

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *character strength wisdom* siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2017, hlm. 7) bahwa pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengambilan sampel secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrument, analisis data bersifat statistik.

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Sugiyono (2017, hlm. 72) mendefinisikan bahwa penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Menurut Arikunto (2006) metode penelitian eksperimen adalah suatu cara yang mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Menurut Syaodih Nana Sukmadinata (2010) metode penelitian eksperimen adalah penelitian laboratorium walaupun bisa dilakukan diluar laboratorium tetapi pelaksanaannya menerapkan prinsip-prinsip penelitian laboratorium terutama dalam pengontrolan terhadap hal-hal yang mempengaruhi jalannya eksperimen.

3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental Design. *Pre-experimental design* merupakan rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra-uji dan pasca uji. Metode penelitian pre-experimental dengan menggunakan *One-Group Prettes-Posttest Design*. Dipilihnya design tersebut dimaksudkan untuk mengetahui implementasi permainan tradisional terhadap perkembangan *character strength wisdom* siswa sekolah dasar.

Metode penelitian *pre-eksperimental* menggunakan *One-Group Prettest-Posttes Design* merupakan penelitian yang mengkaji variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian penelitian dilihat dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* (O1) adalah observasi yang dilakukan sebelum eksperimen, sedangkan *post-test* (O2) adalah observasi yang dilakukan setelah eksperimen.

Menurut Sugiyono (2017, hlm 74) Penelitian *One-Group Pre-test and Posttest* dirancang dengan metode berikut :

Tabel 3. 1
One-Group Pre-Test And Posttest

Desain Penelitian
O1 X O2

Keterangan :

O1 : Nilai *Pre-test* sebelum percobaan atau perlakuan

O2 : Nilai *Posttest* sesudah percobaan atau perlakuan

X : Perlakuan

3.3. Definisi Operasional

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 39), definisi operasional variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Indevendent operasional (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (variabel terikat) (Sugiyono, 2019, hlm. 39). *Variabel dependen* (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional berbasis metode sokratik, sedangkan variabel terikat adalah mengembangkan *character strength wisdom*. Variabel yang akan diuji adalah implementasi permainan tradisional berbasis metode sokratik (variabel bebas) dalam mengembangkan *character strength wisdom* siswa sekolah dasar.

3.3.1. Permainan Tradisional Berbasis Metode Sokratik

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun-temurun dari satu generasi berikutnya (Kurniati, 2016). Sedangkan, Menurut Suprijono (Budiarti, 2020) metode sokratik adalah metode pembelajaran yang sering dilakukan dengan percakapan, perdebatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang saling berdiskusi dan dihadapkan dengan suatu deretan pertanyaan yang mampu atau dapat ditemukan jawabannya. Permainan tradisional berbasis metode sokratik dalam penelitian ini merupakan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kreativitas siswa, meningkatkan keingintahuan siswa sehingga dapat melatih siswa berpikir secara kritis.

3.3.2. *Character Strength Wisdom*

Kekuatan karakter ini berkaitan dengan fungsi kognitif siswa, melalui permainan tradisional berbasis metode sokratik siswa dapat memainkan permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari.

3.4. Populasi dan Sampel

3.5.1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017, hlm. 80). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Cibogo sebanyak 25 siswa.

3.5.2. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative atau mewakili (Sugiyono, 2017, hlm. 81). Pada penelitian ini peneliti menggunakan sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 85) sampling jenuh adalah penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sampel. Peneliti mengambil sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Cibogo sebanyak 25 siswa.

3.5. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto (2006, hlm. 160) menyatakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data pekerjaan agar lebih mudah diolah. Menurut Arikunto (2010, hlm. 265) mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket, angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. (Sugiyono, 2017, hlm 142). Angket yang digunakan dalam instrument penelitian ini adalah angket yang mengacu pada teori kekuatan (*strength*) dari Peterson & Seligman (2004).

Angket *character strength wisdom* siswa sekolah dasar yang diadopsi dari Nur, L. Pengembangan instrument ini terdiri dari 6 bagian yang harus diisi, bagian 1 berisi pernyataan tentang identitas siswa dan bagian 2 hingga bagian 6 terdiri dari 50 item pertanyaan yang meliputi 5 aspek, yaitu :

- a. Kreativitas (*Creativity*)
- b. Keingintahuan (*Curiosity*)
- c. Keterbukaan Pikiran (*Open Mindess*)
- d. Kecintaan Belajar (*Love Of Learning*)
- e. Perspektif (*Perspective*)

Sesuai dengan kisi-kisi instrument *Character Strength Wisdom*, peneliti menggunakan penilaian pengukuran Skala Likert. Selanjutnya data dianalisis menggunakan bantuan program excel dan SPSS versi 24.

Tabel 3. 2
Kisi-kisi Angket *Character Strength Wisdom*

No	Pernyataan		Variabel Karakter	Jumlah		Total
	Sub Variabel	Indikator (Kategori)	Level Aktif Kratwohl	Positif	Negatif	
1	Wisdom	Kreativitas (<i>Creativity</i>)	Menerima A1 : Memilih/ mengikuti/ memberi/ mengakui/menyadari.	1	2	2
2	Wisdom	Kreativitas (<i>Creativity</i>)	Merespon A2 : Menyatakan setuju/ membantu/ menolong/mendiskusikan.	3	4	2
3	Wisdom	Kreativitas (<i>Creativity</i>)	Menghargai A3 : Menyatakan pendapat/ membenarkan/ berprakarsa.	5	6	2
4	Wisdom	Kreativitas (<i>Creativity</i>)	Mengorganisasi A4 : Mengintegrasikan nilai/ mengaitkan/ menghubungkan.	7	8	2
5	Wisdom	Kreativitas (<i>Creativity</i>)	Karakteristik A5 : Bertahan / tetap.	9	10	2
6	Wisdom	Keingintahuan (<i>curiosity</i>)	Menerima A1 : Memilih/ mengikuti/ memberi/ mengakui/menyadari.	11	12	2

7	Wisdom	Keingintahuan (<i>curiosity</i>)	Merespon A2 : Menyatakan setuju/ membantu/ menolong/mendiskusikan.	13	14	2
8	Wisdom	Keingintahuan (<i>curiosity</i>)	Menghargai A3 : Menyatakan pendapat/ membenarkan/ berprakarsa.	15	16	2
9	Wisdom	Keingintahuan (<i>curiosity</i>)	Mengorganisasi A4 : Mengintegrasikan nilai/ mengaitkan/ menghubungkan.	17	18	2
10	Wisdom	Keingintahuan (<i>curiosity</i>)	Karakteristik A5 : Bertahan / tetap.	19	20	2
11	Wisdom	Keterbukaan Pikiran (<i>Open Mindess</i>)	Menerima A1 : Memilih/ mengikuti/ memberi/ mengakui/menyadari.	21	22	2
12	Wisdom	Keterbukaan Pikiran (<i>Open Mindess</i>)	Merespon A2 : Menyatakan setuju/ membantu/ menolong/ mendiskusikan.	23	24	2
13	Wisdom	Keterbukaan Pikiran (<i>Open Mindess</i>)	Menghargai A3 : Menyatakan pendapat/ membenarkan/ berprakarsa.	25	26	2

14	Wisdom	Keterbukaan Pikiran <i>(Open Mindess)</i>	Mengorganisasi A4 : Mengintegrasikan nilai/ mengaitkan/ menghubungkan.	27	28	2
15	Wisdom	Keterbukaan Pikiran <i>(Open Mindess)</i>	Karakteristik A5 : Bertahan / tetap.	29	30	2
16	Wisdom	Kecintaan Belajar <i>(Love Of Learning)</i>	Menerima A1 : Memilih/ mengikuti/ memberi/ mengakui/menyadari.	31	32	2
17	Wisdom	Kecintaan Belajar <i>(Love Of Learning)</i>	Merespon A2 : Menyatakan setuju/ membantu/ menolong/mendiskusikan.	33	34	2
18	Wisdom	Kecintaan Belajar <i>(Love Of Learning)</i>	Menghargai A3 : Menyatakan pendapat/ membenarkan/ berprakarsa.	35	36	2

19	Wisdom	Kecintaan Belajar (<i>Love Of Learning</i>)	Mengorganisasi A4 : Mengintegrasikan nilai/ mengaitkan/ menghubungkan.	37	38	2
20	Wisdom	Kecintaan Belajar (<i>Love Of Learning</i>)	Karakteristik A5 : Bertahan / tetap.	39	40	2
21	Wisdom	Perspektif (<i>Perspective</i>)	Menerima A1 : Memilih/ mengikuti/ memberi/ mengakui/menyadari.	41	42	2
22	Wisdom	Perspektif (<i>Perspective</i>)	Merespon A2 : Menyatakan setuju/ membantu/ menolong/mendiskusikan.	43	44	2
23	Wisdom	Perspektif (<i>Perspective</i>)	Menghargai A3 : Menyatakan pendapat/ membenarkan/ berprakarsa.	45	46	2
24	Wisdom	Perspektif (<i>Perspective</i>)	Mengorganisasi A4 : Mengintegrasikan nilai/ mengaitkan/ menghubungkan.	47	48	2
25	Wisdom	Perspektif (<i>Perspective</i>)	Karakteristik A5 : Bertahan / tetap.	49	50	2

TOTAL	50
--------------	----

Nilai bobot untuk instrument kuesioner (angket) dapat dilihat pada tabel 3.3. berikut ini:

Tabel 3. 3
Bobot Instrumen Kuesioner (Angket)

Bentuk Jawaban	Simbol	Bobot Skala Likert Positif	Bobot Skala Likert Negatif
Sangat Setuju	ST	5	1
Setuju	S	4	2
Ragu-ragu	R	3	3
Tidak Setuju	TS	2	4
Sangat Tidak Setuju	STS	1	5

Sebelum digunakan, instrument ini telah melewati uji validasi oleh ahli Nur, L. selaku dosen bidang Olahraga Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Tasikmalaya. Setelah itu dilakukan uji coba kepada responden sebanyak 27 siswa di SD Negeri Sambongpermai Kota Tasikmalaya. Pengujian dan analisis test dilakukan dengan tahap-tahap menghitung validitas dan reliabilitas dengan bantuan aplikasi SPSS versi 24, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya untuk dijadikan sebagai instrument. Adapun hasil pengolahan uji validitas dan reliabilitas disajikan dibawah ini:

3.5.1. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu data yang dapat dipercaya kebenarannya sesuai dengan kenyataan. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 269) bahwa validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dilaporkan dilapangan. Untuk mencari nilai validitas di sebuah item kita mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut. Jika ada item yang tidak memenuhi syarat, maka item tersebut tidak akan diteliti lebih lanjut. Kuesioner dinyatakan valid jika pertanyaan pada suatu kuesioner dapat menggunakan sesuatu yang diukur oleh kuesioner tersebut.

Tabel 3. 4
Kriteria Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi (r_{xy})	Interpretasi
$0,80 \leq r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 \leq r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r_{xy} < 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah
$r_{xy} < 0,00$	Korelasi negatif

Untuk menguji validitas digunakan pendekatan koefisien korelasi yaitu dengan mengkorelasi antar skor butir pertanyaan dengan total skor variabel. Kriteria pengujian validitas adalah :

- a. Jika r hitung $>$ r tabel, maka kuesioner tersebut valid.
- b. Jika r hitung $<$ r tabel, maka kuesioner tersebut tidak valid.

Uji validitas instrument dilakukan dengan menggunakan bantuan *excel*. Adapun hasil uji validitas instrument angket dari 50 pertanyaan dapat dilihat pernyataan valid dan tidak valid pada tabel 3.5. berikut.

Tabel 3. 5
Rekapitulasi Hasil Analisis Butir Soal Angket *Character Strength Wisdom*

No Soal	Validitas			Keterangan
	rHitung	Kriteria	RTabel	
1	0,591	Cukup	0,381	Valid
2	0,551	Cukup	0,381	Valid
3	0,693	Tinggi	0,381	Valid
4	0,543	Cukup	0,381	Valid
5	0,535	Cukup	0,381	Valid
6	0,525	Cukup	0,381	Valid
7	0,638	Tinggi	0,381	Valid
8	0,671	Tinggi	0,381	Valid

9	0,538	Cukup	0,381	Valid
10	0,621	Tinggi	0,381	Valid
11	0,550	Cukup	0,381	Valid
12	0,697	Tinggi	0,381	Valid
13	0,687	Tinggi	0,381	Valid
14	0,606	Tinggi	0,381	Valid
15	0,535	Cukup	0,381	Valid
16	0,503	Cukup	0,381	Valid
17	0,610	Tinggi	0,381	Valid
18	0,736	Tinggi	0,381	Valid
19	0,601	Tinggi	0,381	Valid
20	0,557	Cukup	0,381	Valid
21	0,683	Tinggi	0,381	Valid
22	0,578	Cukup	0,381	Valid
23	0,591	Cukup	0,381	Valid
24	0,609	Tinggi	0,381	Valid
25	0,660	Tinggi	0,381	Valid
26	0,668	Tinggi	0,381	Valid
27	0,551	Cukup	0,381	Valid
28	0,621	Tinggi	0,381	Valid
29	0,523	Cukup	0,381	Valid
30	0,568	Cukup	0,381	Valid
31	0,514	Cukup	0,381	Valid
32	0,520	Cukup	0,381	Valid
33	0,654	Tinggi	0,381	Valid
34	0,551	Cukup	0,381	Valid
35	0,565	Cukup	0,381	Valid
36	0,646	Tinggi	0,381	Valid
37	0,561	Cukup	0,381	Valid
38	0,518	Cukup	0,381	Valid
39	0,516	Cukup	0,381	Valid

40	0,524	Cukup	0,381	Valid
41	0,617	Tinggi	0,381	Valid
42	0,646	Tinggi	0,381	Valid
43	0,562	Cukup	0,381	Valid
44	0,500	Cukup	0,381	Valid
45	0,584	Cukup	0,381	Valid
46	0,640	Tinggi	0,381	Valid
47	0,556	Cukup	0,381	Valid
48	0,645	Tinggi	0,381	Valid
49	0,608	Tinggi	0,381	Valid
50	0,692	Tinggi	0,381	Valid

Dari hasil analisis di dapat skor item dengan skor total. Nilai n ini kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel. R tabel dicari pada signifikan 5% dengan uji 2 sisi dan $n=27$ maka di dapat r tabel sebesar 0,381. Jika nilai r hasil analisis kurang dari ($<$) r tabel, maka dapat disimpulkan bahwa item-item tersebut tidak berkorelasi signifikan dengan skor total (dinyatakan tidak valid) dan harus dikeluarkan atau diperbaiki.

3.5.2. Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 130) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas ini dilakukan pada responden sebanyak 27 siswa kelas 4 SDN Sambongpermai, dengan menggunakan pernyataan yang telah dinyatakan valid dalam uji validitas dan akan ditentukan reliabilitasnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan software SPSS 24 dalam menguji reliabilitas.

Uji reliabilitas digunakan dengan tujuan untuk melihat apakah instrument angket memiliki konsistensi jika digunakan untuk pengukuran secara berulang-ulang. Peneliti menggunakan uji reliabilitas *Cronbach's alpha*. Dasar pengambilan uji reliabilitas *Cronbach's alpha* menurut Wiratna Sujerweni (2014), Kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's alpha* lebih dari 0,5. Maka dari itu apabila *Cronbach's alpha* kurang dari 0,5 maka tidak reliabel. Untuk hasil instrument

angket dapat dilihat pada tabel 3.6. sebagai berikut.

Tabel 3. 6
Reliabilty Statistic

<i>Cronbach's Alpha</i>	N Of Items
0,961	50

Dari hasil analisis *reliability statistic* diketahui nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,961 untuk uji angket sebanyak 27 orang dengan menjawab 50 pertanyaan. Suatu dikatakan reliabel apabila *Cronbach Alpha* lebih besar dari r tabel. Nilai r tabel dari 27 responden adalah 0,396. Berdasarkan hasil uji reliabilitas seperti yang tercantum diatas dapat diambil kesimpulan bahwa instrument tersebut reliabel.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 224) Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Berikut uraian teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2019, hlm. 142). Teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah kuesioner pernyataan. Peneliti mengajukan pernyataan-pernyataan yang sudah disiapkan secara tertulis, disertai dengan alternatif jawaban yang akan diberikan kepada responden.

3.7. Prosedur Penelitian

1) Tahap Persiapan Penelitian.

- a. Menentukan permasalahan yang kemudian dilanjut dengan studi pendahuluan, mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, memilih metode penelitian.
- b. Menentukan lokasi, populasi, sampel dan waktu pelaksanaan penelitian.
- c. Membuat instrument penelitian.
- d. Melakukan uji coba instrument oleh dosen pembimbing dan siswa.
- e. Membuat skenario pembelajaran.

2) Tahap Penelitian.

- a. Memberikan test awal untuk mengetahui *character strength wisdom* terhadap permainan engklek dan melihat hasilnya sebelum diberikan perlakuan (*pretest*).
- b. Memberikan perlakuan atau *treatment* melalui pelaksanaan pembelajaran oleh guru Pendidikan jasmani SDN Cibogo. Pembelajaran dilakukan secara tatap muka. Adapun tabel kegiatan pembelajaran yang disajikan secara rinci pada Tabel 3.7.

Tabel 3. 7
Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan	Kegiatan Pembelajaran
Pertama	Guru melakukan apersepsi terkait permainan tradisional engklek, guru memberikan pertanyaan kepada siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Siswa diberikan lembar angket permainan tradisional engklek sebagai <i>pretest</i> . Siswa diberikan penjelasan mengenai cara mengisi lembar angket tersebut.
Kedua	Guru melakukan apersepsi terkait permainan tradisional engklek, guru memberikan pertanyaan terkait permainan engklek kepada siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru memberikan penjelasan mengenai permainan tradisional engklek. Siswa diberi kesempatan untuk melakukan permainan tradisional engklek. Guru memberikan contoh memainkan permainan tradisional engklek. Siswa melakukan permainan engklek setelah diberikan contoh oleh guru.
Ketiga	Guru melakukan apersepsi terkait permainan tradisional engklek, guru memberikan pertanyaan terkait permainan engklek kepada siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

	<p>Guru memberikan contoh memainkan permainan tradisional engklek.</p> <p>Siswa melakukan permainan engklek setelah diberikan contoh oleh guru.</p>
Keempat	<p>Guru melakukan apersepsi terkait permainan tradisional engklek.</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>Siswa melakukan permainan engklek.</p> <p>Guru memperhatikan siswa melakukan permainan tradisional engklek.</p> <p>Siswa melaksanakan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan terkait permainan tradisional engklek.</p>
Kelima	<p>Guru melakukan apersepsi dengan mengkonfirmasi kegiatan permainan tradisional engklek yang telah dilakukan.</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan permainan tradisional engklek.</p> <p>Siswa diberikan motivasi dan penguatan terkait permainan tradisional engklek yang telah dilakukan.</p> <p>Siswa diberikan lembar angket sebagai <i>posttest</i>.</p>

c. Memberikan test akhir untuk melihat sejauhmana pengaruh permainan tradisional engklek setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

3) Tahap Analisis Data.

- a. Mengumpulkan hasil data kuantitatif.
- b. Mengolah dan menganalisis hasil data yang diperoleh dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian.

4) Tahap Pembuatan Kesimpulan.

- a. Pada tahap ini membuat kesimpulan hasil penelitian yang dilakukan dan memberikan saran agar bisa bermanfaat bagi siswa dan guru.

3.8. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data

yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2017, hlm. 244). Data yang sudah terkumpul maka akan diolah secara kuantitatif oleh peneliti. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Adapun penjelasannya sebagai berikut ini.

3.8.1. Analisis Data Dengan Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa maksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2019, hlm. 147). Statistik deskripsi digunakan oleh peneliti untuk memperoleh dan mengetahui permainan tradisional berbasis metode sokratik dalam mengembangkan *character strength wisdom* siswa sekolah dasar berdasarkan pada hasil *pretest* dan *posttest*, selanjutnya dilakukan perhitungan terhadap data statistik deskriptif yang meliputi skor rata-rata, standar deviasi, nilai maksimum, nilai minimum dan gain. Perhitungan dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 24.

Sebelum tahap selanjutnya, peneliti terlebih dahulu merumuskan klasifikasi kategori angket. Pada penelitian ini pembuatan kategori diklasifikasikan ke dalam lima kategori, yaitu : 1) sangat rendah, 2) rendah, 3) sedang, 4) tinggi, 5) sangat tinggi. Selanjutnya peneliti menjumlahkan setiap skor yang diperoleh setiap siswa kemudian membandingkan dengan kategori yang telah dibuat. Berikut ini adalah hasil kategori yang telah disusun.

- a. Skala *character strength wisdom* terdiri dari 50 item yang masing-masing item diberi skor dari 1-5.
- b. Menentukan skor terkecil (X_{\min}) dan skor terbesar (X_{\max}) yang diperoleh oleh responden. Skor terkecil yang mungkin diperoleh berdasarkan skala tersebut adalah $X = 50$ (50×1), dan skor terbesar yang mungkin diperoleh adalah 250 (50×5).
- c. Menentukan rentang skor ideal skala (R) dengan rumus $X_{\max} - X_{\min}$. Sehingga diperoleh rentang skor ideal sebesar 200.

- d. Menentukan estimasi besarnya satuan deviasi standar (σ) untuk digunakan dalam membuat kategori normatif skor responden. Caranya dengan membagi rentang skor ideal dengan enam satuan deviasi standar, sehingga diperoleh nilai sebesar 33,33 ($200 : 6$).
- e. Menentukan rata-rata ideal (μ) dengan cara menjumlahkan skor minimum dengan dari nilai rentang skor ideal ($\mu = X_{\min} + \frac{1}{2} R$). Sehingga diperoleh nilai μ sebesar 150.
- f. Setelah diperoleh nilai σ dan μ , selanjutnya dibuat kategori sebagai berikut:

Tabel 3. 8

Norma Kategori *Character Strength Wisdom*

Kriteria	Kategori
$X \leq \mu - 1,5\sigma$	Sangat Rendah
$\mu - 1,5\sigma < X \leq \mu - 0,5\sigma$	Rendah
$\mu - 0,5\sigma < X \leq \mu + 0,5\sigma$	Sedang
$\mu + 0,5\sigma < X \leq \mu + 1,5\sigma$	Tinggi
$\mu + 1,5\sigma < X$	Sangat Tinggi

Hasil penyusunan kategori *character strength wisdom*

Tabel 3. 9

Kategori *Character Strength Wisdom*

c	Kategori
$X \leq 100,00$	Sangat Rendah
$100,00 < X \leq 133,33$	Rendah
$133,33 < X \leq 150$	Sedang
$150 < X \leq 164,665$	Tinggi
$164,665 < X$	Sangat Tinggi

3.8.2. Analisis Data Dengan Statistik Inferensial

Statistik inferensial dapat digunakan apabila peneliti ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi (Sugiyono, 2019, hlm. 147) . pada tahap ini dilakukan uji rata-rata beda hasil *pre-test* dan *posttest* angket *character strength wisdom*. Untuk pengujian hipotesis statistik dalam penelitian, jenis statistik uji rata-rata beda yang digunakan dapat ditentukan terlebih dahulu melakukan uji asumsi data yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogen.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah model regresi variabel *independent* dan variabel *dependen* mempunyai distribusi normal (Purnawijaya, 2019). Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

H₀: Data berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

H_a: Data berasal dari sampel yang tidak berdistribusi normal

Uji normalitas yang akan dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk* dilakukan dengan bantuan *software* SPSS versi 24, menggunakan uji *Shapiro Wilk* karena sampel yang diambil kurang dari 50 orang peserta didik, dengan menggunakan taraf signifikan 0,05 memiliki kriteria pengujian sebagai berikut :

a. Jika signifikasi lebih dari sama dengan 0,05, maka data berdistribusi normal atau H₀ diterima.

b. Jika signifikasi kurang dari 0,05, maka data tidak berdistribusi secara normal atau H₀ ditolak.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk mencari kelompok data sampel yang dapat dikatakan homogen (Usmadi, 2020). Adapun hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut :

H₀: varians kelompok adalah sama (homogen).

H_a: varians kelompok adalah berbeda (tidak homogen)

Uji homogenitas yang digunakan berupa uji *Levene's Test* dengan bantuan *software* SPSS versi 24. Dengan menggunakan taraf signifikansi 5, maka kriteria uji homogenitas adalah sebagai berikut :

a. Jika nilai signifikansi menunjukkan $>0,05$, maka data dapat dinyatakan homogen atau H_0 diterima.

b. Jika nilai signifikansi menunjukkan $<0,05$, maka data dapat dinyatakan tidak homogen atau H_0 ditolak.

c. Uji Rata-rata Beda

Model uji rata-rata beda ini digunakan untuk menganalisis permainan tradisional berbasis metode sokratik dalam mengembangkan *character strength wisdom* siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau *treatment*. Menurut Widiyanto (2013, hlm. 35) *Paired sample t-test* merupakan salah satu model pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai dengan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan signifikansi 0,05 ($\alpha = 5\%$) antar *variabel independent* dengan *variabel dependen*. Hipotesis yang diajukan sebagai berikut :

H_0 : rata-rata *character strength wisdom* dalam permainan tradisional berbasis sokratik sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* sama dengan yang sesudah diberikan perlakuan atau *treatment*.

H_a : rata-rata *character strength wisdom* dalam permainan tradisional berbasis sokratik sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* berbeda dengan yang sesudah diberikan perlakuan atau *treatment*.

Data pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak pada uji ini sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.
2. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Pengujian ini untuk membuktikan apakah sampel penelitian sebelum dan sesudah diberi perlakuan atau *treatment* memiliki rata-rata yang berbeda secara signifikan ataupun tidak. Penelitian ini menggunakan bantuan SPSS versi 24 untuk uji *paired sample t-test*.

d. Uji Gain

Gain adalah selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. *N-Gain (normalized gain)* digunakan untuk mengukur peningkatan permainan tradisional berbasis metode

sokratik dalam *character strength wisdom* sebelum dan sesudah diberi perlakuan atau *treatment*. Untuk mengetahui *N-gain* digunakan rumus berikut ini :

$$gain = \frac{skor\ postes - skor\ pretes}{skor\ ideal - skor\ pretes}$$

Keterangan :

g = gain score ternormalisasi

$X_{pretest}$ = skor *pretest* (tes awal)

$X_{posttest}$ = skor *posttest* (tes akhir)

X_{max} = skor maksimum

Interpretasi nilai *gain* tersebut disajikan dalam klasifikasi sebagai berikut ini :

Tabel 3. 10
Interpretasi Nilai Gain

<i>Gain</i>	Klasifikasi
$g > 0,7$	<i>gain</i> tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	<i>gain</i> sedang
$g \leq 0,3$	<i>gain</i> rendah

Untuk mengetahui peningkatan *character strength wisdom* siswa dalam permainan tradisional berbasis sokratik, maka dilakukan uji kesamaan data skor *gain* ternormalisasi. Adapun hipotesis yang diajukan sebagai berikut :

H_0 : rata-rata *character strength wisdom* dalam permainan tradisional berbasis sokratik sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* tidak lebih baik dengan yang sudah diberikan perlakuan atau *treatment*.

H_a : rata-rata *character strength wisdom* dalam permainan tradisional berbasis sokratik sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* lebih baik dengan yang sesudah diberikan perlakuan atau *treatment*.

Adapun kriteria pengujiannya sebagai berikut :

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) $> \alpha$, maka H_0 diterima.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) $< \alpha$, maka H_a ditolak.

3.9. Alur Penelitian

