

BAB III

METODE PENELITIAN

Proses pelaksanaan penelitian ini terlihat manakala adanya suatu metode penelitian. Cara-cara yang rasional, empiris, dan sistematis yang mendasari dalam penentuan metode penelitian. Penelitian ini terdiri dari beberapa variabel. Variabel bebas yang dimanipulasi dalam penelitian ini adalah *Sport Education* (SE) dan *Emotional Intelengence* (EI) sebagai varibel moderator. Sedangkan variabel dependen di dalam penelitian ini menggunakan keterampilan bermain bolabasket. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, sebuah metode penelitian yang mengungkap keterkaitan sebab akibat antar variabel yang dapat dimanipulasi variabel independen (Fraenkel et al., 2013, hlm. 265).

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain faktorial. Berdasarkan kepada kebutuhan penelitian yang memaparkan bahwa untuk pencapaian hasil keterampilan bermain sampel akan ada EI yang mengiringi. Maka, dalam penelitian ini juga ingin mengkaji interaksi antara SE dan EI sehingga desain dikembangkan menggunakan faktorial 2x2.

Desain ini merupakan modifikasi dari desain kelompok kontrol *pretest-posttest*. Ini melibatkan satu perlakuan dan satu kelompok kontrol, dan variabel moderator memiliki dua level. Dua kelompok akan menerima perlakuan dan dua kelompok tidak akan. Karena setiap variabel atau faktor memiliki dua level, maka desain disebut desain faktorial 2x2 (Fraenkel et al., 2013, hlm. 279). Gambar desain penelitian akan digambarkan sebagai berikut:

	<i>Sport Education</i>	
<i>Emotional Intelligence</i>	<i>Hybrid SE-IGCM</i> A ₁	SEM A ₂
Tinggi B ₁	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Rendah B ₂	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Gambar 3.1.

Desain Faktorial 2x2

Keterangan:

- A₁ = *Sport Education Hybrid SE-IGCM*
- A₂ = *Sport Education*
- B₁ = *Emotional Intelligence tinggi*
- B₂ = *Emotional Intelligence rendah*
- A₁B₁ = *Sport Education Hybrid SE-IGCM Emotional Intelligence tinggi*
- A₂B₁ = *Sport Education Hybrid SE-IGCM Emotional Intelligence rendah*
- A₁B₂ = *Sport Education Emotional Intelligence tinggi*
- A₂B₂ = *Sport Education Emotional Intelligence rendah*

3.1.1 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan aspek penelitian yang memberikan informasi bagaimana cara mengukur variabel-variabel yang digunakan dalam sebuah penelitian antara lain:

1) Variabel Independen/ Bebas

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang dipilih peneliti yang mempengaruhi sebab perubahannya satu variabel atau lebih (Fraenkel et al., 2013, hlm. 80). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah SE yang terdiri dari *Hybrid SE-IGCM* cabang olahraga bolabasket dan SE cabang olahraga bolabasket.

2) Variabel Dependen/ Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independen (Fraenkel et al., 2013, hlm. 80). Dalam penelitian ini terdapat satu variabel terikat yaitu keterampilan bermain.

3) Variabel Moderator

Variabel Moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat dan memperlemah) hubungan antara variabel independen dengan dependen (Fraenkel et al., 2013, hlm. 81). Variabel disebut juga sebagai variabel independen kedua. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel moderator adalah EI. EI setiap sampel berbeda sehingga EI dibagi ke dalam dua kategori yaitu: sampel dengan EI tinggi dan siswa dengan EI rendah.

3.1.1.1 Definisi Operasional Variabel *Sport Education*

Penelitian *ini* menggunakan *Hybrid SE-IGCM* yang merupakan gabungan dari SE dan IGCM. Fitur struktural seperti peran setiap siswa didapat dari SE, **Boby Agustan, 2020**

PENGARUH SPORT EDUCATION MODEL DAN EMOTIONAL INTELLIGENCE TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

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

dengan menggunakan tiga tahap dengan 5 pertemuan setiap tahapnya dengan total 15 pertemuan (Perlman, 2012a), yang diadaptasi oleh hasil karya (Ginanjar, 2019b) dengan *interrater reliability* 0.94 pada perencanaan dan 0.73 pada implementasi. Untuk tugas pembelajaran dengan menggunakan kerangka didaktik pada IGCM (Mesquita et al., 2012).

Pada tahap *skill/tactical development* di SE lebih menekankan kepada kemampuan keterampilan gerak olahraga yang akan digunakan (Ginanjar, 2019b, 2019a; Ginanjar & Suherman, 2018) yang dimodifikasi dengan menggunakan BGFs di IGCM yang merupakan versi modifikasi dari permainan formal yang bertujuan untuk memfasilitasi tanggapan pemain terhadap masalah tertentu yang terkait dengan struktur permainan invasi (Mesquita et al., 2012). Pada tahap *inter/intra team games with practices* di SE menekankan kepada kompetisi di dalam tim untuk menghadapi pertandingan antar tim pada tahap selanjutnya (Ginanjar, 2019b, 2019a; Ginanjar & Suherman, 2018), yang dimodifikasi dengan menggunakan PGFs di IGCM dirancang untuk memecahkan masalah strategis yang spesifik dengan memaksakan kondisi, perubahan aturan, dan modifikasi peralatan pada permainan (Mesquita et al., 2012). Pada tahap *postseason* di SE yang merupakan merupakan refleksi dari tahapan-tahapan sebelumnya dengan adanya kompetisi (Ginanjar dkk., 2019), yang dimodifikasi dengan menggunakan GLTs di IGCM untuk memperkenalkan dan meningkatkan aspek keterampilan khusus tertentu, menjaga tuntutan situasional PGFs dengan cara ini kinerja keterampilan permainan ditingkatkan tetapi terintegrasi dengan komponen lain dari permainan (Mesquita et al., 2012). Untuk lebih jelas dalam *treatment* dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1.

Program *Hybrid* SE-IGCM

Tahapan Musim	Pertemuan ke	Komponen <i>Hybrid</i> SE-IGCM
<i>Skill/ tactical development</i>	1	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengantar bolabasket ● Membutuhkan penilaian ● Identifikasi pelatih tim ● Seleksi tim dan nama tim ● Aturan peran siswa

Boby Agustan, 2020

PENGARUH SPORT EDUCATION MODEL DAN EMOTIONAL INTELLIGENCE TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

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

		<ul style="list-style-type: none"> • GLTs (2vs2) semua tim terlibat Tim A, Tim B, Tim C (<i>Pretest</i> menggunakan tata cara BOGPI)
	2	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan tim BGFs setiap tim dengan tim masing-masing (1vs1) 1 <i>offence</i> dan 1 <i>defence</i> permainan hanya menggunakan <i>passing</i> dengan sasaran menembak ke arah tiang yang telah disediakan
	3	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan tim BGFs setiap tim dengan tim masing-masing (1vs1) 1 <i>offence</i> dan 1 <i>defence</i> permainan hanya menggunakan <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dengan sasaran menembak ke arah tiang yang telah disediakan
	4	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan tim BGFs setiap tim dengan tim masing-masing (1vs1) 1 <i>offence</i> dan 1 <i>defence</i> permainan <i>full</i>
	5	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan tim BGFs setiap tim dengan tim masing-masing (1vs1) 1 <i>offence</i> dan 1 <i>defence</i> permainan <i>full</i>
<i>Inter/intra team games with practices</i>	6	<ul style="list-style-type: none"> • Musim reguler PGFs setiap siswa dalam setiap tim saling bertanding (1vs1) menang poin 1 dan kalah poin 0 dengan permainan <i>full</i>
	7	<ul style="list-style-type: none"> • Musim reguler PGFs setiap siswa dalam setiap tim saling bertanding (1vs1) menang poin 1 dan kalah poin 0 dengan permainan <i>full</i>
	8	<ul style="list-style-type: none"> • Musim reguler PGFs setiap siswa dalam setiap tim saling bertanding (1vs1) menang poin 1 dan kalah poin 0 dengan permainan <i>full</i>
	9	<ul style="list-style-type: none"> • Musim reguler PGFs setiap siswa dalam setiap tim saling bertanding (1vs1) menang poin 1 dan kalah poin 0 dengan permainan <i>full</i>
	10	<ul style="list-style-type: none"> • Musim reguler PGFs setiap siswa dalam setiap tim saling bertanding (1vs1) menang poin 1 dan kalah poin 0 dengan permainan <i>full</i>
<i>Postseason</i>	11	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan tim (tim yang tidak bertanding)

	<ul style="list-style-type: none"> • Turnamen akhir musim GLTs (2vs2) Tim A vs Tim B (babak penyisihan menang poin 1 dan kalah poin 0)
12	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan tim (tim yang tidak bertanding) • Turnamen akhir musim GLTs (2vs2) Tim A vs Tim C (babak penyisihan menang poin 1 dan kalah poin 0)
13	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan tim (tim yang tidak bertanding) • Turnamen akhir musim GLTs (2vs2) Tim B vs Tim C (babak penyisihan menang poin 1 dan kalah poin 0)
14	<ul style="list-style-type: none"> • Poin Ganda (menang poin 2 kalah poin 0) • GLTs (2vs2) semua tim terlibat Tim A, Tim B, Tim C (<i>Posttest</i> menggunakan tata cara BOGPI)
15	<ul style="list-style-type: none"> • Final (Peringkat 1 vs Peringkat 2). GLTs (2vs2) • Perayaan penghargaan

Sedangkan untuk program SE adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2.
Program *Sport Education*

Tahapan Musim	Pertemuan ke	Komponen <i>Sport Education</i>
<i>Skill/ tactical development</i>	1	<ul style="list-style-type: none"> • Pengantar bolabasket • Membutuhkan penilaian • Identifikasi pelatih tim • Seleksi tim dan nama tim • Aturan peran siswa
	2	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan tim • <i>Passing</i>
	3	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan tim • <i>Dribbling</i>
	4	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan tim • <i>Shooting</i>
	5	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan tim • <i>Offence</i> atau <i>defence</i>
<i>Inter/intra team games with practices</i>	6	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan tim • Musim reguler (1vs1)
	7	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan tim

Boby Agustan, 2020

PENGARUH SPORT EDUCATION MODEL DAN EMOTIONAL INTELLIGENCE TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

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

		• Musim reguler (1vs1)
	8	• Latihan tim • Musim reguler (1vs1)
	9	• Latihan tim • Musim reguler (1vs1)
	10	• Latihan tim • Musim reguler (1vs1)
<i>Postseason</i>	11	• Latihan tim (tim yang tidak bertanding) • Turnamen akhir musim
	12	• Latihan tim (tim yang tidak bertanding) • Turnamen akhir musim
	13	• Turnamen akhir musim
	14	• Turnamen akhir musim
	15	• Final (Peringkat 1 vs Peringkat 2) • Perayaan penghargaan

Berdasar program jdi atas baik *Hybrid SE-IGCM* dan SE murni, untuk lebih lengkap tentang skenario musim pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 1 dan lampiran 2. Berikut salah satu contoh skenario pembelajaran yang digunakan pada *Hybrid SE-IGCM* dan SE:

Tabel 3.3.

Skenario Pembelajaran Pertemuan 2 (*Hybrid SE-IGCM*)

Musim Olahraga	:	Bolabasket
Tujuan	:	Siswa dapat mengaplikasikan, menampilkan, dan menintegrasikan sesuai peran di dalam timnya.
Waktu	:	2 x 45 menit
Sarana Prasarana	:	Lapangan bola basket, bola basket, peluit, <i>stopwatch</i> , buku catatan, dan infokus.

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Waktu
A Pendahuluan		
Berdoa	Berdoa	15 menit
Mengabsen	Absen	

Pemberian <i>awareness</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengingatkan tentang tanggung jawab dan menghormati tugas yang didapat siswa dalam setiap perannya • Guru menjelaskan contoh implikasi tanggung jawab dan menghormati tugas yang didapat siswa dalam setiap perannya 	
Penyampaian tujuan pembelajaran	Menjelaskan peraturan, prosedur, keterampilan, dan strategi untuk latihan <i>passing</i>	
Pemanasan	Peregangan statis dan dinamis	10 menit
B Kegiatan Inti		
	Setiap kelompok berlatih dengan kelompoknya untuk berlatih <i>passing</i>	15 menit
Tugas gerak	Melakukan program BGFs setiap tim dengan tim masing-masing 1 vs1, 1 offence dan 1 defence permainan hanya menggunakan <i>passing</i> dengan sasaran menembak ke arah tiang yang telah disediakan	40 menit
C Penutup		
Pendinginan	Peregangan statis dan dinamis	
Riview hasil	<ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab • Motivasi 	10 menit
Berdoa	Berdoa	
Total Waktu		90 Menit

Sedangkan skenario untuk SE adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4.

Skenario Pembelajaran Pertemuan 2 (*Sport Education* Bolabasket Pembelajaran *Passing* dengan Menggunakan Model Pembelajaran Direct Intruction)

Musim Olahraga	: Bolabasket
Tujuan	: Siswa dapat mengaplikasikan, menampilkan, dan menintegrasikan sesuai peran di dalam timnya.
Waktu	: 2 x 45 menit
Sarana Prasarana	: Lapangan bola basket, bola basket, peluit, <i>stopwatch</i> , buku catatan, dan infokus.

Boby Agustan, 2020

PENGARUH SPORT EDUCATION MODEL DAN EMOTIONAL INTELLIGENCE TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

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

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Waktu
A Pendahuluan		
Berdoa	Berdoa	
Mengabsen	Absen	
Pemberian <i>awareness</i>	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengingatkan tentang tanggung jawab dan menghormati tugas yang didapat siswa dalam setiap perannya Guru menjelaskan contoh implikasi tanggung jawab dan menghormati tugas yang didapat siswa dalam setiap perannya 	15 menit
Penyampaian tujuan pembelajaran	Menjelaskan peraturan, prosedur, keterampilan, dan strategi untuk latihan <i>passing</i> dan bentuk tes yang digunakan Manager tim mempersiapkan perlengkapan yang akan digunakan	
Pemanasan	Peregangan statis dan dinamis	10 menit
B Kegiatan Inti		
	Setiap kelompok berlatih dengan kelompoknya untuk berlatih <i>passing</i> di pimpin oleh pelatih yang dibantu oleh kapten	10 menit
	Melakukan tes <i>passing</i> menggunakan tes nurhasan <i>passing</i> .	10 menit
Tugas gerak	Latihan lanjutan. Setiap kelompok berlatih <i>passing</i> dengan kelompoknya di pimpin oleh pelatih yang dibantu oleh kapten dan membuat strategi untuk penilaian yang kedua, saling mengajari untuk mengurangi waktu pada tes yang pertama	10 menit
	Melakukan tes <i>passing</i> menggunakan tes nurhasan dan berusaha untuk bisa melebihi tes yang pertama	10 menit
	Game (1 vs 1) dengan menggunakan <i>passing</i>	15 menit
C Penutup		
Pendinginan	Peregangan statis dan dinamis	
Riview hasil	<ul style="list-style-type: none"> Pengumuman hasil tes yang dilakukan oleh manager tim Tanya jawab Motivasi 	10 menit

Berdoa	Berdoa
Total Waktu	
91 Menit	

3.1.1.2 Definisi Operasional Variabel Keterampilan Bermain

Penelitian tentang keterampilan bermain ini dengan menggunakan *Basketball Offensive Game Performance Instrument* (BOGPI). BOGPI dirancang untuk menilai kinerja menyerang dalam permainan bolabasket. Dengan menggunakan lembar kerja BOGPI, seorang penilai mengamati dan mencatat ada atau tidaknya perilaku permainan yang ditentukan pada setiap komponen subgame (Chen et al., 2016).

3.1.1.3 Definisi Operasional Variabel *Emotional Intelligence*

EI pertama kali diperkenalkan oleh Salovey dan Mayer yang merupakan kecerdasan dalam memahami perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, dapat memotivasi, dan mengelola emosi dalam menjalani kehidupan (Behera, 2016; Petrides & Furnham, 2000). Kecerdasan emosional terdiri dari 4 komponen utama yaitu *emotionality*, *sociability*, *self-control*, dan *well-being*. *emotionality* (Petrides, 2009).

3.1.2 Validitas Internal dan Eksternal

Berkaitan dengan metode eksperimen dengan desain faktorial. Di dalam penelitian eksperimen terdapat variabel asing yang tidak terkontrol yang mempengaruhi terhadap variabel bebas terhadap validitas dari eksperimen tersebut. Validitas dalam penelitian eksperimen terdapat validitas internal dan validitas eksternal. Sedangkan validitas eksternal merupakan perubahan dari kelompok-kelompok diluar dari penelitian itu sendiri.

3.1.2.1 Validitas Internal

Validitas internal harus diamati terhadap perubahan variabel terikat, perubahan tersebut akibat dari variabel bebas yang dimanipulasi. Dalam desain faktorial terdapat beberapa validitas internal yang tidak dapat dikontrol, yaitu: pengaruh lokasi, pengaruh karakteristik pengumpulan data, pengaruh bias pengumpulan data, pengaruh sikap subjek, dan pengaruh implementasi (Fraenkel et al., 2013).

1) Pengaruh Lokasi

Boby Agustan, 2020

PENGARUH SPORT EDUCATION MODEL DAN EMOTIONAL INTELLIGENCE TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

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

Usaha yang dilakukan agar tidak terjadi pengaruh lokasi penelitian menggunakan alternatif berbagai tempat penelitian. Bila lapangan tidak dapat digunakan atau hujan peneliti menggunakan gedung olahraga yang telah tersedia.

2) Pengaruh Karakteristik Pengumpulan Data

Usaha yang dilakukan agar tidak terjadi pengaruh karakteristik pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen yang sama setiap melakukan tes terhadap partisipan penelitian.

3) Pengaruh Bias Pengumpulan Data

Usaha yang dilakukan agar tidak terjadi pengaruh bias pengumpulan data penelitian menggunakan jumlah tes yang sama dalam melakukan tes.

4) Pengaruh Sikap Subjek

Usaha yang dilakukan agar tidak terjadi pengaruh sikap subjek dalam penelitian, peneliti mempersiapkan air minum bila subjek merasa haus untuk menghindari subjek pergi ke kantin untuk membeli minuman selama proses penelitian berlangsung.

5) Pengaruh Implementasi

Usaha yang dilakukan agar tidak terjadi pengaruh perlakuan penelitian memberikan perlakuan yang sama kepada semua subyek penelitian.

3.1.2.2 Validitas Eksternal

1) Validitas Populasi

Validitas ini bertujuan agar karakteristik sampel dapat mewakili populasi, sampel diambil secara random, mengambil sampel siswa dengan tingkat belajarnya yang sama, memberikan hak yang sama dalam pemberian perlakuan.

2) Validitas ekologi

Dikontrol dengan menggunakan program pembelajaran disusun dan dijadwalkan dengan jelas, tidak mengubah jadwal yang telah ditetapkan, menggunakan sarana dan prasarana yang cukup memadai, tidak memberitahu kepada partisipan bahwa mereka sedang dijadikan subyek penelitian untuk menghindari pengaruh reaktif akibat proses penelitian tersebut.

3.2 Partisipan

Boby Agustan, 2020

PENGARUH SPORT EDUCATION MODEL DAN EMOTIONAL INTELLIGENCE TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

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

Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas X di SMKN 2 Kuningan, Kecamatan Kuningan, Kabupaten Kuningan sebanyak 68 orang. Waktu dalam penelitian ini adalah kurang lebih selama dua bulan dari September 2018 sampai November 2018 dengan frekuensi pertemuan sebanyak 15 kali pertemuan untuk *treatment* baik *Hybrid SE-IGCM* di kelas eksperimen dan SE di kelas kontrol. Tempat penelitian di SMKN 2 Kuningan yang terletak di Jalan Cigugur No. 28 Kabupaten Kuningan.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMKN 2 Kuningan kelas X yang terdiri dari 7 kelas yaitu X A sampai X G. Keseluruhan populasi dari semua kelas berjumlah 208 siswa.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah jumlah kecil dari populasi dimana akan diperoleh informasi dari penelitian (Fraenkel et al., 2013, hlm. 91). Kemudian berdasarkan kepada kebutuhan penelitian yang akan menggunakan sampel siswa yang memiliki EI tinggi dan rendah. Langkah yang diambil dari total populasi sebanyak 208 orang yang terlebih dahulu dilakukan tes EI untuk mengetahui siswa yang memiliki EI tinggi dan siswa yang memiliki EI rendah dengan menggunakan 27% atas dan 27% bawah, sehingga didapat 56 orang pada kelompok atas dan 56 orang pada kelompok bawah. Untuk menentukan ukuran sampel dengan menggunakan rumus Taro Yamane dengan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N.d^2+1}$$

Dimana:

- n = Jumlah sampel
- N = Jumlah populasi
- d² = Presisi yang ditetapkan

Dari hasil perhitungan ukuran sampel dengan populasi 208 didapat dengan tingkat presisi sebesar 10% didapat jumlah sampel sebesar 68 orang. Dari 68 orang sampel yang akan digunakan dibagi dua menjadi 34 orang untuk kelompok atas dan

34 orang kelompok bawah yang disesuaikan dengan 27 % atas dan bawah. Sehingga dari 68 orang baik di kelompok atas ataupun kelompok bawah di ambil 34 orang sebagai sampel dengan menggunakan teknik *simple random sampling*.

Sedangkan untuk pembagian kelompok dengan menggunakan *random assignment*. Kedua kelompok dibagi lagi menjadi dua kelompok dengan menggunakan *random assignment* untuk mendapatkan yang akan dipergunakan. Kemudian menentukan kelompok A1B1 mendapatkan perlakuan *Hybrid SE-IGCM* dengan EI tinggi, kelompok A2B1 mendapatkan perlakuan SEM dengan EI tinggi, kelompok A1B2 mendapatkan perlakuan *Hybrid SE-IGCM* dengan EI rendah, dan kelompok A2B2 mendapatkan perlakuan SEM dengan EI rendah, sehingga dalam tiap kelompok terdiri dari 17 orang. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.5.
Hasil Pembagian Kelas Penelitian

<i>Sport Education</i>	<i>Emotional Intelligence</i>	
	<i>Hybrid SE-IGCM</i> A ₁	SE A ₂
Tinggi B ₁	2,6,9,11,14,17,18,21 26,29,31,37,40,43,46 49,52	4,8,12,15,19,23,25,28 32,35,38,41,44,47,50 53,56
Rendah B ₂	153,154,155,162,166 167,169,170,173,174 181,186,187,193,198 203,208	163,175,178,179,182 183,184,189,192,194 196,197,199,200,202 204,206

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu penelitian, oleh karena itu penyusunan instrumen penelitian harus dirancang dengan baik agar diperoleh hasil sesuai dengan kegunaannya.

3.4.1 *Emotional Intelligence*

Boby Agustan, 2020

PENGARUH SPORT EDUCATION MODEL DAN EMOTIONAL INTELLIGENCE TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

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

Untuk mengukur EI menggunakan tes EI yang telah ada hasil penelitian (Jonker & Vosloo, 2008). Langkah awal peneliti melakukan validasi terkait dengan keterbacaan dan isi kepada dua *expert judgment*. Satu orang *expert judgment* merupakan ahli bahasa dan satu orang *expert judgment* merupakan ahli psikologi. Berikut bentuk pernyataan yang telah di validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.6.
Validasi Instrumen Penelitian EI

No	Item <i>Emotional Intelligence</i> Scale	Terjemahan
1	<i>I know when to speak about my personal problems to others</i>	Saya tahu kapan harus berbicara tentang masalah pribadi saya kepada teman sekelas
2	<i>When I am faced with obstacles, I remember times I faced similiar obstacles and overcame them</i>	Ketika saya dihadapkan dengan rintangan, saya ingat ketika saya menghadapi kendala yang sama sebelumnya
3	<i>I expect that I will do well on most things I try</i>	Saya berharap saya akan melakukannya dengan baik pada sebagian besar hal yang saya coba
4	<i>Other people find it easy confide in me</i>	Teman merasa mudah untuk curhat kepada saya
5	<i>I find it hard to understand the non-verbal messages of other people</i>	Saya merasa sulit untuk memahami pesan dengan bahasa isyarat orang lain
6	<i>Some of the major events of my life have led me to re-evaluate what is important and not important</i>	Beberapa peristiwa besar dalam hidup saya telah membawa saya untuk mengevaluasi kembali apa yang penting dan tidak penting

7	<i>When my mood changes, I see new possibilities</i>	Ketika suasana hati saya berubah, saya melihat kemungkinan-kemungkinan baru
8	<i>Emotions are one of the things that make my life worth living</i>	Emosi adalah satu hal yang membuat hidup saya berharga
9	<i>I am aware of my emotions as I experience them</i>	Saya sadar emosi saya karena saya mengalaminya
10	<i>I expect good things to happen</i>	Saya mengharapkan hal-hal baik terjadi
11	<i>I like to share my emotions with others</i>	Saya ingin berbagi ide dengan teman yang lain
12	<i>When I experience a positive emotion, I know how to make it last</i>	Ketika saya mengalami emosi positif, saya tahu bagaimana membuatnya berakhir
13	<i>I arrange events others enjoy</i>	Saya suka mengatur acara, teman lain tinggal menikmati
14	<i>I seek out activities that make me happy</i>	Saya mencari kegiatan yang membuat saya bahagia
15	<i>I am aware of the non-verbal messages I send to others</i>	Saya sadar pesan dengan gerak isyarat yang saya kirim kepada teman yang lain
16	<i>I present myself in a way that makes a good impression on others</i>	Saya menampilkan diri dengan memberi kesan yang baik kepada teman yang lain
17	<i>When I am in a positive mood, solving problems is easy for me</i>	Ketika saya dengan suasana hati yang senang, memecahkan masalah mudah bagi saya
18	<i>By looking at their facial expressions, I recognize the emotions people are experiencing</i>	Dengan melihat ekspresi wajah mereka, saya mengenali emosi teman

19	<i>I know why my emotions change</i>	Saya tahu kenapa emosi saya berubah
20	<i>When I am in a positive mood, I am able to come up with new ideas</i>	Ketika saya di suasana hati yang positif, saya bisa datang dengan ide-ide baru
21	<i>Have control over my emotions</i>	Saya memiliki kontrol atas emosi saya
22	<i>I easily recognize my emotions as I experience them</i>	Saya dengan mudah mengenali emosi saya karena saya mengalaminya
23	<i>I motivate myself by imagining a good outcome to task I take on</i>	Saya memotivasi diri dengan membayangkan hasil yang baik untuk tugas-tugas saya
24	<i>I compliment others when they have done something well</i>	Saya beri pujian teman sekelas ketika mereka telah melakukan sesuatu dengan baik
25	<i>I am aware of the non-verbal messages other people send</i>	Saya sadar pesan dari orang lain dengan menggunakan bahasa isyarat
26	<i>When another person tells me about an important event in his or her life, I almost feel as though I have experienced this event myself</i>	Ketika teman bercerita tentang sebuah peristiwa penting dalam hidupnya, aku hampir merasa seolah-olah saya telah mengalaminya sendiri
27	<i>When I feel a change in emotions, I tend to come up with new ideas</i>	Ketika saya merasakan perubahan emosi, saya cenderung untuk datang dengan ide-ide baru
28	<i>When I am faced with a challenge, I give up because I believe I will fail</i>	Ketika saya dihadapkan dengan tantangan, saya menyerah karena saya yakin saya akan gagal
29	<i>I know what other people are feeling just by looking at them</i>	Aku tahu apa yang teman rasakan hanya dengan melihat mereka
30	<i>I help other people feel better when they are down</i>	Saya membantu teman sekelas merasa lebih baik ketika mereka gagal

31	<i>I use good moods to help myself keep trying in the face of obstacles</i>	Saya menggunakan suasana hati yang baik untuk membantu diri sendiri terus mencoba dalam menghadapi rintangan
32	<i>I can tell how people are feeling by listening to the tone of their voice</i>	Saya dapat memberi tahu ketika teman emosi dengan mendengarkan nada suara mereka

Setelah melakukan validasi, kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu untuk mengetahui berapa item tes yang valid dan berapa nilai reliabilitas dari instrumen tersebut.

1) Uji Validitas

Uji validitas yang digunakan di dalam instrumen EI ini adalah uji validitas item tes untuk menentukan seberapa valid suatu item pertanyaan mengukur EI. Dari hasil yang diperoleh dengan menggunakan bantu IBM *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) Statistics 22* dengan menggunakan teknik analisis *Cronbach's alpha*. Dari hasil analisis yang telah dilakukan dari 32 item tes diperoleh sebanyak 25 dinyatakan valid. Untuk lebih jelas dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.7.

Hasil Uji Validitas Item Tes EI

Nomor Item Tes	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	0,111	0,238	Tidak Valid
2	0,368	0,238	Valid
3	0,373	0,238	Valid
4	0,278	0,238	Valid
5	0,414	0,238	Valid
6	0,421	0,238	Valid
7	0,363	0,238	Valid
8	0,144	0,238	Tidak Valid
9	0,469	0,238	Valid
10	0,353	0,238	Valid
11	0,276	0,238	Valid
12	0,372	0,238	Valid
13	0,056	0,238	Tidak Valid
14	0,444	0,238	Valid
15	0,127	0,238	Tidak Valid
16	0,285	0,238	Valid
17	0,490	0,238	Valid
18	0,470	0,238	Valid
19	0,482	0,238	Valid
20	0,344	0,238	Valid
21	0,479	0,238	Valid
22	0,297	0,238	Valid
23	0,211	0,238	Tidak Valid
24	0,444	0,238	Valid
25	0,435	0,238	Valid
26	0,443	0,238	Valid
27	0,480	0,238	Valid
28	0,133	0,238	Tidak Valid
29	0,418	0,238	Valid
30	0,165	0,238	Tidak Valid
31	0,338	0,238	Valid
32	0,657	0,238	Valid

1) Uji Reliabilitas

Dari hasil uji validitas item tes yang telah dilakukan dan didapat sebanyak 25 item tes yang valid. Kemudian 25 item tes tersebut dilakukan uji reliabilitas yang dianalisis dengan menggunakan bantu IBM SPSS *Statistics* 22 dengan

Boby Agustan, 2020

PENGARUH SPORT EDUCATION MODEL DAN EMOTIONAL INTELLIGENCE TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

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

menggunakan teknik analisis *Cronbach's alpha*. Dari hasil analisis didapat nilai reliabilitas sebesar 0,837. Untuk lebih jelas dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.8.

Hasil Uji Reliabilitas EI

Cronbach's Alpha	N of Items
0,837	25

3.4.2 Keterampilan Bermain Bolabasket

Instrumen di dalam penelitian ini dengan menggunakan Basketball Offensive Game Performance Instrument (BOGPI), tata cara penggunaan instrumen dengan bermain 2 X 10 menit 3 vs 3. Instrumen tersebut memiliki interrater reliability sebesar 99% dan alpha reliability coefficient untuk skala total sebesar 0,95 (Chen, Hendricks, & Zhu, 2016).

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan dipaparkan disini adalah bagaimana langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam penyusunan penelitian yang akan dilakukan. Langkah-langkah yang akan ditempuh di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Pembuatan rancangan penelitian.

Dalam tahap ini langkah-langkah yang diambil berkaitan dengan menyusun proposal penelitian yang terdiri dari: memilih masalah penelitian, pendahuluan yang dituangkan ke dalam latar belakang, perumusan masalah penelitian sesuai dengan latar belakang, tujuan penelitian, perumusan kerangka pemikiran dan hipotesis, pemilihan metode penelitian, menentukan sumber data, perancangan instrumen penelitian, dan teknik yang digunakan dalam analisis data untuk menguji hipotesis penelitian.

2) Pelaksanaan penelitian

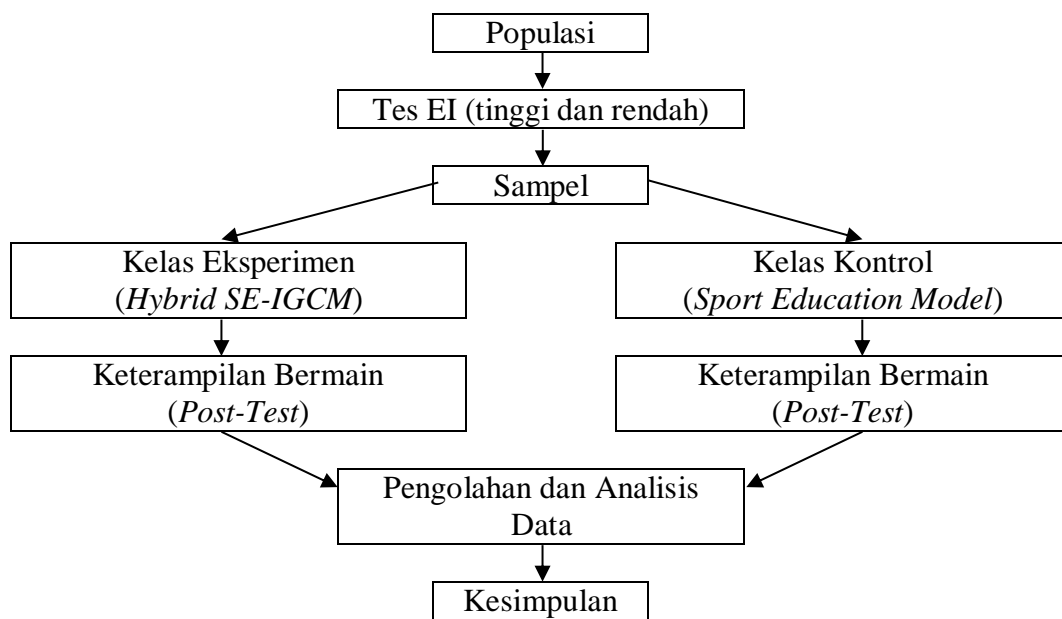
Dalam tahap ini langkah-langkah yang diambil merupakan proses sebelum memasuki kegiatan penelitian di lapangan dan pengumpulan data yang akan digunakan sesuai dengan instrumen yang akan digunakan. Langkah-langkah yang dilalui terdiri dari: bimbingan kepada promotor, kopromotor, dan anggota,

Boby Agustan, 2020

PENGARUH SPORT EDUCATION MODEL DAN EMOTIONAL INTELLIGENCE TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

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

penyusunan kembali instrumen penelitian agar dapat memenuhi kriteria instrumen yang baik dengan adanya validitas dan reliabilitas yang memenuhi syarat, pengumpulan data dengan menggunakan instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, analisis data sesuai dengan uji hipotesis yang telah diajukan, dan membuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah diperoleh. Untuk lebih jelasnya langkah-langkah yang akan ditempuh dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.2.

Langkah-Langkah Pengumpulan Data

3) Pembuatan laporan penelitian

Pada tahap ini peneliti menulis laporan sesuai dengan data yang telah didapatkan selama proses penelitian.

3.6 Analisis Data

Di dalam penelitian ini menggunakan siswa sebagai subjek penelitian atau disebut dengan partisipan, partisipan dalam penelitian ini adalah calon guru pendidikan jasmani. Data yang akan di analisis dalam penelitian ini adalah hasil dari penggunaan instrumen penelitian yang telah dipaparkan di atas. Berikut teknik yang digunakan dalam penganalisisan data:

Boby Agustan, 2020

PENGARUH SPORT EDUCATION MODEL DAN EMOTIONAL INTELLIGENCE TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

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

3.6.1 Rata-Rata, Simpangan Baku, dan Varian

Untuk perhitungan rata-rata, simpangan baku, dan varian dengan menggunakan aplikasi IBM *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) *Statistics 22*. 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, Std. Deviation, dan variance > 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 *shapiro-wilk* atau *kolmogorov-smirnov* dengan bantuan IBM *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) *Statistics 22*. Tahapan penghitungan yang akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: klik *Analyze > Descriptive Statistics > Descriptives > Explore > Masukan semua variabel ke kotak Dependent List > Plots > ceklis Normality plots with tests > Continue > OK*. Format pengujiannya dengan membandingkan nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.) dengan derajat kebebasan (dk) $\alpha = 0,05$. Uji kebermaknaannya sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. atau *P-value* $> 0,05$ maka data dinyatakan normal.
- 2) 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 IBM *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) *Statistics 22*. Tahapan penghitungan yang akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: klik *Analyze > Compare Means > One-Way ANOVA > Masukan variabel ke kotak Dependent List > Masukan 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:

- 1) Jika nilai Sig. atau *P-value* $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen.
- 2) Jika nilai Sig. atau *P-value* $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen.

Boby Agustan, 2020

PENGARUH SPORT EDUCATION MODEL DAN EMOTIONAL INTELLIGENCE TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

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

3.6.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji ANOVA dengan bantuan *IBM Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) Statistics 22*. Tahapan penghitungan yang akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Buka Tab *Variable View*: Buat 3 variabel dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Variabel independen: 1. "SE" dengan kategori *Hybrid SE-IGCM* dan *SEM*. Measure = *Nominal*, Decimals = 0, Type = *Numeric*, dan isi *Values*: 1 = Tim, 2 = Individu.
- 2) Variabel independen: 2. "EI" dengan kategori tinggi dan rendah. Measure = *Nominal*, Decimals = 0, Type = *Numeric*, dan isi *Values*: 1 = Tinggi, 2 = Rendah.
- 3) Variabel dependen: "keterampilan bermain". Measure = *Scale*, Decimals = 0, Type = *Numeric*,

Setelah langkah-langkah di atas lalu klik *Analyze > General Linear Model > Multivariate > Masukkan data aktivitas fisik dan kompetitif ke ke kotak Dependent Variable*, masukan SEM dan EI ke kotak *Fixed factor(s)* > klik *Plot* masukan SEM ke kotak *Horizontal Axis* dan EI ke kotak *Separate Lines* > add > continue > klik *Post Hoc*, masukan SEM dan EI ke kotak *Post Hoc Test for > Tukey > continue > klik Options > Descriptive statistics > Estimates of effect size > Homogeneity tests > continue > klik OK*. Uji kebermaknaannya sebagai berikut:

- 1) SEM: Pengaruh SE terhadap keterampilan bermain. Apabila Signifikansi (Sig.) <0,05 (Alfa)= Signifikan.
- 2) EI: Pengaruh EI terhadap keterampilan bermain. Apabila Signifikansi (Sig.) < 0,05 (Alfa)= Signifikan.
- 3) SE*EI: Pengaruh kemampuan SE*EI terhadap data keterampilan bermain. Apabila Signifikansi (Sig.) <0,05 (Alfa)= Signifikan.
- 4) Error: Nilai Error model, semakin kecil maka model semakin baik.

Dengan demikian berdasarkan tata cara perhitungan hipotesis statistik di atas yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- $$1) \begin{array}{l} H_0 : \mu A1 \\ H_i : \mu A1 \end{array} \quad \begin{array}{l} = \\ > \end{array} \quad \mu A2$$

Boby Agustan, 2020

PENGARUH SPORT EDUCATION MODEL DAN EMOTIONAL INTELLIGENCE TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

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

- 2) H_0 : Interaksi A x B = μ_{A2}
 H_i : Interaksi A x B \neq μ_{A2}
- 3) H_0 : μ_{A1B1} = μ_{A2B1}
 H_i : μ_{A1B1} > μ_{A2B1}
- 4) H_0 : μ_{A1B2} = μ_{A2B2}
 H_i : μ_{A1B2} > μ_{A2B2}

Keterangan:

- μ_{A1} : Rata-rata keterampilan bermain bolabasket kelompok siswa dengan *Hybrid SE-IGCM*.
- μ_{A2} : Rata-rata keterampilan bermain bolabasket kelompok siswa dengan *Sport Education Model*.
- μ_{A1B1} : Rata-rata keterampilan bermain bolabasketkelompok siswa yang memiliki *emotional intelligence* tinggi dengan *Hybrid SE-IGCM*.
- μ_{A2B1} : Rata-rata keterampilan bermain bolabasket siswa yang memiliki *emotional intelligence* tinggi dengan *Sport Education Model*.
- μ_{A1B2} : Rata-rata keterampilan bermain kelompok bolabasket siswa yang memiliki *emotional intelligence* rendah dengan *Hybrid SE-IGCM*.
- μ_{A2B2} : Rata-rata keterampilan bermain bolabasket kelompok siswa yang memiliki *emotional intelligence* rendah dengan *Sport Education Model*.

