

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi, Populasi dan sample**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Lokasi peneliti ini dilakukan di SMPN 5 Pandeglang yang beralamat di jalan kalang anyar pabuaran kadomas kabupaten pandeglang.

##### **2. Populasi**

Pelaksanaan suatu penelitian membutuhkan populasi sebagai sumber data, juga tidak lepas dari penelitian yang akan diteliti, karena melalui objek penelitian akan diperoleh variable-variabel yang merupakan permasalahan dalam penelitian dan diperoleh suatu pemecahan masalah yang akan menunjang keberhasilan penelitian

Menurut sugiyono (2008, hlm. 72), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya”. Berdasarkan pengertian diatas, maka populasi dalam penelitian ini yaitu siswa Kelas VII SMPN 5 Pandeglang.

##### **3. Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh yang dimiliki oleh populasi tersebut”, Sugiyono (2008, hlm. 118). Maka dari itu, sampel yang akan diambil harus mewakili populasi atau representative. Dalam penelitian ini sampel yang akan diambil adalah sebanyak 40 orang dari populasi. “ cara pengambilan sampel secara acak yang berarti setiap individu dalam populasi mempunyai peluang yang sama untuk dijadikan sampel tanpa memperhatikan strata dalam populasi itu” Sugiyono (2008, hlm. 134). Untuk pengambilan sampelnya Arikunto (2006, hlm. 134) menyatakan bahwa:

Untuk sekedar ancer-ancer, maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika jumlah subjeknya lebih besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung setidaknya-tidaknya dari: a) Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana, b) Sempit luasnya pengamatan dari subjek, karena hal ini menyangkut banyak setidaknya data, c) Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti.

Dari pernyataan diatas, maka peneliti mentukan jumlah sampel sebanyak 40 orang siswa kelas VII SMPN 5 Pandeglang karena sudah sesuai dengan persyaratan ataupun karakteristik penelitian yang akan peneliti lakukan dan dapat mewakili populasi atau representatif.

Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen yang teknik pengambilan sampelnya dengan menggunakan *simple random sampling*(sampel acak secara sederhana). Menurut Abduljabar dan Drajat (2012, hlm. 15) “Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel dalam penelitian terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan”. Pengambilan teknik *simple random sampling*(sampel acak secara sederhana) dapat dikatakan sederhana karena dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dala populasi dan anggota populasi dianggap homogen. Cara yang digunakan dalam pengambilan sampel dilakukan dengan undian, yang memberikan peluang pada setiap individu dalam populasi untuk terpilih sebagai sampel sehingga akan lebih representatif.

Adapun pengambilan sampel yang penulis lakukan adalah dengan mengambil sebanyak 40 orang siswa yang merupakan 15% dari populasi yaitu sebanyak (250 orang siswa), sampel yang diteliti dalam penelitian adalah siswa SMPN 5 Pandeglang Kelas VII dari empat kelas yang dipilih secara acak.

## **B. Desain Penelitian**

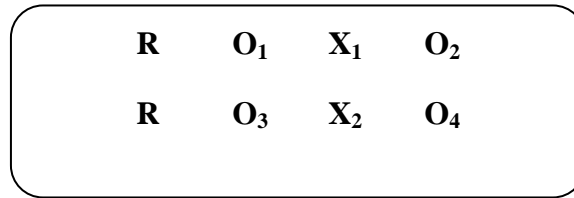
Penelitian eksperimen mempunyai berbagai macam desain penggunaan desain tersebut, disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok maasalah yang ingin diungkapkan, atas dasar hal tersebut maka penulis merujuk pada Sugiyono (2011, hlm.12). desain penelitian ini yaitu *pretest – post test control group design* yang merupakan desain pengembangan, dimana dalam desain penelitian terdapat suatu kelompok diberi *treatment* (perlakuan) namun sebelumnya dilakukan test awal dan

Akhmad Khaetami Rafsanjani, 2016

*Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani dan Kerjasama Siswa SMP Negri 5 Pandeglang*

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

selanjutnya diobservasi hasilnya setelah diberikan perlakuan. Mengenai desain penelitian ini dapat dilihat dalam pola sebagai berikut:



Gambar 3.1

Desain Penelitian – Sumber Sugiyono (2014, hlm.112)

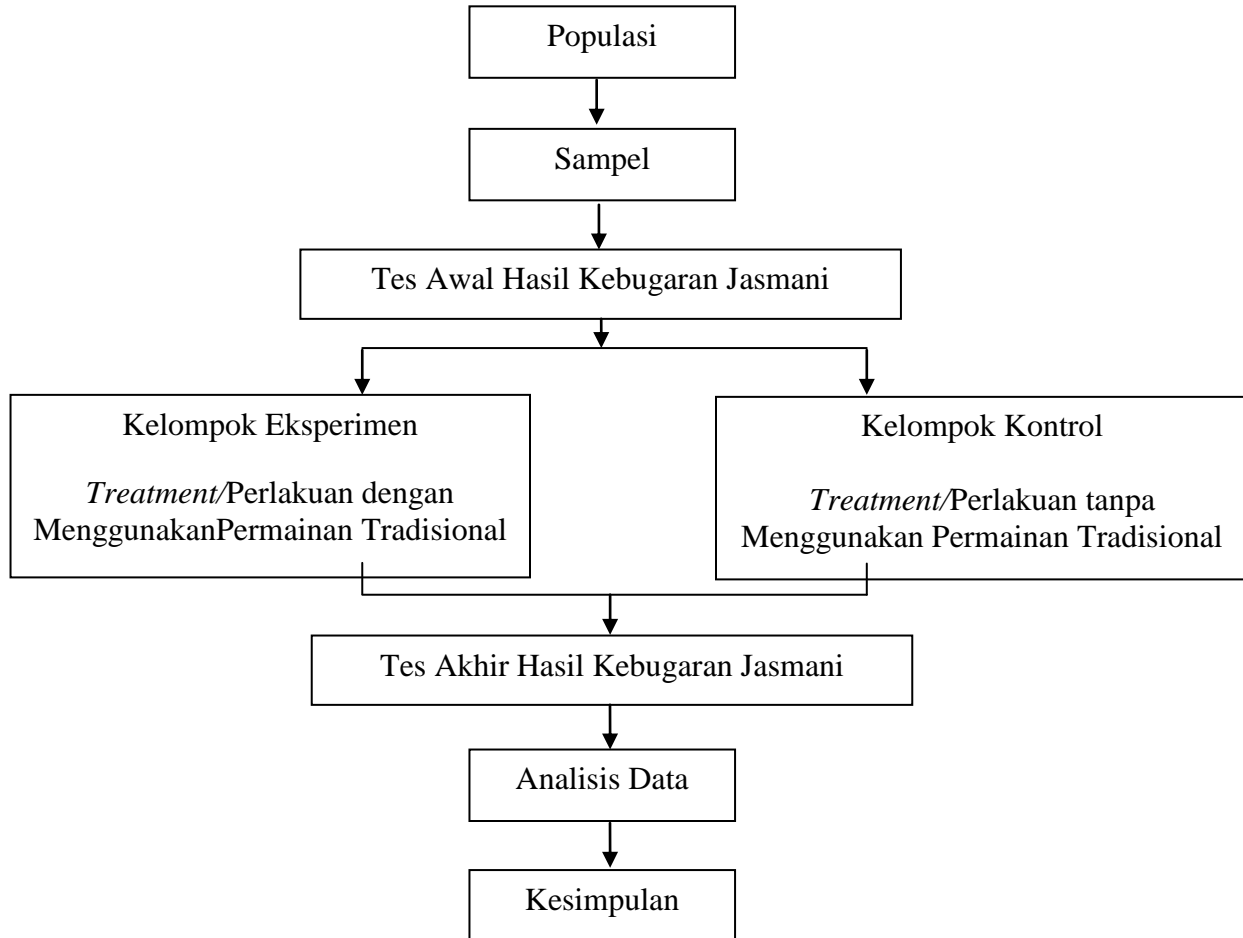
Keterangan:

- O<sub>1</sub> : *Pre-test* kelompok eksperimen
- O<sub>2</sub> : *Post-test* kelompok eksperimen
- O<sub>3</sub> : *Pre-test* kelompok kontrol
- O<sub>4</sub> : *Post-test* kelompok kontrol
- X<sub>1</sub> : *Treatment*/perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional
- X<sub>2</sub> : *Treatment*/perlakuan tanpa menggunakan permainan tradisional

Adapun prosedur dari rancangan penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Menentukan sampel dari populasi.
2. Untuk mengetahui nilai kerjasama uji coba melalui angket
3. Melakukan test awal (*pre-test*) pada kedua kelompok dimana test awal dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan.
4. Memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan permainan tradisional dan kelompok kontrol tanpa menggunakan permainan tradisional.
5. Melakukan test akhir (*Post-Test*) dan uji angket setelah diberi perlakuan kemudian menghitung rata-rata.
6. Langkah terakhir memakai pengujian hipotesis.

Untuk memberikan kemudahan maka diperlukan adanya langkah-langkah kerja penelitian. Penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :



**Gambar 3.2**  
**Langkah-langkah Penelitian**

### C. Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian diperlukan suatu metode agar penelitian berjalan dengan baik. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2013, hlm. 1), “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Untuk itu perlu dipilih secara cermat metode yang akan dipakai dalam suatu penelitian. Metode merupakan suatu cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan, sedangkan tujuan dari penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara-cara tertentu sesuai dengan prosedur penelitian. Lebih lanjut Surakhmand (1998, hlm. 131) menjelaskan bahwa:

Metode merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya untuk menguji serangkaian hipotesa, dengan mempergunakan teknik dan alat-alat tertentu. Cara utama itu dipergunakan setelah penyelidik memperhitungkan kewajaran ditinjau dari tujuan penyelidikan serta dari situasi penyelidikan.

Metode yang digunakan penulis untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa penelitian eksperimen yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau suatu perlakuan atau *treatment*. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mencobakan permainan tradisional diketahui pengaruhnya terhadap tingkat kebugaran jasmani.

Pengertian metode eksperimen dijelaskan oleh Sugiyono (2013: 107) yaitu “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan”. Penelitian dengan metode eksperimen dilakukan dalam kondisi terkendalikan maksudnya adalah kondisi yang disengaja agar dapat terlihat pengaruh dari perlakuan yang sedang dicobakan. Seperti yang juga diungkapkan oleh Fathoni (2006, hlm. 99):

Metode eksperimen berarti metode percobaan untuk mempelajari pengaruh dari variabel tertentu terhadap variabel lain, melalui uji coba dalam kondisi khusus yang sengaja diciptakan.

#### **D. Variabel Penelitian**

Secara teori, tujuan dari eksperimen adalah untuk menyelidiki ada atau tidaknya hubungan sebab akibat dari perlakuan-perlakuan tertentu pada kelompok objek uji coba, juga untuk mengetahui perbedaan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang diteliti. Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas dan tiga variabel terikat, Sugiyono (2013, hlm. 61) menjelaskan mengenai variabel penelitian yaitu:

1. Variabel independen (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)

2. Variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Satu variabel bebas yang akan dicobakan adalah permainan tradisional, sedangkan tiga variabel terikatnya adalah tingkat kebugaran jasmani, dan kerjasama.

### **E. Instrumen Penelitian**

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap suatu fenomena. Dalam melakukan pengukuran, instrumen memegang peranan penting dalam proses pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 148), "Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati". Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket.

Mengenai tes, Suntoda (2013, hlm. 1) menjelaskan, "Tes adalah suatu alat ukur atau instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi/data tentang seseorang atau objek tertentu". Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes Kesegaran Jasmani Indonesia (TKJI) untuk mengukur tingkat kebugaran jasmani siswa. TKJI ini merupakan suatu tolak ukur untuk mengetahui tingkat kesegaran jasmani siswa atau anak pada golongan umur tertentu.

Sedangkan variabel keterampilan sosial dinilai melalui angket atau kuesioner. Kuesioner menurut Sugiyono (2013, hlm. 199) adalah "teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya". Penggunaan angket ini berdasarkan pertimbangan bahwa dengan angket maka dapat disebar secara serempak kepada seluruh responden.

#### **1. Tes kesegaran jasmani**

Tes yang digunakan yaitu Tes Kesegaran Jasmani Indonesia (TKJI) untuk mengukur tingkat kebugaran jasmani siswa. Menurut Nurhasan (dalam Saeful, 2015, hlm. 37). Dalam lokakarya kesegaran jasmani yang dilaksanakan pada tahun 1984 "Tes Kesegaran Jasmani Indonesia" (TKJI) telah disepakati dan ditetapkan menjadi instrumen/alat tes yang berlaku di seluruh wilayah Indonesia karena TKJI disusun

dan disesuaikan dengan kondisi anak Indonesia. TKJI dibagi dalam 4 kelompok usia, yaitu : 6-9 tahun, 10-12 tahun, 13-15 tahun, dan 16-19 tahun.

Pada penelitian ini akan dilakukan Tes Kebugaran Jasmani Indonesia untuk rentang usia 13-15 tahun, berikut merupakan tata cara pelaksanaan Tes Kebugaran Jasmani Indonesia (TKJI) berdasarkan Buku Tes Kebugaran Jasmani Indonesia untuk rentang usia siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yaitu usia 13-15 tahun.

#### A. Rangkaian Tes

Tes Kesegaran Jasmani Indonesia terdiri dari :

1. Untuk putra terdiri dari :
  - a. lari 50 meter
  - b. gantung angkat tubuh (*pull up*) selama 60 detik
  - c. baring duduk (*sit up*) selama 60 detik
  - d. loncat tegak (*vertical jump*)
  - e. lari 1000 meter
2. Untuk putri terdiri dari :
  - a. lari 50 meter
  - b. gantung siku tekuk (*tahan pull up*)
  - c. baring duduk (*sit up*) selama 60 detik
  - d. loncat tegak (*vertical jump*)
  - e. lari 800 meter

#### B. Kegunaan Tes

Tes kesegaran jasmani Indonesia digunakan untuk mengukur dan menentukan tingkat kesegaran jasmani remaja (sesuai kelompok usia masing-masing).

#### C. Alat dan Fasilitas

- 1) Lintasan lari / lapangan yang datar dan tidak licin
- 2) Stopwatch
- 3) Bendera start
- 4) Tiang pancang
- 5) Nomor dada

- 6) Palang tunggal untuk gantung siku
- 7) Papan berskala untuk papan loncat
- 8) Serbuk kapur
- 9) Penghapus
- 10) Formulir tes
- 11) Peluit
- 12) Alat tulis

#### D. Ketentuan Tes

TKJI merupakan satu rangkaian tes, oleh karena itu semua butir tes harus dilaksanakan secara berurutan, terus-menerus dan tidak terputus dengan memperhatikan kecepatan perpindahan butir tes ke butir tes berikutnya dalam 3 menit. Perlu dipahami bahwa butir tes dalam TKJI bersifat baku dan tidak boleh dibolak-balik, dengan urutan pelaksanaan tes sebagai berikut :

Pertama : Lari 50 meter

Kedua : - gantung angkat tubuh untuk putra (*pull up*)  
- gantung siku tekuk untuk putri (tahan *pull up*)

Ketiga : Baring duduk (*sit up*)

Keempat : Loncat tegak (*vertical jump*)

Kelima : - Lari 1000 meter  
- Lari 800 meter



## E. Tabel Nilai TKJI

Tabel 3.1  
Tabel Nilai TKJI  
(Untuk Putra Usia 13 -15 Tahun)

Nilai	Lari 50 meter	Gantung angkat tubuh	Baring duduk	Loncat tegak	Lari 1000 meter	Nilai
5	S.d – 6,7”	16 – Keatas	38 – Keatas	66 Keatas	s.d – 3’04”	5
4	6.8” – 7,6”	11 – 15	28 – 37	53 – 65	3’05” – 3’53”	4
3	7,7” – 8,7”	6 – 10	19 – 27	42 – 52	3’54” – 4’46”	3
2	8,8” – 10,3”	2 – 5	8 – 18	31 – 41	4’47” – 6’04”	2
1	10,4”- dst	0 – 1	0 – 7	0 – 30	6’05” - dst	1

Tabel 3.2  
Tabel Nilai TKJI  
(Untuk Putri Usia 13 -15 Tahun)

Nilai	Lari 50 meter	Gantung Siku Tekuk	Baring duduk	Loncat tegak	Lari 800 meter	Nilai
5	S.d – 7.7”	41” – Keatas	28 - Keatas	50 Keatas	s.d – 3’06”	5
4	7.8” – 8,7”	22” – 40”	19 – 27	39 – 49	3’07” – 3’55”	4
3	8,8” – 9,9”	10” – 21”	9 – 18	30 – 38	3’56” – 4’58”	3
2	10,0” – 11,9”	3” – 9”	3 – 8	21 – 29	4’59” – 6’40”	2
1	12,0”- dst	0” – 2”	0 – 2	0 – 20	6’41” - dst	1

## A. Norma Tes Kebugaran Jasmani Indonesia (TKJI)

Hasil setiap butir tes yang telah dicapai oleh peserta dapat disebut sebagai hasil kasar. Hal ini disebabkan satuan ukuran yang digunakan untuk masing-masing butir tes berbeda, yang meliputi satuan waktu, ulangan gerak, dan ukuran tinggi.

Untuk mendapatkan hasil akhir, maka perlu diganti dalam satuan yang sama yaitu nilai. Setelah hasil kasar setiap tes diubah menjadi satuan nilai, maka dilanjutkan dengan menjumlahkan nilai-nilai dari kelima butir TKJI. Hasil penjumlahan tersebut digunakan untuk dasar penentuan klasifikasi kebugaran jasmani remaja.

Tabel 3.3  
Norma Tes Kebugaran Jasmani Indonesia (TKJI)  
(Untuk Putra dan Putri)

No	Jumlah nilai	Klasifikasi Kebugaran Jasmani
1.	22 – 25	Baik sekali (BS)
2.	18 – 21	Baik (B)
3.	14 – 17	Sedang (S)
4.	10 – 13	Kurang (K)
5.	5 – 9	Kurang sekali (KS)

## 2. Penilaian Kerjasama

Variabel kerjasamasiswa diukur melalui angket atau kuesioner. Kuesioner menurut Sugiyono (2013, hlm. 199) adalah “teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Penggunaan angket dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan bahwa dengan menggunakan angket, maka dapat diberikan secara serempak pada seluruh responden, yang tentu akan mempercepat waktu penelitian.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa soal atau kuesioner adalah daftar pertanyaan yang sudah disediakan peneliti untuk diisi oleh responden. Responden dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 5 Pandeglang. Dalam penyusunan butir-butir pertanyaan kuesioner penulis berpedoman pada penjelasan Sugiyono (2013, hlm. 200):

1. Isi dan tujuan pertanyaan harus disusun dalam skala pengukuran dan jumlah itemnya mencukupi untuk mengukur variabel yang diteliti
2. Bahasa yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan berbahasa responden
3. Tipe dan bentuk pertanyaan dapat terbuka atau tertutup
4. Pertanyaan tidak mendua sehingga menyulitkan responden untuk memberikan jawaban
5. Tidak menanyakan yang sudah lupa
6. Pertanyaan tidak menggiring ke jawaban yang baik dan jelek saja
7. Panjang pertanyaan
8. Urutan pertanyaan dimulai dari hal yang umum hingga spesifik
9. Prinsip pengukuran, untuk mendapatkan data yang valid dan reliabel
10. Penampilan fisik angket

#### **a. Angket Kerjasama**

Untuk memperoleh data tentang keterampilan sosial siswa untuk maka butir-butir pertanyaan harus dibuat secara ringkas, jelas dan tegas. Untuk itu penulis terlebih dahulu membuat kisi-kisi angket penelitian pada tabel 3.4 sebagai berikut.

Tabel 3.4  
Kisi-Kisi Instrumen Kerjasama  
Di SMP Negri 5 Pandeglang

Definisi Konseptual	Definisi Operasional	Indikator	Butir-butir Item
<p><b>Kusnawa</b> mengungkapkan dalam buku Leadership dan teamwork (2013:46) Kerjasama menurut Andrew Carnegie yang dikutip Bull (2010:24) adalah kemampuan bekerjasama mencapai visi bersama mengarahkan pencapaian individu terhadap tujuan kerjasama tim merupakan bahan bakar yang memungkinkan orang biasa mencapai hasil yang luar biasa.</p>	<p>Kerjasama adalah dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas/tugas besar, dan dibagi menjadi kecil yang dilakukan bersama guna mencapai suatu tujuan tertentu.</p>	<p>Membantu teman</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dapat memberikan petunjuk.</li> <li>2. Siswa dapat mengoreksi kesalahan teman.</li> <li>3. Siswa dapat mendorong teman dalam belajar.</li> <li>4. Siswa dapat membantu memecahkan permasalahan temannya.</li> <li>5. Siswa dapat membantu mengatur strategi permainan.</li> </ol>
<p><b>Kusnadi</b> (2009) dalam situs <a href="http://id.shoovng.com/1943506-pengertian-kerjasama">http://id.shoovng.com/1943506-pengertian-kerjasama</a> menjelaskan bahwa Kerjasama adalah dua orang atau lebih untuk</p>		<p>Menerima pendapat</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dapat menerima saran dari temannya</li> <li>2. siswa dapat memberikan saran tanpa merasa dirinya lebih baik</li> <li>3. siswa dapat memberi pujian</li> </ol>

<p>melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kepada suatu target atau tujuan tertentu.</p>			<p>kepada temannya ketika melakukan tugas yang baik 4. siswa dapat memberikan contoh baik kepada teman selegunya 5. siswa dapat berkomunikasi dengan teman selegunya</p>
<p><b>Soekanto</b> (2012:66) Kerjasama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut. Soekanto (2012:66) terdapat lima bentuk kerjasama, yaitu sebagai berikut: 1) Kerukunan yang mencakup gotong royong dan tolong</p>		<p>Bermain secara terkendali</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dapat mengontrol emosi saat bermain.</li> <li>2. Siswa dapat menahan emosi jika terjadi kecurangan.</li> <li>3. Siswa dapat berkomunikasi dengan baik pada saat dilapangan.</li> <li>4. Siswa dapat memberikan contoh baik kepada tim lawan.</li> <li>5. Siswa dapat menerima kekalahan dengan lapang dada.</li> </ol>

<p>menolong.</p> <p>2) <i>_enture_ng</i>, yaitu pelaksanaan perjanjian</p> <p>3) Kooptasi (cooptation), yakni suatu proses penerimaan unsur-unsur baru.</p> <p>4) Koalisi (coalition), yakni kombinasi antara dua organisasi atau lebih yang mempunyai tujuan-tujuan yang sama.</p> <p>5) <i>Joint_enture</i>, yaitu kerjasama dalam mencapai tujuan.</p>			
<p><b>Joe Landsberger</b> (2009) dalam situs <a href="http://www.stdudygs.net/melayumando/cooplearn.htm">http://www.stdudygs.net/melayumando/cooplearn.htm</a> menjelaskan bahwa: Kerjasama adalah proses beregu (berkelompok) dimana anggota-anggotanya mendukung dan saling</p>		<p>Hormat pada orang lain</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dapat menghargai sesama teman.</li> <li>2. Siswa dapat menerima saran ketika diberi tahu oleh orang lain.</li> <li>3. Siswa dapat menghormati orang yang lebih dewasa.</li> <li>4. Siswa dapat menghormati jalannya</li> </ol>

<p>mengandalkan untuk mencapai suatu hasil mufakat. Kerjasama adalah saling mempengaruhi sebagai anggota tim.</p>			<p>permainan. 5. Siswa dapat menerima kontribusi temannya dalam permainan.</p>
<p><b>Suherman</b> (2001, hal.86) menyebutkan unsur penting dalam kerjasama adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mengikuti aturan</li> <li>2) Membantu teman yang belum bisa</li> <li>3) Ingin semua teman bermain dan berhasil</li> <li>4) Memotivasi orang lain</li> <li>5) Bekerja keras menerapkan <i>skill</i></li> <li>6) Hormat terhadap orang lain</li> <li>7) Mengendalikan tempramen</li> <li>8) Memperhatikan perasaan orang lain</li> </ol>		<p>Memotivasi orang lain</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dapat memotivasi dirinya sendiri.</li> <li>2. Siswa dapat memotivasi temannya.</li> <li>3. Siswa bersemangat dalam melakukan pembelajaran</li> <li>4. Siswa bersemangat dalam melakukan pembelajaran dan tidak mengganggu teman.</li> <li>5. Siswa dapat termotivasi oleh orang lain.</li> </ol>

9) Kerjasama meraih tujuan 10) Menerima pendapat orang lain			
--	--	--	--

Dari tabel diatas, kisi-kisi mengenai instrumen kontribusi permainan tradisional terhadap keterampilan sosial siswa di SMP Negeri 5 pandeglang tampak komponen, sub komponen, dan indikator untuk membuat butir pernyataan. Setiap butir pernyataan telah memiliki alternatif jawaban yang diberikan bobot skor dengan menggunakan skala Likert. Skala Likert menurut Sugiyono (2013: 134):

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 indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Berdasarkan uraian tentang alternatif jawaban dalam angket, penulis menetapkan kategori pemberian skor sebagai berikut: Kategori untuk setiap butir pertanyaan positif yaitu, Sangat Setuju = 5, Setuju = 4, Ragu-ragu = 3, Tidak Setuju = 2, Sangat Tidak Setuju = 1. Kategori untuk pertanyaan negatif yaitu, Sangat Setuju = 1, Setuju = 2, Ragu-ragu = 3, Tidak Setuju = 4, Sangat Tidak Setuju = 5. Kategori tersebut ada dalam tabel berikut:



**Tabel 3.5**  
**Kriteria Pemberian Skor**

No	Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
		Positif	Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Ragu-ragu (R)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

#### **F. Tahap Uji Coba Alat Pengumpulan Data ( Uji Coba Angket)**

Setiap butir-butir pertanyaan yang telah disusun dalam angket, haruslah di uji cobakan dahulu untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitasnya. Setelah uji angket dilakukan, maka akan diperoleh pertanyaan pertanyaan yang memenuhi syarat kemudian disusun dan menjadi sebuah angket baku. Angket baku yang telah disusun akan digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini. Uji coba angket tersebut ditunjukkan untuk menentukan apakah butir-butir pertanyaan valid apa tidak, cocok atau tidak untuk digunakan dalam penelitian mengenai kerjasama terhadap pelajaran pendidikan jasmani pada siswa kelas VII-A di SMP Negeri 5 Pandeglang. Adapun tujuan dari uji angket yang di kemukakan oleh arikunto (2006, hlm. 167) yaitu:

- a. Untuk mengetahui tingkat keterpahaman instrumen, apakah responden tidak menemui kesulitan saat menangkap maksud peneliti.
- b. Untuk mengetahui tehnik paling efektif.
- c. Untuk memperkirakan waktu yang dibutuhkan oleh responden dalam mengisi angket.
- d. Untuk mengetahui apakah butir-butir yang tertera dalam angket sudah memadai dan cocok dengan keadaan dilapangan.

Uji coba angket dilaksanakan kepada sampel yang bukan sampel penelitian, sampel ini dinamakan sampel eksperimen atau sample uji coba. Namun diantara dua sampel memiliki karakteristik yang sama dengan sampel penelitian. Sampel

eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII tahun ajaran 2015-2016 di SMP Negeri 1 Pandeglang yang berjumlah 30 orang sebelum angket uji coba disebar, penulis memberikan penjelasan terlebih dahulu tata cara angket penilaian kepada 30 siswa SMPN 1 Pandeglang. Pengujian menggunakan taraf signifikan 0,05. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut: jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka instrumen atau variabel pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total variabel (dinyatakan valid). Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka instrumen atau variabel pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total variabel (dinyatakan tidak valid). Untuk variable kerjasama dapat dilihat dari table berikut:

**Tabel 3.6**  
**Hasil Analisis Validitas Item Soal**

Jenis Instrumen	No. Item Tidak Valid	No. Item Valid
Kemampuan Kerjasama Siswa	2, 4, 6, 8, 9, 13, 23, 24, 25, 36, 37, 44, 45, 46, 47.	1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 38.

### G. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian yang sudah terkumpul. Proses analisis dilakukan dengan menggunakan program (*Statistical Package for Sosial Science*) versi 22. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

#### Uji Prasyarat Analisis

##### a. Uji Normalitas

Uji ini bertujuan untuk mengetahui penyebaran/distribusi data. Apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal, uji hipotesis selanjutnya menggunakan *Uji-Parametric*. Tetapi jika penyebaran data tidak berdistribusi normal, uji hipotesis yang digunakan itu *Uji-NonParametric*. Uji

normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Uji *Shapiro-Wilk* dengan  $\rho\text{-value} \geq 0.05$ .

### **b. Uji Homogenitas**

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari varians populasi yang homogen atau heterogen. Populasi dengan varians sama besar merupakan populasi homogen dan varians tidak sama besar menunjukkan populasi heterogen. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *Levene's Test* dengan  $\rho\text{-value} \geq 0.05$ .

### **c. Uji Hipotesis**

Langkah terakhir dari analisis data yaitu menguji hipotesis dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang cukup jelas dan dapat dipercaya antara variable independen dengan variable dependen, yang pada akhirnya akan diambil suatu kesimpulan penerimaan atau penolakan dari hipotesis yang telah dirumuskan. Adapun hipotesa yang diajukan yaitu:

- a) Hipotesis 1, pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kebugaran jasmani menggunakan *Paired Samples T Test* dengan  $p\text{-value} \leq 0.05$ .
- b) Hipotesis 2, pengaruh permainan tradisional terhadap kerjasama menggunakan *Paired Samples T Test* dengan  $p\text{-value} \leq 0.05$ .