Untuk penentuan jumlah sampel berdasarkan pendapat Fraenkel dan Wallen (dalam Maksum, 2012, hlm. 62) mengemukakan bahwa “Tidak ada ukuran yang pasti berapa jumlah sampel yang representatif itu.” Meskipun demikian mereka merekomendasikan sejumlah petunjuk sebagai berikut :

Tabel 3.1

Jenis Penelitian	Minimal Jumlah Sampel
Deskriptif/Survei	100 Subjek
Korelasional	50 Subjek
Eksperimen/kausal-komparatif	30 subjek atau 15 subjek dengan kontrol yang sangat ketat

(Sumber: Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian*. Unesa University Press: Surabaya)

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 80 siswa dengan kelas VII B yang berjumlah 39 siswa sebagai kelompok kontrol dan kelas VII F yang berjumlah 40 siswa sebagai kelompok eksperimen.

Pengambilan sampel pada siswa SMP kelas VII dilakukan atas dasar bahwa perkembangan kognitif siswa pada usia ini telah memasuki tahap operasional formal yang dimulai pada usia kira-kira 11 atau 12 tahun dan terus berlanjut sampai masa tenang atau dewasa (Lerner & Hustlsch dalam Desmita, 2009, hlm. 107).

Karakteristik pemikiran remaja pada tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dapat mengintegrasikan apa yang telah mereka pelajari dengan tantangan di masa mendatang dan membuat rencana masa depan, serta mampu berpikir sistematis untuk memecahkan permasalahan (Desmita, 2009, hlm. 108).

C. Langkah penelitian

1. Pretest

Pretest digunakan untuk mengetahui keadaan awal keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolabasket. Untuk Pengukuran keterampilan sosial dilakukan dengan menggunakan *Social Skills Rating System* (SSRS) yang dikembangkan oleh Frank M. Gresham and Stephen N. Elliott (1990) yang sudah dialih bahasakan ke dalam bahasa Indonesia dan diadaptasi sesuai dengan penelitian. *Social Skills Rating System* (SSRS) original terdiri dari 3 isian angket yakni untuk siswa, guru dan untuk orang tua. Pada penelitian ini isian yang digunakan adalah angket isian untuk siswa. Sedangkan untuk keterampilan bermain bolabasket menggunakan tes *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI).

2. Treatment

Satu kelompok yang mendapat tugas sebagai kelompok eksperimen diberikan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang telah direncanakan program kegiatan aktifitasnya, sedangkan satu kelompok lainnya dijadikan sebagai kelompok kontrol dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) didalam pembelajaran permainan bolabasket disekolah.

Program pembelajaran dengan model *TGFU* diberikan dalam 12 pertemuan (80 menit, 3 kali pertemuan per-minggu) yang dilakukan dengan 1 kali pertemuan menggunakan jam pembelajaran penjas dan 2 kali pertemuan dilakukan di luar jam pembelajaran penjas. Penggunaan jam pembelajaran penjas dilakukan atas izin kepala sekolah dan guru penjas yang bersangkutan. Program perlakuan *TGFU* diterapkan dengan beberapa materi permainan invasi yang mendukung terhadap *setting* penelitian untuk mengatasi masalah taktik yang harus dipahami oleh siswa, dan berusaha untuk menciptakan ide-ide atau gagasan baru untuk memecahkannya.

Program perlakuan serta skenario pembelajaran disajikan dalam tabel 3.2. dan tabel 3.3.

Tabel 3.2
Program Perlakuan

Pertemuan	Model TGFU		Model Direct Instruction	
	Materi	Waktu	Materi	Waktu
Uji Coba Angket 15 Maret 2016				
1	Tes Awal	28 Maret 2016	Tes Awal	28 Maret 2016
2	Permainan Lempar dan lari (Adopsi dari: <i>Pass and run</i>)	29 Maret 2016	Operan dada (<i>Chest pass</i>)	29 Maret 2016
3	Permainan Hitung Bolamu (Adopsi dari: <i>Team Passing</i>)	30 Maret 2016	Operan atas kepala (<i>Overhead pass</i>)	30 Maret 2016
4	Permainan Kenai atau duduk /Tag or Sit (Adopsi dari: <i>Stork Tag</i>)	4 April 2016	Operan dengan pantulan (<i>Bounce pass</i>)	4 April 2016
5	Permainan penguasa dan pencuri bola (Adopsi dari: <i>Dribbler and robbers</i>)	5 April 2016	<i>Dribble</i> lurus <i>Dribble</i> berkelok	5 April 2016
6	Permainan Masukkan 3 bola (Adopsi dari: <i>Collect 3</i>)	6 April 2016	<i>Pass – dribble – shot</i>	6 April 2016
7	Permainan Bola Akhir (Adopsi dari: <i>End Ball</i>)	18 April 2016	<i>Pass – dribble – shot</i>	18 April 2016
8	Permainan Bola Bolak-Balik (Adopsi dari: <i>End to End</i>)	19 April 2016	Menembak bola ke-ring (<i>Shot</i>)	19 April 2016
9	Permainan Mencari Ruang (Adopsi dari: <i>Find The Goal Line</i>)	20 April 2016	Menembak bola ke-ring (<i>Lay up Shot</i>)	20 April 2016
10	Permainan Penjaga Garis (Adopsi dari: <i>Defender on the line</i>)	25 April 2016	Pertahanan (<i>Defense</i>)	25 April 2016
11	Permainan Jaga wilayah mu	26 April 2016	Penyerangan	26 April 2016

	(Adopsi dari: <i>Defend the zone</i>)		(<i>Offense</i>)	
12	Tes Akhir	27 April 2016	Tes Akhir	27 April 2016

Tabel 3.3
SKENARIO PEMBELAJARAN

Episode pembelajaran	<i>Model TGfU</i>	<i>Model Direct Instruction</i>
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Doa & absensi • Pemanasan dengan permainan 	<ul style="list-style-type: none"> • Doa & absensi • Pemanasan dengan permainan
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan • <i>Teaching Games For Understanding (TGfU)</i> • Latihan pengembangan teknik • Kembali ke bentuk permainan 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Skill</i> • <i>Drill</i> • <i>Games</i>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Mereview</i> • Doa & pendinginan 	Doa & pendinginan

3. *Posttest*

Dengan menggunakan angket keterampilan sosial dan tes keterampilan bermain bolabasket yang sama dengan pelaksanaan tes awal, tes akhir dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 27 April 2016 pada jam 07.00 WIB dan selesai kurang lebih pada jam 08.20 WIB sesuai dengan jam mata pelajaran pendidikan jasmani.

D. Definisi Oprasional

Banyak definisi mengenai keterampilan sosial yang dinyatakan oleh para ahli. Keterampilan sosial adalah perilaku yang dipelajari individu untuk melakukan hubungan interpersonal mereka untuk memperoleh rangsangan dari lingkungan atau mempertahankan rangsangan tersebut Argayel (dalam Hargie dkk, 2004). Keterampilan sosial merupakan keterampilan verbal dan non verbal yang terintegrasi, dapat dipelajari, mendorong individu untuk berinteraksi dengan orang lain dan dapat dikendalikan oleh individu tersebut.

Dari beberapa definisi mengenai keterampilan sosial yang sudah dinyatakan, maka perilaku seseorang atau individu dalam proses interaksi dengan orang lain

yang dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern (keadaan individu tersebut dan lingkungan) dalam upaya untuk menciptakan kehidupan bermasyarakat yang harmonis. Frank M. Gresham & Stephen N. Elliott (1990) menjelaskan keterampilan sosial terdiri dari indikator : *cooperation*/kerjasama, *assertion*/ sikap tegas, *empathy*/ empati, *self control*/ kontrol diri.

- a. *Cooperation*/ Kerja sama : *Behaviors such as helping others, sharing materials, and complying with rules and directions.* Perilaku seperti membantu orang lain, berbagi alat, dan mematuhi aturan dan arahan.
- b. *Assertion: Initiating behaviors, such as asking other for information, introducing oneself, and responding to the actions of others, such as peer pressure or insult.* Perilaku untuk memulai, seperti meminta informasi dari orang lain, memperkenalkan diri, dan menanggapi tindakan orang lain, seperti tekanan teman sebaya atau penghinaan.
- c. *Empathy: Behaviors that show concern and respect for other's feelings and viewpoint.* Perilaku yang menunjukkan kepedulian dan menghormati perasaan dan sudut pandang orang lain.
- d. *Self control: Behaviors that emerge in conflict situations, such as reponding appropriately to teasing, and in nonconflict situations that require taking turns and compromising.* Perilaku yang muncul dalam situasi konflik, seperti merespon dengan tepat pada gangguan/godaan, dan dalam situasi non konflik yang memerlukan giliran dan kompromi.

E. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau tes yang digunakan untuk mengumpulkan data. Menurut Maksum (2012, hlm. 111) instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Di dalam penelitian ini menggunakan dua instrument. Angket keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolabasket.

Pada penelitian ini akan memaparkan dua instrument sebagai berikut:

1. Tes Keterampilan sosial

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Social Scale Rating System* (SSRS) yang dikembangkan oleh Frank M. Gresham & Stephen N. Elliott (1990). Penilaian dengan SSRS fokus dalam beberapa area yakni :

- a. Keterampilan sosial (*Social Skills*), terdiri dari sub indikator : kerjasama, sikap tegas, empati dan kontrol diri.
- b. Masalah perilaku anak (*problem behaviour*) terdiri dari sub indikator : masalah internal, masalah eksternal, dan hiperaktif.
- c. Kompetensi akademik (*academic competence*), terdapat dalam format penilaian orang tua.

SSRS terdiri dari tiga isian angket yakni angket untuk siswa, angket untuk orang tua dan angket untuk guru. Karena keterbatasan dalam peneliti dan guru pendidikan jasmani yang kesulitan untuk mengisi angket isian guru dan dengan anggapan bahwa yang diberi perlakuan adalah siswa maka dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket siswa. Angket terdiri dari pertanyaan-pertanyaan dengan indikator yakni *cooperation*/kerjasama, *assertion*/ sikap tegas, *empathy*/ empati dan *self control*/ kontrol diri. Berikut adalah kisi-kisi SSRS untuk angket siswa :

Tabel 3.4 Kisi-kisi SSRS angket siswa

Komponen	Definisi Operasional	Indikator	No So
1. <i>Cooperation</i> (kerjasama)	Perilaku yang ditunjukkan seperti dengan membantu orang lain, berbagi alat, mematuhi aturan dan instruksi	<ul style="list-style-type: none"> - endengarkan lawan bicara - eminta ijin teman menggunakan barang orang lain - enghindari permusuhan - engerjakan tugas ontime - enjaga tempat belajar tetap bersih - elaksanakan piket ontime - emanfaatkan waktu luang - engikuti instruksi - erbicara dgn nada dan suara baik - eminta teman bersikap baik 	6, 9, 11, 13 14, 17, 31, 35 36, 37
2. <i>Assertion</i>	Perilaku mengawali seperti yang ditunjukkan melalui:	<ul style="list-style-type: none"> - udah berteman 	1, 3,

(ketegasan)	minta informasi pada orang lain, memperkenalkan diri sendiri, merespon perilaku orang lain (tekanan teman sebaya atau penghinaan)	<ul style="list-style-type: none"> - minta bantuan saat diganggu orang lain - yakin akan janji - partisipasi dalam kegiatan sekolah - membuat janji terlebih dulu - menyanjung lawan jenis - memulai pembicaraan dengan lawan jenis tanpa ragu - mengundang teman dalam keg sosial - takut malu dapat perhatian lawan jenis - memulai pembicaraan kelas 	4, 16, 20, 23, 26, 30, 33, 38
3. <i>Empathy</i> (Empati)	Perilaku yang menunjukkan kepedulian dan menghormati perasaan dan sudut pandang orang lain.	<ul style="list-style-type: none"> - memuji orang lain - memahami perasaan teman - meminta bantuan - merasakan perasaan orang lain - peduli terhadap teman - ikut senang ketika orang lain senang - sopan - terbuka - membela teman - menghargai pendapat orang lain 	2, 5, 8, 12, 21, 24, 25, 28, 29, 39
4. <i>Self Control</i> (Kontrol diri)	Perilaku yang muncul dalam situasi konflik, seperti merespon dengan tepat pada gangguan/godaan, dan dalam situasi non konflik	<ul style="list-style-type: none"> - tidak mudah marah - menahan diri - tidak terpengaruh 	7, 10, 11, 15, 18, 19,

	yang memerlukan giliran dan kompromi.	<ul style="list-style-type: none"> - adar diri - idak Arogan - emaklumi tingkah laku orang lain - enghindari perdebatan - erlapang dada - engendalikan emosi - enerima kritik 	22, 27, 32, 34
Jumlah			39

2. Tes Keterampilan Bermain Bolabasket

Tabel 3.5
Game Performance Assessment Instrument (GPAI).
Metzler (2000, hlm. 362)

ASPEK	KRITERIA
Pengambilan Keputusan (<i>Decision Making</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain berusaha <i>passing</i> kepada teman seregunya 2. Pemain berusaha melakukan serangan pada waktu yang tepat.
Pelaksanaan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Dribling</i>: Mengontrol operan dan menguasai bola saat <i>dribling</i>. 2. <i>Passing</i>: bola sampai kepada sasaran/target. 3. <i>Shooting</i>: bola tetap berada dalam pandangannya dan diarahkan ke sasaran/target.
Dukungan (<i>Support</i>)	Pemain memberikan dukungan dengan berada pada atau berpindah posisi yang tepat dalam permainan.

Format catatan observasi guru selama permainan bola basket untuk mengetahui penampilan taktis siswa adalah sebagai berikut:

Nama Siswa	Membuat Keputusan	Pelaksanaan Keterampilan	Dukungan (<i>Support</i>)
------------	-------------------	--------------------------	-----------------------------

	<i>(Decision Making)</i>		<i>(Skill Execution)</i>			
	Tepat	Tidak Tepat	Efisien	Tidak Efisien	Tepat	Tidak Tepat

F. Uji coba Instrumen

Sebuah instrumen dapat digunakan dalam penelitian apabila instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengujian terhadap instrumen yang dibuat dengan cara diuji coba. Uji coba dilakukan pada siswa SMPN 1 Batujajar kelas 7 J sebanyak 42 orang. Pemilihan SMPN 1 Batujajar sebagai tempat untuk melakukan uji coba angket instrumen keterampilan sosial dikarenakan kemiripan karakteristik sampel dengan sampel sebenarnya atau sampel penelitian yakni sama-sama sekolah menengah pertama kelas 7, terdiri dari latar belakang siswa yang berbeda-beda dan berada di daerah pusat kota.

Setelah pelaksanaan uji coba angket, langkah selanjutnya adalah menentukan kadar validitas dan reliabilitas terhadap setiap butir pernyataan. Nisfiannoor (2009, hlm. 211) menyatakan sebagai berikut :

Validitas berbicara mengenai bagaimana suatu alat ukur yang digunakan memang telah mengukur apa yang ingin diukur. Reliabilitas membicarakan sejauh mana hasil pengukuran yang dilakukan tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran kembali pada orang yang sama di waktu berbeda atau pada orang berbeda di waktu yang sama.

Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan dengan pendekatan sekali ukur (*internal consistency*). Nisfiannoor (2009, hlm. 225) menjelaskan bahwa pengukuran ini dilakukan pada tes yang tersusun memiliki cukup banyak butir pertanyaan/ pernyataan yang mengukur aspek yang sama yakni berjumlah sekitar 30-60. Teknik perhitungan validitas menggunakan *Scale Reliability* dan reliabilitas dengan Alpha Cronbach. Berikut ini hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen yang dianalisis dengan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) Serie 20*.

Untuk menyatakan bahwa butir valid atau tidak digunakan patokan 0,2 dan dibandingkan dengan angka-angka pada kolom *Corrected Item-Total Correlation*. Kriterianya adalah bila angka korelasi yang terdapat pada kolom *Corrected Item-Total Correlation* berada di bawah 0,2 atau bertanda negatif (-), maka dinyatakan tidak valid. Sebaliknya bila angka korelasinya di atas 0,2 maka dinyatakan valid. Berdasarkan pada hasil perhitungan, butir soal yang tidak valid pada angket isian murid adalah butir soal no 2, 3, 4, 5, 7, 11, 18, 20, 23, 24, 28, 36, 37 dan 38. Jumlah soal yang tidak valid berjumlah 14 soal dari 39 jumlah soal dengan tingkat reliabilitas sebesar 0.797.

Tabel 3.6
Nilai Koefisiensi Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	42	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	42	100.0

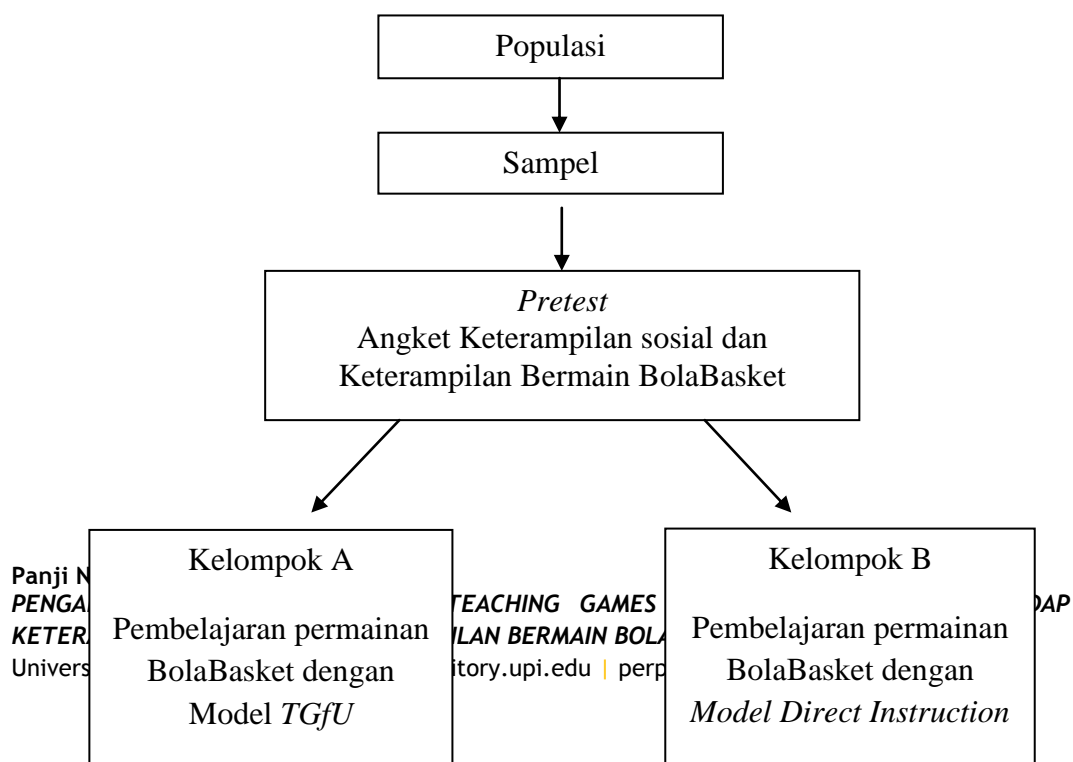
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

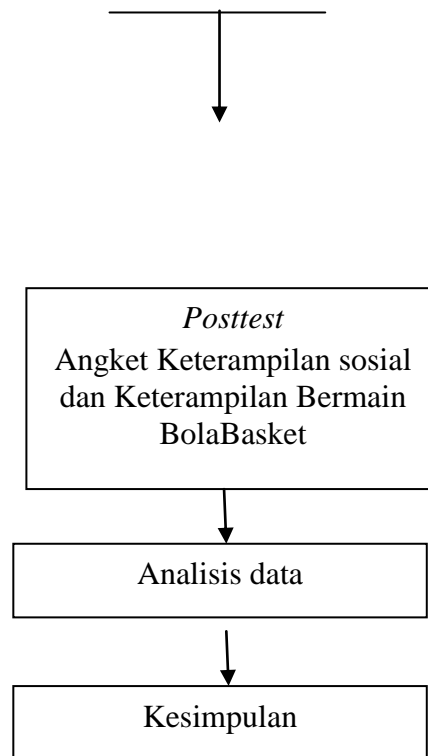
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.797	25

G. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :





H. Analisis Data

Analisis data dilaksanakan dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Science (SPSS)* seri 20. Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

1. Uji Asumsi Statistik

Uji asumsi statistik meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bentuk distribusi data yang diperoleh sebagai syarat awal untuk pengujian parametrik selanjutnya. Uji normalitas ini juga dilakukan sebagai upaya untuk memenuhi syarat penarikan kesimpulan yang bersifat baku dan handal, untuk dapat digeneralisasikan. Yang merupakan tujuan penting dari uji normalitas adalah; a) apakah data dari sampel yang diambil dari populasi yang sama itu berdistribusi normal, dan b) apakah pengujian dilakukan dengan statistik parametrik atau nonparametrik (apabila distribusi normal maka menggunakan parametrik dan apabila tidak berdistribusi normal maka nonparametrik). Uji kenormalan itu dilakukan

dengan uji Kolmogorov- Smirnov. Sedangkan uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Untuk Uji Homogenitas pada penelitian ini menggunakan tes *Lavene Tes*.

2. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini terdapat dua hipotesis, yakni :

- 1) Terdapat pengaruh model pembelajaran *TGfU* terhadap keterampilan sosial.
- 2) Terdapat pengaruh model pembelajaran *TGfU* terhadap keterampilan bermain bolabasket.

Pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik uji ANCOVA. Analisis Kovarians (ANCOVA) merupakan model linier dengan satu variabel dependen kontinu dan satu atau lebih variabel independen. ANCOVA dilakukan dengan menambahkan variabel penguat (kovariat) ke dalam model sehingga memperkuat ketepatan/presisi analisis dan meningkatkan signifikansi secara statistik. Uji ANCOVA juga mempersyaratkan adanya hubungan linier antara variabel dependen dan independen.

Suherman (2014, hlm. 1) menyatakan bahwa ANCOVA merupakan teknik analisis yang berguna untuk meningkatkan presisi sebuah percobaan karena di dalamnya dilakukan pengaturan terhadap pengaruh peubah bebas lain yang tidak terkontrol. ANCOVA digunakan jika peubah bebasnya mencakup variabel kuantitatif dan kualitatif. Berikut peubah-peubah dalam ANCOVA dan tipe datanya terdapat dalam tabel di bawah :

Tabel 3.7 Peubah-peubah dalam ANCOVA dan Tipe Datanya

Peubah	Tipe Data
Y (peubah respon)	Kuantitatif (kontinu)
X (peubah bebas)	Kuantitatif (disebut <i>covariate</i>) Kualitatif (disebut <i>treatment/perlakuan/faktor</i>)

Selanjutnya Suherman (2014, hlm. 1) menjelaskan tujuan dari analisis ANCOVA adalah untuk mengetahui atau melihat pengaruh perlakuan terhadap peubah respon dengan mengontrol peubah lain yang kuantitatif. Dalam analisis

ANCOVA penelitian ini, *pretest* dijadikan sebagai *covariat* dan *posttest* dijadikan sebagai *dependent variabel*. Sedangkan model pembelajaran *TGfU* sebagai *fixed factors*. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok data yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

I. Limitasi Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat keterbatasan beberapa faktor yang bisa menjadi ancaman. Oleh karena itu diperlukan kontrol untuk meminimalisir terhadap ancaman-ancaman tersebut. Upaya untuk meminimalisir bisa dilakukan dalam beberapa aspek seperti dalam aspek validasi model dan metodologi, instrumen, populasi sampel, dan faktor lain yang berkaitan dengan variabel penelitian yang dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial siswa. Berikut adalah upaya untuk meminimalisir ancaman dalam penelitian ditinjau dari beberapa faktor:

1. Validasi Model Penelitian

Validasi terhadap model penelitian adalah limitasi yang menyatu dengan pedagogi. Validitas penelitian berbicara mengenai sejauh mana kesesuaian hasil penelitian dengan keadaan yang sebenarnya atau sejauh mana hasil penelitian mencerminkan keadaan yang sebenarnya. Validitas penelitian bertujuan untuk mengeliminir berbagai pembiasan dalam penelitian. Nisfiannoor (2009, hlm. 212) menjelaskan validitas penelitian dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu :

- Validitas internal : validitas internal berbicara mengenai sejauh mana kesesuaian antara data hasil penelitian dan keadaan sebenarnya. Validitas ini diperoleh dengan penggunaan instrumen pengambil data yang memenuhi persyaratan ilmiah (valid dan reliabel)
- Validitas eksternal : validitas eksternal membicarakan sejauh mana kesesuaian antara generalisasi hasil penelitian dan keadaan yang sebenarnya. Validitas ini dapat terpenuhi dengan baik bila pengambilan sampel yang kita lakukan representatif.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The Static-Group Pretest-Posttest Design*.. Menurut Fraenkel dkk terdapat beberapa ancaman terhadap metode ini. Fraenkel dkk (2012, hlm. 280) menganalisis ancaman terhadap metode ini sebagai berikut :

Tabel 3.8 Analisis Ancaman Terhadap Desain Penelitian *The Static-Group Pretest-Posttest Design* Fraenkel dkk (2012: 280)

No	<i>Threat</i>	Keefektivan
1	<i>Subject characteristics</i>	-
2	<i>Mortality</i>	-
3	<i>Location</i>	-
4	<i>Instrumen Decay</i>	+
5	<i>Data Collector Characteristics</i>	-
6	<i>Data Collector Bias</i>	-
7	<i>Testing</i>	+
8	<i>History</i>	?
9	<i>Maturation</i>	+
10	<i>Attitude of Subjects</i>	-
11	<i>Regression</i>	-
12	<i>Implementation</i>	-

Keterangan :

- + = Kuat
- = Lemah
- ? =

Berdasarkan tabel 3.8 dapat disimpulkan bahwa ancaman terhadap validitas internal yang dikontrol secara kuat oleh desain ini adalah *Instrument Decay*, dan *maturation*. Sedangkan ancaman yang dikontrol lemah dalam penelitian ini adalah *subject characteristics*, *mortality*, *location*, *data collector characteristics*, *data collector bias*, *history*, *attitude of subject*, *regressions* dan *implementation*. Walaupun demikian, ancaman yang terkontrol lemah dalam desain penelitian ini peneliti coba untuk minimalisir. Ancaman-ancaman yang terkontrol lemah antara lain :

- a. *Subject characteristics*

Karakteristik subjek pada desain ini memang sulit untuk dikontrol karena menggunakan kelas yang sudah ada (*intact group*) kecenderungan karakteristiknya tidak homogen. Peneliti mencoba untuk meminimalisir ancaman dengan melakukan pengacakan kelas serta pengacakan tugas.

b. *Mortality*

Keikutsertaan subjek dalam seluruh pelaksanaan penelitian memang perlu dijaga untuk menghindari kelemahan penelitian akibat ketidakhadiran subjek. Peneliti mencoba untuk meminimalisir ancaman tersebut dengan selalu mengingatkan siswa agar selalu hadir dalam pelaksanaan penelitian, walaupun tetap saja terdapat siswa yang tidak masuk pada saat perlakuan (*treatment*).

c. *Location*

Pemilihan lokasi yang representatif perlu dilakukan untuk meminimalisir ancaman. Lokasi penelitian pada saat tes dan pada saat pemberian perlakuan untuk kedua kelompok dilakukan pada tempat yang sama yakni lapangan olahraga semi indoor SMP Negeri 1 Batujajar.

d. *Data collector characteristics*

Dalam proses pengumpulan data, karakteristik pengambil data dapat mempengaruhi data penelitian. Dalam hal ini peneliti mencoba untuk bersikap netral dalam memberikan perlakuan. Dalam pengambilan data peneliti dibantu oleh seorang rekan yang meneliti pada kelompok penelitian yang sama dan seorang guru mata pelajaran penjas yang bertugas di sekolah tersebut yang sebelumnya diberi penjelasan tentang pelaksanaan penelitian dan pengambilan data.

e. *Data collector bias*

Ancaman *data collector bias* dalam angket diminimalisir dengan cara penjelasan mengenai langkah-langkah pengisian angket yang jelas sehingga siswa bisa memahami dengan mudah dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Selain itu dijelaskan kepada siswa bahwa pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran pendidikan jasmani siswa tersebut sehingga siswa tidak perlu takut untuk mengisi angket dengan jujur.

f. *History*

Ancaman *History* atau riwayat/sejarah dalam desain ini berstatus masih dipertanyakan apakah memperkuat atau bahkan melemahkan penelitian. Peneliti hanya mengingatkan siswa untuk fokus dalam mengikuti kegiatan penelitian ini.

g. Attitude of subjects

Selama proses pengambilan data *pretest-posttest* dan pemberian perlakuan peneliti didampingi oleh guru penjasnya. Selain itu pengontrolan perilaku siswa juga dilakukan dengan kontrak perilaku sebelum memulai sesi perlakuan dan melakukan refleksi sebelum menutup setiap sesi perlakuan. Tes dan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan pada hari yang sama namun pada jam yang berbeda. Hal ini dilakukan agar siswa pada salah satu kelompok tidak merasa diberikan perlakuan khusus.

h. Regression

Untuk menghindari kemunduran dalam penelitian, peneliti mencoba untuk selalu memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu fokus selama mengikuti kegiatan penelitian.

i. Implementation

Pada pelaksanaan perlakuan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian ini mendapatkan perlakuan dari peneliti sehingga kedua kelompok melakukan proses pembelajaran dengan guru yang sama dan bentuk perlakuan yang berbeda sesuai dengan hasil pengacakan yang telah dilakukan sebelumnya. Perlakuan dilakukan pada hari yang sama dengan jam yang berbeda dengan pemantauan dari guru penjas dan kepala sekolah yang dilakukan secara berkala.

Validitas eksternal berkaitan dengan generalisasi hasil penelitian studi. Dalam semua bentuk desain penelitian, hasil dan kesimpulan penelitian ini adalah terbatas kepada para peserta dan kondisi seperti yang didefinisikan oleh kontur penelitian dan mengacu pada sejauh mana generalisasi hasil penelitian untuk lain kondisi, peserta, waktu, dan tempat (Graziano & Raulin, 2004 dalam Noho, 2013).

Untuk mengontrol atau meminimalisir ancaman terhadap validitas eksternal dalam penelitian ini adalah dengan melaksanakan eksperimen yang

ketat. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti berdiskusi dengan kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani dari SMP Negeri 1 Batujajar mengenai penelitian yang akan dilakukan, terlebih mengenai model pembelajaran *TGfU*. Selain itu, setiap sebelum pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani dilakukan, peneliti berdiskusi tentang materi dan rencana pembelajaran sehingga dalam proses pembelajarannya diharapkan tidak keluar dari rencana pembelajaran penjas (perlakuan) yang sudah direncanakan.

2. Instrumen penelitian

Ancaman terhadap instrumen penelitian dilakukan dengan cara uji validitas dan reliabilitas instrumen. Instrumen Keterampilan Sosial yang digunakan dalam penelitian merupakan instrumen yang dikembangkan oleh Frank M. Gresham & Stephen N. Elliott (1990), angket diuji cobakan untuk mengetahui nilai validitas dan reliabilitasnya. Karakteristik sampel yang digunakan untuk uji coba memiliki karakteristik yang menyerupai sampel penelitian sehingga meminimalisir bias terhadap instrumen.

3. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian yakni hanya siswa SMP Negeri 1 batujajar sehingga kurang bisa merefleksikan hasil penelitian secara umum. *Random Assignment* dalam penelitian dilakukan dengan cara undian. Pemilihan sampel penelitian dilakukan secara acak namun bukan pengacakan yang murni melainkan sistem *cluster random*.

4. Faktor- faktor lainnya

Keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolabasket merupakan kemampuan yang dipengaruhi banyak faktor dalam perkembangannya, termasuk keadaan dan pengalaman yang terjadi selama proses kehidupan seseorang. Dalam penelitian ini faktor-faktor yang mempengaruhi ketrampilan sosial dan keterampilan bermain bolabasket yang tidak dikontrol seperti variabel IQ siswa, latar ekonomi, latar belakang siswa dan lain sebagainya. Peneliti menyadari banyaknya faktor yang tidak terkontrol dalam penelitian ini memberikan ancaman terhadap hasil dari penelitian dan menjadikan hasil

penelitian menjadi bias. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya, diharapkan faktor-faktor tersebut bisa dikontrol agar hasil penelitian tidak menjadi bias.