

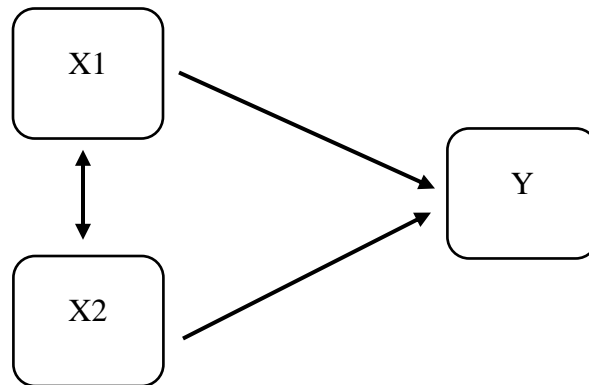
BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1
Desain penelitian



Keterangan:

X1 = Aktif bermain futsal

X2 = Tidak bermain futsal

Y = Social skill

Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif comparasi terdapat dua variabel yaitu variabel independen yaitu variable bebas adalah (aktif bermain futsal) X1 dan (tidak bermain futsal) X2 variabel dependen yaitu variable terikat (Social skill) Y.

Untuk menghindari kesalahan penafsiran atau pengertian terhadap judul, maka penulis memaparkan pembahasan yang diharapkan dapat mengarah kepada penelitian yang efektif dan efisien. Oleh karena itu penulis paparkan sebagai berikut:

a. Bermain

Nia Hidayati, (2009) Yang dipublikasikan dalam artikel manfaat Bermain Baik Perkembangan Anak, mengemukakan bahwa, bermain merupakan proses alamiah dan naluriah yang berfungsi sebagai nutrisi dan gizi bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam masa perkembangannya. Aktivitas bergerak (moving) dan bersuara (noice) menjadi sarana dan proses belajar yang efektif buat anak, proses belajar yang tidak sama dengan belajar secara formal di sekolah. Bisa dianalogikan bahwa bermain sebagai sebuah praktek dari teori sosialisasi dengan lingkungan anak. Dengan bermain, anak bisa merasa bahagia, rasa bahagia inilah yang menstimulasi syaraf-syaraf otak anak untuk saling terhubung, sehingga membentuk sebuah memori baru.

b. Futsal

Futsal sebagai olahraga permainan yang melibatkan orang lain, baru akan terlaksana manakah di dalamnya ada hal-hal yang menjadi kesepakatan bersama, baik hal itu yang berkaitan dengan peraturan, maupun yang berkaitan dengan perilaku sosial seperti kepatuhan terhadap kejujuran, kerja sama, saling memperpercai sesama pemain, dan saling menghargai

c. Social skill

Social skill merupakan kemampuan yang dimiliki individu dalam berhubungan dan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain (Christensen,2010; Gresham dan Elliot, 1984; dalam Elliot dan Busse, 1991;64) mengatakan :

“in general, social skill may be defined as socially acceptable learned behaviors that enable a person to intect with other in ways that elicit positive responses adn assist in avoiding negative responses”.

Nur Diansyah, 2015

PERBANDINGAN SOCIAL SKILL SISWA YANG AKTIF BERMAIN FUTSAL DAN SISWA TIDAK BERMAIN FUTSAL DI SDN KPAD BANDUNG

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

Dari pernyataan diatas dikatakan secara umum *Social Skill* dapat diartikan sebagai perilaku belajar yang diterima secara social yang memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain yang dilakukan dengan cara yang dapat menimbulkan respon positif dan membantu menghindari respon negatif.

B. Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa SDN KPAD Bandung yaitu siswa kelas V dan kelas VI dengan jumlah partisipan 40 orang. 20 orang yang aktif bermain 20 orang yang tidak bermain futsal .

C. Populasi dan Sampel

Menurut yang dikemukakan oleh Sugiono (2010:80) menerangkan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek / subyek yang mempunyai kualitas yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan uraian tersebut maka populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa SDN KPAD yang mengikuti bermain ekstrakurikuler futsal 40 orang dan yang tidak mengikuti ekstrakurikuler futsal.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Tehnik sampling yang digunakan adalah sampling purposive. Menurut Sugiono (2010:85) sampling purposive adalah teknik penentuan sample dengan pertimbangan tertentu. Peneliti menentukan sampel dari penelitian ini adalah sebanyak 40 orang siswa laki-laki , 20 orang yang aktif bermain futsal dengan kriteria : siswa sering aktif dalam ekstrakurikuler futsal, siswa bermain futsal pada jam istirahat, pemilihan siswa menurut guru olahraga yang sering melakukan aktifitas futsal. 20 orang yang tidak bermain futsal tidak memenuhi kriteria diatas.

D. Instrumen penelitian

Nur Diansyah, 2015

PERBANDINGAN SOCIAL SKILL SISWA YANG AKTIF BERMAIN FUTSAL DAN SISWA TIDAK BERMAIN FUTSAL DI SDN KPAD BANDUNG

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

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur dalam proses penelitian. Menurut Sugiyono (2012 : 102) “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Jumlah instrumen yang digunakan tergantung pada variabel yang akan di teliti”.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket (kuesioner) dan tes. Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012 : 142).

Komponen social skill, yang diadaptasikan dari Social Skill Rating System yang di kembangkan oleh SSRS dikembangkan (Eliot, Husee and Gresham : 1993), yang bertujuan untuk : “1) indentyfing and classifying children suspected of having social behaviour problems adn 2) assis in the development of appropriate interventions for those indentified as having social behavior problems”. Dari pernyataan tersebut dijelaskan bahwa, mengindetifikasikan dan mengelompokan anak yang memiliki masalah prilaku sosial, dan kemudian diadaptasikan kembali (Ellen McGinnis dan Arnold R. Goldstein : 2006) yaitu Social Skill Assessment – Elentary School Age. Dalam hal ini sample diberikan serangkaian pernyataan tentang social skill yang disajikan dalam bentuk angket.

Untuk lebih jelasnya, berikut ini penulisan jabaran kisi-kisi angket social skill yang dikembangkan oleh Ellen McGinnis dan Arnodl R. Goldstein : 2006 dalam tabel 3.2.

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Angket Social Skill Pada Anak Sekolah Dasar

Variabel	Komponen socoal skill	Sub Komponen	No Soal

<i>Social skill</i>	<i>Cooperation</i>	1. Mencari cara untuk membantu orang	1
		2. Nyaman bertukar peran	10
		3. Nyaman berbagi peran	12
		4. Mengajak teman untuk bermain	17
	<i>Assertion</i>	1. Mengetahui cara meminta bantuan	2
		2. Mengucapkan terimakasih	9
	3. Mengatakan tidak kepada hal yang dapat membuat masalah	15	
	4. Mudah bergabung dalam bermain	20	
	<i>Responsibility</i>	1. Sebagai pendengar yang baik	3
		2. Berkata jujur	8
		3. Mengetahui cara memecahkan masalah	11
		4. Bertanya hal yang tidak dimengerti	19
	<i>Empaty</i>	1. Menghibur orang yang sedih	4
		2. Membantu orang lain	7
		3. Mengetahui cara untuk membantu orang lain	13
		4. Pandai mencari solusi	16
	<i>Self Control</i>	1. Biasa berkata ramah	5
		2. Mencoba untuk tidak kesal	6
		3. Membicarakan kekesalan dengan orang lain	14
		4. Mudah menenangkan diri	18

Skala dalam penelitian ini menggunakan skala 3 point yaitu, 0 = never (tidak pernah), 1 = sometimes (kadang-kadang), 2 = very often (selalu). SSRS

Nur Diansyah, 2015

PERBANDINGAN SOCIAL SKILL SISWA YANG AKTIF BERMAIN FUTSAL DAN SISWA TIDAK BERMAIN FUTSAL DI SDN KPAD BANDUNG

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

yang di kembangkan (Elliot, Husse dan Gresham : 1993) bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi anak – anak yang diduga memiliki permasalahan prilaku sosial dan membantu dalam pengembangan intervensi yang sesuai bagi mereka yang diidentifikasi memiliki masalah prilaku sosial.

E. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrument, validitas dan reabilitas mengutip dari Syam Hardwis (2011:112-118) (Tesis)

F. Metode dan Prosedur Penelitian

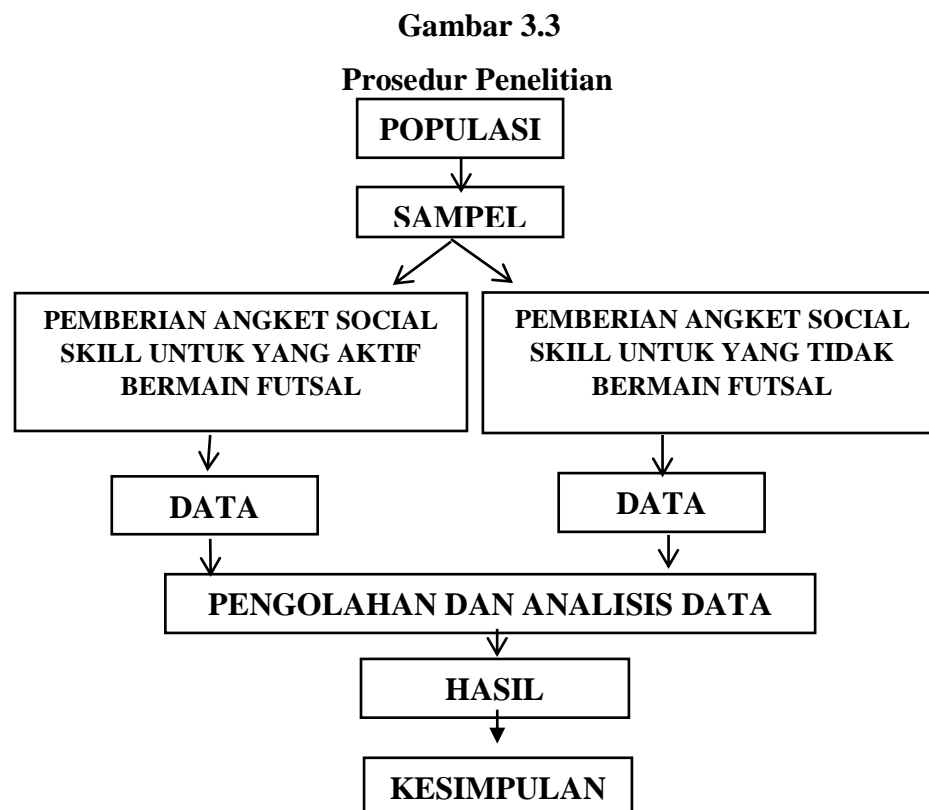
Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuisisioner *social skill*. Langkah pertama yang di lakukan adalah pembagian kuisisioner social skill. Kemudian peneliti menginstruksikan dan menjelaskan tata cara pengisian kuisisioner.

Kuisisioner sosial skill ini berisikan tentang prilaku sosial, pengumpulan data kemudian diukur dengan menggunakan kuisisioner yang berisikan 20 pertanyaan yang mnegacu pada skala 1 (hampir tidak pernah), 2 (kadang – kdang) dan 3 (hampir selalu).

Metode merupakan suatu cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Metode penelitian digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang maksimum dalam penelitian. Maka dari itu dalam suatu penelitian harus ditentukan metode penelitian yang sesuai dengan permasalahan dan ruang lingkup penelitian. Metode penelitian ada tiga jenis, yaitu metode historis, metode deskriptif, dan metode eksperimen. Dari ketiga metode tersebut, yang sesuai dengan penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu fenomena yang diteliti, baik itu status sekelompok manusia, suatu obyek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Menurut Surakhmad (1980: 139), Ramadhany (2008: 38) menyatakan:

“Penyelidikan deskriptif tertuju pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang. Karena banyak sekali ragam penyelidikan demikian, metode penyelidikan deskriptif lebih merupakan istilah umum yang mencakup berbagai teknik deskriptif. Diantaranya ialah penyelidikan yang menuturkan, menganalisis dan mengklarifikasikan, penyelidikan dengan teknik survei, dengan teknik *interview*, angket, observasi atau teknik tes, studi kasus, studi komperatif, studi waktu dan gerak, analisa kuantutatif, studi kooperatif atau operasional”.

Alasan penulis menggunakan metode penelitian deskriptif karena penelitian ini membandingkan aktif bermain futsal dan tidak bermain futsal berdasarkan kedua hasil *social skill* dihasilkan tanpa memberikan suatu perlakuan pada salah satu atau bahkan keduanya. Penelitian ini hanya memberikan suatu gambaran mengenai fenomena tersebut. Prosedur penelitian merupakan suatu langkah yang ditempuh dalam melakukan penelitian, hal ini sangat diperlukan untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Untuk itu gambaran mengenai prosedur penelitian sangat diperlukan untuk mempermudah dalam melakukan suatu penelitian. Adapun gambar yang akan ditempuh tersebut adalah sebagai berikut:



Nur Diansyah, 2015

PERBANDINGAN SOCIAL SKILL SISWA YANG AKTIF BERMAIN FUTSAL DAN SISWA TIDAK BERMAIN FUTSAL DI SDN KPAD BANDUNG

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

G. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS versi 16* dan *Microsoft Excel*. Berikut analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini:

1. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan penghitungan komputasi program *SPSS (Statistical Product and Service Solution) versi 16.0 for windows*. Program ini digunakan karena memiliki kemampuan analisis statistik cukup tinggi. Selain itu sistem manajemen data pada lingkungan grafis menggunakan menu-menu dekriptif dan kotak-kotak dialog sederhana, sehingga mudah dipahami cara pengoperasiannya. Selanjutnya, data yang dianalisis pada penelitian ini adalah hasil *social skill*. Dari kedua hasil tersebut akan dilihat perbandingannya. Namun sebelum itu ada beberapa uji yang harus dilakukan terlebih dahulu.

Analisis yang pertama adalah uji normalitas dan homogenitas. Uji ini dilakukan untuk menentukan sifat distribusi data. Analisis untuk uji normalitas ini menggunakan uji statistik *One Sample Kolmogorov Smirnov Z*. Uji statistik ini biasa digunakan untuk menentukan normalitas suatu kumpulan data. Sedangkan untuk uji homogenitas menggunakan *One Way Anova* dengan mengaktifkan *Homogeneity of Variance Test*. Analisis selanjutnya adalah menentukan perbedaan signifikansi untuk masing-masing data. Perbandingan dilakukan terhadap satu data dengan data yang lainnya. Uji statistik yang digunakan untuk analisis ini bergantung pada sifat normalitas data. Bila data yang dianalisis bersifat normal, maka uji statistik yang digunakan adalah *independent sample t test*. Tingkat kepercayaan analisis data pada penelitian ini adalah 95%, sehingga nilai α untuk penelitian ini adalah 0,05.

Nur Diansyah, 2015

PERBANDINGAN SOCIAL SKILL SISWA YANG AKTIF BERMAIN FUTSAL DAN SISWA TIDAK BERMAIN FUTSAL DI SDN KPAD BANDUNG

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

2. Interpretasi Penilaian

Tabel 3.4
Interpensi Penilaian

Katagori	skor
Hampir selalu	3
Kadang –kadang	2
Hampir tidak pernah	1