

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode dan Desain Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian, lazimnya ada dua cara atau jenis yang digunakan, yaitu penelitian deskriptif dan eksperimen, dalam penelitian ini jenis yang digunakan adalah penelitian eksperimen, yaitu dengan cara melihat pengaruh dari sebuah perlakuan yang diberikan, Fraenkel, dkk. (2012:265) menjelaskan bahwa:

*Experimental research is one of the most powerful research methodologies that researchers can use. Of the many types of research that might be used, the experiment is the best way to establish cause-and-effect relationships among variables.*

Penelitian dengan metode eksperimen adalah cara terbaik untuk melihat suatu hubungan sebab akibat antar variabel. Penelitian ini digunakan untuk melihat dampak dari sebuah treatment atau pemberian perlakuan dan melihat hasil dan perbedaan data dari sebelum dan sesudah pemberian treatment.

Pada metode penelitian eksperimen, di dalamnya terdapat beberapa bentuk desain penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design With More Than One Experimental Group*. Penggunaan desain tersebut disesuaikan dengan karakteristik penelitian serta pokok permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Penelitian yang digunakan merupakan *quasi-experimental design* (eksperimen semu) yaitu jenis eksperimen yang menggunakan seluruh subjek yang utuh (*intact group*) untuk diberikan perlakuan (*treatment*). (Fraenkel et al., 2013) menjelaskan “*A Type of experimental design in which the researcher does not use random assignment of subject to group.*”

Menurut Johnson dan Christensen (2014:303) bahwa:

*Pretest-Posttest Control Group Design With More Than One Experimental Group as an excellent experimental design with more than one experimental design because it does an excellent job of controlling for rival hypotheses that would threaten the interval validity of the experimrnt.*

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 design tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1 yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1

*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><math>O_1</math></b>	<b><math>X_c</math></b>	<b><math>O_2</math></b>
<b>Experimental group 1</b>	<b><math>O_1</math></b>	<b><math>X_{T1}</math></b>	<b><math>O_2</math></b>
<b>Experimental group 2</b>	<b><math>O_1</math></b>	<b><math>X_{T2}</math></b>	<b><math>O_2</math></b>

Sumber: Christesen, Jhonson, & Turner (2015:304)

Keterangan:

**$O_1$** = Pretest GES (*Games and Emotion Scale*) dan SSRS (*Social Scale Rating System*)

**$O_2$** = Posttest GES (*Games and Emotion Scale*) dan SSRS (*Social Scale Rating System*)

**$X_c$** = Aktivitas Ekstrakurikuler Akademis

**$X_{T1}$** = Treatment *Physical Activity* (ekstrakurikuler Bolabasket dengan integrasi *Emotions* dan *Social Skills*)

**$X_{T2}$** = Treatment *Physical Activity* (ekstrakurikuler Bolabasket)

Pada penelitian ini sampel yang digunakan yaitu *Purposive Sampling*, yaitu pengambilan sampel yang memiliki karakteristik tertentu dari populasi yang diambil, kemudian “O” adalah observasi atau pengukuran dilakukan pada saat pretest dan posttest, “ $X_{T1}$ ” adalah kelompok eksperimen *physical activity* (ekstrakurikuler Bolabasket dengan integrasi *emotions* dan *social skills*) dan “ $X_{T2}$ ”

adalah kelompok Eksperimen dengan *physical activity* (ekstrakurikuler Bolabasket), dan “Xc” adalah kelompok kontrol dengan aktivitas pembelajaran ekstrakurikuler akademis. Fraenkel et al. (2013) mengatakan bahwa, “Kelompok kontrol hampir selalu menerima perlakuan berbeda”. Kelompok kontrol hampir selalu menerima perlakuan yang berbeda dengan kelompok Eksperimen. “Eksperimen biasanya melibatkan dua kelompok subjek, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol atau pembandingan” (Fraenkel et al., 2013). “Kelompok eksperimen menerima beberapa jenis perlakuan (seperti buku teks yang akan datang atau metode pengajaran yang berbeda), sedangkan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan (atau kelompok pembandingan menerima perlakuan yang berbeda)” (Fraenkel et al., 2013).

Pada penelitian ini, kelompok eksperimen 1 menerima perlakuan *physical activity* dengan integrasi *emotion* dan *social skills* yang diberikan, sedangkan eksperimen 2 menerima perlakuan *physical activity* non-integrasi *emotion* dan *social skills* dan kelompok kontrol diberikan aktivitas yang berbeda dengan kelompok eksperimen yaitu dengan program aktivitas pembelajaran ekstrakurikuler akademis. Hal ini bertujuan hanya sebagai pembandingan pada hasil yang dilakukan kelompok eksperimen 1, eksperimen 2 dan kelompok kontrol. Karena, pada kelompok kontrol yang tidak diberikan sama sekali perlakuan, sudah barang tentu tidak lebih baik dari kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2. Namun, dalam penelitian ini kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan yang setara yaitu hanya diberikan angket pretest dan posttest tanpa perlakuan apapun.

Implikasinya adalah penelitian eksperimen merupakan sebuah penelitian yang unik dan berbeda dengan metode penelitian yang lainnya, karena dalam penelitian ini, peneliti dapat dengan bebas menentukan independen variabel yang ingin digunakan untuk mempengaruhi dependen variabel.

Dalam penelitian ini, terdapat partisipan yang akan membantu kelancaran serta proses penelitian, guna tercapainya tujuan dari penelitian itu sendiri, baik dalam pengambilan data, pengolahan data, hingga akhir dari penelitian itu sendiri (Fraenkel et al., 2013). 1. Pakar: Berperan sebagai pendefinisian dan pengarah yang bisa membatasi kemana arah penelitian yang sedang dilakukan (Fraenkel et al., 2013).

Tempat dan waktu: Merupakan ruang yang dibutuhkan untuk melakukan semua keperluan penelitian, baik dalam satu tempat maupun tempat yang terpisah, karena bersifat sementara tetapi mampu memberikan makna melalui ruang dan waktu yang bisa membantu penelitian tetap mengarah kepada tujuan penelitian (Fraenkel et al., 2013)

Objek : Objek penelitian disini merupakan target utama dalam penelitian yang bukanlah artian dari objek sesungguhnya, tetapi subjek (orang) yang sementara dianggap sebagai objek dengan kredibilitas sesuai dengan kebutuhan penelitian, dengan tidak melakukan pemaksaan, membuktikan sesuatu, menceramahi, menggurui, tetapi memberikan sebuah pengertian dengan cara memberikan pengalaman dan empati yang bermanfaat bagi orang tersebut (Fraenkel et al., 2013).

## **3.2 Partisipan**

### **3.2.1 Subjek Penelitian**

Dalam penelitian ini, subjek penelitian merupakan sesuatu yang memiliki kedudukan yang sangat penting. Karena dalam subjek inilah data tentang variabel yang diteliti berada pada subjek yang diteliti. Dalam proses dilapangan, untuk menentukan siapa yang akan diberi perlakuan akan digunakan teknik sampling yang sesuai dengan kondisi lapangan. Subjek penelitian dapat dilakukan dengan cara menentukan populasi dan sampel. Subjek dalam penelitian ini adalah SMK Plus Pratama Adi, Jalan Adipatiukur No.8, Banjaran Wetan, Banjaran, Bandung, Jawa Barat 40377.

### **3.2.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Pengambilan data pretest dan posttest untuk mengetahui pengaruh perkembangan *emotion* dan *social skills* dilakukan di SMK Plus Pratama Adi, Jalan Adipatiukur No.8, Banjaran Wetan, Banjaran, Bandung, Jawa Barat 40377. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama 4 minggu (Cañabate, Mart, Rodr, & Colomer, 2018) dengan 3 kali pertemuan perminggunya menurut Kosasih (1993:28), dalam 1 kali pertemuannya estimasi waktu yang digunakan yaitu sekitar 60 menit (Erwin et al., 2013), tahapan penelitian dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap pertama pelaksanaan uji coba instrumen penelitian terlebih dahulu pada oleh

*expert judgement*, tahap kedua yaitu pelaksanaan pengambilan data pada siswa pada kedua ekstrakurikuler yang akan diteliti mulai pada 1 Mei 2019.

Jumlah partisipan dalam penelitian ini adalah 48 orang siswa dari ekstrakurikuler bolabasket dan ekstrakurikuler akademis SMK Plus Pratama Adi.

### **3.3 Populasi Dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Dalam suatu penelitian, populasi diperlukan untuk memperoleh data dari satuan atau individu yang karakteristiknya ingin kita ketahui. “*The population, in other words, is the group of interest to the researcher, the group to whom the researcher would like to generalize the results of the study*” (Fraenkel et al., 2013). Yang berarti bahwa Populasi, dengan kata lain, adalah kelompok yang diminati oleh peneliti, kelompok yang diinginkan peneliti untuk menggeneralisasi hasil penelitian. Populasi penelitian ini populasi yang diambil yaitu siswa Ekstrakurikuler Olahraga SMK Plus Pratama Adi usia 17 tahun (Sancassiani et al., 2015). Populasi yang dipilih sebanyak 48 orang.

#### **3.3.2 Sampel**

Sampel merupakan merupakan sebagian dari populasi. Sampel yang di dapatkan harus dapat menggambarkan populasi secara keseluruhan. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah *Purposive sampling*. “Pengambilan sampel yang disengaja berbeda dari convenience sampling karena peneliti tidak hanya mempelajari siapa yang tersedia, tetapi menggunakan kriteria mereka untuk memilih sampel yang mereka yakini, berdasarkan informasi sebelumnya, akan memberikan data yang mereka butuhkan” (Fraenkel et.al, 2013:100). Sehingga jumlah 48 sampel di akhir penelitian digunakan seluruhnya sebagai sampel apa adanya (yang ada pada akhir eksperimen).

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat atau tes yang digunakan untuk mengumpulkan data. Fraenkel et al. (2013), yaitu “Istilah data mengacu pada jenis informasi yang peneliti peroleh pada subjek penelitian mereka. ... Peneliti yang

digunakan untuk mengumpulkan data disebut instrumen”. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah *emotion* dan *social skills*. Indikator *emotions* dalam penelitian ini adalah amarah, kesedihan, rasa takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel dan malu (Goleman, D., Boyatzis, R., & McKee, A., 2002). Sedangkan indikator untuk *social skills* adalah *cooperation, assertion, responsibility, empathy, dan self-control* atau bisa disingkat dengan CARES (Gresham dan Eliot). Sehubungan hal tersebut maka instrumen dalam penelitian ini menggunakan:

### **3.4.1 Emotion**

Dalam penelitian ini untuk kuisisioner *emotion* menggunakan *Games and Emotion Scale* (GES) dengan dua faktor dan lima emosi dasar yang diidentifikasi oleh MBPS: emosi positif (kegembiraan), emosi negatif (kemarahan, ketakutan, kesedihan, dan penolakan).

Kuisisioner yang digunakan disesuaikan dengan Versi *Games and Emotion Scale* (GES) (Lavega, March, & Filella, 2013), karena dianggap mudah dimengerti dan dapat diselesaikan oleh siswa. kuisisioner terdiri dalam 13 emosi (Bisquerra, R., 2011). Menjadi total enam *emotion*, yaitu: kebahagiaan, kegembiraan, ketakutan, kemarahan, kesedihan dan kejutan (Lavega, March, & Filella, 2013). Untuk kegiatan yang diprogramkan menggunakan *Skala Likert* 10 poin, di mana satu berarti bahwa mereka tidak merasakan emosi itu, dan 10 berarti bahwa mereka telah merasakannya dengan cara yang paling intens. Instrumen ini mengevaluasi intensitas *emosi* yang dialami dalam setiap praktik motorik yang dilakukan. Pemaparan mengenai angket *Games and Emotion Scale* (GES) akan di jelaskan pada tabel di halaman 32.

Tabel 3.2 Skala *Games and Emotion Scale* (GES)  
 Sumber (Lavega, March, & Filella, 2013)

Nomor siswa/i:

Nama Game :

Petunjuk: Baca dengan cermat daftar emosi yang tercantum di bawah ini. Setelah membaca setiap emosi, lingkari <b>ANGKA</b> yang paling tepat menggambarkan <b>APA YANG ANDA</b> Rasakan <b>DI SAAT INI</b> . Angka-angka disusun sesuai dengan intensitas yang dinyatakan: dari 0, yang berarti "tidak ada", sampai 10, yang mengacu pada "sangat banyak".											
Hasil permainan	Tunjukkan jika permainan yang dimainkan adalah: Game dengan kemenangan <input type="checkbox"/> Game tanpa kemenangan <input type="checkbox"/>										
BAHAGIA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IBA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
KEJUTAN	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SUKA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SEDIH	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
TAKUT	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
LUCU	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CEMAS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CINTA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MARAH	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MENOLAK	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MALU	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HARAPAN	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

### 3.4.2 *Social Skills* (Keterampilan Sosial)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Social Scale Rating System* (SSRS) yang dikembangkan oleh Frank M. Gresham & Stephen N. Elliott (1990). Kuisisioner yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner tertutup mengenai *social skills* yang di dalamnya terdapat unsur-unsur keterampilan sosial yakni *cooperation, assertion, responsibility, empathy, dan self-control* atau bisa disingkat dengan CARES (Gresham dan Elliott, 1990). Angket ini berisi 40

pernyataan dan menggunakan skala likert 1 sampai 5, berdasarkan alternatif jawaban yang disediakan untuk setiap pernyataan terdiri dari lima alternative jawaban, mulai dari pernyataan positif maupun pernyataan yang negatif. Adapun alternatif jawaban untuk setiap item jawaban diantaranya mulai dari Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju. Kisi-kisi angket akan di jelaskan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket *Social Scale Rating System* (SSRS)

Sumber: Gresham dan Eliot (1990)

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor soal	
			+	-
Keterampilan Sosial	1. Kerjasama ( <i>cooperation</i> )	1. Membantu orang lain 2. Berbagi materi 3. Mematuhi aturan dan petunjuk	16, 37 34, 28, 3, 40	23, 8 11, 2 13, 30
	2. Penegasan ( <i>assertion</i> )	1. Bertanya informasi pada orang lain 2. Memperkenalkan diri 3. Menanggapi tindakan orang lain	4, 12 1, 21 19, 35	20, 9 33, 5 14, 29
	3. Empati ( <i>empathy</i> )	1. Menunjukkan kepedulian 2. Menghormati perasaan dan sudut pandang orang lain	6, 15 32, 24	39, 22 18, 26
	4. Pengendalian Diri ( <i>self-control</i> )	1. Menanggapi gangguan dengan sewajarnya 2. Mengambil giliran dan mau berkorban	7, 25 10, 36	38, 27 23, 17

Tabel 3.4 Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

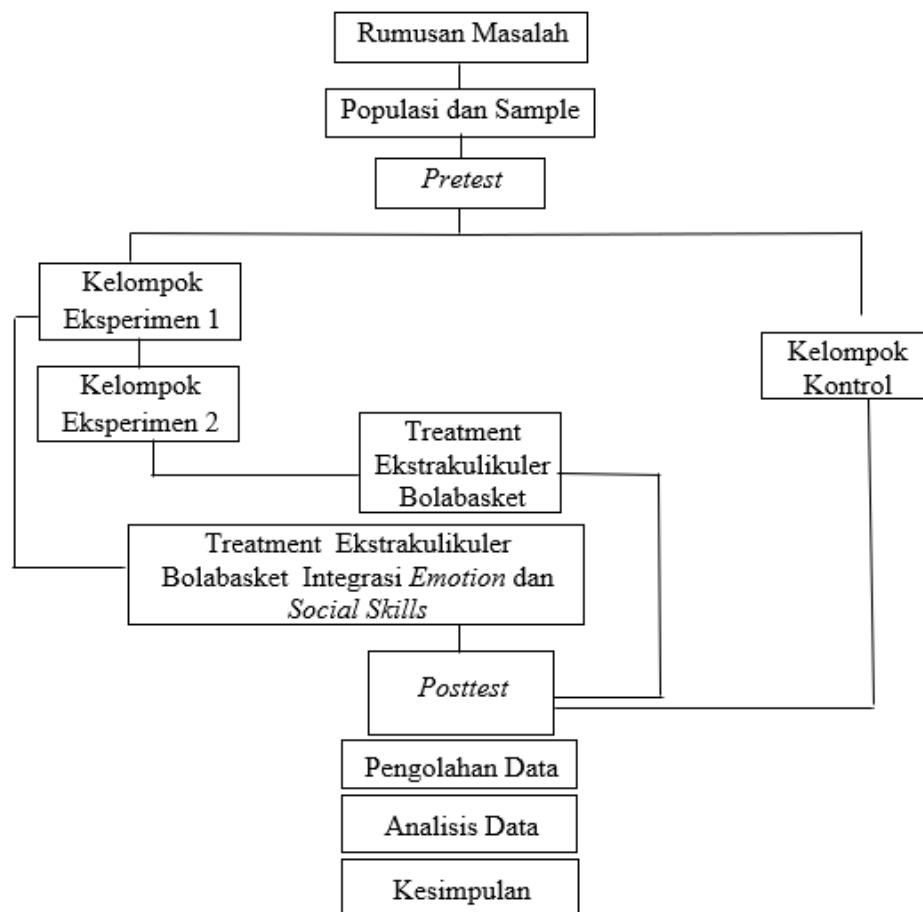
Sumber: Likert (1932)

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	(+)	(-)
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-Ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5



### 3.5 Prosedur Penelitian

Penentuan metode penelitian, yang dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design With More Than One Experimental Group*. Kemudian melakukan penelitian pada sampel yaitu siswa Ektrakurikuler Olahraga SMK Plus Pratama Adi, penelitian dilakukan dengan melakukan *pretest* dengan memberikan angket *Games and Emotion Scale (GES)* dan *Social Scale Rating System (SSRS)*, diberikan treatment kepada kelompok eksperimen dan melakukan *posttest* dengan memberikan angket *Games and Emotion Scale (GES)* dan *Social Scale Rating System (SSRS)*, sehingga akan mendapatkan data yang akan dianalisis dan diolah. Analisis data diawali dengan uji normalitas dan homogenitas yang akan dilanjutkan dengan analisis varians (ANOVA). Analisis data menggunakan SPSS 25.0, dan terakhir penarikan kesimpulan. Maka secara skematis langkah penelitian ini disusun dalam bagan berikut :



**Gambar 3.1**  
**Prosedur Penelitian**

### 3.6 Analisis Data

Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan hasil *post-test*. Data yang diperoleh dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian. Analisis data bertujuan untuk mengungkap keefektifan Pengembangan *Emotion* dan *Social Skills* melalui *Physical Activity*.

Adapun analisis data dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah pengolahan data sebagai berikut:

#### 3.6.1 Rata-rata dan Simpangan Baku

Perhitungan rata-rata dan simpangan baku dengan menggunakan aplikasi *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 25. Tahapan penghitungan yang akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: klik *Analyze*>*Descriptive Statistics* >*Descriptives*> *Masukan semua variabel ke kotak Variable(s)* >*Options*> *ceklis Mean dan Std. Deviation* >*Continue*>*OK*.

#### 3.6.2 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 25. Tahapan penghitungan yang akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: klik *Analyze*>*Nonparametric Tests* >*Legacy Dialogs* > *1-Sample K-S* > *Masukan 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.

#### 3.6.3 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 25. 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.

#### **3.6.4 Uji Hipotesis**

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji ANOVA dua jalur dengan bantuan *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)* versi 25. Uji hipotesis menggunakan analisis varians klasifikasi ganda, dalam penelitian ini menggunakan dua jalan (*two way anova*). Analisis varian digunakan untuk menguji hipotesis komparatif lebih dari dua sampel ( $k$  sampel) secara serempak bila setiap sampel terdiri atas dua kategori atau lebih (Sugiyono, 2017:183).