

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen. Fraenkel, dkk. (2012, hlm. 265) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen memiliki 2 aspek penting dan merupakan satu-satunya jenis penelitian yang langsung menguji pengaruh dari sebuah variabel. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian terbaik untuk menguji hipotesis hubungan sebab akibat. Metode eksperimen memiliki beberapa jenis desain yang secara garis besar terbagi menjadi 4 kategori yaitu, *poor experimental design*, *true experimental design*, *quasi experimental design* dan *factorial design*.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan desain penelitian *randomized control group pretest-posstest*. Menurut Fraenkel, dkk. (2012, hlm. 276) menjelaskan bahwa berbeda dari desain *randomized posttest-only control group* hanya dalam penggunaan *pretest*. Dua kelompok subjek digunakan, dengan kedua kelompok diukur atau diamati dua kali. Pengukuran pertama berfungsi sebagai *pretest*, yang kedua sebagai *posttest*, total sampling digunakan untuk membentuk kelompok. Pengukuran atau pengamatan dikumpulkan pada waktu yang sama untuk kedua kelompok. Penelitian ini dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan program *Life skills* sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan latihan seperti biasa. Desain penelitian menggunakan *Pretest Posttest Control Group Design* (Frankael & Wallen, 2012).

Desain penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group design*

Kelompok	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
A	O ₁	X ₁	O ₂
B	O ₃	X ₂	O ₄

(Fraenkel and Wallen, 2012):

Gambar 3. 1
Pre-test and Post-test Control Group Desain

Keterangan

A : Kelompok Eksperimen

B : Kelompok *Control*

O1 : *Pre-test* Kelompok Eksperimen

O2 : *Post-test* Kelompok Eksperimen

O3: *Pre-test* Kelompok *Control*

O2: *Post-test* Kelompok *Control*

X1 : Program latihan sepakbola menggunakan model *cooperative learning* dengan mengintegrasikan *life skills*

X2: Program latihan sepakbola non *cooperative learning* dan non-integrasi *life skills*

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Fraenkel, Wallen, & Hyun (2012) menjelaskan bahwa, populasi adalah kelompok yang diteliti, kelompok dimana peneliti akan melakukan generalisasi hasil penelitiannya. Lebih lanjut Fraenkel (2012) menyatakan bahwa peneliti harus menggeneralisasi populasi tersebut, oleh karena itu, populasi tersebut harus populasi yang diakses. Jadi, pengertian populasi dalam terbatas pada sekelompok/kumpulan orang-orang, namun mengacu pada seluruh ukuran, hitungan, atau kualitas yang menjadi fokus perhatian suatu kajian. Menurut Sugiyono (2012, hlm 117) 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. Maka dari itu, sehubungan dengan penelitian ini maka populasi dari penelitian ini adalah sekolah sepak bola Wira Bangsa Kabupaten Subang yang berjumlah 22 orang dengan usia 16-19 tahun.

3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi sumber informasi tertentu yang dibutuhkan dalam penelitian (Fraenkel and Wallen, 2012).

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah anak yang aktif pada SSB Wira bangsa Kabupaten. Subang yang berjumlah 22 orang dengan usia 16-19 tahun. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling. Menurut Sugiyono (2014, hlm 124) mengatakan bahwa total sampling adalah teknik penentuan sampel

bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel ini digunakan jika jumlah populasi relatif kecil yaitu tidak lebih dari 30 orang, total sampling disebut juga sensus, di mana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini dibuat bertujuan untuk mempermudah dalam menyusun alat ukur atau indikator yang diperlukan berdasarkan variabel yang diteliti. Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Operasional Variabel

Variabel	Konsep Teoritis	Konsep Empiris	Konsep Analitis
Kecakapan hidup (<i>Life skills</i>)	<i>Life skills</i> dapat dikembangkan melalui olahraga, dengan yang paling umum adalah kerja tim, penetapan tujuan, manajemen waktu, keterampilan emosional, komunikasi interpersonal, keterampilan sosial, kepemimpinan, dan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Mossman & Cronin, 2019)	Hasil penelitian yang dilakukan oleh Cronin dan Allen (2017) memberikan bukti awal untuk validitas dan keandalan <i>LSSS (Life skills Scale of Sport)</i> . Dengan menggunakan skala ini, peneliti dapat menilai derajat secara menyeluruh yang menurut para remaja sebagai	Instumen dalam penelitian ini menggunakan <i>LSSS (Life skills Scale of Sport)</i> . <i>LSSS (Life skills Scale of Sport)</i> adalah skala untuk mengukur <i>life skills</i> melalui olahraga dengan melihat dari aspek <i>leadership, team work, social skills, time management</i> . (L. D. Cronin & Allen, 2017). Adapun menurut L.D Cronin & Allen (2017) menjelaskan adapun aspek-aspek yang menjadi pengukuran <i>LSSS (Life skills Scale of Sport)</i> adalah sebagai berikut

**Tabel 3.1 (Lanjutan)
Operasional Variabel**

Variabel	Konsep Teoritis	Konsep Empiris	Konsep Analitis
		<p>peserta dapat mengembangkan delapan <i>life skills</i> melalui olahraga. Adapun menurut L.D Cronin & Allen (2017) menjelaskan aspek-aspek yang menjadi pengukuran <i>Life skills</i> (<i>Life skills</i>)</p>	<p>A. Leadership (Kepemimpinan) Adapun aspek-aspeknya adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Tetapkan standar tinggi untuk tim/grup; b) Ketahui cara memotivasi orang lain; c) Bantu orang lain memecahkan masalah kinerja mereka; d) Jadilah panutan yang baik bagi orang lain; e) Atur anggota tim/kelompok untuk bekerja sama; f) Hargai prestasi orang lain; g) Ketahui cara memengaruhi sekelompok individu secara positif; dan <p>Pertimbangkan pendapat individu dari setiap tim/anggota kelompok.</p>

**Tabel 3.1 (Lanjutan)
Operasional Variabel**

Variabel	Konsep Teoritis	Konsep Empiris	Konsep Analitis
		a) <i>Emotional Skills</i> (Keterampilan Emosi) b) <i>Interpersonal Communication</i> (Komunikasi Interpersonal) c) <i>Goal Setting</i> (Penetapan Tujuan) d) <i>Problem Solving And Decision Making</i> (Pemecahan Masalah Dan Pengambilan Keputusan)	B. Time Management (Manajemen Waktu) Adapun aspek-aspeknya adalah: a) Mengelola waktu dengan baik; b) Memberikan penilaian berapa banyak waktu yang saya habiskan untuk berbagai kegiatan; c) Mengontrol cara penggunaan waktu saya; dan d) Tetapkan tujuan agar saya menggunakan waktu saya secara efektif. C. Team Work (Kerja Tim) Adapun aspek-aspeknya adalah: a) Menerima saran untuk perbaikan dari orang lain; b) Membantu membangun semangat tim/ kelompok; c) Bekerja dengan baik dalam tim/ kelompok; d) Sarankan kepada anggota tim/ kelompok bagaimana mereka dapat

**Tabel 3.1 (Lanjutan)
Operasional Variabel**

Variabel	Konsep Teoritis	Konsep Empiris	Konsep Analitis
			<p>meningkatkan kinerja mereka;</p> <p>e) Membantu anggota tim/ grup lain melakukan tugas;</p> <p>f) Ubah cara saya tampil untuk kepentingan tim/ grup</p> <p>g) Bekerja dengan orang lain untuk kebaikan tim/ kelompok</p> <p>D. <i>Emotional Skills</i> (Keterampilan Emosi)</p> <p>Adapun aspek-aspeknya adalah:</p> <p>a) Tahu bagaimana mengontrol emosi</p> <p>b) Pahami bahwa saya berperilaku berbeda saat emosional</p> <p>c) Saya memerhatikan mengenai perasaan saya</p> <p>d) Saya menggunakan emosi untuk tetap fokus</p> <p>e) Memahami emosi orang lain</p> <p>f) Memperhatikan bagaimana perasan orang lain</p> <p>g) Membantu orang lain menggunakan emosi mereka untuk tetap fokus</p> <p>h) Membantu orang lain mengendalikan emosinya ketika sesuatu yang buruk terjadi</p>

**Tabel 3.1 (Lanjutan)
Operasional Variabel**

Variabel	Konsep Teoritis	Konsep Empiris	Konsep Analitis
			<p>E. <i>Interpersonal Communication</i> (Komunikasi Interpersonal) Adapun aspek-aspeknya adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Berbicara dengan jelas kepada orang lain b) Perhatikan apa yang dikatakan seseorang c) Perhatikan bahasa tubuh orang d) Berkomunikasi baik dengan orang lain <p>F. <i>Goal Setting</i> (Penetapan Tujuan) Adapun aspek-aspeknya adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Tetapkan tujuan sehingga saya dapat tetap fokus pada peningkatan b) Tetapkan tujuan yang menantang c) Periksa kemajuan menuju tujuan saya d) Tetapkan tujuan jangka pendek untuk mencapai tujuan jangka panjang e) Tetap berkomitmen pada tujuan saya f) Tetapkan tujuan untuk latihan g) Tetapkan tujuan yang spesifik

**Tabel 3.1 (Lanjutan)
Operasional Variabel**

Variabel	Konsep Teoritis	Konsep Empiris	Konsep Analitis
			<p>G. <i>Social Skills</i> (Kecakapan Sosial) Adapun aspek-aspeknya adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Berinteraksi dalam berbagai lingkungan social; b) Pertahankan persahabatan dekat; c) Mulailah percakapan; d) Terlibat dalam kegiatan kelompok; dan e) Bantu orang lain tanpa mereka meminta bantuan <p>H. <i>Problem Solving And Decision Making</i> (Pemecahan Masalah Dan Pengambilan Keputusan) Adapun aspek-aspeknya adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Pikirkan baik-baik tentang masalah b) Ciptakan solusi sebanyak mungkin untuk suatu masalah c) Bandingkan setiap solusi yang ada untuk menemukan yang terbaik <p>Evaluasi solusi untuk suatu masalah</p>

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian “*Instrumentation refers to the entire process of collecting data in research investigation*” (Frankel, dkk. 2012, hlm. 141). Senada dengan pendapat tersebut, Riduwan (2014, hlm. 71) menjelaskan bahwa “Instrumen penelitian menjelaskan semua alat pengambilan data yang digunakan, proses pengumpulan data dan teknik penentuan kualitas instrumen (validitas dan reliabilitasnya). Instrumen dalam penelitian ini menggunakan LSSS menurut (Mossman & Cronin, 2019). LSSS (*Life skills Scale of Sport*) adalah skala untuk mengukur kecakapan hidup melalui olahraga dengan melihat dari 8 aspek (L. D. Cronin & Allen, 2017). Instrumen kuisioner LSSS tersebut dikembangkan untuk persiapan olahraga kaum muda dengan rentang usia 11-21 tahun. Yang kemudian di adaptasi oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian. LSSS memuat 8 komponen *life skills* yaitu, teamwork, goal setting, time management, intrapersonal communication, social skills, leadership, problem solving and decision making yang terbagi menjadi 47 dengan skala pengukuran berupa skala *likert* dengan rentang skala yang digunakan adalah rentang skala lima poin yaitu dari 1 (*not at all*) hingga 5 (*very much*) pernyataan.

Peneliti menggunakan hasil terjemahan dan uji validitas dari peneliti sebelumnya yaitu Rohmanasari et al., (2018). Peneliti sebelumnya telah melakukan penerjemahan angket kedalam Bahasa Indonesia melalui Lembaga Balai Bahasa UPI. Selanjutnya, melakukan *back translation* angket yang telah diterjemahkan oleh Balai Bahasa UPI kedalam Bahasa Inggris dengan harapan tidak terdapat perbedaan makna dengan hasil terjemahan tahap pertama. Proses *back translation* dilakukan di UPT Pusat Bahasa Institut Teknologi Bandung. Adapun menurut L.D Cronin & Allen (2017) menjelaskan adapun aspek-aspek yang menjadi pengukuran LSSS (*Life skills Scale of Sport*) adalah sebagai berikut

A. *Leadership* (Kepemimpinan)

Adapun aspek-aspeknya adalah:

- a) Tetapkan standar tinggi untuk tim/ grup;
- b) Ketahui cara memotivasi orang lain;
- c) Bantu orang lain memecahkan masalah kinerja mereka;

Muhammad Fakhri Rusydi, 2021

PENINGTEGRASIAN *LIFE SKILLS* DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA MELALUI PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- d) Jadilah panutan yang baik bagi orang lain;
- e) Atur anggota tim/ kelompok untuk bekerja sama;
- f) Hargai prestasi orang lain;
- g) Ketahui cara memengaruhi sekelompok individu secara positif; dan
- h) Pertimbangkan pendapat individu dari setiap tim/ anggota kelompok.

B. *Time management* (Manajemen Waktu)

Adapun aspek-aspeknya adalah:

- a) Mengelola waktu dengan baik;
- b) Memberikan penilaian berapa banyak waktu yang saya habiskan untuk berbagai kegiatan;
- c) Mengontrol cara penggunaan waktu saya; dan
- d) Tetapkan tujuan agar saya menggunakan waktu saya secara efektif.

C. *Social Skills* (Kecakapan Sosial)

Adapun aspek-aspeknya adalah:

- a) Berinteraksi dalam berbagai lingkungan sosial;
- b) Pertahankan persahabatan dekat;
- c) Mulailah percakapan;
- d) Terlibat dalam kegiatan kelompok; dan
- e) Bantu orang lain tanpa mereka meminta bantuan

D. *Team Work* (Kerja Tim)

Adapun aspek-aspeknya adalah:

- a) Menerima saran untuk perbaikan dari orang lain;
- b) Membantu membangun semangat tim/ kelompok;
- c) Bekerja dengan baik dalam tim/ kelompok;
- d) Sarankan kepada anggota tim/ kelompok bagaimana mereka dapat meningkatkan kinerja mereka;
- e) Membantu anggota tim/ grup lain melakukan tugas;
- f) Ubah cara saya tampil untuk kepentingan tim/ grup
- g) Bekerja dengan orang lain untuk kebaikan tim/ kelompok

E. *Emotional Skills* (Keterampilan Emosi)

Adapun aspek-aspeknya adalah:

- a) Tahu bagaimana mengontrol emosi
- b) Pahami bahwa saya berperilaku berbeda saat emosional
- c) Saya memerhatikan mengenai perasaan saya
- d) Saya menggunakan emosi untuk tetap fokus
- e) Memahami emosi orang lain
- f) Memperhatikan bagaimana perasaan orang lain
- g) Membantu orang lain menggunakan emosi mereka untuk tetap fokus
- h) Membantu orang lain mengendalikan emosinya ketika sesuatu yang buruk terjadi

F. *Interpersonal Communication* (Komunikasi Interpersonal)

Adapun aspek-aspeknya adalah:

- a) Berbicara dengan jelas kepada orang lain
- b) Perhatikan apa yang dikatakan seseorang
- c) Perhatikan bahasa tubuh orang
- d) Berkomunikasi baik dengan orang lain

G. *Goal Setting* (Penetapan Tujuan)

Adapun aspek-aspeknya adalah:

- a) Tetapkan tujuan sehingga saya dapat tetap fokus pada peningkatan
- b) Tetapkan tujuan yang menantang
- c) Periksa kemajuan menuju tujuan saya
- d) Tetapkan tujuan jangka pendek untuk mencapai tujuan jangka panjang
- e) Tetap berkomitmen pada tujuan saya
- f) Tetapkan tujuan untuk latihan
- g) Tetapkan tujuan yang spesifik

H. *Problem Solving And Decision Making* (Pemecahan Masalah dan Pengambilan Keputusan)

Adapun aspek-aspeknya adalah:

- a) Pikirkan baik-baik tentang masalah
- b) Ciptakan solusi sebanyak mungkin untuk suatu masalah
- c) Bandingkan setiap solusi yang ada untuk menemukan yang terbaik
- d) Evaluasi solusi untuk suatu masalah

3.5 Analisis Data

Data yang telah terkumpul dari *pretest* dan *posttest* mengenai kerjasama tim, keterampilan sosial, kepemimpinan dan manajemen waktu diri siswa, kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik. Analisis data dilaksanakan dengan menggunakan program *IBM Statistical Product and Service Solution (SPSS) Version 20*. Teknik analisis 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 maka menggunakan uji statistik non parametrik. Untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan teknik analisis pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Apabila data penelitian tidak berdistribusi normal dan tidak homogen, maka analisis data menggunakan statistik non-parametrik.

1. Uji Validitas

Sesuai rekomendasi dari Cronin dan Allen, (2017, hlm. 116) yang menyatakan bahwa “*it is important to reemphasize that validity and reliability are considered ongoing process. Thus, future studies should provide further evidence for the validity and reliability of the scale*”, yang berarti bahwa penting untuk mempertegas kembali bahwa validitas dan reliabilitas dianggap sebagai proses yang berkelanjutan sehingga, peneliti selanjutnya harus membuktikan lebih lanjut untuk validitas dan reliabilitas LSSS.

Untuk melakukan interpretasi hasil pengujian validitas dengan cara memasukan nilai dari tes awal di luar sample yang peneliti akan teliti kemudian memasukkannya ke dalam mickosoft excel Adapun dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut.

Tabel 3.2
Uji Validitas

NO	Pernyataan	Nilai T Hitung	Nilai T Tabel	Hasil Uji Validitas
1	Item 1	3,792	1,717	Valid
2	Item 2	6,017	1,717	Valid
3	Item 3	7,905	1,717	Valid
4	Item 4	7,405	1,717	Valid
5	Item 5	5,86	1,717	Valid
6	Item 6	8,936	1,717	Valid
7	Item 7	8,139	1,717	Valid
8	Item 8	6,871	1,717	Valid
9	Item 9	4,549	1,717	Valid
10	Item 10	5,86	1,717	Valid
11	Item 11	8,139	1,717	Valid
12	Item 12	5,307	1,717	Valid
13	Item 13	8,139	1,717	Valid
14	Item 14	8,139	1,717	Valid
15	Item 15	3,792	1,717	Valid
16	Item 16	5,899	1,717	Valid
17	Item 17	5,307	1,717	Valid
18	Item 18	6,871	1,717	Valid
19	Item 19	3,792	1,717	Valid
20	Item 20	2,102	1,717	Valid
21	Item 21	4,762	1,717	Valid
22	Item 22	6,871	1,717	Valid
23	Item 23	3,792	1,717	Valid
24	Item 24	4,872	1,717	Valid

Tabel 3.2 (Lanjutan)
Uji Validitas

NO	Pernyataan	Nilai T Hitung	Nilai T Tabel	Hasil Uji Validitas
25	Item 25	6,804	1,717	Valid
26	Item 26	3,792	1,717	Valid
27	Item 27	3,148	1,717	Valid
28	Item 28	2,903	1,717	Valid
29	Item 29	2,102	1,717	Valid
30	Item 30	3,528	1,717	Valid
31	Item 31	2,903	1,717	Valid
32	Item 32	5,889	1,717	Valid
33	Item 33	3,783	1,717	Valid
34	Item 34	6,804	1,717	Valid
35	Item 35	3,491	1,717	Valid
36	Item 36	2,986	1,717	Valid
37	Item 37	5,437	1,717	Valid
38	Item 38	2,041	1,717	Valid
39	Item 39	3,230	1,717	Valid
40	Item 40	2,081	1,717	Valid
41	Item 41	4,751	1,717	Valid
42	Item 42	3,017	1,717	Valid
43	Item 43	2,171	1,717	Valid
44	Item 44	2,039	1,717	Valid
45	Item 45	2,776	1,717	Valid
46	Item 46	1,99	1,717	Valid
47	Item 47	2,414	1,717	Valid

2. Gain Score

Nilai gain score bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian one group pretest posttest design (eksperimen design atau pre-eksperimental) maupun penelitian menggunakan

kelompok kontrol (quasi experiment atau true experiment). Uji gain score dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretest (tes sebelum di terapkannya metode atau perlakuan tertentu) dan nilai posttest (tes sesudah di terapkannya metode atau perlakuan tertentu). Dengan menghitung selisih antara nilai pretest dan posttest atau gain score tersebut, kita akan dapat mengetahui apakah penggunaan atau penerapan suatu metode tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak. Untuk menghitung gain score dengan menggunakan bantuan software IBM SPSS version 23. Rumus gain score yaitu $\text{posttest-pretest/skor maksimal-pretest}$.

3. Uji Normalitas

Tes utama untuk uji normalitas antara lain, *Uji Kolgomorov-Smirnov*, *Uji Liliefors*, Dan *Uji Shapiro Wilk*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji Normalitas *shapiro-wilk* karena ukuran sampel pada penelitian kurang dari 50. Selain itu uji normalitas shapiro-wilk juga direkomendasikan untuk ukuran sampel kurang dari 50 (Elliot & Woodward, 2007).

Untuk melakukan interpretasi hasil pengujian Normalitas dengan cara melihat nilai signifikansi (sig.) atau probabilitas (p-value) pada Tabel *Test of Normality* bagian *Shapiro Wilk* kemudian membandingkannya dengan taraf signifikansi alpha (α) 0.005. Adapun dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut:

Tabel 3.3

Dasar Pengambilan Keputusan Uji Normalitas

KRITERIA	KEPUTUSAN
Jika nilai Sig. atau P-value > 0.005	Data berdistribusi normal
Jika nilai Sig. atau P value < 0.005	Data tidak berdistribusi normal

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas di gunakan untuk apakah data penelitian memiliki varians yang sama atau homogen. Uji homogenitas juga di gunakan sebagai prasyarat dalam statistik parametris. Uji homogenitas pada penelitian ini mengguakan Levene Statistic dengan bantuan SPSS versi 23. Adapun langkah-langkah untuk pengujian homogenitas sebagi berikut:

Untuk melakukan interpretasi hasil pengujian homogenitas dengan cara melihat nilai signifikansi (sig.) atau probabilitas (p-value) pada Tabel Test of Homogeneity of Variances kemudian membandingkannya dengan taraf signifikansi alpha (α) 0.005. Adapun dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut:

Tabel 3.4
Dasar Pengambilan Keputusan Uji Homogenitas

KRITERIA	KEPUTUSAN
Jika nilai Sig. Atau P-value > 0.005	Varians dari dua atau lebih adalah homogen atau sama
Jika nilai Sig. Atau P value < 0.005	Varians dari dua atau lebih adalah tidak homogen atau tidak sama

5. Uji Hipotesis

a) *Independent Sample t-Test*

Pengujian hipotesis berdasarkan pertanyaan penelitian dan hipotesis penelitian nomor 2 (dua) dan 3 (tiga) dan 4 (empat) menggunakan uji t yaitu *Independent Sample t-Test* dengan bantuan software statistik IBM SPSS versi 23. Setelah data dimasukkan maka akan muncul hasil dua tabel output SPSS yaitu:

- 1) *Output* bagian pertama yaitu tabel *Group Statistic* yang memuat ringkasan statistic deskriptif dari kedua sampel yang diuji berupa jumlah sampel (N), rata-rata (*Mean*), dan Simpangan Baku (*Std. Deviation*).
- 2) *Output* bagian kedua yaitu tabel *Independent Sample Test* yang memuat hasil uji *Independent Sampel T-Test* dari kedua kelompok sampe penelitian. Pada bagian ini menunjukkan apakah perbedaan rata-rata dua sampel bermakna atau tidak. Pada tabel ini terdapat dua kolom yaitu kolom pertama: *Levene's Test for Equality of Variances* yang menunjukkan nilai hasil uji homogenitas. Kolom kedua: *t-Test for Equality of Means* yang menunjukkan nilai signifikansi atau probabilitas untuk menjawab hipotesis dan kolom *Mean Difference* menunjukkan besarnya perbedaan rerata dari kedua kelompok.

Untuk menjawab hipotesis penelitian dapat di lakukan dengan dua cara sebagai berikut:

- 1) Membandingkan antar t hitung dan t tabel dengan dasar pengambilan keputusan:

Tabel 3.5

Dasar Pengambilan Keputusan Uji T

KRITERIA	KEPUTUSAN
Jika nilai t-hitung $>$ t tabel	Ho ditolak artinya terdapat perbedaan
Jika nilai t-hitung $<$ t tabel	Ho di terima artinya tidak terdapat perbedaan

- 2) Melihat nilai sig. (2-tailed) atau p-Value dengan dasar pengambilan keputusan:

Tabel 3.6

Dasar Pengambilan Keputusan Uji T Dengan Nilai Signifikansi

KRITERIA	KEPUTUSAN
Jika nilai p-value $>$ 0.05	Ho di terima
Jika nilai p-value $<$ 0.05	Ho di tolak

3.6 Prosedur Penelitian

Untuk menganalisa dan menghasilkan kesimpulan yang jelas untuk itu penulis dapat membuat langkah-langkah penelitian dengan maksud untuk memperoleh data yang lebih akurat serta tidak adanya ketimpangan dalam penelitian. Seluruh sampel telah bersedia menjadi sampel penelitian dengan mengisi pernyataan kesediaan menjadi sampel secara sukarela. Treatment, pada kelompok eksperimen diberikan physical activity yang diintegrasikan program *life skills* dan pada kelompok control, physical activity diberikan tanpa mengintegrasikan program *life skills*.

1. Persiapan yang meliputi:

- a) Mengurus perizinan penelitian,
- b) Menentukan jadwal kunjungan ke klub sepakbola kota bandung untuk meminta izin dan memberikan pemahaman maksud serta tujuan penelitian yang akan dilakukan.
- c) Melakukan penyebaran instrumen LSSS awal (pretest) kepada kelompok yang dijadikan sampel penelitian.

- d) Menentukan waktu penyelesaian pengisian kuesioner LSSS, selama ± 25 menit kepada siswa.
- e) Memberikan treatment berupa program latihan sepskbola terintegrasi *life skills* yang dilakukan selama 16 kali pertemuan kepada kelompok eksperimen dan memberikan treatment berupa program latihan sepskbola nonintegrasi *life skills* yang dilakukan selama 16 kali pertemuan kepada kelompok control.
- f) Melakukan penyebaran instrumen LSSS akhir (posttest) kepada kelompok siswa yang dijadikan sampel penelitian.
- g) Menentukan waktu penyelesaian pengisian kuesioner LSSS akhir, selama ± 25 menit kepada siswa.

1. Tahap Pelaksanaan

Proses pengambilan data dilakukan pada dua tahap yaitu sampel penelitian melakukan pre-test pada 1 minggu sebelum pelaksanaan treatment dan pada minggu terakhir akan dilakukan post-test pada kedua kelompok sampel menggunakan instrument yang sama yaitu LSSS. Setelah data dikumpulkan, peneliti melakukan pengolahan data dan analisis data. Pengolahan dan analisis data dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 20 dengan menggunakan paired sample t-test. Langkah terakhir yaitu menentukan kesimpulan berdasarkan dari hasil pengolahan data dan analisis data.

Tabel 3.7
Jadwal Kegiatan Kelompok Eksperimen dan Kelompok Control

Pertemuan	Kegiatan										
	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol									
1	<i>Pre test (tes awal)</i> bermain sepakbola 11 vs 11	<i>Pre test (tes awal)</i> bermain sepakbola 11 vs 11									
2-3	Program latihan sepak bola menggunakan model <i>cooperative learning</i> terintegrasi <i>life skills</i> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #c8e6c9;">Komponen <i>life skills</i></td> <td style="background-color: #c8e6c9;">Permainan sepak bola</td> </tr> <tr> <td>Kerjasama tim</td> <td style="text-align: center;">5 vs 5</td> </tr> </table>	Komponen <i>life skills</i>	Permainan sepak bola	Kerjasama tim	5 vs 5	Program latihan sepak bola <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #c8e6c9;">Permainan sepak bola</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5 vs 5</td> </tr> </table>	Permainan sepak bola	5 vs 5			
Komponen <i>life skills</i>	Permainan sepak bola										
Kerjasama tim	5 vs 5										
Permainan sepak bola											
5 vs 5											
4-5	Program latihan sepak bola menggunakan model <i>cooperative learning</i> terintegrasi <i>life skills</i> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #c8e6c9;">Komponen <i>life skills</i></td> <td style="background-color: #c8e6c9;">Permainan sepak bola</td> </tr> <tr> <td>Kerjasama tim</td> <td style="text-align: center;">5 vs 5</td> </tr> <tr> <td>Penetapan tujuan</td> <td style="text-align: center;">4 vs 2</td> </tr> </table>	Komponen <i>life skills</i>	Permainan sepak bola	Kerjasama tim	5 vs 5	Penetapan tujuan	4 vs 2	Program latihan sepak bola <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #c8e6c9;">Permainan sepak bola</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5 vs 5</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4 vs 2</td> </tr> </table>	Permainan sepak bola	5 vs 5	4 vs 2
Komponen <i>life skills</i>	Permainan sepak bola										
Kerjasama tim	5 vs 5										
Penetapan tujuan	4 vs 2										
Permainan sepak bola											
5 vs 5											
4 vs 2											

Tabel 3.7 (Lanjutan)
Jadwal Kegiatan Kelompok Eksperimen dan Kelompok Control

Pertemuan	Kegiatan	
	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol
6-7	Program latihan sepak bola menggunakan model <i>cooperative learning</i> terintegrasi <i>life skills</i>	
	Komponen <i>life skills</i>	Permainan Sepak bola
	Kerjasama tim	5 vs 5
	Penetapan tujuan	4 vs 2
	Manajemen waktu	5 vs 5
8-9	Program latihan sepak bola menggunakan model <i>cooperative learning</i> terintegrasi <i>life skills</i>	
	Komponen <i>life skills</i>	Permainan Sepak bola
	Kerjasama tim	5 vs 5
	Penetapan tujuan	4 vs 2
	Manajemen waktu	5 vs 5
Keterampilan emosional	2 vs 2	

Tabel 3.7 (Lanjutan)
Jadwal Kegiatan Kelompok Eksperimen dan Kelompok Control

Pertemuan	Kegiatan	
	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol
10-11	Program latihan sepak bola menggunakan model <i>cooperative learning</i> terintegrasi <i>life skills</i>	
	Komponen <i>life skills</i>	Permainan Sepak bola
	Kerjasama tim	5 vs 5
	Penetapan tujuan	4 vs 2
	Manajemen waktu	5 vs 5
	Keterampilan emosional	2 vs 2
	Komunikasi interpersonal	6 vs 2
12-13	Program latihan sepak bola menggunakan model <i>cooperative learning</i> terintegrasi <i>life skills</i>	
	Komponen <i>life skills</i>	Permainan Sepak bola
	Kerjasama tim	5 vs 5
	Penetapan tujuan	4 vs 2
	Manajemen waktu	5 vs 5
	Keterampilan emosional	2 vs 2
	Komunikasi interpersonal	6 vs 2
Keterampilan sosial	4 vs 4	

Tabel 3.7 (Lanjutan)
Jadwal Kegiatan Kelompok Eksperimen dan Kelompok Control

Pertemuan	Kegiatan	
	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol
14-15	Program latihan sepak bola menggunakan model <i>cooperative learning</i> terintegrasi <i>life skills</i>	
	Komponen <i>life skills</i>	Permainan Sepak bola
	Kerjasama tim	5 vs 5
	Penetapan tujuan	4 vs 2
	Manajemen waktu	5 vs 5
	Keterampilan emosional	2 vs 2
	Komunikasi interpersonal	6 vs 2
	Keterampilan sosial	4 vs 4
	kepemimpinan	9 vs 2
	Pemecahan masalah, pengambilan keputusan	9 vs 2
16	Pelaksanaan <i>post-test</i> (tes akhir) 11 vs 11 untuk mengetahui dampak pengintegrasian 8 komponen <i>life skills</i> menggunakan permainan sepakbola dengan model <i>cooperative learning</i> .	
	Pelaksanaan <i>post-test</i> (tes akhir) 11 vs 11	

3.7 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan terhadap SSB Wirabangsa Kabupaten Subang. Frekuensi pertemuan 4 kali seminggu, jumlah pertemuan perlakuannya adalah 16 kali pertemuan. Rincian seriap pertemuan disajikan pada table 3.8.

Tabel 3.7
Jadwal, Waktu, dan Hari Program Pembelajaran

No	Waktu	Hari	Kelompok Eksperimen	Keterangan	Kelompok Control	Keterangan
1	15.30.wib	Selasa	Kelompok Eksperimen	Pemberian Program Latihan Sepakbola + Komponen <i>life skills</i>	Kelompok Control	Pemberian Program Latihan Sepakbola
2	15.30.wib	Kamis	Kelompok Eksperimen	Pemberian Program Latihan Sepakbola + Komponen <i>life skills</i>	Kelompok Control	Pemberian Program Latihan Sepakbola
3	15.30.wib	Sabtu	Kelompok Eksperimen	Pemberian Program Latihan Sepakbola + Komponen <i>life skills</i>	Kelompok Control	Pemberian Program Latihan Sepakbola
4	08.00.wib	Minggu	Kelompok Eksperimen	Pemberian Program Latihan Sepakbola + Komponen <i>life skills</i>	Kelompok Control	Pemberian Program Latihan Sepakbola