

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 1 Sindang Indramayu, yang beralamat di Jalan Letjend. M.T. Haryono, Sindang-Indramayu. Lokasi penelitian merupakan tempat atau wilayah di mana penelitian tersebut akan dilakukan.

#### **B. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi atau yang biasa disebut dengan *universe* atau universum merupakan sekelompok individu atau obyek yang memiliki karakteristik yang sama, yang mungkin diselidiki atau diamati. Menurut Sugiyono (2009: 117) yang dimaksud dengan populasi adalah “Wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.” Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Sindang Indramayu yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket.

Sedangkan yang dimaksud dengan sampel adalah bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa jumlah populasi kurang dari 100, sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian adalah seluruh bagian dari populasi itu sendiri, yaitu siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket. Hal ini sesuai dengan ketentuan pengambilan sampel menurut Arikunto (2008: 116) dalam Widhisudarta (2013) “Apabila populasi kurang dari 100 lebih baik diambil semua hingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.”

#### **C. Desain Penelitian**

Desain penelitian memiliki kedudukan yang sangat penting di dalam proses penelitian, dengan adanya desain penelitian maka penelitian akan terarah dan terencana sehingga dapat memberikan efisiensi dan keakuratan terhadap

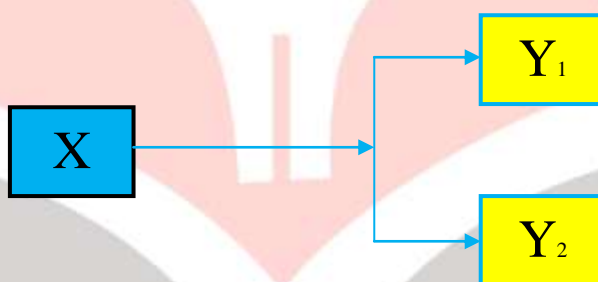
tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Hidayat (2013) bahwa:

Tiap penelitian harus direncanakan untuk itu diperlukan suatu desain penelitian. Desain penelitian merupakan suatu rencana tentang suatu pengumpulan dan menganalisa data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis serta serasi dengan tujuan penelitian.

(Sumber [online]. <http://dosen.narotama.ac.id/wp-content/uploads/2013/01/DESAIN-PENELITIAN.doc>. diakses tanggal 7 Desember 2013)

Adapun desain penelitian yang dibuat untuk lebih memudahkan proses penelitian dalam mencapai tujuan secara optimal, yaitu sebagai berikut:

**Gambar 3.1**  
**Desain Penelitian**



Keterangan:

X = Ekstrakurikuler Bola Basket.

Y<sub>1</sub> = Kecerdasan Emosional.

Y<sub>2</sub> = Perilaku Hidup Sehat.

Terdapat tiga variabel dalam proses penelitian ini yaitu, variabel bebas (variabel X) adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket dan dua variabel terikat yaitu kecerdasan emosional (Y<sub>1</sub>), serta perilaku hidup sehat (Y<sub>2</sub>). Dimana variabel bebas sebagai variabel yang mempengaruhi variabel terikat.

#### **D. Metode Penelitian**

Metode merupakan cara untuk mengungkapkan kebenaran yang objektif. Kebenaran tersebut merupakan tujuan, sementara metode itu adalah cara.

Bambang Sulaksono, 2014

*Kontribusi Ekstrakurikuler Bola Basket Terhadap Kecerdasan Emosional Dan Perilaku Hidup Sehat*

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

Penggunaan metode dimaksudkan agar kebenaran yang diungkapkan benar-benar berdasarkan bukti ilmiah yang kuat. Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2009: 6), bahwa:

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, dan mengantisipasi masalah dalam penelitian.

Dengan kata lain, metode penelitian merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mencari jawaban atau kebenaran dari masalah dan pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah “Penelitian yang digunakan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (*independent*) tanpa membuat perbandingan, atau penghubungan dengan variabel lain” (Siregar dalam Wardhani, 2013: 31). Sedangkan menurut Ali dalam Rizki (2013: 42) menyebutkan bahwa:

Metode penelitian deskriptif digunakan untuk berupaya memecahkan masalah atau menjawab masalah yang sedang dihadapi pada saat sekarang. Dilakukan dengan langkah-langkah pengumpulan klasifikasi dan analisis atau pengolahan data serta membuat kesimpulan dan laporan dengan tujuan utama untuk membuat penggambaran tentang suatu keadaan objektif dalam suatu deskripsi situasi.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif adalah cara untuk menjawab permasalahan yang sedang dihadapi pada saat sekarang dengan melakukan pengumpulan dan pengolahan data untuk menggambarkan dan menjelaskan keadaan atau situasi yang sebenarnya. Penggunaan metode deskriptif dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kontribusi kegiatan ekstrakurikuler bola basket terhadap kecerdasan emosional dan perilaku hidup sehat siswa SMA N 1 Sindang Indramayu yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data yang berbentuk angka kemudian data tersebut dianalisis dan hasilnya akan dideskripsikan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan. Oleh karena itu, penelitian ini disebut penelitian deskriptif kuantitatif.

## E. Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam proses penelitian, maka diperlukan suatu instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Menurut Sugiyono (2009: 199) angket adalah:

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

Angket digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti, karena penelitian ini terdiri dari tiga variabel, maka dalam penelitian ini terdapat tiga jenis angket, yaitu (1) angket untuk mengukur kontribusi ekstrakurikuler bola basket, (2) angket untuk mengukur kecerdasan emosional, dan (3) angket untuk mengukur perilaku hidup sehat. “Agar instrumen dapat menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus memiliki skala” (Sugiyono, 2009: 133).

Skala yang digunakan dalam angket ini adalah skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert* ini, maka variabel-variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi beberapa indikator, kemudian dijadikan titik tolak untuk menyusun kisi-kisi angket kemudian dikembangkan menjadi butir pertanyaan atau pernyataan dalam angket tersebut.

Untuk penyusunan butir-butir pertanyaan atau pernyataan angket serta alternatif jawaban yang tersedia maka dibuatlah kisi-kisi angket.

**Tabel 3.2**

**Kisi-Kisi Angket Kontribusi Keikutsertaan dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Bola Basket (Menurut Krathwohl dalam Suhendar 2011: 41)**

SUB. KOMPONEN	INDIKATOR	ITEM SOAL	
		(+)	(-)
1. Kesadaran.	a. Kesadaran akan manfaat.	33	30
	b. Kesadaran akan kebutuhan.	20	5
	c. Kesadaran akan keharmonisan.	38	9

Lanjutan tabel 3.1

2. Kehendak untuk Menerima.	a. Kegiatan yang menyenangkan. b. Menghilangkan kejenuhan.	7 13	41 1
3. Pengendalian atau Pemilihan Perhatian.	a. Pilihan yang tepat. b. Terdapat dampak yang positif. c. Terdapat kelebihan.	11 40 22	2 21 17
4. Menerima Tanggapan.	a. Mau melakukan karena ada saran. b. Tertarik setelah mengetahui bentuk kegiatannya.	14 27	25 26
5. Kehendak untuk Menanggapi.	a. Adanya Kesadaran Sendiri. b. Menyadari pentingnya kegiatan.	34 42	15 23
6. Kepuasan Dalam Menanggapi.	a. Merasa yakin akan manfaat. b. Merasa puas melakukan kegiatan. c. Merasa puas karena menyehatkan.	31 6 35	18 3 10
7. Menerima Suatu Nilai.	a. Mendatangkan kebahagiaan. b. Menambah pengalaman. c. Menyehatkan.	4 36 37	29 16 28
8. Menyadari Suatu Nilai.	a. Melakukan dengan sungguh-sungguh. b. Aktif. c. Teratur.	12 8 39	24 19 32

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Angket Penelitian Variabel Kecerdasan Emosional**  
**Berdasarkan Teori Daniel Goleman**  
**Pada Siswa SMA**

KOMPONEN	INDIKATOR	ITEM SOAL	
		(+)	(-)
1. Mengenali Emosi Diri.	a. Mengenal dan merasakan emosi diri.	14	11,6
	b. Memahami penyebab perasaan yang timbul.	18,47	31
	c. Mengenal pengaruh perasaan terhadap tindakan.	43,3	15
2. Mengelola Emosi Diri.	a. Bersikap toleran terhadap frustrasi dan mampu mengelola amarah secara lebih baik.	30	1
	b. Lebih mampu mengungkapkan amarah lebih tepat tanpa berkelahi.	26,7	13
	c. Dapat mengendalikan perilaku yang agresif yang merusak diri sendiri dan orang lain.	25	23,33
	d. Memiliki perasaan yang positif tentang diri sendiri, sekolah dan		

Lanjutan tabel 3.3

	keluarga.	42,32	48
	e. Memiliki kemampuan untuk mengatasi ketegangan jiwa ( <i>stress</i> ).	21	9
	f. Dapat mengurangi perasaan kesepian dan cemas dalam pergaulan.	49	17
3. Memotivasi Diri Sendiri	a. Mampu mengendalikan diri.	40	50
	b. Memiliki kemampuan untuk mengatasi stres.	12,24	2
	c. Mampu memusatkan perhatian pada tugas yang dikerjakan.	20	52,44
4. Mengenali Emosi Orang Lain.	a. Mampu menerima sudut pandang orang lain.	56	37
	b. Memiliki sikap empati atau kepekaan pada orang lain.	45	53
	c. Mampu mendengarkan orang lain.	55	35
5. Membina Hubungan	a. Memiliki kemampuan dan pemahaman untuk menganalisis hubungan dengan orang lain.	5	29
	b. Dapat menyelesaikan konflik dengan orang lain.	4	10
	c. Memiliki kemampuan berkomunikasi.	34	28
	d. Memiliki sikap bersahabat atau mudah bergaul dengan teman sebaya.	22	51
	e. Memiliki sikap tenggang rasa dan perhatian terhadap orang lain.	8	46
	f. Memperhatikan kepentingan sosial (senang menolong orang lain).	36	38
	g. Dapat hidup selaras dengan kelompok.	41	27
	h. Bersikap senang berbagi rasa dan kerja sama.	16	54
	i. Bersikap demokratis dalam bergaul dengan orang lain.	19	39

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Angket Penelitian Variabel Perilaku Hidup Sehat**  
**Becker dalam Notoatmodjo (2010: 137)**

KOMPONEN	INDIKATOR	ITEM SOAL	
		+	-
1. Makanan Bergizi Seimbang.	a. Aktivitas makan	2	26
	b. Ragam makanan.	16	22
2. Kegiatan Fisik/Olahraga Secara Teratur.	a. Latihan basket.	1	33
	b. Olahraga ringan.	14	11
3. Tidak Merokok Dan Minum-Minuman Keras Serta Tidak Menggunakan Narkoba.	a. Tidak Merokok.	7	13
	b. Tidak minum-minuman Keras.	10	23
	c. Tidak menggunakan Narkoba.	19	29
4. Istirahat Yang Cukup.	a. Frekuensi Tidur.	3	35
	b. Waktu Tidur.	4	37
5. Mengendalikan Stres.	a. Rekreasi Aktif		
	1) Jalan-Jalan	32	36
	2) Olahraga	40	20
	3) Belanja	25	15
	b. Rekreasi pasif		
1) Menonton televisi	41	6	
2) Mendengarkan musik	9	34	
6. Perilaku/Gaya Hidup Positif Yang Lain Untuk Kesehatan	a. Berorganisasi	18	42
	b. Pemeriksaan Kesehatan	38	39
	c. Kegiatan Keagamaan	8	31
	d. Berkumpul Bersama Keluarga	30	17
	e. Perawatan diri dan lingkungan		
	1) Mandi	5	24
	2) Gosok Gigi	21	27
3) Kebersihan lingkungan	12	28	

Kisi-kisi angket tersebut kemudian dikembangkan menjadi butir-butir pernyataan dan pertanyaan. Bentuk butir pertanyaan atau pernyataan di dalam angket dapat bersifat positif maupun negatif. Pertanyaan atau pernyataan tersebut kemudian dijawab oleh responden dalam bentuk pilihan kata-kata yang sudah disediakan, antara lain: Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Untuk keperluan kuantitatif, maka jawaban tersebut dapat

diberikan skor nilai 5,4,3,2,1. Untuk lebih jelasnya bentuk penilaian tersebut akan disajikan dalam Tabel 3.4 berikut:

**Tabel 3.5**  
**Bentuk Kriteria Penilaian Jawaban Responden (*Skala Likert*)**  
**Sugiyono (2009: 135)**

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

#### F. Uji Coba Angket

Setelah butir-butir pertanyaan atau pernyataan disusun, maka akan dilakukan terlebih dahulu uji coba angket, sebelum dilakukan penyebaran angket yang sebenarnya. Tujuan dari uji coba angket ini adalah untuk menghasilkan instrumen penelitian yang valid dan reliabel. Untuk menghasilkan instrumen penelitian yang valid dan reliabel, maka diperlukan uji validitas dan reliabilitas. Adapun tujuan uji coba angket menurut Arikunto (2010: 210) adalah sebagai berikut:

- (1) Untuk mengetahui tingkat pemahaman instrumen, apakah responden tidak menemukan kesulitan dalam menangkap maksud penelitian;
- (2) Untuk mengetahui teknik yang paling efektif;
- (3) Untuk memperkirakan waktu yang dibutuhkan oleh responden dalam mengisi angket;
- (4) Untuk mengetahui apakah butir-butir yang tertera dalam angket sudah memadai dan cocok dengan keadaan di lapangan.

Uji coba angket ini dilakukan pada dua sekolah yang berbeda yaitu, SMAN 1 Indramayu dan SMAN 1 Sliyeg. Dengan jumlah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sebanyak 18 siswa di SMAN 1 Indramayu dan 12 Siswa di SMAN 1 Sliyeg Indramayu. Sebelum para calon responden mengisi angket tersebut, penulis memberikan penjelasan mengenai tujuan dan tata cara mengisi angket tersebut.



## 1. Uji Validitas Instrumen

Untuk menggunakan instrumen dalam penelitian sangat diperlukan instrumen yang mempunyai validitas yang tinggi agar instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid, dalam hal ini alat ukur tersebut adalah angket. “Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur” (Sugiyono, 2009: 173).

Langkah-langkah dalam mengolah data untuk menentukan validitas instrumen yang ditempuh oleh penulis adalah sebagai berikut:

- (1) Memberi skor pada masing-masing pernyataan sesuai dengan jawaban.
- (2) Menjumlahkan seluruh skor yang merupakan skor total setiap responden.
- (3) Setiap skor butir pernyataan dikorelasikan dengan skor total dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* (Arikunto, 2010: 213) 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:

- $r_{xy}$  = Koefesien korelasi.
- $\sum xy$  = Jumlah perkalian antara skor x dan skor y.
- $\sum X^2$  = Jumlah skor x yang dikuadratkan.
- $\sum Y^2$  = Jumlah skor y yang dikuadratkan.

- (4) Perhitungan dilakukan dengan bantuan *micrsoft excel*.
- (5) Setelah dihasilkan nilai korelasi ( $r_{hitung}$ ), maka untuk mengetahui masing-masing butir soal valid atau tidak valid akan dilakukan perbandingan antara  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$ , dimana  $r_{tabel}$  yang diperoleh berdasarkan “Tabel Harga dari r Product-Moment” (Arikunto, 2010: 402) dengan jumlah responden (n) sebanyak 30 responden adalah 0,361. Apabila  $r_{tabel}$  lebih besar atau sama

dengan  $r_{hitung}$  maka dapat dinyatakan butir soal tersebut valid, sebaliknya apabila  $r_{tabel}$  lebih kecil atau tidak sama dengan  $r_{hitung}$  maka dapat dinyatakan butir soal tersebut tidak valid. Berikut hasil perhitungan validitas instrumen penelitian.

#### a. Uji Validitas Instrumen Keikutsertaan Ekstrakurikuler Bola Basket

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan formula *pearson product-moment* dalam *microsoft excel* diperoleh data sebagai berikut yang akan disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Keikutsertaan Ekstrakurikuler Bola Basket**

NO.	$R_{hitung}$	Keterangan	NO.	$R_{hitung}$	Keterangan
1.	0.62	Valid	22.	0.55	Valid
2.	0.84	Valid	23.	0.79	Valid
3.	0.67	Valid	24.	0.79	Valid
4.	0.43	Valid	25.	0.49	Valid
5.	0.70	Valid	26.	0.21	Tidak Valid
6.	0.79	Valid	27.	0.15	Tidak Valid
7.	0.66	Valid	28.	0.63	Valid
8.	0.61	Valid	29.	0.51	Valid
9.	0.49	Valid	30.	0.71	Valid
10.	0.75	Valid	31.	0.72	Valid
11.	0.29	Tidak Valid	32.	0.62	Valid
12.	0.67	Valid	33.	0.79	Valid
13.	0.19	Tidak Valid	34.	0.47	Valid
14.	-0.09	Tidak Valid	35.	0.35	Tidak Valid
15.	0.59	Valid	36.	0.43	Valid
16.	0.75	Valid	37.	0.44	Valid
17.	0.50	Valid	38.	0.37	Valid
18.	0.35	Tidak Valid	39.	0.58	Valid
19.	0.14	Tidak Valid	40.	0.62	Valid
20.	0.34	Tidak Valid	41.	0.58	Valid
21.	0.58	Valid	42.	0.53	Valid

Sesuai dengan hasil perhitungan pada tabel 3.5 diatas dengan ketentuan  $r_{tabel}$  0,361 diketahui bahwa jumlah butir soal yang valid adalah 33 butir soal, sedangkan butir soal yang tidak valid berjumlah 9 butir soal. Selanjutnya butir soal yang valid akan dijadikan sebagai instrumen pengumpul data dalam penelitian ini.

#### b. Uji Validitas Instrumen Kecerdasan Emosional

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan dengan *microsoft excel* dengan menggunakan formula *pearson product-moment* dihasilkan data sebagai berikut.

**Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Kecerdasan Emosional**

NO.	$R_{hitung}$	Keterangan	NO.	$R_{hitung}$	Keterangan
1.	0.13	Tidak Valid	29.	0.41	Valid
2.	0.24	Tidak Valid	30.	0.11	Tidak Valid
3.	0.16	Tidak Valid	31.	0.10	Tidak Valid
4.	0.40	Valid	32.	0.24	Tidak Valid
5.	0.38	Valid	33.	0.14	Tidak Valid
6.	0.41	Valid	34.	0.37	Valid
7.	0.36	Valid	35.	0.48	Valid
8.	0.43	Valid	36.	0.41	Valid
9.	0.50	Valid	37.	0.62	Valid
10.	0.39	Valid	38.	0.31	Tidak Valid
11.	0.27	Tidak Valid	39.	0.44	Valid
12.	0.39	Valid	40.	0.31	Tidak Valid
13.	0.01	Tidak Valid	41.	0.03	Tidak Valid
14.	-0.27	Tidak Valid	42.	0.64	Valid
15.	0.40	Valid	43.	0.13	Tidak Valid
16.	0.57	Valid	44.	-0.06	Tidak Valid
17.	-0.04	Tidak Valid	45.	0.38	Valid
18.	0.52	Valid	46.	0.38	Valid
19.	0.41	Valid	47.	0.37	Valid
20.	0.48	Valid	48.	0.57	Valid
21.	0.03	Tidak Valid	49.	0.12	Tidak Valid
22.	0.45	Valid	50.	0.36	Valid
23.	0.44	Valid	51.	0.59	Valid
24.	-0.21	Tidak Valid	52.	0.56	Valid

25.	0.37	Valid	53.	0.40	Valid
26.	0.42	Valid	54..	0.61	Valid
27.	0.53	Valid	55.	0.51	Valid
28.	0.50	Valid	56.	0.43	Valid

Berdasarkan data dalam tabel tersebut dapat diketahui bahwa jumlah butir soal yang valid adalah 37 butir soal, sedangkan butir soal yang tidak valid berjumlah 19 butir soal.

### c. Uji Validitas Instrumen Perilaku Hidup Sehat

Melalui perhitungan menggunakan formula *pearson product moment* dalam *microsoft excel* dihasilkan data sebagai berikut.

**Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Perilaku Hidup.p Sehat**

NO.	R <sub>hitung</sub>	Keterangan	NO.	R <sub>hitung</sub>	Keterangan
1.	0.44	Valid	22.	0.39	Valid
2.	0.47	Valid	23.	0.48	Valid
3.	0.43	Valid	24.	0.45	Valid
4.	0.00	Tidak Valid	25.	0.47	Valid
5.	0.26	Tidak Valid	26.	0.14	Tidak Valid
6.	0.41	Valid	27.	0.45	Valid
7.	0.50	Valid	28.	0.55	Valid
8.	0.73	Valid	29.	0.18	Tidak Valid
9.	0.53	Valid	30.	0.53	Valid
10.	0.49	Valid	31.	0.58	Valid
11.	0.20	Tidak Valid	32.	0.30	Tidak Valid
12.	0.55	Valid	33.	0.54	Valid
13.	0.43	Valid	34.	0.54	Valid
14.	0.00	Tidak Valid	35.	0.02	Tidak Valid
15.	0.43	Valid	36.	0.55	Valid
16.	0.44	Valid	37.	0.46	Valid
17.	0.60	Valid	38.	0.36	Valid
18.	0.73	Valid	39.	-0.24	Tidak Valid
19.	0.13	Tidak Valid	40.	0.41	Valid
20.	0.38	Valid	41.	0.43	Valid
21.	0.39	Valid	42.	0.40	Valid

Berdasarkan data dalam tabel 3.7 di atas dapat diketahui bahwa butir soal yang valid berjumlah 32 butir soal valid dan 10 butir soal dinyatakan tidak valid. Butir-butir soal yang valid kemudian akan dijadikan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini.

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas atau keterandalan menggambarkan derajat *kejegan* atau konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukuran atau tes dikatakan reliabel jika alat ukur menghasilkan suatu gambaran yang benar-benar dapat dipercaya dan dapat diandalkan untuk membuahkan hasil pengukuran yang sesungguhnya. Pengujian instrumen ini dilakukan dengan metode belah dua (*split half metod*).

Berikut langkah-langkah pengolahan data untuk menentukan reliabilitas angket tersebut.

- (1) Membagi butir soal menjadi dua bagian soal bernomor ganjil dan genap.
- (2) Skor dari butir-butir pernyataan bernomor ganjil dikelompokkan menjadi variabel X dan skor dari butir-butir soal yang bernomor genap menjadi variabel Y.
- (3) Mengkorelasikan antara skor butir-butir soal valid yang bernomor ganjil dengan genap, dengan menggunakan formula *correlation pearson product moment* dalam *microsoft excel*.
- (4) Setelah koefisien korelasi diperoleh, kemudian di sesuaikan dengan tabel interpretasi nilai.

**Tabel 3.9 Interpretasi Nilai**  
(Arikunto, 2010: 319)

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,000	Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Cukup Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Agak Rendah
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah (Tidak Berkorelasi)

**a. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Variabel Keikutsertaan Kegiatan Ekstrakurikuler Bola Basket**

Hasil uji reliabilitas akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel Keikutsertaan Ekstrakurikuler Bola Basket**

	<i>Ganjil</i>	<i>Genap</i>
<i>Ganjil</i>	1	
<i>Genap</i>	<b>0.878</b>	1

Instrumen tersebut memiliki koefisien korelasi sebesar 0,878, nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen ini memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

**b. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Variabel Kecerdasan Emosional**

Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian variabel kecerdasan emosional disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel Kecerdasan Emosional**

	<i>Ganjil</i>	<i>Genap</i>
<i>Ganjil</i>	1	
<i>Genap</i>	<b>0.702</b>	1

Koefisien korelasi dalam tabel tersebut adalah 0,702 menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang cukup tinggi.

### c. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Variabel Perilaku hidup Sehat

Berikut akan disajikan hasil perhitungan reliabilitas instrumen penelitian variabel perilaku hidup sehat dalam bentuk tabel.

**Tabel 3.12 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel Perilaku Hidup Sehat**

	<i>Ganjil</i>	<i>Genap</i>
GENAP	1	
GANJIL	<b>0.733</b>	1

Koefisien korelasi yang diperoleh berdasarkan tabel di atas adalah sebesar 0,733. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang cukup tinggi.

### G. Pengolahan Data

Setelah memperoleh hasil uji coba angket dan mengumpulkan data dari hasil penyebaran angket yang sebenarnya selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan cara-cara sebagai berikut:

#### 1. Pemaparan Data Penelitian

Data yang diperoleh dari masing-masing variabel ditabulasikan dalam tabel, kemudian dilakukan penghitungan skor dengan menggunakan program IBS SPSS versi 21 untuk *Windows* untuk mencari nilai rata-rata/*mean*, *median*, *modus*, simpangan baku/*standar*, nilai minimum dan nilai maksimum.

Setelah diperoleh hasil penghitungan data maka selanjutnya dilakukan pengkategorian skor. Hasil penghitungan data tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria skor yang dibuat berdasarkan nilai rata-rata dan simpangan baku. Kriteria skor tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.13**

### Kriteria Skor Berdasarkan Rata-rata (M) dan Simpangan Baku (SD)

No.	Kategori	Skor
1.	Tinggi	$X > (M + SD)$
2.	Sedang	$(M - SD) \leq X \leq (M + SD)$
3.	Rendah	$X < (M - SD)$

Pemaparan data tersebut meliputi data dari ketiga variabel penelitian, yaitu variabel ekstrakurikuler bola basket, variabel kecerdasan emosional, dan variabel perilaku hidup sehat.

## 2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data mengikuti sebaran baku normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan teknik uji *Kolmogorof Smirnov* pada program IBM SPSS Versi 21 untuk *Windows*. Kriteria dari uji normalitas adalah data berdistribusi normal apabila nilai signifikan atau probabilitas > dari taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ ).

Uji normalitas data dilakukan pada ketiga variabel yaitu variabel ekstrakurikuler bola basket, variabel kecerdasan emosional, dan variabel perilaku hidup sehat.

## 3. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS versi 21 untuk *Windows* meliputi pengujian korelasi, koefisien determinasi, dan persamaan regresi.

Pengujian korelasi terhadap variabel X dengan Y, dengan kriteria nilai korelasi ( $R_{hitung}$ ) >  $R_{tabel}$   $n = 28$  (0,374) dinyatakan terdapat hubungan antara variabel X terhadap Y. Kemudian nilai koefisien korelasi tersebut disesuaikan dengan kriteria interpretasi koefisien korelasi ( $r_{hitung}$ ), kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.14**



**Interpretasi Koefisien Korelasi (r)**  
**Riduwan (2012: 2008)**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Kemudian dilakukan uji koefisien determinasi untuk mengetahui kontribusi variabel X terhadap variabel Y. Rumus koefisien determinasi adalah sebagai berikut:  $KP = r^2 \times 100\%$ .