

BAB III

METODE DAN DESAIN PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian sangat dibutuhkan dalam sebuah penelitian, karena akan memberikan petunjuk bagaimana penelitian tersebut harus dilaksanakan. Di dalam metode penelitian akan ditemukan cara-cara bagaimana objek penelitian yang dituju bisa diketahui dan diamati sehingga menghasilkan data-data yang tepat sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan demikian penggunaan metode penelitian bergantung kepada permasalahan dan pertanyaan penelitian yang muncul. Dari pertanyaan penelitian dapat diketahui variabel yang muncul bersifat atau berupa gambaran peristiwa yang terjadi pada saat pengukuran dan pengumpulan data.

Dengan demikian metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif korelasional karena penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara *physical fitness* (kebugaran jasmani), Kecerdasan Intelektual ,dan Kecerdasan Emosional terhadap kinerja wasit futsal . Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Nazir (2008, hlm.139) mengatakan bahwa “Metode deskriptif tertuju pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang”. Pelaksanaan metode-metode deskriptif tidak terbatas hanya sampai pada pengumpulan dan penyusunan data, tetapi meliputi analisis dan interpretasi mengenai data itu.

Ciri-ciri metode deskriptif menurut M.Nazir (2008,hlm.140) adalah :

1. Memusatkan diri pada pemecahan masalah-masalah yang ada pada masa sekarang pada masalah-masalah yang actual.
2. Data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan dan kemudian dianalisa (karena itu metode ini sering disebut metode analisis).

Seperti yang telah dijelaskan oleh Withney (1960,hlm.160) dalam buku Nazir (2008, hlm.63-64) sebagai berikut:

Metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tatacara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena.

Definisi metode penelitian deskriptif berdasarkan para ahli tersebut. Dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskriptif, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Agar penggunaan metode deskriptif ini menghasilkan suatu yang diharapkan, maka dibutuhkan teknik dalam pemecahannya. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik tes dan angket.

B. Populasi dan Sampel

Dalam menyusun sampai menganalisis data sehingga memperoleh gambaran yang sesuai dengan apa yang diharapkan dalam penelitian ini memerlukan sumber data. Pada umumnya sumber data dalam penelitian disebut populasi atau sampel penelitian. Penentuan populasi bagi seorang peneliti sangat penting, karena populasi merupakan subjek data dari suatu penelitian yang berada dalam suatu daerah yang jelas sifat-sifatnya dan lengkap. Menurut M.Nazir (2008, hlm.58) menjelaskan bahwa “Populasi adalah totalitas dari semua objek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu, jelas, dan lengkap yang akan diteliti”.

Untuk memperoleh hasil dari sebuah penelitian tentunya diperlukan sumber data untuk dijadikan objek dari penelitian yang dilakukan. Sumber dari penelitian tersebut

biasanya dari orang, binatang, ataupun benda sesuai dari tujuan yang akan hendak dicapai dalam penelitian tersebut. Adapun mengenai objek yang hendak diteliti adalah dinamakan dengan populasi dan sample penelitian. Menurut Arikunto (2002, hlm.115) menyatakan “populasi adalah keseluruhan subjek keseluruhan subjek penelitian”. Kemudian dijelaskan Arikunto (2002, hlm.115). “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.”

Dalam penelitian ini penulis mengambil populasi yaitu Wasit Futsal Level 1 (Nasional) Jawa Barat yang berjumlah 48 orang. Sampel yang diambil yaitu seluruh Wasit Futsal Level 1 (Nasional) Kota Bandung yang berjumlah 12 orang. Cara yang digunakan penulis untuk menentukan sampel dalam penelitian ini adalah dengan purposive Sampling. Mengenai sampel ini Sugiyono (2005, hlm.57-58) menyatakan sebagai berikut : “Dikatakan purposive sampling, Purposive sampling dikenal juga dengan sampling pertimbangan. Purposive sampling ialah teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu. oleh karena itu, sampling ini cocok untuk studi kasus yang mana aspek dari kasus tunggal yang representatif diamati dan dianalisis karena cara pengambilan sampel dari semua anggota populasi dilakukan tanpa memperlihatkan strata yang ada dalam anggota populasi itu”. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen.

Pendapat lainnya mengenai sampel, Nazir (2008, hlm.93) mengemukakan sebagai berikut :

Karena tidak mungkinnya penyelidikan selalu langsung menyelidiki populasi, padahal tujuan penyelidikan menemukan generalisasi yang berlaku secara umum, maka sering kali penyelidikan terpaksa mempergunakan sebagian saja dari populasi yakni sebagai sampel, yang dapat dipandang representative terhadap populasi itu.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan-penjelasan dari masing-masing variabel penelitian. Variabel penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2002, hlm.96) adalah “obyek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Dan variabel sebagai obyek penelitian, maka ada variabel yang mempengaruhi dan ada variabel akibat. Variabel yang mempengaruhi disebut dengan variabel penyebab, variabel bebas atau independent, sedangkan variabel akibat disebut variabel tidak bebas atau variabel tergantung, variabel terikat atau dependent. Dalam penelitian ini Kebugaran, Kecerdasan Intelektual, dan Kecerdasan Emosional menjadi variabel bebas dan Kinerja wasit menjadi variabel terikat.

Physical Fitness : Secara arfiah arti physical fitness ialah kecocokan fisik atau kesesuaian jasmani yaitu berat tugasnya yang harus dilakukan oleh fisik atau jasmani. Kebugaran jasmani adalah keadaan fisik terhadap tugas yang harus dilakukan oleh fisik.

Kecerdasan Intelektual (IQ) : Menurut David Wechsler, inteligensi adalah kemampuan untuk bertindak secara terarah, berpikir secara rasional, dan menghadapi lingkungannya secara efektif.

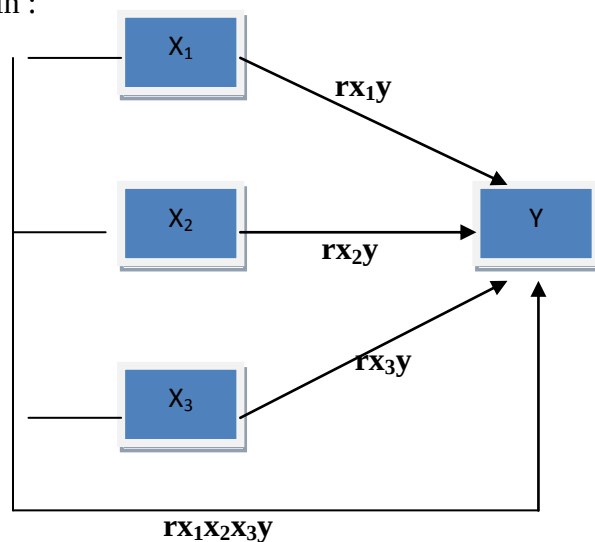
Kecerdasan Emosional (EQ) : Menurut Goleman (2002 : 512), kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan inteligensi (to manage our emotional life with intelligence); menjaga keselarasan emosi dan pengungkapannya (the appropriateness of emotion and its expression) melalui keterampilan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial.

Kinerja : Hasibuan dalam Hetami (2008: 70) menyatakan kinerja adalah suatu hasil kerja yang dicapai seseorang dalam melaksanakan tugas – tugas yang dibebankan kepadanya yang didasarkan atas kecakapan, pengalaman dan kesungguhan

D. Desain Penelitian

Adapun desain penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Desain :



Keterangan :

X_1 : Kebugaran

X_2 :Kecerdasan Intelektual

X_3 :Kecerdasan Emosional

Y : Kinerja Wasit Futsal

rx_{1y} : Hubungan antara kebugaran dengan kinerja wasit

rx_{2y} : Hubungan antara kecerdasan Intelektual dengan kinerja wasit

Rahman Arief, 2016

HUBUNGAN ANTARA KEBUGARAN, KECERDASAN INTELEKTUAL, DAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN KINERJA WASIT FUTSAL LEVEL 1 KOTA BANDUNG

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

rx_3y : Hubungan antara kecerdasan emosional dengan kinerja wasit

$rx_1x_2x_3y$: Hubungan secara bersamaan dengan kinerja wasit futsal

Desain Penelitian

Sumber. Prof.Dr. Sugiyono

E. Prosedur Penelitian

Jenis penelitian ini adalah korelasi, dan dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengajukan proposal kepada dosen pembimbing.
- b. Mengajukan surat ijin penelitian.
- c. Menentukan populasi dan sampel.
- d. Penyusunan Instrumen penelitian
- e. Mengadakan tes *physical fitness* (Kebugaran Jasmani) dan mengisi angket motivasi kepada sampel.
- f. Mempersiapkan dan Melaksanakan Tes IQ dan EQ
- 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

E. Instrumen Penelitian

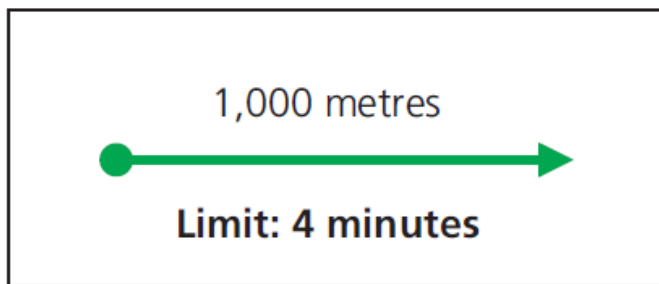
Dalam suatu penelitian diperlukan suatu alat untuk mengumpulkan data, seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2006,Hlm.136) sebagai berikut “instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam

mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga mudah diolah''. Untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrumen dan untuk tercapainya sebuah penelitian yang sudah ditetapkan perlu didukung oleh data penelitian yang akurat, adapun untuk itu perlu digunakan alat pengumpulan data yang tepat. Sehubungan hal tersebut di atas maka dalam penelitian ini *Physical Fitness* menggunakan

1. Kebugaran (*Physical Fitness Test*)

a. Test 1000 Meter

Tujuan : Untuk menilai daya tahan wasit dalam memimpin pertandingan selama dua kali 20 menit waktu bersih: Waktu yang harus ditempuh tidak boleh melebihi 4 Menit.



Gambar 3.1 Persiapan dan prosedur Tes Endurance

b. Speed Test (10 Meter)

Tujuan : Untuk menilai kecepatan wasit dan kemampuan untuk mempercepat dan memperlambat dalam jarak pendek, Waktu yang harus ditempuh tidak boleh melebihi 10 detik

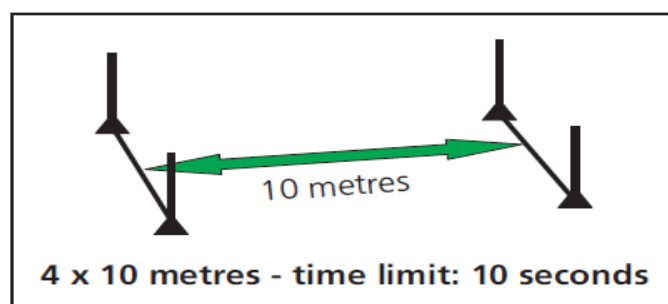


Illustration 3: Procedure for Speed Test (4x10 m) for 1 Group



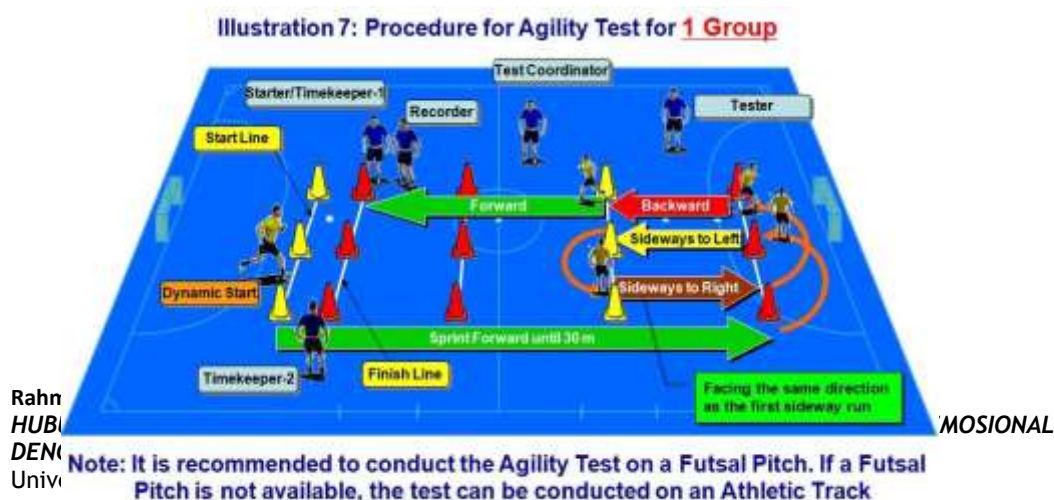
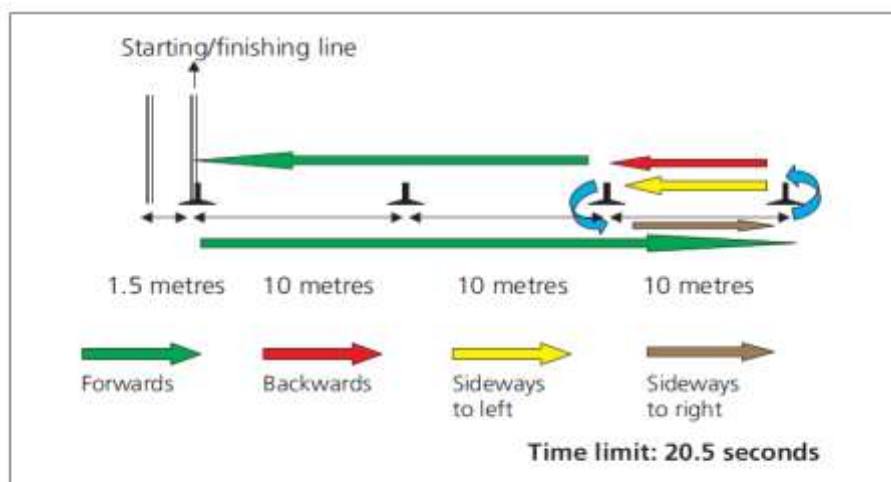
Note: It is recommended to conduct the Speed Test on a Futsal Pitch. If a Futsal Pitch is not available, the test can be conducted on an Athletic Track

Rahmar
HUBUN
DENGAN KINERJA WASIT FUTSAL LEVEL 1 KOTA BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 3.2 Persiapan dan Prosedur Speed Test

- c. Agility test: 1,5 Meters forwards , 10 meters Backwards, 10 Meter Sideway, 10 meter Sideways right

Tujuan :Untuk menilai kemampuan wasit dalam mengubah arah dengan cepat dan menggunakan arah yang berbeda dalam pertandingan yang sedang berjalan, Waktu yang harus ditempuh tidak boleh melebihi 20,5 detik



Gambar 3.3 Persiapan dan Prosedur Agility Tes

2. Tes Kecerdasan Intelektual (IQ)

Tes inteligensi digunakan untuk mengetahui tingkat intelegensi seseorang dan tes yang digunakan peneliti yaitu tes APM (*Advanced Progressive Matrics*) dengan nilai reliabilitas 0,81. Tes APM adalah salah satu tes non verbal yang digunakan untuk mengukur kemampuan dalam hal sistimatis dan melihat hubungan-hubungan bagian gambar yang tersaji serta menggambarkan pola fikir yang sistematis yang penyajiannya dapat dilakukan secara klasikal dan individu. Tes ini disusun oleh J.C Raven pada tahun 1943. Adapun kriteria penilaian dari tes APM adalah sebagai berikut:

1. Hasil tes 130 ke atas memiliki kualifikasi sangat cerdas.
2. Hasil tes 120 – 129 memiliki kualifikasi cerdas.
3. Hasil tes 110 - 119 memiliki kualifikasi di atas rata-rata.
4. Hasil tes 90 – 109 memiliki kualifikasi rata-rata.
5. Hasil tes 89 ke bawah memiliki kualifikasi di bawah rata-rata.

Tes ini dilakukan dengan cara sampel diberikan soal-soal untuk diselesaikan dengan batas waktu tertentu. Tes terdiri dari 48 soal, yang terdiri dari 2 buah set soal, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Prosedur Tes Inteligensi APM

Set soal	Jumlah soal	Waktu pengerjaan
Set I	12 butir	5 menit

Set II	36 butir	40 menit
--------	----------	----------

Sumber: UPT LBK UPI

Set I yang terdiri dari 12 soal digunakan sebagai latihan sebelum mengerjakan set II, tetapi hal tersebut tidak perlu diungkapkan kepada sampel. Set II yang terdiri dari 36 soal memiliki pola soal yang sama persis seperti soal pada set I, hanya jumlah soal lebih banyak dan secara bertahap soal-soalnya menjadi sukar.

Untuk pengambilan skor dilakukan sebagai berikut :

- Pada tes inteligensi APM, yang dikenakan penilaian hanyalah set II sedangkan set I hanya sebagai pengantar.
- Untuk pemberian skor, sampel diberikan nilai 1 pada jawaban yang benar dan 0 pada jawaban yang salah. Sehingga skor mentah atau *Raw Score* maksimal yang dapat diperoleh adalah 36.
- Setelah *raw scored* diperoleh maka skor diubah ke dalam bentuk persentil, sesuai usia kronologis/umur seseorang.
- Setelah itu sampel bisa digolongkan ke dalam kelas (*grade*) dan kapasitas intelektual sesuai dengan norma tes APM yang telah ditentukan.

Tabel 3.2
Aspek Pengukuran Tes APM

Variabel	Komponen	Indikator
Tes Intelegensi (APM)	1. Daya Abstraksi	Mampu menangkap, membayangkan dan menganalisa suatu hal yang ditangkap / dilihat indra secara abstrak.

	2. Berfikir Logis/ Menalar	Mampu untuk menarik kesimpulan menurut aturan logika dan membuktikan bahwa kesimpulan itu benar.
	3. Berfikir sistematis	Mampu untuk mengerjakan/ menyelesaikan suatu tugas sesuai dengan urutan, tahapan, langkah-langkah, atau perencanaan yang tepat, efektif, dan efisien.
	4. Kecepatan dan ketelitian	Mampu untuk menangkap, mengolah informasi dengan cepat dan teliti.
	5. Konsentrasi	Mampu untuk memberikan atensi/perhatian terhadap suatu hal dalam suatu waktu dengan baik.

Sumber : Nurhasanah, A. (2014)

3. Tes Kecerdasan Emosional (EQ)

Instrumen Kecerdasan Emosional menggunakan Angket Untuk memperoleh data tentang tingkat kecerdasan Emosional seorang wasit, Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014, Hlm.199). Jenis angket yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup. Angket yang digunakan merupakan kuesioner kecerdasan emosional.

Adapun Indikator kecerdasan emosional menurut Daniel Goleman, 2000 terbagai kedalam 5 bagian yaitu Self awareness , Social Skills , Motivation Empathy, Self management. Adapun langkah – langkah dalam mengembangkan instrument adalah sebagai berikut

Tabel 3.3 Penyusunan Kisi – kisi Instrumen (Sebelum Uji validitas)

No	Sub Variabel	Indikator	No Item
1	SELF AWARENESS	a. Mengetahui emosi yang sedang dialami	1-3
		b. Mampu menggunakan emosi yang sedang dialami untuk mengambil sebuah keputusan	4-6
		c. Mampu mengukur diri secara akurat	7-9
		d. Memiliki rasa percaya diri	10-12
2	SOCIAL SKILLS	a. Terampil dalam berkomunikasi	44-46
		b. Memiliki manajemen konflik yang efektif	47-49
		c. Mampu berdemokrasi	50-52
3	MOTIVATION	a. Memiliki inisiatif	25-27
		b. Memiliki komitmen	28-30
		c. Memiliki sifat optimis dan tangguh menghadapi kegagalan dan stress	31-34
4	EMPATHY	a. Mampu merasakan dan memahami emosi orang lain	35-37
		b. Mampu menyesuaikan diri dengan banyak orang	38-40
		c. Mampu menerima dan memahami sudut pandang orang lain terhadap suatu masalah	41-43
		a. Mampu mengelola emosi secara positif	13-15

5	SELF MANAGEMENT	b. Mampu mengendalikan diri / tidak mudah terpengaruh	16-18
		c. Mampu bertindak tegas demi tercapainya suatu tujuan	19-21
		d. Memiliki keluwesan dalam menghadapi perubahan	22-24
Jumlah Pernyataan			52

Setelah dilakukan ujicoba kepada 20 responden wasit futsal nasional Jabararat yang memiliki karakteristik yang sama dengan Wasit futsal nasional Kota Bandung, uji validitas dan uji reliabilitas diperoleh hasil dari 52 item pernyataan, terdapat 20 item yang tidak valid sehingga menjadi 32 pernyataan seperti pada tabel 3.4

Tabel 3.4 . Kisi – kisi Instrumen Kecerdasan Emosional (Sesudah di Uji Coba)

No	ASPEK	INDIKATOR	NO ITEM
1	SELF AWARENESS	a. Mengetahui emosi yang sedang dialami	1 – 2
		b. Mampu Menggunakan emosi yang sedang dialami untuk mengambil sebuah keputusan	3 – 4
		c. Mampu mengukur diri secara akurat	5 – 6
		d. Percaya diri	7
2	SOCIAL SKILLS	a. Terampil dalam berkomunikasi	27 – 28
		b. Memiliki manajemen konflik yang efektif	29 – 30
		c. Demokratis	31 – 32
3	MOTIVATION	a. Memiliki Inisiatif	16- - 17
		b. Memiliki Komitmen	18 – 19
		c. Optimis dan tangguh menghadapi kegagalan dan	20 – 21

		stress	
4	EMPATHY	a. Mampu merasakan dan memahami emosi orang lain	22 – 23
		b. Mampu menyesuaikan diri dengan banyak orang	24
		c. Mampu menerima dan memahami sudut pandang orang lain terhadap sebuah permasalahan	25 – 26
5	SELF MANAGEMENT	a. Mampu mengelola emosi secara positif	8 – 9
		b. Mampu mengendalikan diri atau tidak mudah terpengaruh	10 -11
		c. Mampu bertindak tegas demi tercapainya suatu tujuan	12 – 13
		d. Memiliki keluwesan dalam menghadapi perubahan	14 – 15
Jumlah Pernyataan			32

a. Pedoman skoring

Instrumen disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat dan menghasilkan item-item pernyataan yang akan dijawab oleh Wasit Futsal Kota Bandung. Item-item dalam kuesioner digunakan untuk mengukur kecerdasan emosional, adapun alternatif jawaban dalam kuesioner ini menggunakan Skala Likert. Kategori jawaban dan nilai-nilai skala dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 Pedoman Skoring

Kategori Jawaban	Positif (+)	Negatif (-)
------------------	-------------	-------------

Sangat sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

Berdasarkan tabel diatas, terdapat beberapa pilihan jawaban yaitu Sangat sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

Namun berdasarkan pertimbangan peneliti, dalam instrumen penelitian alternatif jawaban netral (N) tidak digunakan dengan alasan:

- Alternatif Jawaban (N) akan menimbulkan bias dalam pengolahan data. Kemungkinan bias bisa disebabkan karena sampel tidak memahami arti pernyataan sehingga mereka mengambil jalan tengah, yang dapat diartikan ragu-ragu
- Alternatif jawaban dengan empat kategori dipakai untuk melihat kecenderungan emosional wasit futsal secara lebih jelas.
- Uji Validitas & Reliabilitas Instrumen

Dalam bahasa sederhana validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu tes untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur. Untuk menguji tingkat validitas dari kuesioner dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Uji validitas kuesioner dengan menggunakan Corrected item total correlation pada program SPSS. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 24) “ metode Corrected Item total correlation yaitu dengan mengkorelasikan antara skor tiap item dengan skor total dan melakukan koreksi terhadap nilai koefisien yang over estimasi”. Reliabilitas secara sederhana adalah alat untuk menguji konsistensi dari waktu ke waktu. Menghitung reliabilitas kuesioner dengan menggunakan rumus Alpha. Untuk lebih mengefektifkan waktu, pengolahan data dapat diselesaikan dengan menggunakan program computer yaitu dengan menggunakan program SPSS for Windows. Validitas diuji dengan scale reliability dan reliabilitas diuji dengan alpha cronbach.

Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas pada Tabel 3.6

Tabel 3.6 Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.853	52

Tabel 3.6 mencantumkan hasil uji reliabilitas (koefisien reliabilitas) sebesar 0,893. Titik tolak ukur koefisien realibilitas digunakan pedoman koefisien korelasi dari sugiyono (2010, hlm.149), berikut pedoman interpretasi koefisien korelasi pada tabel 3.7.

Tabel 3.7 Pedoman Interpretasi Koefisien korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,000	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil koefisien Alpha Cronbach yang diperoleh ($\alpha = 0,896$) dan mengacu pada titik tolak ukur pada table , maka dapat disimpulkan bahwa instrument kecerdasan emosional memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

4. Kinerja Wasit Futsal

Instrumen penilaian kinerja wasit futsal menggunakan Form Assesment Referee Futsal FIFA from the assessor referee dengan indikator 1. Signal dan position merupakan hal yang penting diperlihatkan seorang wasit ketika memimpin dilapangan, 2. Keputusan dalam setiap kejadian yang berlangsung selama pertandingan, 3.

Pemahaman peraturan terhadap apa yang telah diputuskan ketika membuat suatu keputusan.

F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan penghitungan komputerisasi program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 20.0 for windows. Program ini digunakan karena memiliki kemampuan analisis statistic cukup tinggi. Selain itu sistem manajemen data pada lingkungan grafis menggunakan menu-menu dekriptif dan kotak-kotak dialog sederhana, sehingga mudah dipahami cara pengoperasiannya, selanjutnya data yang dianalisis pada penelitian ini adalah mencari hubungan dari hasil *physical fitness* , kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional dengan kinerja , Analisis yang pertama. Deskripsi data dipergunakan mencari rata-rata, nilai minimum , nilai maksimum dan standar deviasi dari masing-masing data. Selanjutnya melakukan uji normalitas untuk melihat apakah data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak, dengan pengambilan keputusan apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$, maka data tersebut berdistribusi tidak normal, dan sebaliknya apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal.

Uji ini digunakan untuk menguji sampel kecil ($n < 30$), uji normalitas yang dipergunakan adalah *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program SPSS. Hal ini dikarenakan *Kolmogorov-Smirnov* sangat cocok untuk data berskala interval (Priyatno, 2010, hlm.151) .Selanjutnya berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas, apabila data yang diperoleh dengan nilai signifikansinya $> 0,05$, maka dapat diartikan bahwa data berdistribusi normal dan dapat dilakukan analisis uji parametric dengan menggunakan rumus koefisien korelasi *Product Moment*, dan apabila data yang diperoleh dengan nilai signifikansinya $< 0,05$, maka didapat bahwa data tidak berdistribusi normal dan dilakukan analisis uji non parametric dengan menggunakan metode korelasi *Spearman*

Rank. Selanjutnya untuk mencari distribusi untuk masing – masing variabel dan secara bersamaan terhadap kinerja menggunakan *Regresi* untuk didapat hasil berapa persen.