

## **BAB III**

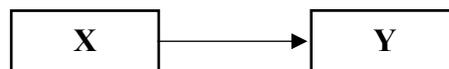
### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Penelitian adalah metode sistematis untuk mengumpulkan data dan menyampaikan temuan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Nasir dalam Rukajat, (2018), penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memberikan deskripsi atau pernyataan yang secara sistematis, akurat, dan berdasarkan fakta tentang fakta, karakteristik, dan hubungan antara fenomena yang diteliti. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian filosofis yang digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data menggunakan protokol penelitian, dan kemudian menganalisis data secara kuantitatif atau statistik (Haidir, 2019).

#### **3.2 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Haidir, (2019), pendekatan kuantitatif didefinisikan sebagai proses kerja yang ringkas dan terbatas yang memilah-milah masalah menjadi bagian yang dapat diukur atau diwakili dalam angka. Kemudian pendekatan deskriptif korelasional digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016). Adapun pendekatan korelasional penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau memanipulasi terhadap data yang memang sudah ada (Arikunto, 2010).



Keterangan :

Variabel Bebas : Motivasi Partisipasi (X)

Variabel Terikat : Keterampilan Bermain Futsal (Y)

#### **3.3 Tempat Penelitian**

Pelaksanaan penelitian mengenai hubungan antara partisipasi motivasi dengan keterampilan bermain futsal dilaksanakan di SMP YAS Bandung yang

beralamat Jl. Khp Hasan Mustopa No.115, Sukapada, Kec. Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40125.

### **3.4 Populasi dan Sampel**

#### **3.4.1 Populasi**

Populasi merupakan suatu individu yang akan dijadikan sebagai objek penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Sejalan dengan teori yang dikemukakan Darajat, J., & Abduljabar, (2014) populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karateristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudiaan ditarik kesimpulan. Sedangkan menurut Wahyuningrum & Rizqi, (2020) menjelaskan bahwa populasi dapat diartikan sebagai himpunan atau kumpulan dari semua objek atau peristiwa yang akan diteliti. Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah 31 siswa ekstrakurikuler futsal di SMP YAS Bandung.

#### **3.4.2 Sampel**

Peneliti dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampling jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Sugiyono (2016:85). Berdasarkan hal tersebut, maka sampel yang digunakan pada penelitian ini juga berjumlah 31 siswa.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian kuantitatif untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian diperlukan alat ukur yang disebut instrument. Instrumen atau alat ukur merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian Adapun instrumen penelitian yang digunakan oleh penulis berupa kuisisioner dan *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*.

#### **3.5.1 Instrumen Partisipasi Motivasi**

Instrumen penelitian merupakan alat bantu untuk mendapatkan data penelitian yang diinginkan. Pada penelitian ini instrument yang digunakan adalah angket motivasi partisipasi yang diambil dari angket yang pernah digunakan pada empat sekolah tingkat dua di inggris yaitu *participation motivation questionnaire*

(PMQ) Gill et al., (1983) dalam Ariyanto A. (2017), yang didalamnya terdapat 30 item pernyataan anak remaja ikut partisipasi dalam kegiatan olahraga. Untuk mengetahui apakah siswa menganggap bahwa pernyataan itu sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju atau sangat setuju. Digunakan skala Likter 5 poin dari 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju). Kisi-kisi instrumen telah dikelompokkan tiap indikator sesuai dengan tabel dibawah.

**Tabel 3. 1** Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Pernyataan	No. Item
Motivasi Partisipasi	Ketrampilan/ Persaingan	1. Saya ingin melanjutkan keningkat yang lebih tinggi	14
		2. Saya ingin belajar kemampuan baru	13
		3. Saya ingin menambah kemampuan saya	4
		4. Saya suka persaingan	9
		5. Saya suka melakukan sesuatu yang berguna bagi saya	10
		6. Saya suka tantangan	6
		7. Saya suka bertindak	16
	Status/ Pengakuan	8. Saya ingin terkenal	27
		9. Saya ingin menang	19
		10. Saya ingin diakui	21
		11. Saya ingin sehat secara fisik	23
		12. Saya suka penghargaan	18
		13. Orang tua saya dan teman dekat saya ingin saya berprestasi	29
		14. Saya suka menggunakan peralatan/fasilitas	24
	Pelepasan energi	15. Saya ingin mendapat energi yang bersih	30
		16. Saya ingin mengeluarkan energi	28
		17. Saya ingin keluar rumah	25
		18. Saya ingin melepaskan ketegangan	26
	Suasana dalam tim	19. Saya menyukai semangat tim	5
		20. Saya suka kerja tim	12
		21. Saya ingin menjadi sebuah tim	8
		22. Saya senang berada dalam tim	20
	Keanggotaan/ Berteman	23. Saya suka bergembira	1
		24. Saya ingin menemukan teman baru	15
		25. Saya ingin bersama teman-teman saya	22

Variabel	Indikator	Pernyataan	No. Item
		26. Saya senang bertemu dengan teman-teman saya	
	Kebugaran	27. Saya ingin tinggal di ruangan	2
		28. Saya ingin fisik yang fit	
		29. Saya ingin tetap bugar	3
		30. Saya ingin berlatih dengan rajin	7

(Ariyanto, 2017)

### 3.5.2 Instrumen Keterampilan Bermain Futsal

Penilaian penampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Griffin, Mitchell, dan Oslin (dalam Taufik, 2019) telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang di beri nama *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI). GPAI yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi serta mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa yaitu sebagai berikut.

1. Kembali ke pangkalan (*Home Base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu keterampilan gerak tertentu.
2. Menyesuaikan diri (*Adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*Decision Making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, serta saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*Skill Execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (*Support*), setiap pemain yang berusaha mendukung teman seregunya yang sedang melaksanakan keterampilan tertentu.
6. Melapis teman (*Cover*). gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai Bola.

7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*Guard of Mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang menguasai Bola atau tanpa penguasaan Bola. Ada beberapa aspek yang di perhatikan peneliti untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain yaitu, Decision making (Membuat keputusan), Skill execution (Melaksanakan keterampilan tertentu), Support (Mendukung).

Berdasarkan standar kompetensi dan fasilitas yang ada di sekolah, maka dalam penelitian ini, terdapat tiga komponen yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (*Decision making*), melaksanakan keterampilan tertentu (*Skill execution*), dan memberi dukungan (*Support*).

**Tabel 3. 2** Komponen Keterampilan Bermain Futsal

No	Komponen	Deskripsi
1.	<i>Decision making</i>	Membuat keputusan yang tepat tentang apa yang harus dilakukan ketika sedang dalam permainan.
2.	<i>Skill excecution</i>	Pergerakan keterampilan yang dipilih dengan efisien.
3.	<i>Support</i>	Memberikan dukungan yang tepat pada tim ketika menyerang dengan cara menentukan posisi yang baik untuk menerima umpan.

**Tabel 3.3** Format Penilaian Keterampilan Bermain Futsal

No.	Nama	<i>Decesion Making</i>					<i>Skill Execution</i>					<i>Support</i>					Jumlah
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1.																	
2.																	
3.																	
Dst.																	

**Tabel 3.4** Penilaian Keterampilan Bermain Futsal

No	Penilaian	Keterangan
1.	5	Sangat Efektif
2.	4	Efektif

3.	3	Cukup Efektif
4.	2	Tidak Efektif
5.	1	Sangat Tidak Efektif

Rumus untuk menilai penampilan bermain adalah sebagai berikut.

$$Game\ Performance = \frac{DMI+SEI+SI}{3}$$

Keterangan:

DMI = *Decision Making Index*

SEI = *Skill Execution Index*

SI = *Support Index*

### 3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh peneliti secara sistematis dan teratur agar mencapai tujuan penelitian. Tahap persiapan merupakan rangkaian kegiatan sebelum memulai tahapan pengumpulan data dan pengolahannya. Dalam tahap awal ini disusun hal-hal penting yang harus segera dilakukan dengan tujuan untuk mengefektifkan waktu dan pekerjaan. Tahap persiapan ini meliputi kegiatan sebagai berikut :

#### 1. Tahap Awal

Pada tahap ini peneliti mencari fakta lapangan permasalahan yang akan diteliti dengan melakukan observasi di SMP YAS Bandung, fakta dilapangan yang terjadi disekolah tersebut adalah mengenai motivasi partisipasi dengan keterampilan bermain futsal, kemudian setelah menentukan permasalahan yang terjadi peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi untuk merumuskan masalah yang akan diteliti.

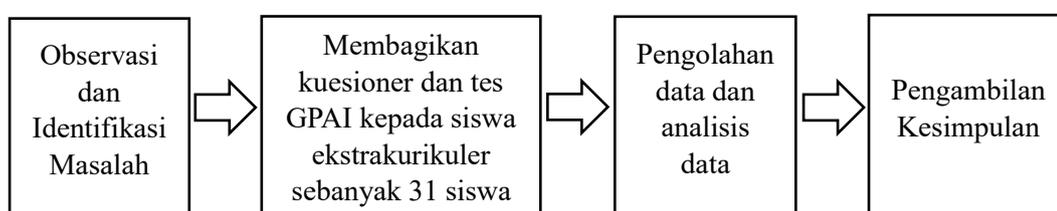
#### 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini peneliti sudah melakukan penelitian kemudian hal yang pertama dilakukan pada penelitian ini adalah menentukan populasi yang akan diteliti, populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa ekstrakurikuler di SMP YAS Bandung yang berjumlah 31 siswa. Setelah menentukan populasi peneliti

menentukan sampel untuk melakukan penelitian yang akan dilaksanakan. Kemudian peneliti melakukan penelitian dengan memberikan kuesioner dan tes keterampilan bermain pada ekstrakurikuler di SMP YAS Bandung sebanyak 31 siswa.

### 3. Tahap Akhir

Setelah memberikan kuesioner dan tes keterampilan bermain futsal kepada siswa yang dijadikan sampel kemudian peneliti mengolah dan menganalisis data yang kemudian akan diketahui hasil dari penelitian tersebut dan membuat kesimpulan apakah terdapat hubungan atau tidaknya antar variabel. Alur penelitian terdapat pada Gambar 3.1 berikut.



**Gambar 3. 1** Alur Penelitian

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan bagian yang terpenting dalam desain penelitian, karena jika judul karya ilmiah dari desain penelitian sudah disetujui untuk diteliti, maka peneliti sudah dapat mulai mengumpulkan data. Langkah pertama yang harus ditempuh dalam pengumpulan data adalah mencari informasi dari kepustakaan mengenai hal-hal yang ada relevansinya dengan judul tulisan. Informasi yang relevan diambil sarinya dan dicatat pada kartu informasi (Herdayati & Syahrial, 2020). Di samping pencarian informasi dari kepustakaan, peneliti juga dapat memulai terjun ke lapangan. Informasi yang dicatat pada kartu informasi atau terjun langsung ke lapangan, inilah salah satu yang dinamakan teknik pengumpulan data.

Ridwan (2015) menyatakan bahwa “tes yaitu sebagai instrumen pengumpulan data yang merupakan serangkaian latihan atau pertanyaan yang digunakan sebagai pengukur keterampilan pengetahuan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh siswa individu ataupun kelompok”. Untuk tes yang digunakan

dalam penelitian ini yaitu agar mengetahui seberapa besar tingkat motivasi partisipasi dengan keterampilan bermain futsal.

### **3.8 Uji Validitas dan Uji Realibilitas**

#### **3.8.1 Uji Validitas**

Uji validitas dilakukan terhadap kuisisioner yang terdiri atas item pernyataan yang telah disusun berdasarkan indikator-indikatornya, selanjutnya item pernyataan dalam kuisisioner tersebut dikatakan valid jika mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut (Ghozali, 2018). Peneliti melakukan uji validitas yang dibantu oleh software SPSS versi 27 yaitu untuk mencari korelasi dari setiap alat ukur secara keseluruhan dengan menggunakan rumus *Pearson Product Moment*. Dalam uji validitas ini akan menggunakan uji dua sisi dengan melihat  $r$  tabel dan  $r$  hitung dengan taraf signifikansi 0,05 (tingkat keyakinan 95%). Kemudian item pernyataan yang terdapat dalam kuisisioner dapat dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Sehingga dapat disimpulkan apabila :

- Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dapat dikatakan data tersebut valid
- Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dapat dikatakan data tersebut tidak valid.

#### **3.8.2 Uji Realibilitas**

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kekonsistenan suatu jawaban atas item pernyataan dalam kuisisioner dan tes keterampilan bermain sehingga dapat diandalkan. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistik Cronbach's Alpha ( $\alpha$ ), dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha  $> 0,70$ . Jika semakin tinggi nilai Cronbach's Alpha hingga mendekati nilai 1 berarti kuisisioner dan tes keterampilan bermain dikatakan baik dan kuat. Uji reliabilitas dilakukan terhadap semua variabel dalam penelitian.

### **3.9 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan tahap lanjutan dari pengumpulan data dan teknik analisis data ini hal yang penting dalam sebuah penelitian sebab akan menentukan hasil dari penelitian yang dilakukan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan menggunakan statistik deskriptif. Penelitian statistik yaitu untuk menguji populasi melalui data sampel, bentuk pengujiannya adalah uji hipotesis statistik yaitu dengan menguji

hipotesis nol, karena tidak dikehendaki adanya perbedaan antara populasi dan data sampel. Selanjutnya penelitian ini menggunakan uji korelasi yang bertujuan untuk mencari suatu hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Untuk mempermudah dalam pengolahan data, semua pengujian statistik dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan *software* SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) sebagai alat bantu peneliti agar menghasilkan data yang valid pada proses pengolahan data. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 27 langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Membuat deskripsi statistik kelompok motivasi partisipasi dan keterampilan bermain futsal
2. Melakukan uji asumsi yaitu uji normalitas data
3. Melakukan uji hipotesis

### **3.9.1 Analisis Statistik Deskriptif**

Menurut Sujarweni, (2014) statistik deskriptif dalam penelitian pada dasarnya bertujuan untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek penelitian melalui data sampel atau populasi. Statistik deskriptif memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari rata-rata (mean), standar deviasi, varian, maksimum dan minimum. Statistik deskriptif juga merupakan proses transformasi data penelitian dalam bentuk tabulasi sehingga mudah dipahami dan diinterpretasikan.

### **3.9.2 Uji Asumsi Klasik**

Pengujian peningkatan dapat dilakukan setelah model dari penelitian ini memenuhi syarat yaitu lolos dari asumsi klasik. Syarat yang harus dipenuhi adalah data tersebut harus terdistribusikan secara normal, tidak mengandung multikolinearitas, dan heterokidastisitas. Hal ini dilakukan untuk menghindari terjadinya estimasi bias mengingat semua data tidak dapat diterapkan dalam regresi berganda. Berikut penjelasan uji asumsi klasik yang akan digunakan dalam penelitian ini.

1. Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2018: 161), uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah residual dalam model regresi berdistribusi secara normal atau tidak. Uji t mengasumsikan bahwa residual berdistribusi secara normal, sehingga apabila terbukti residual tidak berdistribusi normal maka uji statistik menjadi tidak valid untuk jumlah sampel kecil. Ghozali (2018: 161) menyebutkan terdapat dua cara untuk menguji normalitas yaitu melalui analisis grafik dan analisis statistik (Shapiro-Wilk atau Kolmogorov-Smirnov). Penelitian ini menggunakan Shapiro Wilk, dengan hipotesis sebagai berikut.

Ho : Data residual berdistribusi normal.

Ha : Data residual tidak berdistribusi normal.

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut.

- a) Apabila nilai signifikansi ( $\text{sig} > \alpha$  (0,05) maka terima Ho dan tolak Ha, sehingga dapat dikatakan bahwa data terdistribusi normal.
- b) Apabila nilai signifikansi ( $\text{sig} < \alpha$  (0,05) maka tolak Ho dan terima Ha dapat dikatakan bahwa data tidak terdistribusi normal.

### 3.9.3 Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini menggunakan Uji Hipotesis Uji Korelasi, (Ghozali, 2018) mengatakan bahwa pengujian koefisien korelasi adalah uji untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variable bila kedua variable berbentuk interval atau ratio. Jika angka koefisien korelasi menghasilkan nilai positif, maka kedua variable mempunyai hubungan yang searah atau disebut dengan korelasi positif.

Adapun hipotesis yang peneliti buat sebagai berikut.

Ho: Tidak ada hubungan antara motivasi partisipasi dengan keterampilan bermain futsal

Ha: Ada hubungan antara motivasi partisipasi dengan keterampilan bermain futsal

Apabila koefisien korelasi  $> r_{\text{tabel}}$  maka Ha diterima, sedangkan apabila koefisien korelasi  $< r_{\text{tabel}}$  maka Ho diterima, selanjutnya untuk melihat signifikansi hubungan dapat dilihat dari nilai signifikansi apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka ada hubungan yang signifikan, sedangkan apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka tidak ada hubungan yang signifikan.