

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

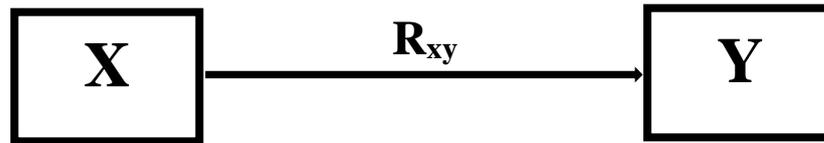
Metode adalah suatu cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, mengungkapkan, menggambarkan dan menyimpulkan korelasi antara tingkat pemahaman taktik dan strategi dengan performa bermain pemain sepak bola. Berdasarkan hal tersebut penelitian kali ini adalah penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang merujuk pada pengukuran, statistik, dan menguji hipotesis untuk mendapatkan pemahaman yang objektif dan mendalam terkait fenomena yang diteliti. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel dengan menguji teori pada hubungan antar variabel (Uyun & Baquandi, 2022).

Penelitian kuantitatif yaitu bertujuan mengetahui hubungan antar variabel, untuk mengetahui dan menganalisis data diperlukan suatu metode. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu metode yang menganalisis dan menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya untuk membuat suatu kesimpulan (Sugiyono, 2019). Pada metode deskriptif kuantitatif memiliki beberapa teknik yang dapat digunakan, salah satunya yaitu teknik korelasi. Teknik korelasional bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan hubungan antar variabel, menentukan hubungan variabel dependen dan variabel independen (Kurniawan, 2016).

#### **3.2 Desain Penelitian**

Penelitian itu baik jika memiliki kerangka konseptual atau desain penelitian yang tersusun secara teratur dan tersistem. Hal tersebut dibutuhkan untuk mengetahui alur dan batasan dalam penelitian agar tujuan serta hasil yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan.

Desain penelitian adalah alur atau proses dari suatu penelitian mulai dari perencanaan sampai pelaksanaan yang bertujuan mempermudah peneliti mengetahui batasan dan alur untuk menyelesaikan penelitian. Desain penelitian dibuat untuk membantu dalam menyiapkan penelitian, mengumpulkan data, menganalisis data. Desain penelitian yang dibuat pada penelitian ini adalah seperti yang ada pada gambar berikut :



**Gambar 3.1 Desain Penelitian**

**Sumber :** (Sugiyono, 2019)

Keterangan :

X = Tingkat Pemahaman Taktik dan Strategi Sepak Bola

Y = Performa Bermain Sepak Bola

$R_{xy}$  = Korelasi Antara Tingkat Pemahaman Taktik dan Strategi dengan Performa Bermain Pemain Sepak Bola

Agar langkah penelitian lebih mudah dipahami, penulis membuat langkah-langkah atau prosedur penelitian, berikut :



**Gambar 3.2 Prosedur Penelitian**

**Sumber :** (Sugiyono, 2019)

### **3.3 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di daerah kota Bandung tepatnya di Batununggal lapangan Akademi Bina Pakuan Bandung untuk meneliti tingkat pemahaman taktik dan strategi, kemudian pada penelitian performa bermain dilakukan secara online. Waktu Penelitian dilaksanakan pada tanggal 1-13 maret 2024.

### **3.4 Populasi dan Sampel**

#### **3.4.1 Populasi**

Populasi adalah keseluruhan unit yang diteliti, bukan hanya orang akan tetapi bisa juga binatang, bintang, karya manusia ataupun benda-benda alam lainnya (Kurniawan, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah pemain sepakbola Akademi Bina Pakuan KU 15 pada Piala Soeartin 2024 yang berjumlah 13 pemain.

#### **3.4.2 Sampel**

Sampel adalah bagian dari populasi, peneliti dapat meneliti keseluruhan (penelitian populasi) ataupun meneliti sebagian (penelitian sampel) (Kurniawan, 2016). Menurut Howitt dan Cramer, bahwa peneliti itu lebih suka dengan sampel yang lebih besar karena dianggap memiliki kesalahan lebih kecil dan hampir mencapai kenyataan misalnya peneliti ingin melihat gambaran dari suatu variabel (Uyun & Baquandi, 2022). Namun, jika ingin melihat hubungan antar satu variabel dengan variabel lainnya maka sampel yang cocok adalah dengan sampel yang lebih kecil. Teknik sampling yang digunakan yaitu teknik pengambilan sampel sesuai dengan jumlah populasi karena jumlah populasi yang kurang dari 100 sampel, maka seluruh populasi dijadikan sebagai sampel yaitu berjumlah 13 sampel (Sugiyono, 2019).

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Instrumen adalah suatu alat ukur untuk mengukur suatu fenomena atau permasalahan yang ingin diamati (Sugiyono, 2019). Dalam mengumpulkan data diperlukan instrumen yang baik dan teruji validitas dan reliabilitasnya, adapun instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini ada 2, yaitu sebagai berikut :

1. Instrumen untuk mengetahui tingkat pemahaman taktik dan strategi pemain sepak bola yaitu angket tertutup

Pada penelitian ini menggunakan angket tertutup sebagai instrumen untuk mengetahui tingkat pemahaman taktik dan strategi pemain sepak bola.

Angket adalah daftar pertanyaan atau pernyataan yang sudah disediakan

untuk diisi responden. Tujuan digunakan angket tertutup agar pertanyaan dan jawaban lebih merujuk pada permasalahan yang diteliti, kemudian responden memiliki keleluasan dalam menjawab sesuai dengan yang dialaminya.

2. Instrumen untuk mengetahui tingkat performa bermain pemain sepak bola yaitu GPAI

Untuk mengukur performa atlet sepak bola dalam bermain dibutuhkan alat yang tepat. GPAI (*Game Performance Assesment Instrumen*) digunakan dengan melihat permainan pemain sepak bola untuk mengetahui performa bermain pemain sepak bola.

### 3.5.1 Instrumen Angket Untuk Tingkat Pemahaman

Angket yaitu daftar pertanyaan yang sudah disiapkan peneliti untuk diisi oleh responden, bentuk pertanyaannya dibagi menjadi dua yaitu pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka (Abubakar, 2021). Angket dibuat menggunakan skala Guttman untuk mengukur tingkat pemahaman taktik dan strategi pemain sepak bola. Skala Guttman digunakan untuk mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ingin ditanyakan. Skala Guttman menggunakan pilihan jawaban yang tegas seperti “ya atau tidak”, “benar atau salah”, “positif atau negatif” dan lain-lain (Sugiyono, 2019). Responden tinggal memilih salah satu jawaban yang telah disediakan, responden memiliki kebebasan dalam memilih jawaban sesuai dengan apa yang dialaminya. Adapun contoh angket menggunakan skala Guttman yaitu pada tabel berikut :

**Tabel 3.1 Contoh Angket Menggunakan Skala Guttman**

No	Pernyataan	Benar	Salah
1	Pemain melakukan <i>pressing</i> untuk mencegah lawan membangun serangan sebagai pola pertahanan		

Terdapat skor masing-masing dari pilihan jawaban, dari skor satu dan nol. Pada angket terdapat pernyataan positif dan negatif. Hasil jawaban tersebut adalah sebagai data kuantitatif. Adapun alternatif jawaban dan skor dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.2 Skor Jawaban Alternatif Angket**

Alternatif Jawaban	Skor
Benar/Ya	1
Salah/Tidak	0

Terdapat beberapa butir soal atau pernyataan yang diberikan kepada responden untuk diisi. Adapun tata cara pengisian angket sebagai berikut :

1. Responden diwajibkan untuk mengisi data diri
2. Responden membaca dengan teliti dan jelas setiap butir pernyataan
3. Responden memilih jawaban yang sesuai dengan pengetahuan dan pemahaman terkait butir pernyataan
4. Berikan tanda *checklist* (v) pada alternatif jawaban pilihan yang menurut responden sesuai dengan yang dialami pada “Benar atau salah”
5. Mohon setiap butir pernyataan diisi dan tidak ada yang terlewatkan

Butir soal atau pernyataan-pernyataan tersebut tidak terlepas dari pemahaman taktik dan strategi dalam sepak bola yang mengacu pada indikator yang telah dijelaskan pada kajian pustaka.

Angket yang telah disusun harus diujicobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas dari setiap butir pernyataan-pernyataan. Angket yang akan diuji cobakan adalah adaptasi dari penelitian sebelumnya oleh (Rahman, 2014) kemudian dilakukan penyusunan dari item-item angket penelitian sebelumnya selanjutnya disesuaikan dengan karakteristik sampel dan tujuan penelitian. Adapun sebelum melakukan uji coba angket, peneliti telah menyesuaikan item-item berdasarkan indikator dari peneliti sebelumnya.

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Pernyataan Pemahaman Taktik dan Strategi Sepak Bola**

Variabel	Faktor	Indikator	Item		Jumlah
			(+)	(-)	

**Tabel 3.3 (Lanjutan)**

Pemahaman taktik dan strategi sepak bola	Strategi	1. Pengertian strategi	1,4	2,3	4
		2. Penggunaan strategi	5,6,9	7,8,10	6
		3. Jangka Panjang	11,12	13,14	4
		4. Jangka pendek	15,16	17,18	4
		5. Strategi subjektif	19,22	20,21	4
		6. Ciri-ciri penggunaan strategi	23,24	25,26	4
	Taktik	1. Pengertian taktik	27,28	29,30	4
		2. Ciri-ciri penggunaan taktik	31,34,35	32,33,36	6
		3. Taktik individu			
		4. Taktik tim/regu	37,38	39,40	4
		5. Manfaat taktik	41,42	43,44	4
		6. Faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam bertindak	45,46	47,48	4
		49,50	51,52	4	
<b>JUMLAH</b>			26	26	52

### 3.5.2 Uji Coba Angket

Angket yang telah disusun harus dilakukan tahap uji coba angket. Hasil yang didapat setelah melakukan uji coba diharapkan mendapatkan angket yang memiliki validitas dan reabilitas yang memenuhi syarat sebagai alat untuk mengumpulkan data. Uji coba angket bertujuan untuk mengetahui ketepatan dan kecocokan sebagai alat untuk mengukur tingkat pemahaman taktik dan strategi pemain sepak bola. Adapun tujuan uji coba angket menurut (Arikunto, 2006) adalah sebagai berikut

- a. Untuk mengetahui tingkat pemahaman instrumen, apakah responden tidak menemukan kesulitan dalam menangkap maksud penelitian.

- b. Untuk mengetahui teknik yang paling efektif.
- c. Untuk memperkirakan waktu yang dibutuhkan oleh responden dalam mengisi angket.
- d. Untuk mengetahui apakah butir-butir yang tertera dalam angket sudah memadai dan cocok dengan keadaan di lapangan.

Dari uji coba angket diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian ini. Uji coba instrumen tersebut bertujuan untuk menentukan valid atau tidaknya suatu tes berupa angket dan apakah tes berupa angket tersebut cocok atau tidaknya digunakan dalam penelitian tentang pemahaman atlet sepakbola terhadap taktik dan strategi dalam sepakbola. Uji coba angket dilakukan pada SSB Kibar Cimahi KU 15 yang berjumlah 19 orang sebagai sampelnya. Peneliti membagikan angket yang akan diisi sambil menjelaskan sedikit terkait taktik dan strategi kemudian cara pengisian angket tersebut.

#### 1. Validitas Instrumen

Validitas adalah ketepatan dan kecermatan instrumen dalam menjalankan fungsi ukurnya. Artinya, validitas menunjukkan bahwa instrumen tersebut mampu mengungkap dengan akurat dan teliti data mengenai atribut yang dirancang untuk mengukurnya. Menurut Sugiyono (2015) hasil penelitian dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya. Untuk mengukur validitas angket sebagai instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus *pearson product moment* dengan bantuan program aplikasi SPSS versi 23 *for windows* yang disajikan dalam tabel berikut :

**Tabel 3.4 Hasil Analisis Uji Validitas**

No Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,481	0,455	Valid
2	0,513	0,455	Valid
3	0,415	0,455	Tidak Valid
4	0,571	0,455	Valid
5	0,510	0,455	Valid
6	0,460	0,455	Valid
7	0,570	0,455	Valid
8	0,448	0,455	Tidak Valid
9	0,513	0,455	Valid

**Tabel 3. 4 (Lanjutan)**

10	0,500	0,455	Valid
11	0,545	0,455	Valid
12	0,486	0,455	Valid
13	0,410	0,455	Tidak Valid
14	0,379	0,455	Tidak Valid
15	0,509	0,455	Valid
16	0,549	0,455	Valid
17	0,415	0,455	Tidak Valid
18	0,346	0,455	Tidak Valid
19	0,580	0,455	Valid
20	0,541	0,455	Valid
21	0,353	0,455	Tidak Valid
22	-0,174	0,455	Tidak Valid
23	0,492	0,455	Valid
24	0,531	0,455	Valid
25	-0,131	0,455	Tidak Valid
26	0,322	0,455	Tidak Valid
27	0,527	0,455	Valid
28	0,545	0,455	Valid
29	0,449	0,455	Tidak Valid
30	-0,232	0,455	Tidak Valid
31	0,486	0,455	Valid
32	0,570	0,455	Valid
33	0,394	0,455	Tidak Valid
34	0,454	0,455	Tidak Valid
35	0,407	0,455	Tidak Valid
36	0,447	0,455	Tidak Valid
37	0,481	0,455	Valid
38	0,527	0,455	Valid
39	0,611	0,455	Valid
40	0,461	0,455	Valid
41	0,518	0,455	Valid
42	0,499	0,455	Valid
43	0,450	0,455	Tidak Valid
44	0,447	0,455	Tidak Valid
45	0,486	0,455	Valid
46	0,534	0,455	Valid
47	0,336	0,455	Tidak Valid
48	0,399	0,455	Tidak Valid
49	0,478	0,455	Valid
50	0,513	0,455	Valid
51	0,396	0,455	Tidak Valid
52	0,427	0,455	Tidak Valid

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan terhadap 52 butir pernyataan. Hasil analisis uji validitas menunjukkan bahwa dari keseluruhan butir yang berjumlah 52 butir pernyataan terdapat 22 butir pernyataan yang tidak valid atau gugur karena tidak memenuhi kaidah validitas. Butir dengan koefisien korelasi kurang dari 0,45 dinyatakan tidak valid atau gugur (Sugiyono, 2015: 134).

## 2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2006: 178). Dalam uji reliabilitas ini butir soal yang diujikan hanyalah butir soal yang valid saja, bukan semua butir soal yang diuji cobakan. Apabila diperoleh angka negatif, maka diperoleh korelasi yang negatif. Ini menunjukkan adanya kebalikan urutan. Indeks korelasi tidak pernah lebih dari 1,00 (Suharsimi Arikunto, 2006: 276). Pengujian Reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang bukan 1 dan 0, hasil pengujian dapat dilihat dibawah ini :

### Reliability Statistic

Cronbach's Alpha	N of Items
.926	30

Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan bahwa instrumen angket reliabel, dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,926. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas intrumen maka diperoleh butir-butir pernyataan sebagai instrumen yang valid dan reliabel.

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Pernyataan Tingkat Pemahaman Taktik dan Strategi Sepakbola**

Variabel	Faktor	Indikator	Item	Jumlah
----------	--------	-----------	------	--------

**Tabel 3.5 (Lanjutan)**

			(+)	(-)		
Pemahaman taktik dan strategi dalam sepak bola	Strategi	7. Pengertian strategi	1,2	3	3	
		8. Penggunaan strategi				
		9. Jangka Panjang	4,5,7	6,8	5	
		10. Jangka pendek	9,10		2	
		11. Strategi subjektif				
		12. Ciri-ciri penggunaan strategi	11,12		2	
			13	14	2	
			15,16		2	
	Taktik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian taktik</li> <li>• Ciri-ciri penggunaan taktik</li> <li>• Taktik individu</li> <li>• Taktik tim/regu</li> <li>• Manfaat taktik</li> <li>• Faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam bertindak</li> </ul>		17,18		2
				19	20	2
				21,22	23,24	4
				25,26		2
				27,28		2
			29,30		2	
<b>JUMLAH</b>			23	7	30	

### 3.5.3 GPAI (*Game Performance Assesment Instrumen*)

GPAI dikembangkan sebagai alat penilaian komprehensif bagi guru dan peneliti yang digunakan dan diadaptasi dalam berbagai permainan (Pill et al., 2023). GPAI menjadi sarana yang dirancang untuk mengamati kinerja yang mencakup kemampuan memecahkan masalah taktis dengan membuat pengambilan keputusan, bergerak dengan tepat dan keterampilan pelaksanaan (Oslin et al., 1998). Dalam olahraga permainan seperti sepakbola dengan tempo, alur dan ketidakpastian permainan diperlukan indikator yang didasarkan pada pemahaman dan kemampuan siswa.

Penilaian GPAI tertuju pada tiga aspek penampilan peserta didik dalam suatu permainan, yaitu:

1. Penampilan dalam membuat keputusan yang dibagi kedalam dua kategori yaitu (tepat atau tidak tepat).
2. Penampilan dalam melakukan keterampilan yang dibagi kedalam dua kategori yaitu (efisien dan tidak efisien).
3. Penampilan dalam melakukan dukungan yang dibagi kedalam dua kategori yaitu (tepat dan tidak tepat).

Penilaian GPAI yang dicontohkan dalam permainan sepakbola, komponen-komponen yang dinilai adalah (a) membawa bola (dribbling), (b) mengoper bola (passing), (c) mencetak bola ke gawang (shooting) dan sikap penjaga gawang. Kriteria yang digunakan dalam penilaian tersebut disesuaikan dengan tiga aspek penampilan yang ditampilkan oleh atlet. Berikut kriteria GPAI yang disesuaikan dengan tiga aspek penampilan dan komponen dalam permainan sepakbola :

**Tabel 3.6 Kriteria GPAI Sepak Bola**

Aspek yang dinilai	Penampilan
Membuat keputusan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atlet berusaha melakukan passing kepada teman setimnya</li> <li>2. Atlet melakukan tembakan (shooting) dengan tepat ke gawang lawan</li> <li>3. Penjaga gawang mengambil bola saat 1 vs 1 dengan pemain penyerang.</li> </ol>
Melakukan keterampilan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atlet dapat membawa dan mengendalikan bola dari serangan</li> <li>2. Atlet dapat melakukan passing tepat ke target</li> <li>3. Atlet dapat melakukan shooting masuk target</li> <li>4. Penjaga gawang dapat memblokir hasil tembakan penyerang</li> </ol>

**Tabel 3.6 (Lanjutan)**

Dukungan	<p>1. Atlet memberikan dukungan terhadap teman regu yang sedang membawa bola, dengan cara bergerak ke posisi yang tepat untuk menerima umpan bola</p> <p>2. Penjaga gawang memberikan dukungan terhadap teman regu dengan cara memberikan bola hasil tembakan lawan menjadi sebuah umpan bagi teman regu.</p>
----------	---

Adapun format penilaian dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel. 3.7 Format Penilaian GPAI Pemain Sepakbola**

No	Nama	DMK (Membuat Keputusan)		IMK (Melakukan Keterampilan)		ID (Dukungan)	
		Tepat	Tidak Tepat	Tepat	Tidak Tepat	Tepat	Tidak Tepat
1	Responden						
2	Responden						

Setelah format penilaian diisi, maka cara memberikan nilai terhadap hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan yang tepat + Jumlah keputusan yang tidak tepat + Jumlah melakukan keterampilan yang efisien + Jumlah melakukan keterampilan yang tidak efisien + Jumlah melakukan dukungan yang tepat.
2. Indeks membuat keputusan (DMK) = Jumlah keputusan yang tepat : Jumlah keputusan yang tidak tepat.
3. Indeks melakukan keterampilan (IMK) = Jumlah melakukan keterampilan efisien : Jumlah melakukan keterampilan tidak efisien.

4. Indeks dukungan (ID) = Jumlah gerak dukungan tepat : Jumlah gerak dukungan tidak tepat.

5. Penampilan dalam permainan (PP) = (DMK+IMK+ID) : 3

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses penelitian untuk mengumpulkan data dengan mekanisme untuk keperluan penelitian. Menurut (Sugiyono, 2019) bahwa data penelitian adalah semua informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah peneliti wajib membuat surat ijin penelitian kepada Universitas Pendidikan Indonesia untuk sebagai dasar dalam ijin penelitian, adapun mekanismenya pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman Taktik dan Strategi Sepakbola
  - a. Peneliti mengumpulkan data pemain sepakbola akademi bina pakuan Bandung dan memastikan jumlah atlet yang menjadi subjek penelitian
  - b. Peneliti menyebarkan lembar tes kepada pemain akademi bina pakuan Bandung.
  - c. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian soal.
  - d. Setelah proses pengkodean peneliti melakukan proses pengelolaan data dan analisis data.
  - e. Setelah memperoleh data penelitian, peneliti mengambil kesimpulan dan saran.
  - f. Mendokumentasikan setiap kegiatan penelitian.
2. Performa Bermain Pemain Sepakbola
  - a. Peneliti berkoordinasi kepada tim pelatih, untuk pengisian format penilaian GPAI.
  - b. Pengujian ini dilakukan oleh 3 orang pelatih, yang dimana setiap pelatih menganalisis atlet pada masing-masing posisi.
  - c. Penelitian ini menggunakan hasil rekaman video pada saat pertandingan, agar setiap kejadian akan lebih jelas.
  - d. Penguji menentukan tepat dan tidak tepat pada format penilaian.

- e. Hasil format penilaian diproses melakukan pengolahan data dan analisis data.
- f. Selanjutnya dari hasil analisis data, peneliti mengambil kesimpulan.

### **3.7 Teknik Analisis Data**

Data yang didapat setelah melakukan pengumpulan data, data mentah tersebut akan dilakukan pengolahan untuk mendapatkan data yang baku. Kemudian data yang baku akan dianalisis untuk melihat hubungan antar data-data tersebut. Pengolahan dan analisis data dilakukan dengan menggunakan program aplikasi komputer *Statistical Product and Service Solution (SPSS) Seri 23* dan *Microsoft Excel*.

#### **3.7.1 Deskriptif Data**

Deskriptif data merupakan gambaran data yang digunakan dalam suatu penelitian. Dalam pengujian deskriptif data ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kondisi sampel seperti jumlah persentase atlet dan nilai rata-rata dari responden penelitian.

#### **3.7.2 Uji Normalitas Data**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data empirik yang diperoleh di lapangan berdistribusi normal (Nasrum, 2018). Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk* karena metode uji ini efektif dan valid digunakan untuk sampel berjumlah kecil (Quraisy, 2020). Nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.) digunakan untuk membandingkan dalam format pengujiannya. Uji kebermaknaan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. atau P-value  $> 0,05$  maka dinyatakan data berdistribusi normal.
2. Jika nilai Sig. atau P-value  $< 0,05$  maka dinyatakan data tidak berdistribusi normal.

#### **3.7.3 Uji Homogenitas Data**

Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data diambil dari populasi yang memiliki varians yang sama (Sianturi, 2022). Uji dilakukan dengan menggunakan tes dari Levene's Tes untuk menguji homogenitas kedua variabel.

Nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.). Uji kebermaknaan yaitu sebagai berikut :

1. Jika nilai Sig. atau P-value  $> 0,05$  maka data dinyatakan homogen.
2. Jika nilai Sig. atau P-value  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak homogen.

### 3.7.4 Uji Hipotesis Data

Hipotesis adalah hasil sementara yang dapat dijadikan sebagai jawaban sementara terhadap suatu pertanyaan penelitian dan diharapkan bisa membantu jalannya suatu penelitian (Yam & Taufik, 2021). Pengujian hipotesis disini menggunakan analisis korelasi dan regresi menggunakan *SPSS for Windows* versi 23. Hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah:

H1: Terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat pemahaman taktik dan strategi dengan performa bermain pemain sepak bola.

Dengan pengambilan keputusan

1. Jika nilai Sig. atau P-value  $> 0,05$  H1 ditolak, maka dinyatakan tidak terdapat hubungan.
2. Jika nilai Sig. atau P-value  $< 0,05$  H1 diterima, maka dinyatakan terdapat hubungan.

Pada data yang digunakan untuk menentukan koefisien korelasi tersebut, terdapat skala interval atau rasio. Berikut adalah pedoman untuk menentukan interpretasi serta analisis bagi koefisien korelasi:

**Tabel 3.8 Interpretasi Koefisien Korelasi**

No	Interval Koefisien	Interpretasi
1	0,00 – 0,199	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Sedang
4	0,60 – 0,799	Kuat
5	0,80 – 1,000	Sangat Kuat

**Sumber :** (Sugiyono, 2019)