

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 2) berpendapat bahwa metode penelitian merupakan teknik atau cara yang ilmiah untuk mendapatkan sebuah data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen karena mempunyai treatment tertentu dalam sebuah proses penelitian.

Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari sebuah pengaruh dalam perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013, hlm. 107). Metode eksperimen dilakukan secara sengaja oleh peneliti dengan memberikan perlakuan atau tindakan terhadap subjek penelitian untuk mengetahui dan mengembangkan suatu kejadian yang akan diteliti.

1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian dapat diartikan sebagai prosedur dan metode yang akan digunakan untuk menganalisis data dalam menentukan variabel yang akan menjadi topik penelitian sehingga lebih efektif dan efisien.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental design* dengan tipe *One group pre test-post test design* yang terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan. Dimana dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja tanpa adanya kelompok pembanding. Dalam desain ini, terlebih dahulu sampel diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan kepada sampel, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*)

Ekspesimental X pada subjek, setelah diberikannya tindakan atau latihan kepada sampel kemudian diberikan tes akhir (*post test*) untuk mengukur kembali variabel dependen. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil akhir dapat diketahui dengan mudah dan akurat karena dilihat dari perbandingan keadaan sebelum perlakuan dan setelah perlakuan.

Menurut Sugiono (2007, hlm. 7) *One group pre test-post test design* digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1

One group pre test-post test design

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ = Pretest (tes awal)

X = Perlakuan (*treatment*)

O₂ = Posttest (tes akhir)

Pada design ini tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum mendapatkan perlakuan (*pretest*) dan setelah mendapatkan perlakuan eksperimen (*posttest*). Setelah dilakukan *pretest* selanjutnya diberikan perlakuan berupa tes eksperimen kembali untuk mencapai tujuan, dan pada tahap akhir dilakukan *posttest* (O₂).

1.3 Populasi dan Sampel Penelitian

1.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian seperti yang di ungkapkan oleh Sugiyono (2013, hlm. 117) mengungkapkan bahwa populasi merupakan suatu wilayah keseluruhan yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam Penelitian ini adalah seluruh siswa Sekolah Dasar kelas V SDN Sukamulya Kota Tasikmalaya.

1.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah atau populasi yang diteliti oleh peneliti, menurut pernyataan dari Sugiyono (2013, hlm. 118) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Artinya bahwa karakteristik sampel

harus dapat mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan, karena kesimpulan dapat diambil dari sampel merupakan generalisasi populasi secara keseluruhan. Pada penelitian ini dilakukan di SDN Sukamulya Kota Tasikmalaya pada siswa kelas VA yang berjumlah 25 orang siswa, dengan rincian 12 orang siswa perempuan dan 13 orang siswa laki-laki.

1.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian sangat penting, pada pengumpulan sebuah data penelitian dilakukan secara tersusun sehingga akhirnya menghasilkan data sesuai yang diharapkan oleh peneliti. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes adalah suatu teknik pengukuran yang dilaksanakan dengan cara mengamati kegiatan siswa. Untuk mengetahui kondisi peningkatan kemampuan kerjasama siswa melalui permainan tradisional, penelitian ini menggunakan tes praktik permainan tradisional boy-boyan.

2. Dokumentasi

Selain menggunakan tes, penelitian ini juga menggunakan dokumentasi untuk menunjang kelengkapan pengambilan data. Dokumentasi berkaitan dengan kegiatan saat melaksanakan tes awal (*pretest*), pelaksanaan perlakuan (*treatment*), dan tes akhir (*posttest*) serta dokumen tertulis yaitu RPP dan RPL kegiatan.

1.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian sangat berperan penting dalam melakukan sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 142) instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tes kerjasama. Angket ini digunakan untuk memperoleh sebuah data. Dalam penelitian ini menggunakan angket untuk mengetahui kondisi dan peningkatan kemampuan kerjasama peserta didik melalui permainan tradisional boy-boyan berbasis *socratic method*.

Untuk mengumpulkan data penelitian maka dibutuhkan sebuah instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa lembar angket tes dimulai dengan membuat

Silmi Nuraliefah, 2023
PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS *SOCRATIC METHOD* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

kisi-kisi terlebih dahulu. Kisi-kisi angket tes kerjasama dibuat berdasarkan teori mengenai unsur-unsur yang terdapat dalam kemampuan kerjasama. Teori tersebut menjelaskan bahwa dalam kemampuan kerjasama terdapat lima unsur yang melandasinya, antara lain ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi, komunikasi serta evaluasi (David W Jhonshon, 2010, hlm. 8-10). Dari kelima unsur tersebut yang digunakan untuk membuat lembar angket yang diambil yaitu tanggung jawab perseorangan, ketergantungan positif, interaksi dan komunikasi.

Berikut kisi-kisi lembar angket untuk mengukur kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2

Kisi-kisi Lembar Angket Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Boy-boyan

Variabel	Sub Variabel	Keterangan
Kemampuan Kerjasama	Ketergantungan positif	Peserta didik dapat menunjukkan perasaan serta dikap saling membantu dalam kelompok pada saat permainan berlangsung.
	Kemampuan dalam berinteraksi	Peserta didik mampu menunjukkan kemampuan berinteraksi dengan teman dalam kelompok.
	Kemampuan berkomunikasi	Peserta didik secara aktif dapat menunjukkan kemampuannya berkomunikasi dengan teman kelompok.
	Bertanggung jawab	Peserta didik dapat bertanggung jawab terhadap tugasnya dalam kelompok

Jhonson (dalam Wahyu Hidayati 2014, hlm. 52) mengemukakan bahwa ” *...Teori tersebut menjelaskan bahwa dalam kemampuan kerjasama terdapat lima unsur yang melandasinya, antara lain ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi, komunikasi serta evaluasi*”.

Penilaian kemampuan kerjasama di ukur dari tes yang diberikan, untuk tes yang diberikan

menggunakan tes kemampuan kerjasama melalui permainan boy-boy. Format penilaian disesuaikan dengan skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.3

Indikator Penilaian Kemampuan Kerjasama

No	Aspek yang di nilai	Bobot	Skala skor					Skor maksimal
			1	2	3	4	5	
1	Ketertarikan positif	5						5
2.	Kemampuan dalam berinteraksi.	5						5
3.	Kemampuan berkomunikasi	5						5
4.	Bertanggung jawab	5						5
	Jumlah	20						20

Keterangan:

1. Pemberian nilai pada setiap aspek dilakukan dengan cara memberi tanda *check list* (√) pada kolom skor yang cocok dengan hasil tes peserta didik.
2. Nilai kemampuan kerjasama=jumlah skor maksimal
3. Skor maksimal=jumlah bobot
4. Skala nilai 1 s/d 5
5. Penilaian bobot dilakukan untuk membedakan tingkat masing-masing tes yang telah dicapai.

Tabel 3.4

Rubrik Penilaian Kemampuan Kerjasama

No	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
1.	Ketertarikan positif.	5	Siswa sangat mampu menunjukkan sikap saling membantu dalam kelompok, khususnya dalam menyelesaikan permainan

Silmi Nuraliefah, 2023
 PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS *SOCRATIC METHOD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

			tradisional boy-boyan.
		4	Siswa mampu menunjukkan sikap saling membantu dalam kelompok, khususnya dalam menyelesaikan permainan tradisional boy-boyan.
		3	Siswa cukup mampu menunjukkan sikap saling membantu dalam kelompok, khususnya dalam menyelesaikan permainan tradisional boy-boyan.
		2	Siswa kurang mampu menunjukkan sikap saling membantu dalam kelompok, khususnya dalam menyelesaikan permainan tradisional boy-boyan.
		1	Siswa sangat kurang mampu menunjukkan sikap saling membantu dalam kelompok, khususnya dalam menyelesaikan permainan tradisional boy-boyan.
2.	Kemampuan dalam berinteraksi.	5	Siswa sangat mampu menunjukkan kemampuan berinteraksi dengan teman selama permainan berlangsung.
		4	Siswa mampu menunjukkan kemampuan berinteraksi dengan teman selama permainan berlangsung.
		3	Siswa cukup mampu menunjukkan kemampuan berinteraksi dengan teman selama permainan berlangsung.
		2	Siswa kurang mampu menunjukkan kemampuan berinteraksi dengan teman selama permainan berlangsung.

Silmi Nuraliefah, 2023

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS *SOCRATIC METHOD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

		1	Siswa sangat kurang mampu menunjukkan kemampuan dalam berinteraksi dengan teman selama permainan berlangsung.
3.	Kemampuan berkomunikasi	5	Siswa sangat mampu berkomunikasi dengan baik dengan teman selama permainan berlangsung.
		4	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dengan teman selama permainan berlangsung.
		3	Siswa cukup mampu berkomunikasi dengan baik dengan teman selama permainan berlangsung.
		2	Siswa kurang mampu berkomunikasi dengan baik dengan teman selama permainan berlangsung.
		1	Siswa sangat kurang mampu berkomunikasi dengan baik dengan teman selama permainan berlangsung.
4.	Bertanggung jawab	5	Siswa sangat bertanggung jawab terhadap tugasnya dalam kelompok selama permainan berlangsung.
		4	Siswa bertanggung jawab terhadap tugasnya dalam kelompok selama permainan berlangsung.
		3	siswa cukup bertanggung jawab terhadap tugasnya dalam kelompok selama permainan berlangsung.
		2	Siswa kurang bertanggung jawab terhadap tugasnya dalam kelompok

Silmi Nuraliefah, 2023

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS *SOCRATIC METHOD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

			selama permainan berlangsung.
		1	Siswa sangat kurang bertanggung jawab terhadap tugasnya dalam kelompok selama permainan berlangsung.

Untuk menentukan hasil tes kemampuan kerja sama siswa yang harus dilakukan yaitu dengan menjumlahkan skor dari 4 tes yang telah dilakukan, cara mengetahui nilai yang ia dapat adalah sebagai berikut:

$$\Sigma = \frac{\text{skor maksimal yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.5
Nilai Tes Kerjasama

No	Presentase	Klasifikasi
1.	85-100	Sangat Baik (SB)
2.	69-84	Baik (B)
3.	53-68	Sedang (S)
4.	37-52	Kurang (K)
5.	<37	Kurang Sekali (KS)

Sumber: Silalahi 2009 (Dianawati; dkk:2017).

Sebelum digunakan, instrument penelitian ini telah di uji validasi oleh ahli Dr. lutfi Nur, M.Pd selaku dosen olahraga Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya. Setelah itu dilakukan uji coba kepada peserta didik di SDN Gunung Pereng Kota Tasikmalaya sebanyak 25 responden.

Setelah instrument tes dibuat, tahap selanjutnya yaitu melaksanakan uji coba instrumen sebanyak 4 butir soal yang telah peneliti buat, berguna untuk menghasilkan soal yang valid dan reliable.

a. Uji Validasi

Untuk mengukur segala sesuatu membutuhkan instrument atau alat yang dapat mengungkapkan aspek yang akan diukur tersebut sehingga dapat diperoleh informasi tertentu

Silmi Nuraliefah, 2023
PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS SOCRATIC METHOD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

yang disesuaikan dengan kebutuhan. Namun dalam membuat suatu instrumen tidak boleh sembarangan, perlu serangkaian kegiatan sehingga alat ukur tersebut valid. Menurut Arikunto (2010) menjelaskan “validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”. Bila suatu instrumen valid, maka instrumen tersebut mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, bila suatu instrumen kurang valid, maka instrumen tersebut mempunyai validitas rendah. Pengujian validitas instrumen penelitian ini menggunakan pengujian validitas konstruksi dan pengujian validitas isi. Dalam pengujian validitas konstruksi ini peneliti meminta bantuan kepada dosen pembimbing.

Uji validasi dilakukan di kelas V SDN Gunung pereng Kota Tasikmalaya yang berjumlah 25 orang siswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap tes yang akan dijadikan instrumen pengumpulan data, supaya meminimalisir kesalahan redaksi. Selanjutnya, langkah dalam pengembangan instrumen yaitu melakukan pengujian validitas dengan menggunakan rumus korelasi Pearson Product Moment. Arikunto (2013) menjabarkan rumus dari *Pearson Product Moment* adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

= Koefisien korelasi

n = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah skor item

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

n = banyaknya responden

Kriteria validasi sebagai berikut:

- Antara 0,80 sampai dengan 1,00 : sangat tinggi
- Antara 0,60 sampai dengan 0,80 : tinggi
- Antara 0,40 sampai dengan 0,60 : cukup
- Antara 0,20 sampai dengan 0,40 : rendah

Silmi Nuraliefah, 2023

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS *SOCRATIC METHOD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

- Antara 0,00 sampai dengan 0,20 : sangat rendah

Kriteria pengujian dengan membandingkan antara koefisien korelasi (r_{hitung}) dengan nilai tabel korelasi *Product Moment* (r_{tabel}). Kriterianya: “jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tidak valid” (Riduwan, 2011, hlm. 78).

Berikut merupakan rekapitulasi hasil perhitungan validasi butir soal yang disajikan pada table 3.6 sebagai berikut:

Tabel 3.6
Hasil Validitas Angket

Nomor Item Soal	rHitung	rTabel	Keterangan
1	0.807	0.396	Valid
2	0.734	0.396	Valid
3	0.562	0.396	Valid
4	0.789	0.396	Valid

Berdasarkan tabel 3.7 tersebut, diperoleh keterangan bahwa dalam pengujian validitas instrument soal tes setelah diuji cobakan kepada 25 peserta didik, diketahui bahwa seluruh soal valid dengan kategori sangat tinggi dan tinggi. Sehingga soal tes dapat digunakan sebagai insturmen penelitian.

b. Reabilitas

Uji reabilitas dilakukan untuk mendapat ketepatan (keajegan) instrument yang akan digunakan. Instrumen dikatakan reliabel apabila dalam beberapa kali pelaksanaan diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama (Sudaryono, 2017). Pada Pengujian reliabilitas penelitian ini menggunakan teknik Alpha Cronbach. Pengujian reliabilitas menggunakan bantuan software SPSS versi 26 for windows.

Berikut langkah-langkahnya:

- a) Pertama klik atau buka program *SPSS*.
- b) Pada halaman data view, masukkan data skor butir soal.

- c) Lalu klik variabel view, pada kolom name ketik soal nomor satu sampai 4 tanpa spasi. Pada type pilih *Numeric*. Pada kolom *Measure* pilih nominal untuk semua nomor.
- d) Klik *Analyze, scale* lalu pilih *Reliability Analysis*.
- e) Pindahkan semua variabel ke kotak *items*.
- f) Kemudian pilih *statistic*. Pada kotak dialog *descriptives for*, klik *scale of item deleted*. Lalu klik *continue* dan klik *ok*.

Dasar pengambilan keputusan berdasarkan kategori reliabilitas menurut Guilford (dalam Dhamayanti dkk., 2017) sebagai berikut.

Tabel 3.7

Kategori Koefisien Reabilitas Menurut Guilford

- $0,90 < r_{11} \leq 1,00$ derajat reliabilitas sangat tinggi
- $0,70 < r_{11} \leq 0,90$ derajat reliabilitas tinggi
- $0,40 < r_{11} \leq 0,70$ derajat reliabilitas sedang
- $0,20 < r_{11} \leq 0,40$ derajat reliabilitas rendah
- $r_{11} \leq 0,20$ derajat reliabilitas sangat rendah

Setelah dilakukan pengujian validitas terhadap instrumen angket, kemudian dilakukan pengujian reliabilitas instrumen dengan memasukan total item soal yang valid, yaitu sebanyak 4 item. Adapun hasil pengujian reliabilitas intrumen soal disajikan pada tabel 3.8 berikut:

Tabel 3. 8

Hasil Pengujian Reliabilitas Angket

Instrumen Penelitian	Cronbach Alpha	Kriteria
Soal Tes	0,697	Reliabel

Berdasarkan tabel 3.4 tersebut, diperoleh keterangan bahwa instrumen soal tes memiliki nilai Cronbach alpha sebesar 0,697. Dengan demikian, instrumen dalam penelitian ini sebanyak 4 nomor item memiliki kriteria reliabel sedang karena berada diantara 0,40 – 0,70. Sehingga instrumen tes sebagai alat ukur pengumpulan data hasil belajar peserta didik dalam penelitian Silmi Nuraliefah, 2023
PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS SOCRATIC METHOD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

ini dapat dipercaya atau reliabel.

1.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian disesuaikan dengan desain penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya. Adapun tahapan-tahapan penelitian yaitu:

1. Tahapan sebelum pelaksanaan penelitian
 - a. Kajian literatur mengenai permainan tradisional.
 - b. Kajian literatur mengenai gerak dasar pada permainan tradisional dari penelitian terdahulu.
 - c. Penyusunan instrumen penelitian berupa angket tes kerjasama.
 - d. Validasi instrumen oleh validator.
 - e. Melakukan diskusi dengan guru kelas terkait pelaksanaan penelitian.

2. Permohonan izin penelitian

Setelah mendapatkan izin untuk melaksanakan penelitian melalui seminar proposal dari pihak kampus. Langkah selanjutnya yaitu permohonan izin kepada pihak terkait dalam penelitian, yakni kepala sekolah SDN Sukamulya Kota Tasikmalaya.

3. Pelaksanaan penelitian

Jika semua yang berkaitan dengan penelitian sudah selesai, maka tahapan selanjutnya yaitu melakukan penelitian dengan langkah pertama yaitu memberikan tes awal (*pre-test*) kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan kerjasama siswa dalam melakukan permainan tradisional-boy-boyan. Tes awal ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan dalam kemampuan kerjasama siswa. Setelah selesai melaksanakan tes awal (*pre-test*) maka langkah selanjutnya yaitu pemberian perlakuan (*treatment*) kepada siswa. Setelah pemberian perlakuan (*treatment*) maka langkah terakhir adalah pelaksanaan post-test untuk mengetahui atau melihat apakah adanya pengaruh terhadap kemampuan kerjasama siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*).

Tabel 3.9

Kegiatan Perlakuan

Pertemuan	Kegiatan	Tahapan kegiatan
Pertama	Pendahuluan	1. Guru membuka kegiatan dengan

Silmi Nuraliefah, 2023
PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS SOCRATIC METHOD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

	Kegiatan Inti	<p>mengucapkan salam dan bertanya kabar kepada siswa.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan bisa diikuti dengan proses <i>ice breaking</i>. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa, kompetensi yang ingin dicapai, dan materi yang akan dilakukan. <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dikenalkan dengan permainan tradisional boy-boyan dengan cara mendengarkan terlebih dahulu penjelasan dari guru. 2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pengetahuan tentang permainan tradisional dan macam macam permainan tradisional. 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai permainan tradisional. 4. Guru membagi kelompok menjadi 2 kempk dengan cara berhitung dari 1 sampai 2. 5. Siswa melakukan <i>pretas</i> yaitu melakukan permainan tradisional bebas tanpa arahan dari guru lalu guru menilai kemampuan kerjasama siswa melalui angket.
--	---------------	---

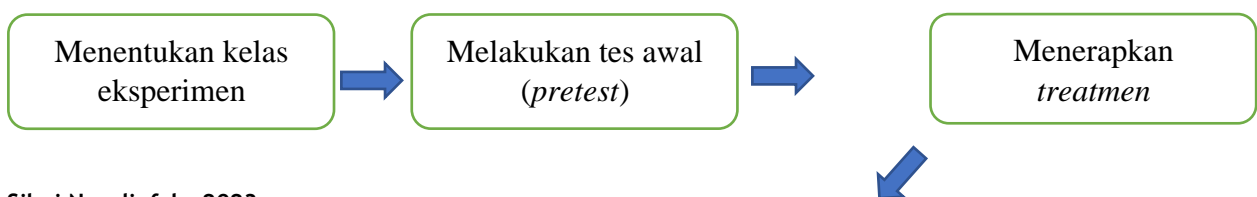
		<p>pada fase ini guru menjadi wadah peserta didik untuk mengekspresikan diri, seperti menjawab pertanyaan guru dan diskusi dengan temannya mengenai pertanyaan dari guru.</p> <p>b. Fase identifikasi, fase ini guru meminta siswa untuk mengungkapkan perasaannya dan pikirannya pada saat permainan tradisional berlangsung.</p> <p>c. Selanjutnya fase analisis, dimana pada fase ini guru melakukan refleksi pembelajaran yang berguna untuk rencana perbaikan terhadap pertemuan yang akan datang, dalam fase ini guru menganalisis kegiatan permainan tradisional.</p> <p>d. Fase generalisasi, dimana pada fase ini adalah fase untuk mengajak siswa dalam melakukan perbaikan, dalam penelitian ini guru melakukan perbaikan dalam hal cara bermain yang masih kurang tepat dalam penerapan permainan tradisional.</p> <p>1. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan membaca do'a.</p>
Ketiga	Pendahuluan	<p>1. Guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa satu persatu.</p> <p>2. menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dibahas.</p> <p>3. Guru memberikan kepada siswa untuk</p>

	Penutup	<p>menanyakan hal yang belum mereka pahami selama kegiatan permainan, jika ada siswa lain yang menjawabnya, guru menyerahkan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut.</p> <p>4. Siswa iintruksikan untuk melakukan tes akhir (<i>posttest</i>) dengan melakukan permainan tradisional boy-boyan.</p> <p>1. Guru memberikan masukan atau evaluasi kepada siswa mengenai permainan tradisional boy-boyan berbasis <i>socratic method</i>.</p> <p>2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya.</p> <p>3. Guru menutup kegiatan pembelajaran.</p>
--	---------	--

3. Tahapan setelah pelaksanaan penelitian

- a. Mengolah data penelitian kuantitatif.
- b. Menganalisis hasil pengolahan data.
- c. Mengambil kesimpulan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan dengan menjawab rumusan masalah.
- d. Menyusun laporan hasil penelitian.

Adapun alur penelitian sebagai berikut:



Silmi Nuraliefah, 2023

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS *SOCRATIC METHOD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.1

Alur Pelaksanaa Penelitian

1.6.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ialah nilai yang berasal dari orang, objek, organisasi, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang dipilih dan diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian di tarik kesimpulannya (Sugiyono. 2016, hlm. 38). dari variabel tersebut peneliti dmendapatkan informasi yang ingin didapatkan ketika di lapangan. Ada dua variabel yang diteliti, yaitu sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Vaariabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 61) menjelaskan bahwa variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Dalam penelitian ini yang menjadia variabel bebas ialah permainan tradisional boy-boyan berbasis *socratic method* yang disimbolkan dengan huruf “X”.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi variabel bebas. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 61) variabel terikat merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini ialah kemampuan kerja sama disimbolkan dengan huruf “Y”.

1.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan sudah diperoleh secara lengkap. Data yang sudah terkumpul maka akan di olah oleh secara kuantitatif oleh peneliti. Data yang sudah terkumpul akan diolah menggunakan skala likert dengan menggunakan SPSS. Pada teknik analisis data ini peneliti akan mengukur skala perubahan kemampuan kerjasama siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan.

Silmi Nuraliefah, 2023

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS *SOCRATIC METHOD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Dalam analisis data sangat diperlukan ketepatan untuk menentukan keakuratan pengambilan kesimpulan, karena itu analisis data sangat penting dalam penelitian.

1.7.1 Teknik Analisis Deskriptif

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik statistic deskriptif. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 207) statistic deskriptif merupakan statistic yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Melalui statistic deskriptif ini peneliti ingin mendeskripsikan data sampel dan untuk mencari perbandingan rata-rata data sampel dan populasi tanpa bermaksud membuat generalisasi.

Analisis dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* komputer SPSS 22 (*Statistical Product and Service Solution*). Analisis deskriptif ditunjukkan untuk menjawab rumusan masalah yang tercantum pada BAB I.

Dalam pengolahan data penelitian ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya:

1. Memberikan skor tes kemampuan kerjasama pada kegiatan *pretes* dan *postes*.
2. Oleh data statistik deskriptif terhadap skor *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan
3. Olah data statistik deskriptif dan dilanjutkan dengan mendeskripsikan hasil tes kerjasama pada kemampuan kerjasama dalam permainan tradisional.

Data yang sudah dikumpulkan yaitu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian agar tujuan tercapai. Hipotesis yang terbentuk dalam tujuan ini akan menjadi jawaban sementara dari pertanyaan penelitian, sehingga untuk memaksimalkan jawaban penelitian ini membutuhkan pengujian secara empiris dan dibutuhkan pengumpulan data. Data yang terkumpul didapatkan dari variabel yang ada dalam hipotesis.

Ada dua hal penting yang harus diperhatikan dalam pengumpulan sebuah data yaitu indikator empiris dan pengukuran. Indikator empiris mengarahkan pada yang diamati dari sebuah variabel yang berkaitan, dan pengukuran mengarahkan pada kualitas yang diteliti.

3.7.2 Uji Asumsi Dasar

Silmi Nuraliefah, 2023

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS *SOCRATIC METHOD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Dalam pengujian asumsi dasar ditunjukkan untuk keperluan uji signifikansi atau melihat ada tidaknya kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional boy-boy dalam pengujian hipotesis ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi terlebih dahulu. Diantaranya sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dirancang untuk menentukan apakah sampel yang diteliti terdistribusi normal. Untuk menguji normalitas ini menggunakan SPSS 26 Smirnov. Uji normalitas dilaksanakan setelah pretest dan posttest, proses perhitungan menggunakan taraf signifikansi 0,05, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data penelitian distribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui suatu varians (keberagaman) data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Jika homogenitas terpenuhi maka analisis data dapat dilanjutkan. Perhitungan ini menggunakan SPSS 26.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah berdasarkan hasil uji normalitas. Uji hipotesis atau disebut juga uji t bertujuan untuk menarik sebuah kesimpulan mengenai suatu populasi berdasarkan data yang diperoleh dari sampel populasi tersebut sehingga didapatkan hasil pengujian yang menentukan apakah penelitian berhasil atau tidak.

Pengujian hipotesis dilakukan setelah karakteristik data terkumpul dan diketahui. Berdasarkan uji prasyarat, uji normalitas berdistribusi normal. Kemudian uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t berpasangan (paired Sample T-Test) dengan menggunakan taraf signifikansi ($\alpha=0,05$), dan kriteria perhitungannya adalah sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima .

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

Setelah dilakukan uji hipotesis dengan uji paired sample t-test maka ditetapkan hipotesis statistik untuk penelitian mengenai adanya pengaruh kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar sebagai berikut:

Silmi Nuraliefah, 2023
PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS *SOCRATIC METHOD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

1. Hipotesis nol (H_0)

Tidak adanya peningkatan kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar setelah perlakuan permainan tradisional berbasis *socratic method*.

2. Hipotesis alternatif (H_a)

Adanya peningkatan kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar setelah perlakuan permainan tradisional boy-boyan berbasis *socratic method*.

Silmi Nuraliefah, 2023

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS *SOCRATIC METHOD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | [Perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)