

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode penelitian

Dalam suatu penelitian diperlukan suatu metode yang tepat agar sebuah penelitian dapat dilakukan dan dapat memecahkan masalah yang diteliti. Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu Sugiyono (2010, hlm. 3).

Dalam menggunakan suatu metode tergantung pada penelitian yang hendak dicapai, atau dengan kata lain penggunaan suatu metode harus melihat sejauh mana efektif, efisien dan relevansinya. Suatu metode dikatakan efektif apabila dalam prosesnya terlihat adanya perubahan positif menuju kearah yang diharapkan. Efektif tidaknya suatu metode dilihat dari penggunaan waktu, fasilitasnya, biaya dan tenaga kerja yang digunakan sehemat mungkin tetapi mencapai hasil yang maksimal. Relevan atau tidaknya suatu metode dapat dilihat dari kecocokan, kegunaan dan tidak terjadi banyaknya penyimpangan pada saat proses penggunaan metode tersebut maka metode tersebut dikatakan relevan atau sesuai.

Dalam penelitian ini yang digunakan adalah metode eksperimen. Tentang metode eksperimen Sugiyono (2017, hlm. 72) mengemukakan bahwa “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Dalam mencari pengaruh perlakuan tertentu dalam metode eksperimen yang digunakan dengan cara melakukan *pretest* angket, kemudian memberikan perlakuan tertentu atau *treatment* menggunakan sebuah model pembelajaran yang sudah di siapkan untuk penelitian ini dan melakukan *posttest* angket.

3.2 Desain penelitian

Sugiyono (2012, hlm. 109) mengungkapkan terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu :

1. *Pre-experimental*, yang meliputi *one shot case study*, *one group pretest-posttest*, *intec-group comparison*
2. *True experimental*, yang meliputi *posttest only control design*, *pretest-control group design*
3. *Factorial Experimental*
4. *Kuasi eksperimental*, yang meliputi *time series design*, dan *nonequivalent control group design*.

Penelitian ini dilakukan menggunakan *pre-eksperimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design* (satu kelompok pratest-posttest). Desain ini adalah desain eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh (Arikunto, 2010, hlm.124) dalam bagan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	Treatmen	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = *Pretest* (tes awal) Memberikan angket/kuisisioner

X = Treatment (perlakuan) Menggunakan model TGT dalam pembelajaran futsal

O₂ = *Posttest* (tes akhir) memberikan angket/kuisisioner

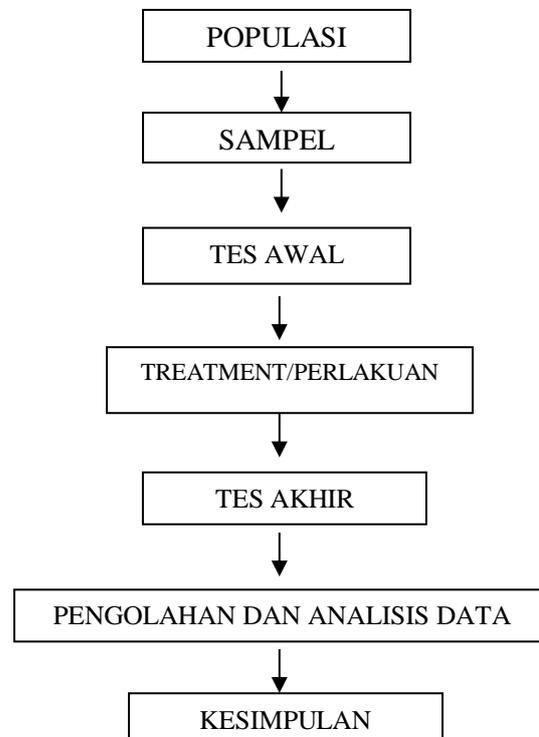
Sugiyono (2013, hlm. 193) menjelaskan bahwa “Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara. Dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview, kuesioner (angket), observasi.

Aditriyana, 2019

PENGARUH MODEL PERMBELARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

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

Langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut :



Gambar 3.1. Prosedur Pengambilan Data

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi adalah seluruh objek atau subjek yang akan diteliti, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2014, hlm. 117) menjelaskan bahwa “populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas: objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Pada penelitian ini menggunakan populasi SMPN 1 Jampangkulon.

3.3.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sugiyono (2015, hlm. 81). Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. Menurut

sugiyono (2015, hlm. 85). Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang saya ambil sebanyak 30 orang siswa laki-laki dan perempuan didalam ekstrakurikuler di SMPN 1 Jaampangkulon.

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

3.4.1 Waktu

Dalam penelitian ini penulis membuat jadwal pembelajaran tiga kali dalam satu minggu. Seperti yang diungkapkan oleh Juliantine dkk (2015, hlm. 35) “latihan dilakukan sebaiknya 3 kali dalam seminggu” dengan menentukan intensitas latihan dilakukan 3 kali dalam seminggu maka kemungkinan berhasilnya tinggi. Jadi dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen ini dilakukan minimal 12 kali pertemuan. Pelaksanaan eksperimen ini berlangsung selama 12 kali pertemuan yang dilaksanakan pada ekstrakurikuler futsal di SMP Negeri 1 Jampangkulon. Diantaranya digunakan untuk 1 hari *pre-test*, 12 hari *treatment* dan 1 hari *post-test*.

3.4.2 Tempat Penelitian

Lokasi penelitian pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap keterampilan sosial dalam pembelajaran futsal, dilaksanakan dilapangan SMP Negeri 1 Jampangkulon.

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam sebuah penelitian diperlukan adanya suatu alat ukur untuk memperoleh data yang secara objektif. Sugiyono (2014, hlm. 147) menjelaskan bahwa “instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati”. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan angket (kuisisioner).

1. Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2010, hlm. 53). Tes yang digunakan dalam

penelitian ini yaitu dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT didalam pembelajaran futsal, dan merancang semua pembelajaran selama beberapa pertemuan dalam bentuk RPP/program. Hasil dari tes ini untuk mengukur keterampilan sosial yang ada didalam pembelajaran diatas.

Terdapat tujuan atau didaktik dan metodik dalam treatment menggunakan model TGT dari penyajian kelas, kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan kelompok seperti yang terdapat dalam table dibawah ini :

Tabel 3.2

Didaktik pengembangan keterampilan sosial

No	Tujuan/Didaktik
1	Siswa mengakui adanya siswa lain
2	Siswa berupaya membangun interaksi, komunikasi, membangun tim/kelompok dan memecahkan masalah
3	Siswa berpartisipasi dan belajar sosial
4	Siswa mengerahkan diri dan memotivasi diri
5	Siswa dilakukan refleksi

Tabel 3.3

Konsep Treatment Pembelajaran *Team Games Tournament* (Tgt)

PERTEMUAN	MATERI DAN KONSEP (TGT)
1	Tes awal pengisian angket
2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyajian kelas (<i>class precentation</i>) Pemaparan materi tentang futsal tehnik dasar passing dan menjelaskan keterampilan sosial berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim/kelompok, menyelesaikan masalah. 2. Kelompok (<i>team</i>) Membuat kelompok sesuai kebutuhan pembelajaran, dan membangun keterampilan sosial

	<p>membangun tim/kelompok</p> <p>3. Permainan (<i>games</i>) Memberikan soal tentang passing dasar, berlomba untuk menjawab, membangun komunikasi saat tanya jawab dan diskusi.</p> <p>4. Tournament Melakukan permainan hanya menggunakan passing saja antar kelompok dengan menggunakan 2 gawang cones, membangun keterampilan sosial berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim, menyelesaikan masalah.</p> <p>5. Penghargaan kelompok (<i>team recognize</i>) Memberikan penghargaan bagi yang memenangkan pertandingan.</p>
3	<p>1. Penyajian kelas (<i>class precentation</i>) Pemaparan materi tentang futsal tehnik dasar dribling dan menjelaskan keterampilan sosial berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim/kelompok, menyelesaikan masalah.</p> <p>2. Kelompok (<i>team</i>) Membuat keompok sesuai kebutuhan pembelajaran dan membangun keterampilan sosial membangun tim/kelompok.</p> <p>3. Permainan (<i>games</i>) Memberikan soal tentang dribbling, membangun komunikasi saat tanya jawab dan diskusi.</p> <p>4. Tournament melakukan permainan melewati cones antar kelompok dilihat juara 1 tercepat melewati cones, membangun keterampilan sosial berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim, menyelesaikan</p>

	<p>masalah..</p> <p>5. Penghargaan kelompok (<i>team recognize</i>) Memberikan penghargaan bagi kelompok yang memenangkan pertandingan.</p>
4	<p>1. Penyajian kelas (<i>class precentation</i>) Pemaparan materi tentang futsal dribbling dan passing dan menjelaskan keterampilan sosial berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim/kelompok, menyelesaikan masalah.</p> <p>2. Kelompok (<i>team</i>) Membentuk kelompok sesuai kebutuhan pembelajaran dan membangun keterampilan sosial membangun tim/kelompok.</p> <p>3. Permainan (<i>games</i>) Memberi soal tentang materi yang telah diampaikain dan berlomba menjawab dengan benar, membangun komunikasi saat tanya jawab dan diskusi.</p> <p>4. Tournament Memberi soal tentang dribbling dan passing. Melakukan permainan antar kelompok dengan menggunakan dribbling dan passing dan dibuat gawang dengan 2 cones, membangun keterampilan sosial berineraksi, berkomunikasi, membangun tim, menyelesaikan masalah..</p> <p>5. Penghargaan kelompok (<i>team recognize</i>) Memberi penghargaan kepada pemenang.</p>
5	<p>1. Penyajian kelas (<i>class precentation</i>) Pemaparan materi menyerang dan bertahan dalam futsal dan menjelaskan keterampilan sosial berinteraksi, berkomunikasi, membangun</p>

	<p>tim/kelompok, menyelesaikan masalah.</p> <p>2. Kelompok (<i>team</i>) Membuat kelompok sesuai kebutuhan pembelajaran dan membangun keterampilan sosial membangun tim/kelompok.</p> <p>3. Permainan (<i>games</i>) Memberi pertanyaan seputar pembahasan materi awal dan berlomba menjawab dengan benar, membangun komunikasi saat tanya jawab dan diskusi.</p> <p>4. Tournament Melakukan permainan 3 v 2 dengan cara 1 gawang dengan menggunakan cones, 2 orang bertahan 3 orang menyerang bergantian, membangun keterampilan sosial berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim, menyelesaikan masalah..</p> <p>5. Penghargaan kelompok (<i>team recognize</i>) Memberikan penghargaan kepada pemenang.</p>
6	<p>1. Penyajian kelas (<i>class precentation</i>) Pemaparan materi dribbling dan passing dan menjelaskan keterampilan sosial berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim/kelompok, menyelesaikan masalah</p> <p>2. Kelompok (<i>team</i>) Membuat kelompok sesuai kebutuhan pembelajaran dan membangun keterampilan sosial membangun tim/kelompok.</p> <p>3. Permainan (<i>games</i>) Memberi pertanyaan materi yang telah di sampaikan dan berlomba menjawab dengan benar, membangun komunikasi saat tanya jawab dan diskusi.</p>

	<p>4. Tournament</p> <p>Melakukan permainan 3 vs 3 dengan gawang cones, kemudian boleh pergantian pemain, membangun keterampilan sosial berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim, menyelesaikan masalah.</p> <p>5. Penghargaan kelompok (<i>team recognize</i>)</p> <p>Memberi penghargaan kepada pemenang.</p>
7	<p>1. Penyajian kelas (<i>class precentation</i>)</p> <p>Pemaparan tentang materi penguasaan bola dan menjelaskan keterampilan sosial berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim/kelompok, menyelesaikan masalah.</p> <p>2. Kelompok (<i>team</i>)</p> <p>Membuat kelompok sesuai kebutuhan pembelajaran dan membangun keterampilan sosial membangun tim/kelompok.</p> <p>3. Permainan (<i>games</i>)</p> <p>Memberikan pertanyaan dan berlomba untuk menjawab dengan benar, membangun komunikasi saat tanya jawab dan diskusi.</p> <p>4. Tournament</p> <p>Melakukan permainan penguasaan bola 4 vs 3 dan melakukan pergantian pemain, membangun keterampilan sosial berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim, menyelesaikan masalah.</p> <p>5. Penghargaan kelompok (<i>team recognize</i>)</p> <p>Memberikan penghargaan kepada pemenang.</p>
8	<p>1. Penyajian kelas (<i>class precentation</i>)</p> <p>Pemaparan materi tentang penguasaan bola dan mencetak skor dan menjelaskan keterampilan sosial berinteraksi, berkomunikasi, membangun</p>

	<p>tim/kelompok, menyelesaikan masalah.</p> <p>2. Kelompok (<i>team</i>) Membuat kelompok sesuai kebutuhan pembelajaran dan membangun keterampilan sosial membangun tim/kelompok.</p> <p>3. Permainan (<i>games</i>) Memberi pertanyaan dan berlomba menjawab dengan benar, membangun komunikasi saat tanya jawab dan diskusi</p> <p>4. Tournament Melakukan permainan 4 vs 4 dan melakukan penguasaan bola dan mencetak skor ke gawang yang telah disediakan, membangun keterampilan sosial berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim, menyelesaikan masalah.</p> <p>5. Penghargaan kelompok (<i>team recognize</i>) Memberi penghargaan pada pemenang.</p>
9	<p>1. Penyajian kelas (<i>class precentation</i>) Pemaparan materi penguasaan bola 4 sentuhan dan mencetak skor dan menjelaskan keterampilan sosial berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim/kelompok, menyelesaikan masalah.</p> <p>2. Kelompok (<i>team</i>) Membuat kelompok sesuai kebutuhan dan membangun keterampilan sosial membangun tim/kelompok.pembelajaran.</p> <p>3. Permainan (<i>games</i>) Memberi pertanyaan tentang materi yang akan dilaksanakan, membangun komunikasi saat tanya jawab dan diskusi.</p> <p>4. Tournament</p>

	<p>Melakukan permainan 4 vs 4 dengan 2 kali sentuhan dan memasukan bola ke gawang, membangun keterampilan sosial berineraksi, berkomunikasi, membangun tim, menyelesaikan masalah.</p> <p>5. Penghargaan kelompok (<i>team recognize</i>) Memberi penghargaan pada pemenang.</p>
10	<p>1. Penyajian kelas (<i>class precentation</i>) Pemaparan materi penguasaan bola dan mencetak skor dan menjelaskan keterampilan sosial berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim/kelompok, menyelesaikan masalah.</p> <p>2. Kelompok (<i>team</i>) Membentuk kelompok sesuai kebutuhan pembelajaran dan membangun keterampilan sosial membangun tim/kelompok.pembelajaran.</p> <p>3. Permainan (<i>games</i>) Memberikan pertanyaan dan berlomba menjawab dengan benar, membangun komunikasi saat tanya jawab dan diskusi.</p> <p>4. Tournament Melakukan permainan 5 kali sentuhan tanpa dribbling dan memasukan bola ke gawang yang disediakan, membangun keterampilan sosial berineraksi, berkomunikasi, membangun tim, menyelesaikan masalah.</p> <p>5. Penghargaan kelompok (<i>team recognize</i>) Memberi penghargaan kepada pemenang.</p>
11	<p>1. Penyajian kelas (<i>class precentation</i>) Pemaparan materi penguasaan bola dan menjelaskan</p>

	<p>keterampilan sosial berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim/kelompok, menyelesaikan masalah.</p> <p>2. Kelompok (<i>team</i>) Membentuk kelompok sesuai kebutuhan pembelajaran dan membangun keterampilan sosial membangun tim/kelompok.pembelajaran.</p> <p>3. Permainan (<i>games</i>) Memberikan pertanyaan dan berlomba menjawab dengan benar, membangun komunikasi saat tanya jawab dan diskusi.</p> <p>4. Tournament Melakukan permainan 4 vs 4 memasukan bola kegawang dan diberi batas untuk memasukan bola kegawang, membangun keterampilan sosial berineraksi, berkomunikasi, membangun tim, menyelesaikan masalah.</p> <p>5. Penghargaan kelompok (<i>team recognize</i>) Memberikan penghargaan pada pemenang.</p>
12	<p>1. Penyajian kelas (<i>class precentation</i>) Pemaparan materi penguasaan bola dan menjelaskan keterampilan sosial berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim/kelompok, menyelesaikan masalah.</p> <p>2. Kelompok (<i>team</i>) Membentuk kelompok sesuai kebutuhan pembelajaran dan membangun keterampilan sosial membangun tim/kelompok.pembelajaran.</p> <p>3. Permainan (<i>games</i>) Memberikan pertanyaan dan berlomba menjawab dengan benar, membangun komunikasi saat tanya jawab dan diskusi.</p> <p>4. Tournament</p>

	<p>Melakukan permainan 4 vs 4 dengan penguasaan bola dan memasukan bola ke gawang tanpa ada aturan, hanya gawang disimpan di pojok, membangun keterampilan sosial berineraksi, berkomunikasi, membangun tim, menyelesaikan masalah.</p> <p>5. Penghargaan kelompok (<i>team recognize</i>) Memberi penghargaan pada pemenang.</p>
13	<p>1. Penyajian kelas (<i>class precentation</i>) Pemaparan materi tentang futsal 5 vs 5, dan menjelaskan keterampilan sosial berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim/kelompok, menyelesaikan masalah.</p> <p>2. Kelompok (<i>team</i>) Membentuk kelompok yang terdiri 5 orang dan membangun keterampilan sosial membangun tim/kelompok.pembelajaran.</p> <p>3. Permainan (<i>games</i>) Memberikan pertanyaan dan berlomba menjawab dengan benar, membangun komunikasi saat tanya jawab dan diskusi.</p> <p>4. Tournament Melakukan permainan futsal 5 vs 5 dengan pertauran normal, membangun keterampilan sosial berineraksi, berkomunikasi, membangun tim, menyelesaikan masalah.</p> <p>5. Penghargaan kelompok (<i>team recognize</i>) Memberi penghargaan pada pemenang</p>
14	Tes akhir pengisian angket

2. Angket

Aditriyana, 2019

PENGARUH MODEL PERMBELARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

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

Sedangkan angket untuk menjanging keterampilan sosial siswa. Maryani (dalam suherman, 2016). Mengemukakan bahwa : Indikator keterampilan sosial siswa yang dijanging melalui angket terdiri dari keterampilan dasar berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim/ kelompok dan menyelesaikan masalah.

Angket atau kuesioner pada umumnya digunakan sebagai instrumen penelitian survei atau riset yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Kuesioner bisa terdiri atas dua pertanyaan; pertanyaan yang bersifat tertutup dan terbuka. Kuesioner dengan pertanyaan tertutup memberi opsi responden untuk memilih jawaban yang sudah tertulis dalam kuesioner. Pertanyaan terbuka memberi kesempatan pembaca untuk menuliskan jawabannya sendiri.

Dalam penelitian ini melakukan kuisisioner dengan menggunakan skala *likert*, yang diberikan dengan bentuk sederhana sehingga siswa diminta memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan pengalaman dirinya. Angket ini diberikan pada saat sebelum treatment dilakukan dan setelah treatment untuk mengukur keterampilan sosial siswa, pada saat sebelum pembelajaran dilaksanakan dan setelah pembelajaran dilaksakana agar menemukan hasil yang sesuai.

Seperti tabel angket dibawah :

Tabel. 3.4

Kisi-kisi instrument penelitian keterampilan sosial.

VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	PERTANYAAN/ PERNYATAAN
Keterampilan Sosial	1. Keterampilan dasar berinteraksi.	• Berbagi Informasi	
Keterampilan sosial	2. Keterampilan berkomunikasi	• Mendengar dan berbicara secara bergiliran.	
Keterampilan sosial	3. Keterampilan membangun tim/kelompok.	• Bekerja sama	
Keterampilan	4. Ketrampilan	• Mencari jalan	

Aditriyana, 2019

PENGARUH MODEL PERMBELARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

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

sosial	menyelesaikan masalah.	keluar dengan cara berdiskusi.	
--------	------------------------	--------------------------------	--

Indikator dalam penyusunan yang telah dirumuskan ke dalam bentuk kisi-kisi tersebut selanjutnya akan dijadikan bahan penyusunan butir-butir soal dalam angket. Butir-butir soal tersebut dibuat dalam bentuk pernyataan-pernyataan dengan kemungkinan jawaban yang tersedia.

Berdasarkan uraian tentang alternatif jawaban dalam angket, penulis menetapkan katagori pemberian skor dalam pengisian angket, sebagai berikut:

Table 3.5
Kriteria Skor

KRITERIA	SS	S	R	TS	STS
SKOR	5	4	3	2	1

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

R = Ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrument

1. Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Instrumen yang valid akan mempunyai validitas yang tinggi, begitu juga sebaliknya. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi karena mempunyai tujuan yaitu

melihat sejauh mana isi tes mencerminkan ciri atribut yang hendak diukur. Rumus dari validitas angket yaitu $r \text{ hitung} > r \text{ table}$.

2. Reliabilitas

Reliabilitas alat ukur menunjukkan derajat keajegan atau konsistensi alat ukur yang bersangkutan. Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen yang cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2010: 221).

3.7 Hasil Uji Coba Instrument

Untuk mengetahui alat ukur yang telah dibuat oleh peneliti memenuhi syarat atau tidak, maka dilakukan uji coba instrumen. Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 11 April 2019 dengan 30 responden. Dari uji coba instrumen didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.6

Validitas Angket Keterampilan Sosial

No	R hitung	R table	Keterangan
1	0.2706	0,3610	TV
2	0.0536	0,3610	TV
3	0.4012	0,3610	V
4	0.5737	0,3610	V
5	0.4102	0,3610	V
6	0.5728	0,3610	V
7	0.5744	0,3610	V
8	0.5503	0,3610	V
9	0.3904	0,3610	V
10	0.6484	0,3610	V
11	0.5226	0,3610	V
12	0.6721	0,3610	V
13	0.4215	0,3610	V
14	0.2060	0,3610	TV
15	0.4567	0,3610	V
16	0.5658	0,3610	V
17	0.2103	0,3610	TV
18	0.6233	0,3610	V
19	0.2066	0,3610	TV
20	0.6809	0,3610	V

Aditriyana, 2019

PENGARUH MODEL PERMBELARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

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

21	0.6587	0,3610	V
22	0.3897	0,3610	V
23	0.5406	0,3610	V
24	0.7893	0,3610	V

Rumus r hitung $>$ r tabel

Keterangan : V = Valid. TV= Tidak Valid

1. Hasil Uji Coba Skala Keterampilan Sosial

Untuk memperoleh instrumen yang baik maka dilakukan uji coba (*try out*) yang dianalisis validitas dan reliabilitasnya. Teknik yang digunakan adalah teknik statistik korelasi *Product Moment*. Uji signifikansi untuk menentukan valid atau tidaknya suatu item adalah dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dimana dalam uji coba dengan subjek diketahui bahwa r_{tabel} nya adalah 0,361. Berdasarkan hasil uji coba validitas dengan bantuan *SPSS 25.0* maka diperoleh hasil pada instrumen skala keterampilan sosial sebanyak 24 item, terdapat 5 item yang gugur atau tidak valid yaitu nomor 1, 2, 14, 17, 19 Pada item yang tidak valid tersebut memiliki r_{hitung} di bawah 0,361 sehingga dinyatakan tidak valid. Dengan hasil ini maka instrumen yang digunakan untuk mengungkap keterampilan sosial sebanyak 19 item.

Selain menghitung validitas, maka juga menghitung reliabilitasnya. Pada uji coba ini diketahui reliabilitas skala keterampilan sosial pada penelitian ini adalah 0,849, sehingga instrumen ini dikatakan reliabel.

Tabel 3.7

Reliabilitas Angket Keterampilan Sosial

Reliabilitas Variabel X keterampilan Sosial	
Jumlah varian	19.24
Total varian	103.36
$k/(k-1)$	$24/(24-1)$
$1-(JV/VT)$	$1-(19,24/103,36)$
Reliabilitas	0,849
Keterangan	Reliabel

Aditriyana, 2019

PENGARUH MODEL PERMBELARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

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

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdapat pada data utama yaitu soal tes.

Pengolahan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data *pretest* dan *posttest*. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) V.25 dengan signifikansi 95%. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan sebelum data diolah berdasarkan model-model penelitian yang diajukan. Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data distribusi normal. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro – wilk*. Dasar pengambilan keputusan berdasarkan probabilitas menurut Sugiono (2013, hlm.257) adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka dikatakan bahwa populasi berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka dikatakan bahwa populasi berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian dari beberapa populasi sama atau tidak. Taraf signifikan yang digunakan adalah $\alpha = 0.05$. Cara menafsirkan uji levene menurut Sugiono (2013, hlm. 256) ini adalah sebagai berikut

- 1) Jika nilai hitung > 0.05 , maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama.

2) Jika nilai hitung < 0.05 , maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

c. Uji Hipotesis/ Uji T

Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji hipotesis paired samples T-Test. Uji-t paired samples t-test adalah uji yang dilakukan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok. Dimana pengukuran pertama dilakukan sebelum diberi perlakuan tertentu dan pengukuran kedua dilakukan sesudahnya.

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai Sig. (2.tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil data *pretest* dan *posttest*.
2. Jika nilai Sig. (2.tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil data *pretest* dan *posttest*.