

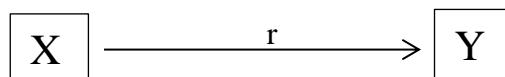
BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif korelasional. Menurut Sugiyono (2012:11) “metode deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (*independent*) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel lain”. Metode deskriptif merupakan metode penelitian yang tujuan utamanya adalah menggambarkan, menjelaskan dan mendeskriptifkan situasi atau kejadian yang ada pada masa sekarang berdasarkan langkah-langkah atau prosedur yang tepat, guna terpecahkannya masalah tersebut. Sedangkan korelasional adalah penelitian yang memperkirakan hubungan antar dua variabel atau lebih. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa kuesioner dan tes GPAI yang mengacu pada tes yang dikemukakan oleh Griffin, dkk.

Desain penelitian merupakan gambaran variabel yang akan diteliti, maka penelitian ini menggunakan desain deskriptif korelasional alasannya yaitu bermaksud untuk mengungkapkan hubungan yang terjadi antara kedua variabel, yaitu antara variabel bebas “kecerdasan emosional” dengan variabel terikat “keterampilan bermain futsal”. Arikunto (2010:4) menjelaskan bahwa “penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada”.

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



Gambar 3.1
Desain Penelitian
Sugiyono (2012:68)

Keterangan:

- X = kecerdasan emosional
- Y = keterampilan bermain futsal
- r = korelasi

Cecep Abdul Aziz, 2016

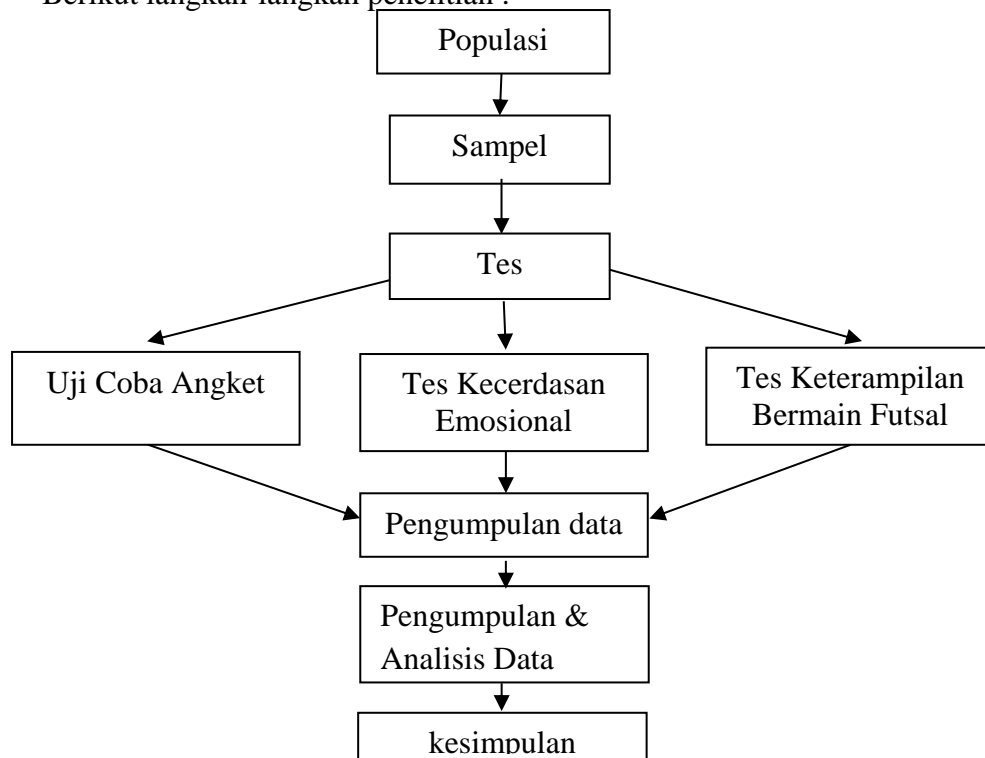
HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PERMAINAN FUTSAL DI SMA PASUNDAN 2 BANDUNG

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

Desain penelitian adalah rancangan yang disusun secara efisien dan sistematis guna menguji hipotesis yang diajukan dan bertujuan mengambil kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain korelasional dengan tujuan menghubungkan dua variable.

Berkenaan dengan pengertian korelasi atau korelasional menurut Faenkel dan Wallen (dalam Sukardi, 2004, hlm. 328) “penelitian korelasional adalah suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa ada upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel”. Sedangkan menurut Gay (dalam Sukardi, 2004:166) mengemukakan bahwa “penelitian korelasi merupakan salah satu bagian penelitian *ex-postpacto* karena biasanya peneliti tidak memanipulasi keadaan variabel yang ada dan langsung mencari keberadaan hubungan dan tingkat hubungan variabel yang derefleksikan dalam koefisien korelasi”. Jenis penelitian ini biasanya melibatkan ukuran statistik atau tingkat hubungan yang disebut dengan korelasi.

Berikut langkah-langkah penelitian :



Gambar 3.2

Komponen dan proses penelitian

B. Partisipan

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, Partisipan adalah orang yang ikut berperan serta dalam suatu kegiatan. Jadi partisipan dalam penelitian ini adalah siswa – siswi SMA Pasundan 2 Bandung. Letak SMAN Pasundan 2 Bandung berada di Jalan Cihampelas 167. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 45 orang, partisipan penelitian adalah partisipan yang berada pada rentang usia 15 – 16 tahun. Teknik pengambilan partisipan dalam penelitian ini yaitu dengan pertimbangan tertentu. Karena yang akan diteliti adalah mengenai keterampilan bermain futsal, maka partisipan yang diambil merupakan siswa yang bisa bermain futsal atau siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMA Pasundan 2 Bandung.

Partisipan yang ditentukan oleh peneliti yaitu semua siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal SMA Pasundan 2 Bandung, karena semasa peneliti melaksanakan PPL secara tidak langsung peneliti memantau siswa tersebut pada saat pelaksanaan pembelajaran penjas dan ekstrakurikuler berlangsung. Kemudian sering terlihat ketika bernaun suatu permainan seperti ketika bermain futsal siswa tidak bisa mengontrol emosinya. Oleh karena itu peneliti mengambil masalah yang terlihat dan menentukan partisipan tersebut sebagai responden yang dapat diambil informasinya mengenai kecerdasan emosional dan keterampilan bermain futsal, dengan melalui angket/kuisisioner peneliti dan observasi mengenai keterampilan bermain futsal untuk dapat mengetahui apa yang dicari.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan unsur yang akan diteliti seperti sekumpulan individu. Dari sekumpulan unsur tersebut diharapkan akan memperoleh informasi yang berguna untuk memecahkan masalah penelitian. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2012, hlm. 80) “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 dalam penelitian ini populasi yang

digunakan adalah seluruh siswa SMA Pasundan 2 Bandung yang berjumlah 766 siswa.

2. Sampel

Sampel penelitian merupakan bagian populasi yang mewakili semua karakteristik dan sifat yang terdapat pada populasi tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012, hlm. 81), bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 85) “*Sampling purposive* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Karena dalam penelitian ini peneliti meneliti tentang permainan futsal, maka sampel sumbernya diambil siswa yang bisa atau sering bermain futsal, atau semua siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMA Pasundan 2 Bandung yang berjumlah 45 orang siswa.

D. Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data-data penelitian yang diperlukan, peneliti menggunakan alat ukur sebagai media atau alat pengumpulan data. Kualitas data yang diperoleh ditentukan oleh kualitas alat pengumpulan data atau pengukurannya yang digunakan. Jadi dalam memilih instrumen yang akan digunakan sebaiknya peneliti melihat validitas dan reliabilitas instrumen penelitian tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Tes Kecerdasan Emosional

Untuk mengukur kecerdasan emosional dalam penelitian ini menggunakan tes kecerdasan emosional dalam bentuk angket, seperti yang telah dikemukakan oleh Sugiyono (2012, hlm. 199) bahwa “kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”.

Kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup mengenai kecerdasan emosional. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan komponen dalam pembuatan angket, Goleman (2009, hlm.

56) mengemukakan bahwa untuk menilai kecerdasan emosional terdapat lima aspek yaitu: mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, membina hubungan.

Karena belum ada alat ukur yang baku mengenai kecerdasan emosional, maka alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi pada alat ukur yang telah dikembangkan oleh Sunarti, dkk (2004) yang tetap berpedoman pada Goleman dan angketnya telah dimodifikasi pertanyaannya yang berhubungan dengan permainan futsal.

Untuk memberi gambaran mengenai angket yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka kisi-kisi instrumen angket kecerdasan emosional dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Kisi-kisi angket kecerdasan emosional

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pertanyaan	Nomor Item		Jmlh
				Positif	Negatif	
Kecerdasan Emosional	Mengenali emosi diri	a. Ketika saya merasakan kekecewaan terhadap suatu keputusan yang salah	1. Saya selalu terlambat untuk menyadari kekecewaan tersebut 2. Saya dapat dengan cepat menyadari kekecewaan tersebut 3. Kadang-kadang saya mengetahui apa yang menyebabkan saya menjadi kecewa 4. Sulit bagi saya untuk dapat mengetahui penyebab dari kekecewaan yang saya rasakan	2,3	1,4	4
		b. Ketika saya merasa marah saat latihan ataupun saat bermain	5. Saya selalu mengetahui penyebab rasa marah yang timbul 6. Terkadang saya tidak dapat mengetahui hal-hal yang menyebabkan saya menjadi marah 7. Tidak penting bagi saya untuk mengetahui penyebab saya menjadi marah 8. Sulit bagi saya untuk dapat mengetahui hal-hal yang menjadi penyebab saya marah	5,6	7,8	4
		c. Ketika saya merasa sedih	9. Selalu tidak mudah bagi saya untuk mengetahui penyebab saya merasa sedih 10. Saya dapat mengetahui hal-hal yang menjadi penyebab saya sedih 11. Saya sulit mengetahui penyebab saya menjadi sedih 12. Kadang-kadang saya dapat mengetahui apa yang menyebabkan saya menjadi sedih	10,12	9,11	4

Cecep Abdul Aziz, 2016

HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PERMAINAN FUTSAL DI SMA PASUNDAN 2 BANDUNG

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

		d. Ketika saya merasa kesal terhadap sesuatu hal	13. Tidak mudah saya ketahui penyebabnya 14. Kadang-kadang saya tidak mengetahui hal-hal yang membuat saya menjadi kesal 15. Saya selalu mudah mengetahui penyebab saya menjadi kesal 16. Tidak penting bagi saya untuk mengetahui penyebab saya menjadi kesal	15	13,14,16	4
		e. Ketika saya merasa takut	17. Saya tidak dapat mengetahui penyebabnya 18. Tidak penting bagi saya untuk mengetahui penyebab saya menjadi takut 19. Saya dapat dengan mudah mengetahui penyebabnya 20. Kadang-kadang tidak dapat saya ketahui penyebab rasa takut yang muncul pada siri saya	19	17,18,20	4
		f. Ketika saya merasa bahagia	21. Kadang-kadang saya dapat menyebutkan penyebab saya menjadi bahagia 22. Saya tidak perlu mengetahui penyebab saya menjadi bahagia 23. Mudah bagi saya untuk mengetahui penyebab menjadi bahagia 24. Tidak mudah untuk mengetahui hal-hal apa saja yang dapat menyebabkan saya menjadi bahagia	21,23	22,24	4
	Mengelola emosi diri	a. Ketika saya sedang diperolok-olok teman karena bermain kurang maksimal	25. Kadang-kadang saya tidak dapat menghindari amarah yang muncul 26. Saya selalu bisa bersabar dengan tidak membalasnya 27. Saya selalu sulit untuk mengatasi rasa amarah yang meledak 28. Saya dapat menahan diri dengan memendamnya sendiri	26,28	25,27	4
		b. Ketika mendapat kritikan dari pelatih atau teman satu tim	29. Saya selalu merasa kesal ketika mendapat kritikan 30. Berusaha untuk bersabar dan menerima kritikan dari orang lain 31. Amarah saya selalu muncul ketika orang lain mengkritik 32. Saya selalu mendengarkan kritikan untuk mengintrospeksi diri	30,32	29,31	4
		c. Ketika saya sedang merasa sedih karena kekalahan	33. Saya tidak mau melakukan apa-apa lagi karena terlalu larut dalam kesedihan 34. Saya selalu berusaha untuk mengalihkan perhatian tetapi rasa sedih tersebut selalu muncul kembali	34,36	33,35	4

Cecep Abdul Aziz, 2016

HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PERMAINAN FUTSAL DI SMA PASUNDAN 2 BANDUNG

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

			35. Tidak mudah bagi saya untuk mengatasi rasa sedih yang muncul pada diri saya 36. Saya dapat menerimanya dengan sabar dan ikhlas			
	d.	Ketika pelatih tidak memberi kesempatan kepada saya untuk bermain	37. Saya merasa kesal pada diri saya 38. Saya tidak peduli dengan permainan saya yang jelek 39. Saya akan terus berlatih agar dapat bermain dengan maksimal 40. Saya selalu memikirkan cara untuk bermain maksimal	39,40	37,38	4
	e.	Ketika saya merasakan takut dan gugup saat bermain	41. Saya selalu berusaha untuk tenang tetapi selalu sulit dilakukan 42. Saya mudah sekali gugup dan takut saat akan bermain 43. Saya terus mencari cara agar tidak gugup dan tidak takut untuk bermain 44. Sulit sekali untuk mengatasi rasa gugup dan takut yang saya rasakan	41,42	43,44	4
	f.	Perasaan ketika menang dalam permainan	45. Saya sangat merasa senang dan bangga dengan kemenangan 46. Saya merasa biasa saja dengan kemenangan yang didapat 47. Terkadang membuat saya lepas kendali karena terlalu senang 48. Saya tidak merasa senang sama sekali	45	46,47 48	4
Memotivasi diri	a.	Ketika belum mendapat kesempatan untuk ikut bermain	49. Menerima keputusan dan terus berlatih 50. Biasa saja/tidak terlalu penting, sadar dengan kemampuan saya 51. Merasa kesal dan tidak mau latihan lagi 52. Marah kepada pelatih	49	50,51,52	4
	b.	Ketika sedang dalam permainan	53. Saya selalu termotivasi untuk memenangkan permainan 54. Biasa-biasa saja seperti saat latihan 55. Semakin termotivasi ketika tim memimpin skor 56. Putus asa ketika tim tertinggal dan ingin menyerah	53,54	55,56	4
	c.	Ketika latihan	57. Saya selalu malu untuk bertanya kepada pelatih atau teman 58. Saya terus berlatih agar masuk tim inti 59. Saya akan berusaha berlatih sendiri untuk menambah kemampuan saya 60. Saya malas berlatih karena kemampuan saya hanya sebatas ini	58,59	57,60	4
	d.	Ketika mendapat dukungan dari luar (penonton)	61. Saya sangat termotivasi dengan adanya penonton 62. Terkadang saya merasa biasa saja meskipun didukung penonton 63. Saya termotivasi apalagi ketika orang	61,63	62,64	4

Cecep Abdul Aziz, 2016

HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PERMAINAN FUTSAL DI SMA PASUNDAN 2 BANDUNG

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

			tua ikut mendukung 64. Saya tidak peduli dengan semua itu			
	e. Program latihan yang dilakukan		65. Saya mengikutinya dengan serius untuk meningkatkan kemampuan 66. Terkadang saya tidak serius dalam mengikuti program latihan 67. Saya selalu bersungguh-sungguh dalam melakukan latihan 68. Saya tidak mengikuti program latihan yang diberikan	65,67	66,68	4
	f. Bonus/hadiah		69. Saya selalu termotivasi dengan bonus/hadiah 70. Kadang-kadang saya hanya memikirkan kemenangan tim ketimbang hadiah 71. Saya tidak peduli dengan bonus/hadiah 72. Saya tidak begitu peduli karena yang saya kejar prestasi bukan bonus/hadiah	69,70 71	72	4
Seni membina hubungan	a. Ketika berhadapan atau berbicara dengan pelatih dan teman		73. Mudah sekali bagi saya untuk memulai pembicaraan dengannya 74. Tidak mudah bagi saya untuk memulai pembicaraan dengannya 75. Kadang-kadang saya tidak memiliki keberanian untuk memulai pembicaraan 76. Saya selalu takut dan malu untuk memulai pembicaraan dengannya	74	73,75, 76	4
	b. Di lingkungan baru		77. Saya tidak dapat beradaptasi dengan cepat 78. Kadang-kadang membutuhkan waktu yang lama bagi saya untuk dapat beradaptasi 79. Saya enggan untuk beradaptasi di lingkungan baru tersebut 80. Mudah sekali bagi saya untuk beradaptasi	80	77,78,79	4
	c. Ketika teman saya sedih dan murung		81. Saya akan berusaha menenangkan dan menghiburnya 82. Saya membiarkan dia 83. Saya tidak peduli teman saya sedang sedih atau murung 84. Saya menghampirinya dan menanyakan apa yang terjadi	82	81,83,84	4
	d. Mendengar kritik dan keluhan dari teman		85. Saya menghormati dan menerima masukan dari teman yang lain 86. Kadang saya menerima kadang saya melawan 87. Saya tidak perlu mendengarkan masukan dari teman, karena apa yang saya lakukan benar 88. Saya mengacuhkannya	85,86	87,88	4
	e. Ketika saya		89. saya sulit untuk bergaul dengan orang	91,92	89,90	4

Cecep Abdul Aziz, 2016

HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PERMAINAN FUTSAL DI SMA PASUNDAN 2 BANDUNG

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

	bergaul dengan teman	lain 90. saya hanya mencari teman-teman bermain yang dapat saya percayai 91. Saya orang yang tidak pernah membedakan latar belakang seseorang untuk berteman 92. Saya dapat berteman dengan siapa saja/mudah berteman			
	f. Ketika ada teman yang berselisih pendapat saat permainan	93. Saya berusaha menenangkan mereka dan memberi masukan 94. Membiarkan mereka dan tetap konsentrasi ke permainan 95. Saya selalu memberikan masukan agar dapat maksimal saat bermain 96. Tidak peduli dengan keadaan seperti itu	94,96	93,95	4
	g. Saat permainan berlangsung	97. Bekerjasama dengan tim agar dapat memenangkan permainan 98. Bermain individual dan tidak percaya kepada teman satu tim 99. Saling berkomunikasi dan memberikan masukan untuk memenangkan permainan 100. Memberikan kesempatan kepada yang lebih menguntungkan	97,98 100	99	4

Dari kisi-kisi instrumen tersebut dapat dijabarkan ke dalam pernyataan-pernyataan yang siap digunakan sebagai alat pengumpul data atau instrumen penelitian. Seberapa tinggi kecerdasan emosional, akan ditunjukkan oleh skor yang diperoleh subjek melalui model alat ukur skala Likert. *Range* skor untuk pernyataan yang bersifat *favorable* adalah 4 (SS), 3 (S), 2 (TS), dan 1 (STS). Sedangkan skor untuk pernyataan *unfavorable* adalah 1 (SS), 2 (S), 3 (TS), 4 (STS).

Semakin tinggi skor skala kecerdasan emosional yang diperoleh, maka akan menunjukkan semakin tinggi kecerdasan emosionalnya. Sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh, maka akan menunjukkan semakin rendah kecerdasan emosionalnya.

Angket tertutup yaitu disajikan dalam bentuk skala Likert dengan empat alternatif jawaban, sehingga responden tinggal memberi tanda ceklis (✓) pada jawaban yang tersedia. Jenis pernyataan ada dua macam, yaitu

peenyataan positif dengan skor 4,3,2,1 dan pertanyaan negatif dengan skor 1,2,3,4.

Tabel 3.2 alternatif jawaban menurut skala Likert

Alternatif jawaban	Skor untuk pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

sumber: Panorama (2015, hlm. 56)

2. Tes Keterampilan Bermain Futsal

Instrumen lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan bermain futsal dalam penelitian ini adalah mengacu pada Griffin, dkk (1997) dan Matzler (1952) dengan menggunakan tes GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*). Tujuannya yaitu untuk membantu para guru dan pelatih atau peneliti dalam mengobservasi dan mendata perilaku pemain sewaktu permainan berlangsung. GPAI adalah instrumen penelitian yang dilaksanakan dengan cara mengamati perilaku kinerja yang terkait dengan penyelesaian masalah taktis.

Griffin, dkk (1997, hlm. 220) merinci dua metode penilaian kemampuan penilaian GPAI yaitu dengan cara metode penghitungan dan metode yang menggunakan skala Likert. GPAI dirancang untuk menjadi instrumen pengamatan yang fleksibel yang dapat digunakan, baik dengan rekaman video atau observasi secara langsung, untuk mengamati performa invasion, atau target *game*. Guru atau peneliti dapat memilih untuk mengamati salah satu komponen yang terkait dengan permainan yang menjadi objek penelitian, tergantung pada konteks lingkungan pembelajaran.

Tujuh komponen yang menjadi kriteria penampilan siswa dalam *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) meskipun tidak semuanya dapat berlaku untuk semua permainan, seperti yang dikemukakan oleh Griffin, dkk (1997, hlm. 220) adalah sebagai berikut:

1. Kembali ke pangkalan (*homebase*) maksudnya seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (*adjust*) maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decision making*) komponen ini dilakukan setiap pemain pada saat dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill executive*), setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (*support*) adalah gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau melempar.
6. Melapis teman (*cover*), gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan dibelakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan yang menguasai bola.
7. Menjaga atau mengikuti gerakan lawan (*guard or mark*) maksudnya menahan laju gerak lawan baik yang sedang atau tidak menguasai bola.

Untuk mengukur hasil permainan futsal, dalam penelitian ini terdapat tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (*decision making*), melaksanakan keterampilan (*skill execution*), dan memberi dukungan (*support*). Berikut ini merupakan tabel kisi-kisi untuk instrumen keterampilan bermain futsal:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*)

No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai Pemain						Jumlah
		Membuat Keputusan (<i>Decision making</i>)		Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill execution</i>)		Memberi Dukungan (<i>Support</i>)		
		A	IA	E	IE	A	IA	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
Dst.								

Sumber: Griffin, dkk. (1997, hlm. 221)

Keterangan :

- A : appropriate (tepat)
 IA : inappropriate (tidak tepat)
 E : Efficient (efisien)
 IE : ineficient (tidak efisien)

Berdasarkan kisi-kisi lembar observasi tersebut, terdapat beberapa aspek yang akan dinilai. Setiap aspek diberikan bobot skor dengan menggunakan skala Likert dengan pemberian nilai/skor dengan kriteria tertentu. Sugiyono (2012, hlm. 133) mengemukakan bahwa

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Kategori pemberian skor atau kriteria pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seperti pada Tabel 3.4, Tabel 3.5 sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria penyekoran

Aspek	Kriteria
Membuat keputusan	1. Siswa mencoba untuk mengumpan ke rekan setimnya yang terbuka 2. Siswa mencoba untuk menembak saat yang tepat
Melaksanakan keterampilan	Penerimaan: mengontrol dan mempersiapkan untuk mengumpan bola Mengumpan: bola mencapai sasaran Menembak: tinggi bola tetap di bawah kepala dan tepat sasaran
Memberi dukungan	Siswa berusaha bergerak mencari posisi untuk menerima umpan dari teman satu timnya yang sedang menguasai bola.

sumber: Griffin, L., dkk (1997, hlm. 221)

Tabel 3.5 Penyekoran Skala Likert

Kriteria Jawaban	Skor Nilai
Sangat efektif	5
Efektif	4
Cukup efektif	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

sumber: Matzler (1952, hlm. 363)

Cecep Abdul Aziz, 2016

HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PERMAINAN FUTSAL DI SMA PASUNDAN 2 BANDUNG

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

E. Prosedur penelitian

Secara garis besar penelitian ini dilakukan dalam empat tahap, yaitu:

1. Persiapan penelitian
 - a. Dimulai dengan perumusan masalah
 - b. Menentukan variabel yang akan diteliti
 - c. Melakukan studi pustaka untuk mendapatkan gambaran dan landasan teori yang tepat mengenai variabel penelitian.
 - d. Menentukan, menyusun dan menyiapkan alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian, yaitu skala kecerdasan emosional terhadap keterampilan permainan futsal
 - e. Menentukan lokasi penelitian
2. Pengujian alat ukur

Setelah alat ukur dibuat, lalu dilakukan pengujian terhadap alat ukur yang telah dibuat tersebut. Uji coba dilakukan untuk melihat tingkat validitas dan reliabilitas alat ukur. Uji coba dilakukan dengan menyebarkan angket kecerdasan emosional kepada responden dan melakukan observasi mengenai keterampilan bermain futsal. Setelah uji coba dilakukan, lalu menguji atau dihitung validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor tiap item dengan skor total, yaitu dengan menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* perhitungannya menggunakan aplikasi *software microsoft office excel 2010*.
3. Pelaksanaan penelitian

Pengumpulan data yang sesungguhnya untuk penelitian ini dilakukan pada tanggal 9 sampai 27 september 2016.
4. Pengolahan data
 - a. Pemberian kode dan melakukan skoring terhadap hasil skala yang telah diisi responden.

- b. Menghitung dan menginput data yang diperoleh pada komputer, kemudian melakukan analisa dengan menggunakan metode statistik memakai aplikasi *software microsoft office excel 2010*.
5. Pemaparan hasil penelitian
6. Tahap penarikan kesimpulan penelitian

F. Analisis data

1. Uji Coba Angket

Setelah menyelesaikan kisi-kisi instrumen dan pembuatan pernyataan untuk kuisioner/angket, maka angket tersebut di uji coba kepada responden. Uji angket tersebut dilaksanakan pada 9 september 2016 dengan sampel 45 orang dengan mengambil sampel acak. Uji coba angket tersebut di gunakan untuk mengetahui kelayakan pernyataan yang telah dibuat sehingga pernyataan yang tidak sesuai akan di hilangkan.

a. Uji validitas instrumen

- 1) Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk menguji validitas butir soal digunakan korelasi produk moment dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variable x dan y

$\sum xy$: Jumlah perkalian antara skor variabel x skor variabel y

$\sum x^2$: Jumlah skor kuadrat variabel x

$\sum y^2$: Jumlah skor kuadrat variabel y

Sugiyono (2012, hlm. 183)

- 2) Menguji taraf signifikansi dengan $df=N-2$. Uji signifikansi yang kita lakukan adalah uji signifikansi satu ekor. Berikut uji signifikansi korelasi product moment ditunjukkan pada rumus berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = t hitung yang dikonsultasikan dengan t tabel

r = Koefisien korelasi

n = Jumlah sampel

Sugiyono, (2012, hlm. 183)

3) Menggugurkan butir-butir yang tidak sah

Kriteria pengujian valid tidaknya tiap-tiap butir soal yaitu dengan membandingkan r hitung dengan r tabel lebih besar atau sama dengan r tabel pada taraf signifikansi 5%. Jika r hitung lebih besar atau sama dengan r tabel maka dikatakan valid. Akan tetapi jika r hitung lebih kecil dari r tabel maka dikatakan tidak valid. Hasil uji validitas dengan menggunakan bantuan aplikasi *software microsoft office excel 2010*.

b. Uji reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya atau diandalkan. Menurut Abduljabar (2012, hlm. 56) bahwa pengujian reliabilitas dengan internal consistency, dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian yang diperoleh di analisis dengan tehnik tertentu. Uji reliabilitas instrumen digunakan rumus *Alpha Cronbach* yaitu:

$$r_i = \frac{(k)}{(k - 1)} \left(1 - \frac{\sum \delta_b^2}{\delta_t^2}\right)$$

Keterangan:

r_i = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pernyataan atau banyaknya soal

$\sum \delta_b^2$ = Jumlah varians butir

δ_t^2 = varians total

Sugiyono (2012, hlm. 184)

Sedangkan rumus variansnya adalah:

$$\delta_b^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$\delta_t^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Sumber : Arikunto (2006, hlm. 196)

Tabel 3.6 Besarnya tingkat reliabilitas

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 – 1,000	Sangat tinggi
Antara 0,600 – 0,799	Tinggi
Antara 0,400 – 0,599	Cukup
Antara 0,200 – 0,399	Rendah
Antara 0,000 – 0,199	Sangat rendah

Sumber : Arikunto (2006, hlm. 75)

2. Mengolah data

Deskripsi data bertujuan untuk mengetahui rata-rata (*mean*), simpangan baku (*standart deviasi*) dan uji normalitas. Setelah melakukan deskripsi terhadap data setiap variabel, langkah berikutnya adalah melakukan perhitungan koefisien korelasi dengan menggunakan teknik *korelasi product moment*. Tujuan penghitungan ini adalah untuk mengetahui taraf hubungan antara kecerdasan emosional dengan keterampilan bermain futsal. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Menghitung rata-rata (*mean*)

Dalam mencari rata-rata skor, Riduwan (2015, hlm.102) mengemukakan rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata yang dicari
 $\sum X_i$ = Jumlah skor yang didapat
 n = Jumlah seluruh sampel

b. Menghitung simpangan baku

Digunakan rumus dibawah ini yang di kemukakan oleh Abduljabar, B. (2012, hlm.84) :

$$S = \sqrt{\frac{\sum(X - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

S	= Simpangan baku
N	= Jumlah sampel
X	= Skor rata-rata
\bar{x}	= Nilai rata-rata

c. Uji normalitas

Prosedur yang digunakan menurut Abduljabar (2012, hlm. 102) sebagai berikut :

- 1) Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus:

$$Z = \frac{X_1 - X}{S}$$

- 2) Untuk tiap bilangan ini, menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung $F(Z_i) = P(Z < Z_i)$.
- 3) Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(Z_i)$.
- 4) Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya.
- 5) Ambil angka terbesar dari harga-harga mutlak tersebut selanjutnya harga tersebut dinyatakan dengan harga L_0 .
- 6) Untuk menerima hipotesis, maka kita bandingkan nilai L_0 ini dengan nilai kritis L untuk uji liliefors, dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan kriteria adalah tolak hipotesis H_0 bahwa populasi berdistribusi normal, jika L_0 yang diperoleh dari data pengamatan lebih kecil dari nilai L dari daftar nilai kritis uji *liliefors*, maka dalam hal ini hipotesis H_0 diterima.

d. Uji korelasi

Menguji koefisien korelasi tunggal dengan skor berpasangan atau *pearson product moment* karena data berbentuk interval atau rasio,

menurut Abduljabar (2012, hlm. 120) menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

r_{xy}	= Korelasi yang dicari
n	= Jumlah sampel
$\sum X$	= Jumlah X
$\sum y$	= Jumlah Y
$\sum XY$	= Jumlah X kali Y
$\sum X^2$	= Jumlah X^2
$\sum Y^2$	= Jumlah Y^2

Adapun pengujian hipotesis dalam bentuk kalimat yaitu sebagai berikut:

Ho : Tidak ada hubungan antara kecerdasan emosional dengan keterampilan bermain dalam permainan futsal.

H₁ : Terdapat hubungan antara kecerdasan emosional dengan keterampilan bermain dalam permainan futsal.

e. Meninterpretasikan hasil uji korelasi berdasarkan pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi.

Tabel 3.7
Pedoman interpretasi koefisien korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,19	Sangat rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono (2012, hlm. 184)