

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yaitu langkah-langkah untuk melakukan penelitian dan pengolahan data, metode penelitian harus tepat serta sesuai dengan tujuan penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif persentase. Suatu penelitian dapat dikatakan berbobot atau kategori baik tergantung dengan metode penelitian yang digunakan, sehingga diharapkan metode yang diterapkan atau dipilih seorang peneliti harus tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Selaras dengan pengertian tersebut menurut Sugiyono (2011,Hlm.35) “Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian untuk mengetahui keberadaan nilai variabel mandiri, baik hanya pada satu variabel atau lebih tanpa membuat perbandingan variabel”. Tujuan diadakannya penelitian ini untuk mengetahui tingkat pemahaman peraturan permainan sepak bola pada pemain sepak bola KU-15 Maka metode deskriptif persentase yaitu metode penelitian dengan tujuan untuk menjelaskan atau menerangkan dengan menggunakan angka atau persentase.

3.2 Desain penelitian

Penelitian berjalan dengan baik di perlukan desain yang baik agar penelitian mendapatkan hasil yang sesuai dari yang sudah ditetapkan. Menurut Sugiyono (2012, hlm.7) “Desain penelitian adalah survei tes, dengan mewajibkan testee melakukan instrumen tes mengisi angket”.

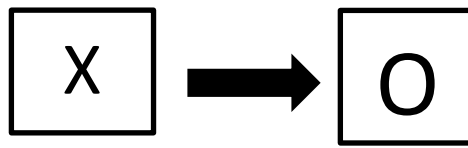
Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif, langkah penelitian hanya untuk mengetahui tingkat pemahaman peraturan permainan (*laws of the game*) pada pemain sepak bola KU-15. Metode penelitian survey dengan menggunakan angket. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian survei. Menurut Sugiyono (2012,hlm 21) “Desain penelitian survei yaitu prosedur penelitian kuantitatif yang dilakukan untuk memperoleh mendeskripsikan sikap, perilaku, dan karakteritik dari populasi yang diperoleh melalui sampel dalam populasi”. Survei adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian

Muhammad Goldhy, 2023

TINGKAT PEMAHAMAN PERATURAN PERMAINAN (LAWS OF THE GAME) PADA PEMAIN SEPAK BOLA KU-15

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

relatif, distribusi, dan hubungan-hubungan antara variabel. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 One-shot Chase Study

Keterangan :

X : tingkat pemahaman peraturan permainan (*laws of the game*)

O : pemain sepak bola KU-15

3.3 Langkah-Langkah Penelitian

Untuk mengetahui gambaran langkah kerja, peneliti akan menjelaskan mengenai prosedur penelitian. Dengan adanya prosedur penelitian maka akan mempermudah dan membantu peneliti untuk memulai tahapan-tahapan dari sebuah penelitian. Peneliti akan menjelaskan mengenai prosedur penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

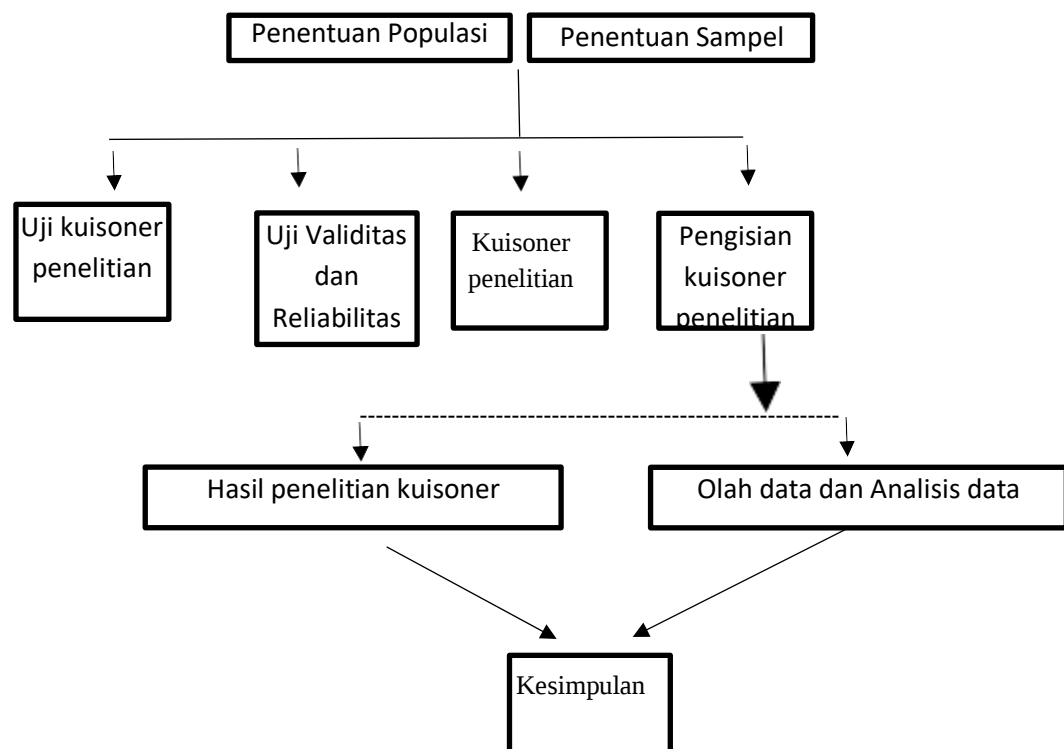
1. Mencari ide atau gagasan penelitian. Ide atau gagasan ini muncul karena masih banyak pemain memiliki tingkat pemahaman peraturan permainan kurang.
2. Peneliti melakukan studi pendahuluan yang dilakukan dengan mencari informasi dan referensi yang terkait untuk mendukung penelitian.
3. Menentukan rumusan masalah.
4. Menentukan tujuan penelitian. Menentukan tujuan-tujuan yang akan dicapai dalam penelitian agar tidak menyimpang dari permasalahan.
5. Menentukan populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah 2 klub yang berkompetisi di divisi utama liga PSSI Kota Bandung KU-15 yaitu SSB Sascwo dan Saint Prima.
6. Menentukan sampel penelitian.
7. Melakukan pengambilan data. Langkah selanjutnya adalah pengambilan data, data yang diambil adalah tes angket untuk mengukur tingkat pemahaman peraturan permainan sepak bola.
8. Menganalisis data. Data yang dikumpulkan diolah lebih lanjut kemudian disajikan dalam bentuk persentase.

9. Merumuskan simpulan. Hasil analisis data akan memberikan kesimpulan temuan penelitian yang merupakan kegiatan akhir penelitian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti berpendapat bahwa dalam penelitian ini yang dapat digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif persentase 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.

Mengacu pada desain desain penelitian, langkah-langkah penelitian yang peneliti tempuh maka peneliti membuat langkah-langkah penelitian dideskripsikan dalam bentuk Tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1 Langkah-langkah Penelitian



3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Dalam penelitian membutuhkan data untuk memperoleh suatu permasalahan. Data yang diperoleh dari suatu objek penelitian atau populasi. Populasi dalam suatu penelitian yaitu kumpulan individu atau objek yang mempunyai sifat-sifat umum.

Populasi dalam penelitian ini adalah 2 klub yang berkompetisi di divisi utama liga PSSI Kota Bandung Ku-15, karena pengetahuan peraturan permainan pada anak usia 15 tahun sangat penting diajarkan sebagai calon pemain sepak bola profesional di masa depan, sehingga saya berpikir dan berharap dari 2 klub ini diharapkan menjadi tolak ukur tingkat pemahaman peraturan permainan pada pemain sepak bola KU-15. Menurut Sugiyono (2012,Hlm.117) “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”.

Kriteria populasi agar dalam penelitian yang dilakukan tidak terjadi bias. Adapun karakteristiknya sebagai berikut :

1. Jenis Kelamin

Dalam penelitian ini jenis kelamin yang akan diteliti adalah Laki- laki, dikarenakan untuk pemain wanita belum ada dalam 2 klub ini.

2. Klub

Dalam penelitian ini klub yang dimaksud adalah 2 klub yang terdaftar di askot kota bandung.

3.4.1 Sampel

Sampel yaitu bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi, sampel sangat dibutuhkan didalam penelitian kaena peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populsi. Oleh karena itu sampel dalam penelitian ini harus benar mewakili populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah pemain sepak bola KU-15 dari 2 klub. Menurut Sugiyono (2011, Hlm.118)“Sampel memiliki arti suatu bagian atau keseluruhan secara karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi”.

Adapun metode pengambilan sampel yang dipakai pada penelitian ini adalah menggunakan teknik sampling jenuh, atau keseluruhan populasi akan dijadikan sampel penelitian. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 100 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Sangat jelas bahwa keseluruhan jumlah populasi bisa dijadikan sebagai sampel penelitian, sehingga jumlah populasi keseluruhannya bisa dijadikan sampel penelitian.

Populasi yang digunakan di dalam penelitian ini berjumlah kurang dari 100 orang dimana jumlah populasi yang digunakan adalah 30 orang dari Tim Saint Prima dan 30 Orang dari tim saswco. Oleh karena itu, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan seluruh populasi tersebut sebagai sampel di dalam penelitian ini.

Penggunaan sampel dari dua klub, yaitu Tim Saint Prima dan Tim Saswco, dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan jumlah populasi yang terbatas. Dengan populasi total yang hanya mencapai kurang dari 100 orang, yaitu sebanyak 30 orang dari masing-masing klub, penggunaan seluruh populasi sebagai sampel menjadi pilihan yang sangat logis. Keterbatasan jumlah populasi ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang representatif dan akurat tentang karakteristik yang ingin diteliti tanpa perlu melakukan pemilihan sampel yang lebih kecil yang mungkin tidak mencerminkan secara tepat populasi yang sebenarnya. Dengan demikian, penggunaan seluruh populasi dari kedua klub tersebut memastikan bahwa hasil penelitian memiliki tingkat validitas yang tinggi dan dapat diandalkan untuk mengambil kesimpulan yang lebih kuat dalam konteks penelitian ini.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner/ angket sebuah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden, data-data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa jawaban dari responden atas pertanyaan dalam angket mengadaptasi dari Ryan Hermawan 2014 untuk mengungkap tingkat pemahaman peraturan permainan (*laws of the game*) pada pemain sepak bola KU-15. Menurut Sugiyono (2011, hlm.199) “Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”.

3.6 Prosedur Pelaksanaan Tes

Sebelum melakukan tes langkah yang dilakukan peneliti yaitu melakukan pengujian instrument penelitian kuisisioner untuk di uji validitas dan reliabilitas kuisisioner, dan pengujian dilakukan pada 30 siswa di ssb bina pakuan, 50 soal di uji validitas dan reliabilitas pada 30 orang siswa dan terdapat 45 soal yang valid dan soal dinyatakan reliabel, langkah selanjutnya peneliti melanjutkan penelitian langsung kepada sampel dan membagi kuisisioner memberikan petunjuk tentang

mengisi identitas responden dan cara menjawab soal-soal dalam kuesioner kepada 2 sekolah sepak bola yaitu ssb saint prima dan ssb saswco. Setelah petunjuk pelaksanaan diberikan tenaga pembantu membagi kuesioner dan responden dapat memulai mengerjakan kuesioner yang telah dibagikan. Berikut ini uraian pelaksanaan tes :

- a. Tahap pertama yang dilakukan, peneliti menentukan 30 orang siswa dari ssb bina pakuan untuk dilakukan uji validitas dan reliabilitas angket, terdiri dari 50 soal yang diujicobakan dan dari 50 soal yang valid hanya 45 soal kemudian yang 45 soal diberikan kepada ssb saswco dan 30 orang siswa ssb saint prima, kemudian
- b. Tahap kedua atau pelaksanaan tes, peneliti memberikan angket tingkat pemahaman peraturan permainan sepak bola 2022/2023 kepada 30 orang siswa ssb sawco dan 30 orang ssb saint prima. Siswa diberikan penjelasan mengenai pemahaman peraturan permainan sepak bola dan cara mengisi angket
- c. Tahap ketiga setelah tes selesai siswa mengumpulkan angket dan diberikan kesempatan untuk bertanya terkait peraturan permainan sepak bola

Sebelum membuat pertanyaan atau pernyataan angket terlebih dahulu penulis membuat kisi-kisi pernyataan yang tertera pada tabel berikut ini :

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket

Variabel	Indikator	Sub indikator	No soal
Peraturan Permainan <i>Laws of The game</i> 2022/2023	.Perlengkapan	Lapangan Permainan	1, 2, 3
		Bola	4, 5, 6
		Jumlah pemain	7, 8, 9, 10
		Perlengkapan pemain	11,12,13,14
	Aplikasi peraturan permainan	Lamanya Permainan	15,16

		Memulai dan memulai kembali permainan	17,18,19
		Bola di dalam dan di luar Permainan	20,21,22
		Cara mencetak Gol	23,24,25
		Pelanggaran dan kelakuan tidak sopan	26,27,28,29
		Tendangan Bebas	30,31,32
		Tendangan penalty	33,34,35,36
		Lemparan ke dalam	37,38
		<i>Offside</i>	39,40,41,42
		Tendangan gawang	43,44,45,46
		Tendangan sudut	47,48,49,50

Sumber : Angket mengadaptasi dari Ryan Hermawan 2014

Indikator-indikator yang telah dirumuskan dalam bentuk kisi-kisi tersebut selanjutnya dijadikan menjadi butir-butir pernyataan atau soal angket, angket tersebut berisi pernyataan-pernyataan mengenai Pemahaman Peraturan Permainan Sepak bola. Peneliti menggunakan skala guttman untuk angket pemahaman peraturan permainan, menurut Sugiyono (2012, hlm 139)“ Skala guttman digunakan dalam penelitian jika peneliti ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan”.

Contoh angket menggunakan skala Guttman :

No	Pernyataan	Benar	salah
1.	Pemain <i>offside</i> ketika menerima bola dari lemparan ke dalam		
2.	Tendangan bebas tidak langsung di berikan jika pemain melakukan mengangkat kaki terlalu tinggi		

Untuk tahapan pelaksanaan tes tahap pertama membagikan kuisioner kepada pemain, peneliti memberikan petunjuk cara menjawab soal-soal dalam kuisioner, pemain hanya diminta untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih, kuisioner ini berisi pernyataan pemahaman peraturan permainan sepak bola dan responden dapat memulai mengerjakan kuisioner yang dibagikan.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif, maka setiap jawaban dari data pernyataan diberi skor. Adapun alternatif jawaban dan skornya dapat dilihat pada tabel berikut:

Alternatif jawaban	skor
Jawaban Benar	1
Jawaban Salah	0

Angket menggunakan skala Guttman :

Jumlah pernyataan tes sebanyak 50 jika benar mendapatkan nilai 1 dan jika jawaban salah mendapatkan nilai 0 sehingga didapat skor maksimal 50 dan 0 skor minimal.

Perhitungan deskriptif persentase di tafsirkan kedalam kalimat dengan cara menentukan tingkat kriteria sebagai berikut :

1. Menentukan angka persentase tertinggi

$$\frac{Skormaksimal}{skormaksimal} \times 100 \%$$

2. Menentukan angka persentase terendah

$$\frac{Sk_{\text{minimal}}}{sk_{\text{minimal}}} \times 100 \%$$

3. Rentang persentase $100 \% - 25 \% = 75 \%$
4. Interval kelas Persentase $75 \% : 5 = 15 \%$

Selanjutnya skor yang di peroleh dalam % dengan analisis deskriptif persentase dikonsultasikan dengan tabel kriteria

Kriteria Analisis Deskriptif Persentase

No	Interval	Kriteria
1.	86 % - 100 %	Sangat Baik
2.	71 % - 85 %	Baik
3.	56 % - 70 %	Cukup Baik
4.	41 % - 55 %	Kurang
5.	>25 % - 40 %	Sangat kurang

Sumber : Muhammad Ali (1993,hlm.186)

Butir-butir soal atau pernyataan yang diberikan penulis kepada responden berjumlah 50 butir soal pernyataan untuk tes peraturan permainan sepak bola. Butir soal atau pernyataan tersebut tidak terlepas dari inti permasalahan yang ingin dipecahkan, yaitu pemahaman peraturan permainan sepak bola yang di miliki oleh pemain.

Angket yang telah disusun harus diujicobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas dari setiap butir pernyataan-pernyataan. Dari uji coba angket akan 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 pemahaman peraturan permainan sepak bola KU-15.

3.7 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.7.1 Uji Validitas

Angket diuji untuk mengukur validitas dan reabilitas masing-masing item pertanyaan. Dari hasil ujicoba akan diperoleh kuisioner yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data pada penelitian ini. Ujicoba kuisioner diberikan kepada ssb bina pakuan ku-15 tahun. Menurut Sugiyono (2011, hlm.121)

“Uji Validitas adalah ketepatan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti”.

Uji validitas di gunakan mengetahui apakah item item yang ada di dalam kuisiener mampu mengukur peubahan yang di dapatkan dalam penelitian ini. (Sugiyono, 2011, hlm 69). Maksudnya untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuisiener di lihat jika pertanyaan dalam kuisiener tersebut mampu mengungkapkan sesuatu yang akan di ukur oleh kuisiener tersebut.

Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *pearson product moment* dengan menggunakan program *SPSS versi 26.0 for windows*. Kriteria validitas setiap item atau butir pertanyaan adalah apabila nilai korelasi tiap item tersebut bernilai positif dan besarnya 0,3 keatas, berarti item atau butir pertanyaan tersebut valid (Sugiyono, 2008; 113).

Validitas butir soal ditentukan menggunakan korelasi *product moment* sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi antara skor item dengan skor total

N : jumlah peserta

$\sum X$: jumlah skor item

$\sum Y$: jumlah skor total

$\sum XY$: jumlah perkalian skor item dengan skor total

$\sum X^2$: jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$: jumlah kuadrat

Pengujian validitas diperlihatkan pada Tabel berikut ini :

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas

Indikator	Rhitung	Rkritis	Keterangan
Pertanyaan 01	0.741	0,30	Valid
Pertanyaan 02	0.818	0,30	Valid
Pertanyaan 03	0.683	0,30	Valid
Pertanyaan 04	0.522	0,30	Valid
Pertanyaan 05	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 06	0.666	0,30	Valid
Pertanyaan 07	0.683	0,30	Valid
Pertanyaan 08	0.659	0,30	Valid
Pertanyaan 09	0.530	0,30	Valid
Pertanyaan 10	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 11	0.683	0,30	Valid
Pertanyaan 12	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 13	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 14	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 15	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 16	0.818	0,30	Valid
Pertanyaan 17	0.740	0,30	Valid
Pertanyaan 18	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 19	0.765	0,30	Valid

Pertanyaan 20	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 21	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 22	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 23	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 24	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 25	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 26	0.605	0,30	Valid
Pertanyaan 27	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 28	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 29	0.818	0,30	Valid
Pertanyaan 30	0.740	0,30	Valid
Pertanyaan 31	0.593	0,30	Valid
Pertanyaan 32	0.593	0,30	Valid
Pertanyaan 33	0.818	0,30	Valid
Pertanyaan 34	0.522	0,30	Valid
Pertanyaan 35	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 36	0.683	0,30	Valid
Pertanyaan 37	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 38	0.605	0,30	Valid
Pertanyaan 39	0.530	0,30	Valid
Pertanyaan 40	0.818	0,30	Valid

Pertanyaan 41	0.818	0,30	Valid
Pertanyaan 42	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 43	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 44	0.765	0,30	Valid
Pertanyaan 45	0.665	0,30	Valid

Sumber : Hasil olah data melalui SPSS versi 28.00

Dari tabel tersebut terlihat hasil uji validitas yang dilakukan penulis dari total 45 pernyataan kuesioner yang disebar semua item pertanyaan termasuk valid sehingga 45 item pertanyaan tersebut dapat digunakan.

3.7.2 Uji Reabilitas

Setelah melakukan uji validitas terhadap masing-masing item, langkah selanjutnya adalah menguji tingkat reabilitas instrument tersebut. Menurut Sugiyono (2011: 119)“uji reabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”. Hasil perhitungan koefisien korelasi dan reliabilitas untuk setiap variabel penelitian dengan menggunakan metode Cronbach’s Alpha disajikan pada tabel di bawah ini:

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.749	51

Dari data Table diatas menunjukkan bahwa nilai Cronbach`s Alpha untuk masing-masing variabel diatas ketentuan nilai yang disyaratkan ($>0,6$). Maka dikatakan bahwa konstruk pertanyaan dinyatakan reliable.

3.8 Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat yang penulis ambil untuk melakukan penelitian mengenai “Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan (*Laws Of The Game*) Pada Pemain Sepak Bola KU-15” dilakukan di SSB saswco lapangan Saswco Jl Cikutra dan di SSB saint

prima jl batununggal indah raya, waktu penelitian sesuai dengan jadwal latihan, untuk memudahkan peneliti menghimpun data.

3.9 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Juliansyah Noor (2011, hlm.139) menyatakan “Angket merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pernyataan kepada responden dengan harapan memberikan respon atas daftar pernyataan tersebut” Jenis kuisioner yang dipakai peneliti adalah :

- 3.9.1 Menggunakan kuisioner tertutup yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.
- 3.9.2 Menggunakan kuisioner langsung yaitu responden menjawab tentang dirinya
- 3.9.3 Menggunakan kuisioner pernyataan yang sudah disediakan jawabannya
- 3.9.4 Menggunakan skala guttman, yaitu sebuah pernyataan diikuti kriteria penilaian benar dan salah

3.10 Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif mengenai “Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan (*laws of the game*) pada Pemain Sepak bola KU-15”. Data yang telah didapat oleh peneliti dalam penelitian di lapangan adalah data mentah, sehingga harus dilakukan pengolahan data agar mendapatkan data yang baku. Setelah data itu baku maka harus diolah dan dianalisis agar menghasilkan suatu hubungan dari data-data tersebut. Pengolahan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan alat bantu *Microsoft Office Excel 2010*, langkah-langkah yang dilakukan adalah :

- 1. Melakukan tes angket pemahaman peraturan permainan sepak bola kepada sampel
- 2. Mengumpulkan hasil tes
- 3. Melakukan Uji Deskriptif Statistik Dengan Pendekatan Persentase.
- 4. Membuat kategorisasi hasil tingkat pemahaman peraturan permainan (*laws of the game*) pada pemain sepak bola KU-15
- 5. Pembahasan dan diskusi penemuan

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengemukakan hasil pengukuran data penelitian berupa data kuantitatif yang akan dihitung dengan teknik deskriptif persentase. Teknik analisis data deskriptif persentase dimaksudkan untuk mengetahui status variabel, yaitu mendiskripsikan tingkat pemahaman peraturan permainan (*laws of the game*) pada pemain sepak bola KU-15. langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Menghitung nilai responden dan masing-masing aspek atau sub variabel.
- 2) Merekap nilai.
- 3) Menghitung nilai rata-rata.
- 4) Menghitung persentase dengan rumus.

Rumus presentase

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sudijono (2010)

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Jumlah frekuensi dari setiap jawaban yang telah menjadi pilihan responden

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu.

Rumus rata-rata

$$X \text{ (Rata-rata)} = \sum \frac{x_i}{n}$$

Keterangan :

X = Rata-rata

x_i = Jumlah jawaban yang telah menjadi pilihan responden

n = Jumlah sampel