BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan sebagai cara ilmiah, mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian sangat penting dalam sebuah penelitian, tanpa metode penelitian sebuah penelitian akan berantakan. Metode penelitian mencakup lokasi, sampel dan populasi, desain penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dll. Metode penelitian menjelaskan metode apa yang akan dipakai untuk sebuah penelitian, bagaimana teknik pengambilan populasi dan sampel, bagaimana desain penelitian yang dipakai, instrumen penelitiannya menggunakan apa, bagaimana teknik pengumpulan datanya, dan sebagainya. Pemilihan metode penelitian yang tepat akan mempengaruhi hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan.

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu menguji perbandingan pengaruh Model PSI dengan Model Pembelajaran Inkuiri terhadap kepercayaan diri dan keterampilan bermain futsal, maka metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Sugiyono (2012:106) menyatakan bahwa, "Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap hal yang lain dalam kondisi yang terkendali. Sesuai dengan masalah yang dikaji oleh peneliti maka dari itu peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen sebagai metodenya."

B. Lokasi dan SubjekPenelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan situasi yang mengandung unsur tempat, pelaku, dan kegiatan (Nasution 1996: 43). Tempat atau lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 41 Bandung

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dimaksudkan untuk memperkuat serta memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 41 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah seluruh objek atau subjek yang akan diteliti, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2012:119) bahwa "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan." Pendapat serupa dikemukakan oleh Arikunto (1998:115) yang mengatakan bahwa "populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitinya merupakan penelitian populasi."

Sesuai dengan kedua pendapat tersebut peneliti menyimpulkan bahwa populasi bukan hanya manusia sebagai makhluk hidup melainkan dapat juga berupa benda-benda mati yang ada di alam dunia ini, dan populasi bukan hanya sekedar objek atau subjek saja, tetapi meliputi seluruh karakteristik sifat, perilaku, keadaan dan lain-lain yang dimiliki oleh objek atau subjek tersebut. Dalam penelitian ini populasi yang diteliti adalah siswa SMP Negeri 41 Bandung.

Mengenai Sampel Sugiyono (2012:117) menjelaskan bahwa "sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Bila sebuah populasi tergolong kedalam kategori besar maka seorang peneliti secara kasar tidak akan memaksakan mempelajari seluruh populasi yang ada, karena dibenturkan oleh beberapa keterbatasan, misalnya keterbatasan dari materi, waktu

serta sumber daya manusia. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu dengan catatan sampel tersebut harus bersifat benar-benar mewakili dari populasi tersebut.

Sampel untuk penelitian ditentukan menggunakan teknik *simple random sampling* (sampel acak). Adapun penjelasan mengenai *simple random sampling* (sampel acak) menurut Sugiyono (2012:120) adalah "dikatakan simple karena sederhana, karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen." Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagian siswa putra kelas VIII G dan VIII H di SMP Negeri 41 Bandung.

Jumlah sampel sendiri penulis menetapkan siswa putra yang dijadikan sampel dikarenakan peneliti melihat untuk bermain futsal siswa putra lebih aktif dan mudah dikondisikan saat penelitian, jumlah siswa putra yang digunakan adalah 40 siswa putra yang kemudian dibagi menjadi 20 orang untuk kelompok Model Personal dan 20 orang untuk kelompok Model Inkuiri.

D. Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian dibutuhkan desain penelitian untuk dijadikan acuan dalam langkah-langkah penelitian. Mengenai desain penelitian Nasution mengatakan (2004:40) bahwa, "Desain penelitian merupakan suatu rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data sesuai dengan tujuan penelitian". Penggunaan desain penelitian ini disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Penggunaan desain dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Postest Design*, yakni pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat

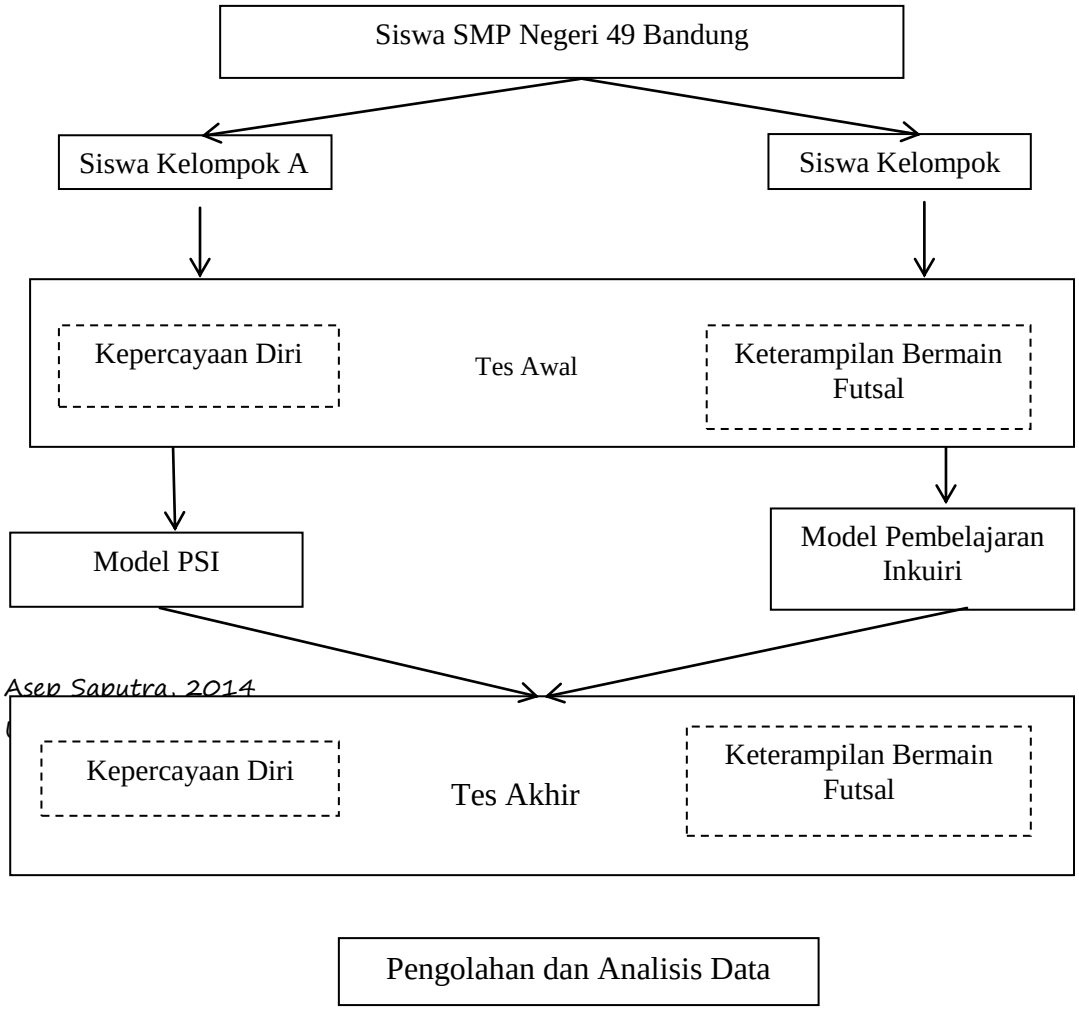
diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Desain tersebut disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Arikunto (2002:79) menjelaskan dalam pola sebagai berikut :

Tabel. 3.1
Desain Penelitian

Sampel	Variabel bebas	Variabel terikat
A	Model Pembelajaran PSI (A_1)	Kepercayaan Diri (Y_1) Keterampilan bermain (Y_2)
B	Model Pembelajaran Inkuiri (B_1)	Kepercayaan Diri (Y_1) Keterampilan bermain (Y_2)

Adapun langkah-langkah penelitiannya penulis deskripsikan dalam bentuk gambar 3.2 berikut :



↓

↓

Gambar. 3.1 Langkah-langkah Penelitian

Dari setiap desain penelitian yang digunakan tentunya pasti ada kelemahan dan keuntungan dari. Terkait dengan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti mengutip tabel validitas internal dan eksternal dari Campbell dan Stanley (1966:8), adapun tabel *validity internal* dan eksternal dari desain *one group pretest posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2

Internal External Validity Design

Design	Sources of Invalidity												
	Internal									External			
	History	Maturation	Testing	Instrumentation	Regression	Selection	Mortality	Interaction of selection and Maturation, etc		Interaction of testing and x	Interaction of selection and x	Ractive Arrangements	Multiple X Interference
One Group Pretest Posttest Design	-	-	-	-	?	+	+	-		-	-	?	

Sumber : Campbell dan Stanley (1966:8)

Menurut tabel 3.2 di atas menunjukkan kelemahan dan keuntungan dari *One group pretest-posttest* desain yang dikemukakan oleh Campbell dan Stanley (1966) ialah sebagai berikut:

1. Validitas Internal

a. Kelemahan

Kelemahan dari desain dalam penelitian adalah tidak ada jaminan bahwa X adalah satu-satunya faktor atau balikan faktor utama yang menimbulkan perbedaan antara O_1 dan O_2. Selain hal tersebut ada beberapa hipotesis tandingan yang mungkin diajukan (*problem error*) :

(1) *History* (Pengaruh Sejarah): Selama mengikuti aktivitas latihan atau belajar, sampel tidak diperbolehkan mengikuti aktivitas latihan diluar jadwal eksperimen. Hal ini dilakukan agar kualitas penelitian ini tetap terjaga hingga waktu yang telah ditentukan.

(2) *Maturation* (Dewasa): Untuk menghindari adanya proses pertumbuhan, perkembangan, dan kematangan, perlakuan diberikan dalam waktu tidak terlalu lama, yaitu selama 12 pertemuan.

(3) *Testing Effect:* Dikontrol dengan penempatan subjek yang memiliki kemampuan yang kurang lebih sama, subjek dibagi dua kelompok eksperimen dengan *Simple Random Sampling* terhadap kedua kelompok eksperimen.

(4) *Changing Effect of Instrument:* Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, harus tetap, tidak ada perubahan sedikit pun di dalam pelaksanaannya, artinya setiap tester mendapat hak yang sama dalam setiap tes yang dilakukannya. Yakni tes ini menggunakan observasi (Lembar pengamatan keterampilan bermain futsal), dan Kuesioner Kepercayaan Diri, artinya lebih fokus terhadap proses belajar geraknya

serta tingkat kepercayaan dirinya, apabila sudah menguasai penelitiannya segera dihentikan.

Dari keempat hal di atas peneliti menambahkan perhatian jika ada pengaruh kehilangan peserta instrument, maka adanya pengontrolan dengan terus-menerus memotivasi dan memonitor kehadiran sampel melalui daftar hadir yang ketat sejak dari awal sampai akhir eksperimen,

b. Keuntungan

Pretest itu memberi alasan untuk membuat komparasi prestasi subjek yang sama sebelum dan sesudah dikenai X (experimental treatment). Rancangan ini juga memungkinkan untuk mengontrol *selection variable and mortality variable*, jika subjek yang sama mengambil O_1 dan O_2 kedua-duanya.

1. Validitas External

a. Kelemahan

(1) Interaksi Testing: Efek-efek tiruan yang dibuat dengan menguji responden akan mengurangi generalisasi pada situasi dimana tidak ada pengujian pada responden.

(2) Interaksi Seleksi: Efek dimana tipe-tipe responden yang mempengaruhi hasil-hasil studi dapat membatasi generalitasnya.

E. Instrumen Penelitian

Dalam Penelitian biasanya dibutuhkan suatu alat ukur yang dapat melihat atau menggambarkan perubahan atau kemajuan yang telah dicapai dari suatu penelitian. Instrumen penelitian adalah alat untuk memperoleh data atau alat ukur untuk mengukur variabel penelitian. Menurut Sugiyono (2012:147) mengemukakan bahwa “Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran,

maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian.” Guna tercapainya keberhasilan penelitian, maka diperlukan suatu teknik dan alat pengumpulan data yang tepat atau sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Sedangkan menurut Arikunto (2007:121) “Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan sesuatu metode.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis bisa menyimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk megukur fenomena alam maupun sosial yang diamati ataupun merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur suatu tes dan bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam proses penelitian. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan bermain futsal dan skala kepercayaan diri, Adapun instrumen yang digunakan penulis untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Instrumen Kepercayaan Diri

Untuk memperoleh data tentang tingkat kepercayaan diri digunakan kuesioner yang disusun oleh penulis. Menurut Sugiyono (2012:192) menjelaskan bahwa, “Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.” Sedangkan menurut Arikunto (2007:151) menyatakan bahwa “Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang kepribadiannya atau hal-hal yang dia ketahui.” Angket atau kuesioner pada penelitian ini dibuat untuk menjaring dan memperoleh informasi bagaimana gambaran tingkat kepercayaan diri siswa.

Jenis angket yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup. Angket tersebut telah tersusun atas pertanyaan dan pernyataan yang tegas, teratur, kongkrit, lengkap dan tidak menuntut jawaban, hanya sesuai dengan alternatif jawaban. Ini sependapat dengan apa yang dikemukakan oleh Arikunto (2007:152) yang menyebutkan "angket tertutup atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih."

Instrumen yang dibuat oleh penulis dikembangkan dalam bentuk kuesioner dengan pola jawaban berskala *likert.* Proses penyusunan kuesioner diawali menyusun dan menentukan indikator-indikator kepercayaan diri, pembuatan kisi-kisi kemudian dikembangkan menjadi butir-butir pertanyaan beserta taraf skalanya. Penyusunan butir-butir instrumen mengacu pada dimensi konstrak yang didasarkan pada konsep teoritis mengenai kepercayaan diri yang dikembangkan oleh Vealey (Hidayat, 2011:95), terdiri atas tiga dimensi yaitu (1) efisiensi kognitif *(cognitive efficiency),* (2) Latihan dan keterampilan fisik *(physical skill and training),* dan (3) Resiliensi *(resilience).*

a. Definisi Konseptual dan Operasional

Kepercayaan diri atau rasa percaya diri adalah keyakinan individu tentang kemampuan baik secara pasif maupun aktif untuk berhasil dalam melakukan sesuatu berdasarkan kemampuan yang dimilikinya (Hidayat, 2011:192). Sedangkan secara operasional kepercayaan diri diartikan sebagai tingkat keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk berhasil dalam melakukan keterampilan bermain futsal yang diukur melalui skor item-item efisiensi kognitif, latihan dan keterampilan fisik, serta relisiensi. Semakin tinggi skor yang dicapai maka semakin tinggi kepercayaan diri yang dimiliki siswa/atlet tersebut, sebaliknya semakin rendah skor yang dicapai maka semakin rendah kepercayaan diri siswa tersebut (Hidayat, 2012)

b. Kisi-kisi Instrumen Kepercayaan Diri

Berdasarkan komponen kepercayaan diri yang dikemukakan oleh Vealey (Hidayat, 2012:99) di atas kemudian disusun indikator-indikator untuk mempermudah membuat butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Adapun kisi-kisi butir pertanyaan dan pernyataan untuk mengukur tingkat kepercayaan diri dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut:

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrumen Kepercayaan diri

Indikator	Item uji coba	No Soal	
		+	-
1. Efisiensi Kognitif			
a. KD memfokuskan perhatian	6	1,17,33	9,25,41
b. KD membuat keputusan yang tepat	6	26,34,42	2,10,18
c. KD mengelola pikiran untuk mencapai keberhasilan	6	19,27,35	3,11,43
2. Penguasaan Keterampilan fisik dan teknik			
a. KD menguasai keterampilan fisik	6	4,36,44	12,20,28
b. KD menguasai keterampilan teknik	6	13,21,45	5,29,37
3. Resiliensi			
a. KD memperbaiki kesalahan	6	14,30,46	6,22,38
b. KD mengatasi keraguan	6	7,15,39	15,23,47
c. KD menampilkan penampilan terbaik	6	8,32,40	16,24,48
JUMLAH	48	24	24

Sumber : Proposal Disertasi, Hidayat (dalam skripsi Sugandi, B., 2013)

c. Kriteria pemberian Skor Pertanyaan atau Pernyataan

Dalam penelitian nantinya penulis memilih untuk menggunakan Skala *Likert*, Menurut Sugiyono (2012:134) mengemukakan bahwa, " Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi sesorang atau sekelompok orang

tentang fenomena sosial." Skala *Likert* merupakan salah satu macam dari Skala Sikap yang penulis anggap paling cocok digunakan dalam penelitian ini. Agar tanggapan responden pada angket dapat diukur, penulis menggunakan skala pengukuran. Skala pengukuran bertujuan agar instrumen dapat diukur sesuai dengan apa yang akan diukur dan bisa dipercaya serta konsisten (reliabel) terhadap permasalahan instrumen penelitian. Riduwan (2011:83) menyatakan bahwa "Maksud dari skala pengukuran ini untuk mengklasifikasikan variabel yang akan diukur supaya tidak terjadi kesalahan dalam menentukan analisis data dan langkah penelitian selanjutnya".

Untuk secara teknisnya nanti angket disebarkan kepada siswa yang telah ditentukan sebagai sampel (responden), angket tersebut berisi pernyataan-pernyataan mengenai kepercayaan diri siswa. Siswa hanya diminta untuk memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah tersedia yaitu kolom Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), atau Sangat Tidak Setuju (STS).

Terdapat skor di masing-masing alternatif jawaban pada angket, yaitu dari skor lima sampai dengan satu. Angka lima menunjukan bahwa pernyataan yang ada pada angket melekat dalam diri responden, semakin rendah skor yang dipilih oleh responden maka semakin jauh dari diri responden. Terdapat pernyataan positif dan negatif dalam angket tersebut. Untuk skor pada pernyataan positif adalah sebagai berikut: Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Ragu-ragu (R) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1. Sedangkan untuk pernyataan negatif adalah sebagai berikut: Sangat Setuju (SS) = 1, Setuju (S) = 2, Ragu-ragu (R) = 3, Tidak Setuju (TS) = 4, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 5.

2. Instrumen Keterampilan Bermain Futsal

Untuk keterampilan bermain, instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi. Sehubungan dengan observasi, Sugiyono (2012:203) mengemukakan bahwa "Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara atau kuesioner". Sedangkan menurut pendapat Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2012) mengemukakan bahwa, 'Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan'. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

a. Kisi-kisi Instrumen bermain Futsal

Berdasarkan keterampilan dasar bermain futsal serta keempat momentum cara bermain futsal yang dikemukakan oleh Lhaksana (2011:57) kemudian disusun indikator-indikator untuk mempermudah membuat butir-butir tes keterampilan bermain. Adapun kisi-kisi butir tes keterampilan bermain futsal dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut:

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Bermain Futsal

No.	Indikator	Sub Indikator	Nilai Performa		
			Baik (3)	**Sedang (2)**	**Kurang(1)**
1.	Keterampilan Dasar Futsal	Keterampilan *Passing*			
		Keterampilan *Shooting*			
		Keterampilan *Dribbling*			
		Keterampilan *Controlling*			
2.	Cara Bermain Futsal	Bertahan			
		Menyerang			

	Transisi

Sumber : Taktik dan Strategi Futsal Modern (Lhaksana, 2011)

b. Kriteria pemberian Skor butir penilaian keterampilan bermain futsal

Berdasarkan Tabel 3.4 di atas, apabila siswa mempunyai keterampilan yang baik maka akan mendapat skor 3; sedangkan apabila siswa mempunyai keterampilan sedang maka mendapat skor 2; dan apabila siswa mempunyai keterampilan kurang maka siswa mendapat skor 1, berikut ini merupakan kriteria dari setiap keterampilan:

1) Keterampilan *Passing*

(a) Nilai baik (3), apabila siswa melakukan *passing* akurat, dengan bola yang meluncur sejajar dengan tumit pemain.

(b) Nilai sedang (2), apabila siswa melakukan *passing* cukup akurat, dengan bola yang meluncur cukup sejajar dengan tumit pemain.

(c) Nilai kurang (1), apabila siswa melakukan *passing* kurang akurat, dengan bola yang meluncur kurang sejajar dengan tumit pemain.

2) Keterampilan *Shooting*

(a) Nilai baik (3), apabila siswa melakukan *shooting* dengan menggunakan punggung kaki dan ujung kaki dengan hasil tendangan mengarah ke gawang dan dapat mencetak gol.

(b) Nilai sedang (2), apabila siswa melakukan *shooting* dengan menggunakan punggung kaki dan ujung kaki dengan hasil tendangan mengarah ke gawang namun dapat tertahan oleh penjaga gawang atau tiang serta mistar gawang.

(c) Nilai kurang (1), apabila siswa melakukan *shooting* dengan teknik yang kurang benar dan hasil tendangan tidak mengarah ke gawang.

3) Keterampilan *Dribbling*

(a) Nilai baik (3), apabila siswa melakukan *dribbling* dengan posisi badan seimbang dan dapat menjaga jarak dengan lawan tanpa terebut oleh lawan sampai dapat melewati lawan.

(b) Nilai sedang (2), apabila siswa melakukan *dribbling* dengan posisi badan seimbang dan dapat menjaga jarak dari lawan dengan cukup baik.

(c) Nilai kurang (1), apabila siswa melakukan *dribbling* dengan posisi badan tidak seimbang dan tidak dapat menjaga jarak dengan lawan sehingga terebut oleh lawan

4) Keterampilan *Controlling*

(a) Nilai baik (3), apabila siswa melakukan *controlling* dengan posisi bola dekat dengan kaki dan posisi badan seimbang serta berdiri di belakang bola

(b) Nilai sedang (2), apabila siswa melakukan *controlling* dengan gerakan yang cukup baik.

(c) Nilai kurang (1), apabila siswa melakukan *controlling* dengan posisi bola jauh dengan kaki dan posisi badan tidak seimbang serta mudah terebut oleh lawan.

5) Bertahan

(a) Nilai baik (3), apabila posisi siswa menjaga lawan dekat, dapat menghadang serangan lawan agar tidak masuk terlalu jauh ke daerah pertahanan serta dapat merebut bola dari lawan dengan baik.

(b) Nilai sedang (2), apabila posisi siswa menjaga lawan cukup dekat, dapat menghadang serangan lawan agar tidak masuk terlalu jauh ke daerah pertahanan serta dapat merebut bola dari lawan dengan cukup baik.

(c) Nilai kurang (1), apabila posisi siswa menjaga lawan jauh, tidak dapat menghadang serangan lawan sehingga lawan masuk ke daerah pertahanan serta tidak dapat merebut bola dari lawan dengan baik.

6) Menyerang

(a) Nilai baik (3), apabila siswa dapat membuka ruang mencari posisi yang tepat sehingga dapat melakukan serangan, melewati lawan, serta dapat memberikan peluang terciptanya gol atau dapat menciptakan gol.

(b) Nilai sedang (2), apabila siswa dapat membuka ruang mencari posisi yang tepat sehingga dapat melakukan serangan, melewati lawan dengan cukup baik.

(c) Nilai kurang (1), apabila siswa sulit membuka ruang mencari posisi yang tepat sehingga tidak dapat melakukan serangan, dan melewati melewati lawan, dengan demikian tidak dapat memberikan peluang terciptanya goal atau dapat menciptakan gol.

7) Transisi

Kriteria penilain dalam transisi ada dua yaitu penilaian transisi ketika menyerang dan bertahan adapun pemberian skor dalam posisi transisi adalah sbagai berikut:

(a) Nilai baik (3), apabila siswa saat menghadapi serangan lawan dapat memotong *passing* lawan, melakukan *blocking*, serta dapat melakukan pertahanan zona pada saat lawan lebih dari kita sehingga tidak terciptanya gol serta apabila siswa dapat merebut bola dari lawan lalu mengambil keputusan untuk melakukan serangan balik kepada lawan dengan membuka ruang gerak, sehingga memberikan peluang terciptanya gol atau menghasilkan gol.

(b) Nilai sedang (2), apabila siswa dapat menghadapi serangan lawan dengan memotong serangan lawan dengan cukup baik, dan apabila siswa dapat merebut bola dari lawan lalu memberikan keputusan yang cukup baik dalam melakukan serangan balik.

(c) Nilai kurang (1), apabila siswa saat menghadapi serangan lawan tidak dapat melakukan zona pertahanan dengan baik, serta apabila siswa dapat

merebut bola dari lawan lalu dapat direbut kembali oleh lawannya sehingga menimbulkan lawan menyerang ke arah pertahanannya.

F. Proses Pengembangan Instrumen

Untuk mengetahui kesahihan dan kelayakan dari tiap butir soal, uji validitas instrumen yang digunakan adalah uji validitas internal butir dengan mengkorelasikan antara skor butir soal dengan skor total responden, sedangkan untuk uji reliabilitas instrumen penulis menggunakan rumus korelasi *product moment*.

1. Uji Validitas Instrumen Penelitian

Untuk menguji validitas konstruk dapat dipergunakan pendapat para ahli (*judgement expert)* seperti dikemukakan Masrun (Sugiyono, 2012:188) bahwa : ”Teknik korelasi untuk menentukan validitas item ini sampai sekarang merupakan teknik yang paling banyak digunakan”. Selanjutnya dalam memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi, Masrun (Sugiyono,2012:188) menyatakan “Item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (Skor Total) serta korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula.” Biasanya syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau r kritis = 0,3. Jadi kalau korelasi di atas 0,3 maka item pernyataan dinyatakan valid, bila korelasinya dibawah 0,3 maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Item pernyataan yang tidak valid nantinya dibuang.

Langkah-angkah dalam mengolah data untuk menentukan validitas instrumen adalah mengkorelasikan skor jawaban per-item dengan skor total dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n\sum x^2 - (\sum x)^2)(n\sum y^2) - (\sum y)^2)}}$$

Gambar 3.2 Rumus Korelasi Product Moment

Keterangan :

r = Korelasi Product Moment

$\sum X_1$ = Jumlah Skor Suatu Item

$\sum X_{1tol}$ = Jumalah Total Skor Jawaban

$\sum X_1^2$ = Jumlah Kuadrat Skor Jawaban Suatu Item Jawaban

$\sum X_{1tot}^2$ = Jumalah Kuadrat Total Skor Jawaban

Ketentuan yang berlaku adalah apabila kedua kelompok tersebut diatas 0,30 maka dianggap instrumen memilki validitas kontruksi yang baik. Dari hasil perhitungan, diketahui bahwa korelasi 48 (empat puluh delapan) butir instrumen dengan skor total ditunjukkan pada tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5

Hasil Perhitungan Pengujian Validitas Konstruk Instrumen Kepercayaan Diri

No	**r hitung**	**r kritis**	**Keputusan**
r1y	0,60	0,30	**Valid**
r2y	0.08	0,30	Tidak Valid
r3y	0,70	0,30	**Valid**
r4y	0,60	0,30	**Valid**
r5y	0,70	0,30	**Valid**
r6y	0,40	0,30	**Valid**
r7y	-0,10	0,30	Tidak Valid
r8y	0,10	0,30	Tidak Valid
r9y	0,80	0,30	**Valid**
r10y	0,10	0,30	Tidak Valid

r11y	0,65	0,30	**Valid**
r12y	0,40	0,30	**Valid**
r13y	0,58	0,30	**Valid**
r14y	0,20	0,30	Tidak Valid
r15y	-0,10	0,30	Tidak Valid
r16y	0,56	0,30	**Valid**
r17y	0,60	0,30	**Valid**
r18y	-0,10	0,30	Tidak Valid
r19y	0,55	0,30	**Valid**
r20y	0,60	0,30	**Valid**
r21y	0,75	0,30	**Valid**
r22y	0,60	0,30	**Valid**
r23y	0,50	0,30	**Valid**
r24y	0,70	0,30	**Valid**
r25y	0,70	0,30	**Valid**
r26y	0,50	0,30	**Valid**
r27y	0,70	0,30	**Valid**
No	**r hitung**	**r kritis**	**Keputusan**
r28y	0,40	0,30	**Valid**
r29y	0,40	0,30	**Valid**
r30y	0,70	0,30	**Valid**
r31y	0,40	0,30	**Valid**
r32y	0,70	0,30	**Valid**
r33y	0,50	0,30	**Valid**
r34y	0,40	0,30	**Valid**
r35y	0,60	0,30	**Valid**
r36y	0,40	0,30	**Valid**
r37y	0,50	0,30	**Valid**

r38y	0,40	0,30	**Valid**
r39y	0,33	0,30	**Valid**
r40y	0,47	0,30	**Valid**
r41y	0,50	0,30	**Valid**
r42y	0,20	0,30	Tidak Valid
r43y	0,20	0,30	Tidak Valid
r44y	0,80	0,30	**Valid**
r45y	0,70	0,30	**Valid**
r46y	0,27	0,30	Tidak Valid
r47y	0,40	0,30	**Valid**
r48y	0,10	0,30	Tidak Valid

Sumber : Peneliti

Berdasarkan tabel 3.5 di atas dari jumlah angket yang diambil untuk penelitian nantinya sebanyak 37 soal sedangkan jumlah angket yang dibuang sebanyak 11 soal. Sedangkan untuk hasil perhitungan uji instrumen keterampilan bermain futsal, ditunjukkan pada tabel 3.6 berikut:

Tabel 3.6

Hasil Perhitungan Pengujian Validitas Konstruk Instrumen Keterampilan Bermain Futsal

No	Sub Indikator	r hitung	r kritis	Keputusan
R1y	Keterampilan *Passing*	0,63	0,30	**Valid**

R2y	Keterampilan *Shooting*	0,66	0,30	**Valid**
R3y	Keterampilan *Dribbling*	0,69	0,30	**Valid**
R4y	Keterampilan *Controlling*	0,77	0,30	**Valid**
R5y	Bertahan	0,66	0,30	**Valid**
R6y	Menyerang	0,66	0,30	**Valid**
R7y	Transisi	0,71	0,30	**Valid**

Sumber : Peneliti

Sebagaimana dari tabel di atas merupakan tes validitas instrumen yang hasilnya instrumen tersebut valid sebagaimana yang diungkapakan Sugiyono (2012:126) menyatakan bahwa "bila korelasi tiap faktor tersebut positif dan besaranya 0,300 ke atas maka faktor tersebut merupakan konstruk yang kuat. Jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut memiliki validitas konstruksi yang baik."

Berdasarkan pendapat Sugiyono tersebut maka hasil dari penghitungan pada tabel di atas menjelaskan bahwa instrumen keterampilan bermain futsal yang di dalamnya terdapat keterampilan *passing, dribbling, shooting, controllling*, bertahan, menyerang, serta transisi dapat dinyatakan valid. Karena masing-masing item keterampilannya setelah dikorelasikan dengan jumlah total menghasilkan koefesien korelasi di atas atau sama dengan 0,300 yang berarti instrumen tersebut memiliki validitas konstruksi yang baik.

2. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal dapat dilakukan dengan cara *test-retest, equivalent*, dan gabungan keduanya. Sedangkan secara *internal* pengujian dapat dilakukan dengan

menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Menurut sugiyono (2012:131) menjelaskan bahwa:

> Pengujian reliabilitas dengan *internalconsistency* dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen.

Berdasarkan penjelasan di atas maka pengujian reliabilitas pada penelitian ini dilakukan secara *internalconsistency* dengan reliabilitas instrumen dapat di uji dengan menganalisa konsitensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik belah dua dari Spearman Brown *(split half)* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_i = \frac{2\mathrm{r_b}}{1 + \mathrm{r_b}}$$

Gambar 3.3 Rumus Spearman Brown *(Split Half)*

Keterangan :

r_1 = reliabilitas Internal seluruhinstrumen

r_b = korelasi product moment antarabelahanpertamadenganbelahan kedua

Peneliti memilih pengujian reliabilitas secara internal dengan menggunakan teknik belah dua dari spearman brown *(split half)* dengan rumus Spearman Brown seperti yang tertera di atas karena pengujian ini dilakukan dengan cara mengujikan instrumen sekali saja kemudian dianalisis dengan membelah dua bagian. Artinya membagi kelompok pernyataan yang bernomor ganjil dan genap untuk instrumen kepercayaan diri dan menbagi kelompok ganjil dan genap untuk instrumen keterampilan bermain futsal. Lalu jumlah dari masing-masing

kelompok tersebut dikorelasikan kembali menggunakan rumus korelasi *product moment*, sehingga diperoleh koefisien korelasi dan dimasukan ke dalam rumus Spearman Brown.

Berdasarkan kelompok data ganjil dan genap tersebut selanjutnya skor total kelompok ganjil dan genap tersebut dikorelasikan. Setelah dihitung untuk instrumen kepercayaan diri didapat koefisien korelasi 0,84 Koefisien korelasi ini selanjutnya dimasukan ke dalam rumus Spearman Brown. Jadi setelah dihitung reliabilitas instrumen kepercayaan diri adalah 0,91, sedangkan untuk instrumen keterampilan bermain futsal koefisien korelasi yang didapat adalah 0,34 selanjutnya dimasukan ke dalam rumus Spearman Brown dan dihitung maka reliabilitas untuk keterampilan bermain futsal adalah 0,50. Berdasarkan uji coba instrumen dinyatakan sudah valid dan reliabel, maka instrumen ini dapat digunakan untuk pengukuran dalam rangka pengumpulan data.

G. Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian yang sudah terkumpul adalah teknik analisis uji perbedaan dua rata-rata. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran personal dengan model pembelajaran inkuiri terhadap kepercayaan diri dan keterampilan bermain futsal.

Proses analisis dilakukan dengan program SPSS versi 20. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Deskriptif statistik dengan menggunakan penghitungan *mean* dan *standar deviasi* atau simpangan baku.
2. Uji asumsi atau uji prasarat yaitu uji normalitas dan homogenitas.
3. Uji hipotesis teknik analisis manova *(Multivariate analysis).*