

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan sebuah penelitian yang memberikan perlakuan (*treatment*) kepada objek penelitiannya agar memberikan sebuah dampak atau hasil yang diinginkan. Menurut Sugiyono (2010:72) “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Lebih lanjut Arikunto (2006:9) menjelaskan bahwa, “Eksperimen selalu dimaksudkan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan”. Dengan demikian berdasarkan pengertian tersebut, peneliti beranggapan bahwa metode eksperimen tepat digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat diketahui bagaimana pengaruh olahraga permainan tradisional terhadap kemampuan pengelolaan emosi siswa pada anak sekolah dasar.

Banyak macam dan bentuk metode eksperimen yang dapat digunakan misalnya, *pre experimental*, *true experimental*, *factorial experimental* dan *quasi experimental*, lebih lanjut Sugiyono (2009:73) menjelaskan bahwa

bentuk *pre-experimental design* ada beberapa macam yaitu: *one-shot case study*, *one group pretest-posttest design*, *one-group pretest-posttest design* dan *intact-group comparison*, bentuk *true experimental design* yaitu: *posttest only control design* dan *pretest group design*, *factorial design* merupakan modifikasi dari *true experimental design*, dan bentuk *quasi experimental design* yaitu: *time series design* dan *nonequivalen control group design*.

Zaenuddin Ikhwanul M., 2012

Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Pengelolaan Emosi Siswa di SD Negeri Pabuaran Lor I

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dari penjelasan tentang macam dan bentuk metode eksperimen di atas, peneliti memilih metode *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. *Quasi experimental design* merupakan salah satu metode eksperimen yang mempunyai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol namun, kelompok kontrol ini tidak berfungsi banyak untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Menurut Sugiyono (2009:77) menjelaskan bahwa “Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”. Lanjut lagi Sugiyono (2009:75) mengatakan bahwa “*quasi experimental design*, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kontrol yang digunakan untuk penelitian”. Karena peneliti menyadari adanya keterbatasan untuk mengawasi objek yang diteliti maka sesuai dengan yang telah dijelaskan, peneliti memilih metode *quasi experimental design*.

Menurut Sugiyono (2009:75) *quasi experimental design* dibagi ke dalam dua bentuk desain yaitu: “*time-series design* dan *nonequivalent control group design*.” Dari kedua bentuk desain tersebut peneliti menggunakan *nonequivalent control group design*, karena penelitian yang akan dilakukan menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, menurut Sugiyono (2009:79) menjelaskan bahwa “Pada desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random”. Hal pertama yang

dilakukan adalah diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan (X) dalam proses pembelajaran. Setelah pemberian perlakuan selama jangka waktu tertentu kedua kelompok diberi *posttest*. Hasil *posttest* yang baik bila kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan. Jadi, kelompok pertama diberi perlakuan (X) disebut kelompok eksperimen dan kelompok lain tidak diberi perlakuan yang disebut kelompok kontrol. Pengaruh adanya perlakuan $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$ dan desain ini menurut Sugiyono (2009:79) dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

Tabel 3. 1
Desain Penelitian

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Keterangan	
O ₁	kelompok eksperimen
O ₂	hasil eksperimen
O ₃ & O ₄	kelompok kontrol
X	perlakuan/treatment

B. Desain Lokasi dan Subyek Populasi/Sampel

1. Desain Lokasi

Lokasi penelitian bertempat di Sekolah Dasar Negeri Pabuaran Lor I, sekolah ini berada di daerah Pabuaran Lor yang termasuk ke dalam wilayah Kecamatan Pabuaran yang merupakan kecamatan baru, hasil pemekaran daerah, namun tetap berada di bawah pemerintahan Kabupaten Cirebon Jawa Barat.

Zaenuddin Ikhwanul M., 2012

Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Pengelolaan Emosi Siswa di SD Negeri Pabuaran Lor I

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Sekolah ini berada di dekat kantor desa Pabuaran Lor Jalan Pangeran Sutajaya. Karena berdekatan dengan kantor pemerintahan desa, hal ini menjadi sebuah keuntungan bagi Sekolah terutama sarana belajar pendidikan jasmani, karena pemerintah desa membuat lapangan voli dan lapangan bulutangkis yang sewaktu-waktu dapat digunakan oleh siswa-siswi untuk berolahraga ataupun bermain pada waktu istirahat.

2. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan kelompok besar dan wilayah yang menjadi lingkup penelitian. Sugiyono (2009:80) menjelaskan bahwa “Populasi adalah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Lebih lanjut Arikunto (2006:173) menjelaskan bahwa “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas enam A SD Negeri Pabuaran Lor I Tahun Ajaran 2011/2012, dengan jumlah siswa 32 orang. Rincian jumlah populasi pada penelitian dapat dilihat pada tabel 3.2 sebagai berikut

Tabel 3. 2
Populasi Penelitian

No	KELAS 6 A	JUMLAH
1	Laki-laki	12
2	Perempuan	20
JUMLAH TOTAL		32

Dari jumlah populasi yang ada maka peneliti akan mengambil sampel sebagai objek yang akan diteliti. Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Sugiyono (2009:81) menjelaskan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Lebih lanjut Arikunto (2006:173) menjelaskan “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, ada beberapa teknik pengambilan sampel yang dapat digunakan. Pengambilan sampel merupakan suatu proses pemilihan dan penentuan jenis sampel dan perhitungan jumlah sampel yang akan menjadi objek penelitian. Menurut Sugiyono (2010:81) secara skematis macam-macam sampling terbagi menjadi

probability sampling dan non probability sampling. Probability sampling terdiri dari simple random sampling, proportionate stratified random sampling, disproportionate stratified random sampling, area (cluster) sampling / sampling menurut daerah, sedangkan non probability sampling terdiri dari sampling sistematis, sampling kuota, sampling incidental, purposive sampling, sampling jenuh dan snowball sampling.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik sampling *nonprobability sampling* bentuk *sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2010:84) “*nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel”. Sedangkan *sampling jenuh* lebih lanjut Sugiyono (2010:85) menjelaskan bahwa “*sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Berdasarkan pengertian

tersebut dan jumlah populasi yang kurang dari 100 maka peneliti menggunakan teknik *sampling jenuh* dengan alasan semua jumlah populasi yang ada dijadikan sampel penelitian. Hal ini senada dengan Arikunto (2006:120) yang mengemukakan bahwa “apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjek besar maka dapat diambil 10-15%, atau 20-25% atau lebih”.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri Pabuaran Lor I kelas enam A yang berjumlah 32 siswa dan semua anggota populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representatif* (mewakili).

Setelah sampel didapatkan, selanjutnya peneliti menentukan satu kelompok yang dijadikan kelompok eksperimen (kelompok yang diberikan perlakuan) dan satu kelompok menjadi kelompok kontrol (kelompok yang tidak diberi perlakuan). Penentuan kelompok ini dilakukan secara proporsional. Artinya kelompok yang diberikan perlakuan (*treatment*) adalah individu-individu yang dianggap kurang mahir dalam mengelola emosi dan kelompok kontrol adalah individu-individu yang dianggap sudah lebih baik dalam mengelola emosinya. Penentuan sampel ini dimaksudkan untuk memperoleh sampel yang *representatif*, yaitu sampel yang benar-benar mencerminkan populasinya. Secara lebih rinci tentang pembagian sampel disajikan dalam bentuk tabel 3.3 sebagai berikut

Tabel 3. 3
Sampel Penelitian

No	Nama Kelompok	JUMLAH
1	Kelompok eksperimen	16
2	Kelompok kontrol	16
JUMLAH TOTAL		32

C. Definisi Operasional

1. Permainan Tradisional

Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi dan empati terhadap orang lain, nyaman dan terbiasa dalam kelompok. Permainan tradisional dalam penelitian ini adalah permainan yang akan dimainkan oleh anak-anak, baik menggunakan alat maupun tanpa menggunakan alat tradisional. Menurut Anne (2010) diambil dari <http://id.shvoong.com> mengatakan bahwa “beberapa permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok dan dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak di antaranya Bebentengan, Galah Asin, Sorodot Gaplok, Boyboyan, Gatrik dan Kasti”.

2. Pengelolaan Emosi

Pengelolaan emosi dalam penelitian adalah keterampilan anak dalam menangani perasaan agar anak mampu mengelola diri, mampu mengendalikan emosi yang *implusif*, mampu mengendalikan emosi yang menimbulkan perilaku yang merugikan diri sendiri dan orang lain, dan dapat mengungkapkan emosi

Zaenuddin Ikhwanul M., 2012

Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Pengelolaan Emosi Siswa di SD Negeri Pabuaran Lor I

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dengan tepat. Adapun aspek-aspek yang dapat menunjukkan tingkatan kemampuan pengelolaan emosi, menurut Goleman (Syamsu, 2006:240) yaitu:

- a) Bersikap toleran terhadap frustrasi.
- b) Mampu mengendalikan marah secara lebih baik.
- c) Dapat mengendalikan perilaku agresif yang merusak diri sendiri dan orang lain.
- d) Memiliki perasaan yang positif tentang diri sendiri dan orang lain.
- e) Memiliki kemampuan untuk mengatasi stress.
- f) Dapat mengurangi perasaan kesepian dan cemas.

D. Instrumen Penelitian dan Skala Pengukuran

1. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan sebuah alat pengukuran yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk mempermudah dalam mengumpulkan data penelitian. “Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah”, (Arikunto, 2006:134). Untuk memperoleh data seorang peneliti harus menggunakan alat atau instrumen yang dapat menunjang dalam memperoleh data dari permasalahan yang akan diteliti dan untuk menentukan jumlah instrumen penelitian tergantung pada jumlah variabel yang telah ditetapkan untuk diteliti. Pada penelitian ini akan meneliti tentang “pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan pengelolaan emosi siswa” dan instrumen yang dibuat adalah instrumen untuk mengukur pengelolaan emosi siswa.

Ada beberapa cara untuk menyusun instrument penelitian, menurut Sugiyono (2010:103) langkah-langkah untuk “menyusun instrumen yaitu menentukan variabel penelitian, menetapkan indikator-indikator variabel, menyusun pernyataan dari variabel”.

Zaenuddin Ikhwanul M., 2012

Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Pengelolaan Emosi Siswa di SD Negeri Pabuaran Lor I

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dengan berdasarkan pada metode penelitian yang telah peneliti pilih, yaitu eksperimen maka instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk *kuesioner* (angket). Kuesioner berfungsi sebagai alat pengumpul data sekaligus alat ukur untuk mencapai tujuan penelitian. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur kemampuan pengelolaan emosi siswa. Menurut Sugiyono (2010:142) menyatakan bahwa

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Dalam penelitian ini *kuesioner* (angket) yang akan dibuat adalah “pengelolaan emosi” (variabel) dan indikator pengelolaan emosi yang digunakan seperti dikemukakan oleh Syamsu dan Nurihsan (2006:240) pada tabel berikut

Tabel 3. 4
Indikator-Indikator Pengelolaan Emosi

ASPEK	INDIKATOR
Mengelola Emosi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersikap toleran terhadap frustrasi 2. Mampu mengendalikan marah secara baik 3. Dapat mengendalikan perilaku agresif yang merusak diri sendiri dan orang lain 4. Memiliki perasaan yang positif tentang diri sendiri dan orang lain 5. Memiliki kemampuan untuk mengatasi stress 6. Dapat mengurangi perasaan kesepian dan cemas

Untuk memperjelas dan mempermudah penelitian, maka peneliti membuat angket dalam bentuk kisi-kisi sebagai berikut

Tabel 3. 5
Kisi-kisi Instrumen Pengelolaan Emosi

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Pernyataan	
			Positif	Negatif
Pengelolaan Emosi	Bersikap Toleran	- Menghargai dan menghormati Teman	26, 43, 6	15, 72, 3
		- Tidak Bertindak Egois	69, 46, 17	68, 14, 3
	Mampu Mengendalikan Marah	- Menggali dan Menerima Kemarahan	52, 25, 7	67, 37, 19
		- Mengekspresikan Kemarahan	63, 64, 31	49, 61, 23
	Dapat Mengendalikan Perilaku Agresif	- Perkelahian	56, 4, 62	1, 45, 20
		- Merusak	18, 9, 36	7, 12, 57
	Memiliki Perasaan yang Positif	- Tidak berprasangka buruk	40, 65, 41	59, 55, 50
		- Berlapang Dada	51, 22, 42	35, 48, 16
	Memiliki Kemampuan Mengatasi Stres	- Berpikir positif	58, 10, 11	53, 21, 8
		- Berkonsentrasi diri	13, 34, 66	38, 47, 71
	Dapat Mengurangi Perasaan Kesepian dan Kecemasan	- Kesedihan	28, 54, 5	3, 2, 44
		- Ketakutan	24, 33, 27	32, 30, 60

2. Skala Pengukuran

Instrumen penelitian digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrument harus mempunyai skala pengukuran untuk mempermudah dalam penghitungannya. Skala pengukuran merupakan acuan untuk menentukan jumlah jawaban yang digunakan pada instrument. Menurut Sugiyono (2010:92) “skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif”.

Skala pengukuran terbagi menjadi beberapa macam skala menurut Sugiyono (2010:93) “beberapa skala pengukuran yang digunakan untuk penelitian adalah skala *Likert*, skala *Guttman* dan *Rating Scale Semantic Deferential*”. Skala pengukuran yang digunakan oleh peneliti adalah skala *Guttman*. Menurut Sugiyono (2010:96) “Skala pengukuran dengan tipe ini akan didapat jawaban yang tegas, yaitu ya-tidak; benar-salah; pernah-tidak pernah; positif-negatif.” Lebih lanjut Sugiyono (2010:26) menjelaskan “selain dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda, juga dapat dibuat dalam bentuk *checklist*. Jawaban dapat dibuat skor tinggi satu dan terendah nol”.

Untuk kategori uraian tentang alternatif jawaban dalam angket, penulis menetapkan kategori untuk setiap butir pernyataan positif, yaitu Ya = 1, Tidak = 0, sedangkan kategori untuk setiap pernyataan negatif, yaitu Ya = 0, Tidak = 1. Kategori tersebut disusun untuk memberikan skor terhadap jawaban yang diberikan responden, sehingga melalui skor-skor tersebut dapat disusun dan

ditetapkan suatu penilaian mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap pengelolaan emosi anak. Mengenai kategori penilaian dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut

Tabel 3.6
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	+	-
Ya	1	0
Tidak	0	1

E. Proses Pengembangan Instrumen

Proses pengembangan Instrumen dapat dilakukan setelah data hasil dari penelitian diperoleh. Pengembangan instrumen ini dilakukan berdasarkan metode statistika agar diperoleh data akhir atau kesimpulan yang benar. Menurut Nurhasan (2007:1) bahwa “Statistika ialah pengetahuan yang berhubungan dengan cara-cara pengumpulan fakta, pengolahan dan penganalisisannya serta penarikan kesimpulan dan pembuatan keputusan berdasarkan pengolahan dan analisis data yang diperoleh dari hasil pengukuran”.

Dalam Proses pengembangan instrument ini peneliti menggunakan program *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). SPSS merupakan program *software* statistik untuk analisis data. Langkah-langkah pengembangan instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Pengujian Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrument menggunakan teknik koefisiensi *Alpha Cronbach*. Menurut Uyanto (2009:273) “*Alpha Cronbach* merupakan model *internal consistency score* berdasarkan korelasi purata antara butir-butir (item) yang ekuivalen”. Model ini merupakan salah satu koefisiensi reliabilitas yang paling sering digunakan. Dalam skala pengukuran suatu instrument dikatakan reliabel bila nilai *Alpha Cronbach* minial 0,70, hal ini senada dengan rumus yang diungkapkan oleh Nunnaly dan Brenstein (Uyanto, 2009:274) ‘skala pengukuran reliabel sebaiknya memiliki nilai *Alpha Cronbach* minimal 0,70’. Rumus *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut

$$\alpha_{\text{Cronbach}} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k s_i^2}{s_p^2} \right) \quad (\text{Stanislaus, 2009:301})$$

Keterangan

k	Jumlah butir dalam pengukuran
s_i^2	Ragam (<i>variance</i>) dari butir i
s_p^2	Ragam (<i>variance</i>) dari skor total

Langkah-langkah untuk menguji reliabilitas instrumen dan reliabilitas butir-butir soal dengan menggunakan SPSS 16.0 rumus *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut

- Mengaktifkan program SPSS 16.0 kemudian membuat Tabel pada *Variable View*.
- Memasukan data instrument yang berupa skor hasil uji coba pada *Data View*.

Zaenuddin Ikhwanul M., 2012

Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Pengelolaan Emosi Siswa di SD Negeri Pabuaran Lor I

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- c. Melakukan analisis reliabilitas pengelolaan emosi dengan cara mengklik *Analyze* kemudian pilih *Scale*, pada *option Scale* pilih *Reliability Analysis*.
- d. Setelah mengklik *Reliability Analysis* akan muncul sebuah kolom baru, kemudian pada kolom tersebut pindahkan semua butir-butir pernyataan yang mengukur kemampuan pengelolaan emosi pada kolom yang kosong (kolom items).
- e. Kemudian pada kolom *Scale label* memberikan judul analisis yang dilakukan.
- f. Kemudian klik *Statistics*, pilih *Scale if item deleted* dan *Correlation* dan kemudian klik *Continue*.
- g. Kemudian klik OK.
- h. Menginterpretasikan hasil yang diperoleh dengan keputusan reliabilitas *Alpha Cronbach* sebagai berikut
 - 1) Reliabilitas Keseluruhan
 - a) Jika $\alpha_{hit} \geq \alpha_{tabel}$, maka instrument keseluruhan dinyatakan reliabel.
 - b) Jika $\alpha_{hit} < \alpha_{tabel}$, maka instrument keseluruhan dinyatakan tidak reliabel.
 - 2) Reliabilitas Butir Soal
 - a) Jika $\alpha_{if\ item\ deleted} > \alpha_{cronbach}$, maka instrument butir soal dinyatakan tidak reliabel.
 - b) Jika $\alpha_{if\ item\ deleted} \leq \alpha_{cronbach}$, maka instrument butir soal dinyatakan reliabel.

2. Pengujian Validitas

Hasil penelitian dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2010:121) "valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur". Uji validitas berkenaan dengan instrumen yang digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

Uji validitas ini menguji kevalidan tiap butir tes yang digunakan dengan analisis item. Pengujian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan rumus sebagai berikut

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (\text{Sugiyono, 2009:183})$$

Pengerjaannya menggunakan program SPSS 16.0 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pada hasil penghitungan reliabilitas terdapat kolom *Corrected Item Total Correlation*, yang menjadi nilai validitas (r_{hitung}).
- b. Menginterpretasikan skor yang ada pada *Corrected item Total Correlation* (r_{hitung}) dengan skor r_{tabel} dengan nilai $\alpha = 0,05$, keputusan pengujian validitas item instrumen, yaitu sebagai berikut
 - 1) Item pertanyaan yang diteliti dikatakan valid jika $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$.

Zaenuddin Ikhwanul M., 2012

Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Pengelolaan Emosi Siswa di SD Negeri Pabuaran Lor I

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2) Item pertanyaan yang diteliti dikatakan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$.

3. Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif atau penelitian yang dihitung hasilnya berdasarkan angka maka harus dilakukan sebuah analisis data. Menurut Sugiyono (2010:147) mengatakan bahwa

analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Untuk menganalisis data, ada beberapa langkah yang harus dilakukan seperti dibawah ini

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data menggunakan SPSS 16.0 dengan teknik uji *Liliefors* (*Kolmogrov-Smirnov*) dengan rumus Uyanto (2009:54) sebagai berikut

$$D = \sup \{ |Fn(z) - \Phi(z)|, -\infty \leq z \leq \infty \}$$

Keterangan

$F_n(z)$ distribusi empiris ((jumlah dari $Z(k) \leq Z/n$)
 $\Phi(z)$ distribusi komulatif

Langkah pengerjaan dalam menguji normalitas dengan menggunakan SPSS adalah sebagai berikut

- 1) Membuat tabel pada Variabel View, mengisi kolom variabel view dengan memberikan nama kolom untuk Skor yang diperoleh dan nama kolom Kelompok yang diteliti.

Zaenuddin Ikhwanul M., 2012

Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Pengelolaan Emosi Siswa di SD Negeri Pabuaran Lor I

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- 2) Pada lembar data view dari SPSS data *editor*, masukkan nilai-nilai yang diperoleh pada kolom Skor dan nama kelompok pada kolom kelompok.
 - 3) Kemudian pada pada kolom *toolbars*, klik *Analyze*.
 - 4) Kemudian pilih *Descriptive Statistics*, kemudian klik *Explore*.
 - 5) Pada kolom *Explore*, pindahkan Kelompok pada kolom *Factor List* dan Skor pada kolom *Dependent List*.
 - 6) Kemudian klik *Plots*, pada kolom ini beri tanda *check* pada kotak *Normality plots with test* dan *untransformed*.
 - 7) Kemudian klik *continue* dan klik OK.
 - 8) Menginterpretasikan hasil dari penghitungan normalitas pada keputusan normalitas *Liliefors (Kolmogorov-Smirnov)* menurut Uyanto (2009:46) sebagai berikut
 - a) Jika $L_{hitung} (Sig) > L_{tabel}$, maka instrument berdistribusi normal.
 - b) Jika $L_{hitung} (Sig) < L_{tabel}$, maka instrument tidak berdistribusi normal.
- b. Uji Homogenitas Data
- Setelah normalitas data diketahui maka langkah selanjutnya adalah menganalisis homogenitas data. Uji homogenitas yang akan digunakan adalah *Levene Test*. Menurut Uyanto (2009:161) “uji *Levene* digunakan untuk menguji apakah sampel sebanyak k memiliki *variance* yang sama”. Langkah – langkah untuk menguji homogenitas dengan program SPSS 16.0 adalah sebagai berikut

1) Membuat hipotesis

Ho : data berasal dari populasi yang homogen.

Ha : data berasal dari populasi yang tidak homogen.

2) Membuat Analisis varians homogen menggunakan *Leven Tes for Equality of Variances* pada program SPSS.16.0.

3) Menginterpretasikan hasil yang diperoleh dengan keputusan jika Sig.(one tailed) > 0,05, maka Ho diterima tetapi jika Sig.(one tailed) < 0,05 maka Ho ditolak.

c. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan diuji dengan menggunakan Uji t Dua Sampel Independen (*Independent Samples t Test*) digunakan untuk melihat perbedaan antara nilai akhir pada kedua kelompok. Dalam hal ini uji t Dua Sampel independen (*Independent Samples t Test*) yang digunakan adalah bentuk uji hipotesis dua sisi atas (*two tailed test*) karena hipotesis alternatif berbunyi “olahraga permainan tradisional berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan pengelolaan emosi siswa”

Uji t Dua sampel Independen menggunakan SPSS dengan rumus Uyanto (2009:160) sebagai berikut

$$t = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{s_p \sqrt{\frac{1}{n_x} + \frac{1}{n_y}}} \quad s_p = \sqrt{\frac{(n_x - 1)s_x^2 + (n_y - 1)s_y^2}{n_x + n_y - 2}}$$

Dengan derajat kebebasan: $n_x + n_y - 2$

Keterangan

n_x Besaran sampel pertama
 n_y Besaran sampel kedua

Zaenuddin Ikhwanul M., 2012

Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Pengelolaan Emosi Siswa di SD Negeri Pabuaran Lor I

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Untuk menguji hipotesis yang diajukan oleh peneliti, ada beberapa langkah pengujian yang harus dilakukan, langkahnya adalah sebagai berikut

- 1) Uji t *Posttest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol bentuk dua sisi (*two tailed test*)

Pada uji t ini dilakukan untuk mengetahui keadaan akhir antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Uji t ini menggunakan SPSS 16.0, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Membuat hipotesis dengan kalimat dan hipotesis dengan statistik

Hipotesis kalimat

Ho : olahraga permainan tradisional tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan pengelolaan emosi siswa.

Ha : olahraga permainan tradisional berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan pengelolaan emosi siswa.

Hipotesis statistik

Ho : $\mu = 0$

Ha : $\mu \neq 0$

Keterangan

$\mu = 0$	Tidak ada pengaruh yang signifikan
$\mu \neq 0$	Terdapat Pengaruh yang signifikan

- b) Membuat tabel pada lembar *variable view* dari SPSS *data editor* dan membuat nama skor pada kolom yang tersedia untuk nilai

posttest dan membuat nama kelompok untuk kelompok yang menjadi sampel.

- c) Memasukkan nama kelompok pada kolom kelompok dan memasukkan nilai *posttest* pada kolom skor sesuai dengan perolehan kelompok.
- d) Pada *toolbars* klik *Analyze* pilih *Compare Means*, pilih *independent-samples t test*, kemudian klik.
- e) Pada lembar *independent-samples t test*, masukkan skor pada test variabel dan kelompok pada *grouping variable*.
- f) Klik *define groups* dan ketik 1 pada *box group 1* dan ketik 2 pada *box group 2*, klik *continue*.
- g) Klik OK untuk mengetahui hasilnya.
- h) Menginterpretasikan hasil yang diperoleh dengan keputusan sebagai berikut
 Jika $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$, maka H_a diterima dan H_o ditolak.
 Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, maka H_a ditolak dan H_o diterima.
 atau
 Jika $(\text{Sig. (2-tailed)}) \geq \alpha = 0,05$, maka H_a ditolak dan H_o diterima
 Jika $(\text{Sig. (2-tailed)}) < \alpha = 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan proses penting yang harus dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan sebuah sumber penelitian sehingga dapat memperoleh hasil yang diharapkan oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2010:137)

Zaenuddin Ikhwanul M., 2012

Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Pengelolaan Emosi Siswa di SD Negeri Pabuaran Lor I

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

“terdapat dua hal yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu, kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrument berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan dengan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data”.

Ada beberapa cara untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian baik penelitian kuantitatif dan kualitatif. Menurut Sugiyono (2010:137) “teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan *interview* (wawancara), *kuesioner* (angket), *observasi* (pengamatan), dokumentasi dan gabungan”.

Untuk menunjang penelitian ini maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut

1. *Kuesioner* (angket)

Menurut Sugiyono (2010:142) “*kuesioner* merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”.

Jenis-jenis *kuesioner* yang dapat dipakai sebagai alat pengumpul data dijelaskan oleh Arikunto (2006:195) adalah sebagai berikut:

Kuesioner dapat dibeda-bedakan atas beberapa jenis, tergantung pada sudut pandangnya:

- a. Dipandang dari cara menjawab, maka ada:
 - 1) *Kuesioner* terbuka, yang memberi kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri.
 - 2) *Kuesioner* tertutup, yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.
- b. Dipandang dari jawaban yang diberikan ada:
 - 1) *Kuesioner* langsung, yaitu responden menjawab tentang dirinya.
 - 2) *Kuesioner* tidak langsung, yaitu jika responden menjawab tentang orang lain.
- c. Dipandang dari bentuknya, maka ada:

Zaenuddin Ikhwanul M., 2012

Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Pengelolaan Emosi Siswa di SD Negeri Pabuaran Lor I

- 1) Kuesioner pilihan ganda, yang dimaksud adalah sama dengan kuesioner tertutup.
- 2) Kuesioner isian, yang dimaksud adalah kuesioner terbuka.
- 3) *Check list*, sebuah daftar, dimana responden tinggal membubuhkan tanda *check* (✓) pada kolom yang sesuai.
- 4) *Rating-scale* (skala bertingkat), yaitu sebuah pernyataan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan, misalnya mulai dari sangat setuju sampai ke sangat tidak setuju.

Penggunaan angket dalam hal ini memiliki beberapa keuntungan

sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2006:195) adalah sebagai berikut:

Keuntungan kuesioner:

- a. Tidak memerlukan hadirnya peneliti
- b. Dapat dibagikan secara serentak kepada banyak responden
- c. Dapat dijawab oleh responden menurut kecepatannya masing-masing, dan menurut waktu senggang responden
- d. Dapat dibuat anonim sehingga responden bebas, jujur dan tidak malu-malu menjawab
- e. Dapat dibuat terstandar sehingga bagi semua responden dapat diberi pertanyaan yang benar-benar sama.

Dalam menyusun butir-butir pertanyaan peneliti berpatokan kepada prinsip penyusunan butir-butir pertanyaan angket. Dalam merumuskan pertanyaan-pertanyaan itu peneliti berpedoman pada pendapat Uma Sekaran dalam Sugiyono (2010:142) mengemukakan beberapa prinsip dalam penulisan angket sebagai teknik pengumpulan data yaitu:

- a. Isi dan tujuan pertanyaan
- b. Bahasa yang digunakan
- c. Tipe dan bentuk pertanyaan
- d. Pertanyaan tidak mendua
- e. Tidak menanyakan yang sudah lupa
- f. Pertanyaan tidak menggiring
- g. Panjang pertanyaan
- h. Urutan pertanyaan
- i. Prinsip pengukuran
- j. Penampilan fisik angket

Angket dalam penelitian ini terdiri dari variabel yang dijabarkan melalui sub variabel, indikator-indikator dan pernyataan. Model angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah model angket tertutup. Untuk memudahkan dalam penyusunan butir-butir pernyataan angket serta alternatif yang tersedia, maka responden hanya diperkenankan untuk menjawab salah satu alternatif jawaban saja. Jawaban yang dikemukakan oleh responden merupakan jawaban sendiri.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara merupakan kegiatan tanya-jawab yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan yang ada. Menurut Sugiyono (2010:137) mengatakan bahwa

wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Kegiatan wawancara terbagi menjadi dua cara yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur, dan yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur, menurut Sugiyono (2010:140) mendefinisikan wawancara tidak terstruktur adalah

wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

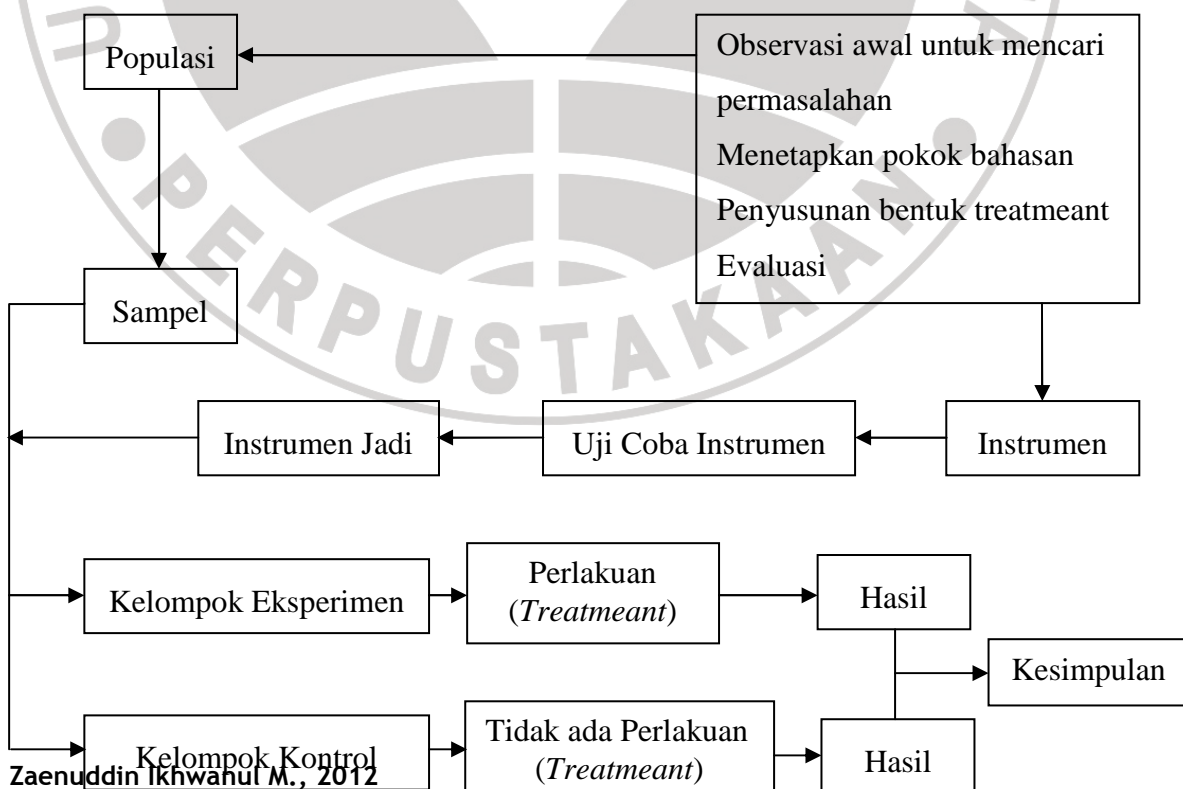
Wawancara ini digunakan dalam penelitian pendahuluan untuk mengetahui masalah responden yang lebih mendalam yang akan diteliti, wawancara ini dilakukan secara terbuka.

3. Dokumentasi

Dalam setiap kegiatan yang dilakukan oleh seseorang baik kegiatan formal ataupun informal biasanya selalu didokumentasikan, karena dokumentasi merupakan hal penting yang bisa dipertanggungjawabkan keotentikan kegiatan tersebut. Menurut Sugiyono (2010:240) menyatakan bahwa “dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang”.

G. Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian dapat digambarkan dalam gambar berikut



Zaenuddin Ikhwanul M., 2012

Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Pengelolaan Emosi Siswa di SD Negeri Pabuaran Lor I

Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Penelitian

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan pada penelitian ini meliputi beberapa langkah sebagai berikut

- a. Merumuskan masalah
- b. Studi literatur pengelolaan emosi pada anak dan permainan tradisional.
- c. Menyusun pelaksanaan permainan tradisional yang akan digunakan sebagai *treatmeant* pada kelompok eksperimen.
- d. Penyusunan instrument penelitian

Instrument yang akan digunakan adalah *kuisisioner* (angket) yang berisi beberapa pernyataan mengenai pengelolaan emosi.

- e. Uji coba instrument penelitian

Menguji instrument penelitian pada salah satu kelas yang berbeda untuk mencari data yang akan dianalisis hasilnya.

- f. Analisis hasil uji coba instrument

Instrument yang telah diujicobakan kemudian dianalisis untuk mencari kevaliditasan dan kerealibilitas instrument penelitian yang hasilnya akan menjadi instrument yang akan digunakan dalam penelitian.

Zaenuddin Ikhwanul M., 2012

Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Pengelolaan Emosi Siswa di SD Negeri Pabuaran Lor I

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Tahap Pelaksanaan Treatment

Pada tahap pelaksanaan *treatment* pada kelompok eksperimen, hal-hal yang dipersiapkan dan dilakukan di lapangan adalah sebagai berikut

a. Melakukan *pre-test*

Sebelum melakukan *treatment*, siswa mengisi beberapa pernyataan pada angket yang berkaitan dengan pengelolaan emosi, yang hasilnya digunakan sebagai data untuk mengetahui kemampuan awal. Hasilnya akan dianalisis lebih lanjut dengan penghitungan statistik.

b. Melakukan *treatment*

Treatment dilakukan selama 12 kali pertemuan dengan rincian pertemuannya adalah tiga kali seminggu selama empat minggu. *Treatment* yang dilakukan oleh kelompok eksperimen adalah melakukan permainan tradisional.

c. Melakukan *post-test*

Siswa kembali mengisi angket yang berisi pernyataan yang sama pada sebelumnya, hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir setelah diberikan *treatment*.

d. Menganalisis data *post-test*

Skor-skor hasil dari pengisian angket akan dianalisis menggunakan penghitungan statistik dengan bantuan SPSS 16.0 windows.

e. Membuat pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian

Membuat kesimpulan hasil dari penghitungan yang kemudian hasilnya dijadikan bahan pembahasan penelitian.

