

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian sangat penting untuk menetapkan suatu metode yang sesuai dengan apa yang diteliti, selain itu metode yang ditetapkan harus dapat membantu peneliti dalam mengungkapkan suatu permasalahan. Keberhasilan suatu penelitian ilmiah tidak akan terlepas dari metode yang digunakan dalam penelitian tersebut. Penggunaan metode dalam melaksanakan penelitian adalah hal yang sangat penting.

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitiannya. Sugiyono (2010, hlm. 3) menjelaskan bahwa “Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapat data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Pemilihan metode yang tepat sangat berguna untuk membantu peneliti mencapai tujuan yang diinginkan. Bentuk dan jenis metode penelitian yang digunakan dalam sebuah penelitian disesuaikan dengan tujuan penelitian. Penggunaan metode tergantung kepada permasalahan yang akan dibahas, dengan kata lain penggunaan suatu metode harus dilihat dari efektivitas, efisiensi dan relevansi metode tersebut. Suatu metode dikatakan efektif apabila selama pelaksanaan dapat terlihat adanya perubahan positif menuju tujuan penelitian. Metode dikatakan relevan apabila waktu penggunaan hasil pengolahan dengan tujuan yang hendak dicapai tidak terjadi penyimpangan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Arikunto (2010, hlm. 3) metode penelitian deskriptif yaitu, “Penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan, menggambarkan dan menyimpulkan data untuk memecahkan suatu permasalahan sesuai dengan prosedur penelitian. Menurut Surakhman (1990, hlm. 140) metode deskriptif memiliki ciri-ciri sebagai berikut: “1) Memusatkan diri pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang, pada masalah-masalah aktual; 2) Data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan dan kemudian dianalisis.”

B. Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan situasi, tempat, dimana penelitian dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan di GOR Planet Futsal Yogyakarta.

2. Populasi Penelitian

Dalam melakukan penelitian, seorang peneliti melakukan subjek yang akan diteliti, subjek tersebut berupa populasi dan sampel. Menurut Arikunto (2010, hlm. 173) “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Berdasarkan definisi tersebut, maka populasi merupakan keseluruhan dari objek yang akan diteliti. Dalam melakukan penelitian, seorang peneliti menentukan subjek yang akan diteliti, subjek tersebut merupakan populasi dan sampel. Populasi merupakan keseluruhan subjek dalam seluruh penelitian, Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang di UKM futsal UPI Bandung sebanyak 46 orang.

3. Sampel Penelitian

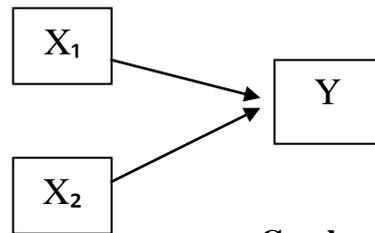
Sampel adalah sebagian subjek yang diambil dari keseluruhan populasi dan mewakili populasi tersebut. Teknik sampling adalah suatu cara mengambil sampel yang representatif dari populasi. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan yaitu teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sample dalam pertimbangan tertentu, dimana yang menjadi sample merupakan sample yang terpilih dari populasi yang ada (Sugiyono, 2013). Seseorang atau sesuatu diambil sebagai sample karena peneliti menganggap bahwa seseorang atau sesuatu tersebut memiliki informasi yang diperlukan bagi penelitiannya (Mustafa, 2000).

Berdasarkan uraian di atas, sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengikuti unit kegiatan mahasiswa (UKM) futsal UPI yang berjumlah 16 mahasiswa. Adapun karakteristik dari sampel tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Merupakan anggota aktif di UKM futsal UPI
- b. Mempunyai jam terbang dalam permainan dan pertandingan futsal
- c. Kehadiran sebanyak 80% dalam proses latihan.
- d. Atlet UKM Futsal UPI peserta kejuaraan UGM Championship tahun 2016.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan yang disusun secara sederhana dan efisien guna mengambil kesimpulan serta melakukan analisis sesuai dengan tujuan penelitian. Langkah-langkah yang digambarkan dalam desain penelitian adalah sistematis dan sesuai dengan prosedur penelitian ini pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1

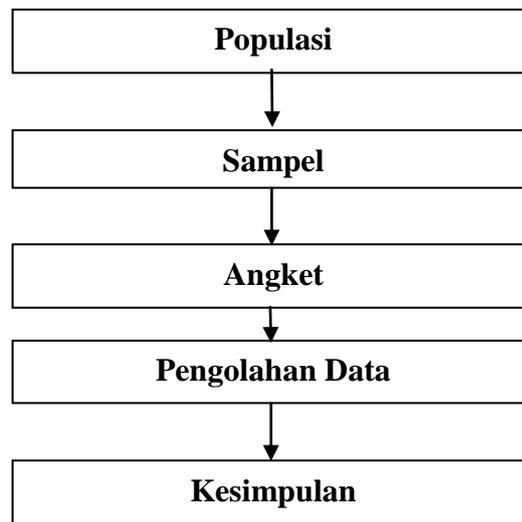
Keterangan:

X₁ : Motivasi intrinsik

X₂ : Motivasi ekstrinsik

Y : Keterampilan bermain

Untuk memudahkan pelaksanaan penelitian ini, langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian ini pada **Gambar 3.2**.



D. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah tafsir terhadap istilah-istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini, maka penulis jelaskan istilah-istilah penting yang terdapat dalam penelitian ini. Istilah itu adalah sebagai berikut :

1. Motivasi intrinsik. Menurut Hidayat (2008, hlm. 57) Motivasi intrinsik adalah dorongan yang bersumber dari dalam diri siswa atau atlet yang menyebabkannya berpartisipasi dalam suatu aktivitas. Ketika siswa atau atlet merasakan kesenangan dan kepuasan atas keterlibatannya dalam aktivitas olahraga maka siswa atau atlet tersebut termotivasi secara intrinsik
2. Motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik. Menurut Hidayat (2008, hlm. 57) diartikan sebagai dorongan yang bersumber dari luar yang menyebabkan siswa atau atlet berpartisipasi dalam suatu kegiatan olahraga. Jika keterlibatannya dalam aktivitas olahraga didasari oleh harapan ingin menjadi juara dan memperoleh medali, hadiah, atau penghargaan dari pihak lain, maka siswa atau atlet tersebut termotivasi secara ekstrinsik.
3. Keterampilan bermain. Menurut Schmidt (1991) mencoba menggambarkan definisi keterampilan dengan meminjam definisi yang diciptakan oleh E.R. Guthrie yang dikutip oleh Mahendra (2007, hlm. 6) bahwa : “keterampilan merupakan kemampuan untuk membuat hasil akhir dengan kepastian yang maksimum dan pengeluaran energi dan waktu yang minimum”.
4. Futsal. Menurut Lhaksana (2012, hlm. 5) futsal (*Futbol sala* dalam bahasa Spanyol berarti sepak bola dalam ruangan) merupakan permainan sepakbola yang dilakukan didalam ruangan. Permainan ini dilakukan oleh lima orang pemain setiap tim berbeda dengan sepak bola yang pemainnya berjumlah sebelas orang setiap tim.

E. Instrument Penelitian

Pada sebuah penelitian harus ada alat ukur yang baik, karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran. Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrumen penelitian. Sugiyono (2011, hlm. 148) menjelaskan bahwa: ”Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati”.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini untuk memperoleh data mengenai hubungan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik menggunakan kuesioner (angket), sedangkan untuk memperoleh data keterampilan bermain futsal digunakan metode GPAI (*Games Performance Assesment Instrument*). Mengenai kuesioner, Sugiyono (2011, hlm. 142) menjelaskan bahwa: “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”.

Keuntungan dari teknik kuesioner ini adalah karena semua subjek diberi instruksi yang sudah baku, maka hasil penelitian itu tidak akan diwarnai oleh penampilan, suasana atau tingkah laku peneliti. Dalam penelitian ini dipergunakan kuesioner berstruktur, karena dalam pelaksanaan dan pemberian skor kuesioner berstruktur bersifat langsung dan hasilnya pun langsung mengarah kepada analisis. Penelitian yang valid harus menggunakan alat untuk mengumpulkan data. Berikut alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Angket atau Kuesioner

Kuesioner (angket) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pernyataan tertulis yang bertujuan untuk memperoleh informasi dari responden tentang hal pribadi ataupun hal-hal pribadi yang ia ketahui. Sedangkan kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan responden.

Kuesioner dibedakan menjadi dua jenis yaitu kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup.

a. Kuesioner Terbuka (angket tidak berstruktur)

Kuesioner terbuka merupakan angket yang disajikan dalam bentuk sederhana sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya.

b. Kuesioner Tertutup (angket berstruktur)

Kuesioner tertutup merupakan angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan menggunakan tanda ceklis atau silang.

Penelitian ini akan menggunakan kuesioner tertutup. Menurut Arikunto (2006, hlm. 152) menjelaskan tentang kuesioner tertutup yaitu “kuesioner tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih”. Tujuan dari angket tertutup adalah agar jawaban lebih terarah kepada pemecahan permasalahan penelitian yang sudah ditetapkan. Untuk memudahkan dalam penyusunan butir pernyataan dan alternative jawaban yang tersedia, maka responden diberikan keleluasaan untuk menjawab salah satu alternatif jawaban. Jawaban yang dikemukakan oleh responden didasarkan oleh hal yang dialaminya.

Berikut merupakan langkah-langkah dalam penyusunan angket:

1. Menetapkan tujuan, alokasi waktu, dan jumlah butir soal angket

Penyusunan angket penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik dengan keterampilan bermain atlet UKM futsal UPI. Pada pengisian angket ini akan dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama terdiri atas 46 soal yang diberikan kepada 20 orang responden untuk uji validitas, setelah itu sesuai dengan hasil uji validitas diberikan kepada 16 orang responden dengan jumlah soal yaitu 36 soal.

2. Penyusunan kisi-kisi angket

Untuk memudahkan penyusunan angket maka penulis membuat kisi-kisi angket untuk memudahkan dalam menyusun butir-butir pernyataan atau butir soal serta alternatif jawaban. Untuk kisi-kisi dari motivasi penulis menggunakan dimensi dan pernyataan/pertanyaan yang diadopsi dari Uno (2010, hlm. 73), untuk mengetahui bagaimana motivasi para pemain futsal Unit Kegiatan Mahasiswa UPI. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 3.1

Tabel 3.1.

Kisi-Kisi Angket Motivasi

Dimensi	Indikator	Nomor Soal	
		+	-
Motivasi Intrinsik	1. Tanggung jawab atlet dalam melaksanakan latihan	1	
	2. Melaksanakan latihan dengan target yang jelas	27	12

	3. Memiliki tujuan yang jelas dan menantang	13	
	4. Ada umpan balik atas hasil latihannya	5	
	5. Memiliki perasaan senang dalam berlatih	4	20
	6. Selalu berusaha untuk mengungguli orang lain		2
	7. Diutamakan prestasi dari hasil latihannya		35
	1. Selalu berusaha memenuhi kebutuhan latihan untuk pertandingan	6,7	30,31
Motivasi	2. Senang memperoleh pujian dari hasil latihan dan pertandingan	9	22
Eksternal	3. Berlatih dengan harapan ingin memperoleh imbalan		21
	4. Berlatih dengan harapan ingin memperoleh perhatian dari teman dan pelatih	8,24,33	36

Setelah menentukan indikator dari setiap variabel, tugas peneliti membuat alternatif jawaban untuk mempermudah responden menjawab butir soal pernyataan yang sudah dibuat, alternatif ini dibagi menjadi dua yaitu positif dan negatif, berikut adalah tabel positif dan negatif dari alternatif jawaban dapat dilihat pada Tabel 3.2

3. Penyusunan angket

Indikator yang ada dirumuskan kedalam bentuk kisi-kisi tersebut diatas dan selanjutnya menjadi bahan penyusunan butir-butir atau soal angket. Butir-butir tersebut dibuat dalam bentuk pernyataan dengan kemungkinan jawaban yang tersedia. Mengenai alternatif jawaban dalam angket, peneliti akan menggunakan skala sikap yakni skala Likert. Nazir (2003, hlm. 338) menjelaskan mengenai skala Likert yaitu “skala Likert menggunakan hanya item yang secara pasti baik dan secara pasti buruk, dimasukan yang agak baik, yang agak kurang, yang netral”.

Bentuk dari angket ini peneliti menggunakan *check list*, dimana responden tinggal membubuhkan tanda *check* (\surd) pada kolom yang sesuai. Serta *rating scale* (skala bertingkat), yaitu sebuah pernyataan yang diikuti kolom-kolom yang

menunjukkan tingkatan-tingkatan, misalnya mulai dari pilihan sangat setuju sampai ke sangat tidak setuju.

Berdasarkan skala Likert yang ada dalam angket, peneliti menetapkan kategori penyekoran sebagai berikut : kategori untuk setiap butir pernyataan ialah seperti pada Tabel 3.2

Table 3.2
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif (+)	Negatif (-)
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-Ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Penyusunan pernyataan-pernyataan tidak dilakukan dengan sembarangan, melainkan harus bertolak ukur dari penjelasan Likert dalam Nazir (2005, hlm. 205) sebagai berikut:

- a. Jangan gunakan perkataan-perkataan sulit;
- b. Jangan gunakan pertanyaan yang bersifat terlalu umum;
- c. Hindarkan pertanyaan yang mendua arti (*ambiguous*);
- d. Jangan gunakan kata yang samar-samar;
- e. Hindarkan pertanyaan yang mengandung sugesti;
- f. Hindarkan pertanyaan yang berdasarkan preasumsi;
- g. Jangan membuat pertanyaan yang melakukan responden;
- h. Hindarkan pertanyaan yang menghendaki ingatan.

2. Penilaian GPAI (*Games Performance Assesment Instrument*)

Penilaian dikatakan autentik apabila kemampuan atlet dalam bermain futsal ditampilkan dalam situasi permainan atau pertandingan yang sebenarnya. Pelatih dalam melakukan penilaian harus tertuju kepada kemampuan atlet dalam melakukan keterampilan bermain futsal dan membuat keputusan. Oleh karena itu, maka bentuk instrument dalam penilaian tersebut terkenal dengan sebutan GPAI

(*Games Performance Assesment Instrument*) yang dikembangkan oleh Griffin, Mitchell, dan Oslin (1977) dalam Komarudin (2015, hlm. 182) yang mengatakan bahwa :

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

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

Penilaian GPAI yang dicontohkan dalam permainan futsal, komponen-komponen yang dinilainya adalah (a) membawa bola (*dribbling*), (b) mengoper bola (*passing*), dan (c) menendang bola ke gawang (*shooting*). Kriteria yang digunakan dalam penilaian tersebut disesuaikan dengan tiga aspek penampilan yang akan ditampilkan peserta didik. Tabel 3.3 Kriteria dalam penilaian GPAI

Aspek yang dinilai	Penampilan
Membuat Keputusan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berusaha melakukan passing ke depan teman seregunya 2. Peserta didik melakukan tembakan (<i>shooting</i>) dengan tepat ke gawang lawan
Melakukan Keterampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat membawa dan mengendalikan bola dari serangan lawan 2. Peserta didik dapat melakukan passing tepat ke target 3. Peserta didik dapat melakukan shooting masuk target
Dukungan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberikan dukungan terhadap teman regu yang sedang membawa bola, dengan cara bergerak ke posisi yang tepat untuk menerima umpan bola

Tabel 3.3 Kriteria dalam Penilaian GPAI

Format penilaian untuk melakukan pengamatan terhadap penampilan peserta didik selama permainan atau pertandingan futsal berlangsung, harus mengacu kepada kriteria ketiga aspek yang harus dinilai. Di bawah ini format penilaian yang bisa digunakan dalam melakukan pengamatan seperti tertera pada Tabel 3.4

Tabel 3.4 Format penilaian GPAI

Petunjuk: Berilah tanda (x) jika peserta didik dapat menampilkan penampilan taktis dalam permainan atau pertandingan futsal

nama	membuat keputusan		melakukan keterampilan		dukungan	
	tepat	tidak tepat	efisien	tidak efisien	tepat	tidak tepat
m. riyanto	xxxxxxx	xx	xxxxxxxxx xxxx	xxx	xxxxxxx	xx
m. syahreza	xxx	xxx	xxxx	xx	x	x
anggi a	xxxxxxx	xx	xxxx	xxxx	xxx	xxx
hari sukmal	xxxxxxx xxxxxxx	xx	xxxxxxxxx xxx	xx	xxxx	x
reinaldy a	xxxxxxx xxxxxxx	xxx	xxxxxxxxx xxxxxxx	xx	xxxx	xxx
mirdan ari	xxxx	x	xxxxxxx	xxxxx	xxx	x
rizky m	xxxxxxx xxxx	xx	xxxxxxxxx xxxxxxx	xxxx	xxxx	xxxx
fadhly	xxxxxxx xxxxxxx	xxx	xxxxxxxxx xxxx	xxx	xxxxxxx	xx
bima h	xxxxxxx	xx	xxxxxxx	xxx	xxxx	x
m. ardy	xxxxxxx xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxxxx xxxxxxx xx	xxxx	xxxxxxx	xxxx
m. fauzi	xxxxx	xxx	xxxx	xx	xx	xx
ardy r	xxxxxxx xxx	xx	xxxxxxxxx	xx	xxxxxxx	xx
yang yang	xxxxxxx	xxx	xxxxxxxxx	xxxx	xxxxxxx	xxx

	XXXXXX		X			
syahid a	XXXXXXXX X	XX	XXXX	XXXX	XXX	X
radyan	XXXXXXXX XX	XXX	XXXXX	XX	XXXX	XX
agung n	XXXXXXXX XXXXXXXX X	XXXXX	XXXXXXXXX	XXXX	XX	XX

F. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen

Instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sedangkan reliabel adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

1. Uji Validitas Butir Soal

Pengujian validitas butir yang dilakukan dalam penelitian melibatkan seluruh item yang terdapat dalam angket motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Uji validitas butir dilakukan untuk mengetahui butir pernyataan yang digunakan merupakan bagian dari kelompok yang diukur.

Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk uji validitas jika pengujian dilakukan secara manual.

Rumus Korelasi *Product-Moment*

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\left\{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\right\} \left\{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\right\}}}$$

Keterangan :

r_{hitung} = Koefisien korelasi

$\sum xi$ = Jumlah skor item

$\sum yi$ = Jumlah skor total (seluruh item)

n = Jumlah responden

Sumber : Arikunto (2002, hlm. 245)

Pengujian validitas dilakukan terhadap 46 item pernyataan dengan jumlah subjek 20 atlet. Dari 46 item diperoleh 10 item yang tidak valid, sehingga tidak dapat digunakan sebagai alat pengumpul data, dan sisanya berjumlah 36 item yang dapat digunakan sebagai alat pengumpul data. Hasil uji validitas instrumen dapat dilihat pada Tabel 3.5

Tabel 3.5
Data Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Ekstrinsik dan Motivasi Intrinsik

Butir soal	Jumlah Sampel	Jumlah Skor	t tabel	t hitung	Keterangan
1	20	92	1.33	4.6475	Valid
2	20	55	1.33	-1.4142	Tidak Valid
3	20	56	1.33	1.2184	Tidak Valid
4	20	64	1.33	1.8276	Valid
5	20	69	1.33	1.9611	Valid
6	20	92	1.33	2.6832	Valid
7	20	88	1.33	1.0444	Tidak Valid
8	20	86	1.33	1.1094	Tidak Valid
9	20	77	1.33	3.7263	Valid
10	20	71	1.33	0.2339	Tidak Valid
11	20	92	1.33	4.6475	Valid
12	20	78	1.33	1.3416	Valid

13	20	62	1.33	2.8089	Valid
14	20	95	1.33	2.2156	Valid
15	20	72	1.33	2.5584	Valid
16	20	80	1.33	1.7693	Valid
17	20	62	1.33	2.8089	Valid
18	20	69	1.33	3.5899	Valid
19	20	78	1.33	2.0124	Valid
20	20	76	1.33	1.8516	Valid
21	20	68	1.33	4.2857	Valid
22	20	68	1.33	1.6785	Valid
23	20	68	1.33	4.2857	Valid
24	20	93	1.33	1.6296	Valid
25	20	97	1.33	0.8485	Tidak Valid
26	20	92	1.33	3.6	Valid
27	20	88	1.33	1.8973	Valid
28	20	75	1.33	0.2880	Tidak Valid
29	20	71	1.33	4.0474	Valid
30	20	88	1.33	1.8973	Valid
31	20	68	1.33	2.4243	Valid
32	20	76	1.33	0	Tidak Valid
33	20	82	1.33	3.0237	Valid
34	20	71	1.33	3.2212	Valid
35	20	78	1.33	3.0237	Valid
36	20	77	1.33	4.1742	Valid
37	20	78	1.33	4.0824	Valid

38	20	54	1.33	0	Tidak Valid
39	20	77	1.33	4.1742	Valid
40	20	89	1.33	2.8097	Valid
41	20	55	1.33	3.0473	Valid
42	20	72	1.33	2.5584	Valid
43	20	79	1.33	2.1538	Valid
44	20	79	1.33	1.5787	Valid
45	20	69	1.33	0.3263	Tidak Valid
46	20	89	1.33	2.8097	Valid

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen merupakan penunjuk sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan instrumen tersebut dapat dipercaya. Reliabilitas instrumen ditunjukkan sebagai derajat keajegan (konsistensi) skor yang diperoleh oleh subjek penelitian dengan instrumen yang sama dalam kondisi yang berbeda. Derajat konsistensi diperoleh sebagai proporsi varians skor perolehan subjek.

Perhitungan koefisien reliabilitas instrumen menggunakan program SPSS 16 dengan model *alpha*. Adapun nilai reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6
Nilai Reliabilitas

Nilai	Keterangan
0,00 – 0,199	derajat keterandalan sangat rendah
0,20 – 0,399	derajat keterandalan rendah
0,40 – 0,599	derajat keterandalan cukup
0,60 – 0,799	derajat keterandalan tinggi
0,80 – 1,00	derajat keterandalan sangat tinggi

Sumber : Arikunto (2006, hlm. 276)

Untuk mempermudah penelitian, peneliti menggunakan alat bantu *SPSS 16 for windows*. Adapun langkah-langkah untuk pengerjaan uji reliabilitas menggunakan *SPSS 16 for windows* adalah pertama-tama masukan data yang ada di Microsoft excel, kemudian setelah data berada pada program *SPSS 16 for windows* lalu klik *analyze* setelah muncul klik *scale* kemudian *reliability analysis*, kemudian pindahkan semua data ke item kanan, terkecuali total skor, klik *statistic*, setelah muncul tandai atau *checkboxlist* di kolom *descriptive for* yaitu *scale of item deleted*. Pada kolom *inter item*, *checkboxlist correlation*, sedangkan pada kolom *summaries*, *checkboxlist* bagian *means*, *variances covariances*, *correlations*, dan terakhir pada kolom *anova table* klik *none*, kemudian *continue*, lalu ok.

Berikut merupakan hasil dari uji realibilitas atas 46 pernyataan yang telah diuji validitasnya dapat dilihat pada Tabel 3.7

Tabel 3.7 Hasil Uji Realibilitas Data

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,859	,881	46

3. Prosedur Pengolahan Data

Dalam sebuah penelitian diperlukan analisis data. Agar analisis data dalam penelitian ini berjalan lancar, maka penulis menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melihat dan memutuskan hasil sah atau tidak. Setelah angket dibagikan kepada sumber data, penulis mengumpulkannya kembali yang kemudian diperiksa untuk melihat dan memastikan keabsahan pengisian angket tersebut. Mungkin saja dalam pengisian angket responden tidak mengisi salah satu butir soal atau responden mengisi lebih dari dua alternatif jawaban.
2. Memberikan nilai pada tiap butir pernyataan dalam angket yang telah dijawab dengan kriteria penilaian menggunakan skala *Likert* sebagai berikut:

- a. Pertanyaan positif : Sangat Setuju=5, Setuju=4, Ragu-ragu= 3, Tidak Setuju= 2, Sangat Tidak Setuju= 1
 - b. Pertanyaan negatif: Sangat Setuju=1, Setuju=2, Ragu-ragu= 3, Tidak Setuju= 4, Sangat Tidak Setuju= 5
3. Mengelompokkan setiap butir pernyataan
 4. Menjumlahkan nilai seluruh pernyataan untuk setiap responden
 5. Menghitung skor rata-rata dari setiap kelompok soal
 6. Menghitung simpangan baku dari setiap kelompok soal
 7. Menguji variansi dari setiap kelompok soal
 8. Menguji validitas dan realibilitas
 9. Analisis data hasil pengamatan angket dan GPAI dengan menggunakan Analisis Regresi Ganda.