

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Data

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memperoleh data hasil peningkatan kemampuan *Character Strength Justice* melalui tahapan *pretest* dan *posttest*, Untuk hasil uji variabel *Character Strength Justice* terdapat tiga indikator yakni Citizenship, Fairnes, dan Leadership Adapun hasil pengolahan data hasil *Character Strength Justice* keseluruhan dapat dilihat pada **Lampiran C.4**, dan hasil interpretasi data hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 4.1

Tabel 4.1

Hasil Peningkatan Kemampuan *Character Strength Justice*

| Deskripsi | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|------------------|-----------------------|------------------------|
| Skor Minimal | 116 | 131 |
| Skor Maksimal | 136 | 150 |
| Jumlah | 3187 | 3503 |
| Rata-Rata | 127,8 | 140,1 |
| Standar Deviasi | 5,40 | 5,92 |

Berdasarkan data hasil peningkatan kemampuan *Character Strength Justice* pada *pretest* diperoleh Skor minimal 116, skor maskimal 136, jumlah 3187, rata-rata 127,8 dan standar deviasi sebesar 5,40. Sedangkan pada *posttest* diperoleh skor minimal 131, skor maksimal 116, jumlah 3503, rata-rata 140,1 dan standar deviasi sebesar 5,92. Setelah itu dilakukan uji Hasil Peningkatan Kemampuan *Character Strength Justice* per indikator pada **Lampiran C.5**

4.1.2 Uji Asumsi

Uji asumsi disebut juga sebagai uji prasyarat statistic, uji ini dilakukan untuk menentukan langkah pengujian selanjutnya yaitu uji hipotesis. Dalam penelitian ini uji asumsi yang digunakan adalah uji normalitas dan homogenitas data.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Pengitungan uji normalitas ini menggunakan rumus Saphiro-Wilk dengan aplikasi SPSS 25. Hasil uji tes normalitas data *Character Strength Justice*. Dengan kriteria.

- 1) Jika nilai Sig > 0,05 maka data dinyatakan normal
- 2) Jika nilai Sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak normal

Untuk hasil uji normalitas pada data variabel *Character Strength Justice* dengan tiga indikator yakni *Citizenship, Fairnes, dan Leadership* . Adapun hasil pengolahan data hasil analisis uji normalitas *Character Strength Justice* dapat dilihat pada **Lampiran C.6**, dan hasil interpretasi data hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 4.2

Tabel 4.2

Hasil Uji Normalitas *Character Strength Justice*

| Variabel | Jenis Data | Saphiro-Wilk | | | Keterangan |
|-----------------------------------|-----------------|--------------|----|-------|------------|
| | | Statistic | Df | Sig. | |
| <i>Character Strength Justice</i> | <i>Pretest</i> | 0,953 | 25 | 0,288 | Normal |
| | <i>Posttest</i> | 0,967 | 25 | 0,577 | Normal |

Penentuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak menggunakan nilai signifikasi dibandingkan dengan 0,05. Jika signifikasi lebih besar dari 0,05 (Sig > 0,05) maka data dinyatakan normal, sedangkan jika lebih

kecil dari 0,05 ($\text{Sig} < 0,05$) maka data dinyatakan normal. Tabel 4,2 menunjukkan bahwa seluruh data mendapatkan nilai signifikansi diatas 0,05 ($\text{Sig} > 0,05$) maka dapat dinyatakan bahwa seluruh data berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji normalitas per indikator Adapun hasil pengolahan data hasil analisis uji normalitas *Character Strength Justice* indikator *Citizenship, Fairnes, dan Leadership* dapat dilihat pada **Lampiran C.7**

2) Uji homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas untuk menunjuk sampel yang diuji merupakan sampel yang homogen. Hasil dari uji homogenitas varians ini peneliti menggunakan uji *lavene Statistic* dengan aplikasi SPSS 25.

- 1) Jika nilai $\text{Sig} > 0,05$ maka data dinyatakan normal
- 2) Jika nilai $\text{Sig} < 0,05$ maka data dinyatakan tidak normal

Untuk hasil uji homogenitas pada variabel *Character Strength Justice* dengan tiga indikator yakni *Citizenship, Fairnes, dan Leadership*. Adapun hasil pengolahan data hasil analisis uji normalitas *Character Strength Justice* dapat dilihat pada **Lampiran C.8**, dan hasil interpretasi data hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 4.3

Tabel 4.3

Hasi Uji Homogenitas *Character Strength Justice*

| Variabel | <i>Lavene Statistic</i> | Signifikasi |
|-----------------------------------|-------------------------|-------------|
| <i>Character Strength Justice</i> | 6,753 | 0,005 |

Berdasarkan tabel 4.3. keputusan uji homogenitas serupa dengan uji normalitas, yaitu nilai signifikansi dibandingkan dengan 0,05. Jika signifikansi Jika signifikansi lebih besar dari 0,05 ($\text{Sig} > 0,05$) maka data dinyatakan bersifat homogen, sedangkan jika lebih kecil dari 0,05 ($\text{Sig} < 0,05$) maka data dinyatakan tidak bersifat homogen. Tabel 4.3. menunjukkan data memiliki nilai signifikansi

diatas 0,05 (Sig > 0,05) maka dapat diartikan bahwa seluruh data bersifat homogen. Setelah itu dilakukan uji homogenitas per indikator untuk mengetahui data *Character Strength Justice* berdistribusi homogen atau tidak.

Adapun hasil pengolahan data hasil analisis uji homogenitas *Character Strength Justice* indikator *Citizenship*, *Fairnes*, dan *Leadership* dapat dilihat pada **Lampiran C.9**,

4.1.3 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menentukan kesimpulan pada penelitian. Uji hipotesis yang akan dilakukan berlandaskan pada hasil uji asumsi sebelumnya. Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas data yang telah dilakukan diketahui bahwa seluruh data berdistribusi normal dan bersifat homogen. Oleh karena itu maka uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji statistika parametric melalui uji *paired sample t-test*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara data *pretest* dan *posttest Character Strength Justice*. Adapun hasil pengolahan data hasil pengolahan data perbedaan rata-rata *Character Strength Justice* dapat dilihat pada **Lampiran C,10** , dan hasil interpretasi data hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 4.6

Tabel 4.4

Uji Hipotesis *Character Strength Justice*

| t hitung | Signifikasi | Keputusan |
|----------|-------------|------------------------|
| 2,064 | 0,000 | Peningkatan Signifikan |

Hipotesis

H₀: Tidak terdapat peningkatan kemampuan *Character Strength Justice* pada permainan tradisional hadang rintang berbasis *Socratic Method*

H₁: Terdapat peningkatan kemampuan *Character Strength Justice* pada permainan tradisional hadang rintang berbasis *Socratic Method*

Kriteria Keputusan

- 1) Nilai Signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$, H_0 diterima
- 2) Nilai Signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$, H_0 ditolak

Keputusan

Tabel 4.4, meunjukkan nilai t hitung $=2,064 < 0,05$ artinya artinya H_0 ditolak. Maka dapat diputuskan bahwa terdapat peningkatan kemampuan *Character Strength Justice* pada permainan tradisional hadang rintang berbasis *Socratic Method*.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pengaruh Permainan Hadang Rintang Berbasis Socratic Method Terhadap Peningkatan Kemampuan *Character Strength Justice* Siswa

Penelitian ini dilakukan sebanyak enam kali pertemuan. Sebelum melaksanakan praktik di kelas, peneliti melakukan uji instrument terlebih dahulu kepada kelas yang bukan termasuk sampel penelitian. Uji coba instrument dilakukan dengan memberikan angket sebanya 30 pernyataan, dari hasil uji coba tersebut diperoleh tingkat valid yang bervariasi, ada sebanyak 4 item yang tidak valid, sehingga peneliti membuat ulang 4 pernyataan yang terdapat di angket untuk kembali di uji coba, dan setelah di uji coba mendapatkan hasil yang valid untuk dibagikan kepada siswa sebagai *pretest* dan *posttest*. Instrument angket divalidasi terlebih dahulu kepada dosen ahli bapak Dr. Lutfi Nur, M.Pd.

Sebelum peneliti melakukan praktik di kelas V SDN 1 Kalangsari, terdapat empat langkah fase yang dilakukan sebelum bermain permainan tradisional hadang rintang berbasis *Socratic Method* sebagai berikut: 1) Fase Eksperientasi (*experience*), fase ini dilakukan oleh peneliti dan didampingi oleh guru untuk melakukan kegiatan diskusi bersama siswa untuk memastikan keselarasan peraturan yang telah ditentukan, 2) Fase Identifikasi (*identify*), fase ini peneliti melakukan proses identifikasi dan refleksi pengalaman siswa selama proses treatment atau bermain hadang rintang, guru menugaskan kelompok untuk bermain dan melihat apa yang di rasakan siswa setelah bermain dan

menghubungkan dengan keadaan dirinya, 3) Fase Analisis (*analyze*) didalam fase ini siswa menganalisis sebab-sebab kelemahan dalam dirinya, 4) Fase Generalisasi (*generalitation*) didalam fase ini peneliti dan guru melaksanakan refleksi tahap akhir dimana siswa diajak untuk membuat rencana guna memperbaiki perilaku yang dianggap sebagai kelemahan didalam dirinya Rusmana (2009, Hlm. 162-163). Ke empat langkah tersebut dilaksanakan supaya pada saat *treatment* terjadi interaksi antara guru dan siswa, dan permainan tradisional hadang rintang lebih terarah dengan menggunakan *Socratic Method*.

Setelah permainan selesai dilakukan, peneliti memberikan angket untuk mengetahui hasil *pretest* kemampuan *Character Strength Justice* yang dimiliki oleh siswa, setelah melakukan *pretest*, diperoleh nilai rata-rata 127.4.

lalu peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) kepada siswa selama 4 kali pertemuan dengan melakukan permainan tradisional hadang rintang berbasis *Socratic Method*, menggunakan empat fase *Socratic Method*, supaya terjadi interaksi antara guru dan siswa pada saat proses *treatment*, kemudian setelah proses *treatment* selesai, kelas diberikan *posttest* setelah pembelajaran selesai. Pada kegiatan *posttest* nilai rata-rata hasil *posttest* sebesar 140.1, terdapat hasil yang signifikan pada peningkatan kemampuan *Character Strength Justice*.

Hasil pengolahan data statistic menunjukkan bahwa permainan tradisional berbasis *Socratic Method* berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan *Character Strength Justice* siswa, namun dalam indikator *Leadership* nilai rata-rata yang di peroleh lebih kecil dari ketiga indikator *Character Strength justice* ini, hal ini menggambarkan bahwa kondisi peserta didik belum sepenuhnya mampu untuk mengorganisasikan dan menetapkan, peranan anggota kelompok secara rinci dan jelas, sejalan dengan Kusmiati (2020, hlm. 86) untuk dapat menjadikan siswa sebagai pemimpin tentunya harus mampu memberikan gambaran sikap dan memberikan contoh sikap yang baik bagi anak, ketika kita mampu menjadikan karakter kepemimpinan sebagai acuan atau model, maka siswa akan menirukan proses menjadi pemimpin. Dibantu dengan *Socratic Method* yang dapat membantu siswa untuk pemecahan secara nyata dan mandiri,

membangkitkan minat bertanya siswa secara aktif dalam menyelidiki sesuatu melalui percakapan yang dihadapkan dengan suatu deretan pertanyaan-pertanyaan Peterson dalam (Rizkasanti, 2018, hlm 115). Dengan begitu siswa menjadi terstimulus untuk membangun *Character Strength justice* yang terdapat didalam dirinya melalui permainan tradisional hadang rintang, sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sujarno (2010, hlm. 150) permainan gobak sodor merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang memiliki banyak nilai karakter didalamnya.

Dari beberapa uraian tersebut, dan berdasarkan uji statistic dengan adanya permainan tradisional hadang rintang berbasis *Socratic Method* disimpulkan bahwa dalam pembelajaran olahraga dapat meningkatkan kemampuan *Character Strength Justice*. Sehingga hasil *Character Strength Justice* siswa kelas V SDN 1 Kalangsari terjadi perubahan dengan ditandai peningkatan pada data statistic. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional hadang rintang berbasis *socratic method* dapat berkontribusi meningkatkan kemampuan *Character Strength Justice* siswa.