

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Agar sebuah penelitian berjalan dengan lancar dan hasil yang didapatkan sesuai dengan tujuan penelitian maka diperlukan sebuah metode penelitian untuk pelaksanaan penelitian tersebut. Menurut Arikunto (2009, hlm.17) Metodologi ini merupakan sesuatu yang sangat penting karena berhasil tidaknya, demikian juga tinggi rendahnya kualitas hasil penelitiannya sangat ditentukan oleh ketetapan peneliti dalam memilih metodologi penelitiannya. Sedangkan menurut Sukardi (2003, hlm. 17) bahwa metodologi penelitian dapat diartikan sebagai kegiatan yang secara sistematis, direncanakan oleh para peneliti untuk memecahkan permasalahan yang hidup dan berguna bagi masyarakat, maupun bagi peneliti itu sendiri.

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Menurut Arikunto (2009, hlm.40) Eksperimen merupakan suatu bentuk kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk menimbulkan dengan sengaja variabel yang diteliti. Sedangkan menurut Sukardi (2003, hlm.179) bahwa penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*Causal-effect relationship*). Penelitian eksperimen dilakukan oleh peneliti dengan tujuan mengatur situasi dimana pengaruh beberapa variabel terhadap satu atau variabel terikat dapat diidentifikasi. Menurut Sugiyono (2014, hlm.116) metode eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* dalam kondisi yang terkontrol.

Dari teori yang akan dikaji peneliti ingin mengetahui apakah terdapat akibat atau pengaruh dari *treatment* atau perlakuan yang diberikan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif terhadap keterampilan sosial siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 9 Bandung.

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif dan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu keterampilan sosial siswa. Penelitian ini akan dilakukan selama 16 pertemuan. Dengan 2 pertemuan untuk pengambilan data *pretest* dan *posttest* dan 14 pertemuan untuk perlakuan (*treatment*). Sebelum diberikan perlakuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan tes awal (*pretest*), setelah itu kedua kelompok diberikan perlakuan dengan perlakuan yang berbeda, kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *intentionally structure* keterampilan sosial dan kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif saja, setelah diberikan perlakuan kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*).

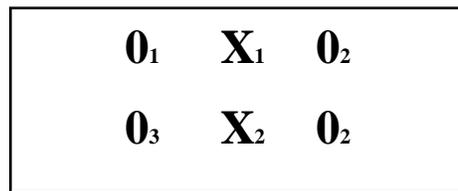
### **3.2 Desain Penelitian**

Agar proses penelitian berjalan dengan berjalan lancar dan sesuai dengan prosedur dan penelitian mencapai tujuan yang diharapkan maka diperlukan desain penelitian agar penelitian lebih terencana. Menurut Sukardi (2003, hlm.184) menyatakan bahwa desain penelitian sebagai gambaran secara jelas tentang hubungan antar variabel, pengumpulan data, dan data analisis sehingga dengan adanya desain baik peneliti maupun orang lain yang berkepentingan mempunyai gambaran tentang bagaimana keterkaitan antara variabel yang ada dengan konteks penelitian dan apa yang hendak dilakukan oleh seorang peneliti dalam melaksanakan penelitian.

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 116) metode eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* dalam kondisi yang terkontrol. Desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental design* dengan *nonequivalent control group design*. Penelitian eksperimen kuasi ini digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan kelas yang diberi perlakuan dan kelas yang tidak diberi perlakuan. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk *nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 118) desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara

*random*". Pada penelitian ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan diberikan tes awal untuk mengetahui keterampilan awal siswa, setelah diberikan perlakuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan tes akhir untuk mengetahui apakah siswa mengalami perkembangan keterampilan setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan desain penelitian yang telah dikemukakan di atas, berikut merupakan gambaran desain penelitian *nonequivalent control group design*.



Gambar 3.1

Desain Penelitian *nonequivalent control group design*

Keterangan :

$O_1$  = Pretest kelompok eksperimen

$O_2$  = Posttest kelompok eksperimen

$O_3$  = Pretest kelompok kontrol

$O_4$  = Posttest kelompok kontrol

$X_1$  = Perlakuan pada kelompok eksperimen berupa penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menerapkan *intentionally structured* keterampilan sosial

$X_2$  = Perlakuan pada kontrol berupa penerapan model kooperatif tanpa menerapkan *intentionally structured* keterampilan sosial

Berdasarkan desain penelitian yang telah dipaparkan, kedua kelompok sama-sama diberikan perlakuan (*treatment*), pada kelompok eksperimen perlakuan yang diberikan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menerapkan *intentionally structured* aspek keterampilan sosial, sedangkan pada kelompok kontrol perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tanpa adanya penerapan

*intentionally structured* aspek keterampilan sosial. Setelah pemberian perlakuan dilakukan tes akhir pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang diteliti dan mewakili suatu secara keseluruhan. Sebagaimana dijelaskan oleh Darajat,dkk (2014,hlm.16) populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan. Menurut Sugiyono (2014,hlm.61) 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.

Populasi pada penelitian ini yaitu siswa SMA Negeri 9 Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket.

#### **3.3.2 Sampel**

Sampel adalah bagian dari populasi yang mewakili suatu populasi. Sebagaimana dijelaskan oleh Darajat J, dkk (2014,hlm.17) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Sugiyono (2014,hlm.68) bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Teknik dalam pengambilan sampel dalam melakukan penelitian sangat berpengaruh terhadap proses penelitian dengan menentukan sampel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini Peneliti menggunakan tehnik sampling jenuh, karena seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Sugiyono (2014,hlm.68) bahwa teknik sampling jenuh merupakan tehnik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Anggota populasi yang berjumlah 30 orang siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket di SMA Negeri 9 Bandung akan dijadikan sampel dengan dibagi menjadi dua kelompok, 15 orang siswa kelompok eksperimen dan 15 orang siswa kelompok kontrol.

Tabel 3.1

*Ciri-ciri sampel penelitian*

Jenis Kelamin		Usia	Keterampilan Bermain Bolabasket
Laki-laki	Perempuan		
15 orang	15 orang	15-16 tahun	Pemula

### 3.4 Program Perlakuan

Program perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah penerapan model pembelajaran kooperatif dalam permainan bolabasket. Dalam proses penerapan model pembelajaran kooperatif ini guru hanya menjadi fasilitator dan hanya mengamati bagaimana siswa belajar, dalam penerapan model pembelajaran ini siswa yang berperan aktif dan pembelajaran berpusat pada siswa. Guru hanya memberikan materi pembelajaran kepada siswa, mendemonstrasikan, menjadi fasilitator dan mengawasi siswa pada saat proses pembelajaran. Siswa berperan lebih aktif dalam kelompok seperti bertukar informasi mengenai materi pembelajaran, berdiskusi mengenai materi pembelajaran, belajar mengemukakan ide-ide, belajar dalam mengambil keputusan dalam kelompok. Siswa belajar sesuai dengan apa yang diinstruksikan oleh guru.

Pada saat proses pembelajaran guru memberikan materi pembelajaran kepada siswa memberikan demonstrasi dan penjelasan, lalu memberikan tugas kepada siswa, siswa melakukan tugas sesuai yang diinstruksikan oleh guru, pada proses pembelajaran guru tetap memberikan koreksi kepada siswa, memberikan kesempatan bertanya kepada siswa dan memberikan evaluasi kepada siswa sehingga terbangun interaksi yang baik antara guru dan siswa. Perbedaan perlakuan antara kelompok eksperimen

dan kelompok kontrol yaitu pada penerapan *intentionally structured* yang mana kelompok eksperimen diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif *intentionally structured* keterampilan sosial dan siswa diberikan program yang menerapkan aspek-aspek keterampilan sosial. Sedangkan untuk kelompok kontrol hanya diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif saja tanpa *intentionally structured* keterampilan sosial. Berikut merupakan gambaran program penelitian, untuk program penerapan model pembelajaran kooperatif yang lebih lengkap terdapat di lampiran 5 dan 6.

Tabel 3.2

*Kegiatan Program Penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif*

<b>Pertemuan</b>	<b>Hari dan Tanggal</b>	<b>Cooperative learning+Intentionally Structured</b>	<b>Cooperative Learning</b>
1	Jumat, 14 Feb 2020	<i>Pretest</i>	<i>Pretest</i>
2	Sabtu, 15 Feb 2020	Memberikan materi <i>ball handling</i> dalam permainan bola basket dengan menekankan <i>intentionally structured</i> aspek empati dalam keterampilan sosial	Memberikan materi <i>ball handling</i> dalam permainan bolabasket
3	Senin, 17 Feb 2020	Memberikan materi operan ( <i>passing</i> ) dalam permainan bola basket dengan menekankan <i>intentionally structured</i> aspek empati dalam keterampilan sosial	Memberikan materi operan ( <i>passing</i> ) dalam permainan bolabasket
4	Rabu, 19 Feb 2020	Memberikan materi operan ( <i>passing</i> ) dalam permainan bola basket dengan menekankan <i>intentionally structured</i> aspek komunikasi ( <i>communication</i> ) dalam keterampilan sosial	Memberikan materi operan ( <i>passing</i> ) dalam permainan bolabasket
5	Jumat, 21 Feb 2020	Memberikan materi operan ( <i>passing</i> ) dalam permainan bola basket dengan menekankan <i>intentionally structured</i> aspek komunikasi ( <i>communication</i> ) dalam keterampilan sosial	Memberikan materi operan ( <i>passing</i> ) dalam permainan bolabasket

Tabel 3.2 (Lanjutan)

*Kegiatan Penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif*

6	Sabtu, 22 Feb 2020	Memberikan materi menggiring bola ( <i>dribbling</i> ) dalam permainan bola basket dengan menekankan <i>intentionally structured</i> aspek kerjasama ( <i>cooperation</i> ) dalam keterampilan sosial	Memberikan materi menggiring bola ( <i>dribbling</i> ) dalam permainan bolabasket
7	Senin, 24 Feb 2020	Memberikan materi menggiring bola ( <i>dribbling</i> ) dalam permainan bola basket dengan menekankan <i>intentionally structured</i> aspek kerjasama ( <i>cooperation</i> ) dalam keterampilan sosial	Memberikan materi menggiring bola ( <i>dribbling</i> ) dalam permainan bolabasket
8	Rabu, 26 Feb 2020	Memberikan materi menggiring bola ( <i>dribbling</i> ) dalam permainan bola basket dengan menekankan <i>intentionally structured</i> aspek tanggung jawab ( <i>responsibility</i> ) dalam keterampilan sosial	Memberikan materi menggiring bola ( <i>dribbling</i> ) dalam permainan bolabasket
9	Jumat, 28 Feb 2020	Memberikan materi menembak bola ( <i>shooting</i> ) dalam permainan bola basket dengan menekankan <i>intentionally structured</i> aspek tanggung jawab ( <i>responsibility</i> ) dalam keterampilan sosial	Memberikan materi menembak bola ( <i>shooting</i> ) dalam permainan bolabasket
10	Sabtu, 29 Feb 2020	Memberikan materi menembak bola ( <i>shooting</i> ) dalam permainan bola basket dengan menekankan <i>intentionally structured</i> aspek pengendalian diri ( <i>self-control</i> ) dalam keterampilan sosial	Memberikan materi menembak bola ( <i>shooting</i> ) dalam permainan bolabasket

Tabel 3.2 (Lanjutan)

*Kegiatan Penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif*

11	Senin, 2 Maret 2020	Memberikan materi menembak bola ( <i>shooting</i> ) dalam permainan bola basket dengan menekankan <i>intentionally structured</i> aspek pengendalian diri ( <i>self-control</i> ) dalam keterampilan sosial	Memberikan materi menembak bola ( <i>shooting</i> ) dalam permainan bolabasket
12	Rabu, 4 Maret 2020	Memberikan materi strategi dan taktik pertahanan dalam permainan bola basket dengan menekankan <i>intentionally structured</i> aspek keterlibatan ( <i>engagement</i> ) dalam keterampilan sosial	Memberikan materi strategi dan taktik pertahanan dalam permainan bolabasket
13	Jumat, 6 Maret 2020	Memberikan materi strategi dan taktik penyerangan dalam permainan bola basket dengan menekankan <i>intentionally structured</i> aspek keterlibatan ( <i>engagement</i> ) dalam keterampilan sosial	Memberikan materi strategi dan taktik penyerangan dalam permainan bolabasket
14	Sabtu, 7 Maret 2020	Memberikan materi kegiatan pertandingan melawan kelompok lain dalam permainan bola basket dengan menekankan <i>intentionally structured</i> aspek sikap tegas ( <i>Assertion</i> ) dalam keterampilan sosial	Memberikan materi dengan kegiatan pertandingan permainan bola basket dengan melawan kelompok lain.
15	Senin, 9 Maret 2020	Memberikan materi kegiatan pertandingan melawan kelompok lain dalam permainan bola basket dengan menekankan <i>intentionally structured</i> aspek sikap tegas ( <i>Assertion</i> ) dalam keterampilan sosial	Memberikan materi dengan kegiatan pertandingan permainan bola basket dengan melawan kelompok lain.
16	Rabu, 11 Maret 2020	<i>Posttest</i>	<i>Posttest</i>

### 3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2009,hlm.7) bahwa penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang dimaksudkan untuk mengembangkan dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan. Dalam melakukan penelitian maka penelitian harus dilakukan dengan alat pengukuran agar hasil dan tujuan penelitian sesuai dengan yang diharapkan. Menurut Sugiyono (2013,hlm.92) bahwa instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat ukur berupa angket (kuisisioner) yang dapat membantu peneliti dalam memperoleh data. Menurut Sugiyono (2013,hlm.142) bahwa kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Menurut Arikunto (2009,hlm.102) angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang diberi tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna.

Bentuk angket yang digunakan merupakan angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda centang (√) pada kolom atau tempat yang sesuai (Arikunto, 2009).

Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen mengenai keterampilan sosial, instrumen yang digunakan yaitu *social skills Improvement System* (SSIS) yang dikembangkan oleh Grasham dan Elliot, menurut Grasham dan Elliot dalam Grasham, dkk (2010) terdapat 7 aspek penilaian untuk mengukur keterampilan sosial yaitu *Communication* (komunikasi), *Cooperation* (kerjasama), *Assertion* (sikap tegas), *Responsibility* (tanggung jawab), *Empathy* (empati), *Engagement* (keterlibatan), dan *Self-control* (pengendalian diri).

Tabel 3.3

(Sumber Grasham &amp; Elliot 2010)

*Kisi-kisi Angket Keterampilan Sosial Menurut Gresham dan Elliot*

<b>Variabel</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
(Social Skills) Keterampilan Sosial	<i>Communication</i> (Komunikasi)	1. Ambil bagian dalam percakapan 2. Melakukan kontak mata saat berbicara
	<i>Cooperation</i> (Kerjasama)	1. Menaati aturan 2. Berpartisipasi di dalam kelas
	<i>Assertion</i> (Sikap Tegas)	1. Meminta bantuan 2. Mengekspresikan perasaan ketika ada sesuatu yang salah.
	<i>Responsibility</i> (Tanggung Jawab)	1. Berprilaku baik saat tidak diawasi 2. Menjaga barang-barang orang lain ketika sedang digunakan
	<i>Empathy</i> (Empati)	1. Menunjukkan kepedulian terhadap orang lain 2. Merasa tidak enak ketika orang lain sedih
	<i>Engagement</i> (Keterlibatan)	1. Berinteraksi baik dengan orang lain 2. Mengajak orang lain bergabung dalam suatu kegiatan
	<i>Self-Control</i> (Pengendalian Diri)	1. Tetap tenang ketika diganggu 2. Memberikan respon yang tepat ketika dalam keadaan tertekan atau mendapatkan hasil yang baik

Skala pengukuran yang digunakan dalam penyekoran angket pada penelitian ini yaitu Skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2013,hlm.93) Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Alternatif jawaban yang disediakan dari untuk setiap pertanyaan dari alternatif jawaban yang menggunakan Skala *Likert* dimulai dari yang positif sampai yang negatif. Adapun alternatif jawaban yang disediakan oleh peneliti untuk setiap pertanyaan dimulai dari selalu, sering, kadang-kadang, hampir tidak pernah dan tidak pernah. Kategori untuk setiap item tes pertanyaan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4  
*Kriteria penskoran Skala Likert*

Alternatif Jawaban	Skor Pertanyaan	
	Positif	Negatif
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-Kadang	3	3
Hampir tidak Pernah	2	4
Tidak Pernah	1	5

### 3.6 Uji Coba Instrumen Penelitian

Sebelum melakukan tes atau memberikan pertanyaan pada obyek yang akan diteliti, peneliti harus melakukan uji coba instrumen terlebih dahulu untuk mengetahui apakah butir pertanyaan dalam angket valid dan reliabel atau tidak. Instrumen yang valid berarti dapat digunakan sebagai alat ukur. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 121) bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Menurut Arikunto (2014,hlm.211) sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid

apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Menurut Sugiyono (2012,hlm.173) instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel.

### **3.6.1 Uji Validitas Instrumen**

Darajat J, dkk (2014) mengemukakan bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid itu berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Menurut Arikunto (2014,hlm.211) bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi.

Pengujian validitas setiap butir item atau pertanyaan digunakan analisis item, yaitu dengan mengkorelasikan skor setiap butir item pertanyaan dengan skor total yang merupakan jumlah setiap butir skor. Hasil  $r$  hitung akan dibandingkan dengan  $r$  tabel dengan taraf signifikansi 5%. Jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka butir soal ditanyakan valid, maka sebaliknya jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka butir soal dinyatakan tidak valid.

Uji validitas kuisioner atau angket ini dilakukan dengan menggunakan program *Microsoft Excel*. Dengan memasukan data dan mentotalkan hasil data yang diperoleh. Setelah menghitung korelasi setiap butir soal lalu dibandingkan dengan  $r$  tabel sesuai dengan jumlah responden yang disurvei. Dalam penelitian ini, peneliti menyebarkan angket dengan 49 butir pertanyaan dan dengan 100 responden. Untuk  $r$  tabel dengan 100 orang koresponden dan dengan signifikansi 0,05 atau 5% yaitu 0,195. Bandingkan hasil  $r$  hitung yang telah dilakukan dengan  $r$  tabel. Untuk hasil uji validitas yang dilakukan oleh peneliti, dari 49 butir soal 46 butir soal dinyatakan valid dan 3 butir soal dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.5  
*Hasil Analisis Validitas item soal*

Jenis instrumen	Item Valid	Item Tidak Valid
Keterampilan Sosial	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,15,16, 17,18,20,21,22,23,24,25,26,27,28, 29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39, 40,41,42,43,44,46,47,48,49	14,19 dan 45

Tabel 3.6  
*Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Sosial*

Aspek	Jumlah soal	No. Soal	No soal	
			Positif	Negatif
Komunikasi	7	1 – 7	1,3,4,5 dan 7	2 dan 6
Kerjasama	7	8 – 14	8,10,11,12 dan 13	9 dan 14
Sikap Tegas	7	15 - 21	15,17,18 dan 20	16,19 dan 21
Tanggung Jawab	7	22 - 28	22,24,25,27 dan 28	23 dan 26
Empati	7	29 - 35	29,30,32,33 dan 35	31 dan 34
Keterikatan	7	36 - 42	37,39 dan 42	36,38,40 dan 41
Pengendalian Diri	7	43 - 49	43,45,46 dan 49	44,47 dan 48

Tabel 3.7

*Hasil Uji Validitas Instrumen Keterampilan*

No. Soal	r-hitung	r-tabel	Ket	No. Soal	r-hitung	r-tabel	Ket
1	0,586	0,195	Valid	26	0,275	0,195	Valid
2	0,480	0,195	Valid	27	0,518	0,195	Valid
3	0,234	0,195	Valid	28	0,429	0,195	Valid
4	0,421	0,195	Valid	29	0,512	0,195	Valid
5	0,493	0,195	Valid	30	0,585	0,195	Valid
6	0,221	0,195	Valid	31	0,397	0,195	Valid
7	0,270	0,195	Valid	32	0,627	0,195	Valid
8	0,524	0,195	Valid	33	0,555	0,195	Valid
9	0,201	0,195	Valid	34	0,499	0,195	Valid
10	0,630	0,195	Valid	35	0,452	0,195	Valid
11	0,576	0,195	Valid	36	0,298	0,195	Valid
12	0,536	0,195	Valid	37	0,472	0,195	Valid
13	0,316	0,195	Valid	38	0,297	0,195	Valid
14	0,172	0,195	Tidak Valid	39	0,457	0,195	Valid
15	0,246	0,195	Valid	40	0,481	0,195	Valid
16	0,312	0,195	Valid	41	0,365	0,195	Valid
17	0,339	0,195	Valid	42	0,548	0,195	Valid
18	0,333	0,195	Valid	43	0,303	0,195	Valid
19	0,159	0,195	Tidak Valid	44	0,271	0,195	Valid
20	0,333	0,195	Valid	45	0,160	0,195	Tidak Valid
21	0,238	0,195	Valid	46	0,485	0,195	Valid
22	0,409	0,195	Valid	47	0,271	0,195	Valid
23	0,301	0,195	Valid	48	0,430	0,195	Valid
24	0,523	0,195	Valid	49	0,449	0,195	Valid
25	0,328	0,195	Valid				

Tabel 3.8

*Instrumen Keterampilan Sosial*

No	Pertanyaan	selalu	sering	Kadang-kadang	Hampir tidak pernah	Tidak pernah
1	Apakah Anda memberikan respon yang baik pada teman yang memulai percakapan dengan Anda?					
2	Apakah Anda pernah menghindari terjadinya percakapan dengan teman anda?					
3	Apakah Anda selalu memulai percakapan terlebih dahulu dengan teman Anda?					
4	Apakah Anda melakukan kontak mata jika sedang berkomunikasi dengan teman Anda?					
5	Apakah Anda selalu menggunakan bahasa yang baik dan sopan ketika berkomunikasi dengan teman Anda ?					
6	Apakah Anda menggunakan bahasa yang kasar ketika sedang berkomunikasi dengan Teman Anda ?					
7	Apakah Anda Selalu ingin ikut terlibat dalam sebuah forum diskusi ?					
8	Apakah Anda selalu mengikuti aturan yang telah di tetapkan?					
9	Apakah Anda pernah melanggar sebuah aturan ?					
10	Apakah Anda pernah memberikan dukungan kepada teman yang sedang mengalami kesulitan?					
11	Apakah Anda selalu mengajak teman Anda untuk bekerja sama dalam sebuah kelompok?					
12	Apakah Anda selalu berbagi dengan teman Anda ?					
13	Apakah Anda selalu ikut berpartisipasi dalam kegiatan kelas?					
14	Apakah Anda pernah meminta bantuan kepada teman?					
15	Apakah pernah menolak bantuan dari teman Anda?					

Apriliani Nurul Huda, 2020

PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM KEGIATAN EKSTRAKULIKULER BOLABASKET SMA NEGERI 9 BANDUNG

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

Tabel 3.8 (Lanjutan)

*Instrumen Keterampilan Sosial*

16	Apakah Anda selalu memberikan tanggapan terhadap pendapat teman Anda?					
17	Apakah anda selalu mengemukakan pendapat kepada teman Anda?					
18	Apakah Anda selalu berpendapat ketika merasa ada sesuatu yang salah?					
19	Apakah Anda pernah membiarkan teman Anda yang berperilaku tidak baik?					
20	Apakah Anda selalu merapikan kembali barang-barang yang telah Anda gunakan ?					
21	Apakah Anda pernah meminjam barang tanpa dikembalikan kepada pemiliknya?					
22	Apakah Anda selalu menjaga dengan baik barang-barang yang anda pinjam?					
23	Apakah Anda merasa bersalah ketika barang yang Anda pinjam hilang atau rusak?					
24	Apakah Anda pernah tidak melakukan tugas yang diberikan oleh guru ketika guru tidak ada di kelas ?					
25	Apakah Anda merasa bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru?					
26	Apakah Anda merasa bersalah ketika tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru?					
27	Apakah Anda memikirkan pendapat teman Anda ketika mengambil keputusan?					
28	Apakah Anda selalu menghargai pendapat teman Anda?					
29	Apakah Anda tidak pernah mau mendengarkan pendapat orang lain?					
30	Apakah Anda peduli kepada teman yang sedang kesulitan?					
31	Apakah Anda selalu menunjukkan kepedulian terhadap teman Anda?					
32	Apakah Anda pernah tidak menolong teman yang sedang kesulitan?					
33	Apakah Anda merasa sedih ketika teman anda berada dalam kesulitan ?					
34	Apakah Anda pernah bertengkar dengan teman Anda?					
35	Apakah selalu ingin berinteraksi dengan teman Anda?					
36	Apakah Anda pernah menghindari terjadinya interaksi dengan teman Anda?					

Tabel 3.8 (Lanjutan)

*Instrumen Keterampilan Sosial*

37	Apakah Anda selalu mengajak teman Anda untuk bergabung dalam kegiatan kelompok?					
38	Apakah Anda pernah menolak teman yang ingin bergabung dalam kegiatan kelompok?					
39	Apakah Anda pernah menolak untuk bergabung dengan sebuah kegiatan kelompok?					
40	Apakah Anda merasa senang ketika berada dalam sebuah kelompok dan berinteraksi dengan teman-teman Anda?					
41	Apakah Anda tetap merespon dengan baik teman yang mengganggu Anda?					
42	Apakah Anda memarahi teman Anda yang mengganggu Anda?					
43	Apakah Anda selalu mengalah ketika sedang bertengkar dengan teman Anda?					
44	Apakah Anda marah ketika pendapat Anda tidak dihargai oleh teman Anda?					
45	Apakah Anda selalu mengekspresikan kemarahan Anda kepada teman-teman Anda?					
46	Apakah Anda selalu meminta maaf terlebih dahulu ketika sedang bertengkar dengan teman Anda?					

**3.6.2 Uji Reliabilitas Instrumen**

Arikunto (2014,hlm.221) menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik. Menurut Sugiyono (2012,hlm.173) bahwa instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Pengujian reliabilitas dilakukan terhadap instrumen dengan bantuan program *Microsoft Excel* dan dianalisis dengan menggunakan metode *Alpha* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Apriliani Nurul Huda, 2020

**PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM KEGIATAN EKSTRAKULIKULER BOLABASKET SMA NEGERI 9 BANDUNG**

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

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah varian butir

$\sigma_t^2$  = varians total

Tolak ukur hasil pengujian reliabilitas instrumen penelitian berpatokan pada kriteria reliabilitas menurut Darajat dan Abduljabar (2014, hlm. 107) yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.9

*Klasifikasi Koefisien Reliabilitas*

(Darajat dan Abduljabar, 2014, hlm. 107)

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0,80 – 1,000	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan dalam pengujian reliabilitas terhadap instrumen keterampilan sosial diperoleh hasil nilai reliabilitas sebesar 0,882, dan derajat keterandalan instrumen tersebut berada pada kategori sangat kuat. Oleh karena itu, instrumen tersebut dapat dikatakan sudah dapat dipercaya untuk menghasilkan skor secara konsisten pada setiap butir pertanyaan atau itemnya, serta layak untuk digunakan dalam sebuah penelitian.

### 3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah atau tahapan-tahapan dalam melaksanakan penelitian. Konsep langkah-langkah dalam penelitian ini menerapkan alur atau tahapan dari penelitian yang akan dilakukan. Gambar berikut merupakan langkah-langkah dalam penelitian ini.



Gambar 3.2  
*Prosedur Penelitian*

### **3.8 Tahap Penelitian**

#### **3.8.1 Tahap *Pre-Eksperimen***

Sebelum eksperimen dilakukan, terlebih dahulu disiapkan dua kelompok dengan menggunakan teknik sampel jenuh. Hasil penyampelan dengan sampel jenuh memperoleh satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Pengontrolan terhadap variabel ini berguna untuk *matching* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Matching* merupakan kegiatan menyamakan kondisi awal sebelum dilaksanakan kegiatan eksperimen. Dengan demikian antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berangkat dari titik tolak yang sama. Apabila terjadi perbedaan keterampilan sosial pada kedua kelompok tersebut semata-mata karena pengaruh variabel eksperimen. Pada tahap ini kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) untuk hal tersebut untuk mengetahui keterampilan sosial awal kedua kelompok sebelum diberikan perlakuan.

#### **3.8.2 Tahap Eksperimen**

Tahap selanjutnya diadakan perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui keterampilan sosial siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif. Peneliti sebagai pelaku yang memanipulasi proses belajar mengajar. Manipulasi adalah pemberian perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *intentionally structured* keterampilan sosial terhadap kelompok eksperimen dan menerapkan model pembelajaran kooperatif saja pada kelompok kontrol. Siswa berperan sebagai sasaran manipulasi. Siswa melakukan setiap tugas dalam proses pembelajaran sesuai yang diintruksikan oleh peneliti. Pemberian perlakuan (*treatment*) ini dilakukan selama 14 pertemuan dengan waktu 3x45 menit setiap pertemuannya.

##### **3.8.2.1 Kelompok Eksperimen**

Kelompok eksperimen dalam penelitian ini diberi perlakuan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *intentionally structured* keterampilan sosial dalam permainan bolabasket. Siswa mengasah keterampilan sosial dirinya dibantu dengan model pembelajaran kooperatif *intentionally structured* keterampilan sosial tersebut.

Siswa melakukan proses pembelajaran sesuai dengan tugas yang sudah diberikan atau diinstruksikan oleh peneliti. Untuk proses pembelajaran yang diberikan kepada kelompok eksperimen program latihan yang diberikan sudah direkayasa atau sudah diatur oleh peneliti dengan menerapkan aspek-aspek keterampilan sosial pada setiap materi program latihan. Berikut merupakan rancangan kegiatan pembelajaran permainan bolabasket dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *intentionally structured* keterampilan sosial:

- 1) Peneliti menjelaskan setiap materi yang akan diberikan kepada siswa selama 14 pertemuan.
- 2) Peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif *intentionally structured* keterampilan sosial pada setiap materi.
- 3) Peneliti membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil.
- 4) Siswa dibagi menjadi 3 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa.
- 5) Peneliti menjelaskan dan menginstruksikan siswa mengenai tugas yang harus dilakukan oleh siswa. (setiap tugas yang diberikan sudah dimanipulasi oleh peneliti dengan menekankan penerapan *intentionally structured* keterampilan sosial).
- 6) Siswa melakukan setiap tugas yang diinstruksikan oleh peneliti.
- 7) Peneliti melakukan evaluasi pada setiap materi pembelajaran
- 8) Siswa mengembangkan keterampilan sosial dirinya berdasarkan penerapan model pembelajaran kooperatif *intentionally structured* keterampilan sosial yang sudah dirancang oleh peneliti.

Berdasarkan hal yang telah dipaparkan di atas merupakan gambaran rancangan kegiatan penelitian yang diterapkan kepada kelompok eksperimen. Program latihan penerapan model pembelajaran kooperatif *intentionally structured* keterampilan sosial yang lebih lengkap terdapat pada lampiran 5.

### **3.8.2.2 Kelompok Kontrol**

Kelompok kontrol dalam penelitian ini diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tanpa *intentionally structured* keterampilan sosial dalam permainan bolabasket. Siswa melakukan proses pembelajaran sesuai dengan yang

ditugaskan atau diinstruksikan oleh peneliti. Dalam hal ini siswa diterapkan model pembelajaran kooperatif dalam permainan bolabasket. Adapun tahapannya sebagai berikut.

- 1) Peneliti menjelaskan materi permainan bola basket untuk setiap pertemuannya.
- 2) Peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif pada setiap materi selama 14 pertemuan.
- 3) Peneliti membagi siswa pada kelompok-kelompok kecil.
- 4) Siswa dibagi menjadi 3 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 orang siswa.
- 5) Peneliti menjelaskan dan menginstruksikan siswa mengenai tugas yang harus dilakukan oleh siswa.
- 6) Siswa melakukan setiap tugas yang diinstruksikan oleh peneliti.
- 7) Peneliti melakukan evaluasi pada setiap materi pembelajaran
- 8) Siswa mengembangkan keterampilan sosial dirinya berdasarkan penerapan model pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan hal yang telah dipaparkan diatas merupakan gambaran rancangan kegiatan penelitian yang diterapkan kepada kelompok kontrol. Program latihan penerapan model pembelajaran kooperatif yang lebih lengkap terdapat pada lampiran 6.

### **3.8.3 Tahap *Post-Eksperimen***

Sebagai langkah terakhir setelah mendapat perlakuan kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) dengan materi atau angket yang sama seperti pada tes awal (*pretest*). Pemberian *posttest* ini dimaksudkan untuk melihat pencapaian dan peningkatan keterampilan sosial siswa setelah diberikan perlakuan. Selain itu, untuk membandingkan keterampilan sosial siswa setelah diberikan perlakuan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

## **3.9 Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji analisis statistika yang sesuai. Analisis data dilakukan dengan

menggunakan *microsoft excel*, langkah pengolahan data ditempuh dengan prosedur sebagai berikut:

### 3.9.1 Menghitung skor rata-rata

Menurut Darajat J dkk (2014, hlm. 89) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata                       $X$  = Skor yang didapat  
 $n$  = Banyaknya data                       $\sum$  = Menyatakan jumlah

### 3.9.2 Menghitung simpangan baku (S)

Dikemukakan oleh Darajat J dkk (2014, hlm. 99) dengan menggunakan rumus:

$$S = \frac{\sqrt{\sum (x_i - \bar{X})^2}}{n - 1}$$

Keterangan:

$S$  = Simpangan baku                       $\bar{X}$  = Skor rata-rata  
 $x_i$  = Skor                                       $n$  = Jumlah sampel

### 3.9.3 Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas data peneliti menggunakan uji normalitas Lilliefors, menurut Darajat J dkk (2014, hlm 124) dengan langkah sebagai berikut:

- a. Membuat tabel penolong untuk mengurutkan data terkecil sampai terbesar, kemudian mencari rata-rata dan simpangan baku.
- b. Mencari Z-skor dan tempatkan pada kolom Zi.

- c. Mencari luas Zi pada tabel Z.
- d. Pada kolom F(Zi), untuk luas daerah yang bertanda negatif maka  $0.5 -$  luas daerah, sedangkan untuk luas daerah positif maka  $0.5 +$  luas daerah.
- e. S(Zi), adalah urutan n dibagi jumlah n.
- f. Hasil pengurangan F(Zi) – S(Zi) tempatkan pada kolom F(Zi) – S(Zi).
- g. Mencari data/nilai yang tertinggi, tanpa melihat (-) atau (+), sebagai nilai  $L_0$ .
- h. Membuat kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis:
  - Jika  $L_0 > L_{tabel}$  tolak  $H_0$  dan  $H_1$  diterima artinya data tidak berdistribusi normal.
  - Jika  $L_0 < L_{tabel}$  tolak  $H_0$  dan  $H_1$  diterima artinya data berdistribusi normal.
- i. Mencari nilai  $L_{tabel}$ , membandingkan  $L_0$  dengan  $L_t$ .
- j. Membuat kesimpulan.

#### 3.9.4 Uji Homogenitas

Menguji homogenitas dilakukan untuk memilih uji kesamaan dua rata-rata parametric. Rumus yang digunakan menurut Bambang Abduljabar dan Jajat Drajat (2013:179) adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah terima  $H_0$  jika  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$ .

$F_{tabel} = F_{\alpha}$  dengan dk ( $n_1 - 1$ ;  $n_2 - 1$ ) dan taraf nyata ( $\alpha$ ) = 0,05.

#### 3.9.5 N-gain

Data hasil penelitian dianalisis secara statistik dengan rumus N-gain untuk mengetahui peningkatan hasil pre-test dan post-test, menurut Hake dalam Simbolon & Tapilouw (2015, hlm. 100):

$$\langle g \rangle = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}} \times 100\%$$

Untuk menginterpretasikan nilai gain ternormalisasi  $\langle g \rangle$  yang diperoleh dari perhitungan diatas, digunakan kriteria gain ternormalisasi seperti ditunjukkan pada

(Hake, 1999)

$\langle g \rangle$	Kriteria
$\langle g \rangle \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq \langle g \rangle < 0,7$	Sedang
$\langle g \rangle < 0,3$	Rendah

Gambar 3.3  
Kriteria Gain yang dinormalisasi

### 3.9.6 Uji Hipotesis

Uji hipotesis data dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan. Jenis analisis statistik yang digunakan untuk melakukan uji hipotesis dalam rangka mencari kesimpulan ditentukan oleh hasil normalitas dan homogenitas data. Dalam uji hipotesis ini penulis melakukan pengolahan dengan menggunakan analisis uji-t dengan bantuan *Microsoft Excel* yang kemudian akan diambil kesimpulan penerimaan atau penolakan hipotesis yang telah dirumuskan, sebagai berikut:

Hipotesis:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan keterampilan sosial yang signifikan antara kelompok eksperimen yang diterapkan model pembelajaran kooperatif *intentionally structured* keterampilan sosiak dengan kelompok kontrol yang hanya diterapkan model pembelajaran kooperatif saja.

H<sub>1</sub> : Terdapat perbedaan keterampilan sosial yang signifikan antara kelompok eksperimen yang diterapkan model pembelajaran kooperatif *intentionally structured* keterampilan sosial dengan kelompok kontrol yang hanya diterapkan model pembelajaran kooperatif saja.