

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan untuk mencari jawaban dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode eksperimen, yaitu metode untuk mencari pengaruh dari satu variabel bebas terhadap satu atau lebih variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional dan variabel terikatnya adalah perilaku sosial. (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012) dalam bukunya mengatakan:

Dalam sebuah penelitian eksperimental, para peneliti menyelidiki pengaruh dari setidaknya satu variabel bebas terhadap satu atau lebih variabel terikat..... Eksperimen formal didasari oleh dua kondisi yaitu; (1) Setidaknya ada dua kondisi atau lebih atau ada dua metode yang akan dibandingkan sebagai kondisi perlakuan (variabel bebas). (2) variabel bebas dimanipulasi oleh peneliti. Perubahan direncanakan secara sengaja dimanipulasi untuk mempelajari efeknya pada satu atau lebih hasil (variabel terikat).

Pada metode penelitian eksperimen, didalamnya terdapat beberapa bentuk desain penelitian. Desain penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design With More Than One Experimental Group*. Penggunaan desain tersebut disesuaikan dengan karakteristik penelitian serta pokok permasalahan dibahas dalam penelitian ini. Desain ini tidak termasuk penggunaan penugasan acak (*random assignment*). Peneliti yang menggunakan desain ini mengandalkan pada teknik lain untuk mengendalikan (atau setidaknya mengurangi) ancaman terhadap validitas internal (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012, hlm. 275).

Menurut Johnson dan Christensen (2014, hlm. 303) bahwa “*Pretest- posttest control group design with more than one experimental is an excellent experimental design because it does an excellent job of controlling for rival hypotheses that would threaten the internal validity of the experiment.*” Pada penelitian ini peneliti menerapkan 2 (dua) perlakuan pada 2 (dua) kelompok eksperimen dan aktivitas pada 1 (satu) kelompok kontrol. Seperti yang dijelaskan oleh (Christensen, Johnson, & Turner, 2015) bahwa “*This design could be, and*

*frequently is, expanded to include more than one experimental group.*” Gambaran mengenai desain tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1.

Adapun gambaran dari *Pretest-Posttest Control Group Design With More Than One Experimental Group* dapat dilihat pada gambar berikut :

**Tabel 3.1**  
**Desain *Pretest-Posttest Control Group Design With More Than One Experimental Group***

	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
<b>Control group</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X<sub>C</sub></b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>Experimental group 1</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X<sub>T1</sub></b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>Experimental group 2</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X<sub>T2</sub></b>	<b>O<sub>2</sub></b>

Sumber: Christensen, Johnson, & Turner (2015, hlm. 304)

Keterangan :

- O<sub>1</sub>** = *Pretest SSBS-2 (School Social Behavior Scales 2nd Editions)*
- O<sub>2</sub>** = *Posttest SSBS-2 (School Social Behavior Scales 2nd Editions)*
- X<sub>C</sub>** = Aktivitas pembelajaran ekstrakurikuler akademis
- X<sub>T1</sub>** = Treatment Permainan Tradisional (Gobak sodor, Engklek, Boy-boy diintegrasikan *social behavior*)
- X<sub>T2</sub>** = Treatment Permainan Tradisional (Gobak sodor, Engklek, Boy-boy)

Pada tabel tersebut, “O” adalah observasi atau pengukuran yang dilakukan pada saat *pretest dan posttest*, “X<sub>T1</sub> dan X<sub>T2</sub>” adalah kelompok Eksperimen yang melakukan aktivitas permainan olahraga tradisional individu, dan “X<sub>C</sub>” adalah kelompok kontrol yang melakukan aktivitas permainan olahraga tradisional beregu. Fraenkel dan Wallen mengatakan bahwa, “*The control group almost always receives a different treatment of some sort*”. Kelompok kontrol hampir selalu menerima perlakuan yang berbeda dengan kelompok Eksperimen. “*An experiment usually involves two groups of subjects, an experimental group and a control or a comparison group*”, (Fraenkel et al., 2012). Pada penelitian eksperimen, didalamnya terdapat dua kelompok subjek, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol atau kelompok pembanding. “*The experimental*

*group receives a treatment of some sort (such as a next textbook or a different method of teaching), while the control group receives no treatment (or the comparison group receives a different treatment)”*.

Pada penelitian ini, kelompok eksperimen I menerima perlakuan aktivitas permainan olahraga tradisional diintegrasikan *social behavior*, kelompok eksperimen II menerima perlakuan aktivitas permainan olahraga tradisional, sedangkan kelompok kontrol diberikan aktivitas pembelajaran ekstrakurikuler akademis. Hal ini bertujuan hanya sebagai pembandingan pada hasil yang dilakukan kelompok kontrol melalui aktivitas pembelajaran ekstrakurikuler akademis dengan kelompok eksperimen I yang melakukan aktivitas permainan olahraga tradisional diintegrasikan *social behavior* dan kelompok eksperimen II yang melakukan aktivitas permainan tradisional. Karena, pada kelompok kontrol yang tidak diberikan sama sekali perlakuan, sudah barang tentu tidak lebih baik dari kelompok eksperimen.

### **3.2 Definisi Operasional**

Penelitian ini memiliki 2 variabel, yaitu perilaku sosial dan permainan tradisional. Dari kedua variabel tersebut yang menjadi variabel bebas adalah permainan tradisional, sedangkan yang menjadi variabel terikatnya adalah perilaku sosial. Agar tidak terjadi kekeliruan dan kesalahan dalam penafsiran maka perlu dijelaskan mengenai definisi dari variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ini. Definisi operasional variabel yang dimaksud adalah:

- 1) Perilaku sosial, dalam penelitian ini perilaku sosial berupa sikap maupun perilaku yang ditunjukkan seseorang dalam berkomunikasi, yang akan melihat perilaku sosial dari aspek *peer relations*, *self-management* dan *academic behavior*. Selain itu, perilaku sosial disini juga untuk mengevaluasi interaksi yang terjadi dan penerimaan teman sebaya, adanya rasa memiliki, privasi dan rasa ingin tahu (Shamsuddin et al., 2012).
- 2) Permainan tradisional, dalam penelitian ini permainan yang dilakukan adalah permainan yang berupa olahraga tradisional yang memiliki kaitannya dengan kebugaran jasmani. Dalam penelitian ini juga permainan tradisional dilihat dari segi domain psikomotor, di mana peserta melakukan tugas sendirian tanpa komunikasi motorik dengan orang lain serta dari segi domain

kerjasama, dimana karakteristik dari permainan tradisional yang menggabungkan oposisi antara rival dengan kolaborasi di antara rekan satu tim, seperti dalam permainan *dodgeball* atau bajak merah, yang semuanya adalah situasi di mana komunikasi motorik harus transparan untuk rekan setim tetapi buram untuk rival (Lavega et al., 2014).

### 3.3 Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini, subjek penelitian merupakan sesuatu yang memiliki kedudukan yang sangat penting. Dalam proses dilapangan, untuk menentukan siapa yang akan diberi perlakuan akan digunakan teknik sampling yang sesuai dengan kondisi lapangan. Sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel *purposive*, sampel yang semua anggotanya memiliki sifat atau karakteristik tertentu yaitu (1) siswa yang memiliki rentang usia antara 15-18 tahun, (2) kegiatan ekstrakurikuler olahraga dan non-olahraga paling aktif di sekolah, (3) siswa yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMA yang mengikuti ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Cimalaka. Pemilihan sampel disini juga dilandasi oleh penelitian yang menyatakan bahwa semua partisipan adalah remaja yang telah memainkan permainan tradisional sebelumnya melalui peluang yang disediakan baik oleh sekolah, rumah, atau komunitas mereka (Dubnewick, Hopper, Spence, & McHugh, 2018).

Berdasarkan kriteria tersebut, dari keseluruhan jumlah kegiatan ekstrakurikuler yang terdapat di SMA Negeri 1 Cimalaka yaitu 16 kegiatan ekstrakurikuler yang terdiri dari kegiatan konnichiwa (bahasa jepang), english club (bahasa inggris), PMR, pramuka, boxer, karate, silat, PAI, paskibra, basket, voli, bulu tangkis, sanggar, *media cinematography*, dan bhuwanawarman (kegiatan pecinta alam). Dipilih tiga kegiatan ekstrakurikuler yang paling aktif disekolah tersebut, baik aktif dalam kegiatan nya maupun aktif/ sering dalam mengikuti perlombaan/ pertandingan. Dua kelompok dipilih dari kegiatan ekstrakurikuler olahraga untuk dijadikan sebagai kelompok eksperimen I dan II, yaitu ekstrakurikuler basket dan bhuanawarman. Sedangkan satu kelompok lainnya dipilih dari kegiatan ekstrakurikuler non-olahraga untuk dijadikan sebagai kelompok kontrol, yaitu ekstrakurikuler konichiwa. Untuk kelompok eksperimen I, sampel yang terlibat berjumlah 17 siswa yang paling aktif dari keseluruhan 35

anggota, untuk kelompok eksperimen II berjumlah 17 siswa yang paling aktif dari keseluruhan anggota 32, dan untuk kelompok kontrol berjumlah 16 siswa yang aktif dari 26 anggota. Sehingga jumlah dari keseluruhan sampel yang terlibat dalam penelitian ini yaitu sebanyak 50 siswa.

Pengambilan data kuisisioner untuk mengetahui pengembangan perilaku sosial dilakukan di SMA Negeri 1 Cimalaka. Waktu pelaksanaan penelitian dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap pertama pelaksanaan uji coba instrumen penelitian dengan uji validasi bahasa dan validasi oleh *expert (face validity)*, tahap kedua yaitu pelaksanaan pengambilan data mentah *pretest* melalui pemberian kuisisioner pada partisipan.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Dalam mengukur perilaku sosial siswa, peneliti menggunakan alat ukur *School Social Behavioral Scales 2 (SSBS 2)* dari Merrel (2002). Setiap skala terdiri dari 32 item, dengan jumlah skala 64 item yang dinilai pada skala *Likert-type 5-point*, dengan skor Kompetensi Sosial yang lebih tinggi yang menunjukkan tingkat penyesuaian sosial yang lebih besar dan skor Perilaku Antisosial yang lebih tinggi yang menunjukkan tingkat perilaku antisosial yang lebih besar. Skala Kompetensi Sosial dan Perilaku Antisosial masing-masing terdiri dari tiga subskala. Skala Kompetensi Sosial terdiri dari *Peer Relations* (teman sebaya) (14 item), *Self-Management* (10 item), dan *Academic Behavior* (8 item) subskala. Skala Perilaku Antisosial terdiri dari sub-tipe *Hostile/ Irritable* (14 item), *antisocial/ aggressive* (10 item), dan *defiant/ disruptive* (8 item). Item pada SSBS-2 sama dengan SSBS, dengan pengecualian perubahan kecil dalam pengkalimatan dan penghapusan satu item dari skala Kompetensi Sosial (K. W Merrel, 2002).

#### 1) Validitas Instrumen

SSBS-2 (*school social behavior scales 2nd editions*) telah diuji validitasnya dengan partisipasi 2.280 siswa berdasarkan tingkatan usia, jenis kelamin, lingkungan sekolah, komunitas dan wilayah geografis, ras dan etnik, status sosial-ekonomi, serta status kependidikan (K. W Merrel, 2002). Validitas struktur lima faktor untuk siswa diuji menggunakan Analisis Faktor Konfirmatori. Analisis dilakukan pada matriks kovarians, dan solusi dihasilkan berdasarkan estimasi kemungkinan maksimum. Secara khusus, kuisisioner ini menghipotesiskan

mengenai tiga komponen untuk skala kompetensi sosial dan tiga komponen untuk skala perilaku antisosial, untuk skala kompetensi sosial diantaranya adalah *peer relations* (hubungan pertemanan), *self-management* (manajemen diri), dan *academic behavior* (perilaku akademik). Skala perilaku antisosial diantaranya adalah *hostile/ irritable* (permusuhan/ mudah tersinggung), *antisocial/ aggressive* (antisosial/ agresif), dan *defiant disruptive* (menantang/ mengganggu).

Pengujian menggunakan beberapa kriteria dalam menentukan data, pengujian dilakukan dengan menggunakan bukti berdasarkan hasil respon dengan korelasi pada skala A dengan rentang nilai dari 0,76 dan 0,79 dan korelasi pada skala B dengan rentang nilai dari 0,86 dan 0,88. Sedangkan pada pengujian berdasarkan hubungan dengan variabel lain didapatkan hasil korelasi pada kuisioner *school social behavior scales 1st dan 2nd Editions, scale of social competence and school adjustment*, dan *social skill* dengan nilai korelasi sebesar 0,86. Kemudian SSBS-2 (*school social behavior scales 2nd editions*) diuji kembali validitas bahasa melalui *teoritical validity* dan *face validity* oleh Balai Bahasa Universitas Pendidikan Indonesia & *English Prestasi Learning Center* (2019) dengan nilai kesesuaian 0.90 menunjukkan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi (Kline, 2005).

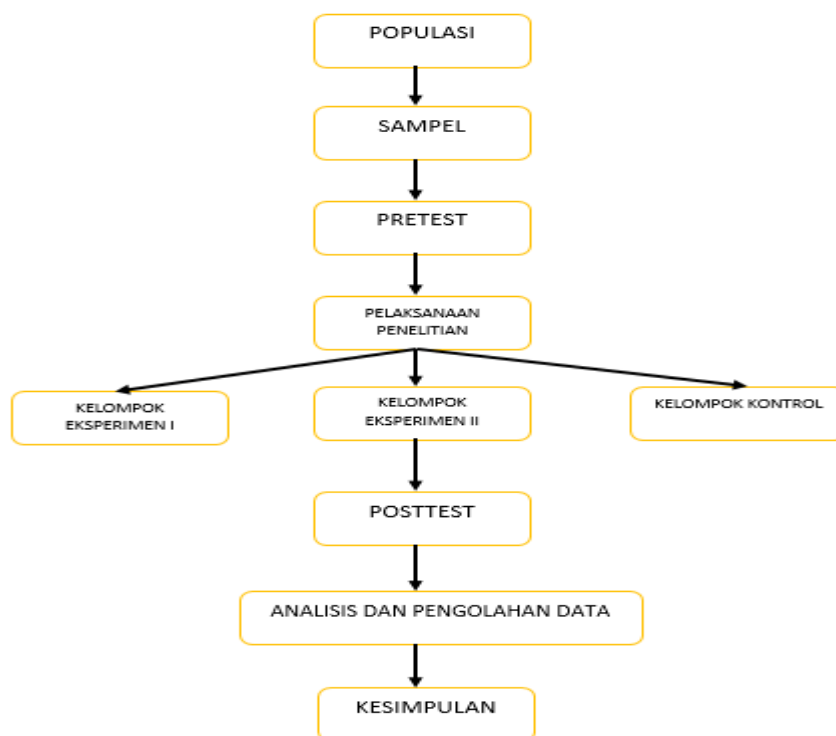
## 2) Reliabilitas Instrumen

SSBS-2 (*school social behavior scales 2nd editions*) memiliki reliabilitas tinggi melalui uji alpha cronbach's dan spearman-brown split half dengan menghasilkan koefisien mulai dari 0,96 hingga 0,98 untuk skor total dari dua skala utama dan 0,91 hingga 0,97 untuk enam subskala di seluruh sampel normatif. Estimasi reliabilitas konsistensi internal ini dianggap tinggi besarnya mengingat sebagian besar kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi reliabilitas konsistensi internal skor total dan skor subskala skala penilaian perilaku (Bracken, Keith, & Walker, 1998; Floyd & Bose, 2003). Oleh karena itu, skala dan subskala SSBS-2 dapat digunakan untuk membantu dalam keputusan penting dan pemilihan perlakuan.

## 3.5 Prosedur Penelitian

Pengujian validitas instrumen dilakukan terlebih dahulu sebelum pengambilan data lapangan dilakukan menggunakan validasi bahasa. Kemudian

dilanjutkan dengan pemberian kuisioner untuk *pretest*. Dalam proses penelitian, peneliti menggunakan program/ skenario yang telah disusun sebelumnya berbentuk program aktivitas permainan olahraga tradisional dan perilaku sosial. Setiap pertemuan dilakukan 2 kali per minggu dengan jenis permainan tradisional yang berbeda-beda, 45 menit per waktu, dan melanjutkan pelatihan selama 10 pertemuan. Setelah pemberian perlakuan berakhir, langkah selanjutnya adalah pelaksanaan *posttest* dengan pemberian instrumen kuisioner, sehingga total pertemuan yang dilakukan adalah 12 pertemuan. (Struyven, Dochy, & Janssens, 2010; Digelidis & Papapavlou, 2014). Berikut ini merupakan bagan dari prosedur penelitian yang akan dilakukan:



### 3.6 Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa kuisioner yang diberikan kepada subjek penelitian melalui *pretest* sebagai data awal dan melalui pemberian *posttest* sebagai data akhirnya. Setelah data diperoleh, maka langkah selanjutnya yaitu dilakukannya pengolahan dan analisis data. Pengolahan dan analisis data adalah proses dimana data dari setiap variabel penelitian sudah siap untuk diolah dan dianalisis. Data yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu berupa data kuantitatif. Data kuantitatif bersal dari kuisioner

tersebut. Yang selanjutnya data tersebut akan diolah, dianalisis dan diuji terlebih dahulu menggunakan perhitungan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji perbedaan dua rata-rata. Adapun langkah-langkah untuk mengolah dan menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut:

- 1) Uji normalitas data, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah penyebaran dari distribusi data itu penyebarannya normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan pendekatan uji *Kolmogorov-Smirnov* melalui bantuan dari aplikasi *SPSS v.23 for windows*, dengan kriteria penerimaan  $\alpha = 0,05$  (Bohm, 2017).
- 2) Uji homogenitas data, Uji homogenitas data dilakukan untuk mengetahui varians data dalam penelitian ini homogen atau tidak, dalam penelitian ini pengujian homogenitas data juga menggunakan bantuan dari aplikasi *SPSS v.23 for windows* dengan uji data *Test Homogeneity of Variance*, dengan kriteria penerimaan  $\alpha = 0,05$  (Landau & Everitt, 2004).
- 3) Uji perbedaan dua rata-rata, uji perbedaan dua rata-rata digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, pada penelitian ini juga perhitungan untuk uji beda dua rata-rata menggunakan bantuan dari aplikasi *SPSS v.23 for windows*. Uji perbedaan dua rata-rata pada juga dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan perilaku sosial melalui permainan olahraga tradisional dan kelompok kontrol dalam permainan tradisional tanpa pemberian perlakuan perilaku sosial. Dalam mengolah dan menganalisis data, peneliti menggunakan analisis data ANOVA, pengolahan data tersebut digunakan mengacu pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Pan, 2010) dengan kriteria penerimaan  $\alpha = 0,05$ . Pengolahan data menggunakan ANOVA juga hanya bisa dilakukan apabila data berdistribusi normal dan memiliki variansi data yang homogen, apabila distribusi data tidak normal dan variansi data juga tidak homogen maka untuk menguji dua rata-rata bisa menggunakan uji data nonparametrik (Watkins, 2016).