

BAB III

METODE PENELITIAN

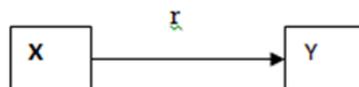
A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui Hubungan Tingkat Kecemasan dengan Hasil Pukulan *Gate-in* pada Olahraga Woodball adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian deskriptif korelatif. Menurut Sugiyono (2010, hlm 14).

“Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

Desain penelitian merupakan gambaran variabel yang akan diteliti, maka penelitian ini menggunakan desain deskriptif korelasional alasannya yaitu bermaksud untuk mengungkapkan hubungan yang terjadi antara dua variabel, yaitu antara variabel tingkat kecemasan dengan variabel hasil pukulan *Gate-in*. Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian sederhana. Menurut Sugiyono (2010, hlm 66) menyebutkan bahwa desain penelitian ini terdiri atas satu variabel independen dan dependen.

Adapun desain penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1
Desain Penelitian
(Sugiyono, 2010, hlm 66)

Ket:

X : Tingkat Kecemasan

Y : Hasil Pukulan *Gate-in*

r : Korelasi

B. Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah atlet UKM Woodball UPI. Adapun jumlah partisipan yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 15 orang. UKM Woodball UPI dirasa cocok untuk penelitian ini, karena atlet UKM Woodball UPI tentunya sudah mengikuti banyak pertandingan dan melakukan latihan yang sistematis dan teratur. Oleh karenanya hal ini dirasa sesuai untuk memenuhi kebutuhan penelitian ini.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

a) Populasi

Populasi penelitian adalah seluruh obyek penelitian atau keseluruhan dari obyek yang diselidiki, yang dapat memberikan informasi atau fakta yang dihadapi. Menurut Sugiyono (2010, hlm 117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Maka dari itu Populasi dalam penelitian ini yaitu atlet UKM Woodball UPI Bandung.

b) Sampel

Agar penelitian menjadi lebih efektif dan efisien, jika jumlah populasi terlalu besar, maka kita dapat mengambil sebagian dari populasi itu yang dapat mewakili keseluruhan populasi dan kemudian disebut sampel. Mengenai sampel Sugiyono (2010, hlm 118) menjelaskan bahwa, “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Jumlah atlet yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian yaitu sebanyak 15 orang dari populasi yang telah disebutkan yaitu atlet UKM Woodball UPI.

c) Teknik sampling

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Ada beberapa syarat dari teknik *purposive sampling*, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2010, hlm124) “*Purposive sampling* adalah teknik penentuan

sampel dengan pertimbangan tertentu”. Adapun pertimbangan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah: a) Atlet ukm woodball UPI b) atlet sudah menguasai teknik dasar bermain woodball c) atlet sudah menguasai teknik dasar pukulan *gate-in* d) atlet sudah pernah mengikuti kejuaraan di interen ataupun kejuaraan nasional woodball. Jadi, jumlah sampel penelitian ini berjumlah 15 orang dengan populasi yang telah disebutkan yaitu alet UKM Woodball UPI.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrumen. Menurut Sugiyono (2010, hlm 148) pengertian instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Menurut sugiyono (2010, hlm 199) menyebutkan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya.

a. Tes Tingkat Kecemasan

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu kuesioner *Sport Competition Anxiety Test (SCAT)*. Peneliti mengadopsi kuesioner dari Tesis Dwiariani (2012) yang sesuai dengan buku Mackenzie (2005, hlm 213). Kuesioner ini sudah diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia dan sudah valid dengan nilai Reliabilitas 0,832. Adapun langkah-langkah pengembangankuesioner tersebut yaitu dengan menguji validitas kuesioner yang telah dikembangkan berjumlah 15 butir soal. 10 butir soal mengukur simptom yang berhubungan dengan kecemasan dan 5 butir soal tidak dinilai (skor nol). selanjutnya kuesioner ini akan diuji coba lagi kepada responden yaitu Mahasiswa IKOR FPOK UPI Bandung, hal ini dirasa cocok karena kuesioner yang diajukan responden yang memiliki wawasan olahraga secara umum.

Untuk mengukur kategori jawaban dari soal-soal pada instrumen ini menggunakan Skala Likert yang terdiri dari 3 kategori jawaban yaitu Jarang Sekali, Kadang-kadang dan Sering. Tiga kategori jawaban dalam menentukan tingkat kecemasan yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kategori Tingkat Kecemasan
(Sumber : Mackenzie, 2005, hlm 214)

Nilai	Kategori
≤ 17	Tingkat Kecemasan Rendah
17 – 24	Tingkat Kecemasan Rata-rata
≥ 24	Tingkat Kecemasan Tinggi

a) Uji Reliabilitas Tes Tingkat Kecemasan

Uji Reliabilitas tes tingkat kecemasan menggunakan SPSS 21 dengan *Scale Reliability* dan *Reliability Cronbach's Alpha*.

Tabel 3.2
Uji Reabilitas Tes Tingkat Kecemasan

Cronbach's Alpha	N of Items
.714	15

Berdasarkan hasil uji yang diperoleh pada *Alpha Cronbach's* ($\alpha = 0,714$) maka dapat disimpulkan bahwa instrumen kecemasan memiliki tingkat tinggi dengan mengacu pada pedoman interpretasi koefisien korelasi.

b) Uji Validitas Tes Tingkat Kecemasan

Untuk menyatakan suatu soal valid atau tidak valid. Menurut Aiken (1994) dalam Fahri (2016, hlm 32) menggunakan patokan 0,2 sebagai acuan suatu soal itu valid atau tidak dan dibandingkan dengan angka-angka yang ada pada kolom *Corrected Item-Total Correlation*. Jika angka korelasi terdapat pada kolom *Corrected Item-Total Correlation* berada dibawah 0,2 atau bertanda negative (-), maka dinyatakan soal tidak valid (gugur). Sebaliknya bila angka korelasinya di atas 0,2 , maka soal dinyatakan valid. SCAT terdiri dari 15 butir soal. 10 butir soal mengukur simptom yang berhubungan dengan kecemasan dan 5 butir soal tidak dinilai (skor nol). Untuk 5 butir pertanyaan yaitu no 1, 3, 7, 10 dan 13 itu tidak mempunyai nilai (skor nol).

Tabel 3.3
Hasil Validitas Soal

VALIDITAS DATA

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Hasil
soal1	18.53	25.124	.000	-
soal2	16.93	15.067	.631	VALID
soal3	16.80	18.171	.277	VALID
soal4	18.53	25.124	.000	-
soal5	16.80	16.029	.549	VALID
soal6	16.93	18.352	.206	VALID
soal7	18.53	25.124	.000	-
soal8	16.73	17.924	.249	VALID
soal9	17.13	18.410	.296	VALID
soal10	18.53	25.124	.000	-
soal11	16.80	17.029	.396	VALID
soal12	17.27	17.638	.341	VALID
soal13	18.53	25.124	.000	-
soal14	17.20	16.314	.563	VALID
soal15	17.20	18.029	.243	VALID

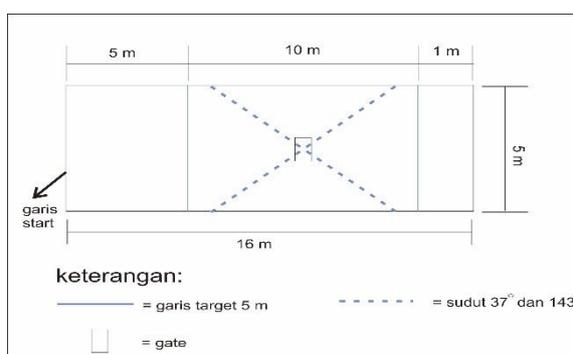
Dari hasil Uji kuesioner diatas maka dapat disimpulkan bahwa soal-soal pada kuesioner SCAT ini bisa dipakai untuk penelitian karena memiliki angka korelasinya di atas 0,2 dan soal dinyatakan valid.

b. Tes Pukulan *Gate-in*

Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan pukulan *gate-in* mengacu pada instrumen *parking* dan pukulan *gate-in* Putu (2015). Peneliti mengadopsi instrumen dari Putu (2015) yang sudah memiliki nilai Validitas sebesar 0,830 dan nilai Reliabilitas sebesar 0,905. Maka instrumen ini sudah valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian. Prosedur melakukan pukulan *gate-in* dengan melakukan tiga posisi bola yaitu dengan posisi 1). sudut 45° , 2). sudut 90° dan 3). sudut 135° . Berikut pedoman pengamatan penilaian dan pelaksanaan tes keterampilan pukulan *gate-in* adalah:

Tujuan : untuk mengukur keterampilan pukulan *parking* dan *gate-in*.

Alat dan fasilitas : *Mallet* (alat pemukul), bola, *gate* (gawang) *fairway* (lapangan), Stopwatch, Score card dan alat tulis.



Gambar 3.2
 Tes Pukulan *parking* dan *Gate-in*
 (Sumber : Putu 2015, hlm 6)

Petunjuk pelaksanaan:

- 1) Taster berdiri dibelakang garis start dan meletakan bola pada garis start

- 2) Setelah mendapatkan aba-aba “ya” tastee memukul bola hingga mencapai daerah parking. Tastee diberi waktu 10 detik untuk melakukan satu pukulan setelah mendapatkan aba-aba dari petugas. Bila waktu 10 detik terlampaui, dikenakan pinalti satu pukulan
- 3) Bila bola telah mencapai daerah parking, tastee melanjutkan pukulan hingga masuk gate
- 4) Bila bola keluar fairaway (out of boundary/ OB), bola diletakan berjarak 2 kepala mallet kedalam lapangan dari tempat OB dan dikenakan pinalti satu pukulan
- 5) Bila bola keluar daerah sudut 37° - 143° , bola diletakkan didepan garis sudut 37° - 143° dari tempat bola keluar dan dikenakan pinalti satu pukulan.
- 6) Bola kemudian kembali dipukul setelah aba-aba dari petugas, hingga mencapai daerah parking atau masuk gate
- 7) Jumlah pukulan yang dilakukan untuk mencapai target dan memasukkan bola ke gate serta pinalti yang didapat dicatat dan diakumulasi

Norma penilaian tes dibuat dalam bentuk kategorisasi jenjang. Jenjang kategorisasi yang dibuat terdiri dari lima jenjang, yaitu (1) sangat baik, (2) baik, (3) cukup, (4) kurang, dan (5) sangat kurang. Acuan penilaian yang digunakan untuk menentukan batas skor masing-masing kategori menggunakan penilaian acuan norma (PAN) yaitu dengan menggunakan kurva normal, mean dan simpangan baku Dimana untuk menentukan kategori jenjang ini yaitu menggunakan rumus sebagai berikut :

Tabel 3.4
Rumus Batas Skor Norma Penilaian
(Sumber : Putu 2015, hlm 31)

Skala	Kategori
$\bar{X} - 1,8 (S)$	Nilai Sangat baik
$\bar{X} - 0,60 (S)$	Nilai Baik

$\bar{X} + 0,60 (S)$	Nilai Cukup
$\bar{X} + 1,8 (S)$	Nilai Kurang
\leq Nilai Kurang	Nilai Sangat Kurang

Keterangan:

\bar{X} = Nilai Mean

S = Nilai Std Deviation

E. Uji Validitas & Reliabilitas Instrumen

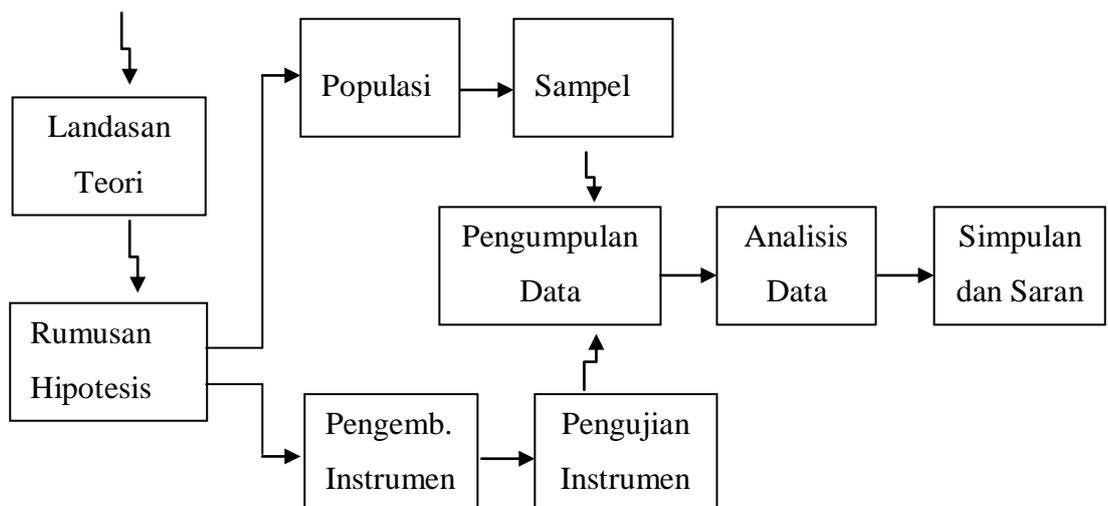
Untuk pengujian validitas dan reabilitas sebuah instrumen dilakukan dengan menggunakan bantuan dari program *Software Statistical Product And Service Solution* (SPSS). Program ini memiliki kemampuan cukup tinggi untuk menganalisis data. Pengujian validitas bertujuan untuk mengukur seberapa valid instrumen yang akan digunakan dalam suatu penelitian. Validitas yaitu tingkat kesesuaian suatu alat ukur terhadap yang ingin di ukur. Reliabilitas yaitu tingkat kepercayaan/keajegan, sejauh mana alat ukur tersebut dapat dipercaya. Serta untuk pengukuran reliabilitas bertujuan untuk seberapa tinggi reliabilitas instrumen yang digunakan apakah tinggi, sedang atau rendah.

Tabel 3.5
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

F. Prosedur penelitian

Dalam memudahkan proses penelitian ini, selanjutnya peneliti menyusun langkah-langkah penelitian sebagai pengembangan dari desain penelitian yang telah peneliti buat. Adapun langkah-langkah penelitian tersebut dapat peneliti gambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.3
Alur Penelitian
(Sugiyono, 2010, hlm 49)

Peneliti Menentukan populasi yaitu atlet UKM Woodball UPI. Menentukan sampel sejumlah 15 orang atlet UKM Woodball UPI dengan menggunakan teknik *Purposive sampling*. Untuk sampel 15 atlet ini yang sudah menguasai teknik dasar dalam permainan Woodball. Kemudian melakukan uji coba kuesioner terhadap 15 atlet yang berada di IKOR 2014 FPOK UPI, setelah itu

membagikan angket keresponden yaitu atlet di IKOR 2014 FPOK UPI dan mengintruksikan pengisian angket tersebut. Didi hari berikutnya membagikan angket kepada atlet UKM Woodball UPI yang dilakukan di Sekretariat UKM Woodball Gedung PKM Lt. 1. Setelah itu peneliti mengintruksikan dan menjelaskan bagaimana cara pengisian angket. Peneliti atau Pengintruksi akan memberikan waktu untuk mengisi angket tersebut. Di hari berikutnya melakukan tes dan menganalisis Pukulan *Gate-in* di Lapangan Pusdik Armed Cimahi.

G. Analisis data

Analisis data atau pengolahan data merupakan salah satu langkah yang penting dalam melakukan penelitian, karena pengolahan data ini akan berhubungan dengan pengambilan keputusan atau penarikan kesimpulan. Oleh sebab itu data yang diambil dan penghitungan data haruslah valid. Supaya tingkat signifikansi sesuai dengan hipotesis awal. Berikut analisis yang dilakukan dalam penelitian ini:

- 1) Analisis data menggunakan bantuan program *Software Statistical Product And Service Solution* (SPSS).
- 2) Melakukan uji normalitas data dengan menggunakan program *Software Statistical Product And Service Solution* (SPSS). Kemudian untuk menganalisis data memiliki beberapa tahap yaitu pertama melakukan uji normalitas data yang bertujuan untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak. Dengan nilai signifikansi atau nilai probabilitas $<0,05$ maka data tidak berdistribusi normal dan jika data $>0,05$ maka data berdistribusi normal.
- 3) Jika hasil data yang diperoleh berdistribusi normal maka langkah selanjutnya, menggunakan analisis uji parametric dengan menggunakan rumus *Pearson Korelasi Momen*, dan apabila data yang diperoleh tidak berdistribusi normal maka menggunakan analisis uji non-parametrik dengan menggunakan rumus *Rank Spearman Korelasi*. Kemudian hasil pengujian diinterpretasikan dengan kriteria yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010, hlm184).

- 4) Uji Koefisien Determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar nilai persentase hubungan antara Tingkat kecemasan dengan Hasil Pukulan *Gate-in* Pada Olahraga Woodball.