

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah suatu cara yang di tempuh untuk memperoleh data, menganalisis data, dan menyimpulkan hasil penelitian. Penggunaan metode dalam pelaksanaan sangat penting, karena dengan menggunakan metode penelitian yang tepat, diharapkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Disamping itu penggunaan metode tergantung pada permasalahan yang di bahas. Dengan kata lain, penggunaan suatu metode dalam penelitian dikatakan efektif apabila selama pelaksanaan terdapat adanya perubahan yang positif menuju tujuan yang diharapkan.

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan masalah dan tujuan yang ingin dicapai, yaitu untuk mengetahui bagaimana pemahaman peraturan permainan pemain sepakbola, bagaimana perilaku pemain sepakbola dalam pertandingan, dan bagaimana hubungan antara pemahaman peraturan permainan dengan perilaku pemain sepakbola.

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, sesuai yang diungkapkan Sugiyono (2009: 147) adalah :

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

Pendapat lain mengenai metode deskriptif dikemukakan oleh Surakhmad (2004: 139) sebagai berikut.

Penyelidikan deskriptif tertuju pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang. Penyelidikan metode-metode tidak terbatas hanya pada pengumpulan dan penyusunan data, tetapi meliputi analisa dan interpretasi tentang arti data itu.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode deskriptif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu peristiwa pada saat ini yang nampak dalam satu situasi. Data yang diperoleh itu dikumpulkan, disusun, dijelaskan dan dianalisis untuk menetapkan kesimpulan. Hal ini merupakan cara yang akan dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas sehingga tujuan penelitian tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Mengenai ciri khusus dari metode deskriptif antara lain dikemukakan oleh Surakhmad (2004: 140) sebagai berikut.

1. Memusatkan diri pada pemecahan masalah-masalah yang ada pada masa sekarang pada masalah-masalah yang aktual.
2. Data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan dan kemudian dianalisa ( karena metode ini sering juga disebut metode analisis).

Dalam penelitian deskriptif yang akan penulis lakukan, informasi atau data akan diperoleh melalui pemberian instrumen tes, yaitu berupa pemberian angket kepada populasi atau sampel. Data yang diperoleh akan disusun dan diolah sehingga dapat ditetapkan untuk mencari sebuah kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Lebih jelasnya, Sugiyono (2009: 215) menjelaskan sebagai berikut :

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi itu.

Populasi yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pemain sepakbola yang tergabung dalam unit sepakbola Universitas Pendidikan Indonesia ( USB UPI) yang berjumlah 120 orang. Dari jumlah populasi yang dimaksud dalam penelitian ini, penulis hanya menggunakan sebagian saja dari populasi yang ada untuk dijadikan sebagai sampel penelitian

### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Surakhmad (1980: 93) menjelaskan pengertian sampel sebagai berikut. "Sampel merupakan penarikan sebagian dari populasi untuk mewakili sebuah populasi". Sesuai dengan penjelasan tersebut penulis memilih dan menentukan sebagian populasi untuk dijadikan sampel penelitian, penentuan sampel dimaksudkan untuk mengurangi subjek yang terlalu banyak jumlahnya. Mengenai besarnya sampel tersebut tidak ada ketentuan yang pasti berapa jumlahnya yang akan diteliti atau diambil dari populasi, maka syarat utama dari sampel tersebut adalah mewakili populasi. Sebagai pegangan, Arikunto (1997: 120) mengemukakan sebagai berikut.

Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, namun apabila subjek lebih dari 100 orang ambil 10-15% atau 20-25% untuk dijadikan sampel, tergantung setidak-tidaknya dari:

1. Kemampuan penelitian dilihat dari segi waktu, tenaga dan dana.
2. Sempit tidaknya wilayah pengamatan dari setiap subjek.
3. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti

Dari penjelasan tersebut, maka penulis menentukan sampel sebanyak 120 orang yaitu 15%, dan dapat diambil sampel yang berjumlah 18 orang. Diambil dengan teknik pengambilan random.

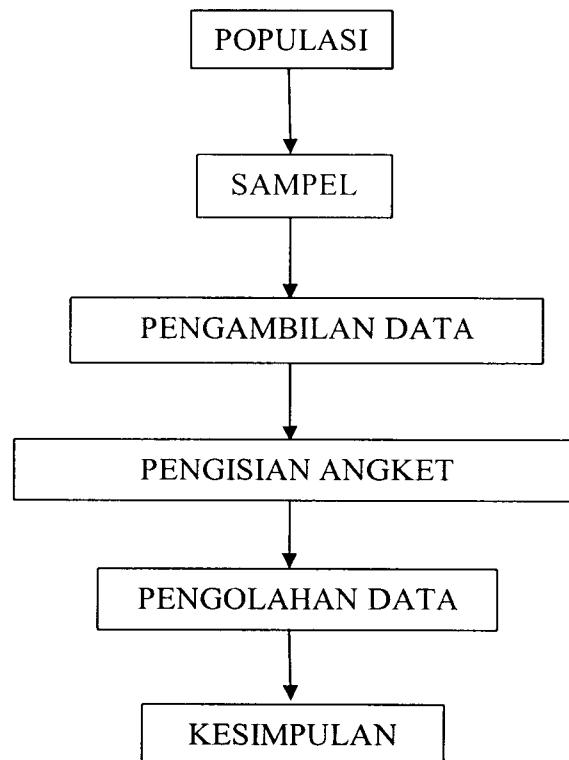
### **C. Desain dan Langkah-langkah Penelitian**

#### **1. Desain Penelitian**

Menurut Moh Nazir (2005:84) Desain penelitian adalah:” semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dalam pengertian lebih sempit, desain penelitian hanya pengumpulan dan analisis data saja”. Dalam desain penelitian terdapat beberapa proses yang tercakup didalamnya, yaitu sebagai berikut (Moh Nazir 2005:84):

1. Identifikasi dan pemilihan masalah penelitian.
2. Pemilihan kerangka konseptual untuk masalah penelitian serta hubungan-hubungan dengan penelitian sebelumnya.
3. Memformulasikan masalah penelitian termasuk membuat spesifikasi dari tujuan, luas jangkauan (*scope*), dan hipotesis untuk diuji.
4. Membangun penyelidikan atau percobaan.
5. Memilih serta memberi definisi terhadap pengukuran variabel-variabel.
6. Memilih prosedur serta teknik sampling yang digunakan.
7. Menyusun alat serta teknik untuk mengumpulkan data.
8. Membuat *coding*, serta mengadakan *editing* dan *prosesing* data.
9. Menganalisis data serta pemilihan prosedur statistik untuk mengadakan generalisasi secara *inferensi statistik*.
10. Pelaporan hasil penelitian, termasuk proses penelitian, diskusi, serta interpretasi data, generalisasi, kekurangan-kekurangan dalam penemuan, serta menganjurkan beberapa saran dan kerja penelitian yang akan datang.

**Bagan 3.1**  
**Desain Penelitian**



## **2. Langkah-langkah Penelitian**

Dalam melaksanakan penelitian deskriptif ini, Peneliti menyusun langkah-langkah sebagai berikut :

1. Memilih dan merumuskan masalah yang menghendaki konsepsi ada kegunaan masalah tersebut serta diselidiki dengan sumber yang ada.
2. Menentukan tujuan dari penelitian yang akan dikerjakan. Tujuan dari penelitian harus konsisten dengan rumusan dan definisi dari masalah .

3. Memberikan *limitasi* atau *scope*, atau batasan sejauh mana penelitian ini akan dilaksanakan. Baik daerah geografisnya, batasan kronologis, serta seberapa utuh daerah penelitian ini akan dijangkau.
4. Merumuskan kerangka teori atau kerangka konseptual yang kemudian diturunkan dalam bentuk hipotesis-hipotesis untuk diverifikasikan.
5. Menelusuri sumber-sumber kepustakaan yang berhubungan dengan masalah yang ingin dipecahkan.
6. Merumuskan hipotesis-hipotesis yang ingin diuji, baik secara *eksplisit* maupun *implisit*.
7. Mengumpulkan data dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang cocok untuk penelitian.
8. Membuat tabulasi serta analisis statistik dilakukan terhadap data yang telah dikumpulkan.
9. Memberikan interpretasi dari hasil dalam hubungannya dengan kondisi sosial yang ingin diselidiki serta dari data yang diperoleh secara referensi khas terhadap masalah yang ingin dipecahkan.
10. Mengadakan generalisasi serta deduksi dari penemuan serta hipotesis-hipotesis yang ingin diuji. Memberikan rekomendasi-rekomendasi untuk kebijakan-kebijakan yang dapat ditarik dari penelitian.
11. Membuat laporan penelitian dengan cara ilmiah.

Dari proses di atas terlihat jelas bahwa dalam penelitian deskriptif terbagi atas dua proses, yaitu proses perencanaan dan proses pelaksanaan. Proses perencanaan penelitian dimulai dari identifikasi, pemilihan serta rumusan masalah, sampai

dengan perumusan hipotesis serta kaitannya dengan teori dan kepustakaan yang ada. Proses selanjutnya merupakan tahap operasional dari penelitian.

#### **D. Teknik pengumpulan data**

##### **1. Instrumen penelitian**

Sebagaimana layaknya penelitian, diperlukan data sebagai penunjang terhadap permasalahan yang akan diteliti. Pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini adalah dengan menggunakan angket dengan kriteria benar dan salah. Dan dalam penelitian ini juga penulis menggunakan angket sebagai alat pengumpul data untuk mengukur pemahaman tentang peraturan permainan pemain sepakbola dan juga untuk mengukur perilaku pemain sepakbola.

Penulis menggunakan angket sebagai alat untuk mengumpulkan data penelitian ini, karena mempunyai beberapa keuntungan. Mengenai keuntungan ini Arikunto (2006:225) menjelaskan sebagai berikut :

1. Tidak memerlukan hadirnya peneliti.
2. Dapat dibagikan secara serentak ke semua responden.
3. Dapat dijawab oleh responden menurut kepercayaan masing-masing, dan menurut waktu senggang responden.
4. Dapat dibuat anonym sehingga responden bebas, jujur dan tidak malu-malu untuk menjawab
5. Dapat dibuat berstandar sehingga bagi semua responden dapat diberi pernyataan yang benar-benar sama.

Berdasarkan pendapat di atas maka penulis memilih angket sebagai alat pengumpul data disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen mengukur pemahaman peraturan permainan, dengan bersifat tertutup. Instrumen mengukur pemahaman peraturan permainan yang bersifat tertutup terdiri atas pernyataan dengan sejumlah jawaban tertentu yaitu benar atau salah, sebagai pilihan yang telah terstruktur. Responden

hanya memilih salah satu jawaban yang dianggap sesuai dengan pendapatnya. Sebelum instrumen digunakan untuk mengukur pemahaman peraturan permainan, terlebih dahulu di susun kisi-kisi instrumen mengukur pemahaman peraturan permainan dan mengukur perilaku. Adapun langkah-langkah yang penulis lakukan dalam menyusun angket adalah sebagai berikut:

1. Menyusun kisi-kisi angket

Untuk memudahkan dalam penyusunan angket, maka peneliti membuat kisi-kisi angket untuk mempermudah dalam penyusunan butir-butir pernyataan atau butir soal serta alternative jawaban. Adapun kisi-kisi tersebut mengenai perilaku dan kemampuan penerapan peraturan permainan sepakbola dapat dilihat pada tabel dibawah ini:



**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi**  
**Instrumen Mengukur Pemahaman Peraturan Permainan**

| Komponen            | Sub komponen    | Indikator               | Pernyataan   | Ya | Tidak | Nomor soal |    |
|---------------------|-----------------|-------------------------|--|----|-------|------------|----|
| Peraturan Permainan | 1. Perlengkapan | 1.1. Lapangan permainan | 1.1.1 Garis-garis lapangan tidak perlu ada dalam lapangan sepak bola                               |    |       | 1          |    |
|                     |                 |                         | 1.1.2 Ukuran lebar lapangan sepakbola memiliki lebar 45-90 m                                       |    |       | 62         |    |
|                     |                 |                         | 1.1.3 permukaan lapangan sepak bola adalah rumput asli ataupun rumput buatan ( <i>artificial</i> ) |    |       | 53         |    |
|                     |                 |                         | 1.1.4 ukuran lapangan sepakbola memiliki panjang 90-120 m  |    |       | 26         |    |
|                     |                 |                         | 1.1.5 Dalam lapangan permainan sepakbola gawang mempunyai tinggi 2,44 dan lebar 7,32 m             |    |       | 68         |    |
|                     | 1.2. Bola       |                         | 1.2.1 Bola yang mempunyai tekanan 0,5 atm dapat digunakan  |    |       |            | 57 |
|                     |                 |                         | 1.2.2 Berat bola yang digunakan adalah 410-450 g   |    |       |            | 75 |
|                     |                 |                         | 1.2.3 Bola yang digunakan terbuat dari bahan kulit   |    |       |            | 54 |
|                     |                 |                         | 1.2.4 Bola yang terbuat dari rotan bisa digunakan dalam sepak bola                                 |    |       |            | 89 |
|                     |                 |                         | 1.2.5 pergantian bola rusak selama pertandingan berlangsung dapat                                  |    |       |            | 27 |

|                          |  |    |                                     |  |  |
|--------------------------|--|----|-------------------------------------|--|--|
|                          |  |    |                                     |  |  |
|                          |  |    | dilakukan tanpa ijin/perintah wasit |  |  |
| 1.3. Jumlah pemain       | 1.3.1 sebelum pertandingan di mulai jumlah pemain salah satu tim kurang dari sebelas orang                     | 38 |                                     |  |  |
|                          | 1.3.2 nama-nama pemain pengganti tidak harus diberikan kepada wasit sebelum pertandingan di mulai              | 24 |                                     |  |  |
|                          | 1.3.3 pemain cadangan dalam peraturan resmi tidak lebih dari 7 orang   | 88 |                                     |  |  |
|                          | 1.3.4 Suatu pertandingan boleh dimainkan bila salah satu team mempunyai pemain kurang dari 7 orang             | 39 |                                     |  |  |
|                          | 1.3.5 Pemain pengganti hanya boleh masuk lapangan permainan dari garis tengah dan selama pertandingan berhenti | 18 |                                     |  |  |
| 1.4. Perlengkapan pemain | 1.4.1 Pemain sepakbola boleh menggunakan baju/kaos yang tidak berlengan  | 69 |                                     |  |  |
|                          | 1.4.2 Pemain boleh menggunakan asesoris asalkan tidak membahayakan   | 25 |                                     |  |  |
|                          | 1.4.3 Pemain harus menggunakan shinguards, atau pelindung kaki   | 52 |                                     |  |  |
|                          | 1.4.4 Dalam pertandingan resmi, penjaga gawang tidak diperbolehkan untuk tidak menggunakan sarung tangan       | 2  |                                     |  |  |

|  |  |                    |   |    |
|--|--|--------------------|---|----|
|  |  |                    | 1.4.5 Jika pemain menggunakan pakaian dalam, maka warna dari lengan pakaian dalam itu harus sama dengan warna dari lengan kaos yang dipakai | 46 |
|  |  |                    | 1.5.1 Seorang wasit harus mempunyai tinggi badan lebih dari 170 cm  | 77 |
|  |  | 1.5. Wasit         | 1.5.2 Wasit memiliki kewenangan mutlak untuk menegakkan peraturan permainan   | 17 |
|  |  |                    | 1.5.3 Wasit tidak perlu memastikan perlengkapan yang digunakan pemain, karena itu tugas dari official                                       | 51 |
|  |  |                    | 1.5.4 Wasit mempunyai kewenangan untuk menghentikan, menunda atau menanggalkan pertandingan atas segala pelanggaran peraturan.              | 47 |
|  |  |                    | 1.5.5 Wasit bisa melarang orang yang tidak berkepentingan untuk tidak masuk lapangan permainan  | 3  |
|  |  | 1.6. Asisten wasit | 1.6.1 Asisten wasit bertugas membantu tugas wasit dalam setiap pertandingan   | 87 |
|  |  |                    | 1.6.2 Asisten wasit hanya mengamati pemain yang terjebak offside, dan ketika bola melewati garis samping                                    | 40 |
|  |  |                    | 1.6.3 Asisten wasit ikut serta memeriksa lapangan yang akan   | 28 |

|                                 |   |  |  |  |  |    |
|---------------------------------|---|--|--|--|--|----|
|                                 |   |  | digunakan  |  |  | 70 |
|                                 |   |  | 1.6.4 Seorang asisten wasit bisa di bebas tugaskan oleh wasit  |  |  | 19 |
|                                 |   |  | 1.6.5 Asisten wasit boleh masuk kedalam lapangan untuk membantu mengontrol jarak 9,15 m  |  |  | 63 |
| 2. Aplikasi peraturan permainan | 2.1 Lamanya pertandingan                  |  | 2.1.1 Pertandingan sepakbola berlangsung selama 90 menit.  |  |  | 41 |
|                                 |   |  | 2.1.2 Apabila suatu pertandingan terhenti dan tersisa 10 menit lagi maka pertandingan harus dilanjutkan dengan sisa waktu yang tersisa                         |  |  | 20 |
|                                 |   |  | 2.1.3 Waktu permainan adalah mutlak dan tidak dapat berubah  |  |  | 86 |
|                                 |   |  | 2.1.4 Tidak ada tambahan waktu untuk tendangan penalti   |  |  | 61 |
|                                 |   |  | 2.1.5 Wasit harus mengkompensasikan pencatatan waktu yang salah pada babak pertama dengan menambah atau mengurangi lamanya waktu pertandingan pada babak kedua |  |  | 9  |
|                                 | 2.2 Memulai dan memulai kembali permainan |  | 2.2.1 Tim lawan dari tim yang melakukan kick-off berada maximal 9,15 dari bola   |  |  | 71 |
|                                 |   |  | 2.2.2 Kick off hanya dilakukan disetiap permulaan babak  |  |  |    |

|  |  |   |  |  |    |
|--|--|---|--|--|----|
|  |  |   |  |  | 48 |
|  |  |   |  | 2.2.3 Penandang kick off boleh menandang bola dari kick off untuk kedua kalinya<br>2.2.4 Gol sah jika terjadi dari tendangan kick off<br>2.2.5 Jika bola disentuh pemain sebelum menyentuh tanah maka dropp ball diulang   | 29 |
|  |  |   |  | 2.3.1 Bola diluar permainan jika seluruh bola melewati garis samping atau garis gawang, baik menggelinding atau melayang<br>2.3.2 Bola diluar permainan jika sebagian bola melewati garis samping atau garis gawang, baik menggelinding atau melayang<br>2.3.3 Bola dalam permainan jika memantul baik dari tubuh wasit ataupun asisten wasit jika mereka berada dalam lapangan<br>2.3.4 Bola tidak dalam permainan jika memantul keluar lapangan dari tiang gawang, mistar gawang, atau tiang bendera sudut.<br>2.3.5 Bola berada di luar permainan bila permainan dihentikan wasit | 85 |
|  |  | 2.3 Bola di dalam dan di luar permainan |  |  | 30 |
|  |  |   |  |  | 21 |
|  |  |   |  |  | 64 |
|  |  |   |  |  | 4  |
|  |  |   |  |  | 78 |

|  |                    |                              |   |  |                                       |
|--|--------------------|------------------------------|---|--|---------------------------------------|
|  |                    | <p>2.4 Cara mencetak gol</p> | <p>2.4.1 Gol dianggap sah dari lemparan kedalam, yang sebelumnya bola tersentuh oleh penjaga gawang<br/>                 2.4.2 Gol tidak dapat tercipta langsung dari tendangan sudut<br/>                 2.4.3 Gol tidak dapat tercipta langsung dari tendangan akibat pelanggaran offside<br/>                 2.4.4 Gol dapat tercipta dari tendangan gawang<br/>                 2.4.5 Gol dianulir jika sebelumnya terjadi pelanggaran peraturan permainan yang dilakukan oleh pemain yang memasukkan gol</p> |  | <p>22<br/>72<br/>65<br/>84<br/>10</p> |
|  | <p>2.5 Offside</p> |                              | <p>2.5.1 Offside adalah jika pemain penyerang sejajar dengan dua atau lebih pemain bertahan<br/>                 2.5.2 Bukan pelanggaran jika pemain berada pada posisi offside saja<br/>                 2.5.3 Pemain penyerang tidak dihukum offside jika mengambil bola pantulan dari tiang gawang, walaupun sebelumnya dia telah pada posisi offside<br/>                 2.5.4 Pemain penyerang dihukum offside karena menghalangi pemain bertahan dan sebelumnya dia telah berada pada posisi offside</p>     |  | <p>31<br/>59<br/>5<br/>83</p>         |

|  |  |   |  |  |   |
|--|--|---|--|--|---|
|  |  | <p>2.6 Pelanggaran dan kelakuan tidak sopan</p> | <p>2.5.5 Hukuman untuk pelanggaran offside adalah tendangan bebas langsung</p> <p>2.6.1 Seorang pemain melakukan tackle terhadap pemain lawan yg menguasai bola dan tidak sengaja mengenai kaki lawan yang menguasai bola maka tidak dihukum</p> <p>2.6.2 Pemain memukul lawan, tendangan bebas langsung untuk lawan dan pemain yang memukul di usir dari lapangan</p> <p>2.6.3 Meludahi lawan tendangan bebas tidak langsung untuk lawan</p> <p>2.6.4 Penjaga gawang memegang bola dengan tangannya dari lemparan kedalam temanya di daerah pinaltynya sendiri, maka penalty diberikan untuk tim lawan</p> <p>2.6.5 Pemain penyerang yang bermain dengan ngotot dan menggunkan tenaga berlebih tidak harus di hukum</p> <p>2.6.6 Pemain yang melakukan kelalaian dihukum dengan kartu kuning</p> <p>2.6.7 Seorang pemain penyerang menghalangi penjaga gawang untuk melepaskan bola dari tangannya di</p> |  | <p>73</p> <p>11</p> <p>42</p> <p>60</p> <p>55</p> <p>12</p> <p>82</p> <p>43</p> |
|--|--|---|--|--|---|

|  |  |  |  |  |    |
|--|--|--|--|--|----|
|  |  |  | hukum dengan tendangan bebas tidak langsung  |  | 50 |
|  |  |  | 2.6.8 Pemain bertahan yang bermain dan melakukan pelanggaran dengan tenaga yang berlebihan harus dihukum dengan kartu merah. |  |    |
|  |  |  | 2.6.9 Seorang pemain dengan sengaja memperlambat waktu untuk memulai kembali permainan cukup di beri teguran                 |  | 13 |
|  |  |  | 2.6.10 Seorang pemain menggunakan kata-kata atau isyarat yang menghina, melecehkan, atau kasar harus di beri kartu kuning    |  | 81 |
|  |  |  | 2.7 Tendangan bebas  |  | 45 |
|  |  |  | 2.7.1 Gol dinyatakan sah jika terjadi dari tendangan bebas langsung  |  |    |
|  |  |  | 2.7.2 Tendangan bebas tidak langsung diberikan jika pemain penyerang dihukum offside   |  | 34 |
|  |  |  | 2.7.3 Penjaga gawang diperbolehkan untuk mengambil tendangan bebas   |  | 66 |
|  |  |  | 2.7.4 Tendangan bebas langsung diberikan kepada lawan jika penjaga gawang menguasai bola lebih dari 6 detik                  |  | 14 |
|  |  |  | 2.7.5 Bola pada tendangan bebas langsung ditendang langsung masuk kedalam gawang sendiri, tendangan                          |  | 35 |



|                       |  |  |  |    |  |
|-----------------------|--|--|--|----|--|
|                       |  |  |  |    |  |
|                       |  |  | diulang  |    |  |
| 2.8 Tendangan penalti |  |  | <p>2.8.1 Gol dapat tercipta langsung dari tendangan penalti</p> <p>2.8.2 Pada saat melakukan tendangan penalti pemain lawan melakukan pelanggaran dan bola masuk, maka gol di syahkan</p> <p>2.8.3 Gol tidak syah jika pemain bertahan melakukan pelanggaran saat tendangan penalti dilakukan</p> <p>2.8.4 Penalti diulang jika pemain bertahan melakukan pelanggaran dan bola tidak gol</p> <p>2.8.5 Penalti tidak diulang jika kedua tim melakukan pelanggaran</p> | 80 |  |
|                       |  |  |  | 56 |  |
|                       |  |  |  | 15 |  |
|                       |  |  |  | 74 |  |
|                       |  |  |  | 32 |  |
| 2.9 Lemparan ke dalam |  |  | <p>2.9.1 Gol dapat tercipta langsung dari lemparan ke dalam</p> <p>2.9.2 Setelah melempar bola, pemain tersebut tidak boleh menyentuh bola kembali sampai bola disentuh pemain lain</p> <p>2.9.3 Lemparan kedalam dilakukan disetiap garis samping lapangan</p> <p>2.9.4 Lemparan kedalam bisa dilakukan dengan satu tangan saja</p> <p>2.9.5 Lemparan tidak sah jika</p>  | 58 |  |
|                       |  |  |  | 7  |  |
|                       |  |  |  | 16 |  |
|                       |  |  |  | 90 |  |
|                       |  |  |  | 36 |  |

|                       |  |  |  |  |    |
|-----------------------|--|--|--|--|----|
|                       |  |  |  |  |    |
|                       |  |  | dilakukan tanpa menghadap lapangan permainan   |  |    |
| 2.10 Tendangan gawang |  |  | <p>2.10.1 Gol dapat langsung tercipta dari tendangan gawang</p> <p>2.10.2 Tendangan gawang dilakukan dari titik manapun dalam daerah gawang oleh pemain bertahan</p> <p>2.10.3 Bola dari tendangan gawang dianggap dalam permainan setelah ditendang keluar kotak pinalti</p> <p>2.10.4 Tendangan gawang tidak termasuk salah satu cara memulai kembali permainan</p> <p>2.10.5 Bola dari tendangan gawang ditendang oleh penjaga gawang untuk di over ke pemain bertahan namun belum melewati area pinalty bola sudah dikuasai pemain bertahan maka tendangan diulang</p> |  | 57 |
|                       |  |  |  |  | 8  |
|                       |  |  |  |  | 79 |
|                       |  |  |  |  | 6  |
|                       |  |  |  |  | 49 |
|                       |  |  |  |  | 33 |
| 2.11 Tendangan sudut  |  |  | <p>2.11.1 Tendangan sudut bukan suatu cara memulai kembali permainan</p> <p>2.11.2 Tendangan sudut diberikan jika bola melewati garis gawang setelah tersentuh pemain bertahan</p> <p>2.11.3 Gol dapat tercipta langsung dari tendangan sudut</p>  |  | 76 |
|                       |  |  |  |  | 23 |

|  |  |  |  |  |    |
|--|--|--|--|--|----|
|  |  |  | 2.1.1.4 Offside bisa terjadi ketika bola dari tendangan sudut                          |  | 67 |
|  |  |  | 2.1.1.5 Gol dinyatakan tidak syah ketika bola ditendang langsung dari tendangan sudut. |  | 44 |

Setelah menyusun kisi-kisi instrumen mengukur pemahaman peraturan permainan, maka penulis menyusun kisi-kisi instrumen mengukur perilaku pemain sepakbola yang terdapat pada table 3.3 di bawah ini:

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi**  
**Instrumen mengukur perilaku pemain sepakbola**

| komponen  | sub komponen         | Indikator  | Pernyataan   |   | Nomor soal |
|---|----------------------|--|--|---|------------|
|   |                      |  | Positif (+)  | Negatif (-)   |            |
| Perilaku menurut wikipedia adalah sekumpulan perilaku yang dimiliki oleh manusia dan dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai, etika, kekuasaan, persuasi dan genetika. (dalam wikipedia diambil pada 14 Desember 2011) | 1. altruisme         | 1.1 Berjabat tangan  | saya berjabat tangan setelah pertandingan selesai                      | saya mengabaikan berjabat tangan setelah pertandingan selesai   | 14         |
|   |                      |  | saya berjabat tangan sebelum pertandingan dimulai                      | saya mengabaikan berjabat tangan sebelum pertandingan dimulai   | 68         |
|   | 1.2 membuang bola    | saya membuang bola keluar ketika ada pemain yang cedera          | saya mengabaikan membuang bola ketika ada pemain yang mengalami cedera | 54  |            |
|   |                      | saya membuang bola ketika ada insiden penonton masuk ke lapangan | saya mengabaikan membuang bola ketika ada penonton masuk ke lapangan   | 43  |            |
|   | 2. Sikap             | 2.1 Bertanggung jawab (saat pertandingan)                        | saya menerima keputusan wasit saat pertandingan                        | saya mengabaikan keputusan wasit saat pertandingan              | 9          |
|   |                      |  | saya bertanggung jawab dengan sikap yang dilakukan dalam pertandingan  | saya mengabaikan dengan sikap yang dilakukan dalam pertandingan | 42         |
|   | 2.2. <i>fairplay</i> | saya menerapkan sikap <i>fairplay</i> saat pertandingan          | saya mengabaikan sikap <i>fairplay</i> saat pertandingan               | 13  |            |
|   |                      |  |  |   |            |
|   |                      |  |  |   | 40         |
|   |                      |  |  |   | 22         |
|   |                      |  |  |   | 59         |
|   |                      |  |  |   | 32         |
|   |                      |  |  |   | 45         |
|   |                      |  |  |   | 18         |

|          |   |   |  |    |    |
|----------|---|---|--|----|----|
|          |   | saya menerima hasil pertandingan dengan sikap <i>fairplay</i> | saya menolak hasil pertandingan dengan sikap arogan        | 8  | 10 |
|          | 2.3 saling menghormati                        | saya menghargai lawan disaat pertandingan                     | saya mengabaikan sikap hormat pada lawan saat pertandingan | 5  | 63 |
|          | 2.4 kerjasama                                 | saya menghargai wasit saat pertandingan                       | saya mengabaikan sikap hormat pada wasit saat pertandingan | 6  | 70 |
|          |   | saya menanamkan sikap kerjasama kepada rekan                  | saya mengabaikan sikap kerja sama kepada rekan             | 19 | 46 |
|          |   | saya menanamkan sikap kerjasama kepada wasit                  | saya mengabaikan sikap kerjasama kepada wasit              | 69 | 37 |
| 3. emosi | 3.1 berbicara dengan nada tinggi (membentak)  | saya mengendalikan emosi saat pertandingan berlangsung        | saya selalu emosi saat pertandingan berlangsung            | 26 | 36 |
|          |   | saya memuji wasit saat pertandingan                           | saya mencera wasit saat pertandingan                       | 15 | 39 |
|          |   | saya memuji pemain lawan saat pertandingan                    | saya mencera pemain lawan saat pertandingan                | 49 | 16 |
|          | 3.2 ekspresi atau gerak tubuh yang berlebihan | saya melakukan ekspresi saat terjadi gol                      | saya mengabaikan ekspresi saat terjadinya gol              | 34 | 20 |

|             |                 |   |   |    |    |
|-------------|-----------------|---|---|----|----|
|             |                 | saya bermain sportif saat lawan akan merebut bola bahkan berusaha memainkannya  | saya memukul lawan yang mencoba merebut bola dengan kasar bahkan berusaha mencederai  | 55 | 61 |
| 4. nilai    | 4.1 kejujuran   | saya mengedepankan nilai kejujuran dalam pertandingan<br>saya menyimpan asesoris saat pertandingan  | saya memperbaiki nilai kejujuran dalam pertandingan<br>saya menyembunyikan asesoris sebelum bertanding  | 52 | 30 |
|             | 4.2 sportifitas | saya mengedepankan nilai sportifitas dalam pertandingan<br>saya memberikan <i>applause</i> saat pertandingan<br>saya mengedepankan disiplin waktu setiap pertandingan | saya memperbaiki nilai sportifitas dalam pertandingan<br>saya meludahi lawan saat pertandingan<br>saya memperbaiki disiplin waktu setiap pertandingan | 53 | 50 |
| 5. Disiplin | 5.1 tepat waktu | saya datang lebih awal sebelum pertandingan<br>saya menerapkan kerapihan saat pertandingan<br>saya memasukan baju saat pertandingan                                   | saya datang tepat saat pertandingan dimulai<br>saya memperbaiki kerapihan saat pertandingan<br>saya mengeluarkan baju saat pertandingan               | 38 | 47 |
|             | 5.2 rapih       | saya menerapkan kerapihan dalam meningkatkan kedisiplinan<br>saya rajin kembali ke posisi saat bertahan   | saya memperbaiki kerapihan dalam meningkatkan kedisiplinan<br>saya memperbaiki posisi saat bertahan   | 66 | 41 |
|             | 5.3 rajin       |   |   | 51 | 11 |
|             |                 |   |   | 25 | 23 |
|             |                 |   |   | 12 | 56 |
|             |                 |   |   | 4  | 7  |
|             |                 |   |   | 2  | 24 |
|             |                 |   |   | 64 | 21 |

|              |                     |   |   |    |    |
|--------------|---------------------|---|---|----|----|
| 6. frustrasi | 6.1 putus asa       | saya bersemangat dalam setiap pertandingan<br>saya merasa nyaman dengan bermain sportif<br>saya menolong lawan yang mengalami cedera  | saya merasa putus asa disetiap pertandingan<br>saya menyesali perbuatan tidak sportif<br>saya selalu berusaha mencederai lawan  | 48 | 58 |
| 7. Agresi    | 7.1 melukai lawan   | saya selalu bermain sebaik mungkin tanpa melukai lawan<br>saya berebut bola tanpa melakukan perbuatan kasar   | saya selalu bermain dengan kasar  | 33 | 60 |
|              | 7.2 merugikan lawan | saya menjaga lawan saat mengejar bola<br>saya selalu berlari ketika dilakukan pergantian pemain<br>saya menjaga lawan ketika kalah berlari<br>saya menghalau bola ketika akan masuk ke gawang | saya dengan sengaja memukul lawan saat berebut bola<br>saya menjegal lawan saat mengejar bola<br>saya dengan sengaja berjalan kaki saat dilakukan pergantian pemain<br>saya dengan sengaja menarik kaos lawan ketika kalah berlari<br>saya dengan sengaja menangkap bola yang akan masuk ke gawang supaya tidak terjadi gol | 71 | 17 |
|              |                     |   |   | 67 | 27 |
|              |                     |   |   | 29 | 62 |
|              |                     |   |   | 57 | 35 |
|              |                     |   |   | 28 | 31 |
|              |                     |   |   | 65 | 3  |
|              |                     |   |   | 1  | 72 |

## 2. Penyusunan angket dan penilaian

Indikator-indikator yang telah dirumuskan dalam bentuk kisi-kisi tersebut selanjutnya dijadikan menjadi butir-butir pernyataan atau soal angket tersebut. Sedangkan penilaian dari alternatif jawaban yang tersedia, penulis menggunakan skala sikap, yaitu skala Likert untuk angket perilaku pemain sepakbola dan skala Guttman untuk angket pemahaman peraturan permainan, mengenai hal ini Sugiyono (2008:139) mengatakan:

Skala Guttman digunakan dalam penelitian bila peneliti ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. Skala dengan tipe ini akan didapat jawaban yang tegas yaitu “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah-tidak pernah”; “positif-negatif” dan lain-lain

Contoh angket menggunakan skala guttman:

| No | Pernyataan  | ya | tidak |
|----|---|----|-------|
| 1. | Bola diluar permainan jika sebagian bola melewati garis samping atau garis gawang, baik menggelinding atau melayang |    |       |

Selanjutnya Sugiono (2009:93) menjelaskan:

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.



Selanjutnya Sudjana dan Ibrahim (2001:107) mengungkapkan:

Skala Likert dinyatakan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai oleh responden, apakah pernyataan itu didukung atau ditolak, melalui rentangan nilai tertentu. Dalam skala Likert, item pertanyaan yang digunakan adalah pertanyaan yang secara pasti baik atau buruknya. Dalam skala ini tidak dimasukan hal-hal yang dianggap ragu. Skor responden dijumlahkan dan jumlah ini merupakan total skor, dan total skor inilah yang ditafsirkan sebagai posisi responden dalam skala Likert. Skala Likert menggunakan ukuran ordinal, karenanya, hanya dapat membuat rangking, tetapi tidak dapat diketahui berapa kali satu responden lebih baik atau lebih buruk dari responden lainnya dalam skala.

Berdasarkan uraian tentang alternatif jawaban dalam angket, penulis menetapkan kategori penyekoran sebagai berikut : Kategori untuk setiap butir pernyataan positif, yaitu Sangat Setuju = 5, Setuju = 4, Ragu-ragu = 3, Tidak Setuju = 2, Sangat Tidak Setuju = 1. Kategori untuk setiap pernyataan negatif, yaitu Sangat Setuju = 1, Setuju = 2, Ragu-ragu = 3, Tidak Setuju = 4, Sangat Tidak Setuju = 5. Kategori penyekoran dalam tabel 3.3.dan 3.4.

**Tabel 3.4**  
**Skor untuk poin positif**

| Jawaban                   | Skor |
|---------------------------|------|
| SS (Sangat Setuju )       | 5    |
| S ( Setuju)               | 4    |
| R (Ragu)                  | 3    |
| TS (Tidak Setuju)         | 2    |
| STS (sangat tidak setuju) | 1    |

**Tabel 3.5**  
**Skor untuk poin negatif**

| Jawaban                   | Skor |
|---------------------------|------|
| SS (Sangat Setuju )       | 1    |
| S ( Setuju)               | 2    |
| R (Ragu)                  | 3    |
| TS (Tidak Setuju)         | 4    |
| STS (Sangat Tidak Setuju) | 5    |

Butir-butir soal atau pernyataan yang diberikan penulis kepada responden berjumlah 72 soal pernyataan untuk tes perilaku, dan 90 butir soal atau pernyataan untuk tes penerapan peraturan permainan. Butir soal atau pernyataan-pernyataan tersebut tidak terlepas dari inti permasalahan yang ingin dipecahkan, yaitu perilaku pemain sepakbola dan pemahaman peraturan permainan sepakbola.

## 2. Uji coba angket

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 instrument tersebut bertujuan untuk menentukan valid atau tidaknya suatu tes berupa angket dan apakah tes berupa angket tersebut cocok atau tidaknya digunakan dalam penelitian tentang hubungan antara pemahaman peraturan permainan dengan perilaku

pemain sepakbola di lapangan. Adapun tujuan uji coba angket menurut arikunto (2006:166) adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat keahaman instrument, apakah responden tidak menemukan kesulitan dalam menangkap maksud penelitian
2. Untuk mengetahui teknik yang paling epektif
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.

Untuk itu uji coba angket ini dilaksanakan pada saat sesudah latihan pemain sepakbola unit sepakbola Universitas Pendidikan Indonesia (USB UPI) atau lapangan UPI Bandung pada bulan Mei 2012. Angket resebut diberikan kepada para sampel penelitian sebanyak 18 orang. Sebelum para sampel mengisi angket tersebut, penulis memberikan penjelasan mengenai cara-cara pengisiannya.

### 3. Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Untuk memperoleh kesahihan dan keterandalan dari tiap butir soal, uji validitas instrumen yang digunakan adalah uji validitas internal butir dengan mengkorelasikan antara skor tiap butir soal yang didapat dengan skor total responden, sedangkan untuk uji reliabilitas instrumen peneliti menggunakan teknik belah dua dengan rumus korelasi Product Moment dan SpearmanBrown.

#### 3.1 Pengujian validitas instrumen

Berikut langkah-langkah pengolahan data untuk menentukan validitas angket adalah:

- a. Memberikan skor pada masing-masing butir pernyataan sesuai dengan jawaban responden.

- b. Merangking skor yang diperoleh masing-masing responden.
- c. Menentukan 50 persen responden yang memperoleh skor tinggi, kelompok ini disebut kelompok atas.
- d. Menentukan 50 persen responden yang memperoleh skor rendah, kelompok ini disebut kelompok bawah.
- e. Mencari skor rata-rata ( $\bar{X}$ ) dari tiap-tiap butir pertanyaan tiap kelompok, baik dari kelompok atas atau bawah. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Skor rata-rata yang dicari

X = Skor

$\sum$  = "sigma" berarti jumlah

n = Jumlah sampel

- f. Mencari simpangan baku tiap butir soal kelompok atas dan kelompok bawah. Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

Keterangan :

S = Simpangan baku

X = skor

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

n = Jumlah sampel

- g. Mencari simpangan baku gabungan dari butir soal kelompok atas dan kelompok bawah. Dengan rumus sebagai berikut:

$$S_{gab}^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

- $S_{gab}^2$  = Simpangan baku gabungan  
 $n_1$  = Jumlah sampel kelompok atas  
 $n_2$  = Jumlah sampel kelompok bawah  
 $S_1^2$  = Simpangan baku kelompok atas dikuadratkan  
 $S_2^2$  = Simpangan baku kelompok bawah dikuadratkan

- h. Mencari nilai "t hitung" untuk tiap butir soal dari kedua kelompok dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{gab} \sqrt{1/n_1 + 1/n_2}}$$

Keterangan :

- $t$  = Nilai t hitung yang dicari  
 $\bar{X}_1$  = Skor rata-rata kelompok atas  
 $\bar{X}_2$  = Skor rata-rata kelompok bawah  
 $S$  = Simpangan baku gabungan kedua kelompok  
 $N_1$  = Jumlah responden/sampel kelompok atas  
 $N_2$  = Jumlah responden/sampel kelompok bawah

Selanjutnya membandingkan nilai t hitung yang telah di cari dengan t tabel pada taraf signifikansi  $\alpha$  0.05 atau tingkat perilaku 95% dengan derajat kesahihan ( $dk = n_1 + n_2 - 2$ ) yaitu  $24 + 24 - 2 = 46$ , maka nilai t tabel yang diperoleh 1,68.

Setelah melakukan perhitungan dari data yang telah dikumpulkan, maka diperoleh angket valid yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3.6**  
**Data hasil uji validitas Hubungan antara pemahaman peraturan permainan**  
**dengan perilaku pemain sepakbola di lapangan**

| No | T-hitung | T-tabel | Keterangan  |
|----|----------|---------|-------------|
| 1  | 1,71478  | 1,68    | Valid       |
| 2  | 1,75445  | 1,68    | Valid       |
| 3  | 1,75087  | 1,68    | Valid       |
| 4  | 1,78868  | 1,68    | Valid       |
| 5  | 1,81794  | 1,68    | Valid       |
| 6  | 1,72663  | 1,68    | Valid       |
| 7  | 1,69785  | 1,68    | Valid       |
| 8  | 1,69785  | 1,68    | Valid       |
| 9  | 1,84707  | 1,68    | Valid       |
| 10 | 1,71091  | 1,68    | Valid       |
| 11 | 1,78451  | 1,68    | Valid       |
| 12 | 1,70069  | 1,68    | Valid       |
| 13 | 1,75445  | 1,68    | Valid       |
| 14 | 1,74495  | 1,68    | Valid       |
| 15 | 1,71093  | 1,68    | Valid       |
| 16 | 1,69785  | 1,68    | Valid       |
| 17 | 1,69785  | 1,68    | Valid       |
| 18 | 1,80864  | 1,68    | Valid       |
| 19 | 1,72139  | 1,68    | Valid       |
| 20 | 1,72139  | 1,68    | Valid       |
| 21 | 1,72139  | 1,68    | Valid       |
| 22 | 1,72139  | 1,68    | Valid       |
| 23 | -8,18751 | 1,68    | Tidak Valid |
| 24 | 1,82576  | 1,68    | Valid       |
| 25 | 1,75658  | 1,68    | Valid       |
| 26 | -0,77417 | 1,68    | Tidak Valid |
| 27 | 1,72607  | 1,68    | Valid       |
| 28 | 1,72607  | 1,68    | Valid       |
| 29 | -0,69058 | 1,68    | Tidak Valid |
| 30 | -1,44227 | 1,68    | Tidak Valid |
| 31 | -0,72166 | 1,68    | Tidak Valid |
| 32 | 1,78868  | 1,68    | Valid       |
| 33 | 1,7573   | 1,68    | Valid       |
| 34 | 1,7847   | 1,68    | Valid       |
| 35 | 1,80752  | 1,68    | Valid       |
| 36 | 1,75252  | 1,68    | Valid       |
| 37 | 1,75252  | 1,68    | Valid       |

|    |          |      |             |
|----|----------|------|-------------|
| 38 | 1,71085  | 1,68 | Valid       |
| 39 | -0,95769 | 1,68 | Tidak Valid |
| 40 | 1,73642  | 1,68 | Valid       |
| 41 | 0        | 1,68 | Tidak Valid |
| 42 | 1,76522  | 1,68 | Valid       |
| 43 | -1,24539 | 1,68 | Tidak Valid |
| 44 | -1,33913 | 1,68 | Tidak Valid |
| 45 | 1,73605  | 1,68 | Valid       |
| 46 | 1,78722  | 1,68 | Valid       |
| 47 | 1,79724  | 1,68 | Valid       |
| 48 | 1,79127  | 1,68 | Valid       |
| 49 | 0        | 1,68 | Tidak Valid |
| 50 | 1,78458  | 1,68 | Valid       |
| 51 | -0,37818 | 1,68 | Tidak Valid |
| 52 | -1,15254 | 1,68 | Tidak Valid |
| 53 | 1,71638  | 1,68 | Valid       |
| 54 | 1,71638  | 1,68 | Valid       |
| 55 | 0,12865  | 1,68 | Tidak Valid |
| 56 | 1,78102  | 1,68 | Valid       |
| 57 | 0,92918  | 1,68 | Tidak Valid |
| 58 | 0,77325  | 1,68 | Tidak Valid |
| 59 | 1,71916  | 1,68 | Valid       |
| 60 | -0,15453 | 1,68 | Tidak Valid |
| 61 | 0,52705  | 1,68 | Tidak Valid |
| 62 | 1,27818  | 1,68 | Tidak Valid |
| 63 | 0,12065  | 1,68 | Tidak Valid |
| 64 | 1,86106  | 1,68 | Valid       |
| 65 | 1,76466  | 1,68 | Valid       |
| 66 | 1,70282  | 1,68 | Valid       |
| 67 | 1,79045  | 1,68 | Valid       |
| 68 | 0,44186  | 1,68 | Tidak Valid |
| 69 | 0,65146  | 1,68 | Tidak Valid |
| 70 | 1,74346  | 1,68 | Valid       |
| 71 | 1,79058  | 1,68 | Valid       |
| 72 | 0,29321  | 1,68 | Tidak Valid |

Dari tabel 3.5 data hasil uji validitas hubungan antara pemahaman peraturan permainan dengan perilaku pemain sepakbola di lapangan, tentang perilaku pemain sepakbola di atas terdapat 22 pernyataan yang tidak valid.

**Tabel 3.7**  
**Data hasil uji validitas Hubungan antara pemahaman peraturan permainan dengan perilaku pemain sepakbola di lapangan**

| No | T-hitung | T-tabel | Keterangan  |
|----|----------|---------|-------------|
| 1  | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 2  | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 3  | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 4  | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 5  | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 6  | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 7  | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 8  | -0,6243  | 1,68    | Tidak Valid |
| 9  | -3,1663  | 1,68    | Tidak Valid |
| 10 | 1,7031   | 1,68    | Valid       |
| 11 | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 12 | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 13 | 1,7031   | 1,68    | Valid       |
| 14 | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 15 | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 16 | 0,2491   | 1,68    | Tidak Valid |
| 17 | 0,2491   | 1,68    | Tidak Valid |
| 18 | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 19 | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 20 | 0        | 1,68    | Tidak Valid |
| 21 | 0,2491   | 1,68    | Tidak Valid |
| 22 | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 23 | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 24 | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 25 | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 26 | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 27 | 1,7031   | 1,68    | Valid       |
| 28 | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 29 | 1,7031   | 1,68    | Valid       |
| 30 | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 31 | 1,7851   | 1,68    | Valid       |
| 32 | 1,7851   | 1,68    | Valid       |



|    |         |      |             |
|----|---------|------|-------------|
| 33 | 1,7031  | 1,68 | Valid       |
| 34 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 35 | -0,2206 | 1,68 | Tidak Valid |
| 36 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 37 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 38 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 39 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 40 | 1,7031  | 1,68 | Valid       |
| 41 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 42 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 43 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 44 | 0,7761  | 1,68 | Tidak Valid |
| 45 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 46 | -0,1948 | 1,68 | Tidak Valid |
| 47 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 48 | 1,7031  | 1,68 | Valid       |
| 49 | 0,6817  | 1,68 | Tidak Valid |
| 50 | 1,7031  | 1,68 | Valid       |
| 51 | 1,1265  | 1,68 | Tidak Valid |
| 52 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 53 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 54 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 55 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 56 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 57 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 58 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 59 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 60 | 1,7031  | 1,68 | Valid       |
| 61 | 1,7031  | 1,68 | Valid       |
| 62 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 63 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 64 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 65 | 1,7031  | 1,68 | Valid       |
| 66 | 0,7761  | 1,68 | Tidak Valid |
| 67 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 68 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 69 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 70 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 71 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 72 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 73 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 74 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |

|    |         |      |             |
|----|---------|------|-------------|
| 75 | 1,7031  | 1,68 | Valid       |
| 76 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 77 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 78 | -0,4006 | 1,68 | Tidak Valid |
| 79 | 1,7031  | 1,68 | Valid       |
| 80 | 0,2206  | 1,68 | Tidak Valid |
| 81 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 82 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 83 | 1,7031  | 1,68 | Valid       |
| 84 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 85 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 86 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 87 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |
| 88 | 1,7031  | 1,68 | Valid       |
| 89 | 1,7031  | 1,68 | Valid       |
| 90 | 1,7851  | 1,68 | Valid       |

Dari tabel 3.6 data hasil uji validitas hubungan antara pemahaman peraturan permainan dengan perilaku pemain sepakbola di lapangan, tentang peraturan permainan sepakbola di atas terdapat 14 pernyataan yang tidak valid.

### 3.2 Pengujian Reliabilitas Instrumen

Berikut langkah-langkah pengolahan data untuk menentukan reliabilitas angket tersebut adalah:

- a. Membagi butir pernyataan valid menjadi dua bagian pernyataan yang bernomor ganjil dan bernomor genap.
- b. Skor dari butir pernyataan yang bernomor ganjil dikelompokkan menjadi variabel x dan skor dari butir-butir pernyataan yang bernomor genap menjadi variabel y.
- c. Mengkorelasikan antara skor butir-butir pernyataan valid yang bernomor ganjil dengan butir-butir pernyataan yang bernomor genap dengan menggunakan rumus korelasi Person 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 yang dicari

$XY$  = Jumlah perkalian skor x dan y

$X$  = Jumlah skor x

$Y$  = Jumlah skor y

$n$  = Jumlah banyaknya pasangan X dan Y

d. Mencari reliabilitas seluruh perangkat butir dengan menggunakan rumus

Spearman Brown dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{ii} = \frac{2.r_{xy}}{1 + r_{xy}}$$

Keterangan :

$r_{ii}$  = Koefisien yang dicari

$2.r_{xy}$  = Dua kali koefisien korelasi

$1 + r_{xy}$  = Satu tambah koefisien korelasi

Setelah didapat nilai koefisien yang dicari lalu dilakukan pengujian signifikansi koefisien korelasi yang disesuaikan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi.

### E. Prosedur Pengolahan Data

Setelah melakukan uji coba, penulis melaksanakan pengumpulan data dan selanjutnya melakukan pengolahan data dengan cara-cara sebagai berikut:

#### 1) Menghitung Rata-rata dan Simpangan Baku

a. Mencari nilai rata-rata ( $\bar{X}$ ) dari setiap kelompok data dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

- $\bar{X}$  = nilai rata-rata yang dicari  
 $X$  = skor mentah  
 $n$  = jumlah sampel  
 $\sum$  = jumlah dari

b. Mencari simpangan baku dari setiap kelompok data dengan menggunakan

rumus:

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n-1}}$$

Keterangan:

- $S$  = simpangan baku yang dicari  
 $\sum$  = jumlah dari  
 $X$  = nilai data mentah  
 $\bar{X}$  = nilai rata-rata yang dicari  
 $n$  = jumlah sampel

## 2) Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan mengetahui apakah data dari hasil pengukuran normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah uji normalitas Liliefors, Nurhasan (2002:105) caranya sebagai berikut:

a. Pengamatan  $X_1, X_2, \dots, X_n$  jika dijadikan angka baku  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$

dengan menggunakan rumus:

$$Z = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

b. Untuk tiap angka baku digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang.  $F(Z) = P(Z \leq Z)$

c. Selanjutnya dihitung proporsi  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $Z_1$ . jika proporsi dinyatakan oleh  $S(Z_1)$ , maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{Banyaknya } \dots Z_1, \dots Z_2, \dots Z_n \dots \text{ yang } \leq \dots Z_i}{n}$$

- d. Hitung selisih  $F(Z_i) - S(Z_i)$  kemudian tentukan harga mutlaknya.
- e. Ambil harga mutlak yang paling besar. Sebutlah nilai-nilai terbesar ini  $L_o$ .

### 3) Menghitung Prosentase Gambaran Alternatif Jawaban

Menghitung prosentase gambaran alternatif jawaban dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X_1}{\sum X_n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Prosentase

$\sum X_1$  : jumlah skor aktual atau pengamatan

$\sum X_n$  : jumlah skor ideal atau pengharapan

100 % : Bilangan tetap

Setelah data didapat kemudian menafsirkan dan menyimpulkan untuk mempermudah dalam penafsiran dan penyimpulan, dalam hal ini memilih parameter yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:246), dengan menafsirkan kriteria penilaian presentase sebagai berikut:

**Tabel 3.8**  
**Kriteria Frekwensi Presentase**

| Rentang Nilai | Kriteria    |
|---------------|-------------|
| 76 – 100%     | Baik        |
| 56 – 75%      | Cukup       |
| 40 – 55%      | Kurang Baik |
| <40%          | Tidak Baik  |

#### 4) Teknik Penghitungan Korelasi Dengan Skor Berpasangan

Teknik korelasi dengan skor berpasangan dapat digunakan dengan pendekatan statistik dari pearson, dengan rumus:

$$r_{XY} = \frac{\sum X_i Y_i}{\sqrt{\sum X_i \sum Y_i}}$$

Keterangan:

$r_{XY}$  : Korelasi antara variable (x) dan variable (y)

$X_i$  : Perbedaan antara tiap skor dengan nilai rata-rata dari variable (x)

$Y_i$  : Perbedaan antara tiap skor dengan nilai rata-rata dari variable (y)

**Tabel 3.9**  
**Klasifikasi Koefisien Korelasi Tes**

|   |                       |                    |
|---|-----------------------|--------------------|
| R | 0,00                  | Tidak ada hubungan |
| R | $\pm 0,01 - \pm 0,20$ | Rendah             |
| R | $\pm 0,21 - \pm 0,50$ | Sedang             |
| R | $\pm 0,51 - \pm 0,70$ | Cukup              |
| R | $\pm 0,71 - \pm 0,90$ | Tinggi             |
| R | $\pm 0,90 - \pm 1,00$ | Sempurna           |

