

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam sebuah penelitian diperlukan suatu metode agar penelitian berjalan dengan baik dan lancar. Untuk itu, peneliti perlu dengan cermat dalam menentukan metode yang akan dipakai dalam suatu penelitian. Metode juga merupakan suatu cara yang akan ditempuh untuk mencapai tujuan, sedangkan tujuan dari penelitian yaitu untuk mengungkapkan, menggambarkan, serta menyimpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara-cara tertentu sesuai dengan prosedur dalam sebuah penelitian. Metode penelitian merupakan sebuah langkah-langkah operasional yang dilakukan dalam sebuah penelitian untuk mewujudkan tujuan penelitian yaitu untuk mendapatkan hasil yang benar, objektif dan ilmiah. Metode penelitian sangat berperan penting dalam memegang peranan dalam suatu penelitian, karena berhasil tidaknya sebuah penelitian bergantung pada ketepatan penggunaan dalam memilih metode penelitian tersebut (Muniarti., 2022).

Dari beberapa pernyataan di atas, maka metode yang digunakan peneliti untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode tersebut digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sebuah penelitian eksperimen yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya pengaruh suatu perlakuan atau *treatment*. Desain pada penelitian ini yaitu *Pretest-Posttest Control Group Desing*. Menurut wallen & frankel, (1988) menyebutkan bahwa desain penelitian ini mempunyai dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang hasilnya dilakukan dengan membandingkan antara *pretest* dan *posttest*. Pengukuran atau pengamatan dilakukan dalam waktu yang sama pada dua kelompok penelitian. Penelitian ini memiliki dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan pengembangan kecakapan hidup dan kelompok kontrol yang hanya diberikan program latihan tanpa adanya program kecakapan hidup.

Adapun treatment yang dilakukan yaitu mengembangkan program kecakapan hidup yang dilakukan sebanyak 14 kali pertemuan. sebagai percobaan untuk mendapatkan hasil yang baik, bisa pula dilaksanakan dalam frekuensi latihan 3 hari per minggu. Sedangkan lamanya latihan paling sedikit 4 sampai dengan 6 minggu. Penelitian sebelumnya menyarankan untuk melakukan treatment lebih dari 8 kali pertemuan untuk hasil yang lebih optimal (Anira et al., 2021). Jadi diambil sebuah kesimpulan perlakuan eksperimen dilakukan dalam penelitian ini dialukan sebanyak 14 kali pertemuan serta 12 kali pertemuan untuk mengembangkan kecakapan hidup dan 2 kali pertemuan untuk melakukan *pretest* serta *posttes*.

Adapun desain penelitian dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttes</i>
A1	O ₁	X ₁	O ₂
A2	O ₃	X ₂	O ₄

Gambar 3.1

Control Group Pretest-Posttes Desing

(Sumber: Sugiyono, 2012, hlm. 112)

Keterangan:

A1 : Kelompok Eksperimen

A2 : Kelompok Kontrol

O₁ : *Pre-test* Kelompok Eksperimen

O₂ : *Post-test* Kelompok Kontrol

O₄ : *Pre-test* Kelompok Eksperimen

O₅ : *Post-test* Kelompok Kontrol

X₁ : Pelatihan kelompok Eksperimen yang diberikan program

X₂ : Pelatihan kelompok Kontrol yang tanpa diberikan program

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi merupakan seluruh data yang menjadi objek perhatian dalam suatu ruang lingkup dengan waktu yang telah ditentukan. Populasi juga berhubungan

Febra Ritanza, 2023

PENGEMBANGAN KECAKAPAN HIDUP MELALUI EKSTRAKURIKULER FUTSAL DALAM RANGKA POSITIVE YOUTH DEVELOPMENT (PYD)

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

dengan data, ketika setiap individu memberikan suatu informasi data, maka ukuran atau banyak populasinya akan tetap sama dengan banyaknya manusia. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang telah ditetapkan peneliti sebelum melakukan penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Purwanti & Dewi., 2014). Adapun dalam penelitian ini yang menjadi bahan atau objek dari penelitian ini yaitu peserta didik yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di Sekolah Madrasah Aliah Negeri 1 Kota Bandung sebanyak 24 orang.

3.2.2 Sampel

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*, yang mana pada teknik pengambilan sampel ini peneliti menentukan sendiri kriteria ketika memilih anggota populasi untuk dijadikan sampel penelitian. Dalam hal ini peneliti mengambil 2 kelompok penelitian yaitu sebagai berikut:

3.2.2.1 Kelompok A1 yaitu peserta didik yang mengikuti pelatihan dengan diberi program kecakapan hidup dalam kegiatannya sebanyak 12 orang siswa.

3.2.2.2 Kelompok A2 yaitu peserta didik yang mengikuti latihan, tetapi tidak terdapat program kecakapan hidup dalam kegiatannya sebanyak 12 orang siswa.

Adapun langkah dalam menentukan sampel masuk kedalam kelompok yaitu dengan membuat undian. Masing-masing sampel maju kedepan untuk mengambil nomor undian untuk menentukan masuk kedalam kelompok eksperimen atau kelompok kontrol. Berdasarkan paparan dari kriteria sampel pada penelitian ini adalah peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal namun masih melanggar salah satu sifat *negative* dari peserta didik. Holt (2016) menyatakan Partisipasi pemuda dalam olahraga ter-organisir telah dikaitkan dengan indikator fisik, sosial, psikologis, dan perilaku yang berhubungan dengan prestasi dan perkembangan. PYD adalah pendekatan berbasis kekuatan untuk pengembangan anak dan remaja berdasarkan asumsi bahwa semua remaja memiliki potensi untuk perubahan perkembangan yang positif (Holt & Neely., 2011).

3.3 Deskripsi Penelitian

Tabel 3.2
Deskripsi Penelitian

Subjek Penelitian	Siswa Sekolah Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler futsal sebanyak 24 orang.
Sampel	24 reponden
Pemateri/Peneliti	Febra Ritanza
Instrument	<i>Life skills Scale for Sport</i> (LSSS) dari Cronin & Allen (2017)
Materi	8 komponen <i>Life Skill Framework</i> Cronin & Allen (2017) yang dikembangkan menjadi 6 komponen pengembangan kecakapan hidup dalam bentuk program latihan futsal.
Proses penelitian	Terdapat pada buku pedoman penelitian
Penelitian ini menggunakan 6 komponen kecakapan hidup yang mengacu pada 8 komponen <i>Life Skill Framework</i> Cronin & Allen (2017), yang mana kecakapan hidup dapat dikembangkan melalui kegiatan olahraga beregu (Mossman & Cronin, 2018).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bisa digunakan dalam aktivitas olahraga beregu/tim. 2. Memiliki transfer kecakapan ke situasi kehidupan lain. 3. Olahraga dijadikan media untuk mengembangkan kecakapan hidup.

3.4 Jadwal Program Perlakuan

Tempat Pelaksanaan Penelitian : Lapangan Serbaguna MAN 1 Kota Bandung
 Hari Pelaksanaan Penelitian : Senin, Rabu, Jumat
 Waktu Pelaksanaan : 16.00-18.00 Wib

Tabel 3.3

Program Latihan Kelompok Ekperimen dan kontrol

Kegiatan	Eksperimen	Kontrol
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Berbaris, berdo'a Pemanasan Penyampaian materi kecakapan hidup pada hari ini Games yang terdapat kecakapan hidup <p>Alokasi waktu : 25 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> Berbaris, berdo'a Pemanasan Penyampaian materi <p>Alokasi waktu 25 menit</p>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan secara detail bagaimana latihan yang akan dilakukan hari ini. Siswa melakukan latihan yang telah diintegrasikan dengan kecakapan hidup Guru selalu mengingatkan tentang kecakapan hidup yang diajarkan hari ini. <p>Alokasi waktu 45 Menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan secara detail bagaimana latihan yang akan dilakukan hari ini. Siswa melakukan latihan <p>Alokasi waktu : 45 menit</p>

Lanjutan Program Latihan Kelompok Ekperimen dan kontrol

Kegiatan	Eksperimen	Kontrol
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan dan pelepasan • Evaluasi, Guru menanyakan tentang kecakapan hidup yang telah dilakukan, apa saja yang telah dipelajari selama latihan berlangsung • Berdoa <p>Alokasi waktu: 20 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan • pelepasan • Evaluasi <p>Alokasi waktu: 20 menit</p>

Tabel 3.4

Program latihan kelompok Eksperimen

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
1	Pengambilan data Pretest	Mengetahui sejauh mana kecakapan hidup siswa sebelum diberi 6 program pengembangan kecakapan hidup	Pengisian kuisisioner <i>Life skills Scale for Sport (LSSS)</i> dari (Cronin & Allen., 2017)
2 & 8	- Pertemuan 2 <i>Games shot on target.</i> Melakukan latihan <i>shooting</i> yaitu pemain akan melakukan tendangan atau <i>shooting</i> ke gawang dari tengah lapangan.	- Pertemuan 2 Dalam melakukan <i>shooting</i> tingkat ketepatan terhadap tujuan atau gawang sangatlah penting, agar dapat memberikan <i>point</i> bagi tim dengan melakukan tendangan keras dengan ketepatan (<i>accuracy</i>)	Penetapan Tujuan Dan manajemen waktu (<i>Goal Setting and Time Management</i>)

Lanjutan Program latihan kelompok Eksperimen

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
	P1 <i>passing</i> ke P2. P2 kontrol dan <i>passing</i> ke P2. P1 lalu <i>shooting</i> ke gawang lalu di lanjutkan oleh orang yang selanjutnya. Latihan ini dilakukan selama 5 menit per sesi dan setiap sesi di hitung tembakan yang berhasil masuk ke gawang.	yang baik serta siswa juga belajar dalam memamanajemen waktu agar kesempatan untuk melakukan <i>shooting</i> menjadi banyak	
	- Pertemuan 8 Melakukan latihan <i>long pass</i> . Tim dibagi menjadi 2. Kemudian melakukan <i>long pass</i> ke arah <i>cones</i> yang telah ditentukan dan berpindah posisi	- Pertemuan 8 Latihan ini mensimulasikan anak untuk menetapkan tujuan mereka kearah yang telah ditentukan dan juga dapat melatih anak memberikan atau mengirimkan bola ke teman dengan ketepatan (<i>accuracy</i>).	Penetapan Tujuan Dan manajemen waktu (<i>Goal Setting and Time Management</i>)
3 & 9	- Pertemuan 3 Melakukan latihan 3 vs 3. Latihan dimulai dengan membagi dua kelompok. Kemudian satu kelompok menyerang dan satu kelompok bertahan.	- Pertemuan 3 Latihan ini mengajarkan siswa menjadi pemimpin untuk timnya sendiri serta memecahkan masalah ketika menyusun taktik untuk bertahan ataupun menyerang.	Kepemimpinan, Pemecahan Masalah Dan Pengambilan keputusan (<i>Leadrship, Problem Solving And Discution Making</i>)

Lanjutan Program latihan kelompok Eksperimen

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
	Kelompok yang selesai menyerang selanjutnya akan menjadi kelompok bertahan dan seterusnya.		
	- Pertemuan 9 Melakukan latihan 6 vs 2. Latihan dimulai dengan mencari siswa yang akan mengejar bola. Kemudian satu kelompok lagi membentuk lingkaran dan melakukan <i>passing</i> ke teman untuk menghindari lawan yang berusaha untuk merebut bola.	- Pertemuan 9 Latihan ini mengajarkan siswa untuk menjadi pemimpin bagi temannya dalam memecah masalah yang mereka hadapi (mengejar bola) dan mengambil keputusan (ketika merebut bola).	Kerja Tim (<i>Teamwork</i>)
4 & 10	- Pertemuan 4 Melakukan latihan menyerang. Anak dibagi menjadi 5 kelompok. A1 melakukan <i>passing</i> ke A2. A2 <i>passing</i> ke A3. Dan A3 <i>passing</i> ke arah A1 yang akan melakukan <i>shooting</i> .	- Pertemuan 3 Latihan ini mengajarkan siswa menjadi pemimpin untuk timnya sendiri serta memecahkan masalah ketika menyusun taktik untuk bertahan ataupun menyerang.	Kerja Tim (<i>Teamwork</i>)

Lanjutan Program latihan kelompok Eksperimen

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
	<p>- Pertemuan 10</p> <p>Melakukan latihan yang menggambarkan perilaku kerja sama tim, bentuk latihannya yaitu 5 pemain 1 bola, <i>cones</i> 1 diisi oleh 2 pemain. Pemain A mengumpan ke pemain B kemudian berpindah tempat ke <i>cones</i> 2, pemain B mengumpan ke pemain C kemudian berpindah tempat ke <i>cones</i> 3 pemain C mengumpan ke pemain D kemudian berpindah tempat ke <i>cones</i> 4. Pemain A2 melakukan gerakan yang sama dengan pemain A. dengan arah berlawanan jarum jam menggunakan kaki kanan kemudian lakukan gerakan searah jarum jam menggunakan kaki kiri di sesi berikutnya.</p>	<p>- Pertemuan 10</p> <p>Kemampuan passing dan menerima bola yang baik akan memudahkan rekan satu tim dan pelatih dalam menjalankan strategi yang diinginkan sehingga tim dapat meraih hasil yang maksimal yaitu kemenangan. teknik ini memerlukan kerjasama antara teman satu tim. Sehingga sangat cocok untuk melatih kerjasama dalam tim.</p>	

Lanjutan Program latihan kelompok Eksperimen

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
5 & 11	<p>- Pertemuan 5</p> <p>Melakukan latihan <i>passing and receiving support circl.</i></p> <p>Latihan dimulai dengan umpan masuk ke target man dari salah satu pemain luar. Target memainkan bola kembali ke pemain pendukung, dan pemain pendukung mengoper ke salah satu pemain di luar.</p>	<p>- Pertemuan 5</p> <p>Selain melatih teknik <i>passing</i> dalam permainan futsal. Gerakan <i>passing</i> yang dilakukan secara melingkar diharapkan akan terdapat aktifitas sosial di antara mereka. Contohnya saling memanggil nama sebelum melakukan <i>passing</i></p>	Kecakapan Sosial (<i>Social Skill</i>)
	<p>- Pertemuan 11</p> <p>Melakukan latihan <i>passing</i> didalam kotak. Latihan dimulai dengan membuat kotak dari cones. Kemudian siswa berkumpul dalam satu kotak untuk melakukan <i>passing</i> ke arah mana saja. Dan teman yang tidak memegang bola boleh berlari kemana saja sambil bersuara untuk meminta bola yang kemudian di <i>passing</i> ke arah mana saja ke teman di dalam kotak.</p>	<p>- Pertemuan 11</p> <p>Diharapkan hasil dari latihan ini akan meningkatkan sosialisasi antara siswa dengan cara bersuara untuk meminta bola yang mana berada didalam satu area dengan dia. Pertemuan 9. Latihan ini mengajarkan siswa untuk menjadi pemimpin bagi temannya dalam memecah masalah yang mereka hadapi (mengejar bola) dan mengambil keputusan (ketika merebut bola).</p>	Kecakapan Sosial (<i>Social Skill</i>)

Lanjutan Program latihan kelompok Eksperimen

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
6 & 12	- Pertemuan 6 Melakukan latihan <i>Team Passing Drills And Finishing On Goal</i> . Latihan dimulai dengan P1 <i>passing</i> ke P2, kemudian P2 <i>passing</i> ke pemain P3 kemudian <i>passing</i> ke P4. P4 <i>longpass</i> ke P5 dan P4 berlari ke arah depan gawang dan bersiap menerima umpan tarik dari P5. P5 <i>passing</i> dan P4 <i>finishing</i>	- Pertemuan 6 Selain melatih teknik <i>passing</i> dan <i>shooting</i> dalam permainan futsal. Gerakan ini akan melatih siswa untuk saling berkomunikasi satu dengan yang lainya seperti pada saat P5 menelima <i>longpass</i> dari pemain P4. Dan P4 secara tidak langsung memanggil P5 untuk mengatakan jika dia siap menerima umpan dari P5.	Komunikasi (<i>Comunitcation</i>)
	- Pertemuan 12 <i>Shooting Passing Overlap</i> . Pemain 1 melakukan <i>passing</i> ke pemain 2, 2 melakukan <i>passing</i> kaki dalam ke pemain 3 kemudian pemain 3 melakukan <i>passing</i> pendek ke depan gawang pemain 1 melakukan pergerakan ke arah bola kemudian langsung <i>shooting</i> menggunakan punggung kaki ke arah gawang dilanjutkan	- Pertemuan 12 Latihan ini mengajarkan siswa untuk saling berkomunikasi agar aliran bola enak untuk diterima oleh teman yang akan melakukan <i>shooting</i> .	Komunikasi (<i>Comunitcation</i>)

Lanjutan Program latihan kelompok Eksperimen

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
	pemain berikutnya, dilakukan selama 10 menit secara bergantian.		
7 & 13	- Pertemuan 7 Melakukan latihan <i>Cone Weave And Shoot</i> . Latihan dimulai dengan dribbling melewati <i>cone</i> , kemudian melakukan <i>shooting</i> ke arah gawang yang di jaga oleh kiper.	- Pertemuan 7 Gerakan ini akan melatih siswa untuk melatih emosional mereka ketika melewati <i>cones</i> dan berhadapan langsung dengan penjaga gawang. Biasanya pemain akan menendang sekuat tenaga kearah gawang dan tidak jarang itu tidak membuahkan goll. Disini siswa lebih di latih emosi mereka, agar tidak terlalu nafsu dalam menendang dan mampu melihat bagian gawang yang tidak terjaga oleh penjaga gawang.	Kecakapan Emosional (<i>Emotional Skill</i>)
4 & 10	- Pertemuan 13 <i>Dribbling</i> Berpindah Tempat. Pemain 1,2,3 dan 4 melakukan gerakan dribbling menggunakan punggung kaki secara bersama ke arah kun	- Pertemuan 13 Selain melatih teknik <i>dribbling</i> dalam permainan futsal. Model ini diharapkan juga siswa juga telatih dalam mengatur emosi mereka ketika akan membangun <i>set play</i> dalam	Kecakapan Emosional (<i>Emotional Skill</i>)

Lanjutan Program latihan kelompok Eksperimen

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Materi
	yang berada di tengah ketika sampai di tengah pemain 1 bergeser ke posisi pemain 2 pemain dua sebaliknya juga ke posisi pemain 3 dilakukan terus menerus selama 5 menit secara bergantian	permainan.mereka akan sabar ketika membangun serangan maupun men- <i>delay</i> permainan	
14	Pengambilan Data <i>Posttes</i>	Pada bagian ini peneliti hanya melihat serta mengobservasi hasil dari pencapaian program yang telah diberikan pada siswa ekstrakurikuler futsal untuk di uji dalam penelitian ini.	Pengisian kuisisioner <i>Life skills Scale for Sport (LSSS)</i> dari (Cronin & Allen., 2017)

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengukur perkembangan *life skills* siswa adalah instrumen kuisisioner *Life skills Scale for Sport (LSSS)* dari (Cronin & Allen., 2017). Dalam instrumen kuisisioner LSSS itu ditunjukkan serta dikembangkan untuk partisipan olahraga kaum muda dengan rentang usia 11-21 tahun. Hal ini sangat cocok untuk peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler di sekolah yang mempunyai usia 16-17 tahun. Instrumen kuisisioner LSSS tersebut berisikan 8 *life skills*, yaitu *teamwork, goal setting, time management, intrapersonal communication, social skills, leadership, problem solving and decision making*.

Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala likert dengan rentang skala lima poin yaitu 1 (sangat setuju) sampai 5 (sangat tidak

setuju) yang diadopsikan menjadi 1 (tidak semua) sampai 5 (sangat banyak). Skala pengukuran yang digunakan dalam penyekoran angket penelitian penulis mengacu pada skala Likert. Dalam Sugiyono (2016, hlm 134) Skala Likert dapat digunakan dalam mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang suatu fenomena.

Kategori penyekoran untuk setiap pernyataan item tes dapat dilihat pada table dibawah:

Tabel Penskoran

Jawaban	Skor Pernyataan
Tidak Semuanya (TS)	1
Sedikit (S)	2
Beberapa (Ba)	3
Banyak (Bk)	4
Sangat Banyak (SB)	5

Peneliti sebelumnya sudah melakukan penerjemahan pada angket penelitian kedalam Bahasa Indonesia kemudian melakukan *back translation* angket yang telah di terjemahkan ke dalam Bahasa Inggris dan kembali diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia dengan harapan tidak adanya perbedaan makna pada setiap pernyataan. Adapun menurut Cronin & Allen (2017) menjelaskan terdapat beberapa aspek yang menjadi pengukuran kuisisioner *Life skills Scale for Sport* (LSSS) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Konsep	Variabel	Indikator	Pernyataan	No. Item
<p>Kecakapan hidup merupakan sebuah orientasi pendidikan yang mensinergikan bimbingan karir menjadi kecakapan hidup yang dibutuhkan oleh setiap orang. Kecakapan hidup juga dapat dikembangkan melalui olahraga dapat dikembangkan dengan olahraga yang mana secara umum juga dapat digambarkan dalam bentuk kerja tim, penetapan tujuan, manajemen waktu, keterampilan emosional, komunikasi interpersonal, keterampilan sosial, kepemimpinan, dan pemecahan masalah serta pengambilan keputusan (Mossman & Cronin, 2019).</p>	Kecakapan Hidup	Kerja Sama Tim (<i>Team Work</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima saran perbaikan dari orang lain 2. Membantu membangun semangat tim/kelompok 3. Bekerja dengan baik dalam tim/kelompok 4. Menyarankan kepada anggota tim/grup bagaimana mereka dapat meningkatkan kinerja mereka. 5. Membantu anggota tim/grup lain melakukan tugas mereka. 6. Mengubah cara perilaku saya ketika saya bertanding untuk kepentingan tim/kelompok. 7. Bekerja sama dengan orang lain untuk kebaikan tim/kelompok. 	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Febra Ritanza, 2023

PENGEMBANGAN KECAKAPAN HIDUP MELALUI EKSTRAKURIKULER FUTSAL DALAM RANGKA POSITIVE YOUTH DEVELOPMENT (PYD)

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

Lanjutan Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Konsep	Variabel	Indikator	Pernyataan	No. Item
Kecakapan hidup juga dapat berupa perilaku berkomunikasi secara efektif dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa atau ataupun kemampuan kognitif berupa membuat keputusan yang efektif, interpersonal menjadi asertif atau intrapersonal seperti menetapkan tujuan (Kendellen & Camiré., 2019). Partisipasi dalam olahraga merupakan salah satu cara terbaik untuk mengembangkan perilaku yang positif di kalangan anak muda (Spruit et al., 2019)		Penetapan Tujuan (Goal Setting) & Manajemen Waktu (Time Management)	8. Menetapkan tujuan agar saya dapat tetap fokus pada peningkatan. 9. Menetapkan tujuan yang menantang. 10. Memeriksa kembali kemajuan dari tujuan yang ingin saya capai. 11. Menetapkan tujuan jangka pendek untuk mencapai tujuan jangka panjang. 12. Mampu tetap berkomitmen terhadap tujuan saya. 13. Menetapkan tujuan untuk latihan. 14. Menetapkan tujuan spesifik. 15. Mengelola waktu saya dengan baik.	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18

Lanjutan Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Konsep	Variabel	Indikator	Pernyataan	No. Item
Freire et al. (2021) berpendapat bahwa latihan futsal mampu meningkatkan kemungkinan perkembangan psikososial pada kalangan pemuda yang mengikuti kegiatan olahraga.	Ekstrakurikuler Futsal	Penetapan Tujuan (Goal Setting) & Manajemen Waktu (Time Management)	16. Menilai berapa banyak waktu yang saya habiskan untuk berbagai aktivitas. 17. Mengontrol bagaimana saya menggunakan waktu. 18. Menetapkan tujuan sehingga saya menggunakan waktu saya secara efektif.	16, 17, 18
Kendellen et al. (2017) juga berpendapat bahwa sebaiknya organisasi olahraga didorong untuk dapat mengambil inisiatif dan merangkul para peneliti psikologi olahraga yang dapat membantu terciptanya produk berbasis keilmuan yang baru, contohnya membuat kurikulum kecakapan hidup		Kecakapan Emosi (<i>Emotional Skill</i>)	19. Mengetahui bagaimana cara menghadapi emosi saya. 20. Memahami bahwa saya berperilaku berbeda saat emosi. 21. Memerhatikan bagaimana perasaan saya.	19 ,20 ,21

Lanjutan Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Konsep	Variabel	Indikator	Pernyataan	No. Item
<p>yang dapat di terapkan kedalam program yang sudah ada. Akan tetapi, disini lain peneliti juga didorong untuk menjangkau organisasi olahraga untuk mensosialisasikan karya ilmiah yang telah mereka buat dapat diterapkan secara praktis dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti berharap wawasan yang diberikan dalam artikel saat ini menginspirasi lebih banyak peneliti dan praktisi hebat lainnya untuk saling bekerja sama dengan tujuan bersama untuk mempromosikan tentang pengembangan ini.</p>	<p>Ekstrakurikuler Futsal</p>	<p>Kecakapan Emosi (<i>Emotional Skill</i>)</p>	<p>22. Memerhatikan bagaimana perasaan saya. 23. Menggunakan emosi saya untuk tetap fokus 24. Mampu memahami emosi orang lain. 25. Memperhatikan bagaimana perasaan orang lain. 26. Membantu orang lain mengendalikan emosi mereka untuk tetap fokus. 27. Membantu orang lain mengendalikan emosi mereka ketika sesuatu yang buruk terjadi.</p>	<p>22, 23 , 24, 25, 26</p>

Lanjutan Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Konsep	Variabel	Indikator	Pernyataan	No. Item
<p>Lee et al. (2017) berpendapat bahwa kecakapan hidup yang dapat dikembangkan melalui olahraga yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Baik serta aktif dalam bermain 2. Memiliki hubungan serta keterampilan sosial yang baik 3. Mampu mencari solusi serta memecahkan masalah yang lebih baik 4. Mempunyai serta memiliki keinginan untuk mencapai tujuan yang lebih baik. 	<p>Ekstrakurikuler Futsal</p>	<p>Komunikasi Interpersonal <i>(Interpersonal Communication)</i></p>	<p>28. Mampu bicaralah dengan jelas kepada orang lain.</p> <p>29. Memperhatikan apa yang dikatakan seseorang kepada saya.</p> <p>30. Memperhatikan bahasa tubuh orang lain.</p> <p>31. Berkomunikasi dengan baik dengan orang lain.</p>	<p>28, 29, 30, 31</p>

Lanjutan Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Konsep	Variabel	Indikator	Pernyataan	No. Item
<p>Lee et al. (2017) berpendapat bahwa kecakapan hidup yang dapat dikembangkan melalui olahraga yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Baik serta aktif dalam bermain 6. Memiliki hubungan serta keterampilan sosial yang baik 7. Mampu mencari solusi serta memecahkan masalah yang lebih baik 8. Mempunyai serta memiliki keinginan untuk mencapai tujuan yang lebih baik. 	<p>Ekstrakurikuler Futsal</p>	<p>Keterampilan Sosial (<i>Social Skills</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 31. Berinteraksi dalam berbagai lingkungan sosial. 32. Mempertahankan persahabatan yang erat. 33. Memulai percakapan dengan orang lain. 34. Terlibat dalam kegiatan kelompok. 35. Membantu orang lain tanpa mereka meminta bantuan 	<p>31, 32, 33, 34, 35</p>

Lanjutan Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Konsep	Variabel	Indikator	Pernyataan	No. Item
<p>Sebagian besar remaja mendefinisikan kecakapan hidup lebih sebagai komponen dasar dimana keterampilan tersebut dapat merubah pola pikirnya mengenai gambaran skenario yang menunjukkan bagaimana kecakapan tersebut dapat terhubung dengan komponen lain dalam kehidupan mereka (Hemphill., 2019).</p>	<p>Ekstrakurikuler Futsal</p>	<p>Kepemimpinan, Pemecahan Masalah Dan Pengambilan keputusan <i>(Leadership, Problem Solving And Discussion Making)</i></p>	<p>36. Menetapkan standar tinggi untuk tim/kelompok. 37. Mengetahui cara memotivasi orang lain. 38. Membantu orang lain memecahkan masalah kinerja mereka. 39. Menjadi panutan yang baik bagi orang lain. 40. Mampu mengatur anggota tim/kelompok untuk bekerja sama. 41. Mengenali prestasi orang lain.</p>	<p>36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43</p>

Lanjutan Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Konsep	Variabel	Indikator	Pernyataan	No. Item
<p>Sebagian besar remaja mendefinisikan kecakapan hidup lebih sebagai komponen dasar dimana keterampilan tersebut dapat merubah pola pikirnya mengenai gambaran skenario yang menunjukkan bagaimana kecakapan tersebut dapat terhubung dengan komponen lain dalam kehidupan mereka (Hemphill., 2019).</p>	<p>Ekstrakurikuler Futsal</p>	<p>Kepemimpinan, Pemecahan Masalah Dan Pengambilan keputusan <i>(Leadership, Problem Solving And Discussion Making)</i></p>	<p>42. Mengetahui cara memengaruhi sekelompok individu secara positif. 43. Mempertimbangkan pendapat individu dari setiap anggota tim/kelompok. 44. Memikirkan hal yang baik-baik tentang suatu masalah. 45. Membuat sebanyak mungkin solusi untuk suatu masalah. 46. Selalu membandingkan setiap solusi untuk menemukan yang terbaik. 47. Mengevaluasi solusi untuk suatu masalah.</p>	<p>42, 43, 44, 45, 46, 47</p>

Adapun aspek-aspek nya yaitu sebagai berikut:

3.5.1 Team Work (Kerja Tim)

- 3.5.1.1 Menerima saran untuk kemajuan (tim) dari orang lain.
- 3.5.1.2 Membantu membangkitkan semangat tim atau kelompok .
- 3.5.1.3 Bekerja dengan baik dalam tim atau kelompok.
- 3.5.1.4 Memberikan saran pada anggota tim atau kelompok tentang cara agar mereka dapat meningkatkan prestasi mereka.
- 3.5.1.5 Membantu anggota tim atau kelompok lain melakukan sebuah tugas.
- 3.5.1.6 Mengubah cara saya bermain demi kepentingan tim atau kelompok.
- 3.5.1.7 Bekerja sama dengan orang lain demi kebaikan tim atau kelompok.

3.5.2 Penetapan Tujuan & Manajemen Waktu

- 3.5.2.1 Menetapkan tujuan sehingga saya bisa tetap fokus untuk menjadi lebih baik
- 3.5.2.2 Menetapkan tujuan yang menantang
- 3.5.2.3 Mengecek adanya perkembangan menuju tujuan saya
- 3.5.2.4 Menetapkan tujuan jangka pendek untuk mencapai tujuan saya
- 3.5.2.5 Tetap berkomitmen untuk mencapai tujuan saya
- 3.5.2.6 Menetapkan tujuan untuk latihan
- 3.5.2.7 Menetapkan tujuan spesifik.
- 3.5.2.8 Mengelola waktu saya dengan baik
- 3.5.2.9 Mengkaji berapa banyak waktu yang saya habiskan untuk berbagai kegiatan
- 3.5.2.10 Mengendalikan cara saya menggunakan waktu saya
- 3.5.2.11 Menetapkan tujuan agar saya dapat menggunakan waktu saya secara efektif

3.5.3 Kecakapan Emosional

- 3.5.3.1 Mengetahui cara menangani emosi saya
- 3.5.3.2 Memahami bahwa saya berperilaku berbeda ketika saya sedang emosional
- 3.5.3.3 Memperhatikan perasaan saya
- 3.5.3.4 Menggunakan emosi saya untuk tetap fokus
- 3.5.3.5 Memahami emosi orang lain
- 3.5.3.6 Memperhatikan perasaan orang lain
- 3.5.3.7 Membantu orang lain menggunakan emosinya untuk tetap fokus
- 3.5.3.8 Membantu orang lain mengendalikan emosinya ketika sesuatu yang buruk terjadi.

3.5.4 Komunikasi Interpersonal

- 3.5.4.1 Berbicara dengan jelas kepada orang lain
- 3.5.4.2 Memperhatikan hal yang sedang disampaikan orang lain
- 3.5.4.3 Memperhatikan bahasa tubuh orang lain dan
- 3.5.4.4 Berkomunikasi dengan baik dengan orang lain

3.5.5 Kepemimpinan, Pemecahan Masalah dan Pengambilan Keputusan

- 3.5.5.1 Menetapkan standar yang tinggi untuk tim atau kelompok
- 3.5.5.2 Mengetahui cara memotivasi orang lain
- 3.5.5.3 Membantu orang lain menyelesaikan seputar performa mereka
- 3.5.5.4 Menjadi teladan yang baik bagi orang lain
- 3.5.5.5 Mengatur anggota tim atau kelompok untuk bisa bekerja sama
- 3.5.5.6 Menghargai pencapaian orang lain
- 3.5.5.7 Mengetahui cara memberi pengaruh positif pada sekelompok individu
- 3.5.5.8 Mempertimbangkan pendapat individu dari setiap anggota tim atau kelompok
- 3.5.5.9 Memikirkan baik - baik tentang suatu

3.5.5.10 Menemukan sebanyak mungkin kemungkinan solusi untuk suatu masalah

3.5.5.11 Membandingkan kemungkinan solusi untuk mendapatkan solusi terbaik

3.5.5.12 Mengevaluasi solusi untuk sebuah masalah

3.5.6 Kecakapan Sosial

3.5.6.1 Berinteraksi dalam berbagai lingkungan sosial

3.5.6.2 Menjaga hubungan persahabatan yang erat

3.5.6.3 Memulai percakapan

3.5.6.4 Terlibat dalam kegiatan tim atau kelompok

3.5.6.5 Membantu orang lain tanpa perlu diminta

3.6 Proses Pengambilan Data

3.6.1 Pretest

Tahap *pretest* merupakan sebuah tahap yang dilakukan oleh peneliti sebelum suatu penelitian dimulai. Tujuan tahap ini sendiri yaitu untuk mengetahui kemampuan awal dari sampel penelitian terkait dengan materi yang akan di kembangkan.

3.6.2 Posttes

Sedangkan tahap *posttes* merupakan suatu tahap yang dilaksanakan setelah proses pengembangan dilakukan. Tahap ini juga sering di sebut evaluasi akhir dari sebuah pengembangan. Oleh karena itu *posttes* dilaksanakan pada akhir penelitian. Tujuan tahap ini yaitu untuk mengetahui keberhasilan sebuah program yang telah diberikan serta mengukur penguasaan materi yang telah di ajarkan oleh peserta didik.

3.7 Analisis Data

Dari data yang telah dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* tentang Kerjasama tim, penetapan tujuan, manajemen waktu, kecakapan emosional, komunikasi interpersonal, kecakapan sosial, kepemimpinan dan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, yang kemudian akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistic. Analisis data dilaksanakan dengan menggunakan program *IBM Statistical Product and Service (SPSS) version 22.*

Febra Ritanza, 2023

PENGEMBANGAN KECAKAPAN HIDUP MELALUI EKSTRAKURIKULER FUTSAL DALAM RANGKA POSITIVE YOUTH DEVELOPMENT (PYD)

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

Adapun teknik analisis statistika ini dilakukan dengan menggunakan uji normalitas dan juga uji homogenitas. Tujuan dari pengujian uji normalitas yaitu untuk mendapatkan distribusi data sebagai acuan untuk uji statistic selanjutnya, seperti apakah sampel yang diambil dari populasi berdistribusi normal dan juga untuk menentukan uji statistik selanjutnya dengan catatan bila data berdistribusi normal maka menggunakan uji statistik parametric sedangkan apabila data tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji statistik non parametric. Oleh sebab itu untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan teknik analisis test pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila data penelitian tidak berdistribusi normal serta tidak homogen, maka analisis data menggunakan statistik non-parametric. Karena penggunaan statistic parametric memiliki syarat bahwa setiap variable yang akan dianalisis harus berdistribusi normal dan data dua kelompok atau lebih yang akan diuji harus homogen (Sugiyono., 2013).

3.7.1 Uji Validitas

Elmasri, (2017) Validitas merupakan suatu derajat ketepatan antara data pada suatu objek penelitian Validitas sejauh mana kesimpulan yang benar dapat dibuat berdasarkan hasil dari suatu instrumen tergantung tidak hanya pada instrumen itu sendiri, tetapi juga pada proses instrumentasi dan karakteristik kelompok yang dipelajari. Cronin & Allen (2017) menyatakan bahwa penting untuk menegaskan kembali bahwa validitas serta reabilitas merupakan sebuah proses yang berkelanjutan. Sehingga diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk membuktikan lebih lanjut validitas serta reabilitas intrumen *Life Skills Scale for Sport (LSSS)*.

Adapun langkah-langkah untuk melakukan uji validitas menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

1. Buatlah skor total masing-masing variable (tabel penghitungan skor)
2. Kemudian klik **Analyze > Correlate > Bivariet**
3. Masukkan seluruh item variable X ke **Variables**
4. Cek list **Pearson; two tailed; flag**
5. Terakhir klik **Ok**: hasil analisi uji validitas ditampilkan pada **jendela Output**.

Sedangkan untuk melakukan interpretasi hasil pengujian validitas dengan cara memasukan nilai tes awal diluar sampel yang akan digunakan untuk penelitian kedalam *Microsoft excel*. Adapun dasar dari pengambilan keputusanya sebagai berikut:

Tabel 3.5
Uji Validitas

No	Pernyataan	Nilai T Hitung	Nilai r Tabel	Hasil Uji Validasi
1	S 1	0.986	0.404	Valid
2	S 2	0.966	0.404	Valid
3	S 3	0.982	0.404	Valid
4	S 4	0.986	0.404	Valid
5	S 5	0.951	0.404	Valid
6	S 6	0.982	0.404	Valid
7	S 7	0.986	0.404	Valid
8	S 8	0.992	0.404	Valid
9	S 9	0.981	0.404	Valid
10	S 10	0.963	0.404	Valid
11	S 11	0.992	0.404	Valid
12	S 12	0.975	0.404	Valid
13	S 13	0.982	0.404	Valid
14	S 14	0.982	0.404	Valid
15	S 15	0.992	0.404	Valid
16	S 16	0.881	0.404	Valid
17	S 17	0.986	0.404	Valid
18	S 18	0.992	0.404	Valid
19	S 19	0.986	0.404	Valid
20	S 20	0.955	0.404	Valid
21	S 21	0.975	0.404	Valid

22	S 22	0.962	0.404	Valid
23	S 23	0.975	0.404	Valid
24	S 24	0.937	0.404	Valid

Lanjutan Uji Validitas

No	Pernyataan	Nilai T Hitung	Nilai r Tabel	Hasil Uji Validasi
25	S 25	0.948	0.404	Valid
26	S 26	0.975	0.404	Valid
27	S 27	0.968	0.404	Valid
28	S 28	0.965	0.404	Valid
29	S 29	0.929	0.404	Valid
30	S 30	0.986	0.404	Valid
31	S 31	0.908	0.404	Valid
32	S 32	0.949	0.404	Valid
33	S 33	0.955	0.404	Valid
34	S 34	0.963	0.404	Valid
35	S 35	0.957	0.404	Valid
36	S 36	0.921	0.404	Valid
37	S 37	0.988	0.404	Valid
38	S 38	0.936	0.404	Valid
39	S 39	0.968	0.404	Valid
40	S 40	0.968	0.404	Valid
41	S 41	0.968	0.404	Valid
42	S 42	0.965	0.404	Valid
43	S 43	0.988	0.404	Valid
44	S 44	0.955	0.404	Valid
45	S 45	0.981	0.404	Valid
46	S 46	0.975	0.404	Valid
47	S 47	0.881	0.404	Valid

3.7.2 Uji Reabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* yang berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran memiliki kepercayaan, konsistensi dan kestabilan yang dapat dipercaya. Hasil ukur dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama.

Uji reabilitas merupakan pengukuran yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan serta dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu untuk mengungkapkan sebuah informasi yang sebenarnya dilapangan. Arikunto (2010, p.231) menyatakan jika $alpha > 0,90$ maka reabilitas dikatakan sempurna, jika $alpha$ antara 0,70 - 0,90 maka reabilitas dinyatakan tinggi, jika $alpha$ antara 0,50 - 0,70 maka reabilitas dinyatakan moderate, jika $alpha$ antara $< 0,50$ maka reabilitas dinyatakan rendah.

Rentang nilai *Alpha Cronbach's*:

- 1). Jika $alpha < 0.50$ maka reliabilitas rendah
- 2). Jika $alpha$ antara 0.50 - 0,70 maka reliabilitas Moderat
- 3). Jika $alpha > 0,70$ maka reliabilitas
- 4). Jika $alpha > 0,80$ maka reliabilitas tinggi
- 5). Jika $alpha > 0,90$ maka reliabilitasnya dikatakan sempurna.

Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
.998	47

Berdasarkan Imsil uji reliabilitas instrumen dengan nilai alpha sebesar 0,939 $>$ 0,90 maka reliabilitas data tersebut sempurna. Adapun langkah-langkah melakukan dalam uji reliabilitas menggunakan SPSS yaitu sebagai berikut:

- 1). Klik *Analyze > Scale > reliability analysis*
- 2). Pilih *Variable* pada jendela *Reliability Analysis*
- 3). Klik *Statistics* pada jendela *Reliability Analysis*
- 4). Klik *Ok* pada jendel *Reliability Analysis*: hasil analisis uji reliabilitas ditampilkan pada *Jendela Output*.

3.7.3 Gain Skor

Adapun nilai *gain score* bertujuan untuk mengetahui efektivitas dalam penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian *one group pretest posttest design* (eksperimen design atau pre-eksperimental) maupun penelitian menggunakan kelompok kontrol (*Quasi Experiment and true Experiment*). Uji *gain score* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* (tes sebelum diterapkannya metode atau perlakuan tertentu) dan nilai *posttest* (tes sesudah diterapkannya metode atau perlakuan tertentu). Dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* atau *gain score* tersebut, maka kita akan dapat mengetahui apakah penggunaan atau penerapan suatu metode tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak.

Untuk menghitung *gain score* dengan menggunakan bantuan *software IBM SPSS version 22*. Adapun rumus *gain score* yaitu $\frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{pretest}}$. Langkah-langkah melakukan uji reliabilitas menggunakan SPSS yaitu sebagai berikut:

- 1). Klik **Analyze > Descriptive Statistics > Explore**
- 2). Maka akan muncul kotak dialog dengan nama "**Explore**", kemudian selanjutnya memasukkan variabel kelas ke kotak **Factor List**, lalu masukkan variabel ngain persen ke kotak **Dependent List**, pada bagian *display* pilih **Both** kemudian klik **Plots**
- 3). Selanjutnya beri tanda centang pada **Normality Plots With Tests**, lalu klik **Continue**
- 4). Klik Ok: hasil analisis uji reliabilitas ditampilkan pada jendela **Output**.

3.7.4 Uji Normalitas

Tes utama untuk uji normalitas antara lain, *Uji Kolmogorov - Smirnov*, *Uji Liliefors*, dan juga *Uji Shapiro Wilk*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji Normalitas *Shapiro-wilk* karena ukuran sampel pada penelitian kurang dari 50 yaitu hanya 24 orang siswa. Selain itu Elliot & Woodward, (2007) juga berpendapat bahwa uji normalitas *Shapiro-wilk* juga di sarankan untuk ukuran sampel kurang dari 50.

Adapun langkah-langkah untuk melakukan uji reliabilitas menggunakan SPSS yaitu sebagai berikut:

- 1). Klik menu *Analyze*, kemudian masuk ke *Descriptive Statistics*, lalu *Explore*
- 2). Pada jendela *Explore*, terdapat kolom *Dependent List*, pindahkan variabel yang ingin diuji ke kolom tersebut. Selain itu kita juga dapat memasukkan variabel ke *Factor List* untuk melakukan pengujian berdasarkan kriteria tertentu, misalnya uji normalitas data yang dibedakan berdasarkan jenis kelamin
- 3). Klik *Plot*, lalu beri centang pada *Normality Plots with Tests*
- 4). Klik *Continue* kemudian klik Ok
- 5). Hasil pengujian ditampilkan pada jendela *Output*.

Untuk melakukan interpretasi hasil pengujian Normalitas dengan cara melihat nilai signifikansi (*sig.*) atau probabilitas (*P-value*) pada Tabel *Test of Normality* bagian *Shapiro Wilk* kemudian membandingkannya dengan taraf signifikansi alpha (α) 0.005:

Tabel 3.6

Dasar Pengambilan Keputusan Uji Normalitas

KRITERIA	KEPUTUSAN
Jika nilai Sig. atau P-value > 0.005	Data berdistribusi normal
Jika nilai Sig. atau P-value < 0.005	Data tidak berdistribusi normal

3.7.5 Uji Homogenitas

Dalam sebuah penelitian, Uji homogenitas digunakan untuk apakah data penelitian memiliki varians yang sama atau homogen. Uji homogenitas juga digunakan sebagai prasyarat dalam statistik parametrik. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Levene Statistic* dengan bantuan SPSS versi 22.

Adapun langkah-langkah melakukan uji reliabilitas menggunakan SPSS yaitu sebagai berikut:

- 1). Klik *Analyze > Compare Means > One - Way ANOVA*
- 2). Masukkan variabel yang diujikan pada kolom *Dependent List*

- 3). Masukkan variabel yang membedakan kelompok ke kolom **Factor**
- 4). Klik **Options** lalu centang **Homogeneity Of Variance Test**
- 5). Klik Ok: hasil analisis ditampilkan pada jendela Output.

Untuk melakukan interpretasi hasil melihat nilai signifikansi (sig.) atau probabilitas (p-value) pada tabel 3.5 *test of homogeneity of variances* kemudian membandingkannya dengan taraf signifikansi alpha (α) 0.005. Adapun keputusannya sebagai berikut:

Tabel 3.7

Dasar Pengambilan Keputusan Uji Normalitas

KRITERIA	KEPUTUSAN
Jika nilai Sig. atau P-value > 0.005	Varians dari dua atau lebih adalah homogen/sama
Jika nilai Sig. atau P-value < 0.005	Varians dari dua atau lebih adalah tidak homogen/sama

3.7.6 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis berdasarkan pertanyaan penelitian dan hipotesis penelitian menggunakan uji t yaitu *Independent Sample t-Test* dengan bantuan software statistik IBM SPSS versi 22. Setelah data dimasukkan maka akan muncul hasil dua tabel Output SPSS yaitu:

- 1). Output bagian pertama yaitu tabel *Group Statistic* yang memuat ringkasan statistic deskriptif dari kedua sampel yang diuji berupa jumlah sampel (N), rata-rata (*Mean*), dan Simpangan Baku (*Std.Deviation*).
- 2). Output bagian kedua yaitu tabel *Independent Sample Test* yang memuat hasil uji *Independent Sample T-Test* dari kedua kelompok sampel penelitian. Pada bagian ini menunjukkan apakah perbedaan rata-rata dua sampel bermakna atau tidak. Adapun pada tabel ini terdapat dua kolom yaitu kolom pertama yaitu *Levene's Test for Equality of Variances* yang menunjukkan nilai hasil uji homogenitas serta kolom kedua yaitu *t-Test for*

Equality of Means yang menunjukkan nilai signifikansi atau probabilitas untuk menjawab hipotesis dan kolom *Mean Difference* menunjukkan besarnya perbedaan rerata dari kedua kelompok.

Langkah-langkah melakukan uji reliabilitas menggunakan SPSS yaitu sebagai berikut:

- 1). Klik menu **Analyze > Regression > Linear**
- 2). Kemudian selanjutnya, pindahkan variabel Y ke kotak **Dependen'** dan variabel X ke kotak **Independent**
- 3). Masih di kotak dialog yang sama. Klik **Statistics**, beri centang pada estimasi di kolom **Regression Coefficients** dan centang juga **Model Fit** di sampingnya, lalu klik **Continue**
- 4). Kembali ke kotak dialog awal. Kemudian langkah selanjutnya, klik **Save** lalu beri centang **Include the Covariance Matrix** dibagian paling bawah lalu **Continue**, hasil analisis ditampilkan pada jendela **Output**.

Terdapat dua acara untuk menjawab hipotesis penelitian, adapun kedua cara tersebut yaitu sebagai berikut:

- 1). Membandingkan antara t hitung dan t tabel dengan dasar pengambilan keputusan:

Tabel 3.8

Dasar Pengambilan Keputusan Uji Normalitas

KRITERIA	KEPUTUSAN
Jika nilai t-hitung > t tabel	Ho ditolak, artinya terdapat perbedaan
Jika nilai t-hitung < t tabel	Ho diterima, artinya tidak terdapat perbedaan

- 2). Melihat nilai sig. (2-tailed) atau p-Value dengan dasar pengambilan keputusan:

Tabel 3.9

Dasar Pengambilan Keputusan Uji T Dengan Nilai Signifikansi

KRITERIA	KEPUTUSAN
Jika nilai t-hitung > 0.05	Ho ditolak
Jika nilai t-hitung < 0.05	Ho diterima

Febra Ritanza, 2023

PENGEMBANGAN KECAKAPAN HIDUP MELALUI EKSTRAKURIKULER FUTSAL DALAM RANGKA POSITIVE YOUTH DEVELOPMENT (PYD)

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