

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain faktorial. Fraenkel dkk. (2012, hlm. 277) menerangkan:

*... it is possible using a factorial design to assess not only separate effect of each independent variable but also joint effect. In other words, the researcher is able to see how one of the variable might moderate the other (hence the reason for calling these variable moderator variables).*

Ini memungkinkan penggunaan desain faktorial untuk mengkaji bukan hanya memisahkan pengaruh dari setiap variabel bebas tetapi juga pengaruh dari penggabungannya. Dengan kata lain, peneliti dapat melihat bagaimana salah satu variabel menjadi penengah yang lainnya (alasan untuk menyebut variabel ini sebagai variabel moderator). Lebih lanjut lagi Fraenkel dkk. (2012, hlm. 277) menyatakan bahwa desain faktorial merupakan modifikasi dari *desain posttest-only group* atau *pretest- posttest control group* sebagai berikut:

*Factorial design extend the number of relationships that may be examined in an experimental study. They are essentially modifications of either the posttest-only control group or pretest-posttest control group designs (with or without random assignment), which permit the investigation of additional independent variables.*

*Dalam penelitian ini akan mengkaji interaksi antara model pembelajaran dan gender sehingga dikembangkan menggunakan faktorial. Adapun desain yang dikembangkan akan digambarkan sebagai berikut:*

Tabel 3.1.  
Desain Faktorial 2x2

	Model Permainan Tradisional	<i>Model TGFU</i> A <sub>1</sub>	<i>Model TGT</i> A <sub>2</sub>
Gender			
	Laki-Laki B <sub>1</sub>	A <sub>1</sub> B <sub>1</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>
	Perempuan B <sub>2</sub>	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>
Keterampilan Permainan Tradisional			

Keterangan:

- $A_1$  = Model pembelajaran TGFU  
 $A_2$  = Model pembelajaran TGT  
 $B_1$  = Gender Laki-laki  
 $B_2$  = Gender Perempuan  
 $A_1B_1$  = Model pembelajaran TGFU gender Laki-laki  
 $A_2B_1$  = Model pembelajaran TGT gender Laki-laki  
 $A_1B_2$  = Model pembelajaran TGFU gender perempuan  
 $A_2B_2$  = Model pembelajaran TGT gender perempuan

## B. Partisipan

Pelentian ini melibatkan siswa sekolah dasar kelas 5 sebagai partisipannya. Tempat pelaksanaan penelitian adalah Sekolah Dasar Negeri Panyingkiran I. Program pada penelitian ini akan dilaksanakan 3 kali pertemuan dalam seminggu, sesuai dengan pendapat juliatine, dkk (2007 hlm. 3.5) mengatakan bahwa “sebagai percobaan untuk mendapatkan hasil yang baik bisa pula dilaksanakan dalam frekuensi latihan 3 hari/seminggu, sedangkan lamanya latihan paling sedikit 4-6 minggu”. Oleh sebab itu peneliti melakukan pertemuan sebanyak 3 kali dalam seminggu yaitu hari senin, rabu, dan jum’at. Menurut Brooks dan Fahey (1984, hlm. 405) menyatakan “bahwa pembelajaran dengan frekuensi 3 kali seminggu akan terjadi peningkatan kualitas keterampilan, karena dengan pembelajaran pembelajaran 3 kali seminggu akan memberikan kesempatan bagi tubuh untuk beradaptasi terhadap beban pelajaran yang diterimanya”. penelitian ini dilakukan 16 kali pertemuan adalah menyesuaikan dengan jadwal kegiatan siswa SD Negeri Panyingkiran I. selain itu sampel yang digunakan adalah siswa SD Negeri Panyingkiran I yang dominan memiliki tingkat keterampilan rata-rata, yang dikhawatirkan jika frekuensi latihannya lebih banyak akan terjadi kelelahan yang berlebihan sehingga akan berakibat buruk bagi anak itu sendiri. Dalam proses penelitian, sesuai dengan apa yang disampaikan di dalam penelitian Gantara (2013, hlm. 44) menurut Sarwono & Ismaryanti (1999, hlm. 43) bahwa :

“Frekuensi jumlah waktu ulangan latihan yang baik adalah dilakukan 5-6 per sesi latihan atau 2-4 kali per minggu”.

Robi Sumantri, 2017

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN GENDER TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN PERMAINAN TRADISIONAL**

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

5 sesi X 2 kali perminggu = 10 kali pertemuan. (minimal)

5 sesi X 3 kali perminggu = 15 kali pertemuan. (sedang)

5 sesi X 4 kali perminggu = 20 kali pertemuan. (maksimal)

### **C. Populasi dan Sampel**

#### **1) Populasi**

Pengertian populasi menurut Sugiyono (2012, hlm. 80) adalah “Wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi penelitian ini adalah semua siswa laki-laki dan siswa perempuan kelas 5 SD Negeri Panyingkiran I, Kecamatan Panyingkiran, Kabupaten Majalengka Tahun Pelajaran 2016/2017, dengan jumlah 20 siswa yang terdiri dari satu kelas dengan rentang usia 10-12 tahun. Alasan pemilihan kelas 5 SD Negeri Panyingkiran I karena murid-murid SD kelas 4 sampai 6 program pendidikan jasmani menjadi ajang untuk bergembira dan mempelajari keterampilan dan kemampuan keterampilan bermain untuk siswa kelas 5 SD Negeri Panyingkiran I dalam kategori kurang baik.

#### **2) Sampel**

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti. Menurut Sukmadinata (2012, hlm. 250) “sampel adalah kelompok kecil yang secara nyata kita teliti dan tarik kesimpulan”. Roscoe yang dikutip Uma Sekaran (2006) memberikan acuan untuk menentukan ukuran sampel penelitian eksperimental sederhana dengan kontrol eksperimen yang ketat, penelitian yang sukses adalah dengan ukuran sampel kecil antara 10 sampai 20. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik nonprobability yaitu sampel jenuh atau sering disebut total sampling maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 20 sampel yang merupakan total dari jumlah siswa kelas 5 SD Negeri Panyingkiran 1 Majalengka, seperti yang dijelaskan Sugiyono (2012, hlm. 81) bahwa, “teknik *sampling* adalah merupakan teknik pengambilan sampel, dalam hal ini penulis menggunakan *sampling jenuh*”. *Sampling jenuh* menurut Sugiyono (2012, hlm. 85) “*sampling jenuh adalah teknik* penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sampel”. Penentuan siswa yang akan tergabung dalam model

pembelajaran *TGFU* dan model pembelajaran *TGT* dilakukan dengan menggunakan random sampel sederhana. Menurut Fraenkel and Wallen (1993, hlm.82) “*a simple random sample is one in which each and every member of the population has an equal and independent chance of being selected*”. Dengan kata lain, dalam random sampel sederhana ini semua anggota memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih.

Langkah-langkah dalam *simple random sampling* ini terdiri dari :

- a) Menentukan populasi.
- b) Mendaftar semua anggota populasi.
- c) Memilih sampel dengan menggunakan sebuah prosedur yang menentukan anggota mana pada daftar tersebut yang akan diambil sebagai sampel.

Dalam penelitian ini, teknik sampel random sederhana digunakan untuk menentukan siswa mana yang akan tergabung kedalam kelompok kelas eksperimen model pembelajaran *TGFU* dan model pembelajaran *TGT* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan populasi dalam penelitian, yaitu siswa kelas 5 SD Negeri Panyingkiran 1 dimana seluruh populasi ini juga menjadi sampel dalam penelitian.
2. Mendaftar semua siswa kelas 5 SD Negeri Panyingkiran 1. Daftar siswa ini dituliskan di kertas kecil, dimana satu kertas untuk satu nama siswa.
3. Setelah mendaftar seluruh siswa kelas 5 SD Negeri Panyingkiran 1, kemudian dipisahkan nama siswa laki-laki dan nama siswa perempuan. Seluruh nama siswa laki-laki dimasukkan dalam botol pertama dan seluruh nama siswa perempuan dimasukkan dalam botol kedua. Kemudian dilakukan pengundian, dimulai dari botol pertama untuk siswa laki laki, 5 kertas pertama yang keluar dari botol tersebut akan masuk menjadi kelompok kelas model *TGFU*, dan sisanya 5 kertas yang tersisa didalam botol tersebut bergabung menjadi kelompok kelas model *TGT*. Hal yang sama juga dilakukan dalam pengundian siswa perempuan, dimana 5 kertas pertama yang keluar dari botol tersebut akan masuk menjadi kelompok kelas model *TGFU*, dan siswanya 5 kertas yang tersisa dalam botol menjadi anggota kelompok kelas model *TGT*. Sehingga, terpilih lah 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan untuk kelas

eksperimen dengan model pembelajaran *TGFU* dan 5 siswa laki-laki serta 5 siswa perempuan untuk kelas eksperimen dengan model pembelajaran *TGT*.

#### **D. Perlakuan atau *Treatment* Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama 16 pertemuan yang dilaksanakan 3 kali seminggu, jadi penelitian dilakukan kurang lebih selama 6 minggu. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGFU* dan model pembelajaran *TGT* dalam meningkatkan keterampilan permainan tradisional.

##### *a. Pre Test*

Pelaksanaan *pre test* dilakukan sebelum perlakuan diberikan. *pre test* dilakukan untuk mengidentifikasi sejauh mana terampilan permainan tradisional yang telah dimiliki siswa baik pada kelompok *TGFU* maupun *TGT*. Untuk mendapatkan data keterampilan permainan tradisional siswa dinilai menggunakan instrument. Setelah data kedua kelompok diperoleh melalui instrument, kemudian data diolah dan diintroduksi ke dalam skor *pre test* masing-masing kelompok.

##### *b. Treatment*

Perlakuan ini dilakukan sebanyak 3 kali seminggu selama 6 minggu berturut-turut atau dengan kata lain sebanyak 16 kali pertemuan dan sudah termasuk satu pertemuan *pre test* dan satu pertemuan *Post test*. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Nossek (1982, hlm10) “*Systematic training is a regulary practiced training talking place serval times a week, depending upon the standart of a sportsman and the training period*”. Latihan yang di sistematis adalah dilakukan secara teratur, latihan tersebut berlangsung beberapa kali dalam satu minggu, tergantung pada standar atlet dan periode layihan. Lebih lanjut mengenai masalah waktu latihan Harsono (1988, hlm.194) mengungkapkan bahwa “sebaiknya dilakukan 3 kali dalam seminggu dan diselingi dengan satu hari istirahat yang memberikan kesempatan bagi otot untuk berkembang dan mengadaptasi diri pada hari istirahat tersebut”. Jadi dapat dikatakan bahwa *treatment* di berikan sebanyak 16 pertemuan karena ingin melihat lebih jelas peningkatannya. Ini merujuk dari penelitian sebelumnya Bayrakatar (2010) yang melakukan penelitian tentang penggunaan pembelajaran kooperatif selama 12

pertemuan kelas senam memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan akademik siswa, sikap, dan keterampilan latihan.

Berikut ini merupakan program perlakuan yang diberikan dalam rangka meningkatkan hasil belajar keterampilan permainan tradisional melalui model pembelajaran kooperatif tipe *TGFU* dan *TGT* pada materi ajar permainan tradisional yang dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan selama 6 minggu.

Tabel 3.2 Program Pelaksanaan Penelitian Model pembelajaran *TGFU*

No	Hari / Jam	Kegiatan Pembelajaran	Lokasi
1	Senin, 14:00 – 15:30	Tes awal ( <i>pre test</i> )	SD Negeri Panyingkiran 1
2	Rabu, 14:00 – 15:30	Siswa melakukan permainan tradisional gobak sodor dan bebentengan	
3	Jumat, 14:00 – 15:30		
4	Senin, 14:00 – 15:30		
5	Rabu, 14:00 – 15:30		
6	Jumat, 14:00 – 15:30		
7	Senin, 14:00 – 15:30		
8	Rabu, 14:00 – 15:30		
9	Jumat, 14:00 – 15:30		
10	Senin, 14:00 – 15:30		
11	Rabu, 14:00 – 15:30		
12	Jumat, 14:00 – 15:30		
13	Senin, 14:00 – 15:30		
14	Rabu, 14:00 – 15:30		
15	Jumat, 14:00 – 15:30		
16	Senin, 14:00 – 15:30		

Tabel 3.3 Program Pelaksanaan Penelitian Model pembelajaran TGT

No	Hari / Jam	Kegiatan Pembelajaran	Lokasi
1	Senin, 14:00 – 15:30	Tes awal ( <i>pre test</i> )	SD Negeri Panyingkiran 1
2	Rabu, 14:00 – 15:30	Siswa melakukan permainan tradisional gobak sodor dan bebentengan	
3	Jumat, 14:00 – 15:30		
4	Senin, 14:00 – 15:30		
5	Rabu, 14:00 – 15:30		
6	Jumat, 14:00 – 15:30		
7	Senin, 14:00 – 15:30		
8	Rabu, 14:00 – 15:30		
9	Jumat, 14:00 – 15:30		
10	Senin, 14:00 – 15:30		
11	Rabu, 14:00 – 15:30		
12	Jumat, 14:00 – 15:30		
13	Senin, 14:00 – 15:30		
14	Rabu, 14:00 – 15:30		
15	Jumat, 14:00 – 15:30		
16	Senin, 14:00 – 15:30	Tes akhir ( <i>post test</i> )	

### c. *Post test*

Sudah diberikan perlakuan selama 16 kali pertemuan yang dilakukan 3 kali setiap minggunya dengan durasi 2 x 45 menit setiap pertemuannya, selanjutnya sampel kembali diberikan tes keterampilan permainan tradisional, kemudian dianalisis untuk melihat hasil belajar keterampilan permainan tradisional siswa. Dan langkah terakhir hasil analisis diuji hipotesis untuk menjawab semua pertanyaan penelitian yang telah diajukan sebelumnya.

## E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih satu dari tiga komponen untuk mengukur keterampilan permainan tradisional merujuk Bjork & Holopainen (2005) sebagai berikut :

1. Pemain yang terlibat, unsur permainan dan konfigurasi dasar. Banyak karakter yang ada dalam permainan dan peran yang berbeda.
2. Tujuan dan kondisi akhir. Tujuan setiap pemain memiliki ketercapaian dalam permainan. Kondisi bahwa pemain menang, sementara yang lain kalah.
3. Aturan, mode, tindakan dan peristiwa. Aturan yang menentukan seorang pemain atau tidak diizinkan untuk melakukan. Permainan terdiri dari berbagai mode sehingga aturan permainan bervariasi sesuai dengan mode. Tindakan

pemain yang diperbolehkan untuk melakukan sehingga untuk mengubah keadaan permainan. Peristiwa yang dapat timbul dari tindakan pemain.

Tabel 3.4 kisi-kisi instrumen permainan tradisional

No	Indikator Permainan Tradisional	Sub Indikator
1	Pemain yang terlibat, unsur permainan dan konfigurasi dasar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa dapat bekerjasama</li> <li>b. Membentuk keterampilan, kecepatan, kekuatan, kelincahan</li> <li>c. dapat berinteraksi dengan teman atau tim</li> </ul>
2	Tujuan dan kondisi akhir.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. siswa dapat menguasai permainan tradisional</li> <li>b. siswa memperoleh kemenangan atau kekalahan dalam permainan</li> </ul>
3	Aturan, mode, tindakan dan peristiwa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa mematuhi intruksi yang diperintahkan oleh guru sesuai dengan jenis permainan yang dilakukan</li> </ul>

Fokus dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil poin satu saja meletakkan dasar-dasar penguasaan keterampilan bermain dalam permainan tradisional maka komponen pengukuran keterampilan permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemain yang terlibat, unsur permainan dan konfigurasi dasar. Kemudian peneliti mengembangkan poin sub indikator menjadi 10 poin sebagaimana yang terlampir di halaman 180 diantaranya yaitu :



Tabel 3.5 Pengembangan kisi-kisi instrumen permainan tradisional

No	Variable	Indikator	Sub Indikator
1.	Pemain yang terlibat, unsur permainan dan konfigurasi dasar.	Siswa dapat bekerjasama	A. Siswa dapat bekerjasama dengan teman satu tim ketika bertahan B. Siswa dapat bekerja sama dengan teman satu tim ketika menyerang
		Membentuk keterampilan, kecepatan, kekuatan, kelincahan	C. Siswa terampil dalam menjaga pergerakan lawan D. Siswa terampil dalam pengecoh pertahanan lawan E. Siswa mampu bergerak cepat dalam menggagalkan serangan lawan F. Siswa mampu bergerak cepat dalam mengecoh pertahanan lawan G. Siswa dapat bergerak dengan lincah dalam menjaga pergerakan lawan H. Siswa dapat bergerak dengan lincah dalam mengecoh pertahanan lawan
		dapat berinteraksi dengan teman atau tim	I. Siswa dapat berkomunikasi secara baik dengan teman satu tim ketika bertahan H. Siswa dapat berkomunikasi secara baik dengan teman satu tim ketika menyerang

Kisi-kisi instrumen di atas yang dikembangkan sebelumnya perlu uji Coba terlebih dahulu validitas dan reabilitas instrumen yang berguna untuk standarisasi instrument yang akan digunakan dalam penelitian. Berikut ini hasil uji coba instrumen :

Tabel 3.6 Uji Validitas Instrumen Keterampilan Permainan Tradisional

	Corrected Item-Total Correlation	Nilai r	Keputusan
Item 1	0,489	0,30	Valid
Item 2	0,330	0,30	Valid
Item 3	0,606	0,30	Valid
Item 4	0,336	0,30	Valid
Item 5	0,556	0,30	Valid
Item 6	0,638	0,30	Valid
Item 7	0,316	0,30	Valid
Item 8	0,659	0,30	Valid
Item 9	0,512	0,30	Valid
Item 10	0,491	0,30	Valid

Tabel 3.7 Uji Reabilitas Instrumen Keterampilan Permainan Tradisional

N	Cronbach's Alpha	Keputusan
10	0,806	Reliabel

Tabel diatas merupakan hasil pengujian validitas dan reabilitas instrument. Untuk lebih jelasnya terdapat di halaman 74.

## F. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang akan ditempuh dalam penelitian ini dengan cara-cara sebagai berikut:

### 1. Pembuatan rancangan penelitian.

Langkah- langkah dalam tahap ini yaitu menyusun proposal penelitian yang terdiri dari:

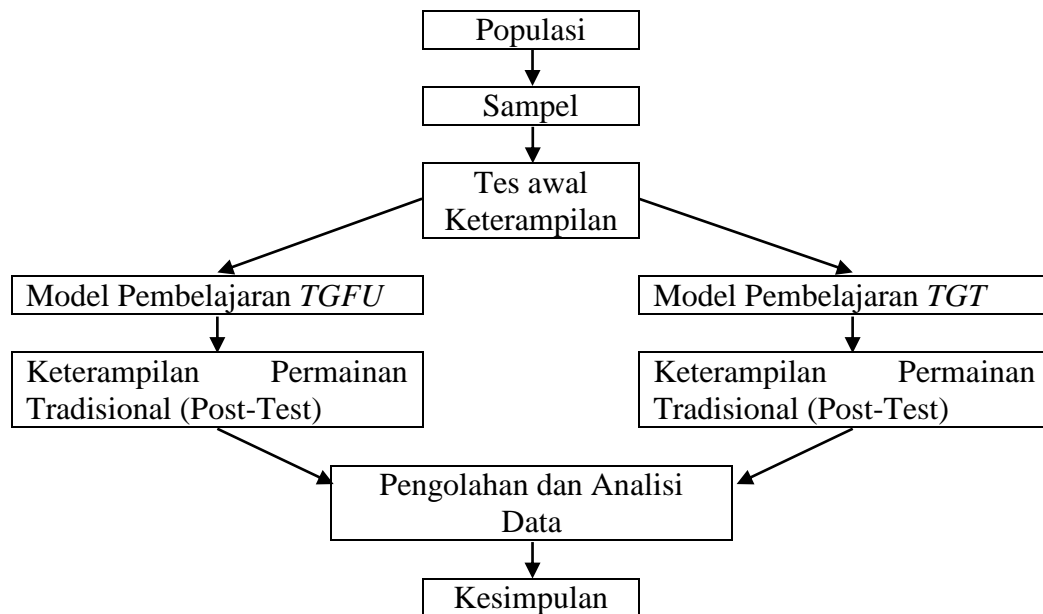
- a. Memilih masalah
- b. Pendahuluan
- c. Perumusan masalah
- d. Perumusan kerangka pemikiran dan hipotesis
- e. Pemilihan metode penelitian
- f. Menentukan sumber data
- g. Perancangan instrumen penelitian
- h. Teknik yang digunakan dalam analisis data

### 2. Pelaksanaan penelitian

Dalam tahap ini, proses yang akan dilakukan sebelum memasuki kegiatan lapangan dan pengumpulan data di lapangan terdiri dari:

- a. Proses bimbingan
- b. Penyusunan kembali instrumen penelitian
- c. Pengumpulan data
- d. Analisis data
- e. Membuat kesimpulan

Untuk lebih jelasnya dalam pengumpulan data penelitian dapat dilihat pada gambar langkah-langkah berikut ini



Gambar 3.1. Langkah-Langkah Pengumpulan Data

## G. Analisis Data

### 1) Rata-rata dan Simpangan Baku

Perhitungan rata-rata dan simpangan baku dengan menggunakan aplikasi *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 18. Tahapan penghitungan yang akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: klik *Analyze>Descriptive Statistics >Descriptives>* Masukkan semua variabel ke kotak *Variable(s) >Options>* ceklis *Mean* dan *Std. Deviation >Continue>OK*.

### 2) Uji Normalitas

Uji normalitas salah satu uji prasyarat yang digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau baik. Uji normalitas menggunakan *kolmogorov-smirnov* dengan bantuan *Statistical Package for the Social Sciences*(SPSS) versi 18. Tahapan penghitungan yang akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: klik *Analyze>Nonparametric Tests >Legacy Dialogs > 1-Sample K-S >* Masukkan semua variabel ke kotak *Test Variable List >OK*. Format pengujiannya dengan membandingkan nilai probabilitas ( $p$ ) atau signifikansi (Sig.) dengan derajat kebebasan (dk)  $\alpha = 0,05$ . Uji kebermaknaannya sebagai berikut:

- a) Jika nilai Sig. atau *P-value*  $> 0,05$  maka data dinyatakan normal.
- b) Jika nilai Sig. atau *P-value*  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak normal.

### 3) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu data atau sampel yang diambil berasal dari varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan sebagai prasyarat dalam uji anova. Uji homogenitas menggunakan *Lavene Statistic* dengan bantuan *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 18. Tahapan penghitungan yang akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: klik *Analyze>Compare Means>One-Way ANOVA>* Masukkan variabel ke kotak *Dependent List >* Masukkan faktor ke kotak *Factor >Options >Homogeneity of variance test>Continue>OK*. Format pengujiannya dengan membandingkan nilai probabilitas ( $p$ ) atau signifikansi (Sig.) dengan derajat kebebasan ( $dk$ )  $\alpha = 0,05$ . Uji kebermaknaannya sebagai berikut:

- a) Jika nilai Sig. atau *P-value*  $> 0,05$  maka data dinyatakan homogen.
- b) Jika nilai Sig. atau *P-value*  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak homogen.

### 4) Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji ANOVA dua jalur dengan bantuan *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 18. Tahapan penghitungan yang akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Buka Tab *Variable View*: Buat 3 variabel dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Variabel independen: 1. "gender" dengan kategori tinggi dan rendah. *Measure Nominal, Decimals=0, Type Numeric* dan isi *value*: 1= Tinggi, 2= Rendah.
- b) Variabel independen: 2. "Model Pembelajaran" dengan kategori *TGFU* dan *TGT*. *Measure Nominal, Decimals=0, Type Numeric* dan isi *value*: 1= *Cooperatif Learning*, 2=*Konvensional*.
- c) Variabel dependen: "keterampilan permainan tradisional", *Decimals=0, Measure Scale, Type Numeric*.

Setelah langkah-langkah di atas lalu klik *Analyze>General Linear Model>Univariate>* Masukkan data keterampilan permainan tradisional ke kotak *Dependent Variable*, masukan variabel gender dan model pembelajaran ke kotak *Fixedfactor(s) >* klik *Plot* masukkan gender ke kotak *Horizontal Axis* dan model

pembelajaran nke kotak *Separate Lines>add>continue>* klik *Post Hoc*, masukkan model pembelajara ke kotak *Post Hoc Test for > Tukey >continue>* klik OK. Uji kebermaknaannya sebagai berikut:

- a) *Corrected Model*: Pengaruh Semua Variabel independen (gender, model pembelajaran dan Interaksi gender dengan model pembelajaran atau "gender \*model pembelajaran") secara bersama-sama terhadap variabel dependen (keterampilan permainan tradisional). Apabila Signifikansi (Sig.) < 0,05 (Alfa) = Signifikan.
- b) *Intercept*: Nilai perubahan variabel dependen tanpa perlu dipengaruhi keberadaan variabel independen, artinya tanpa ada pengaruh variabel independen, variabel dependen dapat berubah nilainya. Apabila Signifikansi (Sig.) < 0,05 (Alfa) = Signifikan.
- c) Keterampilan permainan tradisional: Pengaruh keterampilan permainan tradisional terhadap gender. Apabila Signifikansi (Sig.) < 0,05 (Alfa)= Signifikan.
- d) Model Pembelajaran: Pengaruh model pembelajaran terhadap data keterampilan permainan tradisional. Apabila Signifikansi (Sig.) < 0,05 (Alfa)= Signifikan.
- e) Kemampuan gender\*model pembelajaran: Pengaruh kemampuan gender\*model pembelajaran terhadap data keterampilan permainan tradisional. Apabila Signifikansi (Sig.) < 0,05 (Alfa)= Signifikan.
- f) Error: Nilai Error model, semakin kecil maka model semakin baik.

Dengan demikian berdasarkan tata cara perhitungan hipotesis statistik di atas yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1)  $H_o : \mu A1 = \mu A2$   
 $H_i : \mu A1 > \mu A2$
- 2)  $H_o : \text{Interaksi A x B} = \mu A2$   
 $H_i : \text{Interaksi A x B} \neq \mu A2$
- 3)  $H_o : \mu A1B1 = \mu A2B1$   
 $H_i : \mu A1B1 > \mu A2B1$
- 4)  $H_o : \mu A1B2 = \mu A2B2$   
 $H_i : \mu A1B2 > \mu A2B2$

Keterangan:

- $\mu A1$  : Rata-rata keterampilan permainan tradisional kelompok siswa dengan *model pembelajaran TGFU*.
- $\mu A2$  : Rata-rata keterampilan permainan tradisional kelompok siswa dengan model pembelajaran *TGT*.
- $\mu A1B1$  : Rata-rata keterampilan permainan tradisional kelompok siswa laki-laki dan perempuan dengan *model pembelajaran TGFU*.
- $\mu A2B1$  : Rata-rata keterampilan permainan tradisional kelompok siswa laki-laki dengan model pembelajaran *TGT*.
- $\mu A1B2$  : Rata-rata keterampilan permainan tradisional kelompok siswa perempuan dengan *model TGFU*.
- $\mu A2B2$  : Rata-rata permainan tradisional kelompok siswa perempuan dengan model pembelajaran *TGT*.

### 5) Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

Sebuah penelitian ilmiah memerlukan suatu instrumen guna memperoleh data yang diperlukan. Instrumen tersebut tentunya harus sesuai dengan kebutuhan penelitian. Selain itu juga instrumen tersebut sebelumnya perlu dilakukan uji coba terlebih dahulu. Uji validitas dan reabilitas instrumen berguna untuk menguji standarisasi instrumen yang akan digunakan dalam sebuah penelitian. Berdasarkan hal tersebut berikut ini peneliti paparkan hasil uji coba instrumen sebagai berikut:

Tabel 3.8 Uji Validitas Instrumen Keterampilan Permainan Tradisional

	<b>Corrected Item-Total Correlation</b>	<b>Nilai r</b>	<b>Keputusan</b>
Item 1	0,489	0,30	Valid
Item 2	0,330	0,30	Valid
Item 3	0,606	0,30	Valid
Item 4	0,336	0,30	Valid
Item 5	0,556	0,30	Valid
Item 6	0,638	0,30	Valid
Item 7	0,316	0,30	Valid
Item 8	0,659	0,30	Valid
Item 9	0,512	0,30	Valid
Item 10	0,491	0,30	Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>0.493</b>		<b>Valid</b>

Tabel di atas menunjukkan hasil pengujian validitas instrumen dengan menggunakan nilai *corrected item-total correlation*. Untuk menentukan item dalam instrumen valid atau tidak, dilakukan perbandingan pada nilai *corrected item-total correlation*. Menurut Azwar (2009) menyatakan “Atau jika melakukan penilaian langsung terhadap koefisien korelasi, bisa digunakan batas nilai minimal korelasi 0,30. Semua item yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 daya pembedanya dianggap memuaskan. Pada hasil uji validitas di atas, diketahui bahwa seluruh item instrumen keterampilan permainan tradisional memiliki nilai  $r > 0,30$  dengan nilai korelasi rata-rata =  $0,493 > 0,30$ . Maka seluruh item instrumen keterampilan permainan tradisional dapat dinyatakan valid.

Tabel 3.9 Uji Reabilitas Instrumen Keterampilan Permainan Tradisional

<b>N</b>	<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>Keputusan</b>
10	0,806	Reliabel

Azwar (2009) menyatakan “Reabilitas dinyatakan oleh koefisien reabilitas yang angkanya berada dalam rentan dari 0 sampai dengan 1,00. Semakin tinggi koefisien reabilitas mendekati 1,00 berarti semakin tinggi reabilitasnya.” Pada tabel hasil uji reabilitas di atas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* = 0,806 mendekati 1,00. Maka dapat diartikan bahwa instrumen keterampilan permainan

tradisional memiliki nilai reabilitas tinggi. Setelah mengetahui hasil uji validitas dan reabilitas instrumen, keduanya memiliki nilai di atas standar. Maka dengan itu instrumen keterampilan permainan tradisional dapat digunakan.