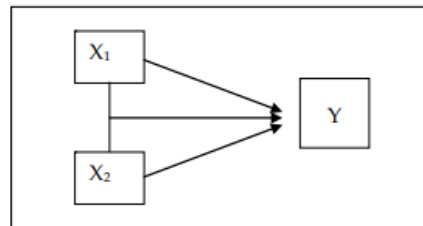


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pendekatan menggunakan data berbentuk skor. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif, dengan desain penelitian yaitu menggunakan desain korelasi. Dalam buku (Hafni, 2022) Metode penelitian korelasional adalah penelitian dengan sifat meneliti tingkat hubungan variabel satu dengan variabel lainnya yang sedang diteliti berdasarkan koefisien korelasi. Didalam penelitian ini bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan kecemasan, kepercayaan diri, dengan keterampilan skill pada atlet *floorball*. Desain ini dapat dilihat pada skema berikut:

Sumber (Subarjah, 2016)



Gambar 3.1 Desain Penelitian Korelasi

Keterangan:

X1 = kecemasan

X2 = kepercayaan diri

Y = keterampilan bermain

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah seorang atlet *Floorball* yang mengikuti UKM *floorball* di STKIP Pasundan kota Cimahi sebanyak 30 orang atlet.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah seluruh subjek (manusia, hewan percobaan, data laboratorium, dll) yang akan diteliti serta memenuhi karakteristik yang ditentukan

(Riyanto, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah atlet yang mengikuti UKM *floorball* di STKIP Pasundan Kota Cimahi.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang diharapkan dapat mewakili populasi. Sampel sebaiknya memenuhi kriteria yang dikehendaki, sampel yang dikehendaki adalah bagian dari populasi target yang akan diteliti secara langsung (Riyanto, 2013). Pada penelitian ini akan menggunakan tehnik *convenience sampling* yang merupakan tehnik pengambilan sampel yang didasarkan pada ketersediaan sampel dalam mengikuti penelitian. Penelitian ini mempertimbangkan pengambilan sampel sebanyak 20 atlet *floorball*.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat ukur yang diperlukan dalam suatu penelitian dan digunakan sebagai alat untuk memperoleh data. Instrumen dapat berupa tes, observasi, kuisisioner, wawancara, angket dan lain-lain. Instrumen yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan penelitian. Instrumen penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini berupa angket dan tes sebagai berikut:

1) *Competitive State Anxiety Inventory-2* (CSAI-2R)

Dalam pengambilan data tingkat kecemasan dan kepercayaan diri pada penelitian ini menggunakan *Competitive State Anxiety Inventory-2R* (CSAI-2R). Pada studi (Miftah, 2022) Instrumen tersebut terdiri dari 17 item pertanyaan yang dikelompokkan dalam tiga faktor penilaian, yaitu : kecemasan somatik terdiri dari 7 item tes, kecemasan kognitif terdiri dari 5 item tes dan kepercayaan diri memiliki tes 5 item yang mana setiap item menggunakan skala likert 4 poin (1 = tidak sama sekali, 2 = Sedang, 3 = cukup, 4 = sangat banyak).

Instrumen CSAI-2R sudah melewati uji validitas versi Indonesia hasil dari studi ini menunjukkan nilai reliabilitas berkisar 0,61 hingga 0,86. Secara keseluruhan konvergen menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,772, sedangkan uji divergen menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi tidak signifikan ($r = -.120$). Maka hasil dari penelitian CSAI-2R valid dan dapat digunakan untuk mengukur kecemasan dan kepercayaan diri (Miftah, 2022).

2) Instrumen Tes Keterampilan bermain *floorball*

Silvia Mutiara Giani, 2023

HUBUNGAN KECEMASAN DAN KEPERCAYAAN DIRI DENGAN KETERAMPILAN BERMAIN ATLET FLOORBALL

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

Intrumen tes ini merujuk pada buku (Winarno, 2006). Pada studi (Billa, 2023) dalam cabang olahraga hoki menggunakan tes keterampilan teknik dasar meliputi tes passing, tes dribbling, dan tes shooting yang diobservasi secara langsung dilapangan. Adapun rangkaian pola tes keterampilan teknik dasar bermain *floorball* yang di adaptasi oleh olahraga hoki.

- 1) Tes *passing* yaitu *push and stop*, pelaksanaan tes ini melakukan *passing* ke papan pantul saat bola kembali melakukan stop atau memberhentikan bola sejenak dan dilakukan sebanyak lima kali dengan jarak tiga meter dari papan pantul.
- 2) Tes *dribbling* yaitu test *dribbling zig zag*, pelaksanaan tes ini menggiring bola secara zig zag menggunakan blade melewati rintangan sepuluh cone.
- 3) Tes *shooting* yaitu test *penalty stroke*, pelaksanaan tes ini berdiri digaris pinalti sejajar didepan gawang selanjutnya melakukan *shooting* ke gawang.



Gambar 3.2 Passing



Gambar 3. 3 Dribling



Gambar 3.4 Shooting

Tes ini dilaksanakan secara langsung dari tahap satu hingga tiga, pengambilan data berupa waktu menggunakan stopwach. Waktu dinyalakan ketika atlet sudah mulai melakukan passing dan dimatikan ketika bola sudah masuk kedalam gawang.

a) Uji Reliabilitas

Koefisien reliabilitas tes keterampilan bermain olahraga *floorball* dicari dengan uji reliabilitas menggunakan tehnik test-retest, dilakukan sebanyak dua kali dengan jeda waktu tiga hari. Hasil pertama dengan hasil kedua dikorelasikan menggunakan tehnik analisis korelasi produk moment dari pearson.

Tabel 3.1 Hasil Uji Reliabilitas Tes Keterampilan Bermain Atlet *Floorball*

Reliability Statistic	
Cronbach's Alpha	N
0.968	15

Berdasarkan hasil korelasi didapat Sig. hitung antar data hasil tes pertama dan kedua lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,000 dengan koefisien korelasi 0,968. Data ini menunjukkan bahwa tes keterampilan olahraga *floorball* reliabel dengan keefisien korelasi 0,968 pada taraf signifikansi 1%.

b) Penyusunan Norma Penilaian Tes

Norma penilaian tes dibuat dalam bentuk kategorisasi berjenjang. Jenjang kategori yang dibuat terdiri dari lima jenjang, yaitu (1) sangat baik, (2) baik, (3) cukup, (4) kurang, dan (5) sangat kurang. Penyusunan norma tes keterampilan ini menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN). Penilaian acuan norma ialah penilaian yang dilakukan dengan mengacu pada norma kelompok dalam hal ini yang dimaksud norma adalah kapasitas atau hasil tes sedangkan kelompok ialah semua sampel yang mengikuti tes tersebut (Pangastuti & Ati, 2018). Data yang digunakan adalah nilai dari hasil tes kedua keterampilan olahraga *floorball*.

Berdasarkan hasil perhitungan didapat mean (\bar{X}) sebesar 22 dan standar deviasi (SD) sebesar 3. Dari data-data tersebut kemudian ditentukan batas-batas skor untuk pedoman menggunakan rumus skala lima.

Tabel 3.2 Batas Skor Tes Keterampilan Bermain Olahraga *Floorball*

Sumber (Pangastuti & Ati, 2018)

Skala	Batas Skor
$\bar{X} + 1,5 \text{ SD}$	$22 + 1,5 (3) = 26,5 \approx 27$
$\bar{X} + 0,5 \text{ SD}$	$22 + 0,5 (3) = 23,5 \approx 24$
$\bar{X} - 0,5 \text{ SD}$	$22 - 0,5 (3) = 20,5 \approx 21$
$\bar{X} - 1,5 \text{ SD}$	$22 - 1,5 (3) = 17,5 \approx 18$
$\bar{X} - 1,5 \text{ SD}$	$22 - 1,5 (3) = 17,5 \approx 18$

Dari hasil batas skor penialain tes keterampilan *floorball* yang didapat, maka disusun norma penilaian tes keterampilan olahraga *floorball* sebagai berikut.

Tabel 3.3 Norma penilaian Tes Keterampilan Bermain Olahraga *Floorball*

Sumber (Pangastuti & Ati, 2018)

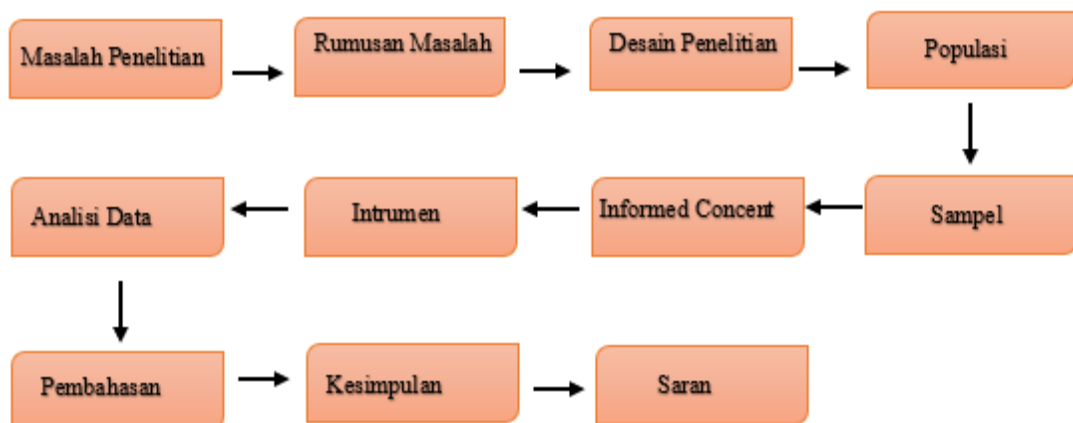
Waktu	Kategori
< 17	Sangat Baik
18 - 20	Baik

21 - 23	Cukup
24 - 27	Kurang
>28	Sangat Kurang

3.5 Prosedur Penelitian

Penulis akan menyusun langkah-langkah penelitian sebagai pengembangan dari desain penelitian, sebagai berikut:

- 1) Peneliti menentukan populasi yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini
- 2) Peneliti menetapkan sampel yang akan ikut terlibat dalam pengambilan data yang dibutuhkan.
- 3) Peneliti memberikan penjelasan mengenai maksud dan tujuan dari penelitian yang melibatkan sampel ini sebagai salah satu etika dalam penelitian
- 4) Setelah sampel mengerti dan bersedia ikut serta, maka penulis memberikan lembar ketersediaan mengikuti penelitian sebagai salah satu bentuk etika penelitian juga.
- 5) Kemudian peneliti melakukan pengujian instrumen keterampilan bermain *floorball* kepada sampel.
- 6) Selanjutnya adalah pengumpulan data dengan membagikan kuisioner *Competitive State Anxiety Inventory-2R* (CSAI-2R) dalam bentuk google form.
- 7) Pengumpulan data atau menganalisis data dari hasil pengumpulan data berdasarkan instrumen-instrumen tersebut.
- 8) Setelah hasil diketahui, kemudian peneliti menarik kesimpulan data yang telah di analisis.



Gambar 3.5 Prosedur Penelitian

3.6 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji correlation untuk menemukan ada atau tidaknya pengaruh antara ketiga variabel. Analisis data ini menggunakan aplikasi Statistical produk for Social Sciene (SPSS). Kemudian mendeskripsikan data serta mengolah data. Adapun tahapan dalam mengolah data sebagai berikut :

- 1) Melakukan pengambilan data tes keterampilan bermain secara langsung di lapangan dan melakukan pengambilan data kuisisioner CSAI-2R melalui google form
- 2) Data tes keterampilan pemain dan kuisisioner CSAI-2R diinput menjadi format Microsoft Excel
- 3) Mengikuti panduan cara skorsing setiap instrumen
- 4) Data diolah menggunakan aplikasi SPSS dengan maksud supaya memperoleh kesimpulan dari penelitian