

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penulis memilih lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SMAN 4 Garut, yang bertempat di Jalan Perkebunan Giriawas, Kecamatan Cikajang, Kabupaten Garut. Alasan mengambil lokasi penelitian ini adalah karena SMAN 4 Garut merupakan sekolah yang sedang berkembang, dan sangat mendukung kemajuan siswanya di bidang olahraga terutama sepakbola.

2. Populasi Penelitian

Dalam menyusun suatu penelitian hingga menganalisis data untuk mendapatkan gambaran sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan sumber data. Pada umumnya sumber data pada penelitian disebut populasi dan sampel. Populasi dalam suatu penelitian merupakan kumpulan individu atau objek yang mempunyai sifat-sifat umum. Populasi menurut Arikunto (2006, hlm. 130) Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Berdasarkan pernyataan diatas maka populasi yang ditentukan dalam penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler sepakbola SMAN 4 Garut yang berjumlah 56 orang.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Untuk menentukan sampel diperlukan teknik sampel, menurut Sugiyono (2011, hlm. 118) teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Penulis menggunakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *total sampling*. Menurut Sugiyono (2011, hlm.68) *total sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden atau sampel. Dengan demikian, maka peneliti mengambil seluruh anggota populasi sebagai sampel dari seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola di SMA Negeri 4 Garut berjumlah 56 siswa dengan pertimbangan dalam penelitian ini penulis menggunakan *random assignment* yang berfungsi sebagai syarat sampel memiliki peluang yang sama untuk mendapatkan kelompok

undian dalam penelitian ini secara acak, menurut Azwar (2009, hlm. 119) dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a) Seluruh sampel satu persatu diundi untuk menentukan siapa yang masuk kedalam kelompok satu dan siapa yang masuk kedalam kelompok dua.
- b) Setelah sampel terbagi menjadi dua kelompok kemudian diundi lagi untuk menentukan kelompok eksperimen.

Maka dengan cara *random assignment* ini seluruh sampel yang ada dalam penelitian ini berpeluang sama besar dalam menentukan setiap siswa sebagai sampel dalam penelitian ini dan menentukan secara acak kelompok eksperimen dengan cara diundi setelah sampel terbagi menjadi dua kelompok secara heterogen. Sehingga didapat sehingga didapat kelompok eksperimen, dari masing masing kelompok siswa didapat kelompok sampel eksperimen sebanyak 14 orang.

B. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian merupakan proses ilmiah yang mencakup sifat formal dan intensif. Intensif dengan menerapkan ketelitian dan ketepatan dalam melakukan proses penelitian agar memperoleh hasil yang dipertanggungjawabkan, memecahkan problem melalui hubungan sebab dan akibat, dapat diulang kembali dengan cara yang sama. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penggunaan metode eksperimen ini disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu ingin mengetahui hasil yang diujicobakan, sehingga hubungan sebab akibat antara kelompok yang satu dengan yang lainnya akan menjawab masalah penelitian yang diajukan. Seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2002, hlm. 3) sebagai berikut:

Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara satu dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminir atau mengurangi atau menyisihkan factor-faktor lain yang bisa mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan.

Dalam penelitian eksperimen seorang peneliti sejauh mungkin harus dapat memastikan bahwa variasi atau perubahan yang terjadi pada variabel terikat

benar-benar disebabkan oleh adanya manipulasi variabel bebas. Hal ini selaras seperti yang dikemukakan Maksun (2012, hlm. 65) sebagai berikut:

Penelitian Eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat di antara variabel. Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*), yang dikenakan kepada subjek atau objek penelitian.

Hal ini selaras dengan permasalahan penulis yang ingin mengetahui hubungan sebab akibat dari model latihan fisik menggunakan bola dan tanpa menggunakan bola dengan kecerdasan emosi terhadap keterampilan sepakbola. Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel bebas, yaitu model latihan kondisi fisik dan kecerdasan emosi.

Model latihan kondisi fisik adalah variabel bebas aktif dan dibagi ke dalam dua klasifikasi, yaitu model latihan fisik dengan menggunakan bola dan model latihan tanpa menggunakan bola. Sedangkan kecerdasan emosi termasuk ke dalam variabel bebas atribut, adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan sepakbola.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis dan sesuai dengan tujuan penelitian, karena itu desain penelitian berfungsi untuk memberikan jalan dan arah proses penelitian yang dilakukan. Desain penelitian yang digunakan adalah desain faktorial 2 x 2. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 76), bahwa “Desain factorial merupakan desain yang memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (variabel bebas) terhadap hasil (variabel terikat).”. Untuk menentukan desain factorial 2x2 Kerlinger (1990, hlm. 390-420) dapat digambarkan dalam sebuah Tabel 3.1.

Tabel 3.1.
Desain Penelitian ANAVA 2 x 2

Latihan Kondisi Fisik	Model Latihan Kondisi Fisik Menggunakan Bola	Model Latihan Kondisi Fisik Tanpa Menggunakan Bola
Kecerdasan Emosi	A1	A2

TINGGI B1	14 orang	14 orang
RENDAH B2	14 orang	14 orang

Keterangan:

A = Model Latihan Kondisi Fisik dibagi menjadi dua klasifikasi

A1 = Model Latihan Kondisi Fisik Menggunakan Bola

A2 = Model Latihan Kondisi Fisik Tanpa Menggunakan Bola

B = Kecerdasan Emosi dibagi menjadi dua klasifikasi

B1 = Kecerdasan Emosi Tinggi

B2 = Kecerdasan Emosi Rendah

μ A1B1 = Kelompok siswa yang dilatih dengan menggunakan model latihan kondisi fisik menggunakan bola dan memiliki tingkat kecerdasan emosi tinggi dalam permainan sepakbola

μ A1B2 = Kelompok siswa yang dilatih dengan menggunakan model latihan kondisi fisik menggunakan bola dan memiliki tingkat kecerdasan emosi rendah dalam permainan sepakbola

μ A2B1 = Kelompok siswa yang dilatih dengan menggunakan model latihan kondisi fisik tanpa menggunakan bola dan memiliki tingkat kecerdasan emosi tinggi dalam permainan sepakbola.

μ A2B2 = Kelompok siswa yang dilatih dengan menggunakan model latihan kondisi fisik tanpa menggunakan bola dan memiliki tingkat kecerdasan emosi rendah dalam permainan sepakbola.

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis dan sesuai dengan tujuan penelitian. Desain penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi dan sebagai penyebab salah satu faktor dalam penelitian. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. Hyllegard, et.al., (1996, hlm. 57) mengungkapkan bahwa hasil dari eksperimen yang menggunakan desain factorial akan diperoleh informasi, (1) kontribusi masing-masing variabel independen terhadap hasil perlakuan, dan (2) interaksi di antara variabel-variabel yang dilibatkan. Untuk meyakinkan hasil perlakuan keterampilan sepakbola agar dapat digeneralisasikan

terhadap populasi. Untuk itu perlu adanya pengontrolan yaitu validitas internal dan validitas eksternal.

3. Validitas Internal

Pengontrolan validitas internal adalah pengendalian terhadap variable-variabel luar yang dapat menimbulkan interpretasi lain. Variabel-variabel yang dikontrol meliputi:

- a. Pengaruh historis. Penelitian ini dikendalikan dengan cara mengatur rencana eksperimen dengan jelas dan terjadwal dengan baik, serta disarankan kepada sampel penelitian untuk tidak menggunakan waktu luangnya dengan melakukan aktivitas cabang olahraga sepakbola.
- b. Pengaruh kematangan. perubahan dalam hasil eksperimen dapat terjadi karena berlalunya waktu dan perubahan alamiah sebagai akibat dari faktor pertumbuhan dan perkembangan sampel, oleh karena itu perlakuan tidak diberikan terlalu lama dan subyek penelitian.
- c. Pengaruh pengetesan. penelitian ini dikontrol dengan memberikan selang waktu yang cukup untuk mengembalikan kondisi tubuh siswa kepada keadaan semula. Siswa mulai mengikuti program penelitian pada tanggal 2 September 2014 dua hari setelah melaksanakan tes awal. Demikian pula untuk pelaksanaan tes akhir, siswa melaksanakannya pada tanggal 30 Oktober 2014 satu hari setelah pertemuan akhir.
- d. Pengaruh instrumentasi. Instrumentasi menunjuk kepada perubahan pada hasil eksperimen sebagai akibat dari perubahan yang terjadi pada proses pengukuran yang dilakukan. Pengendaliannya dilakukan dengan cara tidak mengubah proses pengukuran pada saat pengumpulan data dan tidak mengganti apapun yang ada hubungannya dengan instrumen yang digunakan, baik pengukuran pada uji coba instrumen maupun pada saat pengumpulan data. Petugas tes adalah dibantu oleh mahasiswa yang aktif

dalam UKM sepakbola UPI sebanyak 2 orang yang diasumsikan memiliki tingkat keterampilan yang hampir sama, dan peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian dan juga dalam proses pengumpulan data.

- e. Pengaruh pemilihan sampel. Pemilihan sampel menunjuk kepada adanya komposisi kelompok sampel yang akan dikenai perlakuan yang berpeluang dapat mempengaruhi hasil eksperimen.
- f. Pengaruh mortalitas. pengaruh mortalitas menunjuk kepada hilangnya peserta eksperimen yang mengakibatkan terjadinya perubahan komposisi dalam kelompok eksperimen. Pengendaliannya dilakukan dengan cara memberikan motivasi terus menerus dan memonitor kehadiran sampel secara ketat melalui daftar hadir.

4. Validitas Eksternal

Agar penelitian ini dapat digeneralisasikan perlu adanya pengendalian terhadap beberapa factor. Vockell dan asher (1995, hlm. 338) mengungkapkan bahwa “validitas eksternal berkaitan dengan masalah generalisasi hasil penelitian kepada orang, keadaan, dan waktu lain di luar lingkup eksperimen”. Pengontrolan validitas internal dan eksternal diharapkan, agar penelitian ini benar-benar merupakan akibat pengaruh dari perlakuan penelitian sehingga dapat berlaku umum terhadap populasi.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan terhadap siswa yang aktif ekstrakurikuler sepakbola di SMA Negeri 4 Garut. Penelitian dilaksanakan di lapang SMA Negeri 4 Garut. Waktu penelitian dilaksanakan sekitar dua bulan. Waktu penelitian dilaksanakan selama dua bulan, terhitung mulai bulan 1 September s/d 31 Oktober 2014. Frekuensi pertemuan tiga kali seminggu, jumlah pertemuan perlakuannya adalah 18 kali, tes tingkat kecerdasan emosi, tes kondisi fisik sepakbola dan keterampilan sepakbola, tes awal satu kali, tes akhir satu kali, dan setiap pertemuan perlakuan waktunya adalah 2 x 45 menit (90 menit). Rincian setiap pertemuan disajikan pada tabel 3.2.

Tabel 3.2.

Jadwal, Waktu, dan Hari Latihan

No	Waktu	Hari	Kelompok Eksperimen	Keterangan
1	14.00-15.30.wib	Senin	Kel. Latihan Fisik Menggunakan Bola	Pemberian Latihan
	15.30-17.00.wib		Kel. Latihan Fisik Tanpa Menggunakan Bola	
2	14.00-15.30.wib	Kamis	Kel. Latihan Fisik Menggunakan Bola	Pemberian Latihan
	15.30-17.00.wib		Kel. Latihan Fisik Tanpa Menggunakan Bola	
3	14.00-15.30.wib	Sabtu	Kel. Latihan Fisik Menggunakan Bola	Pemberian Latihan
	15.30-17.00.wib		Kel. Latihan Fisik Tanpa Menggunakan Bola	

D. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Secara operasional penelitian ini melibatkan variabel bebas, variabel atribut, dan variabel terikat. Ada dua variabel bebas aktif yang dilibatkan yaitu model latihan kondisi fisik tanpa menggunakan bola dan model latihan kondisi fisik menggunakan bola yang dibagi menjadi dua klasifikasi. Sedangkan variabel bebas atribut terdiri dari kecerdasan emosi tinggi dan kecerdasan emosi rendah yang juga dibagi menjadi dua klasifikasi. Adapun variabel terikat yang dilibatkan adalah keterampilan sepakbola. Variabel penelitian sangat penting sebagai untuk memperoleh informasi menurut Abduljabar, dkk (2010, hlm. 61) bahwa, pada dasarnya segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya.

2. Definisi Operasional

Defenisi operasional berfungsi untuk menjelaskan makna variabel yang akan diteliti

- a. Pengaruh. Menurut Kamus lengkap bahasa Indonesia, (1998, hlm. 451), “pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang,benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang.”
- b. Kecerdasan emosi menurut Geoleman (2002, hlm. 51) merupakan derajat kemampuan untuk mengetahui apa yang diri sendiri dan orang lain rasakan termasuk cara tepat menangani masalah mengenai masalah yang dimiliki

seorang pemain atau atlet. Indikator untuk mengetahui tingkat kecerdasan emosi menurut adalah *self awareness* (penyadaran emosi diri, *self assessment*, percaya diri), *social awareness* (emphaty, orientasi service, penyadaran organisasi), *self management* (control diri, mempercayai dan dipercaya, disiplin dan tanggung jawab, kemamuan adaptasi, dorongan berprestasi, inisiatif), *social skill* (membangun orang lain, mempengaruhi, komunikasi, manajemen konflik, kepemimpinan, katalis perubahan, membangun ikatan, kerjasama dan kolaborasi).

- c. Kondisi Fisik menurut Harsono (1977, hlm. 153) mengungkapkan bahwa : Kondisi fisik atlet memegang peranan yang sangat penting dalam program latihannya. Program latihan fisik haruslah direncanakan dengan baik dan sistematis dan ditujukan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan kemampuan fungsional tubuh sehingga memungkinkan atlet untuk mencapai prestasi yang lebih baik.
- d. Keterampilan. Schmidt (1991) dalam Mahendra (2007, hlm. 6) menggambarkan definisi keterampilan tersebut dengan meminjam definisi yang diciptakan oleh E.R Guthrie, yang mengatakan bahwa “keterampilan merupakan kemampuan untuk membuat hasil akhir dengan kepastian yang maksimum dan pengeluaran energi dan waktu yang minimum.”
- e. Sepakbola menurut Sucipto, (2000, hlm. 7) sepakbola adalah “merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.”

E. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Untuk mendukung kebenaran suatu hipotesis, diperlukan data atau fakta empirik. Data empirik bisa didapat dengan jalan pengesanan dan pengukuran terhadap yang akan diteliti. Menurut Arikunto (2006, hlm. 149) Instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan sesuatu metode. Instrumen penelitian

yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu, yakni tes kecerdasan emosi, tes fisik pemain sepakbola, tes keterampilan sepakbola dan tes keterampilan bermain sepakbola. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

a. Tes Kecerdasan emosi

Untuk menentukan tingkat kecerdasan emosi Aspek yang digunakan dalam penelitian ini adalah aspek yang sudah dijelaskan oleh para ahli. Daniel Goleman (1998, hlm. 58) yang mengatakan bahwa ada lima aspek kecerdasan emosional yaitu mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain dan membina hubungan. Dari lima aspek atau indikator tersebut akan di bentuk atau dibuat suatu pernyataan yang berjumlah 65 buah dan di bagi lagi menjadi dua yaitu positif berjumlah 35 buah dan negatif berjumlah 30 buah sehingga total pernyataan menjadi 65 buah dapat digambarkan dalam sebuah Tabel 3.3.

Tabel 3.3.
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kecerdasan Emosional

No	Aspek-aspek	Nomor pernyataan		jumlah
		positif	negatif	
1	Mengenali emosi diri	1, 11, 21, 31, 41, 51,61	6, 16, 26, 36, 46, 56	13
2	Mengelola emosi	2, 12, 22, 32, 42, 52,53,62	7, 17, 27, 37 ,47, 57	13
3	Memotivasi diri sendiri	3, 13, 23, 33, 43, 53,63	8, 18, 28, 38, 48, 58	13
4	Mengenali emosi orang lain	4, 14, 24, 34, 44, 54,64	9, 19, 29, 39, 49, 59	13
5	Membina hubungan	5, 15, 25, 35, 45, 55,65	10, 20, 30, 40, 50, 60	13
Total		35	30	65

Pada variabel dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* . pada skala *likert* hanya diberikan 4 jawaban alternatif yaitu: SS (sangat setuju), S (setuju), R (ragu-ragu), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju). Dan untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban diatas dapat diberi skor:

Untuk jawaban positif:		untuk jawaban negatif:	
1. Sangat setuju	= 5	1. Sangat setuju	= 1
2. Setuju	= 4	2. Setuju	= 2

- | | | | |
|------------------------|-----|------------------------|-----|
| 3. Ragu-ragu | = 3 | 3. Ragu-ragu | = 3 |
| 4. Tidak setuju | = 2 | 4. Tidak setuju | = 4 |
| 5. Sangat tidak setuju | = 1 | 5. Sangat tidak setuju | = 5 |

Untuk memudahkan sampel menjawab pernyataan dari angket ini, sampel dapat memberikan tanda *checklist* pada jawaban yang ada.

b. Tes Fisik Pemain Sepakbola

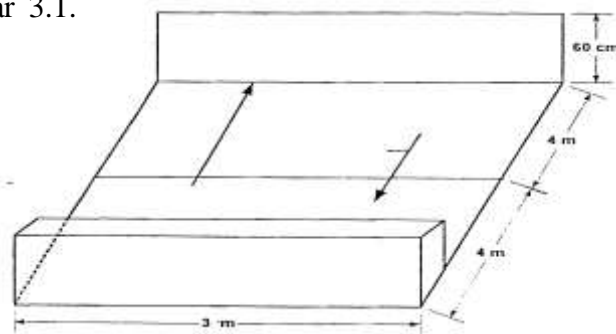
Untuk menentukan tingkat kondisi fisik pemain sepakbola perlu menggunakan tes, menurut Sugiyono (2010, hlm. 102), instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang sedang diamati. Instrument yang digunakan dalam penelitian tes fisik sepakbola, yaitu *Fitness Tests for Football*. <http://www.topendsports.com/testing/tests/sprint.htm>. yang bertujuan untuk mengetahui kondisi fisik siswa SMAN 4 Garut dalam menentukan perencanaan model latihan yang akan diberikan.

c. Tes Keterampilan Sepakbola

Tes keterampilan ini bertujuan akan mengukur keterampilan (penguasaan) teknik dasar bermain olahraga sepakbola. Pengukuran keterampilan tersebut berguna untuk mengelompokkan keterampilan siswa. Untuk menentukan tingkat keterampilan siswa, peneliti menggunakan tes keterampilan sepakbola, dalam Nurhasan (2000, hlm. 149) Untuk lebih jelasnya, mengenai tes keterampilan sepakbola sebagai berikut:

1. Tes Sepak Tahan Bola (*Passing dan Stopping*)
 - a. Tujuan: untuk mengukur keterampilan dan gerak kaki dalam menendang dan menahan bola.
 - b. Alat yang digunakan : bola 2 buah, *stopwatch*, bangku swedia 4 buah (papan ukuran 3 meter x 60 cm sebanyak 2 buah), dan kapur.
 - c. Pelaksanaan tes : orang coba berdiri di belakang garis tembak yang berjarak 4 meter dari sasaran/papan, lakukan kegiatan ini bergantian antara kaki kiri dan kaki kanan selama 30 detik. Apabila bola keluar dari daerah yang sudah di tentukan, maka orang coba menggunakan bola cadangan yang telah disediakan.
 - d. Penskoran : jumlah menendang bola dan menahan bola yang sah, selama 30 detik, hitungan satu, diperoleh dari satu kali kegiatan menendang bola.
 - e. Gagal apabila:
 - 1) Bola ditahan dan di tendang di depan garis tendang yang akan menendang bola.
 - 2) Hanya menahan dan menendang bola dengan satu kaki.

Untuk lebih jelasnya mengenai tes sepak tahan bola (*passing* dan *stopping*) dapat dilihat pada gambar 3.1.

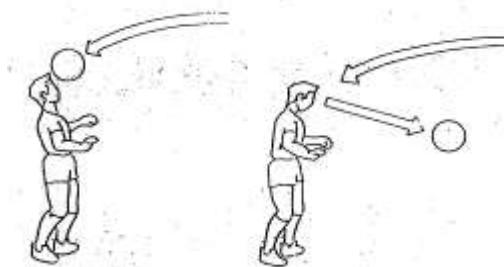


Gambar 3.1.

Tes Sepak Tahan Bola (*Passing dan Stopping*)

2. Tes memainkan bola dengan kepala bola (*Heading*)
 - a. Tujuan: mengukur keterampilan dan gerak kepala (*heading*)
 - b. Alat yang digunakan : bola 2 buah, *stopwatch*.
 - c. Pelaksanaan tes : pada aba-aba "siap", siswa berdiri bebas dengan bola berada dalam penguasaan tanganya. Pada aba-aba "ya" siswa melempar bola keatas kepalanya dan kemudian memainkan bola tersebut dengan dahi.
 - d. Penskoran : jumlah memainkan bola dengan dahi yang sah, selama 30 detik, hitungan satu, diperoleh dari satu kali kegiatan *heading* bola.
 - e. Gagal apabila:
 - 1) Siswa memainkan bola tidak dengan dahi
 - 2) Dalam memainkan bola siswa berpindah-pindah tempat..

Untuk lebih jelasnya mengenai tes memainkan bola dengan kepala bola (*Heading*) dapat dilihat pada Gambar 3.2.



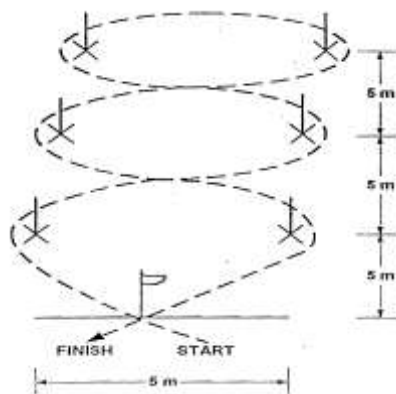
Gambar 3.2.

Tes Memainkan Bola dengan Kepala
(Sucipto, 2000, hlm. 33)

3. Tes menggiring bola (*Dribbling*)
 - a. Tujuan: Mengukur ketrampilan, kelincahan dan kecepatan kaki dalam memainkan bola.
 - b. Alat yang digunakan : bola, *stopwatch*, 6 buah rintangan (tngkat/lombing), tiang bendera, kapur.

- c. Pelaksanaan tes : Pada aba-aba “Siap”, orang coba berada di belakang garis start dengan bola berada dalam penguasaan kakinya. Pada aba-aba “Ya”, orang coba menggiring bola ke arah kekiri melewati rintangan pertama kemudian menuju rintangan berikutnya sesuai dengan arah panah yang telah di tetapkan sampai melewati garis finish. Salah arah dalam menggiring bola, ia harus memperbaikinya tanpa menggunakan anggota badan selain kaki, dimana melakukan kesalahan dan selama itu pula *stopwatch* tetap jalan. Menggiring bola dilakukan dengan kaki kanan dan kaki kiri bergantian, atau minimal salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan.
- d. Penskoran : Catatan waktu tempuh yang terbaik dari dua kali kesempatan diambil sebagai data penelitian. Waktu dicatat dalam satuan detik.
- e. Gagal apabila:
- 1) Orang coba menggiring bola hanya dengan menggunakan satu kaki saja
 - 2) Orang coba menggiring bola tidak sesuai arah panah.
 - 3) Orang coba menggunakan anggota badan selain kaki pada saat menggiring bola.

Untuk lebih jelasnya mengenai tes menggiring bola (*Dribbling*) dapat dilihat pada Gambar 3.3.

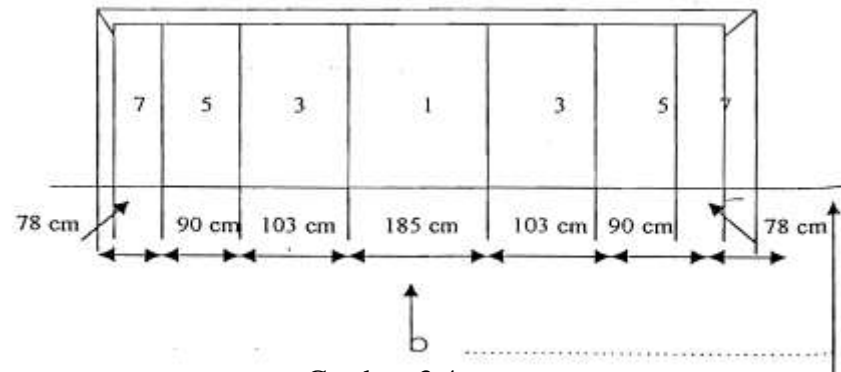


Gambar 3.3.

Tes Menggiring Bola (*Dribbling*)

4. Tes Menendang Bola Kesasaran (*Shooting*)
- a. Tujuan : Mengukur ketepatan dalam menendang bola kesasaran.
 - b. Alat yang digunakan : bola, gawang, nomor-nomor, dan tali.
 - c. Pelaksanaan tes: orang coba berdiri di belakang bola yang diletakkan pada sebuah titik berjarak 16,5 meter di depan gawang/sasaran. Tidak ada aba-aba dari orang coba. Pada saat kaki orang coba mulai menendang bola, maka *stopwatch* dijalankan dan berhenti saat bola mengenai sasaran. Orang coba diberi tiga kali kesempatan.
 - d. Penskoran : jumlah skor bola masuk pada sasaran dalam tiga kali kesempatan. Bila bola hasil tendangan mengenai tali pemisah skor pada sasaran, maka diambil skor terbesar dari kedua sasaran.

- e. Gagal apabila bola keluar dari daerah sasaran dan menempatkan bola tidak pada jarak 16,5 meter dari sasaran. Untuk lebih jelasnya mengenai tes menembak atau menendang bola Gambar 3.4.



Gambar 3.4.

Tes menembak atau menendang bola ke sasaran (*Shooting*)

5. Tes Keterampilan Bermain sepakbola GPAI (*Games Performance Assesment Instrument*) yang dikutip dari Griffin, Mitchael, & Oslin (1997) dalam Hoedaya (2001, hlm. 12). Untuk lebih jelas liat tabel 3.4.

Tabel 3.4.
Pengamatan Penampilan Bermain

Tanggal :		IPPB		Kelompok:			
Komponen Penampilan Bermain			Kriteria				
1. Keputusan yang Diambil (Decision Making)			Pemain Berusaha mengoper keteman yang berdiri bebas				
2. Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution)			Operan terkendali Bola operan mengenai sasaran				
3. Memberikan Dukungan (Support)			Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola				

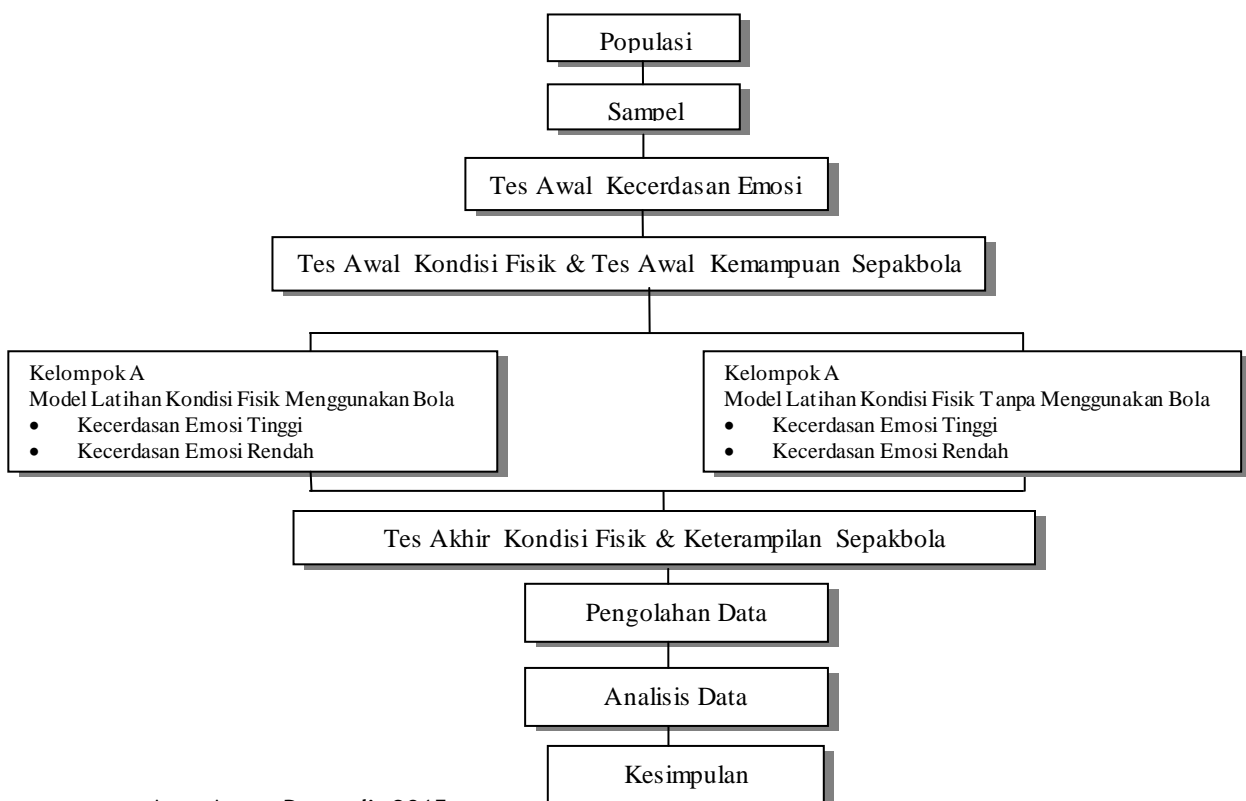
No	Nama	Keputusan Yang Diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan Dukungan	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							
3							
4							
5							
Dst							

Ket: T= Tepat TT= Tidak Tepat E= Efisien TE= Tidak Efisien

F. Prosedur Penelitian

Untuk menganalisa dan menghasilkan kesimpulan yang jelas untuk itu penulis dapat membuat langkah-langkah penelitian dengan maksud untuk memperoleh data yang lebih akurat serta tidak adanya ketimpangan dalam penelitian.

1. Persiapan yang meliputi:
 - a. Memepersiapkan rancangan desain proposal penelitian.
 - b. Melakukan pengamatan dan wawancara untuk memperoleh data yang akan dijadikan sampel penelitian.
 - c. Mengumpulkan dokumen-dokumen yang diperlukan terkait dengan variabel penelitian.
 - d. Penentuan metode, populasi, sampel dan desain penelitian.
 - e. Penyusunan instrument penelitian.
 - f. Mempersiapkan tes untuk memperoleh data terkait dengan penelitian yang diteliti.
 - f. Melakukan pengumpulan data
 - g. Menganalisis data dengan menggunakan teknik analisis data yang tepat dan menguji hipotesis penelitiannya.
 - h. Mendeskripsikan hasil penelitian dalam bentuk laporan penelitian sebagai karya ilmiah.
 - i. Membuat kesimpulan hasil penelitian.



Asep Angga Permadi, 2015

PENGARUH MODEL LATIHAN FISIK DAN KECERDASAN EMOSI TERHADAP KETERAMPILAN SEPAKBOLA

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

Bagan 3.1 Langkah-langkah Penelitian

G. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini harus dilakukan dengan tepat, sehingga benar-benar di dapat data valid dan relevan. Teknik yang diterapkan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari tiga langkah yakni pretest, treatment dan posttest.

a. Pretest

Tes awal ini bertujuan untuk mengetahui kecerdasan emosi siswa sebelum diberikan treatment untuk mengetahui tinggi rendah kecerdasan emosi, tes kondisi fisik dan keterampilan sepakbola siswa ekstrakurikuler sepakbola SMA Negeri 4 Garut.

b. Treatment

Treatment yang digunakan dalam penelitian ini ialah model latihan fisik tanpa menggunakan bola dan model latihan fisik menggunakan bola. Program yang diberikan selama 5 minggu.

c. Posttest

Pelaksanaan posttest dilakukan sama dengan pelaksanaan pretest setelah kelompok eksperimen sudah diberi perlakuan.

H. Proses Pengembangan Instrumen

1. Sampel Uji Coba Instrumen Penelitian

Sampel yang digunakan dalam uji coba instrumen penelitian ini adalah siswa SMAN 4 Garut yang tidak dijadikan sampel penelitian.

2. Waktu dan Tempat Uji Coba Instrumen Penelitian

Pelaksanaan uji coba instrumen penelitian ini dilaksanakan:

Hari dan Tgl/ waktu : Rabu, 26 Agustus 2014 /pukul 14.00 WIB – selesai.

Tempat : SMA Negeri 4 Garut

3. Uji Validitas

Validitas pada dasarnya adalah kemampuan alat ukur untuk dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam perhitungan validitas menggunakan daya beda. Daya beda (diskriminasi) suatu butir tes adalah kemampuan suatu butir untuk membedakan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah. Daya beda butir dapat diketahui dengan melihat besar kecilnya indeks diskriminasi atau angka yang menunjukkan besar kecilnya daya beda. Adapun fungsi dari daya pembeda tersebut adalah mendeteksi perbedaan individual yang sekecil-kecilnya diantara para peserta tes. Dikarenakan jenis data dalam penelitian ini menggunakan data yang berbentuk dikotomi maka dalam penelitian ini menggunakan perhitungan menggunakan korelasi point biserial. Rumus khusus korelasi product moment yang dikenal dengan korelasi point biserial untuk data dalam bentuk dikotomi.
$$r_{pbis} = \frac{(\bar{X}_+ - \bar{X})}{S_x} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Dimana \bar{X}_+ , mean total skor peserta yang memiliki jawaban benar. \bar{X} adalah mean skor total S_x , adalah standar deviasi skor total, p adalah proporsi peserta ujian yang menjawab benar pada butir tes sedangkan q adalah 1 - p. Rumus korelasi point biserial juga dapat diturunkan langsung dari rumus korelasi produk momen tanpa membuat pembatasan asumsi. Untuk lebih jelas lihat table 3.5.

Tabel 3.5.
Patokan Indeks Daya Beda

Indeks daya beda	Evaluasi butir
0,4 ke atas	Butir yang sangat baik
0,3 – 0,39	Sedikit atau tidak memerlukan revisi
0,2 – 0,29	Butir memerlukan revisi
< 0,19	Butir harus dieliminasi

Hasil Uji Validitas

Agar memudahkan dalam proses perhitungan statistik peneliti menggunakan perhitungan menggunakan SPSS versi 16, prosedur dalam penghitung dengan SPSS yaitu pertama memasukan data tiap butir item kedalam menu data view, kemudian klik analysis-scale-reliability analysis dan untuk melihat hasilnya dapat dilihat dilampiran. Untuk menentukan instrumen itu valid atau tidak dengan

melihat tabel nilai-nilai r *Product Moment* yang dapat dilihat dilampiran. Untuk mengetahui tiap item tes tersebut valid atau tidak valid dengan membandingkan hasil perhitungan corrected item- total correlation (r_{hitung}) dengan r_{tabel} . Dengan signifikansi untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk = 65 - 2 = 63$, maka diperoleh nilai-nilai $r = 0,320$. Berikut kaidah keputusannya jika $r_{hitung} >$ dari nilai r_{tabel} berarti valid dan jika $r_{hitung} <$ dari r_{tabel} berarti tidak valid. Berikut tabel hasil dari uji validitas instrumen yang telah dilakukan. Untuk lebih jelas liat table 3.6.

Tabel 3.6.
Uji Validitas Butir Item Tes Kecerdasan Emosional

Nomor Item Soal	r hitung	r table	Keterangan
1	2.30	1,67	Valid
2	2.45	1,67	Valid
3	5.81	1,67	Valid
4	5.15	1,67	Valid
5	2.62	1,67	Valid
6	5.27	1,67	Valid
7	2.80	1,67	Valid
8	5.62	1,67	Valid
9	2.90	1,67	Valid
10	6.30	1,67	Valid
11	-0.76	1,67	Tidak Valid
12	3.45	1,67	Valid
13	4.98	1,67	Valid
14	3.74	1,67	Valid
15	0.76	1,67	Tidak Valid
16	3.87	1,67	Valid
17	4.74	1,67	Valid
18	3.43	1,67	Valid
19	5.34	1,67	Valid
20	7.18	1,67	Valid
21	6.44	1,67	Valid
22	4.75	1,67	Valid
23	1.26	1,67	Tidak Valid
24	4.41	1,67	Valid
25	3.63	1,67	Valid
26	5.14	1,67	Valid
27	2.40	1,67	Valid
28	1.85	1,67	Valid
29	6.10	1,67	Valid
30	5.17	1,67	Valid
31	3.28	1,67	Valid
32	5.41	1,67	Valid
33	3.36	1,67	Valid
34	1.82	1,67	Valid
35	0.91	1,67	Tidak Valid
36	4.16	1,67	Valid
37	7.47	1,67	Valid
38	6.67	1,67	Valid
39	0.72	1,67	Tidak Valid
40	7.89	1,67	Valid
41	3.05	1,67	Valid
42	2.88	1,67	Valid
43	6.99	1,67	Valid

44	2.36	1,67	Valid
45	2.20	1,67	Valid
46	4.92	1,67	Valid
47	8.31	1,67	Valid
48	9.01	1,67	Valid
49	3.30	1,67	Valid
50	2.55	1,67	Valid
51	5.30	1,67	Valid
52	4.68	1,67	Valid
53	1.70	1,67	Valid
54	2.48	1,67	Valid
55	4.44	1,67	Valid
56	2.51	1,67	Valid
57	3.91	1,67	Valid
58	3.10	1,67	Valid
59	6.33	1,67	Valid
60	7.67	1,67	Valid
61	2,32	1,67	Valid
62	1,92	1,67	Valid
63	1,52	1,67	Tidak Valid
64	2,28	1,67	Valid
65	1,95	1,67	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan diatas sebanyak 60 item butir tes dinyatakan valid, maka item tes tersebut digunakan sebagai instrumen penelitian.

4. Uji Reliabilitas

Dikarenakan bentuk dari uji coba instrumen penelitian menggunakan skor dikotomi yaitu hanya jawaban benar dan salah, maka dalam perhitungan reliabilitas uji coba instrumen penelitian menggunakan prosedur homogenitas Kuder Richardson (KR). Seperti yang diterangkan Suherman (2001, hlm. 62) “Kr 20 ini didasarkan pada proposi jawaban benar dan jawaban salah pada masing-masing item tes.” Untuk menghitungnya dengan menggunakan rumus Kr 20, yaitu:

$$r_{xx} = \frac{K}{K-1} \frac{S_x^2 - \sum pq}{S_x^2}$$

Keterangan:

K = Jumlah item tes

S_x^2 = Variansi tes atau standar deviasi pangkat dua

p = Proporsi jawaban benar pada satu item tes

q = Proporsi jawaban salah pada satu item tes

pq dihitung pada masing-masing item, selanjutnya dijumlahkan untuk mendapatkan pq.

Hasil Uji Reliabilitas

Asep Angga Permadi, 2015

PENGARUH MODEL LATIHAN FISIK DAN KECERDASAN EMOSI TERHADAP KETERAMPILAN SEPAKBOLA

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

Agar memudahkan dalam proses perhitungan statistik peneliti menggunakan perhitungan menggunakan SPSS versi 16, prosedur dalam penghitung dengan SPSS yaitu pertama memasukan data tiap butir item yang sudah valid sebanyak 60 item butir tes kedalam menu data view, kemudian klik analysis-scale-reliability analysis dan untuk melihat hasilnya dapat dilihat dilampiran. Berikut tabel hasil dari uji validitas instrumen yang telah dilakukan. Untuk lebih jelas lihat table 3.7.

Tabel 3.7.
Uji Reliabilitas Uji Coba Instrumen Kecerdasan Emosional

Cronbach's Alpha	N of Items
0,844	60

Berdasarkan hasil tabel diatas terlihat nilai Cronbac's Alpha 0.844 atau 84.4% atau lebih dari 0.60 atau 60% artinya instrumentini reliabel.

I. Analisis Data

Penghitungan dan analisis data dalam suatu penelitian dimaksudkan untuk mengetahui makna dari data yang diperoleh dalam rangka memecahkan masalah peneliti. Analisis data dilaksanakan dengan menggunakan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* Serie 20. Adapun langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

1) Uji normalitas data

Uji normalitas data dilaksanakan dengan tujuan agar dapat memperoleh informasi mengenai kenormalan data yang diperoleh. Selain itu, uji normalitas data juga akan menentukan langkah yang harus ditempuh selanjutnya, yaitu analisis statistik apa yang harus digunakan, apakah statistik parametrik atau nonparametrik. Uji normalitas dari output yang dihasilkan program SPSS 20 terdapat lima uji analisis normalitas data, yaitu *Kolmogorov Smirnov*, *Shapiro-Wilk*, *QQ Plots*, *Detrended Normal QQ Plots*, dan *Spread V.S Level Plot*. Untuk uji normalitas, penulis mengacu pada analisis *Kolmogorov Smirnov*. Penulis beranggapan bahwa untuk jumlah sampel lebih atau di atas 30 orang atau termasuk pada kategori kelompok sampel besar, maka pengujian dengan *Kolmogorov Smirnov* sangat relevan. Dengan pengujian *Kolmogorov Smirnov*,

untuk jumlah sampel di atas 30 orang atau sampel besar memiliki derajat yang tinggi.

2) Uji homogenitas data

Uji homogenitas data dilaksanakan setelah uji normalitas data. Tujuan uji homogenitas data adalah untuk mengetahui bahwa data tersebut berasal dari sampel yang homogen. Selain itu juga untuk menentukan jenis analisis statistik apa yang selanjutnya digunakan dalam uji hipotesis data. Langkah yang dilakukan untuk uji homogenitas data menggunakan program *software* SPSS Seri 20 adalah sama dengan uji normalitas data. *Output* yang dihasilkan dari *descriptive explore* data tersebut sekaligus menghasilkan dua analisis, yaitu normalitas dan homogenitas data.

3) Uji hipotesis

Uji hipotesis data dilakukan guna mendapatkan kesimpulan dari data yang diperoleh. Dalam uji hipotesis ini penulis hanya mengambil tes akhir keterampilan sepakbola kelompok pendekatan pembelajaran taktis dan teknis. Selain itu juga membandingkan hasil belajar keterampilan sepakbola sebelum dan sesudah perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan pendekatan taktis dan teknis. Dalam penelitian ini digunakan *uji t* yang ada dalam analisis statistik SPSS. Adapun *output* yang dihasilkan terdiri dari dekripsi data, uji homogenitas variansi, *uji t*, tes ini digunakan untuk melihat kelompok mana saja yang memiliki perbedaan signifikan. Hasil-hasil tersebut dibandingkan dengan tabel dan probabilitas (Sig.).

4) Analisis dan deskripsi data

Dalam kegiatan analisis dan deskripsi data yang dilakukan adalah menganalisis serta mendeskripsikan angka-angka yang ada, hasil dari penghitungan statistik. Angka atau nilai yang dihasilkan bisa dibandingkan dengan angka tabel atau dideskripsikan secara langsung dengan berbagai pertimbangan. Analisis didasarkan pada hipotesis yang dibuat untuk dapat memaknai nilai dan angka yang dihasilkan dari penghitungan. Selain itu juga

dibahas berbagai temuan selama pelaksanaan di lapangan selama penelitian berlangsung.