

BAB III

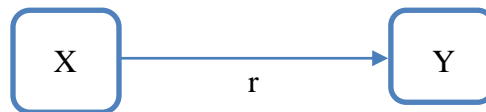
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif korelatif. Penelitian deskriptif korelatif yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk melihat hubungan antara dua variable atau lebih (Notoadmojo, 2002, hlm. 5). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif korelatif karena penelitian ini menggambarkan seberapa besar hubungan motivasi olahraga dengan tingkat partisipasi masyarakat dalam melakukan olahraga sepak bola.

Desain yang digunakan dalam gambar tersebut menunjukkan fokus penelitian yang dikaji adalah hubungan motivasi olahraga dengan tingkat partisipasi masyarakat dalam melakukan olahraga sepak bola di kampung kadong-dong desa banjarmasin Provinsi Banten.

Gambar 3.1
Desain Penelitian Paradigma Sederhana



Sumber: Sugiyono (2014, hlm. 42)

Keterangan:

- X : Motivasi Olahraga
 Y : Tingkat Partisipasi
 R : Hubungan

B. Partisipan

Lokasi pada penelitian ini bertepatan di kampung kadong-dong desa banjarmasin Provinsi Banten, Pada penelitian ini populasi yang diambil berdasarkan masyarakat yang hanya aktif dalam olahraga sepak bola saja yaitu sebanyak 30 orang. Dan peneliti akan mengambil sampel sebanyak 30 orang berdasarkan kriteria masyarakat yang hanya mengikuti latihan sepak bola saja.

C. Populasi Dan Sampel

Populasi adalah subjek dari penelitian. Sugiyono (2014, hlm. 80) mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya.” Untuk populasi pada penelitian ini berjumlah 30 orang, populasi ini diambil berdasarkan kriteria masyarakat yang ikut serta dalam melakukan olahraga sepak bola saja.

Untuk pengambilan sampel yang akan dijadikan sebagai sumber data yaitu sampel yang terdiri dari seluruh populasi yang mengikuti olahraga sepak bola di kampung kadong-dong desa banjarmasin Provinsi Banten sebanyak 30 orang. Sugiyono (2014, hlm. 81) mengemukakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.”

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Sampling Jenuh*. “*Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.” (Sugiyono. 2014, hlm. 85). Artinya alasan mengapa peneliti menggunakan teknik *Sampling Jenuh* ini, karena cara pengambilan sampel yang melibatkan semua anggota populasi yang hanya aktif dalam melakukan olahraga sepak bola di kampung kadong-dong desa banjarmasin Provinsi Banten.

D. Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrument. Instrument penelitian adalah alat-alat yang digunakan dalam penelitian terutama berkaitan dengan proses pengumpulan data. Arikunto (2002, hlm. 126) menjelaskan bahwa “Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan metode.” Selanjutnya Nurhasan (2000, hlm. 1) menjelaskan mengenai “tes dan pengukuran yaitu suatu alat yang digunakan dalam memperoleh data dari suatu objek yang akan diukur, sedangkan pengukuran merupakan suatu proses untuk memperoleh data”.

Berkaitan dengan penelitian ini, maka instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Motivasi Olahraga (Sport Motivation Scale)

Untuk memperoleh data tentang tingkat motivasi olahraga masyarakat yang mengikuti latihan sepak bola, peneliti mengadaptasi instrument *Sport Motivation Scale* dari *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 17, 35-53 dengan judul *Toward a New Measure of Intrinsic Motivation, Extrinsic Motivation, and Amotivation in Sports* yang ditulis oleh *Luc G. Pelletier, Michelle Fortier, Robert J. Vallerand, Nathalie M. Brière, Kim M. Tuson and Marc R. Blais, 1995*.. Dalam angket penelitian ini ada dua jenis pertanyaan yaitu pertanyaan positif dan negative, pertanyaan positif adalah pertanyaan yang mendukung gagasan atau ide sedangkan pertanyaan negatif adalah pertanyaan yang tidak mendukung gagasan atau ide. Selanjutnya dalam setiap butir pertanyaan disediakan 4 item alternatif jawaban.

Untuk Alternatif jawaban dan angka skala untuk nilai setiap pertanyaan, mengacu pada pendapat Sugiyono (2014, hlm. 120) mengemukakan bahwa arti angka-angka untuk nilai setiap pertanyaan yaitu:

- a. 4 berarti sangat setuju = baik sekali
- b. 3 berarti setuju = cukup baik
- c. 2 berarti tidak setuju = tidak baik
- d. 1 berarti sangat tidak setuju = sangat tidak baik

Tabel 3.1
Kisi-kisi Angket Skala Motivasi Olahraga

Variabel	Sub-variabel	Indikator	Positif	Negatif
1. Motivasi Olahraga	1.1 Motivasi sikap atau attitude motivation/ <i>self motivation</i>	1.1.1 Instrinsik	1, 2, 4, 8, 9, 10, 15, 26.	3, 5, 11, 12, 14, 19, 21, 27.
		1.1.2 Ekstrinsik	7, 16, 18, 23, 24, 28.	6, 13, 20, 22, 25.

Table 3.2
Angket Skala Motivasi Olahraga

Petunjuk: Untuk setiap pertanyaan berikut, lingkari jumlah skala 4 item sesuai dengan salah satu alasan Anda saat sedang berlatih olahraga.

MENGAPA ANDA BERLATIH OLAHRAGA?

No	Soal	Nilai			
		1	2	3	4
1	Untuk menambah pengalaman hidup saya.	1	2	3	4
2	Saya berlatih olahraga untuk kesenangan hidup.	1	2	3	4
3	Saya perlu memiliki alasan yang kuat untuk berolahraga, tetapi kemudian saya ragu untuk melanjutkan aktivitas olahraga ini.	1	2	3	4
4	Untuk menemukan bentuk latihan yang baru.	1	2	3	4
5	Saya tidak tahu, saya hanya ingin bisa melakukan olahraga.	1	2	3	4
6	Saya berolah raga karena dapat membuat bangga orang-orang yang saya kenal.	1	2	3	4
7	Berolahraga merupakan cara yang paling baik bertemu dengan orang lain.	1	2	3	4
8	Saya merasa puas atau senang saat saya dapat menguasai suatu teknik yang sulit.	1	2	3	4
9	Berolahraga merupakan suatu cara yang baik untuk membentuk badan yang bagus.	1	2	3	4

10	Untuk prestasi sebagai atlet.	1	2	3	4
11	Berolahraga merupakan cara terbaik untuk mengembangkan diri.	1	2	3	4
12	Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada diri saya.	1	2	3	4
13	Untuk mencari kesenangan.	1	2	3	4
14	Saya berolahraga untuk kebugaran tubuh saya sendiri.	1	2	3	4
15	Untuk kepuasan diri saya ketika saya menguasai suatu teknik olahraga dengan sempurna.	1	2	3	4
16	Karena orang-orang disekitar berfikir bahwa sangat penting untuk berolahraga.	1	2	3	4
17	Karena berolahraga merupakan karakter baik untuk belajar banyak hal yang berguna bagi kehidupan saya.	1	2	3	4
18	Untuk memenuhi hasrat emosi saya ketika melakukan olahraga yang saya sukai.	1	2	3	4
19	Saya tidak tahu alasannya secara jelas, saya rasa olahraga bukan hobi saya.	1	2	3	4
20	Saya merasa senang saat melakukan olahraga atau tehnik yang sulit.	1	2	3	4
21	Karena saya merasa rugi jika saya tidak memanfaatkan waktu untuk melakukan olahraga.	1	2	3	4
22	Untuk menunjukkan kepada orang lain bahwa saya terampil melakukan olahraga.	1	2	3	4
23	Saya merasa senang saat menemukan dan melakukan tehnik baru yang belum pernah saya lakukan sebelumnya.	1	2	3	4
24	Karena olahraga merupakan salah satu cara untuk menjaga hubungan baik dengan teman-teman.	1	2	3	4
25	Totalitas dalam berolahraga merupakan wujud kesenangan saya.	1	2	3	4
26	Karena saya harus berolahraga secara teratur.	1	2	3	4
27	Untuk menemukan cara baru saat berolahraga.	1	2	3	4
28	Saya sering mengatakan pada diri sendiri bahwa saya tidak dapat mencapai tujuan olahraga.	1	2	3	4

2. Instrument Tingkat Partisipasi

Untuk memperoleh data tentang tingkat partisipasi olahraga masyarakat yang mengikuti latihan sepak bola, instrument ini diambil dari *Journal of sport science and medicine* dari jurnal yang ditulis oleh *Miran Kondric, Joško Sindik, Gordana Furjan-Mandic, and Bernd Schiefler* dengan jurnal yang berjudul *Participation Motivation and Student's Physical Activity among Sport Students in Three Countries*. Peneliti mengambil instrument ini dengan metode adaptasi.

Untuk Alternatif jawaban dan angka skala untuk nilai setiap pertanyaan, mengacu pada pendapat Sugiyono (2014, hlm. 120) mengemukakan bahwa arti angka-angka untuk nilai setiap pertanyaan yaitu:

- a. 4 berarti sangat setuju = baik sekali
- b. 3 berarti setuju = cukup baik
- c. 2 berarti tidak setuju = tidak baik
- d. 1 berarti sangat tidak setuju = sangat tidak baik

Tabel 3.3

Kisi-kisi Angket Tingkat Partisipasi Olahraga

Variabel	Sub-variabel	Indikator	Positif	Negatif
1. Tingkat Partisipasi	1.1 Faktor-Faktor yang mempengaruhi partisipasi dalam olahraga	1.1.1 cenderung terhadap belajar, 1.1.2 keinginan atau kebutuhan seseorang	1, 12, 22, 24.	6, 9, 19, 28,30.
		1.1.1 prestasi tinggi agar mendapat status sosial yang tinggi pula, 1.1.2 kemauan serta minat	3, 15, 18, 23.	10, 13, 20, 25.
		1.1.1 membangkitkan perasaan senang	2, 5, 8, 11, 17.	4, 7, 14, 16, 21, 26, 27, 29.

Table 3.4

Angket Tingkat Partisipasi Olahraga

A. Identitas Responden

Jenis kelamin :

Usia :

B. Pentunjuk Angket

Angket ini dimaksudkan untuk mengungkapkan suatu gambaran yang jelas tentang partisipasi masyarakat dalam aktivitas olahraga. Oleh karena itu bantuan dan kerjasama anda untuk mengisi angket ini sangat kami harapkan. Hasil angket ini tidak akan mempengaruhi penilaian terhadap kemampuan anda dan akan terjaga kerahasiaanya.

Berilah tanda ceklis (√) pada salah satu alternative jawaban yang telah tersedia sesuai dengan pilihan dan pengalaman anda.

Keterangan alternative jawaban:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Kuisisioner Tingkat Partisipasi

No	Soal	SS	S	TS	STS
1	Saya ingin mengembangkan bakat saya.				
2	Saya ingin berkumpul dengan teman-teman saya.				
3	Saya ingin memenangkan pertandingan.				
4	Saya ingin menghabiskan tenaga saya.				
5	Saya ingin melakukan perjalanan.				
6	Saya ingin tetap tampil dalam kondisi maksimal.				
7	Karena ini kesenangan saya.				
8	Saya menyukai kerjasama tim nya.				

Yophie Juniawan, 2016

Hubungan Motivasi Olahraga Dengan Tingkat Partisipasi Masyarakat Dalam Melakukan Olahraga Sepak Bola Di Kampung Kadong-Dong Desa Banjarmasin Provinsi Banten

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

9	Keluarga atau teman dekat saya ingin saya bermain.				
10	Saya ingin mempelajari teknik baru.				
11	Saya ingin bertemu teman-teman baru.				
12	Saya ingin melakukan hal yang sesuai dengan bakat saya.				
13	Saya ingin melepaskan ketegangan.				
14	Saya suka dengan penghargaannya.				
15	Saya suka untuk berlatih.				
16	Saya menyukai sesuatu yang harus dilakukan.				
17	Saya menyukai kegiatannya.				
18	Saya menyukai semangat tim nya.				
19	Saya ingin keluar dari rumah.				
20	Saya suka untuk bersaing.				
21	Saya ingin merasa penting.				
22	Saya ingin menjadi bagian dari tim.				
23	Saya ingin menuju ke level yang lebih tinggi.				
24	Saya ingin mempunyai badan yang sehat.				
25	Saya ingin terkenal.				
26	Saya menyukai tantangan.				
27	Saya menyukai pelatih atau instruktur nya.				
28	Saya ingin mendapatkan suatu status atau tanda pengenal.				
29	Saya ingin bersenang-senang.				
30	Saya ingin memakai peralatan atau fasilitas yang ada.				

E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Dalam penelitian, data mempunyai kedudukan yang paling tinggi, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti dan berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis. Benar tidaknya data, sangat menentukan bermutu tidaknya hasil penelitian. Sedang benar tidaknya data, tergantung dari baik tidaknya instrumen

Yophie Juniawan, 2016

Hubungan Motivasi Olahraga Dengan Tingkat Partisipasi Masyarakat Dalam Melakukan Olahraga Sepak Bola Di Kampung Kadong-Dong Desa Banjarmasin Provinsi Banten

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

pengumpulan data. Pengujian instrumen biasanya terdiri dari uji validitas dan reliabilitas.

Validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur Sugiyono (20014, hlm. 121). Dengan demikian, instrumen yang valid merupakan instrumen yang benar-benar tepat untuk mengukur apa yang hendak di ukur.

Reliabilitas berguna untuk menetapkan apakah instrumen yang dalam hal ini kuesioner dapat digunakan lebih dari satu kali, paling tidak oleh responden yang sama akan menghasilkan data yang konsisten. Dengan kata lain, reliabilitas instrumen mencirikan tingkat konsistensi. Sugiyono (2014, hlm.121) mengemukakan bahwa “instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.”

Pengujian validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Corrected Item Total Correlatioan* dengan bantuan program komputer paket *Statistical Product and Service Solution For Windows* (SPSS). Ali (dalam Ridwan M, 2015, hlm. 36) menyatakan bahwa item dikatakan valid apabila batasan $r > 0.20$ dengan kategori sebagai berikut:

- 0.00 – 0.20 : Tidak Valid
- 0.21 – 0.40 : Validitas Rendah
- 0.41 – 0.60 : Validitas Sedang
- 0.61 – 0.80 : Validitas Tinggi

Berdasarkan uji validitas, diperoleh sejumlah 28 item angket motivasi olahraga dinyatakan 25 butir soal valid, dengan koefisien korelasi terendah r adalah 0.224 dan koefisien tertinggi $r = 0.682$ dengan demikian seluruh item dapat dinyatakan valid karena koefisien korelasi > 0.20 . Selain harus valid, alat ukur juga harus dapat memenuhi standar reliabilitas. Satu instrumen dapat dikatakan reliable jika alat tersebut dapat menunjukan sejauh mana pengukurannya dapat memberikan hasil yang relatif sama bila dilakukan pengukuran kembali kepada subjek yang sama dan

dikatakan reliable jika besarnya korelasi minimal > 0.70 . Setelah melakukan uji validitas didapatkan hasil reliabilitas 0.905. Perhatikan tabel 3.5 dan 3.6 dibawah ini.

Table 3.5

Realibilitas Sport Motivation Scale

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.905	28

Tabel 3.5 tersebut tercantumkan hasil uji reliabilitas (koefisien reliabilitas) sebesar 0.905 dalam Muhamad (2009, hlm. 229) bahwa “bila nilai diatas 0.600 maka dinyatakan reliabel”. Dengan demikian pengambilan keputusan berdasarkan penghitungan nilai Cronbach Alpha $0.905 > 0.600$ maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki reliabilitas yang tinggi.

Table 3.6

Validitas Sport Motivation Scale

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Soal1	140.3333	487.885	.474	Valid
Soal2	142.4000	503.972	.037	Invalid
Soal3	143.3000	468.631	.486	Valid
Soal4	141.7333	453.582	.810	Valid
Soal5	142.5333	461.085	.589	Valid
Soal6	141.3000	475.803	.582	Valid
Soal7	140.6667	492.506	.341	Valid
Soal8	140.7667	461.289	.641	Valid
Soal9	140.1000	500.990	.224	Valid

Soal10	141.0333	465.344	.599	Valid
Soal11	141.0667	469.444	.614	Valid
Soal12	141.5000	462.328	.563	Valid
Soal13	142.4333	485.013	.310	Valid
Soal14	140.5333	506.671	.025	Invalid
Soal15	141.4000	464.110	.595	Valid
Soal16	140.9667	478.171	.555	Valid
Soal17	141.1667	479.178	.475	Valid
Soal18	142.3000	457.528	.615	Valid
Soal19	143.6667	467.816	.449	Valid
Soal20	141.3667	463.413	.558	Valid
Soal21	141.1000	462.369	.682	Valid
Soal22	141.6000	475.352	.525	Valid
Soal23	141.3667	458.171	.630	Valid
Soal24	140.8667	497.361	.234	Valid
Soal25	141.5667	479.978	.453	Valid
Soal26	141.4000	463.283	.568	Valid
Soal27	141.4333	471.289	.559	Valid
Soal28	142.8000	490.372	.180	Invalid

Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrumen *Sport Motivation Scale* yang berjumlah 28 item angket, hasil dari uji coba instrumen yang dapat dinyatakan valid yaitu sebanyak 25 butir soal, dan yang dinyatakan tidak valid hanya 3 butir soal, yaitu terdapat pada soal 2, 14, dan 28.

Setelah melakukan uji validasi terdapat 25 soal yang valid, dan berdasarkan kajian materi yang terdapat di bab II maka peneliti melakukan pengelompokan soal-soal tersebut berdasarkan motif-motif minat masyarakat berpartisipasi dalam olahraga, perhatikan tabel 3.7 untuk mengetahui hasil pengelompokan soal-soal yang sudah valid.

Tabel 3.7

Pengelompokan Soal Motif-Motif Masyarakat Berpartisipasi Dalam Olahraga

Motif-motif Minat Masyarakat Berpartisipasi Dalam Olahraga	Nomor Soal Angket
1. Untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan	3, 4, 10, 11, 13, 15, 21, 25.
2. Untuk berhubungan dan mencari teman.	1, 6, 7, 22.
3. Untuk mencapai sukses dan mendapat pengakuan.	2, 5, 9, 14, 20.
4. Untuk latihan dan menjadi sehat dan segar.	8, 24.
5. Untuk menyalurkan energi.	16, 17.
6. Untuk mendapat pengalaman penuh tantangan dan yang menggembirakan.	12, 18, 19, 23.

Keterangan:

1. Terdapat 8 butir soal angket yang termasuk kedalam kategori nomor 1
2. Terdapat 4 butir soal angket yang termasuk kedalam kategori nomor 2
3. Terdapat 5 butir soal angket yang termasuk kedalam kategori nomor 3
4. Terdapat 2 butir soal angket yang termasuk kedalam kategori nomor 4
5. Terdapat 2 butir soal angket yang termasuk kedalam kategori nomor 5
6. Terdapat 4 butir soal angket yang termasuk kedalam kategori nomor 6

Pengujian validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Corrected Item Total Correlation* Ali (dalam Ridwan M, 2015, hlm. 36) dengan bantuan program komputer paket *Statistical Product and Service Solution For Windows* (SPSS). Setelah dilakukannya uji validitas dan uji reliabilitas dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution For Windows*), dinyatakan 29 butir soal valid dengan koefisien terendah r adalah 0.231

Yophie Juniawan, 2016

Hubungan Motivasi Olahraga Dengan Tingkat Partisipasi Masyarakat Dalam Melakukan Olahraga Sepak Bola Di Kampung Kadong-Dong Desa Banjarmasin Provinsi Banten

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

dan koefisien tertinggi $r = 0.670$ dengan demikian seluruh item dapat dinyatakan valid karena koefisien korelasi > 0.20 dengan nilai reliabilitas 0.885 perhatikan tabel 3.8 dan tabel 3.9 di bawah ini.

Table 3.8
Realibilitas Tingkat Partisipasi Olahraga

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.885	30

Tabel 3.8 tersebut tercantumkan hasil uji reliabilitas (koefisien reliabilitas) sebesar 0.885 dalam Muhamad (2009, hlm. 229) bahwa ‘bila nilai diatas 0.600 maka dinyatakan reliabel’. Dengan demikian pengambilan keputusan berdasarkan penghitungan nilai Cronbach Alpha $0.885 > 0.600$ maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki reliabilitas yang tinggi.

Table 3.9
Validitas Tingkat Partisipasi Olahraga

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Soal1	93.77	95.013	.500	Valid
Soal2	93.87	95.913	.370	Valid
Soal3	93.77	97.840	.156	Invalid
Soal4	94.97	91.964	.428	Valid
Soal5	94.37	91.620	.670	Valid
Soal6	93.87	94.051	.567	Valid

Soal7	93.90	93.266	.643	Valid
Soal8	93.77	95.840	.348	Valid
Soal9	94.37	89.895	.606	Valid
Soal10	93.87	93.844	.514	Valid
Soal11	93.93	96.823	.233	Valid
Soal12	93.83	92.282	.602	Valid
Soal13	94.47	91.016	.457	Valid
Soal14	94.30	92.769	.448	Valid
Soal15	94.10	94.714	.439	Valid
Soal16	94.13	95.154	.324	Valid
Soal17	94.00	94.138	.546	Valid
Soal18	94.03	92.999	.388	Valid
Soal19	95.37	91.551	.440	Valid
Soal20	94.67	90.161	.499	Valid
Soal21	94.97	94.447	.231	Valid
Soal22	94.13	95.913	.333	Valid
Soal23	94.10	92.300	.601	Valid
Soal24	94.03	93.826	.458	Valid
Soal25	94.20	92.855	.417	Valid
Soal26	94.13	92.809	.471	Valid
Soal27	94.07	95.926	.284	Valid
Soal28	94.33	92.713	.503	Valid
Soal29	94.97	92.930	.330	Valid
Soal30	94.27	93.513	.416	Valid

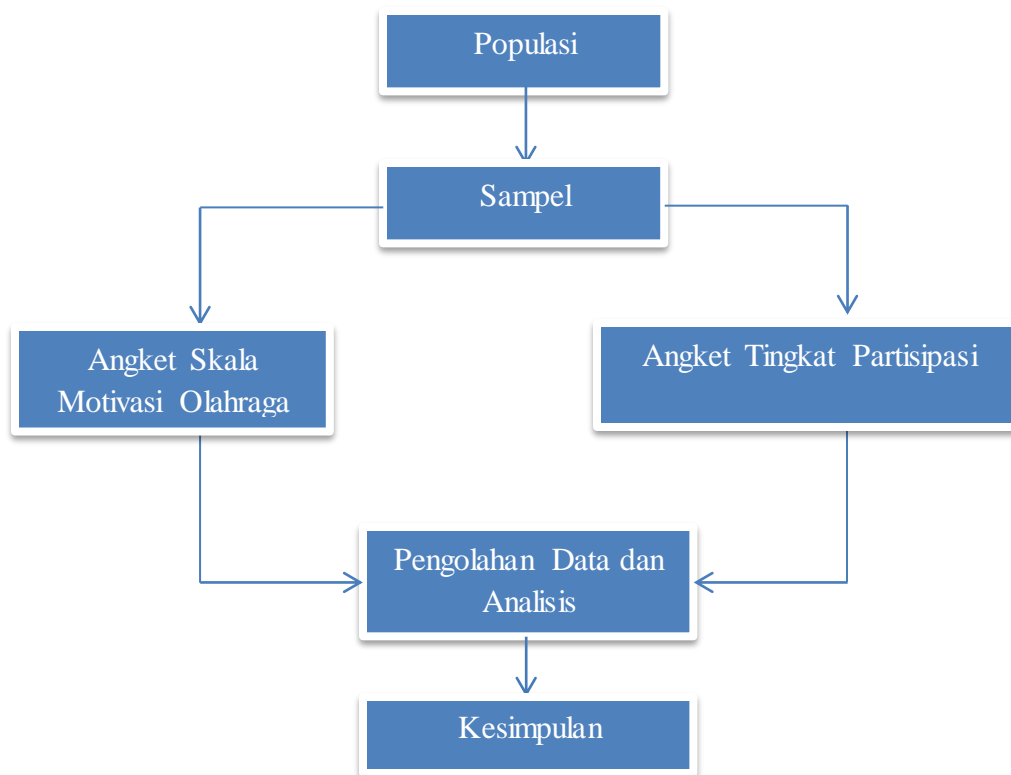
Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrumen Tingkat Partisipasi Olahraga yang berjumlah 30 item angket, hasil dari uji coba instrumen yang dapat dinyatakan valid yaitu sebanyak 29 butir soal, dan yang dinyatakan tidak valid hanya satu butir soal saja yaitu pada soal nomor 3.

F. Prosedur Penelitian

Untuk mengetahui gambaran langkah-langkah kerja, peneliti akan menjelaskan mengenai prosedur penelitian. Dengan adanya prosedur penelitian maka akan mempermudah dan membantu peneliti untuk memulai tahapan-tahapan dari sebuah penelitian. Peneliti akan menjelaskan mengenai prosedur penelitian sebagai berikut :

1. Persipan penyusunan proposal penelitian.
2. Menentukan populasi.
3. Penyusunan intrumen penelitian.
4. Setelah itu menentukan sampel sejumlah 30 orang peserta latihan olahraga sepak bola di kampung kadong-dong desa banjarmasin Provinsi Banten dengan menggunakan teknik *sampling jenuh*.
5. Selanjutnya melakukan uji coba angket yang dilakukan terhadap 30 orang sampel.
6. Kemudian membagikan angket kepada peserta latihan olahraga sepak bola kampung kadong-dong desa banjarmasin Provinsi Banten.
7. Sesudah membagikan angket peneliti mengintruksikan dan menjelaskan bagaimana cara pengisian angket.
8. Setelah itu sampel diberi waktu 30 menit untuk melakukan pengisian angket sampai dengan selesai.
9. Kemudian peneliti kembali mengumpulkan angket tersebut, dan memeriksa angket.
10. Menarik kesimpulan

Gambar 3.2
Prosedur Penelitian



G. Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil observasi pengamatan merupakan data masih mentah, sehingga diperlukan pengolahan atau analisis data untuk membakukannya. Data-data yang telah dibakukan dapat diolah dan dianalisis untuk menghasilkan suatu hubungan yang berarti melalui data-data tersebut dengan teknik pengolahan data menggunakan program SPSS (*Statistikal Product and Service Solution*).

Adapun langkah pengolahan tersebut sebagai berikut :

1. Deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai motivasi olahraga dengan tingkat partisipasi masyarakat dalam melakukan olahraga sepak bola di kampung kadong-dong desa banjarmasin Provinsi Banten. Analisis menggunakan *descriptive statistic* dengan sub menu

Analyze —→ *Descriptive statistics* —→ *Frequencies*
2. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui setiap data yang dianalisis berdistribusi normal tidak normal. Peneliti menggunakan teknik analisis dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov Z* untuk mengetahui normalitas data. Data berdistribusi normal menjadi salah satu syarat untuk menggunakan statistika parametric. Jika data tidak berdistribusi normal maka menggunakan statistika non-parametrik dengan menggunakan *rane spearman*.
3. Analisis menggunakan statistika parametric menu *Correlate*, sub menu *Bivariate* untuk menguji hubungan, yaitu tentang motivasi dan tingkat partisipasi dengan olahraga sepak bola.
4. Uji Regresi, dilakukan untuk mengetahui seberapa besar hubungan motivasi dengan tingkat partisipasi dalam olahraga sepak bola.