

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode atau alat yang digunakan untuk melakukan penelitian merupakan pengertian dari metode penelitian. pemakaian cara atau teknik pada saat menjalankan suatu penelitian menjadi sebuah kebutuhan yang sangat mutlak di karenakan, dengan menggunakan teknik atau cara dalam melakukan sebuah penelitian yang tepat, agar nantinya sesuai dengan tujuan penelitian yang diinginkan

Desain penelitian eksperimen digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini. Arikunto pada tahun (1997:31), penelitian eksperimen ialah "suatu metode untuk menentukan hubungan sebab akibat (causal interaction) antara dua parameter di mana faktor lain dapat mengintervensi". Begitu juga Sugiyono (1998:4) mengemukakan dalam tulisanya "Eksperimen adalah suatu studi yang berusaha untuk menemukan pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang dikontrol secara ketat". Dari kedua pendapat di atas dapat diambil simpulan bahwa metode eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki sesuatu hal atau masalah untuk diperoleh hasil. Dengan kata lain, Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenakan pada subjek selidik.

Sementara Fraenkel, (2006: 262) mengatakan :

*The primary concept underlying all experimental studies is in reality pretty simple: Try some thing and systematically examine what happens. Formal experiments include primary situations. First, as a minimum (however frequently extra) situations or strategies are in comparison to evaluate the effect(s) of precise situations or "treatments" (the unbiased variable). Second, the unbiased variable is without delay manipulated through the researcher. Change is deliberate for and intentionally manipulated with the intention to look at its effect(s) on one or extra*

Dwi Hartanto, 2022

*outcomes (the established variable). Let us speak a few vital traits of experimental studies in a piece extra detail..*

Pernyataan di atas dapat dimaknai bahwa ide pokok dasar dari semua penelitian eksperimen sangat sederhana yaitu mencoba sesuatu dan mengamati dengan sistematis apa yang terjadi. Eksperimen formal memuat dua kondisi dasar. Pertama, setidaknya dua (sering lebih) kondisi atau metode yang dibandingkan untuk diuji efek-efek dari kondisi tertentu atau “*treatment*” (variabel bebas). Kedua, variabel bebas langsung dimanipulasi oleh peneliti. Perubahan direncanakan dan sengaja dimanipulasi untuk mempelajari efeknya (s) pada satu atau lebih hasil (variabel dependen).

Secara luas, dapat dipahami terdapat ada beberapa cara untuk diskusi penelitian, ada beberapa jenis studi eksperimental: eksperimen sejati atau nyata dan eksperimen yang tidak benar tetapi terlihat seperti eksperimen. Inilah sebabnya mengapa studi kedua disebut eksperimen semu. Sebagai ciri penelitian eksperimen, yang disebut eksperimen nyata mengacu pada sesuatu yang dapat mencapai persyaratan yang diharapkan.

Adapun persyaratan yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Kondisi-kondisi yang ada di sekitar atau yang diperkirakan mempengaruhi subjek yang digunakan untuk eksperimen "seyogianya disingkirkan", sehingga apabila perlakuan selesai dan ternyata ada perbedaan antara hasil pada kelompok eksperimen dengan kelompok pembanding maka perbedaan hasil ini merupakan akibat dari adanya perlakuan.
2. Terdapat kelompok yang tidak diberi perlakuan yang difungsikan sebagai pembanding bagi kelompok yang diberi perlakuan. Pada akhir eksperimen, hasil pada kedua kelompok dibandingkan. Perbedaan hasil akan merupakan efek dari pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen.
3. Sebelum dilaksanakan eksperimen dilakukan kondisi kedua kelompok diusahakan sama sehingga paparan tentang hasil akhir dapat betul-betul merupakan hasil ada dan tidaknya perlakuan.

4. Apabila penelitian eksperimen dilakukan terhadap orang, diharapkan bahwa anggota kelompok eksperimen maupun kelompok pembanding tidak terpengaruh akan status mereka sehingga hasil eksperimen tidak terkena *Hawthorne effect* dan atau *John Henry effect*.

Model penelitian eksperimen yang dipakai dalam penelitian ini adalah tipe faktorial 3x2, dengan menggunakan rancangan randomized pretest and posttest control group design. Model tersebut didasarkan pada asumsi bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih secara acak dan dianggap sama persis.

Dengan kata lain bahwa pemilihan sampel tidak melihat siapa yang akan terpilih. Oleh karena itu semua anggota populasi mendapat kesempatan untuk terpilih menjadi sampel. Selanjutnya Fraenkel dan Wallen (2006:267) menjelaskan bahwa, “*As discussed earlier, random assignment is a powerful technique for controlling the subject characteristics threat to internal validity, a major consideration in educational research.*” Kalimat di atas dapat dimaknai Seperti didiskusikan di awal tadi, penentuan dengan random merupakan teknik yang kuat untuk mengontrol ancaman karakteristik subjek pada validitas internal, sebuah pertimbangan utama dalam penelitian bidang pendidikan. Dengan kata lain bahwa validitas internal terhadap subjek, dapat dieliminir dengan cara random pada saat penentuan sampel.

## **B. Desain Penelitian**

Secara khusus rencana penelitian yang dilakukan adalah desain faktorial 3 X 2 dan model desain random pre-test and post-test control group design, karena pengukuran keterampilan sosial tidak dilakukan pada satu waktu, yaitu ketika sampel menerima perlakuan terakhir, kemudian hasil pengukuran masing-masing kelompok dalam aspek yang sama, dan perbandingan dilakukan untuk melihat perbandingan efek perlakuan masing-masing kelompok, bukan perbandingan kausal antar kelompok. Untuk memperjelas desain penelitian faktorial 3X2, digunakan model desain random pre-test-post-test control group design. Enam kelompok, di antaranya tiga

Dwi Hartanto, 2022

kelompok menerima permainan tradisional dengan unsur keterampilan sosial, dan tiga kelompok tidak menerima unsur keterampilan sosial. , seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini. .

Tabel 3.1 Metode Penelitian

R1 :	O1	X1	Y1	O7
R2 :	O2	X2	Y1	O8
R3 :	O3	X1	Y2	O9
R4 :	O4	X2	Y2	O10
R5 :	O5	X1	Y3	O11
R6 :	O6	X2	Y3	O12

Keterangan :

R : Kelompok sampel ( R1 : Tradisional sosial - dayak, R2 : tradisional non sosial - dayak, R3 : Tradisional sosial - melayu, R4 : Tradisional non sosial – melayu, R5 : Tradisional sosial - china, R6 : Tradisional non sosial – china).

Y1 : Dayak

Y2 : Melayu

Y3 : latar belakang budaya China

X1 : Permainan Tradisional dengan integrasi sosial

X2 : Permainan Tradisional non integrasi sosial

O1,2,3,4,5,6 : Hasil tes awal (keterampilan sosial).

O7,8,9,10,11,12 : Hasil tes akhir (keterampilan sosial).

Desain penelitian faktorial 3 x 2 yang dipakai penelitian ini ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Dwi Hartanto, 2022

Tabel 3.2 Desain Faktorial 3 x 2

		Model Pembelajaran Permainan Tradisional	
Latar belakang Budaya		Integrasi Sosial ( X1 )	Non Integrasi Sosial ( X2 )
Dayak	Y1	X1Y1	X2Y1
Melayu	Y2	X1Y2	X2Y2
China	Y3	X1Y3	X2Y3

Keterangan :

X1Y1: Tingkat keterampilan sosial yang dimiliki siswa berlatar budaya Dayak sebagai dampak dari melakukan aktivitas permainan tradisional dengan integrasi sosial.

X1Y2: Tingkat keterampilan sosial yang dimiliki siswa berlatar budaya Melayu sebagai dampak dari melakukan aktivitas permainan tradisional dengan integrasi sosial.

X1Y3: Tingkat keterampilan sosial yang dimiliki siswa berlatar budaya China sebagai dampak dari melakukan aktivitas permainan tradisional dengan integrasi sosial.

X2Y1: Tingkat keterampilan sosial yang dimiliki siswa berlatar budaya Dayak sebagai dampak dari melakukan aktivitas permainan tradisional non integrasi sosial.

X2Y2: Tingkat keterampilan sosial yang dimiliki siswa berlatar budaya Melayu sebagai dampak dari melakukan aktivitas permainan tradisional non integrasi sosial.

X2Y3: Tingkat keterampilan sosial yang dimiliki siswa berlatar budaya China sebagai dampak dari melakukan aktivitas permainan tradisional non integrasi sosial.

Dwi Hartanto, 2022

Sebagaimana kita ketahui bahwa setiap desain penelitian mempunyai kelebihan dan kekurangan masing masing, hal ini dijelaskan Freankel (2006;276) pada gambar tabel berikut ini :

**TABLE 13.1 Effectiveness of Experimental Designs in Controlling Threats to Internal Validity**

Design	Threat											
	Subject Characteristics	Mortality	Location	Instrument Decay	Data Collector Characteristics	Data Collector Bias	Testing	History	Maturation	Attitude of Subjects	Regression	Implementation
One-shot case study	-	-	-	(NA)	-	-	(NA)	-	-	-	-	-
One group pretest-posttest	-	?	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Static-group comparison	-	-	-	+	-	-	+	?	+	-	-	-
Randomized posttest-only control group	++	+	-	+	-	-	++	+	++	-	++	-
Randomized pretest-posttest control group	++	+	-	+	-	-	+	+	++	-	++	-
Randomized Solomon four-group	++	++	-	+	-	-	++	+	++	-	++	-
Randomized posttest-only control group with matched subjects	++	+	-	+	-	-	++	+	++	-	++	-
Matching-only pretest-posttest control group	+	+	-	+	-	-	+	+	+	-	+	-
Counterbalanced	++	++	-	+	-	-	+	++	++	++	++	-
Time-series	++	-	+	-	+	+	-	-	+	-	++	-
Factorial with randomization	++	++	-	++	-	-	+	+	++	-	++	-
Factorial without randomization	?	?	-	++	-	-	+	+	+	-	?	-

Key: (+,++) = strong control, threat unlikely to occur; (+) = some control, threat may possibly occur; (-) = weak control, threat likely to occur; (?) = can't determine; (NA) = threat does not apply.

Gambar 3.1. Tabel Kontrol desain Penelitian (sumber Freankel, 2006;276)

Pada gambar di atas dapat diketahui bahwa untuk desain penelitian yang digunakan peneliti, terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan peneliti (yang memiliki tanda minus) antara lain *Location*, *Data Collector Characteristics*, *Data Collector Bias*, *Attitude of Subject*, *Implementation*. Adapun langkah-langkah peneliti untuk mengatasi kemungkinan terjadinya *thraets* atau gangguan dalam penelitian sesuai yang ditunjukkan gambar di atas adalah sebagai berikut :

1. *Location* : Pemberian treatment di pusatkan pada lapangan yang sama secara bersamaan yaitu di lapangan olahraga kota Pontianak dan penggunaan lokasi pengambilan data dilaksanakan di kelas yang berada di SD Negeri 24 Pontianak, siswa SD Katolik Mary Joseph dan SD Negeri 01 Sanggau.
2. *Data Collector Characteristics* : Pengambilan data penelitian dilakukan oleh partisipan yang sama dan telah mendapat arahan dan bimbingan tentang tata cara pelaksanaan atau penggunaan instrumen penelitian.
3. *Data Collector Bias* : Melakukan pengarahan tentang tatalaksana pemberian *treatment* untuk masing-masing kelompok termasuk langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan serta melakukan pengarahan dan

Dwi Hartanto, 2022

latihan dalam petunjuk tatalaksana pengambilan data pada partisipan sebelum melaksanakan pengambilan data penelitian pada sampel.

4. *Attitude of Subject* : Selama penelitian subjek atau sampel penelitian tidak diberitahukan akan status mereka baik itu sebagai kelompok utama maupun kontrol dan mereka hanya diinstruksikan untuk mengikuti dan melaksanakan arahan dari pembimbing mereka.
5. *Implementation* : Mengadakan bimbingan dan arahan pada partisipan mengenai tugas dan langkah-langkah penelitian yang akan dilaksanakan ketika menjadi pembimbing kelompok dan Memantau partisipan saat melaksanakan *treatment* maupun pengambilan data.

Sementara untuk melakukan validitas eksternal yang berkaitan dengan sejauh mana hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada subjek, situasi, dan waktu yang berbeda, maka peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Validitas populasi : berkaitan dengan teknik pengambilan sampel, apakah dilakukan secara acak atau tidak. Validitas populasi akan semakin baik apabila sampel diambil melalui *random sampling*, serta perlu diperhatikan darimana populasi diambil yaitu dengan menentukan populasi target dan populasi yang dapat dijangkau. Pada penelitian ini sampel penelitian diambil secara random dan sebelumnya menentukan populasi target dan populasi yang dapat dijangkau (lihat penjelasan di sampel).
2. Validitas Ekologis : Validitas yang berkaitan dengan situasi dan kondisi lingkungan. Pada penelitian ini pelaksanaan penelitian dipusatkan pada satu tempat yaitu lapangan olahraga kota Pontianak. Mengatasi agar tidak terjadi "*hawthorne effect*" dengan tidak memberitahu subjek penelitian tentang statusnya dalam penelitian (kelompok utama atau kontrol).
3. Validitas Temporal : Validasi yang berkaitan dengan generalisasi hasil penelitian pada waktu yang berbeda. Peneliti mempertimbangkan waktu pemberian *treatment*, rentang pengukuran variabel terikat, jarak antar manipulasi variabel bebas. Pada pelaksanaan pemberian *treatment*, peneliti

Dwi Hartanto, 2022

menyusunnya dalam sebuah program kegiatan pemberian treatment diatur sedemikian rupa baik volume maupun intensitas dan pelaksanaannya serentak bersama sama. Pengambilan data penelitian dilakukan pada waktu bersamaan.

### **C. Partisipan**

Peneliti menggunakan banyak relawan dalam penelitian ini dan membantu dalam proses pelaksanaan penelitian, terutama selama perawatan dan pengambilan sampel data. Hal ini dilakukan untuk mengurangi terjadinya bias selama proses perlakuan dan proses pendataan, dengan memberikan panduan kepada peserta dan gambaran awal tentang kegiatan yang akan dilakukan selama masa orientasi kelompok dan pengumpulan data. Peserta dipilih dari guru dan mahasiswa IKIP PGRI Pontianak PJKR

Peneliti meminta bantuan 12 (dua belas) orang untuk mengawasi proses perlakuan terhadap sampel tersebut. Setiap kelompok dipimpin oleh dua orang anggota yang bertugas mengintegrasikan permainan tradisional yang harus dimainkan oleh setiap kelompok. Instruktur pendidikan jasmani adalah salah satu anggota pendamping. Hal ini dikarenakan guru penjasorkes dan mahasiswa PJKR IKIP PGRI Pontianak sudah menguasai metode pemberian perlakuan berupa olahraga tradisional. Peneliti dibantu dalam prosedur pengumpulan data oleh sembilan orang partisipan saat mengumpulkan data keterampilan sosial, dan 3 peserta merupakan guru PJOK. Sebelumnya peserta juga mendapatkan bimbingan dan penjelasan mengenai mekanisme proses pengambilan data untuk dapat meminimalisir pergeseran data atau bias data..

Sementara partisipan yang dijadikan subjek penelitian berjumlah 88 orang siswa sekolah dasar dengan kriteria yang dijelaskan di bagian sampel penelitian.

### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **1. Populasi Penelitian**

Sebagai objek penelitian, atau unit dasar, atau unit penelitian, atau unit analisis, semua unsur dengan ciri atau ciri tertentu, yaitu makna populasi. Istilah

Dwi Hartanto, 2022



populasi tidak hanya berkaitan dengan “siapa” tetapi juga “apa”. Sugiyono (2007:80): Populasi adalah suatu wilayah umum yang terdiri dari subjek/objek dengan atribut dan karakteristik tertentu, yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Arikunto (2010: 173) mengemukakan bahwa “populasi adalah objek dari semua penelitian”. Widiyanto (2010:5) menjelaskan bahwa populasi adalah sekelompok atau sekelompok subjek atau objek yang dirangkum dari hasil survei.

Oleh karena itu, yang menjadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga benda dan benda alam lainnya. Populasi bukan hanya jumlah objek/topik penelitian, tetapi juga karakteristik/atribut objek atau topik tersebut. Oleh karena itu, totalitas di sini mengacu pada kumpulan orang atau hal-hal yang memiliki kesamaan dalam satu atau lebih hal dan membentuk masalah utama dalam penyelidikan tertentu.

Sementara itu Fraenkel (2009:91) menyatakan “..*The population, in other words, is the group of interest to the researcher, the group to whom the researcher would like to generalize the results of the study..*”. kalimat di atas dapat dimaknai bahwa populasi dengan kata lain adalah kelompok yang menarik bagi peneliti, dan kepada kelompok siapa peneliti ingin menggeneralisasikan hasil penelitiannya tersebut. Selanjutnya dikatakan pula bahwa populasi dapat menjadi bagian dari beberapa macam ukuran dan paling tidak mempunyai satu atau beberapa karakter yang terputus dari populasi lain. Hal terpenting bagi para peneliti dalam menggambarkan populasi dan sampel itu harus cukup terperinci agar individu yang berkepentingan dapat menentukan bisa tidaknya hasil penemuan-penemuan tersebut untuk digunakan pada situasi mereka atau digeneralisasikan.

Untuk meringkas hasil penelitian yang diperoleh, Frankel menyarankan bahwa sebelum menentukan sampel, peneliti terlebih dahulu harus menentukan populasi sasaran (target population) dan populasi yang terjangkau (orang yang dapat dikunjungi) dari penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan uraian di atas, agar hasil penelitian ini bersifat umum, maka populasi sasaran penelitian ini

Dwi Hartanto, 2022

adalah siswa SD di Kalimantan Barat, dan populasi terjangkau penelitian ini adalah SD Negeri 24 Pontianak, siswa SD Katolik Mary Joseph dan SD Negeri 01 Sanggau akan digunakan sebagai titik pengambilan sampel dalam penelitian ini. Populasi yang dapat diakses ditentukan dengan menggunakan teknik pengambilan sampel acak sebanyak 360 siswa termasuk dalam populasi yang dapat diakses ini.

## 2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan salah satu unsur umum yang akan menjadi objek penelitian. Sampel adalah bagian dari kelompok yang dianggap mewakili kelompok penelitian. Jika penelitian menggunakan sampel, maka dapat diperoleh karakteristik sampel, yang seharusnya dapat memperkirakan karakteristik populasi. Juga, di dalam sampel itu sendiri, beberapa sampel dan ukuran sampel serupa dengan ukuran dan jumlah populasi.

Sugiyono (2006:118) mengatakan bahwa pengertian dari sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili semua karakteristik dan sifat yang ada pada populasi tersebut.

Berkaitan dengan cara menentukan atau pemilihan sampel, Syaodih (2008; 253) mengatakan bahwa salah satu cara pengambilan sampel adalah harus representatif, sampel yang diambil diharapkan dapat mewakili populasi, semakin besar sampel yang diambil mendekati populasi maka peluang kesalahan generalisasi semakin kecil, dan sebaliknya bila terlalu sedikit sampel menjauhi populasi, maka semakin besar kesalahan generalisasi (diberlakukan umum). Salah satu caranya adalah dengan dengan cara acak atau random.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan teknik *Random Sampling* dengan model *two-stage/multistage random sampling* (Freankel. 2009;96) yaitu penentuan sampling dengan mengkombinasikan antara *cluster random sampling* dan *individual random sampling*, dimana populasi yang dijadikan penelitian dianggap homogen baik dari usia, pola konsumsi makanan, jenis kelamin dan kegiatan atau aktivitas keseharian yang dilakukan.

Dwi Hartanto, 2022

Karena populasi dianggap homogen maka dilakukan pengambilan sampling secara random, adapun cara yang digunakan adalah melalui pengundian pada semua siswa yang berada di kelompok populasi yang dapat di akses. Tahap pertama untuk penentuan sampel adalah melaksanakan pengundian untuk menentukan jumlah sampel yang diperlukan dan selanjutnya sampel yang dipilih akan kembali diundi untuk menentukan kelompoknya masing-masing.

Dalam proses pengambilan sampel suatu penelitian, Arikunto (1997:120) menjelaskan sebagai berikut :

“untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10% - 15% atau 20% - 25% atau lebih”.

Pendapat lainnya mengenai sampel, Surakhmad (1982:93) mengemukakan sebagai berikut :

“karena tidak mungkin penelitian selalu langsung menyelidiki populasi, padahal tujuan penyelidikan menemukan generalisasi yang berlaku secara umum, maka sering kali penelitian terpaksa mempergunakan sebagian saja dari populasi yakni sebagai sampel, yang dapat dipandang representative terhadap populasi itu”.

Mengenai jumlah sampel yang diperlukan pada suatu penelitian dari populasi tertentu, Syaodih (2008 : 261) berpendapat :

“Secara umum, untuk penelitian korelasional jumlah sampel ( n ) sebanyak 30 individu telah dipandang cukup besar, sedang dalam penelitian Kausal-Komparatif dan eksperimental 15 individu untuk setiap kelompok yang dibandingkan dipandang sudah cukup memadai, sedang untuk kelompok-kelompok sampel berkisar antara 20 sampai 50 individu”.

Isaac dan Michael, dalam Sugiyono (2009 : 126-127) mengemukakan bahwa rumus untuk menentukan jumlah sampel dengan tarap kesalahan 1%, 5%

dan 10%, digunakan rumus untuk menghitung ukuran sampel adalah sebagai berikut :

$$S = \frac{\lambda^2 . N . P . Q}{d^2 (N - 1) + \lambda^2 . P . Q}$$

S => jumlah sampel

$\lambda^2$  => dengan dk = 1

P = Q = 0,5.

d = 0,05

Sementara itu Fraenkel (2009;268) mengatakan:” ... *This is particularly desirable if the number in each group is small (less than 30)...*”. bahwa desain penelitian ini (*The randomized pretest-posttest control group design*) sebaiknya menggunakan kelompok kecil atau kurang dari 30 subyek/sampel dalam setiap kelompoknya.

Dalam studi ini ada beberapa kelompok sebagai sampel yang memiliki karakteristik berbeda , untuk kelompok yang berlatar budaya Dayak diambil sebanyak 30 orang sampel yang dimana kelompok tersebut di bagi menjadi ke dalam dua kelompok (1 kelompok yang mendapatkan permainan tradisional dengan integrasi sosial dan 2 permainan tradisional non integrasi sosial) 1 kelompok memiliki jumlah 15 orang sampel, masa halnya dengan kelompok yang memiliki berlatar budaya Melayu jumlah 30 orang sampel terbagi dua kelompok (1a permainan tradisional dengan integrasi sosial dan 1b permainan tradisional non integrasi sosial) masing-masing kelompok 15 orang sampel, serta kelompok berlatar budaya China jumlah 30 orang sampel terbagi dua kelompok (1a permainan tradisional dengan integrasi sosial dan 1b permainan tradisional integrasi sosial) 1 kelompok memiliki jumlah 15 sampel, jadi total keseluruhan sampel sebanyak 90 orang siswa. Untuk menghindari terjadinya *dropout* sampel pada saat pelaksanaan penelitian, perlu penambahan 10% dalam hal ini peneliti menggunakan rumus dari (sastroasmoro dan ismail, 2002;57) yaitu:

$$n^* = n / (1-f)$$

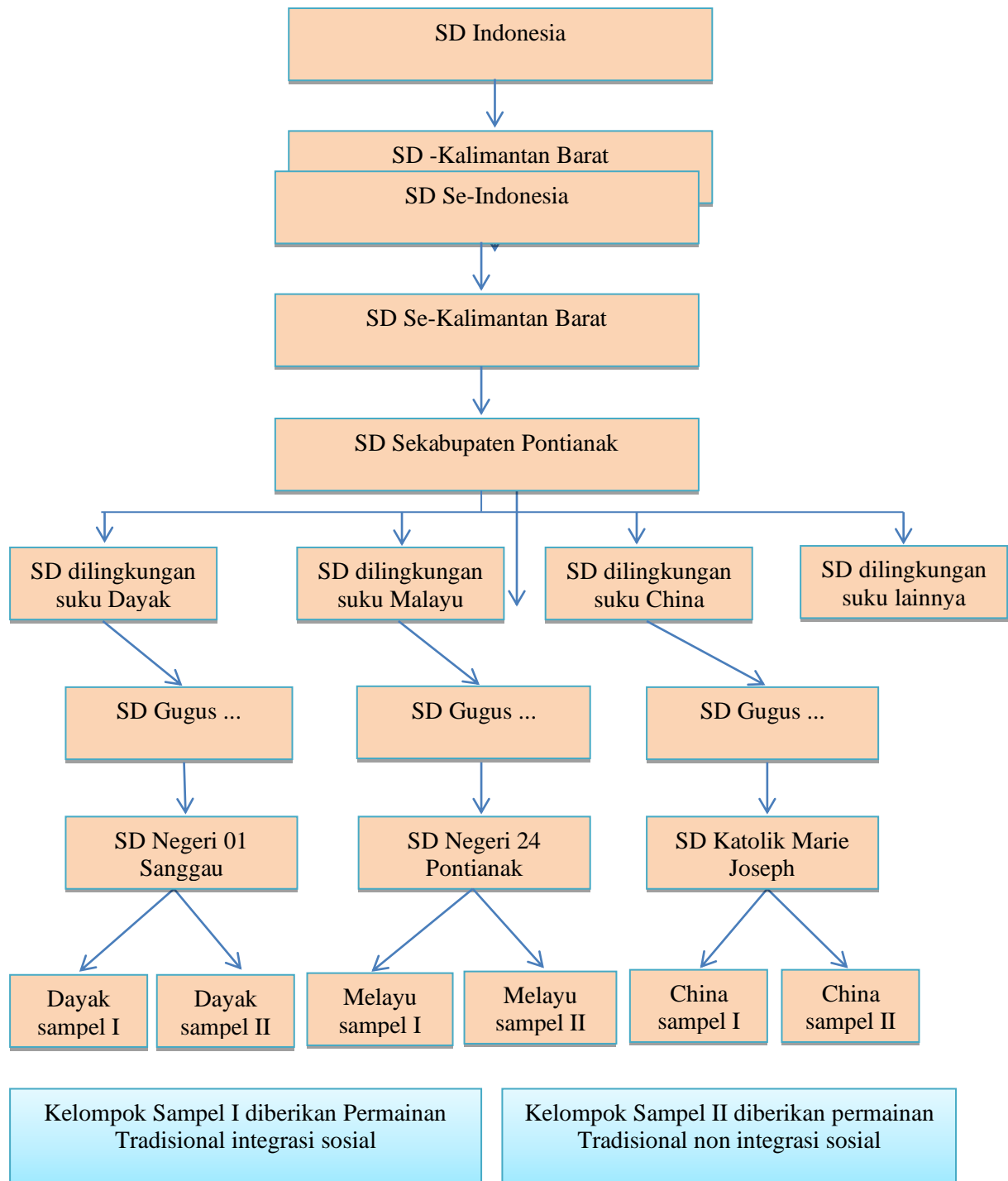
keterangan :  $n^*$  = besar sampel setelah dikoreksi

f = perkiraan proporsi *dropout*

Dwi Hartanto, 2022

berdasarkan penghitungan tersebut, maka jumlah sampel yang terlibat selama penelitian adalah sebanyak 99 siswa. Lebih jelasnya proses penentuan sampel penelitian tergambar pada bagan di bawah ini :

Bagan 3.1 Pengambilan Teknik Sampel



Dwi Hartanto, 2022

Untuk membatasi terjadinya bias pada hasil penelitian, dilakukanlah pembatasan sampel agar sampel memiliki tingkat homogenitas tinggi, salah satunya adalah pertimbangan masalah jenis kelamin, sehingga dalam penelitian ini hanya mengambil sampel yang berjenis kelamin laki-laki. Hal ini dilakukan atas dasar pertimbangan ahli yaitu Abernethy, dkk (2005) dalam bukunya di bab 12 menyatakan bahwa anak laki laki dan perempuan sampai pada usia 8-9 tahun tidak terdapat perbedaan untuk diberi perlakuan dalam pemberian latihannya, namun perbedaan menurut jenis kelamin muncul antara usia 10 dan 13, terutama perbedaan kematangan dalam kekuatan otot yang berkaitan dengan perbedaan komposisi tubuh, khususnya massa otot. Selama masa kanak-kanak, ukuran tubuh dan komposisi tubuh hanya sedikit berhubungan dengan kekuatan otot. Namun, setelah pubertas, kekuatan menjadi lebih terkait dengan ukuran tubuh, massa otot dan somatotip

### 3. Lokasi Penelitian

Sedangkan tempat yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan 3 lokasi terdiri dari SD Negeri 24 Pontianak, SD Katolik Marie Joseph dan SD Negeri 01 Sanggau Pontianak provinsi Kalimantan Barat.

## **E. Variabel Penelitian**

### 1. Variabel Penelitian

Variabel adalah struktur atau atribut penelitian (Kerlinger, 1973: Sugiyono, 2007; 38). Artinya, variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang memungkinkan peneliti memperoleh informasi tentang informasi yang didalam penelitian ini, penulis menentukan variabel yang akan diteliti dan membatasi kemungkinan penafsiran istilah yang dapat menyesatkan dan mengaburkan (bias) dalam arti sebenarnya.

Pada penelitian ini penulis menetapkan variabel-variabel yang akan dikaji dan diberi batasan-batasan terhadap kemungkinan terjadinya penafsiran suatu

istilah yang menyebabkan kekeliruan pendapat dan dapat mengaburkan (menjadi bias) akan pengertian yang sebenarnya.

Variabel-variabel tersebut terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variable bebas adalah variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya dan timbulnya variable terikat. Pada penelitian ini yang menjadi variable bebas adalah permainan tradisional yang integrasi sosial dan permainan tradisional non intergasi sosial. Sedangkan variabel terikat adalah merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya adalah tingkat keterampilan sosial.

Secara spesifik, variabel dalam penelitian ini dapat ditentukan sebagai berikut:

a. Variabel Bebas

Dalam penelitian yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan variable bebas permainan tradisional , dalam hal ini adalah permainan tradisional yang integrasi sosial dan permainan tradisional non integrasi sosial. Pengertian dari permainan tradisional di sini dapat didefinisikan sebagai Sebuah permainan yang dimainkan oleh anak-anak di masa lalu. Sebagian besar permainan ini dimainkan secara berkelompok. Di masa lalu, orang-orang hampir tidak dikenal dunia luar, sehingg dengan sendiri membimbing mereka untuk melakukan aktivitas tingkat sosial dan menjalin kebersamaan antar mereka yang tinggi. Pada penelitian ini menggunakan permainan tradisional yang dilakukan adalah permainan tradisional yang integrasi sosial dan permainan tradisional non integarsi sosial.

Permainan tradisional yang integrasi sosial ini berupa model-model permainan tradisional yang dilakukan atau dimainkan secara kelompok atau beregu. Kelompok sampel dituntut untuk dapat menguasai dan melakukan permainan tradisional yang diberikan oleh peneliti pada saat dilakukan perlakuan. lebih menitik beratkan pada kerjasama dan hubungan antar individu dalam satu tim, seperti dalam menentukan strategi untuk memenangkan permainan.

Dwi Hartanto, 2022

Permainan tradisional yang non integrasi sosial dalam hal ini adalah permainan tradisional yang cenderung dimainkan secara individu baik itu dilakukan dengan sendiri atau banyak orang, namun tetap tujuannya untuk diri sendiri.

Pada saat yang sama, kelompok aktif adalah kelompok sampel yang berpartisipasi atau tidak berpartisipasi dalam permainan tradisional yang integrasi sosial dan permainan tradisional non integrasi sosial.

#### b. Variabel Terikat

Dalam hal ini penelitian yang dijadikan sebagai variabel terikatnya adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial adalah perilaku yang memprediksi hasil interaksi sosial yang penting bagi orang-orang dalam keadaan tertentu, seperti penerimaan teman sebaya, popularitas, penilaian orang lain tentang keterampilan sosial yang terus menerus terkait dengan konsisten dalam mencapai keterampilan sosial. (Comb & Slaby dalam Cartledge & Milburn, 1995; Gresham dan Eliot dalam Cartledge & Milburn, 1995; Spence, 2003; Elksnin & Elksnin dalam Duffy, 2004; Erickson & Freud dalam Cartledge & Milburn, 1995).

c. Variabel moderator atau variabel moderating: Sebuah variabel yang mempengaruhi (naik dan turun) hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Variabel antara penelitian ini adalah karakteristik etnis dari latar belakang budaya di Kalimantan, yaitu Dayak, Melayu dan Melayu. China.

## 2. Definisi Istilah

a. Permainan Tradisional didefinisikan sebagai Permainan yang dimainkan oleh anak-anak pada masa lalu dimainkan secara individu atau kelompok.

1. Permainan tradisional yang termasuk integrasi sosial dalam penelitian ini mengacu pada permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok atau beregu.

2. Permainan tradisional non integrasi sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang pada waktu dimainkan tanpa diberikan unsur-unsur keterampilan sosial dan

Dwi Hartanto, 2022



cenderung dilakukan secara individu baik itu dilakukan dengan sendiri atau banyak orang, namun tetap tujuannya untuk diri sendiri.

- b. Keterampilan sosial adalah perilaku dalam keadaan tertentu yang dapat memprediksi hasil interaksi sosial yang penting bagi individu, seperti penerimaan teman sebaya, popularitas, penilaian dari orang lain pada keterampilan sosial.

#### F. Perlakuan atau treatment

Berikut dijelaskan kegiatan pembelajaran dengan integrasi sosial dan non integrasi sosial.

Tabel 3.3. Tabel Kegiatan Proses Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa Dalam pembelajaran	
	Integrasi sosial	Non integrasi sosial
Guru menetapkan satu komponen untuk setiap pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kerja sama</li> <li>2. sikap tegas</li> <li>3. empati</li> <li>4. Kontrol diri</li> <li>5 tanggung jawab</li> </ol>	-
Guru Menjelaskan <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan aktivitas yang akan dilakukan</li> <li>▪ Menjelaskan komponen keterampilan sosial</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendengarkan Penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu permainan tradisional gobak sodor. (cara bermain, aturan)</li> <li>2. Mendengarkan penjelasan guru pengertian pentingnya kerja sama.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendengarkan Penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu permainan tradisional gobak sodor. (cara bermain, aturan)</li> </ol>

Dwi Hartanto, 2022

• Menjelaskan Tujuan pembelajaran		
Memberikan simulasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pemanasan, peregangan statis dan dinamis sekaligus mensimulasikan</li> <li>2. Siswa melakukan permainan gobak sodor</li> <li>3. Mensimulasikan kerja sama dalam kerja sama</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pemanasan ,peregangan statis dan dinamis</li> <li>2. Siswa melakukan permainan gobak sodor</li> </ol>
Diskusi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bertanya</li> <li>2. Siswa memberikan pendapat</li> </ol>	Tidak dilakukan diskusi

### G. Instrumen Penelitian

Pengertian Instrumen atau alat penelitian adalah alat yang dipakai peneliti dalam untuk dapat memperoleh informasi yang berupa data kuantitatif tentang variabel yang diteliti diteliti. Alat penelitian adalah suatu alat yang dipakai untuk mengumpulkan informasi yang beragam dan secara sistematis memproses dan mengaturnya dalam penelitian.

Menurut Suharsimi Arikunto (2000:134), instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Hadjar (1996:160) berpendapat bahwa instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif. Instrumen pengumpul data menurut Suryabrata (2008:52) adalah alat yang digunakan untuk merekam-pada umumnya secara kuantitatif-keadaan dan aktivitas atribut-atribut psikologis. Atribut-atribut psikologis itu secara teknis biasanya digolongkan menjadi atribut kognitif dan atribut non kognitif. Sumadi mengemukakan bahwa untuk atribut

Dwi Hartanto, 2022

kognitif, perangsangnya adalah pertanyaan. Sedangkan untuk atribut non-kognitif, perangsangnya adalah pernyataan.

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument non tes berupa angket untuk melihat keterampilan sosial anak, yang di adopsi dan modifikasi dari *Grade 7-12 Social Skills Questionnaire* yang dikembangkan Frank M. Gresham and Stephen N. Elliott. Dari angket tersebut lalu diuji cobakan untuk mencari nilai validitas dan reabilitas. Adapun kisi-kisi angket dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Angket Keterampilan Sosial

No	Aspek Yang Diamanti	Indikator
1	Cooperation/kerja sama	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendengarkan saat diskusi</li> <li>- Izin saat bertanya</li> <li>- Menghindari perselisihan</li> <li>- Mengerjakan tugas bersama-sama</li> <li>- Gotong royong disekolah</li> <li>- Mengikuti perintah guru</li> <li>- Berdiskusi dengan baik</li> <li>- Berkomunikasi</li> </ul>
2	Assertion/sikap tegas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Percaya diri saat pelajaran</li> <li>- Tepat waktu</li> <li>- Memberikan pujian</li> <li>- Memulai percakapan</li> <li>- Mengajak kegiatan sosial</li> <li>- Menolak bantuan saat ujian</li> <li>- Berani bertanya</li> <li>- Tidak membatu teman waktu ujian</li> <li>- Berani berkata tidak jika tidak sesuai</li> <li>- Berani Mengesperiskan pendapat sendiri</li> </ul>

Dwi Hartanto, 2022

3	<i>Empathy/ empati</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan pujian</li> <li>- Mengerti keadaan teman</li> <li>- Ikut merasakan</li> <li>- Setia mendengarkan cerita</li> <li>- Memperingatkan</li> <li>- Tikad besar hati</li> <li>- Selalu siap</li> <li>- Menghargai pendapat</li> <li>- Tidak mengganggu teman saat belajar</li> <li>- Menerima kekurang</li> <li>- Menghargai teman</li> </ul>
4	<i>Self control/ Control diri</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempertahan diri</li> <li>- Menghindari siakp</li> <li>- Membantu mengerjakan</li> <li>- Saling komunikasi</li> <li>- Mengalah</li> <li>- Pengendalian emogi</li> </ul>
5	<i>Responsibility/ Tanggung jawab</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menepati janji</li> <li>- Mengakui kesalahan</li> <li>- Melaksanakan tugas</li> <li>- Mengembalikan</li> </ul>

Berdasarkan kisi-kisi anget tersebut selanjutnya disusun anget keterampilan sosial yang berupa pertanyaan. Sebelum anget digunakan terlebih dahulu diuji coba untuk mencari nilai validitas dan reabilitas. Adapun hasil setelah diujicobakan diperoleh nilai reliabilitas sebesar  $r$  0.932 dengan kategori (sangat tinggi) sehingga item pertanyaan anget layak untuk digunakan. Sedangkan untuk nilai validitasnya dapat dilihat pada Tabel 3.5 sebagai berikut

Tabel 3.5. Hasil Validitas Angket

No Pernyataan	Validitas	
	$r_{xy}$	Interpretasi

Dwi Hartanto, 2022

1	0.443094579	Sedang
2	0.427847252	Sedang
3	0.463254718	Sedang
4	0.506932833	Sedang
5	0.543108031	Sedang
6	0.521274542	Sedang
7	0.414209564	Sedang
8	0.556753961	Sedang
9	0.402894466	Sedang
10	0.505798519	Sedang
11	0.473979206	Sedang
12	0.534161053	Sedang
13	0.624983613	Sedang
14	0.441307907	Sedang
15	0.483294692	Sedang
16	0.529433964	Sedang
17	0.483294692	Sedang
18	0.510094767	Sedang
19	0.508308095	Sedang
20	0.493982681	Sedang
21	0.652275474	Sedang
22	0.652275474	Sedang
23	0.846148924	Tinggi
24	0.495808071	Sedang
25	0.483294692	Sedang
26	0.562523586	Sedang
27	0.449073451	Sedang
28	0.491815551	Sedang
29	0.718517522	Tinggi
30	0.449073451	Sedang
31	0.654218235	Sedang
32	0.647611188	Sedang

Dwi Hartanto, 2022

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DAN KARAKTERISTIK SUKU  
DALAM PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL**  
Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

33	0.534161053	Sedang
34	0.638629544	Sedang
35	0.427907869	Sedang
36	0.647611188	Sedang
37	0.59088612	Sedang
38	0.420710917	Sedang
39	0.508308095	Sedang

Dari tabel di atas terlihat item pernyataan validitasnya tergolong tinggi dan sedang, artinya semua item pernyataan dikatakan valid. Sehingga dapat disimpulkan semua item pernyataan angket dapat digunakan.

## H. Tahapan Penelitian

### 1. Pendahuluan

Pada tahap ini, berbagai hasil penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan ditelaah, dengan tujuan untuk memperoleh peta penelitian dan juga mencari celah-celah dalam penelitian sejenis, sehingga penelitian ini dapat mencapai tujuan penelitian yang dapat diidentifikasi sebagai penelitian baru dan orisinal. Pembedahan mulai dilakukan terutama di jurnal yang diterbitkan.

### 2. Perancangan Penelitian

Dalam tahap ini peneliti mencoba mempuat perumusan berbagai aspek yang berkaitan dengan perencanaan penelitian yang akan dilakukan, antara lain dalam penentuan populasi, sampel, tujuan penelitian, objek, instrumen, dan analisis data penelitian.

### 3. Pelaksanaan Penelitian

Langkah ini melibatkan subjek sampel dalam tahap pemberian perlakuan. Dalam hal ini peneliti menggunakan peralatan penelitian yang telah ditentukan sebelumnya berupa angket, untuk pengambilan data yang diperlukan dalam penelitian dan termasuk data tentang keterampilan sosial siswa atau sampel.

### 4. Kesimpulan Penelitian

Dwi Hartanto, 2022

Prosedur ini merupakan langkah pengolahan data yang diperoleh dari penelitian untuk menarik kesimpulan penelitian yang dimana suatu jawaban untuk menjawab dari tujuan penelitian yang sudah dirumuskan. Tentu saja, harus berdasarkan teori yang terkait dengan penelitian yang dilakukan peneliti untuk menarik kesimpulan ini.

## **I. Prosedur Penelitian**

Prosedur atau tata cara penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini terlebih dahulu peneliti menentukan populasi sebagai langkah penelitian pendahuluan terhadap penelitian yang akan peneliti dilakukan, kemudian peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel dengan cara menggunakan model two-stage/multi-stage random sampling untuk pengambilan sampel. Setelah itu sampel yang ada atau terpilih dibagi menjadi enam kelompok yaitu tiga kelompok diberikan permainan tradisional yang integrasi sosial, dan tiga kelompok diberikan permainan tradisional yang non integrasi sosial.

Sebelum diberikan treatment dan setelah selesai melakukan treatment secara keseluruhan ke-enam kelompok tadi diberikan angket untuk melihat tingkat keterampilan sosial. Hasil dari pengambilan data keterampilan tersebut (sebelum dan setelah treatment), Menganalisis data dan membandingkannya dengan hasil masing-masing kelompok, dan akhirnya dapat menarik kesimpulan, yang juga merupakan kesimpulan komprehensif yang dimana sudah mempertimbangkan dari teori yang terkait dan hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

Didalam prosedur penelitian ini peneliti akan menjabarkan langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan adapun langkah-langkah sebagai berikut.

### **1. Persiapan Penelitian**

Didalam masa persiapan ini peneliti terlebih dahulu menyiapkan segala sesuatu yang akan dilakukan sebelum menerapkan penelitian di lapangan dan tidak lupa menyiapkan alat dan tempat penelitian yang akan dipakai.

### **2. Pembentukan Kelompok**

Pembentukan kelompok penelitian dimana kelompok tersebut dibagi menjadi 3 sekolah. Di setiap sekolah dikelompokkan lagi menjadi 2 kelompok perlakuan yang pertama kelompok perlakuan permainan tradisional dengan integrasi sosial dan ke dua kelompok perlakuan permainan tradisional non integrasi sosial.

3. Tes Awal

Tes awal dalam penelitian yang diberikan kepada kelompok permainan tradisional dengan integrasi sosial dan non integrasi sosial kedua diberikan angket tentang keterampilan sosial.

4. Pemberian Perlakuan

Pemberian perlakuan yang diberikan adalah permainan tradisional dengan integrasi sosial dan non integrasi sosial

5. Tes Akhir

Tes akhir dalam penelitian yang diberikan kepada kelompok permainan tradisional dengan integrasi sosial dan non integrasi sosial kedua diberikan angket tentang keterampilan sosial.

6. Analisis Hasil Penelitian

Analisis yang dipakai peneliti menggunakan analisis statistik dengan pengitungan spss.

7. Kesimpulan

Menyimpulkan hasil pengitungan dari spss dari hasil penelitian yang sudah dijalankan sebelumnya.

Untuk lebih memperjelas paradigma dari penelitian, perhatikan bagan 3.2 dibawah ini.





### Bagan 3.2 Paradigma Penelitian

#### **J. Analisis Data**

Analisis statistik yang dipakai dalam penelitian ini ialah uji hipotesis komparatif, yaitu dengan membandingkan sampel dengan teknologi Anova dua arah (Two Way Anova with Main Effect dan Interaction Effect), Sample Ttest dan Manova/Mancova test. Hal ini dilakukan pada dua sampel atau lebih, dan peneliti ingin melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelompok siswa yang mendapat integrasi keterampilan sosial dan kelompok siswa yang tidak.

Adapun langkah-langkah pengolahan dan analisis data adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2007; 199-203):

Dwi Hartanto, 2022

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk melihat sifat data, apakah penyebaran skore data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal. Tujuannya untuk menentukan jenis pengolahan data yang akan digunakan apakah dengan uji statistik Parametrik atau uji statistik Non-Parametrik. Teknik yang digunakan untuk menguji normalitas pada penelitian ini adalah dengan menggunakan SPSS 17 dengan *uji Kolmogorov-Smirnov* atau *uji Shapiro-wilk* atau Uji Q-Q Plot. Suatu data dikatakan normal bila *sig.* lebih besar dari  $\alpha$  (0,05) atau data tersebar digaris diagonal pada grafik Q- Q Plot.

### 2. Melakukan uji homogenitas dengan uji F.

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah varian ketiga kelompok tersebut homogen atau tidak. Rumus yang digunakan adalah

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

kriteria yang diajukan adalah Jika F hitung lebih kecil dari F table, maka data yang dianalisis adalah homogen.

### 3. Menghitung mean (rata-rata) dan varians (simpang baku) dari ketiga kelompok.

- a. Mengelompokkan ketiga kelompok, dan menentukan mean dalam kelompok dan mean total.
- b. Menentukan Jumlah Kuadrat Total (JKtot), dan jumlah Kuadrat Antar (JK ant).
- c. Menghitung F hitung (Fhit), dan membandingkannya dengan F table (Tabel F) dengan dk pembilang (m - 1) dan dk penyebut (N - m).
- d. Membuat kesimpulan dan pengujian Hipotesis (menggunakan SPSS 17):

#### 1) Uji *Two Way Anova*

- a) Masukkan Data melalui *Data View* untuk semua responden (X1), dan identitas responden (x2)
- b) Klik *Varibel View*, untuk memberi nama variabel pada X1 dan X2, klik *Values* untuk memberi label nilai.
- c) Klik *Data View*, Klik *Analyze è General Linear Model Univariate*

Dwi Hartanto, 2022

- d) Klik Variabel (X1) untuk dipindahkan ke kolom Tes Variabel (s), dan Klik Variable untuk dipindahkan ke *Grouping Variable*, Klik Options
  - e) Klik Define Groups, isi Group 1: 1 dan Grop 2: 2, Klik *Continue*, Klik *Options*, Klik Oke.
- 2) Uji Anova (*Two Way Anova* dengan *Main Effect* dan *Interaction Effect*)
- a) Untuk mengalisis ANOVA dengan SPSS terlebih dahulu siapkan data yang akan digunakan. Pastikan kita mempunyai *variabel Dependen* dan Fariabel untuk Faktor.
  - b) Buka aplikasi SPSS, lalu masukkan semua data ke dalam SPSS
  - c) Pilih *Analyze è General Linear Model Univariate*
  - d) Masukkan variabel dependen dan juga faktornya kedalam kolom yang disediakan untuk masing-masing. Lalu klik Model di bagian kanan atas.
  - e) Pilih tipe yang diinginkan pada *Sum of Square*. memilih tipe III, bila ingin mengetahui interaksi antara X1 dan X2. Lalu klik *continue*.
  - f) Kemudian pilih *Post Hoc Multiple Comparasions*. Centang *Benferroni* dan *Tukey*. Atau boleh memilih yang lain. *Post Hoc Multiple Comparasions* ini berguna untuk uji perbandingan berganda.
  - g) Setelah itu klik *continue*. Lalu pilih Options.
  - h) Centang *Homogeneity Test*. Ini berguna untuk uji Homogenitas.
  - i) Setelah itu klik OK.

### 3) Uji Manova

*Manova* adalah *Multivariat Analisis Jalur* atau disebut juga *Multivariat Analysis Of Variance*. *Manova* hampir sama dengan *One Way Anova*, letak perbedaannya adalah pada jumlah variabel dependen atau variabel terikat yang diuji di dalam model. Kalau *One Way Anova*, hanya ada 1 variabel dependen, sedangkan pada *Manova* ada lebih dari 1 variabel *dependen*.

- a) Untuk mengalisis MANOVA dengan SPSS terlebih dahulu siapkan data yang akan digunakan. Pastikan kita mempunyai *variabel Dependen* dan Fariabel untuk Faktor.

- b) Buka aplikasi SPSS, lalu masukkan semua data ke dalam SPSS
- c) Pilih *Analyze* → *General Linear Model* → *Multivariate*
- d) Masukkan variabel dependen dan juga faktornya kedalam kolom yang disediakan untuk masing-masing. Lalu klik Model di bagian kanan atas.
- e) Pilih tipe yang diinginkan pada *Sum of Square*. memilih tipe III, bila ingin mengetahui interaksi antara X1 dan X2. Lalu klik *continue*.
- f) Kemudian pilih *Post Hoc Multiple Comparasions*. Centang *Benferroni* dan *Tukey*. Atau boleh memilih yang lain. *Post Hoc Multiple Comparasions* ini berguna untuk uji perbandingan berganda.
- g) Setelah itu klik *continue*. Lalu pilih Options.
- h) Centang *Homogeneity Test*. Ini berguna untuk uji Homogenitas.
- i) Setelah itu klik OK.

Adapun langkah-langkah pengolahan dan analisis data adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2007; 199-203):

#### 4. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk melihat sifat data, apakah penyebaran skore data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal. Tujuannya untuk menentukan jenis pengolahan data yang akan digunakan apakah dengan uji statistik Parametrik atau uji statistik Non-Parametrik. Teknik yang digunakan untuk menguji normalitas pada penelitian ini adalah dengan menggunakan SPSS 17 dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* atau uji *Shapiro-wilk* atau Uji Q-Q Plot. Suatu data dikatakan normal bila *sig.* lebih besar dari  $\alpha$  (0,05) atau data tersebar digaris diagonal pada grafik Q- Q Plot.

#### 5. Melakukan uji homogenitas dengan uji F.

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah varian ketiga kelompok tersebut homogen atau tidak. Rumus yang digunakan adalah

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

kriteria yang diajukan adalah Jika F hitung lebih kecil dari F table, maka data yang dianalisis adalah homogen.

Dwi Hartanto, 2022

6. Menghitung mean (rata-rata) dan varians (simpang baku) dari ketiga kelompok.
  - a. Mengelompokkan ketiga kelompok, dan menentukan mean dalam kelompok dan mean total.
  - b. Menentukan Jumlah Kuadrat Total (JKtot), dan jumlah Kuadrat Antar (JK ant).
  - c. Menghitung F hitung (Fhit), dan membandingkannya dengan F table (Tabel F) dengan dk pembilang (m - 1) dan dk penyebut (N - m).
  - d. Membuat kesimpulan dan pengujian Hipotesis (menggunakan SPSS 17):
    - 4) Uji *Independent Sample T-test*
      - f) Masukkan Data melalui Data *View* untuk semua responden (X1), dan identitas responden (x2)
      - g) Klik Variabel *View*, untuk memberi nama variabel pada X1 dan X2, klik *Values* untuk memberi label nilai.
      - h) Klik Data *View*, Klik *Analyze*, Klik *Independent Samples T test*
      - i) Klik Variabel (X1) untuk dipindahkan ke kolom Tes Variabel (s), dan Klik *Variable* untuk dipindahkan ke *Grouping Variable*, Klik *Options*
      - j) Klik *Define Groups*, isi *Group 1: 1* dan *Group 2: 2*, Klik *Continue*, Klik *Options*, Klik *Oke*.
    - 5) Uji Anova (*Two Way Anova* dengan *Main Effect* dan *Interaction Effect*)
      - j) Untuk mengalisis ANOVA dengan SPSS terlebih dahulu siapkan data yang akan digunakan. Pastikan kita mempunyai variabel *Dependen* dan *Fariabel* untuk *Faktor*.
      - k) Buka aplikasi SPSS, lalu masukkan semua data ke dalam SPSS
      - l) Pilih *Analyze è General Linear Model Univariate*
      - m) Masukkan variabel *dependen* dan juga faktornya kedalam kolom yang disediakan untuk masing-masing. Lalu klik *Model* di bagian kanan atas.
      - n) Pilih tipe yang diinginkan pada *Sum of Square*. memilih tipe III, bila ingin mengetahui interaksi antara X1 dan X2. Lalu klik *continue*.

Dwi Hartanto, 2022

- o) Kemudian pilih *Post Hoc Multiple Comparasions*. Centang *Benferroni* dan *Tukey*. Atau boleh memilih yang lain. *Post Hoc Multiple Comparasions* ini berguna untuk uji perbandingan berganda.
  - p) Setelah itu klik *continue*. Lalu pilih Options.
  - q) Centang *Homogeneity Test*. Ini berguna untuk uji Homogenitas.
  - r) Setelah itu klik OK.
- 6) Uji *Manova*
- Manova* adalah *Multivariat Analisis Jalur* atau disebut juga *Multivariat Analysis Of Variance*. *Manova* hampir sama dengan *One Way Anova*, letak perbedaannya adalah pada jumlah variabel dependen atau variabel terikat yang diuji di dalam model. Kalau *One Way Anova*, hanya ada 1 variabel dependen, sedangkan pada *Manova* ada lebih dari 1 variabel *dependen*.
- j) Untuk mengalisis *MANOVA* dengan *SPSS* terlebih dahulu siapkan data yang akan digunakan. Pastikan kita mempunyai *variabel Dependen* dan *Fariabel untuk Faktor*.
  - k) Buka aplikasi *SPSS*, lalu masukkan semua data ke dalam *SPSS*
  - l) Pilih *Analyze è General Linear Model èMultivariate*
  - m) Masukkan variabel dependen dan juga faktornya kedalam kolom yang disediakan untuk masing-masing. Lalu klik *Model* di bagian kanan atas.
  - n) Pilih tipe yang diinginkan pada *Sum of Square*. memilih tipe III, bila ingin mengetahui interaksi antara  $X_1$  dan  $X_2$ . Lalu klik *continue*.
  - o) Kemudian pilih *Post Hoc Multiple Comparasions*. Centang *Benferroni* dan *Tukey*. Atau boleh memilih yang lain. *Post Hoc Multiple Comparasions* ini berguna untuk uji perbandingan berganda.
  - p) Setelah itu klik *continue*. Lalu pilih Options.
  - q) Centang *Homogeneity Test*. Ini berguna untuk uji Homogenitas.
  - r) Setelah itu klik OK.

## **K. Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

Dwi Hartanto, 2022

### 1. Jadwal pelaksanaan penelitian

Untuk menjamin kelancaran dalam proses penelitian ini, maka peneliti menyusun rencana penelitian yang dijadwalkan dimulai pada bulan September 2019 sampai dengan November 2019. Jadwalnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

### 2. Program pemberian perlakuan

Dalam pemberian perlakuan yang diberikan pada kelompok sampel penelitian adalah permainan tradisional dengan adanya integrasi sosial dan non integrasi sosial. Perlakuan dilakukan selama 10 minggu, jumlah pertemuan mingguan sebanyak 3 kali dan durasi setiap pertemuan adalah 50 menit.