

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode merupakan cara atau jalan yang ditempuh untuk mencapai tujuan. Tujuan penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan dan menyimpulkan korelasi antara komunikasi interpersonal dengan performa tim sepak bola martapura. Untuk memecahkan masalah penelitian dilakukan dengan cara melakukan tes terhadap sekelompok sampel sesuai dengan tujuan penelitian.

Sesuai dengan permasalahan yang penulis kemukakan di atas, maka untuk memperoleh dan menganalisis data diperlukan suatu metode yang tepat. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif, sesuai yang diungkapkan Sugiyono (Sugiyono, 2015) adalah:

Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Metode deskriptif ini ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam pelaksanaannya, diantaranya adalah dengan teknik korelasional. Korelasi bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel dengan variabel lain. Sebagaimana dikemukakan oleh (Nana Syaodih, 2013), bahwa “Penelitian korelasi ditujukan untuk mengetahui hubungan suatu variabel dengan variabel-variabel lainnya. Hubungan antara satu dengan beberapa variabel lain dinyatakan dengan besarnya koefisiensi korelasi dan keberartian (signifikan) secara statistik”.

Penelitian korelasi itu tidak berarti adanya pengaruh sebab akibat dari satu variabel terhadap variabel lain, tetapi ada yang namanya korelasi positif dan negatif.

Korelasi positif adalah adanya nilai tinggi dari satu variabel tersebut terhadap variabel lainnya. Sedangkan korelasi negatif yang mana adanya nilai rendah dari satu variabel tersebut terhadap variabel lainnya sebagaimana yang dikemukakan oleh (Nana Syaodih, 2013), menerangkan bahwa “Korelasi positif berarti nilai yang tinggi suatu variabel berhubungan dengan nilai yang tinggi pada variabel lainnya. Korelasi negatif berarti nilai yang tinggi dalam satu variabel berhubungan dengan nilai yang rendah dalam variabel lain”. Sehingga pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian korelasi untuk mengetahui hubungan antara komunikasi interpersonal terhadap performa pemain sepak bola Martapura Fc.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi merupakan sekumpulan subjek dalam suatu penelitian, dalam penelitian diperlukannya populasi untuk menyimpulkan data, menurut (Fraenkel et al, 2012, hlm. 106), bahwa “istialah populasi, sebagaimana digunakan dalam penelitian, mengacu pada semua anggota kelompok.

Populasi pada penelitian ini adalah para pemain klub sepak bola Martapura Football Club yang berjumlah 22 orang. Martapura Football Club sendiri adalah salah satu tim sepak bola yang berdomisili di kabupaten Oku Timur, Sumatera Selatan. Tim ini mempunyai tempat latihan atau *homebase* di Stadion Sepak Bola Tebat Sari. Peneiliti memilih populasi tersebut karena telah melakukan *survey* di club tersebut, para pemain memiliki komunikasi yang kurang bagus sehingga tidak dapat bermain dengan konsisten hingga akhir pertandingan dan performa bermain mereka pun tidak memuaskan.

Berdasarkan dengan penjelasan diatas, maka peneliti ingin menggunakan populasi atlet club sepak bola Martapura Fc yang berjudul “ hubungan komunikasi interpersonal terhadap performa pemain sepak bola Martapura Football Club ”.

3.2.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian kelompok dari subjek penelitian. Yang nantinya akan menjadi fokus dari sebuah penelitian yang dilakukan, sampel dapat diartikan sebagai jumlah dari sebagian populasi, dimana sampel ini bertujuan menjadi sesuatu objek yang diteliti. Selain itu menurut (Fraenkel et al, 2012, hlm. 91), bahwa “salah satu langkah terpenting dalam proses penelitian adalah pemilihan sampel individu yang akan berpartisipasi (diamati atau dipertanyakan) sampling mengacu pada proses pemilihan orang-orang”. Teknik pengambilan dalam penelitian ini adalah total sampling. Menurut (Sugiyono, 2010, hlm. 124), menyatakan bahwa “Total sampling adalah teknik penentuan sampel yang dilihat semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Total sampling dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Arikunto, 2006, hlm. 139). Dimana dalam penelitian ini sampelnya sebanyak 22 pemain sepak bola klub Martapura Fc.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan penelitian yang di gunakan sebagai pedoman dalam melakukan proses penelitian. Desain penelitian bertujuan untuk memberi pegangan yang jelas dan terstruktur kepada peneliti dalam melakukan penelitiannya, (Arikunto, 2010. hlm, 51) dalam (Dicky wahyudi akmal, 2022) “desain penelitian ini adalah rencana atau rancangan yang di buat oleh peneliti, untuk kegiatan yang akan di laksanakan. ”Kesimpulan dari penjelasan di atas adalah rencana atau rancangan yang di buat oleh peneliti untuk memperkirakan kegiatan yang akan berlangsung.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian korelasional. Penelitian korelasi atau korelasional adalah suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa ada upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel (Frankel, 2008).

Adanya hubungan dan tingkat variabel ini penting karena dengan mengetahui tingkat hubungan yang ada, peneliti akan dapat mengembangkannya sesuai dengan tujuan penelitian. Jenis penelitian ini biasanya melibatkan ukuran statistik/tingkat hubungan yang disebut dengan korelasi (Mc Millan dan Schumacher, dalam (Syamsuddin dan Vismaia, 2009). Penelitian korelasional menggunakan instrumen untuk menentukan apakah, dan untuk tingkat apa, terdapat hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih yang dapat dikuantitatifkan.

Setelah melihat pengertian tersebut dapat ditarik simpulan bahwa hasil dari penelitian ini dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan yang telah di amati . Penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu untuk mengetahui komunikasi interpersonal terhadap performa pemain sepak bola club Martapura Fc.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang akan diteliti, yaitu variabel (X) komunikasi interpersonal yang merupakan variabel bebas dan variabel (Y) performa pemain sepak bola yang merupakan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab munculnya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang di pengaruhi atau akibat dari adanya variabel bebas. Koefisien korelasi yang di hasilkan mengidentifikasi pengaruh komunikasi interpersonal terhadap performa pemain sepak bola Martapura Football Club. Berikut desain penelitian menurut (Frankel, 2008) :



Gambar 3.1

Desain Penelitian

Faenkal dan wallen, 2008, hlm. 328

Keterangan :

X : komunikasi Interpersonal

Y : Performa

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

Pada penelitian ini dilaksanakan pada saat pertandingan uji coba sepak bola. Tempat penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah di Stadion Tebat Sari. Yang beralamatkan di Desa Tebat Sari, Kec, Martapura Kabupaten Oku Timur, Sumatera Selatan Indonesia. Peneliti mengambil lokasi tersebut dikarenakan dinilai sesuai untuk mengambil data. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 11 dan 14 Mei 2023.

Tabel 3.1

Hari, jenis penelitian dan tempat

No	Hari/Tanggal	Jenis Penelitian	Tempat
1	Kamis, 11 Mei 2023	Tes Angket/ <i>Kuesioner</i> (Komunikasi Interpersonal)	Stadion Tebat Sari, Oku Timur
2	Sabtu, 14 Mei 2023	Tes GPAI (Performa Atlet)	Stadion Tebat Sari, Oku Timur

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat pengumpulan data yang sangat penting untuk membantu perolehan data dilapangan. Penelitian itu sendiri bisa dikatakan suatu kegiatan pemeriksaan, pengumpulan fakta, penyelidikan dan pengolahan (Anufia, 2019). Dari penelitian tersebut semua yang membantu dan mendukung berjalanya penelitian bisa disebut dengan alat atau intrumen penelitian. Seperti halnya yang di kemukan oleh (Sugiyono, 2015, hlm. 146) menjelaskan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. (Nurhamjah, 2021).

Penulis menggunakan angket sebagai alat untuk mengumpulkan data penelitian ini, Langkah-langkah dalam menyusun instrumen adalah:

- a) Membuat kisi-kisi soal tentang komunikasi interpersonal
- b) Membuat soal pilihan berdasarkan kisi-kisi soal.
- c) Melakukan validasi soal.
- d) Melakukan perbaikan jika terdapat masukan dari validator.
- e) Mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri 2 instrumen penelitian, yaitu:

1. Instrumen untuk mengetahui Komunikasi Interpersonal menggunakan angket tertutup. Penelitian ini akan menggunakan *kuesioner* tertutup. Menurut (Arikunto, 2006, hlm. 152), menjelaskan tentang *kuesioner* tertutup yaitu “*kuesioner* tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih”. Tujuan dari angket tertutup adalah agar jawaban lebih terarah kepada pemecahan permasalahan penelitian yang sudah ditetapkan. Untuk memudahkan dalam penyusunan butir pernyataan dan alternatif jawaban yang tersedia, maka responden diberikan keleluasaan untuk menjawab salah satu alternatif jawaban. Jawaban yang dikemukakan oleh responden didasarkan oleh hal yang dialaminya.
2. Instrumen untuk mengetahui performa tim sepak bola Martapura yaitu menggunakan GPAI untuk mengetahui gambaran performa pemain selama pertandingan.

3.5.1 Instrumen Tingkat Komunikasi Interpersonal

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu angket, dengan menggunakan teori komunikasi interpersonal yang dikembangkan oleh (DeVito, 2001) adaptasi dari (Wahyu Kristian Budi Cahyono, 2019), yang terdiri dari 50 item yang mencakup lima aspek yaitu *openness*, *empathy*, *suportiveness*, *positiveness*, *equality*, *confidence* dan *immediacy*. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. SL : Selalu skor 4
2. S : Sering skor 3
3. KK : Kadang-Kadang skor 2
4. TP : Tidak Pernah skor 1

Kisi-kisi instrumen mengenai Komunikasi Interpersonal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.2.

Kisi-kisi Angket Komunikasi Interpersonal (DeVito, 2001) dalam
(Wahyu Kristian Budi Cahyono, 2019)

Variabel	Faktor	Indikator	No. Butir Soal	jumlah
Hubungan komunikasi interpersonal terhadap performa pemain sepak bola Martapura Football Club.	1. keterbukaan	Ketersediaan berinteraksi dengan lingkungannya dan jujur dalam mengungkapkan perasaan.	1-10	10
	2. Empati	Memahami perkataan saat berkomunikasi dan merasakan kejadian pesan atau peristiwa.	11-20	10
	3. Sikap mendukung	Mampu mengungkapkan pemikiran dan menunjukkan dukungan yang positif saat berkomunikasi.	21-30	10
	4. kepositifan	Perhatian dan perasaan yang positif saat berkomunikasi.	31-40	10
	5. persamaan		41-50	10

		Bekerja sama dan memandang ketidaksetujuan sebagai perbedaan yang ada.		
			Jumlah	50

Penelitian ini dapat dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase yaitu data dari soal-soal angket yang berhasil dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan persentase. Berdasarkan pernyataan (Sugiyono 2015, hlm. 27) bahwa:

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Penyimpulan menggunakan skala ordinal. Berdasarkan pernyataan (Iqbal Hasan 2002, hlm. 27) yang dikutip dari (Akbar, 2021), *skala ordinal* dimana penomoran objek atau kategori disusun menurut besarnya, yaitu dari tingkat terendah ke tingkat tertinggi atau sebaliknya dengan jarak atau rentang yang tidak harus sama dan dimasukkan ke dalam lima kategori: sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

Tabel 3.3.

Kategori Penilaian Komunikasi Interpersonal

Sumber : Iqbal Hasan (2002, hlm. 34). Dikutip dari (Akbar, 2021)

No	Kategori Penilaian	Skor
1	Sangat Baik	80 - 100
2	Baik	65 - 79
3	Cukup	55 - 64
4	Kurang	45 - 54
5	Sangat Kurang	0 - 44

Tabel 3.4
 Angket komunikasi interpersonal
 Adaptasi (Wahyu Kristian Budi Cahyono, 2019)

No	Item	SL	S	KK	TP
1	Saya berusaha menjalin komunikasi yang baik diantara sesama anggota tim				
2	Teman satu tim memahami apa yang saya lakukan				
3	Saya sering berkegiatan dengan teman satu tim diluar pertandingan				
4	Pada saat tim mengalami kekalahan saya menyalahkan rekan tim saya				
5	Rekan tim saya menertawakan saya ketika mengalami kesulitan				
6	Berkomunikasi sesama rekan tim merupakan hal percuma saja				
7	Berbicara seperlunya dengan rekan tim.				
8	Saya sulit bergaul dengan rekan tim saya				
9	Saya mencaci maki rekan tim saya				
10	Saya nyaman berkomunikasi dengan teman teman saya di klub				
11	Saya akan terus menunjukkan kemampuan yang saya miliki untuk membantu teman-teman pada saat pertandingan berlangsung				

12	Posisi saya dalam tim terancam jika saya melakukan mis-komunikasi ke sesama teman satu tim				
13	Menurut saya kapten tim sebaiknya dipilih dari pemain yang berperan aktif baik didalam atau diluar pertandingan				
14	Saya merasa captain tim saya adalah teman bicara yang menyenangkan				
15	Teman satu tim saya enggan menanggapi pembicaraan saya setiap kali saya bertanya				
16	Saya selalu memahami percakapan yang dibicarakan oleh rekan tim saya				
17	Ketika tim saya mengalami kekalahan rekan tim saya langsung enggan berbicara kepada saya				
18	Saya selalu bertanya kepada rekan tim saya mengenai kondisi mereka				
19	Saya selalu mis-komunikasi ke sesama rekan satu tim saya				
20	Saya mencaci maki rekan tim ketika mengalami kekalahan				
21	Saya mencoba memberikan motivasi kepada rekan tim saya				
22	Saya berinisiatif untuk melakukan komunikasi di antara rekan satu tim saya				

23	Saya menunjukkan sikap acuh tak acuh pada teman-teman anggota tim				
24	Saya menolak menerima kritikan dari rekan tim saya				
25	Saya merasa bersalah bila rekan tim saya tersinggung dengan perkataan saya				
26	saya menyertakan gerakan tangan (mengacungkan jari tengah) kepada rekan satu tim saya				
27	Saya tidak memperdulikan apa yang dikatakan oleh rekan tim saya				
28	Saya menghargai pendapat teman yang berbeda				
29	saya acuh tak acuh ketika rekan tim saya mengalami cedera				
30	Saya bersalaman dengan teman pada saat ketemu di dalam latihan				
31	Saya ingin rekan tim saya menyemangati setiap saya melakukan pertandingan				
32	Saya mencoba meyakinkan rekan tim saya untuk selalu siap menghadapi setiap tim yang akan dihadapi				
33	Saya menganggap kritikan dari rekan tim saya sebagai tanda bahwa mereka menyangi saya				

34	Saya berusaha berkomunikasi pada saat setiap pertandingan				
35	Saya memberikan pujian kepada rekan tim saya ketika bermain bagus				
36	Saya enggan memberikan dukungan kepada rekan tim saya pada saat bertanding				
37	Ketika pertandingan selesai saya dan rekan tim saya diam dan pergi begitu saja				
38	Saya enggan bertukar pendapat dengan teman saya pada saat di dalam lapangan				
39	Saya enggan memberikan semangat kepada teman saya pada saat dia mengalami kesulitan berkomunikasi				
40	Saya segera mengingatkan teman saya jika dia berbuat kesalahan pada saat bertanding.				
41	Ketika saya melakukan pelanggaran rekan tim saya langsung berkata kasar kepada saya				
42	Saya mengajak rekan tim saya untuk berlatih berkomunikasi pada saat jadwal latihan				
43	Saya mengajak teman-teman untuk melakukan provokator terhadap lawan				
44	Saya selalu melakukan apa yang di perintahkan oleh rekan tim saya				

45	Saya melihat rekan tim saya menunjukkan ekspresi wajah yang ceria saat saya bermain bagus				
46	Saya enggan memberikan pendapat kepada rekan satu tim saya				
47	Saya sulit menerima perkataan dari rekan satu tim saya				
48	Rekan tim saya enggan mendengarkan keluhan yang saya hadapi				
49	Saya terus sapa dan berbicara dengan rekan satu tim pada saat pertandingan				
50	Rekan tim saya mencerikan kegagalannya dimasa lalu sebagai alat untuk memotivasi diri saya, supaya saya bermain lebih percaya diri				

3.5.2 Uji Coba Angket

Angket yang telah disusun harus diuji cobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas dari setiap butir pernyataan-pernyataan. Dari uji coba angket diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian ini. Uji coba instrumen tersebut bertujuan untuk menentukan valid atau tidaknya suatu tes berupa angket dan apakah tes berupa angket tersebut cocok atau tidaknya digunakan dalam penelitian tentang pengaruh komunikasi interpersonal terhadap performa pemain Martapura Fc. Adapun tujuan uji coba angket menurut (Arikunto, 2006), adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui Komunikasi Interpersonal instrumen, apakah responden tidak menemukan kesulitan dalam menangkap maksud penelitian.
- b) Untuk mengetahui teknik yang paling efektif.

- c) Untuk memperkirakan waktu yang dibutuhkan oleh responden dalam mengisi angket.
 - d) Untuk mengetahui apakah butir-butir yang tertera dalam angket sudah memadai dan cocok dengan keadaan di lapangan.
 - e) Setelah dilakukannya validasi oleh ahli angket kemudian disebar untuk di uji cobakan. Responden uji coba angket yaitu para pemain sepak bola Martapura Fc yang sudah mengikuti di berbagai event turnamen. Untuk mengukur validitas angket sebagai instrumen menggunakan rumus *pearson product moment* dengan bantuan aplikasi SPSS ataupun *Microsoft Excel*.
- 1) Uji Validitas Angket

Uji Validitas adalah ketepatan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti (Sugiyono, 2011). Teknik uji yang digunakan adalah teknik korelasi melalui koefisien korelasi product moment. Skor ordinal dari setiap item pertanyaan yang diuji validitasnya dikorelasikan dengan skor ordinal keseluruhan item, jika koefisien korelasi tersebut positif, maka item tersebut valid, sedangkan jika negatif maka item yang tersebut tidak valid dan akan dikeluarkan dari kuesioner atau digantikan dengan pernyataan perbaikan. Rumus Korelasi *Product Moment* dalam (Rifky Dickatama, 2023) :

Keputusan pengujian validitas item responden adalah sebagai berikut :

1. Nilai r dibandingkan dengan nilai r tabel dengan $dk = n - 2$ dan taraf signifikansi sebesar 5%
2. Item pernyataan yang diteliti dikatakan valid jika r Hitung $>$ r Tabel
3. Item pernyataan yang diteliti dikatakan tidak valid jika r Hitung $<$ r Tabel

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan pada setiap item pernyataan, yang terdiri dari 50 item pernyataan. Hasil pengujian validitas instrumen untuk setiap item pernyataan diperlihatkan pada Tabel 3.5

Tabel. 3.5
Hasil Uji Validitas Angket

No. Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,733163888	0,576	VALID
2	0,757784239	0,576	VALID
3	0,726499677	0,576	VALID
4	0,607791369	0,576	VALID
5	0,466279646	0,576	TIDAK VALID
6	0,669253852	0,576	VALID
7	0,22167393	0,576	TIDAK VALID
8	0,533546218	0,576	TIDAK VALID
9	0,625713595	0,576	VALID
10	-0,322159455	0,576	TIDAK VALID
11	-0,294874957	0,576	TIDAK VALID
12	0,576291539	0,576	VALID
13	0,253948513	0,576	TIDAK VALID
14	0,699197446	0,576	VALID
15	0,557116032	0,576	TIDAK VALID
16	0,145917768	0,576	TIDAK VALID
17	0,302760118	0,576	TIDAK VALID
18	0,652719655	0,576	VALID
19	-0,207592942	0,576	TIDAK VALID
20	0,672457327	0,576	VALID
21	0,445678589	0,576	TIDAK VALID
22	0,751004131	0,576	VALID
23	0,672938148	0,576	VALID
24	0,852906254	0,576	VALID
25	0,131862835	0,576	TIDAK VALID
26	0,614527604	0,576	VALID
27	0,597034378	0,576	VALID
28	0,440621752	0,576	TIDAK VALID
29	0,076966511	0,576	TIDAK VALID
30	0,050789828	0,576	TIDAK VALID
31	-0,104234431	0,576	TIDAK VALID
32	0,164279656	0,576	TIDAK VALID
33	-0,50257406	0,576	TIDAK VALID
34	0,635260905	0,576	VALID
35	-0,368203322	0,576	TIDAK VALID
36	0,666251314	0,576	VALID
37	0,5940114	0,576	VALID
38	0,337820025	0,576	TIDAK VALID

39	0,647523231	0,576	VALID
40	0,318970665	0,576	TIDAK VALID
41	0,625837245	0,576	VALID
42	0,713942934	0,576	VALID
43	0,700606583	0,576	VALID
44	-0,087107062	0,576	TIDAK VALID
45	-0,73074307	0,576	TIDAK VALID
46	0,007643929	0,576	TIDAK VALID
47	0,493424942	0,576	TIDAK VALID
48	0,499912932	0,576	TIDAK VALID
49	0,703919233	0,576	VALID
50	0,652719655	0,576	VALID

Dari 50 soal yang dibuat oleh peneliti, para atlet Bina Pakuan Bandung hanya ada 24 soal yang layak dijadikan angket sebenarnya dalam tes komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh sesama pemain. Pengujian validitas dilakukan terhadap 50 soal pernyataan dengan jumlah subjek 26 soal yang tidak valid, sehingga tidak dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Jumlah sisa hasil validitas berjumlah 24 soal yang valid dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Hasil uji validitas instrumen terdapat pada lampiran.

Tabel 3.6

Data angket komunikasi interpersonal valid

No	Item	SL	S	KK	TP
1	Saya berusaha menjalin komunikasi yang baik diantara sesama anggota tim				
2	Teman satu tim memahami apa yang saya lakukan				
3	Saya sering berkegiatan dengan teman satu tim diluar pertandingan				
4	Pada saat tim mengalami kekalahan saya menyalahkan rekan tim saya				
5	Berkomunikasi sesama rekan tim merupakan hal percuma saja				
6	Saya mencaci maki rekan tim saya				

7	Posisi saya dalam tim terancam jika saya melakukan mis-komunikasi ke sesama teman satu tim				
8	Saya merasa captain tim saya adalah teman bicara yang menyenangkan				
9	Saya selalu bertanya kepada rekan tim saya mengenai kondisi mereka				
10	Saya mencaci maki rekan tim ketika mengalami kekalahan				
11	Saya berinisiatif untuk melakukan komunikasi di antara rekan satu tim saya				
12	Saya menunjukkan sikap acuh tak acuh pada teman-teman anggota tim				
13	Saya menolak menerima kritikan dari rekan tim saya				
14	saya menyertakan gerakan tangan (mengacungkan jari tengah) kepada rekan satu tim saya				
15	Saya tidak memperdulikan apa yang dikatakan oleh rekan tim saya				
16	Saya berusaha berkomunikasi pada saat setiap pertandingan				
17	Saya enggan memberikan dukungan kepada rekan tim saya pada saat bertanding				
18	Ketika pertandingan selesai saya dan rekan tim saya diam dan pergi begitu saja				
19	Saya enggan memberikan semangat kepada teman saya pada saat dia mengalami kesulitan berkomunikasi				

20	Ketika saya melakukan pelanggaran rekan tim saya langsung berkata kasar kepada saya				
21	Saya mengajak rekan tim saya untuk berlatih berkomunikasi pada saat jadwal latihan				
22	Saya mengajak teman-teman untuk melakukan provokator terhadap lawan				
23	Saya terus sapa dan berbicara dengan rekan satu tim pada saat pertandingan				
24	Rekan tim saya menceritakan kegagalannya dimasa lalu sebagai alat untuk memotivasi diri saya, supaya saya bermain lebih percaya diri				

2) Uji Reliabilitas

Hasil penelitian yang reliabel, bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda (Sugiyono, 2011). Pengujian reliabilitas instrumen dengan rentang skor antara 1-5 menggunakan rumus Cronbach's Alpha, Keputusan pengujian reliabilitas instrumen sebagai berikut :

1. Instrumen dikatakan reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$.
2. Instrumen dikatakan tidak reliabel jika $r_{hitung} < r_{tabel}$.

Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Dalam penelitian ini pembuktian reliabilitas instrumen dengan *internal consistency*, yaitu dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja. Hal ini disampaikan (Sugiyono, 2011), "bahwa suatu instrumen dinyatakan *reliable* bila koefisien reliabilitas minimal 0,60".

Perhitungan koefisien reliabilitas instrumen menggunakan program SPSS 16 dengan model alpha. Adapun nilai reliabilitas dapat dilihat pada pada tabel 3.7

Tabel 3.7
Nilai Reliabilitas

Sumber : Arikunto (2006, hlm. 276). Dikutip (Akbar, 2021)

Nilai	Keterangan
0,00 - 0,199	Derajat keterandalan sangat rendah
0,20 - 0,399	Derajat keterandalan rendah
0,40 - 0,599	Derajat keterandalan cukup
0,60 - 0,799	Derajat keterandalan tinggi
0,80 - 1,00	Derajat keterandalan sangat tinggi

Untuk mempermudah penelitian, peneliti menggunakan statistik program software komputer *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* seri 25 dan bantuan *Microsoft Excel*. Hasil dari uji reliabilitas yang telah diuji dapat dilihat pada tabel 3.8

Tabel. 3.8
Uji Reliabilitas

Kriteria Pengujian Realibilitas		
Nilai Acuan	Nilai Cronbach Alpha	Kesimpulan
0,70	0,87850107	RELIABEL
Dasar Pengambilan Keputusan Uji Realibilitas		
Jika Nilai Cronbach Alpha > 0,70 Maka Berkesimpulan Reliabel		
Jika Nilai Cronbach Alpha < 0,70 Maka Berkesimpulan Tidak Reliabel		

Dari hasil tabel 3.8 dapat dilihat bahwa nilai reliabilitas dari angket adalah 0,878 yang menandakan bahwa instrument mempunyai nilai keterandalan yang sangat tinggi.

Tabel 3.9
Pernyataan positif dan negatif

Pertanyaan positif	Pertanyaan negatif
1,2,3,10	4,5,6,7,8,9
11,13,14,16,18	12,15,17,19,20
21,22,25,28,30	23,24,26,27,29
31,32,33,34,35,40	36,37,38,39
42,44,45,49,50	41,43,46,47,48

3.5.3 *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*

Penilaian dikatakan autentik apabila kemampuan atlet dalam bermain sepak bola ditampilkan dalam situasi permainan atau pertandingan yang sebenarnya. Pelatih dalam melakukan penilaian harus tertuju kepada kemampuan atlet dalam melakukan performa atlet bertanding dan membuat keputusan. Oleh karena itu, maka bentuk instrumen dalam penilain tersebut terkenal dengan sebutan GPAI (*Games Performance Assesment Instrumen Suatu instrument*) yang dikembangkan oleh (Oslin, Mitchell, 1998). penelitian yang diberi nama *Game Performance Assesment Intrument* (GPAI). Untuk selanjutnya, GPAI diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Intrumen Penilaian Penampilan Bermain singkat *IPPB* (Oslin, Mitchell, 1998). Tujuannya untuk membatu para guru atau pelatih mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang penampilan bermain siswa pengamatan untuk cabang olahraga permainan sebagai berikut, yaitu: Kisi-kisi intrumen GPAI (*Game Performance Assesment Intrument*) (Nurhamjah, 2021).

Penilaian GPAI tertuju pada tiga aspek penampilan peserta didik dalam suatu permainan, yaitu:

- Penampilan dalam membuat keputusan yang dibagi kedalam dua kategori yaitu (tepat atau tidak tepat).
- Penampilan dalam melakukan keterampilan yang dibagi kedalam dua kategori yaitu (efisien dan tidak efisien).
- Penampilan dalam melakukan dukungan yang dibagi kedalam dua kategori yaitu (tepat dan tidak tepat).

Tabel 3.10
Komponen GPAI
(Nurhamjah, 2021)

No	Komponen	Kriteria
1	<i>Home Base</i> /kembali ke posisi	Pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu baik pada saat bertahan maupun menyerang.
2	<i>Adjust</i> /menyesuaikan diri	Pergerakan seorang pemain yang di sesuai dengan tuntutan situasi permainan, baik saat menyerang maupun bertahan.
3	<i>Decision making</i> /membuat keputusan	Keputusan yang di ambil pemain dalam situasi situasi permainan, baik saat menyerang maupun bertahan.
4	<i>Skill execution</i> /melaksanakan keterampilan tertentu	Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang di gunakan.
5	<i>Support</i> /memberi dukungan	Memberikan dukungan kepada teman seregunya baik pada saat menyerang maupun bertahan
6	<i>Cover</i> /melapis teman	Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman yang sedang berusaha meng-halangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
7	<i>Guard or mark</i> / menjaga atau mengikuti gerak lawan	Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Berdasarkan kisi-kisi di atas didalamnya ada 7 aspek yang di amati oleh GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) yaitu 1). *Home Base*/kembali ke posisi 2). *Adjust*/menyesuaikan diri 3). *Decision making*/membuat keputusan 4). *Skill execution*/melaksanakan keterampilan tertentu 5). *Support*/memberi dukungan 6). *Cover*/melapis teman 7). *Guard or mark*/ menjaga atau mengikuti gerak lawan. Dalam 7 aspek tersebut idealnya komponen tersebut dipakai semua dalam penelitian untuk mengukur pemahaman bermain sepakbola, namun peneliti mengambil 3 aspek yang bisa mewakili ke 7 aspek komponen GPAI yaitu komponen *decition making*, *skill execution* dan *support*. Begitupun menurut (Sucipto, 2015), menjelaskan bahwa :

Dalam pembelajaran sepakbola, peneliti hanya mengambil beberapa komponen saja, seperti komponen *decition making*, *skill execution* dan *support* dikarenakan hanya komponen ini saja yang memenuhi kriteria. Sedangkan komponen yang lainnya cukup terwakili. Berikut aspek komponen yang menjadi penilaian :

Tabel 3.11

Kriteria GPAI Sepak Bola

Sumber : (Oslin, Mitchell, 1998) *Game Performance Assesment Instrument GPAI* (dalam, Nurhamjah, 2021)

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Membuat Keputusan (<i>Decision marking</i>)	1. Atlet berusaha melakukan <i>passing</i> kepada teman setimnya 2. Atlet melakukan tembakan (<i>shooting</i>) dengan tepat ke gawang lawan 3. Penjaga gawang mengambil bola saat 1 vs 1 dengan pemain penyerang

<p>2. Melakukan keterampilan (<i>Skill execution</i>)</p>	<p>1. Atlet dapat membawa dan mengendalikan bola dari serangan</p> <p>2. Atlet dapat melakukan <i>passing</i> tepat ke target</p> <p>3. Atlet dapat melakukan <i>shooting</i> masuk target</p> <p>4. Penjaga gawang dapat memblok hasil tembakan penyerang</p>
<p>3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)</p>	<p>1. Atlet memberikan dukungan terhadap teman regu yang sedang membawa bola, dengan cara bergerak ke posisi yang tepat untuk menerima umpan bola</p> <p>2. Penjaga gawang memberikan dukungan terhadap teman regu dengan cara memberikan bola hasil tembakan lawan menjadi sebuah umpan bagi teman regu.</p>

KETERANGAN :

1. Berusaha mengoper bola keteman yang berdiri bebas.
2. Menghindari dari kawalan lawan saat menerima bola.
3. Menggiring bola dengan cepat keruang yang kosong tanpa kawalan.
4. Melihat situasi pergerakan lawan saat ingin *mendribbling* bola kedepan.
5. Akurasi tendangan bola yang dioper siswa mengarah tepat sasaran.
6. Bola yang ditendang tidak melambung ke atas tetapi datar menyusuri tanah.
7. Menggiring bola dengan baik yaitu bola tetap dalam penguasaan kaki siswa
8. Menggiring bola dengan cepat dan lincah.
9. Siswa yang menerima operan bergerak mencari ruang yang kosong tanpa adakawalan sehingga mempermudah siswa yang ingin menendang (*passing*) bola.
10. Penjaga gawang memberikan dukungan terhadap teman regu dengan cara memberikan bola hasil tembakan lawa menjadi sebuah umpan bagiteman regu.

Setelah peneliti menentukan aspek komponen yang akan di amati selanjutnya peneliti dibuat menjadi lembar *observasi* untuk mengukur atau mengamati komponen-komponen yang di jadikan penilaian dalam permainan sepak bola tersebut. Dalam kategori penyekoran atau kriteria penyekoran dalam penelitian ini yaitu :

Tabel 3.12

Format Penilaian GPAI

NO	Nama	(DM) Membuat Keputusan		(IMK) Melakukan Keterampilan		(ID) Dukungan	
		Tepat	Tidak tepat	Efisien	Tidak Eefisien	Tepat	Tidak Tepat
1	Responden						
2	Responden						
3	Responden						

Setelah format penilaian maka cara memberikan nilai terhadap hasil penelitian berikut disajikan gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilanatlet atau indeks cara memberikan nilai pada penilaian komponen dalam instrument *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) terdapat pada Tabel 3.13.

Tabel 3.13

Indeks Penilaian GPAI

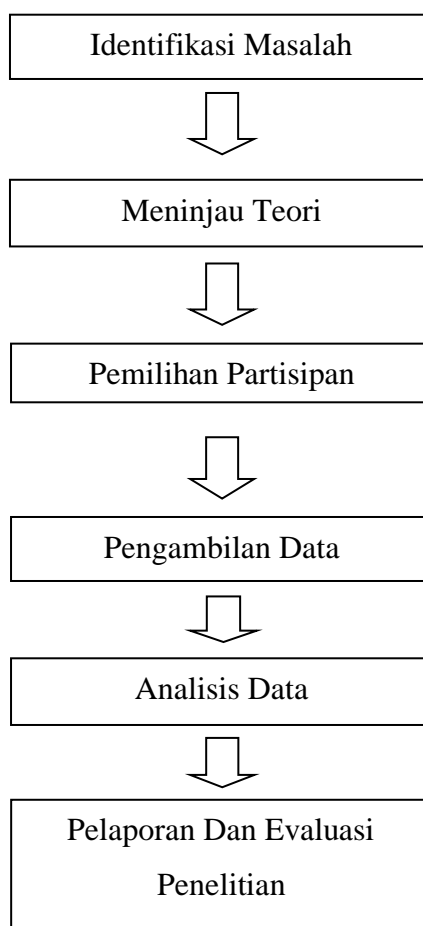
Sumber : (Mimmert & Harvey, 2008)

Keterlibatan dalam permainan	Jumlah keputusan yang tepat + Jumlah keputusan yang tidak tepat + Jumlah melakukan keterampilan yang efisien + Jumlah melakukan keterampilan yang tidak efisien + Jumlah melakukan dukungan yang tepat
Indeks Membuat Keputusan (DMK)	Jumlah keputusan yang dibuat : (Jumlah keputusan yang tepat + Jumlah keputusan yang tidak tepat)
Indeks Melakukan Keterampilan (IMK)	Jumlah pelaksanaan keterampilan efisien : (Jumlah pelaksanaan keterampilan efisien + Jumlah pelaksanaan keterampilan tidak efisien)
Indeks Dukungan (ID)	Jumlah gerak dukungan tepat: (Jumlah gerak dukungan tepat + jumlah gerak dukungan tidak tepat)

Penampilan dalam Permainan (PP)	(DMK+IMK+ID) / 3
---------------------------------	------------------

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menjelaskan sistematika penelitian hingga proses pembuatan kesimpulan dan pemberian saran. Adapun prosedur penelitian dalam penelitian ini adalah seperti bagan di bawah ini :



Gambar 3.14
Langkah-langkah penelitian
(sumber : L. R Gray, 2006)

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti berpendapat bahwa dalam penelitian ini yang dapat digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif dan data diperoleh melalui pemberian instrumen tes, yaitu berupa pemberian angket terhadap sampel, dilanjutkan dengan observasi. Data yang diperoleh disusun dan

diolah sehingga dapat ditetapkan untuk mencari sebuah kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.

3.7 Deskriptif Data

Deskriptif data berfungsi untuk menggambarkan karakteristik sampel yang digunakan pada penelitian, seperti jumlah persentase atlet, nilai rata-rata dan tingkatan yang dibutuhkan (Pallant, 2005).

3.8 Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui nilai distribusi normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* (Pallant, 2005) karena sampel kurang dari 50 orang. Nilai *probabilitas* (p) atau *signifikansi* (Sig.) digunakan untuk membandingkan dalam format pengujiannya. Uji kebermaknaan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. atau P-value $> 0,05$ maka dinyatakan data berdistribusi normal.
2. Jika nilai Sig. atau P-value $< 0,05$ maka dinyatakan data tidak berdistribusi normal.

3.9 Uji Hipotesis Data

Untuk penggunaan uji hipotesis dalam menentukan koefisien korelasi, data harus terdistribusi normal maka harus menggunakan uji hipotesis parametric test adapun sebaliknya, jika tidak berdistribusi normal maka menggunakan *non parametric test* (Fraenkel, et al., 2012). Hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah:

H₀: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara komunikasi interpersonal terhadap performa pemain sepak bola martapura fc.

H₁: Terdapat hubungan yang signifikan antara komunikasi interpersonal terhadap performa pemain sepak bola martapura fc.

Dengan pengambilan keputusan

1. Jika nilai Sig. atau P-value $> 0,05$ H₀ diterima, maka dinyatakan tidak terdapat hubungan.
2. Jika nilai Sig. atau P-value $< 0,05$ H₁ ditolak yang berarti H₁ diterima, maka dinyatakan terdapat hubungan.

Pada data yang digunakan untuk menentukan *koefisien korelasi* tersebut, terdapat *skala interval* atau *rasio*. Berikut adalah pedoman untuk menentukan interpretasi serta analisis bagi koefisien korelasi terdapat pada Tabel 3.14.

Tabel 3.14
Interpretasi Koefisien Korelasi
(Sumber: Sugiyono, 2010)

No	Interval Koefisien	Interpretasi
1	0,00 – 0,199	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Sedang
4	0,60 – 0,799	Kuat
5	0,80 – 1,000	Sangat Kuat

3.10 Analisis Data

Data yang telah didapat oleh peneliti dari lapangan adalah data mentah yang sehingga harus dilakukan pengolahan data agar mendapatkan data yang baku. Setelah data itu sudah baku maka harus diolah dan dianalisis agar menghasilkan suatu hubungan dari data-data tersebut. Pengolahan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan statistik program *software* komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) seri 27 dan bantuan *Microsoft Excel* (Akbar, 2021).

Adapun tahapan pada pengolahan data sebagai berikut :

- 1) Melakukan pengambilan data menggunakan *kuesioner*, dan *observasi*
- 2) Data di input secara manual melalui pengisian *kuesioner* dan *observasi* oleh tim pelatih dan diolah menjadi format *Microsoft Excel*.
- 3) Kemudian ikuti panduan cara *skoring* pada setiap instrument.
- 4) Kemudian data diolah menggunakan aplikasi SPSS.