

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Pre-eksperimental design*. Sugiyono, (2017) menjelaskan bahwa “*Pre-eksperimen design* belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (terikat)” jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen (bebas). Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Sugiyono, (2017) menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Wahyuntoro & Rismayanthi, (2019) menyatakan bahwa “sebagai percobaan untuk mendapatkan hasil yang baik bisa pula dilaksanakan dalam frekuensi latihan 3 hari/minggu. Sedangkan lamanya latihan paling sedikit 4-6 minggu”. Jadi dapat diambil kesimpulan perlakuan eksperimen dapat dilakukan paling sedikit 12-18 kali pertemuan. Dalam penelitian ini, akan menggunakan metode penelitian eksperimen, yaitu peneliti akan memberikan *treatmeat* yang berlangsung selama 14 pertemuan atau selama 4 minggu yaitu dengan rincian 2 kali pertemuan untuk melakukan tes, yaitu pertemuan awal untuk melakukan tes (*Pre-test*) dan pertemuan akhir untuk melakukan tes akhir (*Post-test*). Kemudian perlakuan pendekatan taktis terhadap kecerdasan *Emotional Quotient* pada keterampilan permainan sepakbola sebanyak 12 kali pertemuan.

Desain penelitian adalah rangkaian prosedur dan metode yang dipakai untuk menganalisis dan menghimpun data untuk menentukan variabel yang akan menjadi topik penelitian. yaitu: *One group Pretest-Posttest design*. Yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes awal-tes akhir (*One group Pretest-Posttest design*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena

Haris Nur Rochman, 2023

PENGARUH PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA SISWA SMPN 44 BANDUNG

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

dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini bertujuan untuk mengetahui Sehingga terdapat dua tes: O_1 adalah tes awal, dan O_2 adalah pasca tes. X digunakan sebagai lambang perlakuan yaitu:



Gambar 3.1
One Grup Pre-Test Post-Test Design
(Sugiyono, 2017)

Keterangan:

- O_1 : Test Awal (*Pre-Test*)
- X : Proses/*Treatment*
- O_2 : Test Akhir (*Post-Test*)

3.2 Partisipan

Partisipan atau subjek utama dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola yang berjumlah 28 orang, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan berusia antara 12-15 tahun. Hal ini sesuai dengan pendapat Sary, (2017) “Masa remaja awal merupakan masa ketika seorang anak tumbuh ke tahap menjadi seseorang yang dewasa yang tidak dapat ditetapkan secara pasti. Masa remaja awal yaitu antara umur 12-15 tahun”.

Remaja awal dinilai sebagai tahapan transisi dari masa kanak-kanak ke masa remaja. Artinya, pada tahap ini anak masih dalam pembentukan karakter dan sangat cocok untuk meningkatkan kecerdasan emosional. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian ini dengan menggunakan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola yang ada di SMPN 44 Bandung karena dinilai cocok sebagai sampel penelitian.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono, (2017) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga Obyek dan benda-

benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada Obyek/Subyek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh Obyek/Subyek.

Dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan sekelompok yang mempunyai tempat atau kawasan tertentu yang ditempati dan peneliti ini yang dijadikan populasi adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Sepakbola di SMPN 44 Bandung.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari dari populasi. Jadi sampel adalah sebagian dari keseluruhan objek yang akan diteliti atau dievaluasi yang memiliki karakteristik tertentu dari sebuah populasi. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Sugiyono, (2017) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi sampel merupakan sebagian dari keseluruhan objek yang akan diteliti dan juga merupakan kelompok dan karakteristik tertentu yang dimiliki oleh populasi. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu *sampling Jenuh*. Sugiyono, (2017) menjelaskan bahwa “sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil (kurang dari 30 orang)”.

Penelitian ini bertempat di SMPN 44 Bandung, pengguna sampel dalam penelitian ini yaitu siswa/i yang mengikuti kegiatan Ektrakurikuler sepakbola dengan jumlah siswa 28 Orang.

3.4 Instrument Penelitian

Zaenal Arifin, (2017) menjelaskan bahwa “Instrumen mempunyai peranan yang sangat penting. Karena dengan adanya instrumen, mutu suatu penelitian dapat diketahui. Jika instrumen yang dibuat, memiliki kriteria yang baik, maka mutu penelitiannya juga baik, begitupun sebaliknya”. Instrumen yang digunakan untuk mengukur perkembangan Kecerdasan Emosional siswa adalah instrumen kuisisioner. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti kepada responden dengan cara memberikan butir pertanyaan atau

pernyataan tertulis kepada responden maka dari itu, peneliti memberikan pertanyaan kepada responden sesuai dengan penelitian yaitu angket yang berisikan pertanyaan terkait kecerdasan emosional.

Instrument yang digunakan untuk mengukur keterampilan bermain sepakbola menggunakan instrument *Game Performance Assesment Instrumen (GPAI)* dalam bahasa Indonesia berupa tes membuat keputusan taktik dan pelaksanaan keterampilan bermain.

3.4.1 Kuesioner Kecerdasan Emosional

Untuk dapat mengukur kecerdasan emosional siswa, instrumen penelitian yang digunakan mengadopsi instrumen penelitian yang dikembangkan oleh Cooper & Petrides, (2010) yaitu *Trait Emotional Intelligence Questionnaire-Adolscent Short Form (TEIQue-ASF)*. *TEIQue-ASF* merupakan salah satu jenis dari kuisisioner yang mengukur kecerdasan emosional pada usia remaja, khususnya peserta didik. Indikator yang terdapat dalam *TEIQue-ASF* berjumlah 30, meliputi 8 indikator *emotionality*, 6 indikator *sociability*, 6 indikator *self-control* ditambah 4 indikator *global trait EI*, dan 6 indikator *well-being*.

Dalam jurnal Mikolajczak et al., (2007) yang berjudul *Psychometric Properties of Trait Emotional Intelligence Questionnaire* terdapat pernyataan bahwa kuisisioner ini telah lulus uji validitas dengan menggunakan uji r produk momen dan telah lulus uji reliabilitas pada penelitian sebelumnya dengan nilai alpha Cronbach sebesar 0,79 dan dikatakan reliabel dengan kategori reliabilitas tinggi (Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 2010). Adapun kisi-kisi dari angket tersebut dituangkan kedalam tabel seperti berikut:

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen *TEIQue-ASF*
(Laborde et al., 2014)

Variabel	Komponen	Facet	No. Soal	
			+	-
Kecerdasan Emosional	<i>Emotionality</i>	<i>Emotion perception</i>	1, 17, dan 23	16, 2, 8, 13 dan 28
		<i>Trait empathy</i>		
		<i>Emotion expression</i>		
		<i>Relationships</i>		
	<i>Self Control</i>	<i>Emotion regulation</i>	19, 15,	4, 7,
		<i>Stress management</i>	30, dan	22, 18
		<i>Impulsiveness</i>	3	dan
		<i>Adaptability</i>		14
		<i>Self-motivation</i>		
	<i>Sociability</i>	<i>Assertiveness</i>	6, 21,	10, 25
		<i>Emotion management</i>	29 dan	dan
		<i>Social awareness</i>	11	26
	<i>Wellbeing</i>	<i>Self-esteem</i>	20, 9,	5 dan
		<i>Trait happiness</i>	24 dan	12
<i>Trait optimism</i>		27		

Indikator-indikator yang telah dirumuskan ke dalam kisi-kisi tersebut diatas selanjutnya dijadikan bahan angket kemudian disusun butir-butir pertanyaan. Butir-butir pertanyaan tersebut dibuat dalam bentuk pernyataan-pernyataan dengan kemungkinan jawaban yang tersedia. Mengenai alternatif jawaban dalam angket, penulis menggunakan skala sikap yakni skala *likert*. Menurut Sugiyono, (2017) “Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial“. Jawaban dari setiapitem instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif, berupa kata-kata: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor seperti tabel berikut:

Tabel 3.2
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban
(Sugiyono, 2017)

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-Ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Instrument Trait Emotional Intelligence Questionnaire–Short Form
(TEIQue–SF)
(Cooper & Petrides, 2010)

1. *Expressing my emotions with words is not a problem for me.*
2. *I often find it difficult to see things from another person's viewpoint.*
3. *On the whole, I'm a highly motivated person.*
4. *I usually find it difficult to regulate my emotions.*
5. *I generally don't find life enjoyable.*
6. *I can deal effectively with people.*
7. *I tend to change my mind frequently.*
8. *Generally, I find it difficult to know exactly what emotion I'm feeling.*
9. *On the whole, I'm comfortable with the way I look.*
10. *I often find it difficult to stand up for my rights.*
11. *I'm usually able to influence the way other people feel.*
12. *On the whole, I have a gloomy perspective on most things.*
13. *Those close to me often complain that I don't treat them right.*
14. *I often find it difficult to adjust my life according to the circumstances.*
15. *On the whole, I'm able to deal with stress.*
16. *I often find it difficult to show my affection to those close to me.*
17. *I'm normally able to "get into someone's shoes" and experience their emotions.*
18. *I normally find it difficult to keep myself motivated.*
19. *I'm usually able to find ways to control my emotions when I want to.*
20. *On the whole, I'm pleased with my life.*
21. *I would describe myself as a good negotiator.*
22. *I tend to get involved in things I later wish I could get out of.*
23. *I'm generally aware of my emotions as I experience them.*
24. *Given my circumstances, I feel good about myself.*

Haris Nur Rochman, 2023

PENGARUH PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA SISWA SMPN 44 BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

25. *I tend to “back down” even if I know I’m right.*
26. *I don’t seem to have any power at all over other people’s feelings.*
27. *I generally believe that things will work out fine in my life.*
28. *I find it difficult to bond well even with those close to me.*
29. *Generally, I’m able to adapt to new environments.*
30. *Others admire me for being relaxed.*

***Instrument Trait Emotional Intelligence Questionnaire–Short Form
(TEIQue–SF) Terjemahan***

1. Mengekspresikan perasaan dengan perkataan adalah hal yang mudah bagi saya.
2. Saya sering merasa sulit melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain.
3. Saya adalah orang yang memiliki motivasi tinggi.
4. Saya merasa kesulitan untuk mengendalikan perasaan saya.
5. Kehidupan saya tidak menyenangkan.
6. Saya pandai bergaul dengan banyak orang.
7. Saya cenderung mudah berubah pikiran.
8. Saya merasa sulit untuk memahami emosi yang dirasakan.
9. Saya merasa nyaman dengan penampilan saya.
10. Saya sering merasa kesulitan untuk memperjuangkan hak saya.
11. Saya dapat mempengaruhi perasaan orang lain.
12. Saya sering merasa sedih.
13. Orang-orang terdekat sering berkata bahwa saya tidak memperlakukan mereka dengan baik.
14. Menyesuaikan kehidupan saya dengan lingkungan sekitar adalah hal yang sulit.
15. Saya dapat mengatasi stres.
16. Saya tidak tahu cara untuk menunjukkan rasa sayang kepada orang terdekat.
17. Saya mampu seolah-olah berada dalam keadaan orang lain untuk merasakan emosi yang mereka rasakan.
18. Saya merasa sulit untuk tetap termotivasi.
19. Saya mampu mengendalikan perasaan saya jika mau.
20. Saya senang dengan kehidupan saya.
21. Saya menggambarkan diri saya sebagai seorang negosiator yang baik.
22. Saya cenderung terlibat dalam hal yang tidak diinginkan.
23. Saya mampu menyadari perasaan apa yang sedang dirasakan.
24. Saya merasa baik tentang diri saya sendiri.
25. Saya sering mengalah bahkan jika saya tahu bahwa saya benar.
26. Saya merasa tidak memiliki kendali terhadap perasaan orang lain.
27. Saya percaya segalanya akan berjalan baik dalam kehidupan saya.
28. Menjalinkan hubungan yang erat dengan orang terdekat adalah hal yang sulit.
29. Saya mampu beradaptasi dengan lingkungan baru.
30. Orang lain menyukai sikap saya yang tenang.

3.4.2 *Game Performance Assessment Instrumen (GPAI)*

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini salah satunya adalah *Game Performance Assesment Instrumen (GPAI)* dalam bahasa Indonesia berupa tes membuat keputusan taktik dan pelaksanaan keterampilan bermain. Menurut Arviyani S. N., (2017) mengungkapkan bahwa “*The Game Performance Assesment Instrument (GPAI) is a generic template that can be adapted to many types of games in order to asses student’s tactical knowledge.*” Maksud dari ungkapan diatas yaitu “*GPAI* adalah templet umum yang bisa diadaptasi ke dalam berbagai tipe permainan untuk menilai pengetahuan taktis yang dimiliki siswa”. Selain itu, *GPAI* bertujuan untuk membantu guru ataupun pelatih dalam memberikan penilaian penampilan bermain siswa pada saat permainan berlangsung.

Sucipto, (2015) telah menciptakan suatu instrumen penelitian yang yang diberi nama *Game Performance Assasment Instrument (GPAI)*. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa, yaitu:

- 1) Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
- 2) Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
- 3) Membuat keputusan (*decisionmaking*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
- 4) Melaksanakan keterampilan (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
- 5) Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau melempar.
- 6) Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
- 7) Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Peneliti membuat kriteria penilaian sebagai acuan untuk menilai hasil belajar siswa dalam permainan sepakbola menggunakan 3 komponen penilaian. Berikut tiga komponen kriteria penilaian siswa yaitu:

Tabel 3.3
Komponen Kriteria Penilaian

No	Komponen	Indikator Pencapaian
1	<i>Decision Making</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Passing</i>: siswa mengoper bola kepada temannya yang tidak dalam penjagaan. • <i>Shooting</i>: siswa melakukan <i>shooting</i> ke gawang lawan ketika tidak dalam penjagaan/posisi bebas. • <i>Dribbling</i>: siswa menggiring bola ketika dibutuhkan dalam situasi tersebut.
2	<i>Skill Execution</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Passing</i>: siswa mengoper bola kepada temannya secara tepat dan efektif. • <i>Shooting</i>: siswa dapat memasukan bola ke gawang lawan. • <i>Dribbling</i>: siswa dapat melewati lawan-lawan dengan menggiring bola.
3	<i>Support</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berusaha mencari posisi yang tepat untuk mendapatkan operan dari temannya. • Siswa mencari ruang yang kosong untuk mendapatkan operan dari temannya. • Siswa membebaskan temannya dari penjagaan yang ketat baik yang sedang membawa bola maupun yang tidak membawa bola.

Peneliti berfokus menggunakan tiga dari tujuh komponen penilaian bermain sepakbola. Tiga aspek tersebut yaitu membuat keputusan (*decision making*) (TEPAT atau TIDAK TEPAT), melaksanakan keterampilan (*skill execution*) (EFESIEN atau TIDAK EFESIEN), memberi dukungan (*support*) (TEPAT atau TIDAK TEPAT). Berikut Tabel 3.4 komponen penelitian penampilan bermain:

Tabel 3.4
Format Penilaian

No	Nama Siswa	Keterampilan GPAI yang dinilai						Jumlah Akhir
		<i>Decision Making</i>		<i>Skill Execution</i>		<i>Support</i>		
		T	TT	E	TE	T	TT	
1								
2								
3								
4								
5								
Rata-rata								
Simpangan Baku								

Keterangan: T = Tepat, TT = Tidak Tepat, E = Efektif, TE = Tidak Efektif

Format yang dipakai untuk menilai keterampilan bermain futsal, untuk penilaiannya memberi tanda ceklis “✓” pada masing-masing aspek yang disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan.

Berikut dapat dilihat pada tabel dibawah ini gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan permainan siswa sebagai berikut:

Tabel 3.5
Cara Penilaian GPAI

Indeks	Cara Penjumlahan
Keterlibatan dalam permainan	Jumlah keputusan yang tepat / efisien + jumlah keputusan yang tidak tepat / tidak efisien dari tiga (3) komponen.
Standar Mengambil Keputusan (SMK)	Jumlah keputusan yang tepat : jumlah keputusan yang tidak tepat
Standar Memberi Dukungan (SMD)	Jumlah pemberi dukungan yang tepat : jumlah pemberi dukungan yang tidak tepat
Standar Keterampilan (SK)	Jumlah Keterampilan yang efisien : jumlah keterampilan yang tidak efisien
Penampilan Permainan	$[SMD+SMK+SK] : 3$ (jumlah indeks yang digunakan)

3.5 Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen perlu dilakukan sebelum melakukan penelitian. Hal ini bertujuan agar instrumen yang digunakan dalam mengukur variabel memiliki validitas dan reliabilitas sesuai dengan ketentuan. Instrumen dikatakan valid

apabila instrumen tersebut telah melalui uji reliabilitas. Untuk melaksanakan uji coba instrumen dalam penelitian ini mengambil responden di luar sampel, responden penelitian sebanyak 30 siswa kelas 7, 8 dan 9 yang mengikuti ekstrakurikuler Sepakbola di SMPN 29 Bandung.

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas merupakan suatu alat yang menunjukkan seberapa jauh suatu instrumen memiliki ketepatan dan kecermatan dalam melakukan ukurnya.

Untuk menentukan instrument valid atau tidak adalah dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka instrumen tersebut dikatakan valid.
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka instrumen tersebut dikatakan tidak valid.

Tabel 3.6
Hasil Uji Validitas Angket Kecerdasan Emosional

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan	No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,537	0,361	Valid	16	0,592	0,361	Valid
2	0,512	0,361	Valid	17	0,723	0,361	Valid
3	0,308	0,361	Tidak Valid	18	0,622	0,361	Valid
4	0,602	0,361	Valid	19	0,568	0,361	Valid
5	0,669	0,361	Valid	20	0,617	0,361	Valid
6	0,542	0,361	Valid	21	0,552	0,361	Valid
7	0,369	0,361	Valid	22	0,573	0,361	Valid
8	0,522	0,361	Valid	23	0,464	0,361	Valid
9	0,781	0,361	Valid	24	0,521	0,361	Valid
10	0,551	0,361	Valid	25	0,600	0,361	Valid
11	0,618	0,361	Valid	26	0,844	0,361	Valid
12	0,307	0,361	Tidak Valid	27	0,613	0,361	Valid
13	0,567	0,361	Valid	28	0,522	0,361	Valid
14	0,697	0,361	Valid	29	0,733	0,361	Valid
15	0,707	0,361	Valid	30	0,813	0,361	Valid

Berdasarkan Tabel 3.6 dapat disimpulkan bahwa hasil dari pengujian validitas didapatkan 28 ITEM menghasilkan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$

(valid) sedangkan ITEM 3 dan ITEM 12 menghasilkan $r_{hitung} < r_{tabel}$ (tidak valid).

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Selain harus valid, instrumen juga harus memenuhi standar reliabilitas. Suatu instrument dikatakan reliabel jika dapat dipercaya untuk mengumpulkan data penelitian. Arikunto (2006) menyatakan bahwa reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah cukup baik.

Koefisien reliabilitas yang diperoleh dari hasil perhitungan dengan formula di atas, selanjutnya diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi koefisien reliabilitas menurut Arikunto (2015) sebagai berikut:

Tabel 3.7
Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

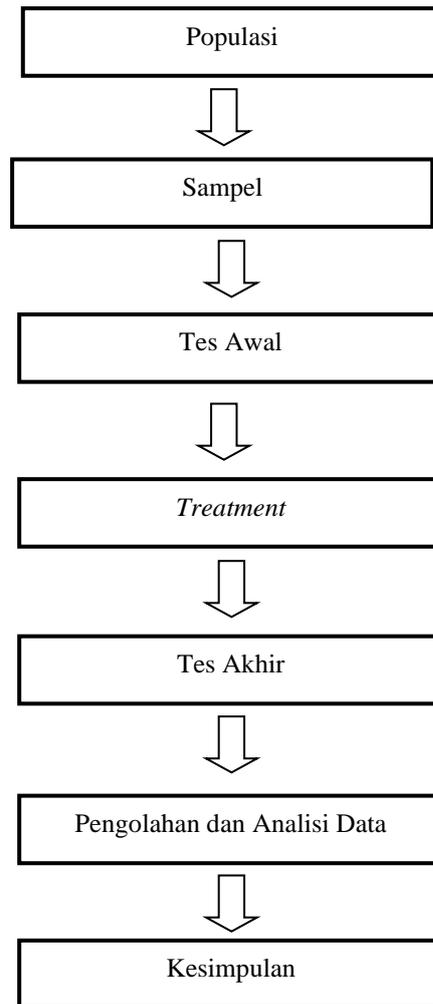
$0,800 \leq r \leq 1,000$	Derajat keterandalan sangat tinggi
$0,600 \leq r \leq 0,799$	Derajat keterandalan tinggi
$0,400 \leq r \leq 0,599$	Derajat keterandalan cukup
$0,200 \leq r \leq 0,399$	Derajat keterandalan rendah
$0,000 \leq r \leq 0,199$	Derajat keterandalan sangat rendah

Tabel 3.8
Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.936	30

Berdasarkan Tabel 3.8 setelah dilakukan ujicoba instrumen penelitian, kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS 25.0 maka diperoleh angka *Cronbach's Alpha* sebesar 0.936, sehingga derajat keterandalan instrument tersebut berada pada kategori sangat tinggi sebagai koefisien reliabilitas untuk soal *pretest* kecerdasan emosional.

3.6 Prosedur Penelitian



Gambar 3.2
Prosedur Penelitian

Adapun penjelasan dari Gambar 3.2 di atas adalah sebagai berikut:

1. Penentuan populasi.

Populasi yang dipilih oleh peneliti yaitu siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola di SMPN 44 Bandung.

2. Penentuan sampel dari populasi.

Sampel pada penelitian ini adalah subkelompok dari populasi target, dengan demikian sampel pada penelitian ini adalah siswa SMPN 44 Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *sampling* jenuh. Sugiyono, (2017) menjelaskan bahwa “*sampling* jenuh

adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang”.

Penelitian ini bertempat di SMPN 44 Bandung, pengguna sampel dalam penelitian ini yaitu siswa putra yang mengikuti kegiatan Ektrakurikuler sepakbola dengan jumlah 28 Orang.

3. Memberikan selebaran angket dan melakukan permainan sepakbola kepada setiap siswa (*Pre-Test*)

Angket yang diberikan merupakan angket kecerdasan emosional siswa yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dan menggunakan *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)*.

4. *Treatment*

Peneliti melakukan treatment kepada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola menggunakan pendekatan taktis untuk meningkatkan kecerdasan emosional dan keterampilan bermain sepakbola.

5. Memberikan selebaran angket dan melakukan permainan sepakbola kepada setiap siswa (*Post-Test*)

Angket yang diberikan merupakan angket kecerdasan emosional siswa yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dan menggunakan *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)*.

6. Melakukan analisis data

Melakukan analisis data dari hasil pengisian angket kecerdasan emosional yang sudah di isi oleh siswa dan hasil dari *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)* siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola. Setelah data hasil pengisian angket dan *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)* dilakukan maka nilai tersebut akan dianalisis perbandingannya dengan menggunakan Uji *Paired Sample t-Test*.

7. Menarik kesimpulan dari hasil analisis data

Kesimpulan diambil berdasarkan hasil analisis untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah diajukan pada penelitian ini.

3.7 Analisis Data

Data diolah dan dianalisis dengan menggunakan rumus-rumus statistik yang sesuai, agar dapat menguji hipotesis dan memberikan kesimpulan yang tepat. Analisis data merupakan rangkaian penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif. Adapun data kuantitatif di analisis menggunakan analisis statistik. Analisis statistik yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif yaitu mendeskripsikan atau memberikan gambaran data dalam bentuk tabel, grafik, histogram dari nilai rata-rata agar mudah dalam memperoleh gambaran mengenai sifat atau karakter dari data tersebut. Sedangkan analisis inferensial untuk menguji hipotesis.

3.7.1 Kecerdasan Emosional

3.7.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini untuk menguji normal tidaknya sampel dihitung dengan *software IBM Statistical Product and Service Solution (SPSS) 25.0 for Windows*. Dengan uji Shapiro Wilk dengan kriteria nilai signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih dari 0,05.

Langkah-langkah uji normalitas dengan bantuan program *IBM SPSS* versi 25.0 sebagai berikut:

1. Masukkan data ke dalam lembar kerja *IBM SPSS 25.0 for Windows*.
2. Klik menu *Analyze – Descriptive Statistics – Explore*.
3. Masukkan variabel kelompok ke kotak *Factor List*, pada bagian “*Display*” pilih *Both*, selanjutnya klik *Plots*.
4. Maka akan muncul kotak dialog “*Explore: Plots*”, dari serangkaian pilihan yang ada, berikan tanda centang (v) pada *Normality plots with test*, lalu klik *Continue*.

- Langkah terakhir klik Ok. Maka akan menampilkan output SPSS. Untuk uji normalitas cukup memperhatikan pada tabel output “*Test of Normality*”.

3.7.1.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui program homogen atau tidaknya populasi yang diambil sampelnya. Perhitungan homogenitas menggunakan uji F dilakukan dengan cara membandingkan Ftabel dengan Fhitung. Jika Ftabel < Fhitung maka kelompok data homogen.

Langkah-langkah uji homogenitas dengan bantuan program SPSS versi 25.0 sebagai berikut:

- Masukkan data ke dalam lembar kerja SPSS data editor.
- Klik *Analyze*.
- Klik *Compare Means > One-Way ANOVA*.
- Masukkan variabel yang diujikan pada kolom *Dependent List*.
- Masukan variabel yang membedakan kelompok ke kolom *Factor*. Kolom *Factor* diisi dengan variabel kriteria yang membedakan kelompok data, misalnya pada contoh dibedakan dengan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan.
- Klik *Options*, lalu centang *Homogeneity of Variance Test*.
- Kemudian klik Ok untuk menampilkan output *Analyze*.

3.7.1.3 Uji Hipotesis

Untuk uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji t. Uji t digunakan untuk membandingkan antara dua variabel apakah signifikan atau tidak. Setelah uji persyaratan terpenuhi maka dilakukan uji hipotesis, dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara *pretest* dan *posttest*.

Langkah-langkah uji hipotesis dengan bantuan program SPSS versi 25.0 sebagai berikut:

- Siapkan data hasil penelitian.
- Masukkan data ke dalam lembar kerja SPSS data editor.
- Klik *Analyze*.

4. Klik *Compare Means > Paired-samples T Test*.
5. Masukkan pretest kedalam kolom variabel 1 dan posttest kedalam kolom variabel 2.
6. Kemudian tekan “OK”.

3.7.2 Game Performance Assessment Instrumen (GPAI)

3.7.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini untuk menguji normal tidaknya sampel dihitung dengan *software IBM Statistical Product and Service Solution (SPSS) 25.0 for Windows*. Dengan uji Shapiro Wilk dengan kriteria nilai signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih dari 0,05.

Langkah-langkah uji normalitas dengan bantuan program *IBM SPSS* versi 25.0 sebagai berikut:

1. Masukkan data ke dalam lembar kerja *IBM SPSS 25.0 for Windows*.
2. Klik menu *Analyze – Descriptive Statistics – Explore*.
3. Masukkan variabel kelompok ke kotak *Factor List*, pada bagian “*Display*” pilih *Both*, selanjutnya klik *Plots*.
4. Maka akan muncul kotak dialog “*Explore: Plots*”, dari serangkaian pilihan yang ada, berikan tanda centang (v) pada *Normality plots with test*, lalu klik *Continue*.
5. Langkah terakhir klik Ok. Maka akan menampilkan output SPSS. Untuk uji normalitas cukup memperhatikan pada tabel output “*Test of Normality*”.

3.7.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui program homogen atau tidaknya populasi yang diambil sampelnya. Perhitungan homogenitas menggunakan uji F dilakukan dengan cara membandingkan Ftabel dengan Fhitung. Jika Ftabel < Fhitung maka kelompok data homogen.

Langkah-langkah uji homogenitas dengan bantuan program SPSS versi 25.0 sebagai berikut:

1. Masukkan data ke dalam lembar kerja SPSS data editor.
2. Klik *Analyze*.
3. Klik *Compare Means > One-Way ANOVA*.
4. Masukkan variabel yang diujikan pada kolom *Dependent List*.
5. Masukkan variabel yang membedakan kelompok ke kolom *Factor*. Kolom *Factor* diisi dengan variabel kriteria yang membedakan kelompok data, misalnya pada contoh dibedakan dengan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan.
6. Klik *Options*, lalu centang *Homogeneity of Variance Test*.
7. Kemudian klik *Ok* untuk menampilkan output *Analyze*.

3.7.2.3 Uji Hipotesis

Untuk uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji t. Uji t digunakan untuk membandingkan antara dua variabel apakah signifikan atau tidak. Setelah uji persyaratan terpenuhi maka dilakukan uji hipotesis, dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara pretest dan posttest.

Langkah-langkah uji hipotesis dengan bantuan program *SPSS* versi 25.0 sebagai berikut:

1. Siapkan data hasil penelitian.
2. Masukkan data ke dalam lembar kerja SPSS data editor.
3. Klik *Analyze*.
4. Klik *Compare Means > Paired-samples T Test*.
5. Masukkan pretest kedalam kolom variabel 1 dan posttest kedalam kolom variabel 2.
6. Kemudian tekan "OK".