

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Menurut Narbuko dan Achmasi (2007, hlm. 38) metode penelitian adalah suatu tuntutan atau cara tertentu untuk menghasilkan ilmu pengetahuan. Sedangkan menurut Sukmadinata (2017, hlm. 52) metode penelitian adalah suatu rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuasi-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, dimana dalam metode ini peneliti menggunakan kelompok yang telah ada secara utuh. Sugiyono (2007, hlm. 114) berpendapat bahwa kuasi-eksperimen merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan. Kesulitan tersebut yaitu sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Penelitian ini direncanakan dalam kondisi yang terkendali oleh peneliti. Creswell (2015, hlm. 607) menjelaskan bahwa kuasi-eksperimen melibatkan penempatan (tetapi bukan penempatan random) partisipan ke kelompok, dimana hal ini dapat disebabkan karena eksperimenter tidak dapat menciptakan kelompok secara artifisial untuk ekperimennya. Dalam kuasi-eksperimen peneliti dapat menggunakan dua kelas dimana salah satu kelas menjadi kelas kontrol dan satu kelas lainnya menjadi kelas eksperimen tanpa memindah-mindahkan partisipan sehingga kelas yang digunakan yaitu kelompok utuh yang telah dikelompokkan oleh sekolah.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *nonequivalent control-group design*, dimana partisipan penelitian tidak dipilih secara random untuk terlibat dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta dalam pelaksanaan design ini kedua kelompok tersebut mendapat *pre-* dan *post-* tes (Gall, Gall, & Borg, 2003, hlm. 402). McMillan dan Scumacher (1997, hlm. 467) mengungkapkan bahwa desain ini lazim digunakan dalam pendidikan, karena sangat tidak mungkin untuk menempatkan subjek

secara acak. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Creswell (2017) bahwa metode ini memiliki sampel yang sudah terbentuk secara alamiah (dalam penelitian ini adalah sebuah kelas) serta masing-masing partisipan tidak ditugaskan secara acak. Berikut ini adalah gambaran design tersebut.

Tabel 3. 1 Design Metode Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen (A)	O1	X1	O3
Kontrol (B)	O2	X2	O4

(Freankle, 2011, hlm. 275)

Keterangan:

- A = Kelas Eksperimen
- B = Kelas Kontrol
- X1 = Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen
- X2 = Memberikan perlakuan pada kelas kontrol
- O1 = *Pretest* kelas eksperimen
- O2 = *Pretest* kelas kontrol
- O3 = Pengaruh setelah diberi perlakuan
- O4 = Pengaruh tidak diberi perlakuan

Sebelum pemberian perlakuan terhadap kelas A (eksperimen), siswa diberikan terlebih dahulu pre-test baik siswa yang berada dalam kelompok eksperimen maupun kelompok B (kontrol). *Pretest* dilakukan untuk melihat perbedaan hasil yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran dengan Permainan Tradisional. *Posttest* diberikan kepada kedua kelas dalam penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil diantara kedua kelas tersebut.

B. Partisipan

Partisipan yang turut serta membantu proses penelitian antara lain adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 136 Sukawarna. Subjek ini dipilih karena setelah

adanya observasi awal ditemukan berbagai permasalahan yang sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuasi, dimana ada kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan tertentu yaitu permainan tradisional. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas IV A. Sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang akan menjadi pengontrol variabel dari luar, dalam penelitian kelompok kontrol adalah kelas IV B.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa di salah satu sekolah dasar negeri yang ada di Kecamatan Sukajadi.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian difokuskan pada siswa kelas IV di sekolah tersebut yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A dan IV B. Penempatan sampel pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, peneliti memilihnya tidak secara acak. Salah satu kelas akan mendapat perlakuan khusus yakni pembelajaran dengan menerapkan Permainan Tradisional, sedangkan satu kelas lainnya melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share*.

D. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi yang menjelaskan suatu hal atau masalah yang dianggap penting untuk dibahas, sehingga tidak terjadi perbedaan pemahaman mengenai istilah yang digunakan serta memudahkan peneliti untuk menjelaskan batasan serta arah penelitian. Berdasarkan hal tersebut, istilah pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Permainan tradisional adalah salah satu unsur kebudayaan bangsa yang tersebar di penjuru nusantara. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan

yang berasal dan berkembang di daerah tertentu, yang syarat dan nilai-nilai budaya diajarkan secara turun temurun. Dalam permainan siswa diajak untuk menggali pengaruh sikap, nilai dan strategi pemecahan masalah. Permainan tradisional yang dilakukan dalam penelitian ini adalah, galah asin, engklek, dan kucing-kucingan.

2. Keterampilan sosial adalah kemampuan berperilaku atau berinteraksi seseorang dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara khusus yang dapat diterima oleh lingkungan sosialnya dan penting bagi individu tersebut untuk penerimaan oleh orang lain. Oleh karena itu keterampilan sosial adalah keterampilan atau kemampuan individu dalam berinteraksi secara verbal maupun nonverbal agar dapat beradaptasi dan diterima oleh lingkungan yang di peroleh melalui hasil belajar. Indikator keterampilan sosial dalam penelitian ini meliputi (1) keterampilan dasar interaksi meliputi berusaha saling mengenal dan berbagi informasi. (2) keterampilan komunikasi meliputi mendengar dan berbicara secara bergiliran, empati/ memahami perasaan orang lain dan melembutkan suara (tidak membentak). (3) keterampilan membangun tim/ kelompok meliputi bekerja sama, tolong menolong, meyakinkan orang untuk dapat mengemukakan pendapat, dan mencari solusi dengan berdiskusi. (4) keterampilan menyelesaikan masalah meliputi mengendalikan diri, taat kepada kesepakatan, dan respek terhadap pendapat yang berbeda.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2007). Instrumen dalam penelitian ini berfungsi untuk mengukur keterampilan sosial siswa di sekolah dasar. Tugas utama instrumen adalah untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Oleh karena itu, instrumen harus dibuat sebaik mungkin agar dapat mengukur secara tepat dan akurat. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument tes dan lembar observasi.

1. Alat Pengumpulan Data

Talitha Iswanto Fatin, 2020

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

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

a. Tes

Instrumen tes yang dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap yaitu, *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan di awal pembelajaran, sedangkan *posttest* diberikan diakhir pembelajaran. Arikunto (2013) menyatakan bahwa tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengetahui kemampuan individu atau kelompok pada bidang tertentu, yang menyangkut keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat. Instrument tes ini diberikan kepada masing-masing kelas untuk mengukur keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Tes ini diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan diberikan setelah perlakuan (*posttest*). Di bawah ini merupakan kisi-kisi instrumen tes:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Tes Keterampilan Sosial

Dimensi Keterampilan Sosial	Indikator Keterampilan Sosial	Butir Pertanyaan	Kunci Jawaban	Jumlah	
Hubungan dengan teman sebaya (<i>peer relation</i>)	1. Berusaha saling mengenal	1. Apa yang kamu lakukan jika ada teman baru yang berbeda suku?	C	3	
		2. Apa yang kamu lakukan jika ada siswa baru yang masuk dalam kelompokmu?	B		
		3. Apa yang kamu lakukan jika ada warga baru yang tinggal di dekat rumahmu?	C		
	2. Berbagi informasi	4. Apa yang kamu lakukan jika ada temanmu yang tertinggal pelajaran karena kemarin tidak masuk sekolah?	A	3	
		5. Apa yang kamu lakukan jika ada orang asing menanyakan alamat yang kamu tahu letaknya?	C		
		6. Apa yang kamu lakukan jika ibu guru memberi amanat untuk memberitahukan pengumuman bahwa besok libur sekolah kepada teman yang tidak hadir sekolah?	B		
	3. Tolong menolong		7. Apa yang kamu lakukan jika temanmu terjatuh?	A	3
			8. Apa yang kamu lakukan jika ayah dan ibu sedang membersihkan halaman rumah?	A	

		9. Apa yang kamu lakukan jika ada teman sekelasmu yang belum paham pembelajaran?	C	
	4. Bekerjasama	10. Apa yang kamu lakukan saat ada tugas dalam kelompok?	C	2
		11. Apa yang kamu lakukan jika di daerah tempat tinggalmu mengadakan kerja bakti?	C	
Manajemen diri (<i>self-management</i>)	5. Mengendalikan diri	12. Apa yang kamu lakukan jika ada teman yang menjahili?	B	3
		13. Apa yang kamu lakukan jika ada teman yang mengejekmu?	A	
		14. Apa yang kamu lakukan jika sedang di nasehati orang tuamu?	B	
	6. Empati/ memahami perasaan orang lain	15. Apa yang kamu lakukan jika ada teman yang terkena bencana alam?	B	1
	7. Meyakinkan orang untuk dapat mengemukakan pendapat	16. Apa yang kamu lakukan jika ada temanmu yang memiliki pendapat bagus tapi ia enggan untuk mengungkapkannya kepada teman yang lain?	C	1
Kemampuan akademis	8. Mencari solusi dengan berdiskusi	17. Bagaimana cara mengatasi jika ada temanmu yang curang saat bermain di lapangan?	B	2
		18. Bagaimana cara mengatasi jika ada temanmu yang sudah dua minggu tidak hadir ke sekolah?	A	
Kepatuhan (<i>compliance</i>)	9. Taat terhadap kesepakatan/ peraturan	19. Apa yang kamu lakukan jika di sekolah setiap hari Senin melakukan upacara pada pukul 07.00?	B	2

		20. Apa yang kamu lakukan jika jadwal piketmu adalah hari Kamis?	B	
Perilaku assertive (<i>assertion</i>)	10. Mendengar dan berbicara secara bergiliran	21. Apa yang kamu lakukan jika temanmu sedang mengemukakan pendapat?	C	2
		22. Apa yang kamu lakukan jika ingin bertanya kepada guru ketika sedang pembelajaran berlangsung?	A	
	11. Melembutkan suara (tidak membentak)	23. Bagaimana cara kamu mengingatkan teman yang membuang sampah sembarangan?	B	2
24. Bagaimana cara kamu menasehati teman yang sering tidak masuk sekolah?		B		
	12. Respek terhadap pendapat yang berbeda	25. Apa yang kamu lakukan jika ada temanmu memiliki pendapat yang berbeda?	C	1

b. Observasi

Observasi menurut Kasbolah (1998) adalah semua kegiatan yang ditunjukkan untuk mengenali, merekam, dan mendokumentasikan setiap indikator dari proses dan hasil yang dicapai (perubahan yang terjadi) baik yang ditimbulkan oleh tindakan terencana maupun akibat sampingannya. Dalam kegiatan ini peneliti mengamati keterampilan sosial siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan skala Likert yaitu: selalu, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah. Berikut kisi-kisi lembar observasi keterampilan sosial siswa sekolah dasar:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi

Variabel	Dimensi Keterampilan Sosial	Indikator Keterampilan Sosial	Sub Indikator	No. Butir Pernyataan	Jumlah
Keterampilan Sosial	Hubungan dengan teman sebaya (<i>peer relation</i>)	Berusaha saling mengenal	1. Berkenalan dengan teman yang belum dikenal	16	1
			2. Menyapa teman dengan baik	9	1
		Berbagi informasi	3. Berdiskusi dengan teman	1	1
			4. Mampu menyampaikan pendapat dengan baik	8, 10	2
		Tolong menolong	5. Perilaku membantu/ menolong orang lain	2	1
		Bekerjasama	6. Sikap terhadap orang lain	17	1
	Manajemen diri (<i>self-management</i>)	Mengendalikan diri	7. Mampu mengendalikan diri	15, 20	2
		Empati/ memahami perasaan orang lain	8. Berbicara dengan sopan santun	14	1
		Meyakinkan orang untuk dapat	9. Mampu memotivasi siswa lain/	18	1

		mengemukakan pendapat	anggota kelompok		
	Kemampuan akademik (<i>Academic</i>)	Mencari solusi dengan berdiskusi	10. Mampu bertukar pikiran	5	1
	Kepatuhan (<i>compliance</i>)	Taat terhadap kesepaatan/peraturan	11. Memperhatikan aturan	11	1
			12. Melaksanakan aturan	12, 13	2
	Perilaku asertive (<i>assertion</i>)	Mendengar dan berbicara secara bergiliran	13. Tidak memotong pembicaraa orang lain	3, 6	2
		Melembutkan suara (tidak membentak)	14. Bicara dengan tenang	19	1
		Respek terhadap pendapat yang berbeda	15. Mampu menyeleksi pendapat	4, 7	2

2. Teknik Pengolahan Data

a. Uji Validitas

Validitas berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur. dapat dikatakan bahwa suatu instrument dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang diukurinya. Validitas dapat dilakukan dengan mengacu pada hubungan antara skor soal yang diperoleh dengan pengukuran yang lainnya, seperti nilai harian siswa. Selanjutnya peneliti menghitung dengan menggunakan rumus *product moment* dari Pearson (Suherman & Kusumah, 1990) dengan formula sebagai berikut ini.

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi
- ΣXi = Jumlah skor item
- ΣYi = Jumlah skor total (seluruh item)
- n = Jumlah responden

Selanjutnya koefisien korelasi yang diperoleh tersebut diinterpretasikan dengan klasifikasi koefisien korelasi menurut Guilford (Suherman & Kusumah, 1990) pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 4 Interpretasi Koefisien Kolerasi

Koefisien Korelasi	Interpretasi
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Validitas sangat tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Validitas tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Validitas sedang
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Validitas rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Validitas sangat rendah
$r_{xy} \leq 0,00$	Tidak valid

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada keajegan atau konsistensi skor yang diperoleh kapanpun instrumen tersebut diujicobakan kepada seseorang. Berikut ini rumus koefisien *Alpha Cronbach* menurut Arikunto (1999, hlm. 193)

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{V_t^2} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas instrumen
- k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
- $\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir/item

$$V_t^2 = \text{varian total}$$

Tabel berikut ini merupakan klasifikasi koefisien reliabilitas menurut J. P. Guilford (Suherman & Kusumah, 1990).

Tabel 3. 5 Interpretasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
$0,80 < r_{II} \leq 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi
$0,60 < r_{II} \leq 0,80$	Reliabilitas tinggi
$0,40 < r_{II} \leq 0,60$	Reliabilitas sedang
$0,20 < r_{II} \leq 0,40$	Reliabilitas rendah
$r_{II} \leq 0,20$	Reliabilitas sangat rendah

c. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal merupakan kriteria penentu dari tingkat kesukaran suatu instrumen tes. Dengan tingkat kesukaran, kita dapat melihat kesesuaian instrumen tes dengan kemampuan siswa. Menurut Arikunto (2012), tingkat kesukaran dapat menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan betul

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Adapun tingkat kesukaran disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 6 Kategori Tingkat Kesukaran

Nilai P	Kategori
$0,00 \leq P \leq 0,30$	Sukar
$0,31 \leq P \leq 0,70$	Sedang
$0,71 \leq P \leq 1,70$	Mudah

d. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda merupakan penentu dapat tidaknya suatu soal membedakan kelompok dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok itu. Menurut Arikunto (2012) rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda setiap butir soal adalah sebagai berikut.

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Adapun kategori daya pembeda disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 7 Kategori Daya Pembeda

Batasan	Kategori
$0,00 \leq D \leq 0,20$	Rendah
$0,21 \leq D \leq 0,40$	Cukup
$0,41 \leq D \leq 0,70$	Baik
$0,71 \leq D \leq 1,00$	Baik sekali

3. Hasil Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen tes keterampilan sosial pada siswa kelas IV sekolah dasar di sekolah yang sama dan sudah mendapat materi pelajaran yang akan diuji cobakan. Data hasil uji coba kemudian dianalisis yang meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 8 Hasil Uji Coba Instrumen Tes Keterampilan Sosial

NO	Validitas		Tingkat Kesukaran		Daya Pembeda	
	Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan
1	0,428	Valid	0,441	Sedang	0,411	Baik
2	0,526	Valid	0,617	Sedang	0,529	Baik
3	0,465	Valid	0,647	Sedang	0,470	Baik
4	0,418	Valid	0,588	Sedang	0,470	Baik
5	0,457	Valid	0,352	Sedang	0,352	Cukup
6	0,574	Valid	0,764	Mudah	0,470	Baik
7	0,475	Valid	0,705	Mudah	0,235	Cukup
8	0,503	Valid	0,617	Sedang	0,294	Cukup
9	0,414	Valid	0,529	Sedang	0,352	Cukup
10	0,447	Valid	0,205	Sukar	0,294	Cukup
11	0,391	Valid	0,529	Sedang	0,352	Cukup
12	0,395	Valid	0,294	Sukar	0,235	Cukup
13	0,431	Valid	0,411	Sedang	0,352	Cukup
14	0,521	Valid	0,676	Sedang	0,529	Baik
15	0,600	Valid	0,882	Mudah	0,235	Cukup
16	0,027	Tidak Valid	0,647	Sedang	0,117	Rendah
17	0,033	Tidak Valid	0,852	Mudah	-0,058	Rendah
18	0,405	Valid	0,205	Sukar	0,294	Cukup
19	0,383	Valid	0,294	Sukar	0,235	Cukup
20	0,015	Tidak Valid	0,588	Sedang	0,014	Rendah
21	0,008	Tidak Valid	0,294	Sukar	0,025	Rendah
22	0,575	Valid	0,588	Sedang	0,470	Baik
23	0,413	Valid	0,529	Sedang	0,470	Baik
24	0,452	Valid	0,794	Mudah	0,294	Cukup
25	0,380	Valid	0,529	Sedang	0,352	Cukup
26	0,468	Valid	0,529	Sedang	0,352	Cukup
27	0,392	Valid	0,470	Sedang	0,352	Cukup

Talitha Iswanto Fatin, 2020

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

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

28	0,421	Valid	0,264	Sukar	0,411	Baik
29	0,015	Tidak Valid	0,676	Sedang	-0,058	Rendah
30	0,490	Valid	0,5	Sedang	0,529	Baik
Reliabilitas = 0,804454 (Kategori sangat tinggi)						

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa uji coba soal tes keterampilan sosial siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS. Dari 30 soal yang dibuat dan selanjutnya di uji cobakan, sebanyak 25 soal valid dan 5 soal tidak valid. Sehingga peneliti hanya akan mengambil 25 soal yang sudah dinyatakan valid.

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas, didapatkan hasil reliabilitas instrumen tes sebesar 0,804 yang termasuk ke dalam kategori sangat tinggi, yaitu dalam rentang 0,80 – 1,00. Artinya soal-soal tes keterampilan sosial ini bisa digunakan pada waktu penelitian dengan asumsi menghasilkan data yang sama.

Berdasarkan hasil perhitungan daya pembeda, didapatkan hasil sebanyak 15 soal memiliki daya pembeda dengan rentang 0,21 – 0,40 sehingga berada pada kriteria cukup. Selanjutnya sebanyak 10 soal termasuk ke dalam rentang 0,41 – 0,70 dengan kategori baik, dan 5 soal termasuk ke dalam rentang 0,00 – 0,20 dengan kategori rendah/ kurang.

Selanjutnya hasil perhitungan tingkat kesukaran menunjukkan kategori tingkat yang bervariasi yakni 5 soal termasuk ke dalam kategori mudah dengan rentang 0,71 – 1,70, sebanyak 19 soal termasuk ke dalam kategori sedang dengan rentang 0,31 – 0,70, dan sebanyak 6 soal termasuk ke dalam kategori sukar dengan rentang 0,00 – 0,30.

Berdasarkan perhitungan hasil uji coba instrument yang telah dilakukan, baik uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran soal, dapat disimpulkan bahwa soal-soal tes keterampilan sosial yang akan digunakan peneliti (*pretest* dan *posttest*) berjumlah 25 soal yang telah mewakili indikator-indikator keterampilan sosial yang akan peneliti ukur sebagaimana dijelaskan pada kisi-kisi instrumen keterampilan sosial.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pada penelitian ini yaitu terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Pada tahap perencanaan peneliti melakukan hal-hal antara sebagai berikut ini: (1) studi pendahuluan dengan cara melakukan identifikasi terhadap permasalahan dan melakukan pengamatan terhadap keterampilan sosial siswa; (2) studi literatur; (3) merumuskan masalah; (4) merumuskan hipotesis; (5) merancang desain penelitian; (6) menyusun, uji coba, dan analisis instrumen.

Pada tahap pelaksanaan antara lain sebagai berikut: (1) peneliti menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol; (2) melaksanakan *pre-test* terhadap kelompok eksperimen dan kontrol dengan menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui keterampilan sosial awal siswa; (3) peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional di kelas eksperimen dan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *think pair share* di kelas kontrol; (4) melakukan *post-test* terhadap kelompok eksperimen dan kontrol.

Tahap penyelesaian antara lain sebagai berikut: (1) mengolah dan menganalisis data; (2) menyimpulkan hasil analisis data. Mengolah data hasil *pretest* dan *posttest* secara statistic dibantu dengan program SPSS.

G. Analisis Data

Analisis data adalah proses penalaran, pengelompokan, penafsiran dan verifikasi data agar memiliki nilai, akademis dan ilmiah. Penelitian kuantitatif teknik analisis data menggunakan statistik. Analisis data bertujuan untuk menguji hipotesis apakah diterima atau ditolak.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian data untuk melihat apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak (Imam Ghazali, 2011, hlm. 29). Data yang berdistribusi normal akan memperkecil kemungkinan terjadinya bias. Untuk melakukan uji normalitas ini dibantu dengan menggunakan *software* SPSS versi 17 dengan uji *kolmogorov smirnov*. Kriteria pengujiannya adalah jika nilai Sig. (signifikasi) atau nilai

probabilitas < 0.05 maka distribusi adalah tidak normal, sedangkan jika nilai Sig atau nilai probabilitas > 0.05 maka distribusi adalah normal. Berikut ini langkah-langkah menggunakan rumus uji *Kolmogorov-Smirnov*:

- a. Siapkan data pemahaman siswa pada kelas eksperimen dan kontrol dalam klot terpisah pada excel.
- b. Copy data dari excel ke SPSS.
- c. Klik *analyze*-pilih *nonparametric test* pilih *legacy* dialogs pilih 1 sampel K-S.
- d. Masukkan data kemampuan pemahaman siswa kelas eksperimen dan kontrol pada kotak dialog *Test Variable List*.
- e. Klik *option* lalu pilih *descriptive*, klik *continue* kemudian klik Ok.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas diperlukan untuk mengetahui apakah populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah homogen (sejenis) atau tidak (Rojihah dkk, 2015, hlm. 62). Analisis untuk uji homogeitas menggunakan pengolahan data dengan uji Levene menggunakan bantuan *software* SPSS 17. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai Sig. (signifikansi) atau nilai probabilitas < 0.05 maka data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians tidak sama, sedangkan jika nilai Sig. atau nilai probabilitasnya > 0.05 maka data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama. Berikut langkah-langkahnya:

- a. Siapkan data keterampilan sosial siswa (eksperimen dan kontrol) dalam kolom yang sama, dan data metode pembelajaran (eksperimen dan kontrol) dalam kolom yang sama pada excel, copy data dari excel ke SPSS.
- b. Klik *analyze*-pilih *compare means* pilih *one-way ANOVA*.
- c. Masukkan data keterampilan sosial siswa pada kotak *dependent list* dan data metode pembelajaran (eksperimen dan kontrol) di kotak *factor*.
- d. Klik *option* pilih *homogeneity of variance test*, klik *continue* dan klik Ok.

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada kedua kelompok sampel maka dapat dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak (Seniati dkk, 2008). Berdasarkan hipotesis yang dikemukakan maka dilakukan uji satu pihak. Syarat penggunaan uji hipotesis ini adalah data bersifat kuantitatif dan data berdistribusi normal. Uji hipotesis dalam penelitian didasarkan pada statistik parametrik *Paired Samples T-test* melalui *software* SPSS 17. Berikut langkah-langkahnya:

- a. Siapkan data keterampilan sosial siswa (eksperimen dan kontrol) dalam kolom yang sama pada excel, copy data dari excel ke SPSS.
- b. Klik *analyze*-pilih *compare means* kemudian pilih *Paired Samples T-test*.
- c. Masukkan data *pretest* siswa pada kolom *variable 1* dan masukkan data *posttest* siswa pada kolom *variable 2*.
- d. Klik Ok, maka akan muncul output SPSS lihat bagian Sig (2-tailed).

Kriteria pada uji parametrik *Paired Samples T-test* adalah sebagai berikut:

H_1 diterima H_0 ditolak jika nilai Sig. < 0.05

H_0 diterima H_1 ditolak jika nilai Sig. > 0.05