

## **BAB III**

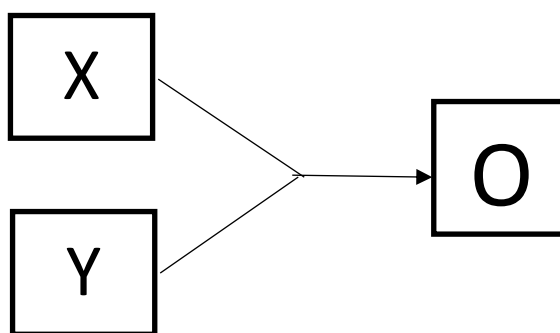
### **METODE PENELITIAN**

Hal yang penting dalam melakukan penelitian adalah menetapkan metode penelitian. Metode penelitian sering disebut sebagai cara-cara yang digunakan untuk mendapatkan pengetahuan dengan menggunakan prosedur yang jelas dan terpercaya. Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan dalam rumusan masalah, yaitu ingin mengetahui tingkat pemahaman siswa sekolah menengah atas terhadap peraturan permainan sepak bola.

#### **3.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya (Suharsimi 2006). Penelitian kuantitatif adalah sebuah pendekatan untuk menguji teori objektif dengan memeriksa hubungan antar variabel (Creswell 2017). Penelitian merupakan kegiatan sistematis yang bertujuan untuk menambah pengetahuan baru atas pengetahuan yang sudah ada. Sebelum melakukan penelitian dibutuhkan desain penelitian terlebih dahulu agar nantinya penelitian dapat terarah dan berjalan secara sistematis.

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan masalah dan tujuan yang ingin dicapai, yaitu untuk mengetahui bagaimana tingkat pemahaman siswa sekolah menengah atas terhadap peraturan permainan sepak bola dan terdapat hubungan atau tidak terhadap tingkat pelanggaran dalam permainan sepak bola. Desain penelitian yang digunakan adalah desain analisis jalur dengan menggunakan korelasi regresi sederhana karena dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas (X) dengan satu variabel terikat (Y). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian survei. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 3.1 Desain penelitian**

Keterangan :

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

Y : Tingkat pelanggaran

O : siswa SMA kelas X

### 3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Soekanto (2007) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan hasil penelitian tersebut. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 1 Kalianda.

Sampel menurut Suharsaputra (2012) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Tentang jumlah sampel dalam penelitian ini penulis berpedoman kepada pendapat Arikunto Suharsimi (2006) sebagai berikut: “Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjek besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis menggunakan teknik Sempel 15% dari jumlah populasi.

### 3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat pengumpul data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket atau kuesioner. Menurut Sugiyono (2013) kuesioner adalah

teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Penulis menggunakan angket sebagai alat untuk mengumpulkan data penelitian, karena memiliki beberapa keuntungan. Suharsimi (2006) menjelaskan sebagai berikut :

1. Tidak memerlukan hadirnya penelitian.
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.

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan angket tertutup, yaitu angket yang sudah disediakan pilihan jawabannya sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sesuai pemahaman responden. Dalam penelitian ini penulis mengadaptasi angket Hermawan (2014) yang berjudul tingkat pemahaman peraturan permainan di sekolah sepak bola usia 8-14 tahun. Dalam angket tersebut menggunakan skala Guttman untuk angket pemahaman peraturan permainan, dalam hal tersebut.

Sugiyono (2013) mengatakan Skala Guttman digunakan dalam penelitian bila peneliti ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang di tanyakan. Skala dengan tipe ini akan didapat jawaban yang tegas yaitu “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah- tidak pernah”; “ positif-negatif” dan lain-lain.

**Tabel 3.1 Contoh angket menggunakan skala guttman**

NO	Pernyataan	Benar	Salah
1	Bola diluar permainan jika sebagian bola melewati garis samping atau garis		

	gawang, baik menggelinding atau melayang		
--	--	--	--

Teknisnya angket disebarakan kepada siswa yang telah ditentukan sebagai sample, angket berisi pernyataan-pernyataan tentang peraturan permainan. Siswa hanya diminta untuk memilih Ya dan Tidak.

Terdapat skor dijawab pada angket, yaitu dari skor satu dan nol. Terdapat pernyataan positif dan negatif dalam angket tersebut. Untuk skor pada pernyataan positif adalah jika responden menjawab benar maka pemberian skor 1 dan apabila salah diberi skor 0.

### 3.3.1 Kisi-kisi Angket Pemahaman Peraturan Permainan

**Tabel 3.2 Kisi Kisi Angket**

Sumber : (Hermawan, 2014)

Variable	Indikator	Sub Indikator	No Soal
Peraturan Permainan Sepak Bola	Perlengkapan	Lapangan permainan	1,2,3,4,
		Bola	5,6,7,8,
		Jumlah pemain	9,10,11,12
		Perlengkapan pemain	13,14,15,16,
		Wasit	17,18,19,20,21,22,23
Aplikasi peraturan permainan		Lamanya permainan	24,25,26,
		Mulai dan memulai Kembali permainan	27,28,29.30

Bagas Kurnia Saputra, 2023

*HUBUNGAN PEMAHAMAN PERATURAN TINGKAT PELANGGARAN DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS X SMAN 1 KALIANDA*

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

		Bola di dalam dan di luar lapangan	31,32,33,34,
		Cara mencetak gol	35,34,35,36
		Offside	37,38,39,40
		Pelanggaran dan kelakuan tidak sopan	41,42,43,44,45,46
		Tendangan bebas	47,48,49,50,
		Tendangan penalty	51,52,53,54,55,
		Lemparan ke dalam	56,57,58,59,60
		Tendangan gawang	61,62,63,64,
		Tendangan sudut	65,66,67,68

### 3.3.2 Indikator Penilaian Tingkat Pelanggaran

**Tabel 3.3 Indikator Tingakt Pelanggaran**

Sumber : (IFAB, 2022)

Variabel	Indikator	Jumlah Butir	Skor
Tingkat Pelanggaran	Ringan	20	1
	Sedang	5	2
	Berat	9	3

Dalam penilaian tingkat pelanggaran ini terdapat 34 butir penilaian dan terbagi menjadi 3 indikator yaitu ringan, sedang, dan berat. Dalam indikator ringan terdapat 20 butir pernyataan, dari setiap butir mendapatkan skor 1, dalam indikator sedang

terdapat 5 butir pernyataan, dari setiap butir mendapatkan skor 2, dalam indikator berat terdapat 9 butir pernyataan, dari setiapbutir mendapat skor 3.

### 3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini untuk mempermudah dalam melakukan tahapan penelitian dan mengumpulkan data sebelum melakukan penelitian terhadap subjek. Sebelum melakukan tes langkah yang dilakukan peneliti yaitu melakukan pengujian instrument penelitian kuisioner untuk di uji validitas dan reliabilitas kuisioner, dan pengujian dilakukan pada 60 siswa kelas X SMAN 2 Kalianda, 68 soal di uji validitas dan reliabilitas pada 60 orang siswa dan terdapat 40 soal yang valid dan soal dinyatakan reliabel. langkah selanjutnya peneliti melanjutkan penelitian langsung kepada sampel dan membagi kuesioner melalui google form yang diberikan kesalah satu siswa dan dibagikan kepada teman temannya, memberikan petunjuk tentang mengisi identitas responden dan cara menjawab soal-soal dalam kuesioner yang sudah dibagikan

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

**Tabel 3.4 contoh alternatif jawaban**

Alternatif jawaban	Skor	
	Positif	Negatif
Jawaban Benar	1	0
Jawaban Salah	0	1

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

Jumlah pernyataan tes sebanyak 40 jika benar mendapatkan nilai 1 dan jika jawaban salah mendapatkan nilai 0 sehingga didapat skor maksimal 40 dan 0 skor minimal.

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

1. Menentukan angka persentase tertinggi

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

2. Menentukan angka persentase terendah

$$\frac{skorminimal}{skorminimal} \times 100 \%$$

3. Rentang persentase  $100\% - 25\% = 75\%$

4. Interval kelas persentase  $75\% / 5 = 15\%$

Kemudian skor yang diperoleh dalam % dengan analisis deskriptif persentase dikonsultasikan dengan table kriteria.

**Tabel 3.5 Kriteria analisis deskriptif persentase**

Sumber : (Ali, 1993)

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

Angket yang sudah disusun harus diujicobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas dari sertiap pertanyaan. Dari uji coba angket tersebut diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpulan data dalam penelitian ini. Uji coba angket bertujuan untuk mengetahui valid atau tidak suatu tes berupa angket dan apakah tes berupa angket tersebut cocok atau tidaknya digunakan dalam penelitian ini.

### 3.5 Validitas dan Realiabilitas Instrumen

#### 3.5.1 Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2013) “Uji Validitas adalah ketepatan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti”. Angket diuji untuk mengukur validitas dan reabilitas masing-masing item pertanyaan. Dari hasil ujicoba akan diperoleh kuisoner yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data pada penelitian ini.

Uji validitas di gunakan mengetahui apakah item item yang ada di dalam kuisoner mampu mengukur perubahan yang di dapatkan dalam penelitian ini. Untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuisoner di lihat jika pertanyaan dalam kuisoner tersebut mampu mengungkapkan sesuatu yang akan di ukur oleh kuisoner tersebut.

Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi pearson product moment dengan menggunakan program *SPSS versi 28.00 for windows*. Kriteria validitas setiap item atau butir pertanyaan adalah apabila nilai korelasi tiap item tersebut bernilai positif dan besarnya 0,3 keatas, berarti item atau butir pertanyaan tersebut valid (Soekanto, 2007)

Validitas soal ditentukan dengan korelasi *product moment* sebagai berikut :

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

$r_{xv}$ : koefisien korelasi antara skor item dengan skor total

N : jumlah peserta

$\sum X$ : jumlah skor item

$\sum Y$ : jumlah skor total

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

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

$\sum Y^2$ : jumlah kuadrat



**Tabel 3.6 Hasil uji validitas**  
(sumber : Hasil melalui *SPSS* versi 28.00)

Indikator	R hitung	R kritis	Keterangan
Pertanyaan 01	0,514	0,330	Valid
Pertanyaan 02	0,454	0,330	Valid
Pertanyaan 03	0,633	0,330	Valid
Pertanyaan 04	0,421	0,330	Valid
Pertanyaan 05	0,001	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 06	0,561	0,330	Valid
Pertanyaan 07	0,272	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 08	0,285	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 09	0,637	0,330	Valid
Pertanyaan 10	0,039	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 11	0,389	0,330	Valid
Pertanyaan 12	0,334	0,330	Valid
Pertanyaan 13	-0,491	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 14	0,486	0,330	Valid
Pertanyaan 15	0,447	0,330	Valid
Pertanyaan 16	0,075	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 17	0,366	0,330	Valid
Pertanyaan 18	0,512	0,330	Valid
Pertanyaan 19	0,377	0,330	Valid
Pertanyaan 20	0,290	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 21	0,624	0,330	Valid
Pertanyaan 22	0,337	0,330	Valid
Pertanyaan 23	0,369	0,330	Valid
Pertanyaan 24	0,371	0,330	Valid
Pertanyaan 25	0,372	0,330	Valid
Pertanyaan 26	0,079	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 27	0,523	0,330	Valid

Pertanyaan 28	0,047	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 29	0,369	0,330	Valid
Pertanyaan 30	0,225	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 31	0,347	0,330	Valid
Pertanyaan 32	0,096	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 33	0,182	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 34	0,429	0,330	Valid
Pertanyaan 35	0,531	0,330	Valid
Pertanyaan 36	0,217	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 37	0,063	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 38	0,439	0,330	Valid
Pertanyaan 39	0,470	0,330	Valid
Pertanyaan 40	0,332	0,330	Valid
Pertanyaan 41	0,271	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 42	0,336	0,330	Valid
Pertanyaan 43	0,215	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 45	0,443	0,330	Valid
Pertanyaan 46	0,031	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 47	0,375	0,330	Valid
Pertanyaan 48	0,379	0,330	Valid
Pertanyaan 49	0,229	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 50	0,510	0,330	Valid
Pertanyaan 51	0,272	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 52	0,395	0,330	Valid
Pertanyaan 53	0,453	0,330	Valid
Pertanyaan 54	0,259	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 55	0,433	0,330	Valid
Pertanyaan 56	0,291	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 57	0,650	0,330	Valid
Pertanyaan 58	0,328	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 59	0,234	0,330	Tidak valid

Pertanyaan 60	0,333	0,330	Valid
Pertanyaan 61	0,390	0,330	Valid
Pertanyaan 62	0,289	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 63	0,334	0,330	Valid
Pertanyaan 64	0,019	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 65	0,482	0,330	Valid
Pertanyaan 66	0,058	0,330	Tidak valid
Pertanyaan 67	0,352	0,330	Valid
Pertanyaan 68	0,086	0,330	Tidak valid

Dari tabel di atas hasil uji validitas jumlah angket yang valid digunakan peneliti sebanyak 40 soal, sehingga 40 soal tersebut dapat digunakan penelitian

### 3.5.2 Uji Realiabilitas

Setelah melakukan uji validitas terhadap masing-masing soal, Langkah berikutnya adalah menguji tingkat reabilitas instrument tersebut. Menurut Sugiyono (2013) uji reabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Dalam uji reabilitas menggunakan bantuan SPSS 28.00. Apabila variabel yang diteliti mempunyai cronbach's alpha ( $\sigma$ ) > 60% maka variabel tersebut dikatakan reliable sebaliknya *cronbach's alpha* ( $\sigma$ ) < 60% maka variabel tersebut dikatakan tidak reliabel.

**Tabel 3.7 Hasil uji realiabilitas**

(Sumber : Hasil melalui SPSS 28.00)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
.728	68

Dari data di atas, hasil uji reliabilitas instrumen diperoleh koefisien sebesar 0,728. Hasil tersebut dapat diartikan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,600.

### 3.6 Analisis Data

Tahapan ini digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari tes berupa angket sehingga dihasilkan temuan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif mengenai “Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Peraturan Permainan Sepak bola”. Adapun teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif korelasi, dimana Penelitian korelasional bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada, berapa eratnya hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan itu.

#### 3.6.1 Menghitung Presentase Tingkat Pemahaman Peraturan

Untuk mencari besarnya frekuensi relative (persentase) menurut Anas (2012) dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Angka Persentase

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

N = jumlah frekuensi atau banyaknya individu

#### 3.6.2 Analisis Statistic Korelasi Product Moment

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik analisis statistic korelasi product momen, Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

X = Tingkat pemahaman peraturan

Y = Tingkat pelanggaran yang dilakukan

Bagas Kurnia Saputra, 2023

HUBUNGAN PEMAHAMAN PERATURAN TINGKAT PELANGGARAN DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS X SMAN 1 KALIANDA

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

$r_{xy}$  = Angka indeks korelasi product momen

$\sum x$  = Jumlah seluruh skor X

$\sum y$  = jumlah seluruh skor Y

Tabel 3.8 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r.

Sumber : (Sugiyono 2013)

Interval Koefisien Korelasi	Interpretasi Hubungan
0,00 – 0,19	Sangat Rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat Kuat

Setelah diketahui besar kecilnya  $r_{xy}$  maka taraf signifikan dilihat dengan kriteria pengujian.

Jika nilai t hitung positif

T hitung > t tabel artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima (berpengaruh)

T hitung < t tabel artinya  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak (tidak berpengaruh)

Jika nilai t hitung negatif

-t hitung < -t tabel artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  di terima (berpengaruh)

-t hitung > -t tabel artinya  $H_0$  diterima dan  $H_a$  di tolak (tidak berpengaruh)