

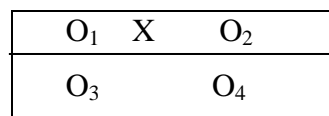
BAB III METODOLOGI

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan peneliti merupakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2020, hlm.72). Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen karena sesuai dengan tujuan peneliti yaitu untuk mengetahui pengaruh dari permainan tradisional bentengan berbasis *socratic method* terhadap peningkatan karakter *humanity* siswa di sekolah dasar.

Dalam penelitian ini, variabel bebas sebagai X berupa permainan tradisional bentengan berbasis *socratic method* adapun variabel respon sebagai Y berupa peningkatan karakter *humanity* siswa sekolah dasar. Dengan variabel tersebut, peneliti akan mengetahui pengaruh permainan tradisional bebentengan berbasis *socratic method* terhadap peningkatan karakter *humanity* siswa sekolah dasar. Dengan demikian penelitian ini cukup relevan menggunakan metode kuantitatif jenis eksperimen.

Desain dalam penelitian ini menggunakan *quasi experimental design* dengan jenis *nonequivalent control group design*, dalam desain ini terdapat dua kelompok (kelompok kontrol dan eksperimen) yang kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Payadnya & Jayantika, 2018, hlm.9). Berikut skema dari desain ini:



Gambar 3.1. Desain Quasi Eksperimen

nonequivalent control group design (Sugiyono, 2020, hlm.)

Keterangan:

O₁ : data *pretest* kelas eksperimen

O₂ : data *posttest* kelas eksperimen

X : Treatment dengan *socratic method*

O₃ : data *pretest* kelas kontrol

O₄ : data *posttest* kelas kontrol

3.2 Populasi dan Sampel

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 (Sugiyono, 2020, hlm. 80). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di sekolah dasar.

Bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi merupakan sampel. Sampel merupakan subyek yang dilibatkan langsung dalam penelitian dan menjadi wakil dari populasi. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, peneliti harus menggunakan teknik pengambilan sampel (teknik sampling). Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti yaitu *purposive sampling* yang dipilih berdasarkan pertimbangan tujuan tertentu dan izin dari pihak sekolah. Siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan peneliti seperti: siswa dapat membaca dengan lancar, kehadiran siswa, kesehatan fisik siswa, dan kesiapan siswa dalam penelitian. Sehingga pada penelitian ini, peneliti mengambil kelas V sebagai sampel, kemudian dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas V A dengan 16 orang siswa sebagai kelas kontrol dan kelas V B dengan 16 orang siswa sebagai kelas eksperimen. Sehingga jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 32 orang siswa.

3.3 Definisi Operasional

1. Permainan Tradisional Bentengan

Permainan tradisional bentengan merupakan jenis permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok dengan cara menjaga benteng masing-masing kelompok agar tidak tersentuh oleh lawan. Permainan ini dimainkan oleh 8 orang setiap kelompok dengan luas lapangan disesuaikan dengan banyaknya pemain.

2. *Socratic Method*

Dapat dipahami bahwa *socratic method* merupakan sebuah metode yang dilaksanakan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa agar siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru atas jawaban pertanyaan tersebut. Metode ini dilakukan ketika siswa bermain dilapangan, agar siswa mendapatkan pengetahuan tentang permainan tradisional bebentengan dengan cara guru mengajukan beberapa pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh siswa untuk menambah pengetahuannya.

3. Karakter *Humanity*

Karakter ini membutuhkan hubungan interpersonal dengan orang lain, sehingga dari hubungan tersebut dapat membentuk rasa sayang dan peduli dengan orang lain. Terdapat 3 indikator pada karakter ini, peneliti mengadopsi dalam buku yang ditulis oleh Peterson & Seligman. Indikator tersebut yaitu *kindness* (kebaikan hati), *love* (cinta), dan *social intelligence* (kecerdasan sosial).

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2020 hlm.156). Pada penelitian ini, variabel yang akan diukur yaitu peningkatan karakter *humanity* pada siswa di sekolah dasar. Indikator dari karakter *humanity* yaitu *love* (cinta), *kindness* (kebaikan) dan *social intelligence* (kecerdasan sosial). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang diadopsi dari (Peterson & Seligman, 2004) yang dikembangkan kembali oleh peneliti. Pengembangan instrumen yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada prosedur yang dipaparkan oleh Ali (2014, hlm.136) yaitu: a) pembuatan kisi-kisi; b) penyusunan butir-butir pernyataan; c) uji keterbacaan; d) validasi instrumen.

Pengembangan angket karakter *humanity* yang dilakukan peneliti didasarkan pada kisi-kisi sebelumnya. Adapun pengembangan yang dilakukan peneliti yaitu: 1) sub aspek difokuskan pada karakter *humanity*, karena sebelumnya mencakup semua aspek karakter *strength*; 2) aspek pada butir pernyataan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian; 3) melakukan uji keterbacaan kepada siswa diluar sampel penelitian, yaitu pada siswa kelas 5 SDN

Gunung Koneng. 4) melakukan validasi instrumen kepada ahli dan uji coba instrumen kepada 50 responden dari kelas 5 di SDN Gunung Koneng diluar sampel penelitian.

Angket karakter *humanity* terdiri dari 30 item nomor pernyataan. 15 item nomor menunjukkan pernyataan positif dan 15 item nomor menunjukkan pernyataan negatif. Butir-butir pernyataan dibuat dalam bentuk positif dan negatif agar responden dapat membaca dengan cermat pada setiap item pernyataan (Adib, 2015). Kisi-kisi instrumen karakter *humanity* siswa disajikan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Karakter *Humanity* Siswa

Level Krathwohl	Character Strength		No. Pernyataan		Jml	
	No	Karakter	Indikator	Positif		Negatif
Menerima A1: memilih / mengikuti / memberi / mengakui / menyadari)	1	<i>Kindness</i> (Kebaikan)	Siswa dapat <i>bersikap baik</i> antar tim dalam permainan tradisional	1	2	2
	2	<i>Love (Cinta)</i>	Siswa dapat saling menghargai, menghormati, dan menyayangi antar tim meskipun tim lawan	3	4	2
	3	<i>Social Intelegence</i> (Kecerdasan sosial)	Siswa dapat menghindari berbuat kasar ketika bermain permainan tradisional	5	6	2
Merespon A2: menyatakan setuju / membantu / menolong / mendiskusik an	4	<i>Kindness</i> (Kebaikan)	Siswa saling <i>tolong</i> <i>menolong</i> antar tim meskipun tim lawan	7	8	2
	5	<i>Love (Cinta)</i>	Siswa dapat saling	9	10	2

			<i>membantu semua temannya</i>			
	6	<i>Social Intelegence (Kecerdasan sosial)</i>	<i>Siswa dapat saling berdiskusi dalam merancang strategi permainan dengan timnya</i>	11	12	2
Menghargai A3: menyatakan pendapat / mengajak / membenarkan / berprakarsa)	7	<i>Kindness (Kebaikan)</i>	<i>Siswa tetap berbuat baik kepada temannya meskipun dengan tim lawan</i>	13	14	2
	8	<i>Love (Cinta)</i>	<i>Siswa dapat memberi bantuan dengan sukarela antar tim</i>	15	16	2
	9	<i>Social Intelegence (Kecerdasan sosial)</i>	<i>Siswa dapat berbicara sopan ketika bermain permainan tradisional</i>	17	18	2
Mengorganisasi A4: mengintegrasikan nilai / mengaitkan / menghubungkan)	10	<i>Kindness (Kebaikan)</i>	<i>Siswa dapat berbuat baik terhadap semua temannya</i>	19	20	2
	11	<i>Love (Cinta)</i>	<i>Siswa dapat menolong temannya yang mengalami sakit fisik ketika bermain</i>	21	22	2
	12	<i>Social Intelegence (Kecerdasan sosial)</i>	<i>Siswa dapat saling menghargai terhadap</i>	23	24	2

Karakterisasi A5: bertahan/ tetap	13	<i>Kindness</i> (Kebaikan)	<i>Siswa dapat bersikap baik terhadap tim lawan</i>	25	26	2
	14	<i>Love</i> (Cinta)	<i>Siswa dapat menolong temannya yang terjatuh meskipun dari tim lawan</i>	27	28	2
	15	<i>Social Intelegence</i> (Kecerdasan sosial)	<i>Siswa tetap menghargai teman satu timnya baik berhasil menang atau kalah dalam permainan</i>	29	30	2

Adapun pemberian bobot untuk angket karakter *humanity* menggunakan skala Likert yang dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2

Bobot Angket Skala Karakter *Humanity*

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

Sebelum instrumen penelitian digunakan, angket karakter *humanity* siswa dilakukan validasi ahli oleh Dr. Elan M.Pd dan Drs. H. Ahmad Mulyadiprana, M.Pd yang merupakan dosen ahli karakter di UPI yang memberikan saran perbaikan pada dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3

Hasil Validasi Ahli pada Angket Karakter *Humanity* Siswa

No.	Indikator	Saran Perbaikan
1.	<i>Kindness</i> (Kebaikan Hati)	Pada 10 item pernyataan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, terdapat deskripsi indikator yang sama sehingga harus diperbaiki, dan perbaiki lagi item pernyataan yang susunan katanya kurang tepat.
2.	<i>Love</i> (Cinta)	Pada 10 item pernyataan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan sudah sesuai indikator, namun perbaiki lagi item yang susunan katanya kurang tepat.
3.	<i>Social Intelligence</i> (Kecerdasan Sosial)	Pada 10 item pernyataan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan sudah sesuai indikator akan tetapi ada deskripsi indikator yang masih sama, dan perbaiki lagi item yang susunan katanya kurang tepat.

Selain validasi ahli, peneliti juga melakukan uji coba lapangan kepada responden sebanyak 50 siswa kelas 5 SD di SDN Gunung Koneng. Pengujian dan analisis tes dilakukan melalui uji validitas dan reliabelitas dengan berbantuan aplikasi SPSS versi 24, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya untuk dijadikan sebagai instrument penelitian. Adapun interpretasi hasil validasi uji coba angket karakter *humanity* siswa dengan menggunakan *software* SPSS versi 24 terdapat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4

Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Angket Karakter *Humanity* Siswa

Analisis Item Angket Karakter <i>Humanity</i>				
No. Item	Validitas			Keterangan
	r_{hitung}	r_{tabel}	Int.	
1	0.223	0.278	Tidak Valid	Tidak Digunakan
2	0.328	0.278	Valid	Digunakan

3	0.289	0.278	Valid	Digunakan
4	0.581	0.278	Valid	Digunakan
5	0.235	0.278	Tidak Valid	Tidak Digunakan
6	0.546	0.278	Valid	Digunakan
7	0.163	0.278	Tidak Valid	Tidak Digunakan
8	0.467	0.278	Valid	Digunakan
9	0.414	0.278	Valid	Digunakan
10	0.414	0.278	Valid	Digunakan
11	0.380	0.278	Valid	Digunakan
12	0.708	0.278	Valid	Digunakan
13	0.262	0.278	Tidak Valid	Tidak Digunakan
14	0.447	0.278	Valid	Digunakan
15	0.498	0.278	Valid	Digunakan
16	0.409	0.278	Valid	Digunakan
17	0.457	0.278	Valid	Digunakan
18	0.452	0.278	Valid	Digunakan
19	0.436	0.278	Valid	Digunakan
20	0.431	0.278	Valid	Digunakan
21	0.350	0.278	Valid	Digunakan
22	0.578	0.278	Valid	Digunakan
23	0.565	0.278	Valid	Digunakan
24	0.447	0.278	Valid	Digunakan
25	0.354	0.278	Valid	Digunakan
26	0.564	0.278	Valid	Digunakan
27	0.491	0.278	Valid	Digunakan
28	0.716	0.278	Valid	Digunakan
29	0.498	0.278	Valid	Digunakan
30	0.636	0.278	Valid	Digunakan

Dari hasil uji coba lapangan, menunjukkan bahwa terdapat 4 item angket karakter *humanity* siswa tidak valid sehingga peneliti hanya menggunakan 26 item angket karakter *humanity* siswa yang valid untuk penelitian.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.874	30

Gambar 3.2 Reliabelitas

Berdasarkan gambar 3.2, dapat diketahui bahwa nilai *cronbach's Alpha* yaitu sebesar 0,874 dengan nilai signifikansi *cronbach's alpha* > 0,6. Maka dapat disimpulkan bahwa angket karakter *humanity* siswa reliabel.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan pada saat program pembelajaran olahraga di Sekolah Dasar Negeri Mangkubumi. Proses pengumpulan data dilakukan pada tanggal 17 Juni – 27 Juli 2022.

a. Memberikan *Pretest*

Pemberian *pretest* kepada siswa bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan. *Pretest* ini berupa angket yang diberikan kepada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen, *pretest* ini berfungsi untuk mengetahui karakter *humanity* awal siswa. Dalam penelitian ini, *pretest* dilaksanakan pada hari Jumat, 17 Juni 2022 pukul 09.00 WIB di kelas VA dan VB SDN Mangkubumi.

b. Memberikan Perlakuan (*Treatment*)

Setelah siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen mengerjakan *pretest*, selanjutnya diberikan perlakuan berupa permainan tradisional bentengan berbasis *socratic method* untuk kelas eksperimen dan permainan tradisional bentengan secara konvensional untuk kelas kontrol. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan selama 3 minggu dengan jumlah pertemuan sebanyak 2 kali/minggu. Program pelaksanaan permainan dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 Program Pelaksanaan Permainan

Pertemuan Ke	Kelas	Perlakuan	Materi
1 Hari Sabtu, 18 Juni 2022	Eksperimen	Permainan	Aturan dan
		Tradisional	Langkah-Langkah
		Bentengan	Permainan
		Berbasis <i>Socratic Method</i>	Tradisional Bentengan
	Kontrol	Permainan	Aturan dan
		Tradisional	Langkah-Langkah
		Bentengan Secara	Permainan
		Konvensional	Tradisional Bentengan
2 Hari Selasa, 21 Juni 2022	Eksperimen	Permainan	Nilai-nilai
		Tradisional	Karakter yang
		Bentengan	Terkandung dalam
		Berbasis <i>Socratic Method</i>	Permainan Tradisional Bentengan
	Kontrol	Permainan	Nilai-nilai
		Tradisional	Karakter yang
		Bentengan Secara	Terkandung dalam
		Konvensional	Permainan Tradisional Bentengan
3 Hari Selasa, 19 Juli 2022	Eksperimen	Permainan	Gerak Dasar
		Tradisional	dalam Permainan
		Bentengan	Tradisional
		Berbasis <i>Socratic Method</i>	Bentengan
	Kontrol	Permainan	Gerak Dasar
		Tradisional	dalam Permainan

		Bentengan Secara Konvensional	Tradisional Bentengan
4	Eksperimen	Permainan Tradisional Bentengan	Aturan dan Langkah-Langkah Permainan
Hari Sabtu, 23 Juli 2022		Berbasis <i>Socratic Method</i>	Tradisional Bentengan
	Kontrol	Permainan Tradisional Bentengan Secara Konvensional	Aturan dan Langkah-Langkah Permainan Tradisional Bentengan
5	Eksperimen	Permainan Tradisional Bentengan	Nilai-nilai Karakter yang Terkandung dalam Permainan
Hari Selasa, 26 Juli 2022		Berbasis <i>Socratic Method</i>	Tradisional Bentengan
	Kontrol	Permainan Tradisional Bentengan Secara Konvensional	Nilai-nilai Karakter yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Bentengan
6	Eksperimen	Permainan Tradisional Bentengan	Gerak Dasar dalam Permainan Tradisional Bentengan
Hari Rabu, 27 Juli 2022		Berbasis <i>Socratic Method</i>	Bentengan
	Kontrol	Permainan Tradisional Bentengan Secara	Gerak Dasar dalam Permainan Tradisional

c. Memberikan *Posttest*

Untuk mengetahui hasil dari perlakuan yang telah diberikan dan mengetahui perbandingan karakter *humanity* siswa pada saat sebelum dan sesudah perlakuan, maka siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol melaksanakan *posttest*. *Posttest* dalam penelitian ini dilakukan pada hari Rabu, 27 Juli 2022 pukul 11.30 WIB bertempat di kelas VA dan VB SDN Mangkubumi.

d. Memberikan Angket

Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat *pretest* dan *posttest*. Dari angket peneliti mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan tradisional bentengan berbasis *socratic method* terhadap peningkatan karakter *humanity* siswa.

3.6 Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS Versi 24 yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana distribusi pada data yang diperoleh. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji *Shapiro Wilk* karena sampel yang digunakan kurang dari 50 orang siswa dengan nilai signifikansi atau $\alpha = 0,05$. Nilai signifikansi (p) menunjukkan angka lebih daripada 0,05 ($p > \alpha$) maka seluruh data pada penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS Versi 24 yang bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berasal dari varian yang sama atau berbeda. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Uji F (*Levene's Test for Equality of Variances*) dengan nilai signifikansi atau $\alpha = 0,05$. Nilai signifikansi (p) menunjukkan angka lebih daripada 0.05 ($p > \alpha$) maka seluruh data pada penelitian memiliki varian yang homogen.

3. Uji Perbedaan Rata-Rata

Uji perbedaan rata-rata dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS Versi 24 yang bertujuan untuk mengukur perbedaan rata-rata antara data kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang diperoleh sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) berupa permainan tradisional berbasis *socratic method* pada kelas eksperimen dan permainan tradisional bebentengan secara konvensional pada kelas kontrol. Data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol yang telah diperoleh merupakan data yang berdistribusi normal dan homogen, maka uji hipotesis dilakukan dengan uji *paired sample t-test*.

4. Uji Normal Gain (N-Gain Score)

Uji n-gain score dilakukan dengan menggunakan SPSS Versi 24 yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian quasi eksperimen. Dalam menghitung n-gain score terdapat rumus sebagai berikut:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{nilai posttest} - \text{pretest}}{\text{nilai ideal} - \text{nilai pretest}}$$

Adapun interpretasi kategori n-gain menurut Hake (1999) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6
Interpretasi Kategori Normal Gain

Normal Gain	Keterangan
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah