

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian ini untuk mengungkap pengaruh model pembelajaran terhadap keterampilan sosial/*social skill* siswa yang ditinjau dari tingkat kebugaran jasmani, maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Ali (2011, hlm. 262) mengungkapkan bahwa: “Eksperimental menunjukkan kepada suatu upaya sengaja dalam memodifikasi kondisi yang menentukan munculnya suatu peristiwa, serta pengamatan dan interpretasi perubahan-perubahan yang terjadi pada peristiwa itu yang dilakukan secara terkontrol.” Lebih lanjut dalam desain eksperimen ada empat prinsip dasar yang perlu diperhatikan, yaitu: (1) penempatan subjek secara acak, (2) adanya perlakuan, (3) adanya mekanisme kontrol, (4) adanya ukuran keberhasilan. (Maksum, 2012, hlm. 96).

Metode eksperimen dalam penelitian ini menggunakan desain faktorial 2 x 2. Fraenkel *et. al* (2012, hlm. 277) menjelaskan bahwa:

Another value of a factorial design is that it allows a researcher to study the interaction of an independent variable with one or more other variables, sometimes called moderator variables. Moderator variables may be either treatment variables or subject characteristic variables.

Dari penjelasan di atas dapat diartikan bahwa nilai lain dari desain faktorial adalah bahwa hal itu memungkinkan peneliti untuk mempelajari interaksi dari variabel independen dengan yang satu atau lebih variabel lainnya, kadang-kadang disebut variabel moderator. Variabel moderator mungkin berupa variabel perlakuan atau karakteristik subjek variabel. Dengan kata lain, peneliti dapat melihat bagaimana adanya pengaruh dari variabel lain yang ikut mempengaruhi penelitian. Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas, yaitu (1) model pembelajaran *Tactical Game for Understanding* (TGfU), dan (2) model pembelajaran *Direct Instruction* (DI). Selanjutnya terdapat juga variabel atribut yaitu kebugaran jasmani yang terdiri dari (1) kebugaran jasmani tinggi, dan (2)

kebugaran jasmani rendah. Sedangkan variabel terikatnya yaitu keterampilan sosial/*social skill* siswa di SMK.

Dalam penelitian ini peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan model pembelajaran TGfU pada siswa kelas X SMK untuk dilihat peningkatan keterampilan sosialnya. Berdasarkan pengertian tersebut, maka desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain faktorial 2 X 2. Untuk memperjelas desain yang diajukan oleh peneliti, maka desain tersebut diilustrasikan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Desain Faktorial 2 x 2

Model Pembelajaran Kebugaran Jasmani	TGfU A1	DI A2
TINGGI B1	A1B1	A2B1
RENDAH B2	A1B2	A2B2

Keterangan :

A₁ = Model pembelajaran TGfU

A₂ = Model pembelajaran DI

B₁ = Kebugaran jasmani tinggi

B₂ = Kebugaran jasmani rendah

A₁B₁ = Kelompok siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran TGfU dan memiliki kebugaran jasmani tinggi.

A₁B₂ = Kelompok siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran TGfU dan memiliki kebugaran jasmani rendah.

A₂B₁ = Kelompok siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran DI dan memiliki kebugaran jasmani tinggi.

A₂B₂ = Kelompok siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran DI dan memiliki kebugaran jasmani rendah.

3.2. Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian

3.2.1. Lokasi Penelitian

Tempat yang dijadikan penelitian ini adalah di SMKN 3 Sukabumi, Kecamatan Cikole, Kota Sukabumi. Alasan mengambil lokasi penelitian ini adalah karena di sekolah ini belum pernah ada penelitian terkait dengan pendidikan jasmani, terutama dalam hal pembelajaran modifikasi permainan. Sebagai rekomendasi, kepala sekolah telah menyetujui penelitian yang akan dilaksanakan.

3.2.2. Populasi

Populasi pada hakekatnya merupakan sumber data secara keseluruhan. Namun dalam pelaksanaan pengumpulan data kebanyakan riset tidak melibatkan semua unit subjek anggota populasi sebagai sumber data (Ali, 2011, hlm. 83). Lebih lanjut Sugiyono (2010, hlm. 80) menjelaskan 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 dalam penelitian ini adalah siswa SMKN 3 Sukabumi kelas X yang terdiri dari 12 kelas dengan jumlah siswa masing-masing kelas adalah 36 orang, dengan jumlah keseluruhan populasi siswa dari semua kelas berjumlah 432 siswa.

3.2.3. Sampel

Sampling merupakan cara yang digunakan untuk memilih sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Ali (2011, hlm. 102) menjelaskan bahwa "Teknik-teknik penyampelan terkait dengan cara memilih sampel yang secara cukup beralasan dianggap representatif atau mewakili populasi." Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *cluster random sampling* dan *simple random sampling*. Fraenkel dkk. (2012) menegaskan tentang *cluster random sampling* bahwa:

Frequently, researchers cannot select a sample of individuals due to administrative or other restrictions. This is especially true in schools... The advantages of cluster random sampling are that it can be used when its difficult or impossible to select a random sample of individuals, its often far easier to implement in schools. (hlm. 95)

Maksum (2012, hlm. 57) menjelaskan bahwa, "Dalam *cluster random sampling*, yang dipilih bukan individu melainkan kelompok atau area yang

kemudian disebut *cluster*.” Misalnya propinsi, kabupaten/kota, kecamatan, dan sebagainya. Bisa juga dalam bentuk kelas dan sekolah.

Sampel adalah bagian yang mewakili populasi, yang diambil dengan menggunakan teknik-teknik tertentu. Pengertian mewakili atau representatif menunjukkan, bahwa semua ciri yang dimiliki oleh populasi terdapat atau tercermin dalam sampel (Ali, 2011, hlm. 84). Lebih lanjut mengenai pengambilan sampel, Sugiyono (2010) menjelaskan bahwa:

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. (hlm. 81)

Langkah-langkah dalam menentukan jumlah sampel pada penelitian ini yaitu:

- a) Tahap pertama, mengundi secara acak seluruh kelas (*cluster random sampling*) yaitu yang berjumlah dua belas kelas, untuk dipilih menjadi empat kelas dengan menggunakan teknik sampling *Random Selection*. Mengenai *Random Selection*, Fraenkel dkk. (2012, hlm. 267) menjelaskan bahwa “*Means that every member of a population has an equal chance of being selected to be a member of the sampel.*” Penjelasan tersebut bermakna bahwa setiap anggota dari populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai anggota sampel.
- b) Tahap ke dua, menggunakan teknik sampling *Random Assignment* untuk mengundi kembali empat kelas yang telah diundi pada tahap pertama sehingga diperoleh dua kelas eksperimen dan dua kelas kontrol. Fraenkel dkk. (2012, hlm. 267) menjelaskan bahwa “*Random Assignment means that every individual who is participating in an experiment has an equal chance of being assigned to any of that experimental or control conditions be ing compared.*” Penjelasan tersebut berarti bahwa dalam *Random Assignment*, setiap individu yang berpartisipasi dalam penelitian memiliki kesempatan yang sama untuk ditugaskan ke salah satu dari kondisi eksperimen atau kontrol yang akan dibandingkan.

- c) Tahap ke tiga, siswa yang berada dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol selanjutnya melakukan tes kebugaran jasmani, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kebugaran jasmani tinggi dan rendah pada diri siswa.
- d) Tahap ke empat, setelah hasil tes kebugaran jasmani siswa telah diperoleh, maka langkah selanjutnya peneliti mengambil beberapa orang siswa untuk dijadikan sampel penelitian dari masing-masing tingkat kebugaran jasmani, yaitu kebugaran jasmani tinggi dan kebugaran jasmani rendah, dengan menggunakan teknik *simple random sampling*.
- e) Tahap ke lima, Penentuan jumlah sampel dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang berdasarkan tingkat kebugaran jasmani tinggi dan kebugaran jasmani rendah, peneliti mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Verducci dalam Sudjana (2005, hlm. 176), yaitu “27 % kelas atas dan 27 % kelas bawah”. Berdasarkan penjelasan tersebut, dari keempat kelas dalam masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat 144 siswa, maka siswa yang berada pada ranking 20 teratas di kelas eksperimen dan kelas kontrol termasuk kategori kebugaran jasmani tinggi, sedangkan siswa yang berada pada ranking 20 terendah di kelas eksperimen dan kelas kontrol termasuk kategori kebugaran jasmani rendah.

Selanjutnya siswa yang terpilih akan diberi perlakuan/*treatment* yaitu dengan menerapkan model pembelajaran TGfU untuk kelompok kelas eksperimen dan menerapkan model pembelajaran DI untuk kelompok kelas kontrol yang telah disusun oleh peneliti sesuai dengan sintak atau langkah-langkah pembelajaran yang merujuk pada sintak model pembelajaran TgfU dan model pembelajaran DI (Metzler, 2005). Adapun, sebelum diterapkan pada pelaksanaan penelitian, model pembelajaran divalidasi terlebih dahulu secara rasional dan empirik. Rasional artinya kedua model yang akan diterapkan pada penelitian ini kesahihannya secara teori sudah banyak diterapkan dalam penelitian-penelitian sebelumnya juga sudah berbasis pada *judgment* ahli yakni oleh para pembimbing Disertasi, sedangkan

empirik artinya model ini di uji lapangan terlebih dahulu untuk dinilai apakah komponen-komponen sebuah model tersebut sudah memenuhi kriteria standarnya atau belum. Adapun komponen model itu terdiri dari sintaks (langkah-langkah pembelajaran), sistem sosial (adanya interaksi antara guru dengan siswa), prinsip reaksi (pola kegiatan yang menggambarkan respon guru yang wajar terhadap siswa, baik secara individu dan kelompok, maupun secara keseluruhan, misalnya bertanya, menjawab dsb.), sistem pendukung (adanya dukungan sarana prasarana dalam menunjang pembelajaran, lembar tugas latihan, bola, dsb.), dan dampak intruksional (adanya proses yang mengarahkan pada pencapaian hasil pembelajaran), (Sugiarti, Indrawati, dan Nuriman, 2017). Maka berdasarkan penjelasan di atas, model TGfU dan DI sudah layak untuk di gunakan dalam treatmen penelitian dikarenakan sudah memenuhi kelima unsur validasi model.

Dalam rangka pelaksanaan penelitian, dipaparkan pembagian sampel kedalam dua kelompok penelitian, maka peneliti paparkan seperti pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2. Komposisi Pengelompokan Sampel Penelitian

Model Pembelajaran Kebugaran Jasmani	TGFU (A ₁)	DI (A ₂)	Total
Kebugaran Jasmani Tinggi (B ₁)	20	20	40
Kebugaran Jasmani Rendah (B ₂)	20	20	40
Total	40	40	80

3.3. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua instrumen, yaitu Tes Kebugaran Jasmani Indonesia (TKJI) untuk mengukur kebugaran jasmani dan angket untuk mengukur tingkat keterampilan sosial siswa.

3.3.1. Instrumen Tes Kebugaran Jasmani

Tes kebugaran jasmani yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Tes Kesegaran Jasmani Indonesia (TKJI) untuk Siswa. Nurhasan

(2014, hlm. 119) menjelaskan bahwa: “Tujuan dari TKJI yaitu untuk mengukur kemampuan fisik siswa dan menentukan tingkat kebugaran jasmani siswa putra dan putri, serta usia remaja yang sesuai.” Adapun tingkat validitas Tes Kebugaran Jasmani Indonesia (TKJI) untuk SMA sederajat adalah 0.92, sedangkan tingkat reliabilitasnya adalah 0.72 (Narlan & Juniar, 2018). Lebih lanjut, Nurhasan (2014, hlm. 119) menjelaskan bahwa butir-butir tesnya terdiri dari:

a) Tes lari cepat 60 meter. Bertujuan untuk mengukur kecepatan lari seseorang. Dengan ketentuan pelaksanaan sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan, subjek berdiri di belakang garis start dengan sikap berdiri, aba-aba “ya” subjek lari ke depan secepat mungkin menempuh jarak 60 meter. Pada saat subjek menyentuh/melewati garis finish *stop watch* dihentikan.
- 2) Kesempatan lari diulang apa bila pelari mencuri start dan pelari terganggu oleh pelari lainnya.
- 3) Skor hasil tes yaitu waktu yang dicapai oleh pelari untuk menempuh jarak 60 meter.

b) Tes angkat tubuh (30 detik untuk putri, 60 detik untuk putra). Bertujuan untuk mengukur kekuatan dan daya tahan otot lengan dan otot bahu. Dengan ketentuan pelaksanaan sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan, subjek bergantung pada palang tunggal, sehingga kepala, badan dan tungkai lurus. Kedua lengan dibuka selebar bahu dan keduanya lurus. Kemudian subjek mengangkat tubuhnya, dengan membengkokkan kedua lengan, sehingga dagu menyentuh atau melewati palang tunggal, kemudian kembali kesikap semula. Lakukan gerakan tersebut secara berulang-ulang tanpa istirahat selama 30 detik untuk putri dan 60 detik untuk putra.
- 2) Skor satu diberikan apabila gerakan yang dilakukan benar, yaitu pada saat mengangkat tubuh, kepala dan dagu harus melewati palang tunggal.

c) Tes baring duduk 60 detik. Bertujuan untuk mengukur kekuatan dan daya tahan otot perut. Dengan ketentuan pelaksanaan sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan, subjek berbaring di atas lantai atau rumput. Kedua lutut ditekuk $\pm 90^\circ$. Kedua tangan dilipat dan diletakan di belakang kepala dengan jari tangan saling berkaitan dan kedua tangan menyentuh lantai. Salah seorang teman membantu memegang dan menekan kedua pergelangan kaki, agar kaki subyek tidak terangkat. Pada aba-aba “ya” subyek bergerak mengambil sikap duduk, sehingga kedua sikunya menyentuh paha, kemudian kembali kesikap semula. Lakukan gerakan ini berulang-ulang cepat tanpa istirahat dalam waktu 60 detik.
- 2) Gerakan tersebut gagal apabila kedua tangan lepas sehingga jari-jarinya tidak terjalin, kedua tungkai ditekuk lebih dari 90° dan kedua siku tidak menyentuh paha.
- 3) Skor, jumlah baring duduk yang dilakukan dengan benar selama 60 detik, setiap gerakan benar diberi angka satu dan gerakan salah diberi angka nol.

d) Tes lompat tegak. Bertujuan untuk mengukur daya ledak (tenaga eksplosif) otot tungkai, dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan, subyek berdiri tegak dekat dinding, kedua kaki, papan dinding berada di samping tangan kiri atau kanannya. Kemudian tangan yang berada dekat dinding diangkat lurus ke atas telapak tangan ditempelkan pada papan berskala, sehingga meninggalkan bekas raihan jarinya. Kedua tangan harus berada di samping badan kemudian subyek mengambil sikap awalan dengan membengkokkan kedua lutut dan kedua tangan diayunkan ke belakang, kemudian subyek melompat setinggi mungkin sambil menepuk papan berskala dengan tangan yang terdekat dengan dinding sehingga meninggalkan bekas raihan pada papan berskala. Tanda ini menampilkan tinggi raihan loncatan subyek tersebut. Subyek diberi kesempatan tiga kali loncatan.
- 2) Skor, ambil tinggi raihan yang tertinggi dari ketiga loncatan tersebut, sebagai hasil tes loncat tegak. Hasil loncat tegak diperoleh dengan cara

hasil raihan tertinggi dari salah satu loncatan tersebut dikurangi tinggi raihan tanpa loncatan.

e) Tes lari jauh (1000 meter untuk putri, 1200 meter untuk putra).

Bertujuan untuk mengukur daya tahan (*cardio respiratory endurance*), dengan ketentuan pelaksanaan sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan, subjek berdiri di belakang garis start. Pada aba-aba “siap” subyek mengambil sikap star berdiri untuk siap lari. pada aba-aba “ya” subyek lari menuju garis finish, dengan menempuh jarak 1000 meter untuk putri dan 1200 meter untuk putra. Bila ada subyek yang mencuri start, maka subyek tersebut dapat mengulangi tes tersebut.
- 2) Skor hasil tes yaitu waktu yang dicapai oleh pelari untuk menempuh jarak 1000 meter untuk putri dan 1200 meter untuk putra.

3.3.2. Angket Keterampilan Sosial/*Social Skill*

Kualitas data yang diperoleh ditentukan oleh kualitas alat pengambilan data atau pengukurannya yang digunakan. Jadi dalam memilih instrumen yang akan digunakan sebaiknya peneliti melihat reliabilitas dan validitas instrumen tersebut. Instrumen untuk mengukur keterampilan sosial menggunakan kuisioner atau angket. Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket keterampilan sosial yang didalamnya terdapat unsur-unsur keterampilan sosial yakni *cooperation, assertion, responsibility, empathy* dan *self-control* atau bisa disingkat dengan CARES (Gresham and Elliot, 1990). Pada penelitian ini, peneliti mengadaptasi dari angket yang sudah ada sebelumnya untuk kemudian peneliti membuat pengembangannya dengan pada prosedur yang dijelaskan Ali (2014, hlm. 136) yaitu pembuatan kisi-kisi, penyusunan butir-butir pertanyaan, uji keterpahaman, dan validasi intrumen. Berikut kisi-kisi angket keterampilan social.

Tabel 3.3. Kisi-kisi Angket Keterampilan Sosial

Sumber: Gresham and Elliot (1990)

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor soal
----------	--------------	-----------	------------

			+	-
Keterampilan Sosial	Kerjasama	Membantu orang lain	16, 37	23, 8
		Berbagi materi	34, 28	11, 2
		Mematuhi aturan dan petunjuk	3, 40	13, 30
	Penegasan	Bertanya informasi kepada orang lain	4, 12	20, 9
		Memperkenalkan diri	1, 21	33, 5
		Menanggapi tindakan orang lain	19, 35	14, 29
	Empati	Menunjukkan kepedulian	6, 15	39, 22
		Menghormati perasaan orang lain	31, 24	18, 26
	Pengendalian diri	Menanggapi gangguan dengan sewajarnya	7, 25	38, 27
		Mengambil giliran mau berkorban	10, 36	32, 17

Skala pengukuran yang digunakan dalam penyekoran angket penelitian, penulis mengacu pada *skala Likert*. Berdasarkan alternatif jawaban yang disediakan untuk setiap pernyataan terdiri dari lima alternatif jawaban, dari mulai yang positif sampai yang negatif. Adapun alternatif jawaban yang penulis sediakan untuk setiap item pernyataan dimulai dari Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Kategori penyekoran untuk setiap pernyataan item tes, dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4. Skor Alternatif Jawaban

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

Setelah penyusunan angket kemudian hal-hal yang dilakukan oleh peneliti adalah memvalidasi konten/isi dengan berkonsultasi dengan ahli bahasa dan ahli psikologi mengenai pernyataan tiap butirnya, kemudian setelah dinyatakan layak selanjutnya peneliti melakukan uji coba angket terhadap siswa atau kelompok

sampel diluar sampel penelitian yang karakteristiknya mendekati sampel penelitian yakni siswa kelas X SMK N 3 Sukabumi diluar kelas sampel penelitian untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas dari setiap butir pernyataan-pernyataan. Ujicoba angket ini dilaksanakan pada bulan Januari tahun 2020 terhadap siswa kelas X di SMK Negeri 3 Sukabumi, Kota Sukabumi. Alasan memilih SMK Kelas X tersebut karena memiliki karakteristik yang hampir sama dengan tempat penelitian, baik dalam segi letak geografis maupun karakteristik siswa. Angket tersebut diberikan kepada siswa kelas X di luar kelas sampel penelitian sebanyak 2 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 72 siswa, namun yang mengisi secara lengkap hanya 49 siswa sehingga data yang digunakan sebanyak 49 data. Sebelum para sampel mengisi angket tersebut, penulis memberikan penjelasan mengenai cara-cara pengisiannya. Langkah selanjutnya adalah menghitung nilai validitas dan reliabilitas angket yang sudah di uji coba menggunakan bantuan *Microsoft Excel* dengan hasil seperti yang terlihat pada tabel 3.5

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Angket Keterampilan Sosial Siswa

Nomor Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0.62	0,28	Valid
2	0.41	0,28	Valid
3	0.33	0,28	Valid
4	0.49	0,28	Valid
5	0.15	0,28	Tidak Valid
6	0.50	0,28	Valid
7	0.50	0,28	Valid
8	0.58	0,28	Valid
9	0.44	0,28	Valid
10	0.40	0,28	Valid
11	0.51	0,28	Valid
12	0.24	0,28	Tidak Valid
13	0.18	0,28	Tidak Valid
14	0.45	0,28	Valid
15	0.47	0,28	Valid
16	0.39	0,28	Valid
17	0.41	0,28	Valid
18	0.22	0,28	Tidak Valid
19	0.38	0,28	Valid

Nomor Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
20	0.64	0,28	Valid
21	0.43	0,28	Valid
22	0.26	0,28	Tidak Valid
23	0.31	0,28	Valid
24	0.41	0,28	Valid
25	0.17	0,28	TidakValid
26	0.46	0,28	Valid
27	0.39	0,28	Valid
28	0.62	0,28	Valid
29	0.46	0,28	Valid
30	0.55	0,28	Valid
31	0.52	0,28	Valid
32	0.53	0,28	Valid
33	0.49	0,28	Valid
34	0.60	0,28	Valid
35	0.16	0,28	Tidak Valid
36	0.57	0,28	Valid
37	0.23	0,28	Tidak Valid
38	0.56	0,28	Valid
39	0.54	0,28	Valid
40	0.60	0,28	Valid

Untuk menyatakan butir pernyataan tersebut valid atau tidak valid, penulis menggunakan nilai r tabel *product moment* dengan signifikansi untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk = 49 - 2 = 47$, maka diperoleh nilai-nilai $r = 0,28$. Kemudian r tabel dibandingkan dengan r hitung, jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ maka butir pernyataan dinyatakan valid, jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Dari tabel 3.5 dapat diketahui bahwa terdapat 32 butir pernyataan yang dinyatakan valid dan 8 butir pernyataan yang dinyatakan tidak valid yakni butir pernyataan nomor 5, 12, 13, 18, 22, 25, 35 dan 37.

Langkah selanjutnya adalah mengetahui nilai reliabilitas instrument penulis menggunakan teknik belah dua dengan signifikansi menggunakan rumus:

$$rsb = \frac{2r_{xy}}{(1 + r_{xy})}$$

Maka di dapat nilai reliabilitas sebesar 0,84. Untuk menentukan klasifikasi koefisien korelasi merujuk pada Singapore Med (2009) dibawah ini:

The values for the reliability coefficient ranged from 0 to 1, where ICC < 0 indicated “no reliability”, ≥ 0 but < 0.2 “slight reliability”, 0.2 to < 0.4 “fair reliability”, 0.4 to < 0.6 “moderate reliability”, 0.6 to < 0.8 “substantial reliability”, and 1 “almost perfect reliability”.

Maksud dari kutipan di atas adalah nilai dari koefisien reliabilitas berkisar antara 0 sampai 1, jika nilai reliabilitas kurang dari 0 berarti “tidak reliabel”. Jika nilainya di antara 0-0,2 berarti “rendah”, jika nilainya di antara 0,2-0,4 berarti “cukup”, jika nilainya di antara 0,4-0,6 berarti “sedang”, jika nilainya di antara 0,6-0,8 berarti “kuat” dan jika nilainya 1 “hampir sempurna”. Merujuk pada Singapore Med (2009) mengenai pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi, maka uji reliabilitas tes angket mengenai keterampilan sosial (0,84) mempunyai kriteria kuat. Berikut merupakan tabel 3.6 kisi-kisi angket yang akan digunakan dalam penelitian yang sebenarnya.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Keterampilan Sosial Setelah Uji Coba

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Soal	
			+	-
Keterampilan Sosial	Kerjasama	1. Membantu orang lain	20	11, 16
		2. Berbagi materi	3, 8	30, 24
		3. Mematuhi aturan dan petunjuk	26, 4	10
	Penegasan	1. Bertanya informasi pada orang lain	1	12, 22
		2. Memperkenalkan diri	31, 2	6
		3. Menanggapi tindakan orang lain	7	23, 19
	Empati	1. Menunjukkan kepedulian	28, 14	18
		2. Menghormati perasaan dan sudut pandang orang lain	13, 5	32
	Pengendalian Diri	1. Menanggapi gangguan dengan sewajarnya	27	15, 9
		2. Mengambil giliran dan mau berkorban	29, 21	17, 25

3.4. Prosedur Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial siswa yang dilaksanakan selama 8 kali pertemuan dan dilaksanakan 1 kali

seminggu, jadi penelitian dilakukan kurang lebih selama 8 minggu. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian eksperimen menggunakan model pembelajaran TGfU terhadap keterampilan sosial siswa:

a) *Pre Test*

Pelaksanaan *pre test* dilakukan sebelum perlakuan diberikan. *Pre test* dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat kebugaran dan kerjasama yang telah dimiliki siswa baik pada kelompok eksperimen maupun kontrol. Untuk mengetahui skor *pre test* tingkat kebugaran jasmani siswa kelompok eksperimen dan kontrol di gunakan tes kesegaran jasmani untuk siswa. Nurhasan (2008, hlm. 119) menjelaskan bahwa butir-butir tesnya terdiri dari: a). Tes lari cepat 60 meter, b). Tes angkat tubuh (30 detik untuk putri, 60 detik untuk putra), c). Tes baring duduk 60 detik, d). Tes lompat tegak, e). Tes lari jauh (jarak 1000 meter untuk putri dan 1200 meter untuk putra). Sedangkan untuk mengetahui skor *pre test* tingkat keterampilan sosial siswa kelompok eksperimen dan kontrol di gunakan angket, yang terdiri dari angket pegangan guru dan angket untuk siswa yang pedoman penilaian berdasarkan *Skala Likert*.

b) *Treatment*

Treatment atau perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen adalah model pembelajaran TGfU. Perlakuan ini dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan, hal ini merujuk dari pengaturan jadwal kegiatan belajar mengajar di sekolah pada satu semester hanya dilakukan 8 kali pertemuan dalam satu semester. Jumlah pertemuan dalam satu minggu yaitu sebanyak 1 kali pertemuan, mengenai masa latihan (dalam hal ini pembelajaran permainan bola besar). Jadi peneliti mengambil kesimpulan untuk melakukan penelitian dalam satu minggu satu kali pertemuan selama delapan minggu. Berikut ini merupakan jadwal perlakuan yang diberikan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui model pembelajaran TGfU. Mengenai jadwal pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7. Program Pembelajaran

PERTEMUAN	KELOMPOK	MATERI	PERLAKUAN
	A ₁ B ₁	Pembelajaran Bola basket	Model pembelajaran TGfU

1	A ₁ B ₂	Pembelajaran Bola basket	Model pembelajaran TGfU
	A ₂ B ₁	Pembelajaran Bola basket	Model Pembelajaran DI
	A ₂ B ₂	Pembelajaran Bola basket	Model Pembelajaran DI
2	A ₁ B ₁	Pembelajaran Bola basket	Model pembelajaran TGfU
	A ₁ B ₂	Pembelajaran Bola basket	Model pembelajaran TGfU
	A ₂ B ₁	Pembelajaran Bola basket	Model Pembelajaran DI
3	A ₂ B ₂	Pembelajaran Bola basket	Model Pembelajaran DI
	A ₁ B ₁	Pembelajaran Bola basket	Model pembelajaran TGfU
	A ₁ B ₂	Pembelajaran Bola basket	Model pembelajaran TGfU
4	A ₂ B ₁	Pembelajaran Bola basket	Model Pembelajaran DI
	A ₂ B ₂	Pembelajaran Bola basket	Model Pembelajaran DI
	A ₁ B ₁	Pembelajaran Sepak Bola	Model pembelajaran TGfU
5	A ₁ B ₂	Pembelajaran Sepak Bola	Model pembelajaran TGfU
	A ₂ B ₁	Pembelajaran Sepak Bola	Model Pembelajaran DI
	A ₂ B ₂	Pembelajaran Sepak Bola	Model Pembelajaran DI
6	A ₁ B ₁	Pembelajaran Sepak Bola	Model pembelajaran TGfU
	A ₁ B ₂	Pembelajaran Sepak Bola	Model pembelajaran TGfU
	A ₂ B ₁	Pembelajaran Sepak Bola	Model Pembelajaran DI
7	A ₂ B ₂	Pembelajaran Sepak Bola	Model Pembelajaran DI
	A ₁ B ₁	Pembelajaran Bola Voli	Model pembelajaran TGfU
	A ₁ B ₂	Pembelajaran Bola Voli	Model pembelajaran TGfU
8	A ₂ B ₁	Pembelajaran Bola Voli	Model Pembelajaran DI
	A ₂ B ₂	Pembelajaran Bola Voli	Model Pembelajaran DI
	A ₁ B ₁	Pembelajaran Bola Voli	Model pembelajaran TGfU
8	A ₁ B ₂	Pembelajaran Bola Voli	Model pembelajaran TGfU
	A ₂ B ₁	Pembelajaran Bola Voli	Model Pembelajaran DI
	A ₂ B ₂	Pembelajaran Bola Voli	Model Pembelajaran DI

Keterangan:

A₁B₁ = Kelompok siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran TGfU dan memiliki kebugaran jasmani tinggi.

A₁B₂ = Kelompok siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran TGfU dan memiliki kebugaran jasmani rendah.

- A2B1 = Kelompok siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran DI dan memiliki kebugaran jasmani tinggi.
- A2B2 = Kelompok siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran DI dan memiliki kebugaran jasmani rendah.

Perlakuan yang dilakukan dalam model pembelajaran TGfU yaitu pada awal pembelajaran siswa diperkenalkan mengenai bentuk permainan bola besar secara taktis, mulai dari bentuk lapangan, cara bermain, dan peraturan permainan. Kemudian setelah siswa memahami permainan bola besar secara umum maka langkah berikutnya yaitu melakukan permainan permainan dalam satu lapangan.

Permainan dengan model pembelajaran TGfU yang digunakan sebagai bentuk perlakuan dalam permainan dengan memperhatikan setiap teknik dasar yang terdapat dalam bola basket. Proses keterampilan sosial dilihat dari kegiatan siswa sebelum pembelajaran, pada saat pembelajaran dan setelah pembelajaran. Adapun skenario proses belajar mengajar model pembelajaran TGfU dan DI dapat dilihat pada tabel 3.8.

Tabel 3.8 Skenario Proses Belajar Mengajar Model Pembelajaran TGFU dan DI

Model Pembelajaran TGFU	Model Pembelajaran DI
<p>a. Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran. • Siswa melakukan peregangan statis, dinamis dan dilanjutkan melakukan permainan. <p>b. Inti</p> <p>Aktivitas pembelajaran</p> <p>Bentuk permainan</p> <p>Permainan dengan formasi 2 vs 2 dan 3 vs 3 pada lapangan yang sendiri. Dengan ukuran lapangan yang dimodifikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola di oper kepada pasangannya dari jarak yang telah ditentukan oleh guru. • Pemain menangkap bola tersebut, kemudian berusaha untuk mengoper kepada pasangannya secara tepat dan segera bergerak mencari ruang kembali untuk menerima umpan untuk diteruskan menembak ke keranjang. • Lakukan secara berulang-ulang dengan formasi 2 vs 2 dan 3 vs 3 ditandingkan dengan pasangan lainnya sampai hitungan tertentu. • Bola dianggap mati apabila bola jatuh atau tidak dapat diterima. <p>Mengajar pemahaman</p> <p>Guru menghentikan permainan atau latihan dan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa:</p>	<p>a. Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran. • Siswa melakukan peregangan statis, lari dan dinamis. <p>b. Inti</p> <p>Aktivitas pembelajaran</p> <p>Passing ke tembok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passing bola dengan cara operan dada ke dinding atau ke tembok, kemudian tangkap bola dengan dua tangan. • Gerakan dilakukan dengan teknik yang baik dan benar, dengan memperhatikan berbagai aspek seperti sikap awal hingga akhir, mulai dari lengan, tangan, kaki, dan sebagainya. • Lakukan secara berulang-ulang sehingga merasa cukup. <p>Melakukan operan dada dengan teman berpasangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan operan dada dengan dua tangan dilakukan dengan teman pasangannya. • Gerakan dilakukan dengan teknik yang baik dan benar, dengan memperhatikan berbagai aspek seperti sikap awal hingga akhir, mulai dari lengan, tangan, kaki, dan sebagainya.

- Apakah anda dapat mengoper bola dengan jarak yang dekat dan tepat?
- Bagaimana anda mengatur posisi yang tepat apabila melempar bola dengan jarak cukup jauh bagi anda?
- Apakah yang anda dan teman setim anda lakukan agar berhasil sampai menembak ke keranjang?
- Apa yang menjadi tujuan latihan ini?

Kemudian guru menjelaskan / prinsip-prinsip positioning, cara mempertahankan bola dan melakukan operan.

Pengulangan untuk pengembangan keterampilan

Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan cara mempertahankan bola dan melakukan operan yang benar. Seluruh siswa memperhatikan penjelasan dan demonstrasi guru, kemudian melakukan gerakan yang dicontohkan oleh guru. Guru selalu mengoreksi setiap gerakan siswa apabila ada keasalahan.

Kembali ke bentuk permainan

Para siswa kembali melakukan permainan dengan pola yang telah di terapkan oleh guru.

c. Penutup

Berbaris, Pendinginan, guru menjelaskan kembali konsep mempertahankan bola, positioning siswa dalam melakukan operan, berdoa.

- Dilakukan secara terus-menerus dan bergantian hingga merasa cukup.

Melakukan permainan dengan pola-pola yang ditentukan oleh guru terkait dengan teknik yang sudah dipelajari, seperti:

- Permainan secara berkelompok, yang dipertandingkan satu sama lainnya dengan pola dan peraturan yang ditentukan oleh guru.

c. Penutup

- Berbaris, pendinginan, Guru menjelaskan kembali konsep operan dada di bolabasket dan cara menangkap bola, dan melakukan Tanya jawab dengan siswa, berdoa.

c) *Posttest*

Setelah melalui treatment dengan waktu yang telah ditentukan, langkah selanjutnya adalah melakukan *posttest*. Pelaksanaan *posttest* ini yaitu untuk mengukur keterampilan sosial siswa dengan menggunakan angket. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data akhir dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

3.5. Analisis Data

Data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis secara kuantitatif melalui perhitungan statistik. Adapun langkah-langkah dalam pengolahan dan analisa data tersebut akan diuraikan sebagai berikut :

1. Uji Asumsi Statistik

Uji asumsi statistik ini dilakukan dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Tujuan dilakukannya uji normalitas untuk mendapatkan distribusi data sebagai acuan untuk uji statistik selanjutnya, yakni apakah sampel yang diambil dari populasi berdistribusi normal serta untuk menentukan uji statistik selanjutnya dengan catatan bila data berdistribusi normal maka menggunakan uji statistik parametrik dan bila data tidak berdistribusi normal menggunakan uji statistik non parametrik. Uji normalitas ini dilakukan terhadap data pretest dan posttes menggunakan bantuan *SPSS 23* yakni uji *Kolmogorov Smirnov*. Selanjutnya uji homogenitas dimaksudkan untuk menguji dua kelompok atau lebih data sampel dari populasi apakah memiliki variansi yang sama dengan menggunakan *SPSS 23* yakni uji *Levene Statistic*.

2. Uji Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik yang diajukan peneliti sebagai berikut:

- a. Perbedaan peningkatan keterampilan sosial antara model pembelajaran TGfU dengan model pembelajaran DI.

Hipotesis statistik:

- 1) H_0 = tidak terdapat perbedaan peningkatan keterampilan sosial antara model pembelajaran TGfU dengan model pembelajaran DI.
- 2) H_i = terdapat perbedaan peningkatan keterampilan sosial antara model pembelajaran TGfU dengan model pembelajaran DI.

Kriteria keputusan:

- Jika nilai probabilitas Sig. (2-tailed) $> 0,05$ (H_0 diterima).
- Jika nilai probabilitas Sig. (2-tailed) $< 0,05$ (H_0 Ditolak).

- b. Interaksi antara model pembelajaran dengan kebugaran jasmani terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa.

Hipotesis statistik:

- 1) H_0 = tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kebugaran jasmani terhadap keterampilan sosial siswa.
- 2) H_i = terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kebugaran jasmani terhadap keterampilan sosial siswa.

Kriteria keputusan:

- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ (H_0 diterima).
- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ (H_0 Ditolak).

- c. Perbedaan peningkatan keterampilan sosial antara model pembelajaran TGfU dengan model pembelajaran DI pada siswa yang memiliki kebugaran jasmani tinggi.

Hipotesis statistik:

- 1) H_0 = tidak terdapat perbedaan peningkatan keterampilan sosial antara model pembelajaran TGfU dengan model pembelajaran DI pada siswa yang memiliki kebugaran jasmani tinggi.
- 2) H_i = terdapat perbedaan peningkatan keterampilan sosial antara model pembelajaran TGfU dengan model pembelajaran DI pada siswa yang memiliki kebugaran jasmani tinggi.

Kriteria keputusan:

- Jika nilai probabilitas Sig. (2-tailed) $> 0,05$ (H_0 diterima).
- Jika nilai probabilitas Sig. (2-tailed) $< 0,05$ (H_0 Ditolak).

- d. Perbedaan peningkatan keterampilan sosial antara model pembelajaran TGfU dengan model pembelajaran DI pada siswa yang memiliki kebugaran jasmani rendah.

Hipotesis statistik:

- 1) H_0 = tidak terdapat perbedaan peningkatan keterampilan sosial antara model pembelajaran TGfU dengan model pembelajaran DI pada siswa yang memiliki kebugaran jasmani rendah.
- 2) H_i = terdapat perbedaan peningkatan keterampilan sosial antara model pembelajaran TGfU dengan model pembelajaran DI pada siswa yang memiliki kebugaran jasmani rendah.

Kriteria keputusan:

- Jika nilai probabilitas Sig. (2-tailed) $> 0,05$ (H_0 diterima).
- Jika nilai probabilitas Sig. (2-tailed) $< 0,05$ (H_0 Ditolak).

Pengujian hipotesis untuk analisis data hipotesis yang pertama dan kedua menggunakan analisis variansi dua arah (*Two Way Anova*) dan data yang digunakan ialah *gain* (selisih) karena untuk melihat peningkatan. Untuk analisis data hipotesis ke tiga dan empat penulis merujuk pada yang diungkapkan oleh Ali (2012, hlm. 276) karena hipotesis ke tiga dan empat ini sama dengan *pretest posttest control group design*, maka cara yang digunakan adalah menggunakan analisis variansi (*Anova*).