

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain penelitian

Desain penelitian adalah rancangan penelitian yang akan digunakan sebagai pedoman oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Tujuan dibuatnya desain penelitian adalah untuk memperjelas tujuan dalam melakukan penelitian agar saat proses meneliti lebih terstruktur. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Analysis of varian dengan menyebarkan kuesioner yang bertujuan untuk menggambarkan persepsi gaya kepemimpinan pelatih terhadap tingkat agresifitas atlet karate katagori komite.

Metodelogi penelitian yang digunakan adalah deskriptif analisis dengan pendekatan deskriptif korelational dan menggunakan metodelogi kuantitatif.

3.2 Batasan Penelitian

Batasan penelitian di perlukan dalam setiap penelitian agar masalah yang di teliti lebih terarahdan jelas karena tujuannya. Berdasarkan penjelasan tersebut maka penelitian ini di batasi olehbeberapa hal sebagai berikut:

- 1) Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Gaya Kepemimpinan Pelatih Karate Komite.
- 2) Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Agresifitas Atlet Karate Komite.
- 3) Populasi dalam penelitian ini merupakan karate INKANAS GGM.
- 4) Sample dalam penelitian ini adalah 20 atlet karate kategori komite aktif.
- 5) Instrumen yang digunakan kuesioner LSS dan SAQ.

3.3 Partisipasi

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini diantaranya adalah peneliti, dosen pembimbing, dan atlet komite karate. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengisi kuesioner melalui kertas lembaran.

3.4 Populasi dan sample

3.4.1 Populasi

Populasi adalah subjek atau sejumlah individu yang berada didalam kelompok tertentu yang dijadikan sebagai sumber data yang mana memiliki daerah atau batasan yang jelas, terdapat pola kualitas, serta memiliki ciri yang seragam dan dapat diukur (Burke et al., n.d.). Adapun populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah 20 atlet karate INKANAS GGM

Peneliti menggunakan populasi homogen, populasi homogen sendiri adalah sumber data yang unsurnya memiliki sifat yang sama sehingga tidak perlu mempersoalkan jumlahnya secara kuantitatif. Sehingga dalam penelitian ini yang digunakan sebagai populasi sasaran (*target population*) penelitian adalah seluruh atlet karateka yang memiliki karakteristik yang sama yaitu pernah mengikuti pertandingan tingkat nasional, provinsi, daerah, atau setidaknya mengikuti latihan atau pembinaan secara terprogram.

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan wakil dari populasi. Pada penelitian ini, pemilihan sampel digunakan dengan metode *population sampling*. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *population sampling*, merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan jumlah populasi. Dari sejumlah populasi yang ada, maka di ambil sampel 20 atlet karate komite yang dilatih oleh pelatih INKANAS GGM.

3.5 Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat yang digunakan dalam meneliti objek yaitu INKANAS GGM. Waktu penelitiannya yaitu pada tanggal 7 November 2023.

3.6 Instrument penelitian

Dalam pengumpulan data, penelitian ini akan menggunakan angket yaitu

- 1) Kuesioner Leadership Sport Scale (LSS)

Tabel 1.3 Peta Distribusi Kuisioner Gaya Kepemimpinan Pelatih

Variabel	Faktor-faktor	Indikator	Nomor Butir		Σ
			Positif	Negatif	
G A Y A K E P E M I M P I N A N	1. Gaya Kepemimpinan Otoriter	1.1. Wewenang mutlak terpusat pada pelatih.	1	15	8
		1.2. Cenderung adanya paksaan, ancaman, dan hukuman.	13	7	
		1.3. Kebijakan selalu dibuat oleh pelatih	4, 25	8, 26	
	2. Gaya Kepemimpinan Demokrasi	2.1. Keputusan dibuat bersama antara pelatih dan atlet.	2	3	8
		2.2. Terdapat suasana saling percaya, saling hormat, saling harga menghargai.	16	5	
		2.3. Pelatih mendorong prestasi atlet dalam batas kemampuan secara wajar.	6	19	
		2.4. Pujian dan kritik seimbang.	11	17	
	3. Gaya Berpusat Pada Orang / <i>People-centered</i>	3.1 Menemukan kebutuhan atlet	9	21	8
		3.2 Berkomunikasi dengan atlet yang mengalami masalah	10	23	

I M P I N A N		3.3 Pelatih kurang keras dalam menuntun atlet untuk menunaikan tugasnya dengan baik..	14, 29	12,27	
	4. Gaya yang lebih menekankan pada tugas / task-oriented	4.1 pemberian instruksi yang cepat, tegas, dan langsung pada tugas yang harus dijalankan 4.2 Tidak banyak membuang waktu untuk komunikasi pribadi dengan atlet dan antara atlet	18, 28 20, 32	22, 31 24, 30	8
	Jumlah Butir Tes		16	16	32

Kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala model Likert. Instrument dalam penelitian ini menyediakan 5 alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (N) Tidak setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pemberian skor untuk setiap alternative jawaban untuk setiap item pernyataan dalam instrument ini sebagai berikut :

Tabel 2.3 Norma Skoring
(Anjas tamara 2021)

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Kuesioner ini di adopsi oleh peneliti dari peneliti sebelumnya yang menggunakan kuesioner yang sama, dengan nilai reliabilitas sudah di uji. Besar nilai reliabilitas 0,975 dan nilai validitas 32 item pertanyaan mendapatkan hasil r hitung lebih besar dari r tabel dan nilai sig ($0,000-0,004$) $< 0,05$ maka secara konstruk kuesioner ini sudah valid.

2) Kuesioner The Sports Aggression.

Pada kuisisioner ini terdapat beberapa sub skala yaitu :

(1) Bertarung

Atlet menyerang, memecahkan rintangan, berani dan melihat rintangan sebagai tantangan diatasi. Pertanyaan ini ada terdapat pada nomer 1,4,7,10, dan 13.

(2) Kecurangan permainan

Atlet tidak memiliki keraguan, bersedia menyalahkan orang lain untuk mencapai prestasinya, seringkali dengan cara yang tidak etis - misalnya, dengan mendorong lawan ke lapangan. Pertanyaan ini ada terdapat pada nomer 2,5,8,11, dan 14.

(3) Ketegasan

Atlet mengungkapkan pendapat dan emosinya secara langsung, dengan cara yang berani dan dengan batasan yang sesuai - misalnya, umpan balik kritis kepada rekan atau pelatih. Pertanyaan ini ada terdapat pada nomer 3,6,9,12, dan 15.

The Sports Aggression Questionnaire memiliki lima katagori respon mana Jelas tidak (1 poin), Mungkin tidak (2 poin), Sulit dikatakan (3 poin), Agak ya (4 poin), dan Sangat ya (5 poin) Skor untuk setiap subskala dihitung dengan menjumlahkan poin dari masing-masing item tanggapan. Skor minimum adalah 5, dan skor maksimum adalah 25. (Makarowski et al., n.d.)

Kuesioner ini di adopsi oleh peneliti dari peneliti sebelumnya yang menggunakan kuesioner yang sama, dimana validitas dan reliabilitas sudah di uji dengan nilai reliabilitas 0,916 dan nilai validitas 15 item pertanyaan mendapatkan hasil r hitung lebih besar dari r tabel dan nilai sig ($0,000-0,004$) $< 0,05$ maka secara konstruk kuesioner ini sudah valid.

3.7 Prosedur penelitian

Untuk melakukan penelitian ini terdapat beberapa tahap yaitu :

1) Menyusun angket

(1) Membuat kisi-kisi penelitian

Penyusunan kisi-kisi ini ditujukan sebagai acuan dalam pembuatan angket. Kisi-kisi tersebut meliputi judul penelitian, tujuan penelitian, pertanyaan penelitian, dan indikator-indikator serta item pertanyaan.

(2) Menyusun Item Pertanyaan

Pertanyaan dalam angket berisikan penjabaran dari indikator-indikator yang akan dibuat dalam bentuk kuesioner yang berisi data diri sampel secara singkat, dan kedua instrumen (LSS dan The Sports Aggression) dalam bentuk kertas lembaran.

(3) Pelaksanaan penyebaran angket

Pada pelaksanaan penyebaran angket terdapat 2 tahap

2) Tahap Persiapan

Pada tahap ini mempersiapkan hal-hal yang diperlukan dalam proses penyebaran angket :

(1) Mempersiapkan surat izin dari pihak yang berwenang

(2) Mempersiapkan angket yang akan disebar

(3) Menyiapkan alat tulis

3) Tahap Pelaksanaan

Setelah mendapatkan izin dari pihak yang berwenang maka dimulailah penyebaran angket. Sebelum responden mengisi angket, terlebih dahulu diberi beberapa penjelasan mengenai pengisian angket.

3.8 Prosedur pengolahan data

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional yang mana data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan Statistical Program for Social Science atau SPSS versi 26.0.