

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode merupakan cara atau jalan yang ditempuh untuk mencapai tujuan. Tujuan penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara tertentu sesuai dengan prosedur penelitian. Disamping itu penggunaan metode tergantung kepada permasalahan yang di bahas. Dengan kata lain, penggunaan suatu metode dalam penelitian dikatakan efektif apabila selama pelaksanaan terdapat adanya perubahan yang positif menuju tujuan yang diharapkan.

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan masalah dan tujuan yang ingin dicapai, yaitu untuk mengetahui apakah terdapat hubungan pemahaman peraturan permainan futsal dengan kinerja wasit futsal Asprov PSSI Jawa Barat saat memimpin pertandingan.

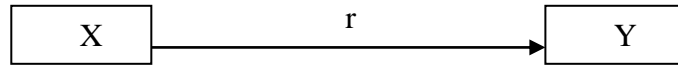
Sesuai dengan permasalahan yang penulis kemukakan di atas, maka untuk memperoleh dan menganalisis data diperlukan suatu metode yang tepat. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, sesuai yang diungkapkan Sugiyono (2014, hlm.147) adalah:

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka penulis berpendapat bahwa dalam penelitian ini yang cocok digunakan adalah metode deskriptif dan data akan diperoleh melalui pemberian instrumen tes, yaitu berupa pemberian angket terhadap sampel, di lanjutkan dengan observasi. Data yang diperoleh akan disusun dan diolah sehingga dapat ditetapkan untuk mencari sebuah kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.

B. Desain Penelitian

Setelah diketahui metode penelitian yang akan digunakan, selanjutnya adalah menentukan desain penelitian. Adapun notasi rancangan desainnya sebagai berikut:



Gambar 3.1
Desain Penelitian

Keterangan:

X = Pemahaman peraturan permainan futsal

Y = Kinerja wasit futsal

r = Hubungan antara pemahaman peraturan permainan futsal dengan kinerja wasit futsal Asprov PSSI Jawa Barat saat memimpin pertandingan.

Dari gambar tersebut, dapat dijelaskan bahwa dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas yang dinyatakan dengan simbol X serta untuk variabel terikatnya dinyatakan dengan simbol Y, adapun variabel tersebut adalah sebagai berikut :

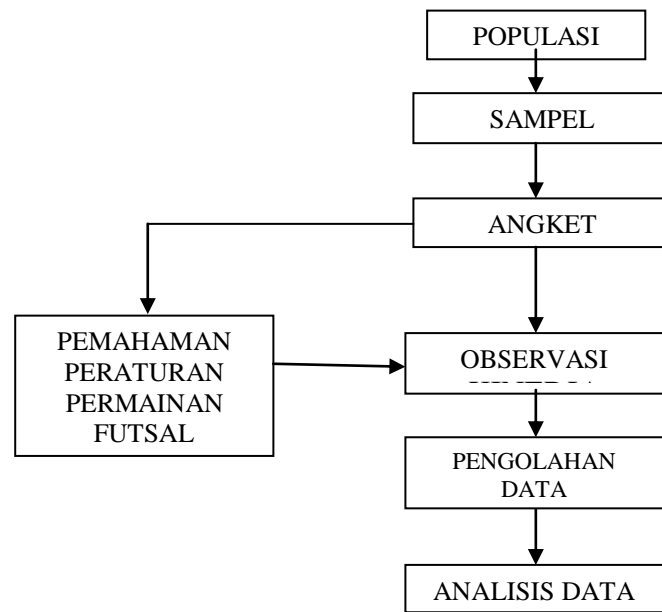
Pemahaman peraturan permainan futsal (X), yaitu wasit mengerti semua pasal yang tercantum dalam peraturan permainan futsal serta dapat mengaplikasikan dalam lapangan saat bertugas.

Kinerja (Y), yaitu kinerja yang ditampilkan oleh wasit sepakbola ketika memimpin suatu pertandingan futsal.

Dari ke dua pengertian tersebut akan diketahuinya suatu hubungan dari variabel bebas yaitu pemahaman peraturan permainan dengan kinerja yang ditampilkan ketika memimpin jalannya suatu pertandingan oleh wasit futsal.

C. Prosedur Penelitian

Agar langkah penelitian menjadi lebih mudah, maka penulis menetapkan urutan langkah atau prosedur penelitian.



Gambar 3.2
Prosedur Penelitian

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Lebih jelasnya, Sugiyono (2014, hlm.117) menjelaskan sebagai berikut :

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya.

Dari pengertian tentang populasi tersebut, maka penulis membentuk suatu kriteria populasi agar dalam penelitian yang dilakukan tidak terjadi bias. Adapun karakteristiknya sebagai berikut :

a. Jenis Kelamin

Dalam penelitian ini jenis kelamin yang akan diteliti adalah Laki-laki, dikarenakan untuk wasit wanita belum ada liga yang kompeten untuk mengukur akan kinerja ketika pemimpin pertandingan sepakbola.

b. Lisensi

Dalam penelitian ini lisensi yang dimaksud adalah wasit yang berlisensi wasit futsal nasional yang ada di Jawa Barat.

c. Pengalaman Mewasiti

Pengalaman mewasiti yang akan dijadikan populasi dalam penelitian ini adalah seorang wasit yang pernah memimpin pertandingan di dalam liga futsal amatir .

d. Tingkatan Pendidikan

Dikarenakan untuk menjadi wasit nasional ada kriteria khusus mengenai pendidikan, maka peneliti membatasi wasit yang diteliti sebagai populasi minimal memiliki ijazah SMA.

Dari kriteria yang ditentukan dalam populasi tersebut maka yang masuk dalam kriteria tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Jumlah Populasi

No	Asal Daerah Wasit	Jumlah
1.	Kota Bandung	9 Orang
2.	Kabupaten Bandung	2 Orang
3.	Kabupaten Sumedang	1 Orang
4.	Kota Bogor	2 Orang
5.	Kabupaten Ciamis	2 Orang
6.	Kabupaten Garut	1 Orang
7.	Kabupaten Cianjur	1 Orang
8.	Kabupaten Tasikmalaya	1 Orang
	Jumlah	19 Orang

Dari data table 3.1 tersebut, maka dapat diketahui jumlah populasi yang sesuai dengan kriteria yang ditentukan oleh penulis adalah berjumlah 19 orang wasit.

2. Sampel

Adapun metode pengambilan sampel yang dipakai pada penelitian ini adalah menggunakan teknik sampling jenuh, atau keseluruhan populasi akan dijadikan sampel penelitian. Sugiono (2009, hlm.124) menyatakan mengenai Sampling Jenuh adalah sebagai berikut :

Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

Dari pengertian tersebut, sangat jelas bahwa keseluruhan jumlah populasi bisa dijadikan sebagai sampel penelitian, sehingga jumlah populasi yang berjumlah 19 orang keseluruhannya dijadikan sampel penelitian yaitu 19 orang wasit.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat pengumpul data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket atau kuesioner dan observasi kinerja wasit. Definisi angket dijelaskan oleh Sugiyono (2009, hlm.199) : 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 ini, karena mempunyai beberapa keuntungan. Mengenai keuntungan ini Arikunto (2006, hlm.225) menjelaskan sebagai berikut :

- a. Tidak memerlukan hadirnya peneliti
- b. Dapat dibagikan secara serentak ke semua responden.
- c. Dapat dijawab oleh responden menurut kepercayaan masing-masing, dan smenurut waktu senggang responden.
- d. Dapat dibuat anonim sehingga responden bebas, jujur dan tidak malu-malu untuk menjawab
- e. Dapat dibuat berstandar sehingga bagi semua responden dapat diberi pernyataan yang benar-benar sama.

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan angket tertutup. Sebelum membuat pertanyaan atau pernyataan angket terlebih dahulu penulis membuat kisi-kisi pernyataan yang tertera pada tabel 3.2 berikut ini :

Tabel 3.2

Kisi-kisi Angket Pemahaman Peraturan Permainan Futsal

VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO. SOAL
Peraturan Permainan	1.Pperlengkapan	1.1 Lapangan Permainan	1.1.1 Garis-garis lapangan tidak perlu ada dalam lapangan futsal	1
			1.1.2 Ukuran lebar lapangan futsal memiliki lebar 16 meter – 25 meter	16
			1.1.3 Permukaan lapangan futsal adalah rumput buatan	30
			1.1.4 ukuran lapangan futsal memiliki panjang 50 meter – 75 meter	65
			1.1.5 Dalam lapangan permainan futsal gawang mempunyai tinggi 2 meter - 3 meter	45
		1.2 Bola	1.2.1 Bola yang mempunyai tekanan 0,6 atmoesfer dapat di gunakan	3
			1.2.2 Berat bola yang di gunakan adalah 410 gram – 450 gram	38
			1.2.3 Bola yang di gunakan terbuat dari bahan kulit	59
			1.2.4 Bola yang terbuat dari rotan bisa digunakan dalam futsal	79
			1.2.5 Pergantian bola rusak selama pertandingan berlangsung dapat di lakukan tanpa ijin wasit	17
		1.3 Jumlah pemain	1.3.1 Pemain yang harus ada di awal pertandingan minimal tiga orang pemain,termasuk penjaga gawang	81
			1.3.2 Nama-nama daftar susunan pemain tidak harus diberikan kepada wasit sebelum pertandingan di mulai	32
			1.3.3 Pemain cadangan dalam peraturan resmi tidak lebih dari 9 orang	66
			1.3.4 Pemain pengganti hanya boleh masuk lapangan permainan dari garis tengah dan selama pertandingan berhenti	4
			1.3.5 Pergantian pemain di anggap sah ketika pemain pengganti masuk lapangan dan pemain yang di gantikan keluar lapangan	74

VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO. SOAL
		1.4 Perlengkapan pemain	1.4.1 Pemain futsal boleh menggunakan baju / kaos yang tidak berlengan 1.4.2 Pemain boleh menggunakan asesoris asalkan tidak membahayakan 1.4.3 Pemain harus menggunakan <i>shinguards</i> atau pelindung kaki 1.4.4 Dalam pertandingan resmi, penjaga gawang tidak diperbolehkan untuk tidak menggunakan sarung tangan 1.4.5 Jika pemain menggunakan pakaian dalam, maka warna dari lengan pakaian dalam itu harus sama dengan warna dari lengan kaos yang di pakai	11 2 46 21 56
		1.5 Wasit	1.5.1 Seorang wasit harus mempunyai tinggi badan lebih dari 175 cm 1.5.2 Wasit memiliki kewenangan mutlak untuk menegakan peraturan permainan 1.5.3 Wasit tidak perlu memastikan perlengkapan yang digunakan pemain, karena itu tugas dari official 1.5.4 Wasit mempunyai kewenangan untuk menghentikan, menunda atau meninggalkan pertandingan atas segala pelanggaran peraturan 1.5.5 Wasit bisa melarang orang yang tidak berkepentingan untuk tidak masuk lapangan permainan	75 53 20 80 67
		1.6 Asisten wasit	1.6.1 Asisten wasit bertugas membantu tugas wasit dalam setiap pertandingan 1.6.2 Asisten wasit futsal hanya terdiri dari wasit ketiga 1.6.3 Asisten wasit ikut serta memeriksa lapangan yang akan di gunakan	54 82 33

VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO. SOAL
			1.6.4 Asisten wasit berada di luar lapangan, yang posisinya berada di garis tengah yang sejajar dengan area teknik atau pergantian pemain.	10
			1.6.5 Pencatat waktu tidak perlu menggunakan sinyal atau peluit ketika menunjukkan berakhirnya babak	52
	2. Aplikasi peraturan permainan	2.1 Lamanya permainan	2.1.1 Pertandingan futsal berlangsung selama 40 menit	28
			2.1.2 Waktu permainan adalah mutlak dan tidak dapat berubah	76
			2.1.3 Setiap tim berhak mendapatkan 1 kali <i>time out</i> dalam satu babak	35
			2.1.4 Ada <i>time out</i> selama perpanjangan waktu, jika dimainkan	64
			2.1.5 Lamanya waktu istirahat bisa disesuaikan dengan ketentuan peraturan pertandingan	47
		2.2 Memulai dan memulai kembali permainan	2.2.1 Ketika <i>kick off</i> dilakukan, pemain lawan harus berada minimal 3 meter dari bola sampai bola dalam permainan	12
			2.2.2 <i>Kick off</i> hanya dilakukan di setiap permulaan babak	34
			2.2.3 Penendang <i>kick off</i> boleh menendang bola dari <i>kick off</i> untuk yang kedua kalinya	44
			2.2.4 Gol dapat tercipta langsung dari tendangan <i>kick off</i>	68
			2.2.5 Jika bola disentuh pemain sebelum menyentuh tanah maka <i>dropp ball</i> di ulang	83

VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO. SOAL
		2.3 Bola di dalam dan di luar permainan	2.3.1 Bola di luar permainan jika seluruh bola melewati garis samping atau garis gawang, baik menggelinding atau melayang 2.3.2 Bola di luar permainan jika sebagian bola melewati garis samping atau garis gawang, baik menggelinding atau melayang 2.3.3 Bola dalam permainan jika memantul dari tubuh wasit jika mereka berada dalam lapangan 2.3.4 Bola tidak dalam permainan jika memantul keluar lapangan dari tiang gawang, mistar gawang atau tiang bendera sudut 2.3.5 Bola berada di luar permainan bila permainan di hentikan wasit	43 13 27 63 37
		2.4 Cara mencetak gol	2.4.1 Gol dianggap sah dari tendangan kedalam, yang sebelumnya bola tersentuh oleh penjaga gawang 2.4.2 Gol tidak dapat tercipta langsung dari tendangan sudut 2.4.3 Gol tidak dapat tercipta langsung dari <i>dropp ball</i> 2.4.4 Gol dapat tercipta langsung dari lemparan penjaga gawang 2.4.5 Gol dianulir jika sebelumnya terjadi pelanggaran peraturan permainan yang dilakukan oleh pemain yang memasukan gol	14 51 55 77 69
		2.5 Pelanggaran dan kelakuan tidak sopan	2.5.1 Pelanggaran dapat diberikan ketika bola tidak dalam permainan. 2.5.2 Meludahi lawan tendangan bebas langsung untuk lawan 2.5.3 Pemain memukul lawan , tendangan bebas langsung untuk lawan san pemain yang memukul di usir dari lapangan	84 15 70

VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO. SOAL
			2.5.4 Penjaga gawang memegang bola dengan tangannya sendiri dari tendangan kedalam temannya di daerah penaltynya sendiri, maka penalty di berikan untuk tim lawan	26
			2.5.5 Pemain yang melakukan ke lalaian di hukum dengan kartu kuning	39
			2.5.6 Pemain penyerang yang bermain dengan ngotot dan menggunakan tenaga berlebih tidak perlu di hukum	60
			2.5.7 Seorang pemain penyerang menghalangi penjaga gawang untuk melepaskan bola dari tangannya di hukum dengan tendangan bebas tidak langsung	24
			2.5.8 Pemain yang bermain dan meelakukan pelanggaran dengan tenaga yang berlebihan harus di hukum dengan kartu merah	42
			2.5.9 Seorang pemain dengan sengaja memperlambat waktu untuk memulai kembali permainan cukup di beri teguran	31
			2.5.10 Seorang pemain menggunakan kata-kata atau isyarat yang menghina, melecehkan atau kasar harus di beri kartu kuning	48
		2.6 Tendangan bebas	2.6.1 Gol di nyatakan sah jika terjadi dari tendangan bebas langsung	71
			2.6.2 Tendangan bebas tidak langsung di berikan jika pemain melakukan kesalahan akumulasi ke enam dari tim nya	29
			2.6.3 Tendangan bebas langsung di berikan kepada lawan jika penjaga gawang menguasai bola lebih dari 4 detik	50

VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO. SOAL
			2.6.4 Tendangan bebas tidak langsung di berikan ke tim lawan jika penjaga gawang menerima bola dari teman satu tim, sebelumnya bola tersebut belum tersentuh lawan	8
			2.6.5 Bola pada tendangan bebas langsung di tendang langsung masuk ke dalam gawang sendiri, tendangan bebas di ulang	22
		2.7 Tendangan Penalty	2.7.1 Tendangan penalty boleh di umpan kepada teman satu timnya	7
			2.7.2 Pada saat melakukan tendangan penalty pemain lawan melakukan pelanggaran dan bola masuk, maka gol di syahkan	41
			2.7.3 Gol tidak syah jika pemain bertahan melakukan pelanggaran saat tendangan penalty dilakukan	36
			2.7.4 Penalty di ulang jika pemain bertahan melakukan pelanggaran dan bola tidak gol	57
			2.7.5 Penalty di ulang jika kedua tim melakukan pelanggaran	19
		2.8 Tendangan kedalam	2.8.1 Gol dapat tercipta langsung dari tendangan ke dalam	25
			2.8.2 Setelah menendang bola, pemain tersebut tidak boleh menyentuh bola kembali sampai bola di sentuh pemain lain	23
			2.8.3 Tendangan ke dalam dilakukan di setiap garis samping lapangan	61
			2.8.4 Tendangan kedalam tidak syah jika satu kaki bertumpu di atas garis lapangan	72
			2.8.5 Bola ditendang harus tidak lebih dari 4 detik	9

VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO. SOAL
		2.9 Pembersihan gawang	2.9.1 Gol dapat langsung tercetak dari pembersihan gawang 2.9.2 Apabila penjaga gawang tidak melemparkan bola dalam waktu 4 detik maka tendangan bebas tidak langsung di berikan untuk lawan 2.9.3 Bola dari pembersihan gawang di anggap dalam permainan setelah di lempar oleh penjaga gawang di dalam area penalty 2.9.4 Bola di lempar oleh penjaga gawang di manapun selama penjaga gawang berada di area penalty 2.9.5 Penjaga gawang menyentuh bola untuk kedua kalinya, sebelum tersentuh/disentuh pemain lain maka tendangan bebas langsung diberikan untuk lawan	49 6 85 58 40
		2.10 Tendangan sudut	2.10.1 Tendangan sudut bukan suatu cara memulai kembali permainan 2.10.2 Tendangan sudut diberikan jika bola melewati garis gawang setelah tersentuh pemain bertahan 2.10.3 Gol dapat tercipta langsung dari tendangan sudut 2.10.4 Pemain yang melakukan tendangan sudut boleh menyentuh kembali bola sebelum bola tersentuh oleh pemain lainnya 2.10.5 Bola pada tendangan sudut harus di tendang sebelum batas waktu 4 detik	62 5 78 18 73

Indikator-indikator yang telah dirumuskan dalam bentuk kisi-kisi tersebut selanjutnya dijadikan menjadi butir-butir pernyataan atau soal angket tersebut. Sedangkan penilaian dari alternatif jawaban yang tersedia, penulis menggunakan skala Guttman untuk angket pemahaman peraturan permainan, mengenai hal ini Sugiyono (2014, hlm.139) mengatakan:

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

Tabel 3.3

Contoh angket menggunakan skala Guttman:

No	Pernyataan	ya	Tidak
1.	Bola diluar permainan jika sebagian bola melewati garis samping atau garis gawang, baik menggelinding atau melayang		

Untuk secara teknisnya nanti angket disebarakan kepada siswa yang telah ditentukan sebagai sampel (responden), angket tersebut berisi pernyataan-pernyataan mengenai Pemahaman Peraturan Permainan Futsal. Wasit hanya diminta untuk memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah tersedia yaitu kolom Ya dan Tidak.

Terdapat skor di masing-masing alternatif jawaban 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.

Butir-butir soal atau pernyataan yang diberikan penulis kepada responden berjumlah 85 butir soal atau pernyataan untuk tes peraturan permainan. Butir soal atau pernyataan-pernyataan tersebut tidak terlepas dari inti permasalahan yang ingin dipecahkan, yaitu pemahaman peraturan permainan futsal yang di miliki oleh wasit.

Dalam menentukan alat pengukuran untuk mengukur kinerja, peneliti melakukan observasi penilaian yang di bantu oleh Instruktur Wasit

Futsal dari PSSI dengan menggunakan form penilaian wasit futsal yang digunakan oleh PSSI di adopsi dari FIFA. Untuk pengambilan data observasi kinerja wasit, di lakukan dalam sebuah event yang di selenggarakan : Oleh PSSI Pusat, Liga futsal nasional (antar klub & kategori putra), diselenggarakan hanya pada seri-1 di Bandung (tanggal 15-21 April 2015). Adapun bentuk form penilaian yang dimaksud dapat dilihat dalam lampiran 4.

2. Uji Coba Angket

Angket yang telah disusun harus diujicobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas dari setiap butir pernyataan-pernyataan. Dari uji coba angket akan 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 peraturan permainan futsal wasit Asprov PSSI Jawa Barat. Adapun tujuan uji coba angket menurut Arikunto (2006, hlm.166) adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui tingkat kepaahaman instrument, 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.

Untuk itu uji coba angket ini dilaksanakan dengan cara dinilai oleh pendapat dari ahli (*Expert Judgment*), yang dimaksud ahli dalam penelitian ini adalah Instruktur Wasit dari PSSI yang mempunyai lisensi *FIFA Referee Assessor*. Dari 85 soal yang di buat oleh peneliti, Instruktur Wasit memutuskan hanya 61 soal yang layak di jadikan angket sebenarnya dalam tes pemahaman peraturan permainan futsal. Angket tersebut terlampir dalam lampiran. Adapun kelemahan dalam angket ini yaitu hanya satu ahli yang dilibatkan dalam penilaian (*Expert Judgment*).

3. Prosedur Pengolahan Data

Setelah melakukan uji coba, penulis melaksanakan pengumpulan data dan selanjutnya melakukan pengolahan data dengan cara-cara sebagai berikut :

a. Menghitung Rata-rata dan Simpangan Baku

- 1) Mencari nilai rata – rata (\bar{X}) dari komponen pernyataan dengan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Skor rata-rata yang dicari

X = Skor

\sum = “sigma” berarti jumlah

n = Jumlah sampel

- 2) Mencari simpangan baku dari setiap kelompok data dengan menggunakan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

Keterangan :

S = Simpangan baku

X = skor

\bar{X} = Nilai rata-rata

n = Jumlah sampel

b. Menghitung Presentase Gambaran Jawaban Alternatif Jawaban

Menghitung persentase gambaran alternatif jawaban dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum X_1}{\sum Xn} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase

$\sum X_1$ = jumlah skor actual atau pengamatan

$\sum X_n$ = jumlah skor ideal atau pengharapan

100% = bilangan tetap

Setelah data didapat kemudian menafsirkan dan menyimpulkan untuk mempermudah dalam penafsiran dan penyimpulan, dalam hal ini memilih parameter yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:246), dengan menafsirkan kriteria penilaian presentase sebagai berikut :

Tabel 3.4
Kriteria Frekuensi Presentase

Rentang nilai	Kriteria
76-100%	Sangat Baik
56-75%	Baik
40-55%	Cukup
<40%	Tidak Baik

Menurut Barry L. Johnson (1947; dalam Rachman, 2011, hlm.82) memberikan standar untuk menilai koefisien korelasi suatu tes sebagai berikut :

Tabel 3.5
Tabel Klasifikasi Koefisien Korelasi Tes

R	0,90 – 1,00	Sempurna
R	0,71 – 0,90	Tinggi
R	0,51 – 0,70	Cukup
R	0,21 – 0,50	Sedang
R	0,01 – 0,20	Rendah

c. Membuat Ha dan Ho dalam bentuk kalimat

H_0 : Tidak ada hubungan yang signifikan antara pemahaman peraturan permainan futsal dengan kinerja wasit futsal.

H_1 : Ada hubungan yang signifikan antara pemahaman peraturan permainan futsal dengan kinerja wasit futsal.

d. Membuat Ha dan Ho dalam bentuk statistik

$H_0 : r = 0$

$H_1 : r \neq 0$

e. Membuat tabel penolong untuk menghitung korelasi *Pearson Product Moment* (PPM).

f. Mencari r hitung dengan cara masukan angka statistik dari tabel penolong dengan rumus :

Product Moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi

xy = jumlah perkalian antara skor x dan skor y

x^2 = jumlah skor x yang dikuadratkan

y^2 = jumlah skor y yang dikuadratkan

g. Mencari besarnya sumbangan (kontribusi) variabel X terhadap Y dengan rumus :

$$KP = r^2 \times 100\%$$

h. Menguji signifikansi dengan rumus

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

i. Membuat kesimpulan