

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MA Muslimin Cipeundeuy beralamat di Jl. Raya Cipeundeuy No. 578 Kel. Cipeundeuy Kabupaten Bandung Barat 40558.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan sesuai dengan prosedur-prosedur yang harus ditempuh yaitu dengan mengajukan proposal hingga penyusunan laporan. Penelitian ini dilaksanakan pada saat dan di luar jadwal jam pelajaran pendidikan jasmani, dan dilaksanakan terhitung dari bulan November 2017 sampai dengan Desember 2017 dengan intensitas 3x pertemuan/minggu.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian mempunyai kedudukan yang penting dalam prosedur penelitian, yang berkaitan dengan pelaksanaan dan pengumpulan data. Secara umum menurut Arikunto (2009, hlm. 136) bahwa : “metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian”. Cara ilmiah maksudnya yaitu kegiatan penelitian didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional yang berarti masuk akal, empiris berarti dapat diamati oleh indera manusia, dan sistematis berarti prosesnya menggunakan langkah-langkah yang logis. Jenis-jenis metode penelitian juga dapat diklasifikasikan berdasarkan, tujuan, dan tingkat kealiamahan obyek yang akan diteliti (Sugiyono, 2014, hlm. 9). Dalam hal ini berkaitan dengan masalah yang akan dikaji oleh peneliti, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian eksperimen.

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 107) “Metode penelitian eksperimen dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Dari penjelasan tersebut memberikan gambaran yang jelas mengapa peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen, disebabkan karena secara garis besar dalam proses

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

penelitian ini peneliti ingin mengetahui adanya sebuah akibat yang dapat disebabkan oleh suatu perlakuan.

Awal mula proses penelitian ini dimulai dari pemilihan sampel secara acak dari populasi yang ada. Selanjutnya sampel yang diperoleh dibagi menjadi dua kelompok yaitu : 1). kelompok eksperimen 2). kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diberikan 12x pertemuan dengan penerapan program permainan tradisional etnis sunda berbasis nilai yang diberikan melalui pendidikan nilai dari aktivitas permainan tradisional. Adapun langkah-langkah perlakuan sebagai berikut :

1. Siswa diarahkan berada dalam lingkungan kebersamaan dan persaudaraan.
2. Siswa diminta menyerahkan diri agar saling menghargai atau menghormati.
3. Siswa diperkenalkan arti dari nilai respek.
4. Siswa melakukan permainan tradisional dengan menjunjung tinggi nilai seperti perhatian, mengakui, menghargai, menerima, terbuka, *peer relation*, *self management*, *academic compliance*, dan *assertion*.
5. Siswa diminta menunjukkan sikap dan perilaku respek.
6. Siswa diminta merefleksi nilai respek pada permainan tradisional yang melekat padanya.
7. Siswa menghubungkan nilai respek dengan kehidupan sosialisasi di masyarakat.

Berkenaan pembahasan langkah langkah di atas, kelompok ini akan melalui proses pre-test dan post-test dengan menggunakan instrument angket tentang respek dan analisa statistik yang sederhana, diharapkan dari hasil penerapan tersebut dapat menunjukkan adanya dampak dari permainan tradisional terhadap melekatnya nilai respek pada diri siswa.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Rancangan tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang dirumuskan.

Fitriani Wulandari, 2018

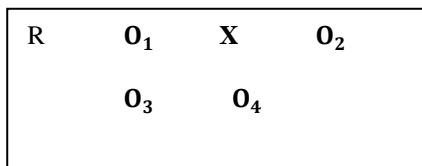
PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

Dalam sebuah desain penelitian biasanya dijelaskan bagaimana data atau informasi dikumpulkan, mekanisme kontrol dilakukan, dan upaya peningkatan validitas penelitian. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design* yang terdapat dalam bentuk desain *True Experimental Design* (Sugiyono, 2014, hlm.112). Dalam desain ini terdapat 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kemudian kedua kelompok diberi pretest yaitu kuisisioner/angket untuk mengetahui keadaan awal dari setiap kelompok. Kuesioner/angket yang diberikan berupa pernyataan-pernyataan tentang siswa (perilaku respek) dengan menggunakan skala *likert* sebagai skala pengukurannya. Kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan atau treatment yang berupa pembelajaran *Permainan Tradisional Etnis Sunda* sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan, melainkan hanya pembelajaran biasa. Penelitian ini dilakukan tiga kali dalam seminggu selama 12 kali pertemuan, selama kurang lebih 4 minggu.

Setelah masa perlakuan berakhir maka dilakukan tes akhir atau posttest yaitu kuisisioner/angket. Setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul maka data tersebut disusun, diolah dan dianalisis secara statistik daya beda-t. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Permainan Tradisional Etnis Sunda* terhadap perilaku respek siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.



Gambar 3.1

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

Desain Penelitian *Pretest-Posttest Group Design* (Sugiyono, 2014, hlm.112)

Keterangan :

R : kelompok siswa yang akan dibagi dua menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

O₁ : nilai pretest kelompok diberi permainan tradisional etnis sunda/eksperimen

O₂ : nilai posttest kelompok diberi permainan tradisional etnis sunda/eksperimen

O₃ : nilai pretest kelompok tidak diberi permainan tradisional etnis sunda/kontrol

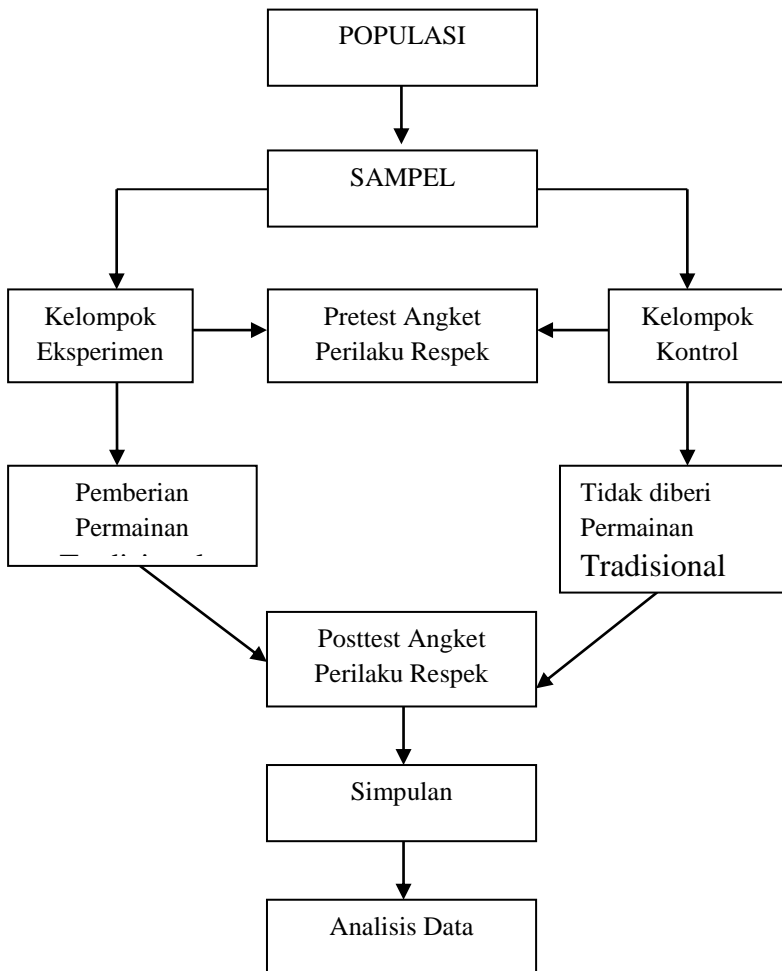
O₄ : nilai posttest kelompok tidak diberi permainan tradisional etnis sunda/kontrol

X : perlakuan pada kelompok diberi permainan tradisional etnis sunda/eksperimen.

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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



Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

Gambar 3.2 : Kerangka Penelitian

D. Populasi dan Sampel

Untuk memecahkan suatu masalah dalam suatu penelitian yang dilakukan keberadaan populasi dan sampel penelitian adalah hal yang penting untuk menunjang keberhasilan proses penelitian.

1. Populasi Penelitian

Populasi memegang peranan penting dalam suatu penelitian, karena populasi merupakan keseluruhan sumber data atau objek yang akan diteliti. Berkenaan dengan populasi, Sugiyono (2013, hlm. 117) menjelaskan bahwa "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya".

Dari kutipan di atas maka dapat disimpulkan yang dimaksud dengan populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang berupa gejala maupun peristiwa-peristiwa yang dijadikan sebagai sumber data yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. lalu dengan begitu diharapkan akan memperoleh informasi yang berguna untuk memecahkan sebuah masalah dalam penelitian.

Populasi dari penelitian ini adalah kelas XI Muslimin Cipeundeuy. Dipilih kelas XI IPS karena sesuai dengan permasalahan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Abduljabar dan Darajat, 2014, hlm. 17). Sementara Sugiyono (2014, hlm. 118) menjelaskan bahwa : "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Bila populasi yang diteliti besar maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Karena peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Sampel penelitian yang digunakan adalah siswa-siswi kelas XI MA Muslimin Cipeundeuy berjumlah 30 orang yang nantinya akan dibagi menjadi dua kelompok, satu kelompok eksperimen dengan pemberian permainan tradisional etnis sunda berbasis nilai dan satu kelompok kontrol dengan tidak diberi permainan tradisional etnis sunda berbasis nilai. Sehingga masing-masing kelompok berjumlah 15 orang. Alasan mengambil sampel sebanyak 30 orang karena berdasarkan penjelasan yang dikutip oleh Firmansyah (2015) dikutip dari Sevilla yang diterjemahkan oleh (Tuwu.A, 1993, hlm.163) dari pendapat Gay (1976) bahwa:

Dalam teknik pengambilan sampel Gay menawarkan beberapa ukuran minimum yang dapat diterima berdasarkan tipe penelitian, sebagai berikut:

1. Penelitian deskriptif : 10 persen dari populasi. Untuk populasi yang sangat kecil diperlukan minimum 20 persen.
2. Penelitian korelasi : 30 subjek.
3. Penelitian *ex post facto* atau penelitian kasual komparatif : 30 subjek perkelompok.
4. Penelitian eksperimen : 15 subjek perkelompok. Beberapa ahli percaya bahwa 30 subjek perkelompok dapat dipertimbangkan sebagai ukuran minimum.

Berkaitan dengan sampel dalam sebuah penelitian harus representatif maka dalam proses penentuan sampel harus ada teknik sampling untuk melakukan penelitian mengambil data dengan akurat. Untuk teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling Probability Sampling yaitu *Simple Random sampling*. Seperti yang jelaskan oleh Sugiyono (2014, hlm 120) bahwa: “probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.” Salah satunya adalah teknik sampling *simple random sampling* “dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen”. (Sugiyono, 2014, hlm 120)

Tabel.3.1 Karakteristik Sampel

	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
		Tidak diberi

Table lanjutan dari : Tabel.3.1 Karakteristik Sampel

	jumlah	nilai
Laki-laki	8	7
Perempuan	7	8
Usia	16 – 17	16 – 17
Asal	Pedesaan Perkotaan	
Karakteristik	<p>MORAL ACTION</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Competence 2. Will 3. Habit <p>MORAL KNOWING</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Moral awareness 2. Knowing moral values 3. Perspective-taking 4. Moral reasoning 5. Decision-making 6. Self-knowledge <p>MORAL FEELING</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conscience 2. Self-esteem 	<p><i>Pembelajaran tanpa diberi permainan tradisional etnis sunda</i></p>

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

	<p>3. <i>Empathy</i> 4. <i>Loving the good</i> 5. <i>Self-control</i> 6. <i>Humility</i></p> <p><i>Dalam Sudrajat Lickona (1992: 53)</i></p>	
--	--	--

E. Program Perlakuan

Program perlakuan merupakan suatu rancangan yang dibuat oleh peneliti untuk diberikan kepada sampel ketika proses penelitian. Program perlakuan yang dimaksud yaitu berupa langkah-langkah guru dalam memberikan treatment terhadap sampel penelitian selain materi yang akan diberikan. Langkah-langkah tersebut berupa apa yang harus guru lakukan terhadap siswa, dan apa yang harus siswa lakukan, sehingga menimbulkan proses pembelajaran yang disengaja untuk mengarah kepada proses belajar terhadap respek siswa. Pada penelitian ini, peneliti membuat program perlakuan untuk kedua kelompok sampel yaitu sampel kelompok eksperimen pendekatan permainan tradisional etnis sunda dengan sampel kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Setelah menyusun program pembelajaran untuk kelompok eksperimen, selanjutnya yaitu menyusun program pertemuan yang merupakan materi pembelajaran yang akan diberikan selama penelitian berlangsung.

Tabel 3.2 Program Penerapan Permainan Tradisional

Permainan	Bagaimana nilai respek terjalin
<p>Permainan Tradisional Gobag Sodor</p>	<p>Guru: Guru memaparkan permainan gobag sodor dengan membagi dua tim, satu tim penjaga dan satu tim melewati garis yang dijaga lawan. Dengan permainan ini siswa dapat mampu untuk mengontrol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan</p>

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

	<p>yang ada, Melaksanakan pemenuhan tugas secara mandiri</p> <p>Siswa: Dalam pelaksanaan permainannya pada anak, anak dapat mengaplikasikan nilai respek melalui penjagaan dalam garis yang anak tempati ketika menjadi tim penjaga. Anak dapat mengaplikasikan nilai respek melalui tanggung jawab diri sendiri dan kelompok agar tidak terkena lawan</p>
Permainan Tradisional Engklek	<p>Guru: Guru memaparkan permainan tradisional engklek dengan bergiliran. Ketika salah satu orang melakukan, sisanya melihat gerakan temanya yang melakukan. Melihat batu yang</p>
	<p>berhasil melewati semua kotak. Dengan permainan ini siswa dapat mampu untuk mengontrol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, Melaksanakan pemenuhan tugas secara mandiri, menyelesaikan tugas individual</p> <p>Siswa: Anak dapat mengaplikasikan nilai respek melalui lemparan batu sebelum melakukan gerakan loncatan pada kotak</p>
Permainan Tradisional Ucing Sumput	<p>Guru: Permainan ucing sumput ini dilakukan dengan bergantian ketika dari kelompok tersebut ada yang menjadi kucing, satu siswa menjadi kucing sisanya bersembunyi. Lalu</p>

Tabel lanjutan dari : Tabel 3.2 Program Penerapan Permainan Tradisional

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

	<p>saling mendahului mencapai pos dari penjaga. Dengan permainan ini siswa dapat melatih bermain bersama orang lain, mampu untuk mengontrol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada</p> <p>Siswa: Anak dapat mengaplikasikan nilai respek melalui aktivitas bersembunyi dan berlari sebelum diketahui oleh penjaga.</p>
Permainan Tradisional Boyboyan	<p>Guru: Guru memaparkan permainan boy boyan ini menjadi dua tim, satu tim penjaga batu satu lagi tim yang melempar bola, siswa pelempar harus berhasil menyusun kembali batu yang tidak tersusun. Dengan permainan ini siswa dapat Merefleksikan remaja yang memiliki emosional yang baik, Didominasi oleh kemampuan-kemampuan yang membuat secara remaja dapat</p>
	<p>situasi yang dihadapi</p> <p>Siswa: Anak dapat mengaplikasikan nilai respek melalui aktivitas menghindari lemparan bola dari lawan, sebagai latihan menjaga diri untuk tim.</p>
Permainan Tradisional Egrang	<p>Guru: Guru menjelaskan permainan egrang dengan sistem balapan, siswa menyiapkan peralatan dan dirinya menjadi pemenang. Dengan permainan ini siswa dapat, Melaksanakan pemenuhan tugas secara mandiri,</p>

Tabel lanjutan dari : Tabel 3.2 Program Penerapan Permainan Tradisional

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

	Menunjukkan remaja yang dapat mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik
	Siswa: Anak dapat mengaplikasikan nilai respek melalui aktivitas saling tolong menolong ketika teman mencoba menaiki egrang dan tentunya membantu menjaga teman apabila terjatuh.
Permainan Tradisional Sapitrong	Guru: Guru menjelaskan permainan sapitrong dengan melompat tali dari yang memegang tali tersebut. Siswa melakukan dengan bergantian. Dengan permainan ini siswa dapat Merefleksikan remaja yang memiliki emosional yang baik, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, menggunakan waktu dengan baik Siswa: Anak dapat mengaplikasikan nilai respek melalui aktivitas melompati tali tanpa menenakan tali yang dimainkan oleh

Tabel lanjutan dari : Tabel 3.2 Program Penerapan Permainan Tradisional

	memperlambat tali yang dimainkan.
Permainan Tradisional Bebentengan	Guru: Guru membagi dua tim sama banyak dan setiap kelompok memiliki tanda batu atau benda yang menjadi penanda pos tersebut. Siswa saling bekerja sama untuk mengenai pos itu. Dengan permainan ini siswa dapat mampu untuk mengontrol emosinya,

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

	<p>Melaksanakan pemenuhan tugas secara mandiri, menggunakan waktu dengan baik</p> <p>Siswa: Anak dapat mengaplikasikan nilai respek melalui aktivitas menjaga diri dari lawan agar tidak terkena. Menjaga batu atau pos bersama teman lainnya satu tim.</p>
<p>Permainan Tradisional Hahayaman</p>	<p>Guru: Guru memaparkan permainan hahayaman ini kepada siswa, siswa dapat menjadi penjaga lingkaran atau teman ayam, sedangkan satu orang menjadi pemburu ayam, dengan permainan ini siswa dapat Melaksanakan pemenuhan tugas secara mandiri</p> <p>Siswa: Anak dapat mengaplikasikan nilai respek melalui aktivitas menjaga diri dari serangan lawan. Bekerja sama bersama teman yang menjaga kurung.</p>

Setelah dipaparkan pada table di atas mengenai program penerapan perlakuan, maka dari itu penulis menguraikan lebih lanjut mengenai bagaimana penyampaian panduan metodik dan didaktik dalam perlakuan penelitian berupa pembelajaran permainan tradisional etnis sunda berbasis nilai dalam rangka pengembangan nilai perilaku respek siswa dibawah ini :

1. Panduan Metodik

- a) Guru merancang permainan tradisional etnis sunda berbasis nilai.

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

- b) Guru mengembangkan nilai yang melekat pada permainan tradisional melalui dialog interaktif.
 - c) Guru mengajak partisipasi siswa dalam permainan tradisional etnis sunda berbasis nilai.
 - d) Guru melakukan observasi, analisis, tindakan atas nilai respek dalam permainan tradisional etnis sunda.
 - e) Guru menguatkan nilai respek agar dipahami dan dilakukan siswa melalui penguatan (*reinforcement*).
 - f) Guru melakukan dialog nilai respek yang direfleksikan ke dalam kehidupan siswa sehari-hari.
 - g) Guru menguatkan perilaku respek.
2. Panduan Didaktik
- a) Siswa menerapkan permainan tradisional etnis sunda berbasis nilai di dalam setiap proses pembelajaran.
 - b) Siswa mencoba memahami permainan tradisional etnis sunda dengan menanggapi nilai-nilai yang terkandung didalamnya melalui dialog interaktif antara guru dan siswa
 - c) Siswa berpartisipasi dalam permainan tradisional etnis sunda.
 - d) Siswa melakukan permainan tradisional etnis sunda yang secara tidak disengaja memunculkan nilai-nilai respek didalamnya.
 - e) Siswa dikuatkan dengan nilai-nilai respek yang terdapat didalam permainan tradisional etnis sunda melalui penguatan (*reinforcement*) yang diberikan oleh guru
 - f) Siswa menanggapi nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam permainan tradisional etnis sunda dan memaparkan dialog terhadap guru untuk direfleksikan dalam kehidupan sehari-hari.
 - g) Siswa menguatkan perilaku respek yang telah dipaparkan sebelumnya melalui permainan tradisional etnis sunda yang telah diajarkan oleh guru.

F. Instrument Penelitian

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan diperlukan adanya data yang benar, dan akurat karena keabsahan hasil pengujian hipotesis tergantung kepada kebenaran dan ketepatan data. Sedangkan kebenaran dan ketepatan data yang diperoleh tergantung pada alat pengumpulan data yang digunakan sebagai sumber data.

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap suatu fenomena. Dalam melakukan pengukuran, instrumen memegang peranan penting dalam proses pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2013:148), "Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati". Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Jumlah instrumen tergantung pada jumlah variabel yang diteliti.

Instrumen yang digunakan dalam gejala/fenomena alam maupun sosial harus valid dan reliabel atau teruji validitas dan reliabilitasnya. Pada kasus ini peneliti akan meneliti gejala/fenomena perilaku respek sosial siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Maka dari itu peneliti menggunakan kuisioner/angket sebagai alat pengumpul datanya. Alasan peneliti menggunakan kuisioner/angket dalam pengumpulan data adalah lebih efisien ditinjau dari segi waktu, biaya, dan memudahkan untuk mengolahnya.

"Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya" (Sugiyono, 2014, hlm. 199). Adapun jenis angket yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Menurut yang dikutip dalam Arikunto (2009, hlm.103) memaparkan bahwa: "Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai".

Angket disebarkan kepada siswa yang telah ditentukan sebagai sampel (responden) berisi pernyataan-pernyataan mengenai proses perilaku respek siswa (tanggung jawab, peduli) pada pembelajaran pendidikan jasmani. Siswa hanya diminta untuk memberikan tanda

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

checklist (√) pada kolom yang telah tersedia yaitu SS (sangat sering), S (sering), N (netral), K (kadang), TP (tidak pernah).

Agar memudahkan penulis dalam menyusun setiap butir pertanyaan dalam kuesioner atau angket, peneliti membuat kisi-kisi instrument terlebih dahulu. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2014, hlm.160) bahwa "..., maka sebelum istrumen disusun menjadi item-item instrument, maka perlu dibuat kisi-kisi instrument...". Berdasarkan pada pendapat para ahli tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa perilaku respek adalah proses belajar yang mana setiap individu menampilkan perilaku yang lebih terlibat aktif baik secara mental dan emosionalnya. Perilaku respek yang akan dinilai dalam penelitian ini adalah mengenai tiga sub komponen yaitu kepedulian, tolong menolong dan tanggung jawab. Penilaian tersebut berdasarkan hasil observasi dan studi literatur yang peneliti lakukan di tempat penelitian yaitu MA Muslimin Cipeundeuy ketika proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dimaksudkan untuk memperoleh informasi yang valid mengenai konsep serta ruang lingkup variabel pengembangan sikap respek aktif siswa. Tiga sub komponen tersebut merupakan permasalahan yang sering muncul ketika proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung.

Menurut Paterson 1973 (dalam Eliasa, 2011, hlm. 5) disebutkan bahwa terdapat lima dimensi di dalam respek yaitu :

1. Perhatian
2. Pengakuan
3. Menghargai
4. Terbuka
5. Menerima

Adapun indikator instrumen dari setiap sub variabel (kepedulian, tolong menolong dan tanggung jawab) peneliti mengacu pada pendapat para ahli mengenai adanya dimensi dimensi yang berkaitan dengan hubungan dan tingkah laku menurut (Subqi, 2015, hal 1) mengemukakan lima dimensi paling umum yang terdapat dalam perilaku respek, yaitu:

1. Hubungan dengan teman sebaya (*peer relation*)

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

- Ditunjukkan melalui perilaku yang positif terhadap teman sebaya seperti memuji atau menasehati orang lain, menawarkan bantuan kepada orang lain dan bermain bersama orang lain.
2. Manajemen diri (*self management*)
Merefleksikan remaja yang memiliki emosional yang baik, yang mampu untuk mengontrol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, dapat menerima kritikan dengan baik.
 3. Kemampuan akademis (*academic*)
Ditunjukkan melalui pemenuhan tugas secara mandiri, menyelesaikan tugas individual, menjelaskan arahan guru dengan baik.
 4. Kepatuhan (*compliance*)
Menunjukkan remaja yang dapat mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik, dan membagikan sesuatu.
 5. Perilaku asertive (*assertion*)
Didominasi oleh kemampuan-kemampuan yang membuat seorang remaja dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan.

Atas dasar uraian di atas, maka dalam penelitian ini yang akan dijadikan sub-variabel sebagai acuan penentuan indikator instrumen maka kisi-kisi instrument disajikan dalam tabel berikut:

Tabel. 3.3

Kisi-kisi Angket Perilaku Respek Siswa Sebelum Uji Coba

Komponen	Sub Komponen	Indikator	Pernyataan	
			(+)	(-)
Respek adalah mengakui, menghargai, dan menerima	a. <i>Peer relation</i>	memuji atau menasehati orang lain	1,2,3	43,4,45

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

individu, terbuka, menerima pendapat dan pandangan individu tanpa menilai atau mencela. terbuka		menawarkan bantuan kepada orang lain	4,5,6	46,47,48
		bermain bersama orang lain	7,8,9	49,50,51
		Mererefleksikan	10,11	52,53,54

Tabel lanjutan dari : **Tabel. 3.3**

Kisi-kisi Angket Perilaku Respek Siswa Sebelum Uji Coba

dan tidak hanya menghargai akademik, memberi keamanan psikologis dan memberi pengalaman sukses kepada individu. Kondisi respek didalamnya ada perhatian, menghargai, menilai dan menyukai. Orang lain dihargai sebagai seorang manusia yang dia butuhkan dalam		baik		
		mampu untuk mengontrol emosinya	13,14,15	55,56,57
		mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada	16,17,18	58,59,60
	c. <i>academic</i>	Melaksanakan pemenuhan tugas secara mandiri	22,23,24	64,65,66
		menyelesaikan tugas individual	25,26,27	67,68,69
		menjelaskan arahan guru dengan baik.	28,29,30	70,71,72
		dapat menerima kritikan dengan baik	19,20,21	61,62,63

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

Tabel lanjutan dari : **Tabel. 3.3**

Kisi-kisi Angket Perilaku Respek Siswa Sebelum Uji Coba

respek terhadap dirinya. Patterson (1973)	d. <i>compliance</i>	Menunjukkan remaja yang dapat mengikuti peraturan dan harapan	31,3 2,33	73,7 4,75
		menggunakan waktu dengan baik	34,3 5,36	76,7 7,78
		membagikan sesuatu.	37,3 8,39	79,8 0,81
	e. <i>assertion</i>	Didominasi oleh kemampuan-kemampuan yang membuat seorang remaja dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan	40,4 1,42	82,8 3,84

Dalam menyusun angket, peneliti bertitik tolak pada pedoman yang dikutip oleh Surakhmad,W (1998, hlm. 184) sebagai berikut :

1. Rumuskan setiap pernyataan se jelas-jelasnya dan ringkas-ringkasnya
2. Mengajukan pernyataan-pernyataan yang memang dapat dijawab oleh responden, pernyataan mana yang tidak menimbulkan kesan agresif

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

3. Sifat pernyataan netral dan obyektif
4. Mengajukan hanya pernyataan yang jawabannya dapat diperoleh dari sumber lain
5. Keseluruhan pernyataan dalam angket harus sanggup mengumpulkan kebulatan jawaban untuk masalah yang kita hadapi.

Menyimak pendapat Surakhmad, maka dalam menyusun pernyataan pernyataan dalam angket bersifat jelas, ringkas, dan tegas. Agar tanggapan responden dapat diukur, peneliti menggunakan skala pengukuran. Skala pengukuran bertujuan agar instrumen dapat diukur sesuai dengan apa yang akan diukur dan bisa dipercaya. Sugiyono (2014, hlm. 133) menyatakan bahwa “skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif, dengan skala pengukuran ini, maka nilai variabel yang diukur dengan instrumen tertentu dapat dinyatakan dalam bentuk angka, sehingga akan lebih akurat, efisien, dan komunikatif.”

Peneliti memilih untuk menggunakan Skala sikap, skala ini merupakan skala untuk mengukur sikap. Skala *Likert* merupakan salah satu dari skala sikap yang peneliti anggap paling cocok digunakan dalam penelitian ini. Riduwan (2015, hlm.12) menyatakan bahwa “skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial.,dengan menggunakan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub variabel kemudian sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat diukur”.

Terdapat skor di masing-masing alternatif jawaban pada angket, yaitu dari skor lima sampai dengan satu. Semakin rendah skor yang dipilih oleh responden maka semakin kecil pula perilaku yang ditunjukkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Terdapat pernyataan positif negatif dalam angket yang sudah dibuat. Untuk skor pada pernyataan positif adalah sebagai berikut: Sangat Sering (SS) = 5, Sering (S) = 4, Netral (N) = 3, Kadang (K) = 2, Tidak Pernah (TP) = 1.

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

Sedangkan pernyataan negatif adalah sebagai berikut: Sangat Sering (SS) = 1, Sering (S) = 2, Netral (N) = 3, Kadang (K) = 4, Tidak Pernah (TP) = 5.. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 3.4 Kategori Penyekoran Alternatif Jawaban

Item	Nilai Pernyataan				
	SS	S	N	K	TP
(+)	5	4	3	2	1
(-)	1	2	3	4	5

G. Proses Pengembangan Instrumen

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 172) menyatakan bahwa “Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti”. Setelah menyusun angket, maka diuji cobakan angket yang ditujukan kepada responden yang bukan termasuk ke dalam sampel penelitian untuk mengukur validitas dan reliabilitas setiap butir soalnya. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa sebuah instrumen penelitian harus valid dan reliabel maka dari itu diadakan uji coba angket. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2014, hlm.173) bahwa “Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel. Jadi instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel”. Uji coba angket dilaksanakan bulan November 2017 di SMAN 10 Bandung. Angket perilaku respek aktif siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani ini diuji cobakan pada siswa yang bukan sebagai sampel penelitian sebanyak 30 orang.

Untuk menentukan validitas instrumen, peneliti menggunakan perhitungan aplikasi SPSS. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

1. Data yang sudah direkap dari Microsoft Office Excell dipindahkan ke aplikasi SPSS.
2. Setelah selesai input data dan mengganti nama setiap item selanjutnya pilih menu *Analyze*, kemudian pilih sub menu *Correlate* lalu pilih *Bivariate*
3. Kemudian muncul kotak baru, dari kotak dialog *Bivariate Correlations*, pindahkan semua item ke kotak *Variables*. Pada bagian *Correlation Coefficients* lalu centang *Pearson*, pada bagian *Test of Significance* pilih *Two-tailed*. Centang *flag significant Correlation*. Klik ok dan selanjutnya akan muncul data yang sudah terhitung validitas dan signifikansinya.

Dengan hasil korelasi yang sudah dihitung dan kriteria yang sudah ditetapkan yang dalam taraf signifikansi α 0,05 maka pengujian validitas instrumen dapat terselesaikan. Data yang sudah direkapitalisasi dapat dilihat di tabel.3.8. Kemudian kriteria yang dimaksud yaitu: “interpretasi yang lebih rinci mengenai nilai r_{xy} tersebut dibagi ke dalam kategori-kategori seperti berikut ini (Guilford,J.P., 1956: 145 dalam Suherman, 1990 hlm):

$0,80 < r_{xy} < 1,00$ korelasi sangat tinggi,

$0,60 < r_{xy} < 0,80$ korelasi tinggi,

$0,40 < r_{xy} < 0,60$ korelasi sedang,

$0,20 < r_{xy} < 0,40$ korelasi rendah, dan

$r_{xy} < 0,20$ korelasi sangat rendah.

Sesuai dengan pembicaraan di muka, untuk menentukan tingkat (derajat) validitas alat evaluasi dapat digunakan kriteria di atas. Dalam hal ini nilai r_{xy} diartikan sebagai koefisien validitas, sehingga kriterianya menjadi :

$0,80 < r_{xy} < 1,00$ korelasi sangat tinggi,

$0,60 < r_{xy} < 0,80$ korelasi tinggi,

$0,40 < r_{xy} < 0,60$ korelasi sedang,

$0,20 < r_{xy} < 0,40$ korelasi rendah,

$0,00 < r_{xy} < 0,20$ korelasi sangat rendah, dan

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

$r_{xy} < 0,00$ tidak valid.

Begitupun tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas alat evaluasi yaitu :

$r_{11} < 0,20$ korelasi sangat rendah.

$0,20 < r_{11} < 0,40$ korelasi rendah,

$0,40 < r_{11} < 0,60$ korelasi sedang,

$0,60 < r_{11} < 0,80$ korelasi tinggi,

$0,80 < r_{11} < 1,00$ korelasi sangat tinggi.

Jika semua butir tes sudah dinyatakan valid maka angket tersebut sudah siap digunakan sebagai alat pengumpul data. Tetapi jika ada butir tes yang tidak valid maka butir tes tersebut tidak dapat digunakan lagi sebagai alat pengumpul data. Berikut hasil perhitungan uji validitas angket perilaku respek siswa pada pelajaran pendidikan jasmanani.

Tabel. 3.5

Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket Perilaku Respek Siswa

Butir Soal	Validitas			
	r hitung	r tabel	Validitas	No Soal
1	.573**	0.213	VALID	1
2	.416*	0.213	VALID	2
3	.404**	0.213	VALID	3

Tabel lanjutan dari : **Tabel. 3.5**

Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket Perilaku Respek Siswa

5	.480	0.213	VALID	5
6	.314	0.213	VALID	6
7	.565**	0.213	VALID	7
8	.473**	0.213	VALID	8
9	.479**	0.213	VALID	9
10	.309	0.213	VALID	10

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

11	.564**	0.213	VALID	11
12	-.159	0.213	TIDAK VALID	
13	.591**	0.213	VALID	12
14	.490**	0.213	VALID	13
15	.733**	0.213	VALID	14
16	.247	0.213	VALID	15
17	.424*	0.213	VALID	16
18	.529**	0.213	VALID	17
19	.692**	0.213	VALID	18
20	.005	0.213	TIDAK VALID	
21	.573**	0.213	VALID	19
22	.416*	0.213	VALID	20
23	.484**	0.213	VALID	21
24	.470**	0.213	VALID	22
25	.480**	0.213	VALID	23
26	.314	0.213	VALID	24
27	.565**	0.213	VALID	25
28	.473**	0.213	VALID	26
29	.479**	0.213	VALID	27
30	.309	0.213	VALID	28

Tabel lanjutan dari : Tabel. 3.5

Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket Perilaku Respek Siswa

33	.591**	0.213	VALID	30
34	.490**	0.213	VALID	31

Fitriani Wulandari, 2018

*PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI
TERHADAP PERILAKU RESPEK*

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

35	.733**	0.213	VALID	32
36	.247	0.213	VALID	33
37	.424*	0.213	VALID	34
38	.529**	0.213	VALID	35
39	.692**	0.213	VALID	36
40	.005	0.213	TIDAK VALID	
41	.573**	0.213	VALID	37
42	.416*	0.213	VALID	38
43	.484**	0.213	VALID	39
44	.470**	0.213	VALID	40
45	.480**	0.213	VALID	41
46	.314	0.213	VALID	42
47	.565**	0.213	VALID	43
48	.473**	0.213	VALID	44
49	.479**	0.213	VALID	45
50	.309	0.213	VALID	46
51	.564**	0.213	VALID	47
52	-.159	0.213	TIDAK VALID	
53	.591**	0.213	VALID	48
54	.490**	0.213	VALID	49
55	.733**	0.213	VALID	50
56	.247	0.213	VALID	51
57	.424*	0.213	VALID	52
58	.529**	0.213	VALID	53

Fitriani Wulandari, 2018

*PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI
TERHADAP PERILAKU RESPEK*

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

Tabel lanjutan dari : **Tabel. 3.5**

Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket Perilaku Respek Siswa

60	.005	0.213	TIDAK VALID	
61	.564**	0.213	VALID	55
62	-.159	0.213	TIDAK VALID	
63	.591**	0.213	VALID	56
64	.490**	0.213	VALID	57
65	.733**	0.213	VALID	58
66	.247	0.213	VALID	59
67	.424*	0.213	VALID	60
68	.529**	0.213	VALID	61
69	.692**	0.213	VALID	62
70	.005	0.213	TIDAK VALID	
71	.529**	0.213	VALID	63
72	.692**	0.213	VALID	64
73	.005	0.213	TIDAK VALID	
74	.564**	0.213	VALID	65
75	-.159	0.213	TIDAK VALID	
76	.591**	0.213	VALID	66
77	.490**	0.213	VALID	67
78	.733**	0.213	VALID	68
79	.247	0.213	VALID	69
80	.424*	0.213	VALID	70
81	.529**	0.213	VALID	71
82	.692**	0.213	VALID	72

Fitriani Wulandari, 2018

*PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI
TERHADAP PERILAKU RESPEK*

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

83	.005	0.213	TIDAK VALID	
84	.005	0.213	TIDAK VALID	
Reliabilitas				
r hitung	r tabel	Kriteria	Reliabilitas	
0.779	0.213	Sangat Tinggi	Reliabel	

Dari hasil perhitungan di karenakan banyak item yang derajat validitasnya rendah maka, soal yang memang tidak valid harus dibuang dan yang rendah di seleksi lagi. Beberapa soal yang rendah diseleksi dari yang tertinggi korelasinya dan dilihat dari signifikansinya sampai yang paling rendah tetapi hanya untuk kriteria rendah saja dan diambil setiap soalnya untuk mewakili setiap indikatornya.

Tabel. 3.6

Kesimpulan Hasil Perhitungan Uji Validitas Item Soal

Jenis Instrumen	Jumlah No. Item Tidak Valid	Jumlah No. Item Valid
Perilaku Respek Siswa	12	72

2. Uji Reliabilitas

Langkah berikutnya adalah menentukan reliabilitas untuk mengetahui tingkat kejajegan atau ketetapan dari setiap butir soal. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Membagi soal yang telah valid menjadi dua bagian yaitu soal dengan nomor genap dan ganjil.
2. Mengkorelasikan antara skor butir-butir soal yang bernomor genap dan ganjil, dengan menggunakan aplikasi SPSS.
3. Kemudian hasilnya dapat dilihat di tabel.3.8.

H. Prosedur Penelitian

Menurut Firmansyah (2015) bahwa : Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah atau tahapan-tahapan yang dilakukan dalam

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

pelaksanaan penelitian. Prosedur penelitian yang direncanakan dengan baik akan menentukan proses penelitian. Dari penjelasan tersebut penulis mencoba menggambarkan hal-hal yang berkaitan dengan tahapan-tahapan penelitian, dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan penelitian sampai ke tahap akhir penelitian.

1. Tahap Persiapan

Langkah pertama pada penelitian adalah melakukan persiapan, dimulai dengan studi pendahuluan, melakukan survey tempat untuk mendapatkan kejelasan tentang tempat penelitian mulai dari sarana dan prasarana penunjang kegiatan, data pustaka serta data empirik, dilanjutkan dengan mengajukan sebuah proposal penelitian. Langkah selanjutnya membuat program pembelajaran dan menentukan instrumen penelitian berdasarkan tujuan yang ingin diketahui dalam pelaksanaan penelitian. Setelah itu melakukan koordinasi dengan pihak sekolah perihal akan dilaksanakannya penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Sebelum masuk ke dalam langkah penelitian terlebih dahulu peneliti menentukan kelompok sampel dari sebuah populasi yang dipilih secara acak, kemudian menentukan kelompok eksperimen dari sebuah sampel. Selanjutnya melakukan tes awal (pretest) kepada kedua kelompok. Setelah didapatkan data melalui tes awal (pretest), dilanjutkan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen berupa pembelajaran *Permainan Tradisional Etnis Sunda*. Selesai diberikan perlakuan pada akhir pertemuan diadakan tes akhir (posttest) untuk kedua kelompok penelitian.

3. Tahap Akhir Penelitian

Tahap selanjutnya adalah melakukan analisis data hasil tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) untuk kedua kelompok dengan menggunakan uji statistika. Dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil uji statistika yang telah diberlangsungkan.

I. Analisis Data

Untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang dirumuskan, maka langkah-langkah yang harus dilakukan adalah mengolah dan

Fitriani Wulandari, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI TERHADAP PERILAKU RESPEK

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

menganalisis data untuk menerima atau menolak hipotesis tersebut. Jadi setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolah data dan menganalisis data tersebut secara statistika. Untuk penghitungannya yaitu menggunakan aplikasi SPSS. Kemudian yang akan dihitung adalah sebagai berikut:

1. Menghitung skor rata-rata (mean) dari setiap kelompok sampel.
2. Menghitung simpangan baku.
3. Uji normalitas dengan menggunakan Uji Kenormalan Lilliefors.
4. Uji Homogenitas
5. Uji Signifikansi (Uji-t)
6. Apabila data Homogen dan tidak berdistribusi normal, maka dilakukan penghitungan statistik non parametrik.

Fitriani Wulandari, 2018

*PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ETNIS SUNDA BERBASIS NILAI
TERHADAP PERILAKU RESPEK*

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