

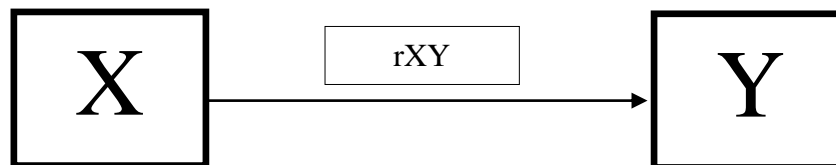
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Sugiyono (2010, hlm. 2)menjelaskan bahwa : Metode Penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Deskriptif Kuantitatif.

Metode deskriptif dapat memecahkan serta menyelidiki masalah yang diteliti dan dapat menggambarkan keadaan yang terjadi dengan maksud untuk mendapatkan gambaran umum yang jelas, sistematis, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, serta hubungan antara fenomena yang diteliti. (Arikunto, 2006, Hlm.208) mengungkapkan bahwa: “Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang diwujudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai suatu gejala yang ada, yaitu: keadaan gejala menurut apa adanya pada suatu penelitian yang dilakukan”.



Gambar 3.1

Desain Penelitian

Sumber: Sugiyono (2013:44)

Keterangan :

X : *motivasi berprestasi*

Y : keterampilan bermain bola basket

rXY : Koefisien korelasi X dengan Y

B. Partisipan

Penelitian ini melibatkan para pemain bola basket yang mengerti permainan

Rizka Antoni, 2017

HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BERPRESTASI DENGAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET

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

basket, seperti *passing*, *shooting*, *dribbling*.

C. Populasi dan Sampel

Penelitian ini melibatkan team basket SMA labschool . Populasi dan sampel merupakan bagian yang penting dalam suatu penelitian. Populasi dan sampel akan sangat berpengaruh pada keberhasilan penelitian yang dilakukan. Sugiyono (2012, hlm. 80) menjelaskan “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.”

Sampel yang dipilih adalah sebanyak 20 orang team basket SMA labschool karena sampel telah mempunyai pengalaman dalam bermain basket. Nasution (2011, hlm. 101): “Untuk menentukan besar sampel tidak ada aturan yang tegas tentang jumlah sampel yang dipersyaratkan untuk suatu penelitian dari populasi yang tersedia. Makin besar jumlah sampel makin baik”. Berdasarkan pendapat tersebut maka peneliti harus dapat menentukan jumlah sampel dari populasi tersebut. Untuk menentukan sampel penelitian, digunakan teknik sampling. Seperti yang dijelaskan Sugiyono (2012, hlm. 81) menjelaskan bahwa “Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel”. Teknik sampling yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Sugiyono (2011, hlm. 68) “*Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Maka dari itu jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh atlet basket SMA labschool sebanyak 20 orang.

D. Instrumen Penelitian

Untuk menghasilkan data pada penelitian ini dibutuhkan alat pengumpul data (instrumen). Instrumen yang akan digunakan harus sesuai dengan pertanyaan pada penelitian ini, seperti yang dikemukakan Nurhasan dan Cholil (2013, hlm. 6) dikatakan “Dengan alat ukur ini kita akan memperoleh data dari suatu obyek tertentu, sehingga kita dapat mengungkapkan tentang keadaan obyek tersebut secara obyektif.”

Maka dari itu, menurut Nurhasan dan Cholil (2014, hlm. 240) instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes keterampilan bola basket

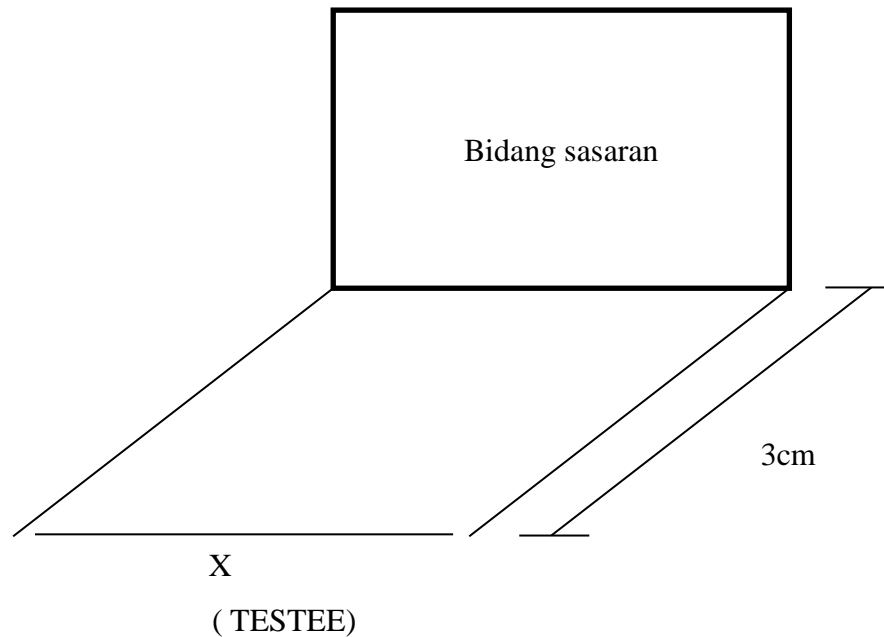
a. Tes *passing*

Insturmen yang akan digunakan adalah test *passing* dengan r validitas sebesar 0,89 (Nurhasan dan Cholil, 2014, hlm. 240)

1) Tujuan : tujuan dari tes ini adalah untuk mngukur keterampilan *passing*.

- 2) Alat / fasilitas :
1. Bola basket 5 buah
 2. Stopwatch
 3. Formulir pencatat hasil tes
 4. Lapangan
 5. Dinding
 6. Pluit

3) Pelaksanaan : Testee berdiri di belakang garis yang jauhnya 3 meter dari tembok dengan memegang bola di dada. Setelah pluit berbunyi, testee berusaha melempar bola dalam waktu 30 detik. Selama melakukan tes, testee tidak boleh menginjak atau melewati garis. Apabila pada waktu melakukan lemparan salah satu atau kedua kaki menginjak atau melewati garis, maka lemparan itu dianggap tidak sah dan tidak diberi angka. Lemparan dihitung sejak bola lepas dari kedua tangan,



Gambar 3.2

Diagram lapangan tes *passing*

Sumber : Nurhasan dan Cholil (2014, hlm. 240)

b. Tes *shooting*

1) Tujuan : untuk mengukur kemampuan *shooting*

- 2) Alat fasilitas :
1. Bola basket 5 buah
 2. Stopwatch
 3. Formulir pencatat hasil tes
 4. Ring basket
 5. Pluit

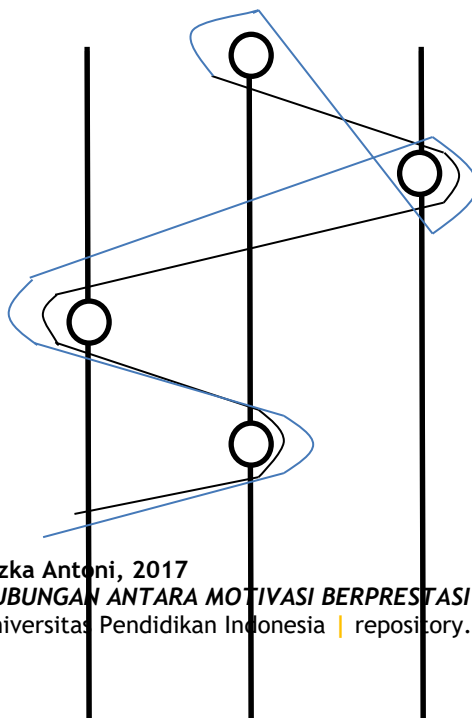
3) Pelaksanaan : Testee memegang bola di depan dada, berdiri di seberang tempat

di bawah ring. Setelah pluit berbunyi taetee berusaha memasukkan bola tersebut sebanyak mungkin ke dalam ring dalam waktu 30 detik. Sebelum masuk ke dalam ring, bola harus terlebih dahulu menyentuh papan basket. Hanya bola yang sah masuk yang di beri skor.

c. Tes *dribbling*

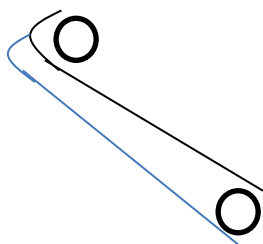
- 1) Tujuan : untuk mengukur kemampuan *dribbling*
- 2) Alat fasilitas :
 1. Bola basket 5 buah
 2. Stopwatch
 3. Formulir pencatat hasil tes
 4. Cone
 5. Pluit

Pelaksanaan : Sebelum melakukan test, Testee berdiri dengan bola di belakang garis star. Setelah pluit berbunyi testee menggiring bola dengan enam rintangan dengan rute yang ada pada gambar 3.3. Testee diberikan waktu selama 30 detik untuk melewati rintangan sebanyak mungkin. Apabila testee telah sampai di titik star kembali waktu 30 detik blum selesai, maka testee melanjutkan dribblenya dengan rute seperti semula. Skor di tentukan oleh jumlah rintangan yang mampu di lalui tastee. Apabila tastee melakukan salah dribble atau melalui rute yang salah, maka tes harus diulang.



Gambar 3.3

Route dribbling bola basket

**Table 3.1**

Format hasil tes keterampilan gerak

NO	NAMA	TES KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BAKET		
		PASSING	SHOOTING	DRIBLING
1				
2				
Dst				

2. Angket atau kuesioner

Angket merupakan alat tes yang terdiri dari pernyataan-pernyataan yang ditujukan pada sampel penelitian untuk memperoleh data dan informasi yang diinginkan peneliti, hal ini sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2010, hlm. 194) mengatakan bahwa angket atau kuesioner adalah “sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui”. Angket yang digunakan oleh penulis bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat korelasi antara *achievement motivation* dengan keterampilan bermainbola basket. Adapun alasan penulis menggunakan angket sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

- a. Angket merupakan alat pengumpul data yang relatif efisien, kalau ditinjau dari

- segi waktu, biaya, maupun tenaga.
- Angket bisa digunakan untuk memperoleh data dari jumlah responden yang dijadikan sampel.
 - Informasi atau data terkumpul lebih mudah.
 - Responden diharapkan bisa menjawab lebih leluasa dalam pengisian angket karena tanpa dipengaruhi oleh sesuatu yang mengikat, sehingga jawabannya sesuai dengan harapan penulis. Maka dari itu pada penelitian ini peneliti menggunakan angket motivasi berprestasi *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 17, 35-53.

Di dalam angket ini, terdapat lima kategori pemberian skor dalam jawaban angket sebagai berikut. Untuk butir soal positif: Sangat setuju = 5, setuju = 4, ragu-ragu = 3, tidak setuju = 2, sangat tidak setuju = 1. Untuk butir soal negatif: sangat setuju = 1, setuju = 2, ragu-ragu = 3, tidak setuju = 4, sangat tidak setuju = 5.

Untuk lebih jelas mengenai pemberian hasil skala skor pada setiap kategori pernyataan tes, dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban
(Nurhasan, 2007, hlm. 350)

Alternatif Jawaban	Skor alternatif jawaban	
	Positif	Negatif
SS (sangat setuju)	5	1
S (setuju)	4	2
R (ragu-ragu)	3	3
TS (tidak setuju)	2	4
STS (sangat tidak setuju)	1	5

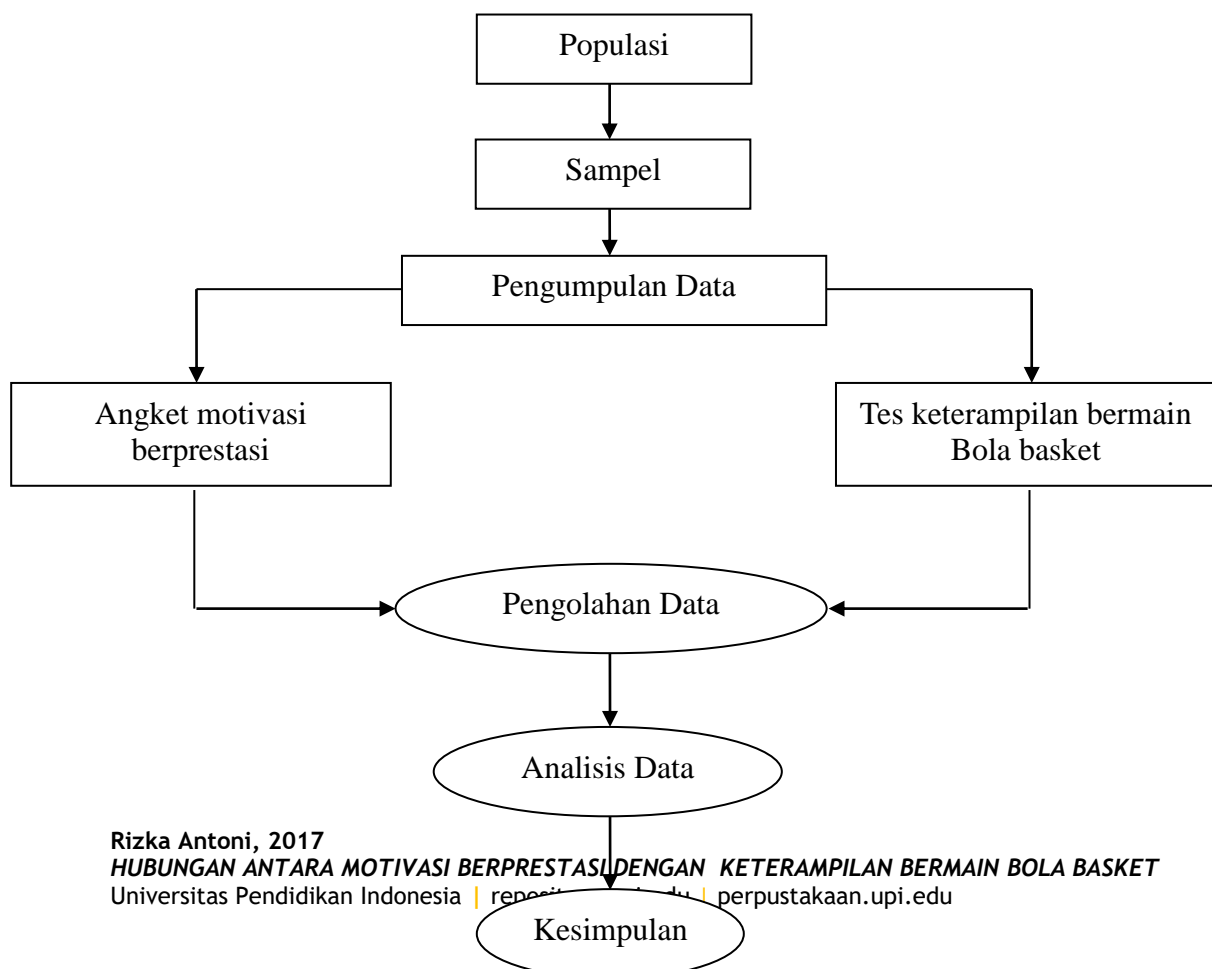
Kemudian terdapat butir-butir soal pernyataan-pernyataan yang diberikan kepada responden tidak terlepas dari permasalahan yang ingin dipecahkan tentang motivasi berprestasi. Pengumpulan data pada angket ini menggunakan skala likert bentuk *checklis* sebagai contoh dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3
Skala Likert Bentuk *Checklist*

no	Pernyataan- pernyataan	Alternatif jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS

E. Prosedur penelitian

Langkah- langkah dalam melakukan Penelitian ini adalah sebagai berikut : Pertama tama mencari populasi, di dalam populasi terdapat sampel yang akan di pakai. Ketiga pengumpulan data dengan cara mengisi angket motivasi berprestasi dan tes keterampilan bermain bola basket (*passing, shooting, dribbling*) lalu pengolahan data dan menganalisis data yang sudah di dapat, terakhir mengambil kesimpulan dari semua alur penelitian.



Gambar 3.4 Langkah penelitian

F. 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. Berikut analisis yang dilakukan dalam penelitian ini:

1. Uji Coba Angket

Untuk mengetahui tinggi rendahnya validitas dan reliabilitas dari setiap butir-butir pernyataan angket maka diperlukan terlebih dahulu uji coba angket. Setelah uji coba angket dilakukan, akan diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian ini. Untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam sebuah penelitian maka diperlukan sebuah alat ukur yang baik, dalam arti alat ukur tersebut memiliki validitas dan reliabilitas yang baik. Surakhmad dalam Darsono (2011, hlm. 67) mengatakan ciri-ciri setiap alat ukur yang baik adalah sebagai berikut:

Setiap alat ukur yang baik memiliki sifat-sifat tertentu yang sama untuk setiap jenis tujuan dari situasi penyelidikan, baik alat itu untuk mengukur cuaca, tekanan darah, kemampuan belajar, kuat arus, kecepatan peluru maupun pengukuran sikap. Angket tersebut harus diuji cobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas dari setiap pernyataan-pernyataan. Dari uji coba angket, minat kecenderungan, bakat khusus, dan validitas pengukuran, tidak adanya satu dari sifat ini menjadikan alat itu tidak memenuhi kriteria sebagai alat yang baik.

Penjelasan di atas memaparkan bahwa uji coba instrumen bertujuan untuk menentukan kevalidan dari suatu instrumen atau alat tes berupa angket dan apakah instrumen angket tersebut sudah cocok atau belum untuk digunakan dalam penelitian mengetahui tingkat motivasi dari atlet.

2. Uji Validitas

Uji validitas adalah untuk mengetahui tingkat validitas dari instrumen (kuesioner) yang digunakan dalam pengumpulan data. Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah item-item yang tersaji dalam kuesioner benar-benar mampu mengungkapkan dengan pasti apa yang akan diteliti.

Pengujian valid tidaknya daftar pernyataan yang diajukan adalah dengan menggunakan metode *Spearman* karena data yang digunakan berskala ordinal. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan software *SPSS*.

3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui adanya konsistensi alat ukur dalam penggunaannya, atau dengan kata lain alat ukur tersebut mempunyai hasil yang konsisten apabila digunakan berkali-kali pada waktu yang berbeda. Menurut Arikunto (1998:145): “Untuk uji reliabilitas digunakan Teknik *Cronbach Alpha*, dimana suatu instrumen dapat dikatakan handal (reliabel) bila memiliki koefisien keandalan atau alpha sebesar 0,6 atau lebih. Pengujian reliabilitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus *Cronbach's alpha* yang dirumuskan sebagai berikut :

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(\frac{s_x^2 - \sum s_j^2}{s_x^2} \right)$$

Keterangan :

s_j^2 = varians skor item ke- j dengan $j=1,2,\dots,k$

k = banyaknya item yang diujikan

s_x^2 = varians skor total keseluruhan item

Sebagaimana uji validitas, uji reliabilitas juga dilakukan dengan menggunakan bantuan software *SPSS*.

4. Uji Validasi Angket

H_0 : Item pertanyaan tidak valid

Rizka Antoni, 2017

HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BERPRESTASI DENGAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

H₁ : Item pertanyaan valid

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas

No	Soal	Indikator	P-value	Kesimpulan
1	Untuk mendapatkan kesenangan dan hiburan	Motivasi Dasar	0.001	Valid
2	Untuk mendapatkan kesenangan dalam berolahraga	Motivasi Dasar	0.000	Valid
3	Saya sering berolahraga, namun sekarang saya bertanya-tanya apakah saya harus melanjutkan berolahraga	Tidak Termotivasi	0.029	Valid
4	Untuk mendapatkan kesenangan dalam menemukan teknik baru berolahraga	Motivasi Dasar	0.002	Valid
5	Saya merasa tidak mampu dalam melakukan olahraga	Tidak Termotivasi	0.002	Valid
6	Karena dengan berolahraga membuat saya dihormati oleh orang-orang sekitar saya	Motivasi Lahiriah	0.000	Valid
7	Menurut pandangan saya, olahraga merupakan salah satu cara untuk bertemu dengan banyak orang	Motivasi Lahiriah	0.000	Valid
8	Karena saya mendapatkan kepuasan tersendiri saat menguasai teknik latihan yang sulit	Motivasi Dasar	0.048	Valid
9	Karena olahraga merupakan sebuah keharusan jika seseorang ingin terlihat bugar	Motivasi Lahiriah	0.015	Valid

10	Suatu hal yang bergengsi jika saya diakui menjadi seorang atlet	Motivasi Lahiriah	0.001	Valid
11	Karena dengan berolahraga dapat mengembangkan aspek lain dalam diri saya	Motivasi Lahiriah	0.000	Valid
12	Untuk menghibur ketika saya sedih	Motivasi Dasar	0.001	Valid
13	Untuk mendapatkan kesenangan ketika melibatkan diri dalam sebuah aktivitas	Motivasi Dasar	0.000	Valid
14	Untuk mendapatkan kepuasan diri	Motivasi Lahiriah	0.000	Valid
15	Untuk mendapatkan kesenangan dalam melengkapi kemampuan berolahraga yang saya miliki	Motivasi Dasar	0.006	Valid
16	Karena dorongan orang disekitar saya yang berpikir bahwa olahraga penting untuk menjaga tubuh tetap bugar	Motivasi Lahiriah	0.007	Valid
17	Karena dengan berolahraga banyak hal yang dapat saya pelajari	Motivasi Lahiriah	0.000	Valid
18	Untuk mengatur tingkat emosi saat berolahraga	Motivasi Dasar	0.000	Valid
19	Saya terpaksa dalam berolahraga, karena saya merasa tidak memiliki bakat dalam olahraga	Tidak Termotivasi	0.001	Valid
20	Saya senang saat mempelajari gerakan yang sulit	Motivasi Dasar	0.527	Tidak Valid
21	Karena saya tidak merasa baik jika saya tidak berolahraga	Motivasi Lahiriah	0.001	Valid
22	Untuk menunjukkan pada orang lain bahwa saya berbakat dalam olahraga	Motivasi Lahiriah	0.000	Valid
23	Saya senang saat mempelajari teknik latihan yang tidak pernah saya lakukan sebelumnya	Motivasi Dasar	0.003	Valid
24	Karena berolahraga merupakan cara terbaik untuk membangun hubungan baik dengan teman-teman saya	Motivasi Lahiriah	0.000	Valid
25	Karena saya sangat menikmati saat melakukan aktivitas olahraga	Motivasi Dasar	0.000	Valid
26	Karena saya harus berolahraga secara teratur	Motivasi Lahiriah	0.004	Valid
27	Saya senang dalam menemukan strategi baru	Motivasi Dasar	0.000	Valid
28	Karena dengan berolahraga saya tidak dapat meraih tujuan yang saya inginkan	Tidak Termotivasi	0.000	Valid

Kesimpulan didapat dari perbandingan antara α dengan nilai P-value. Disini akan dipakai α sebesar 0.05. Apabila nilai $\alpha < P$ -value maka dapat disimpulkan bahwa item pertanyaan tersebut valid dan begitupun selanjutnya.

Rizka Antoni, 2017

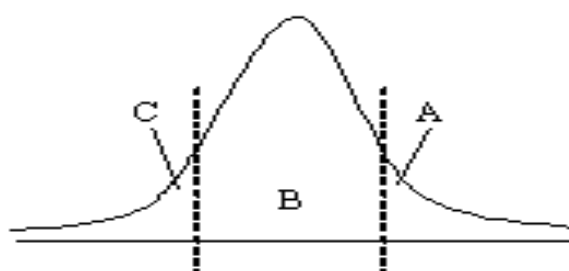
HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BERPRESTASI DENGAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hasil uji validasi diatas didapatkan dari pengolahan data menggunakan *software SPSS*. Dilihat dari tabel hasil uji validasi terdapat 27 pertanyaan yang valid dan 1 pertanyaan yang tidak valid. Pertanyaan yang tidak valid yaitu pertanyaan dari indikator motivasi dasar yang berkaitan dengan untuk meraih tujuan yang berada pada pertanyaan ke-20 yaitu “Saya senang saat mempelajari gerakan yang sulit” yang merupakan indikator dari motifasi dasar.

G. Penilaian Acuan Norma

Pada umumnya, penilaian acuan norma dipergunakan untuk seleksi. Penilaian acuan norma biasanya digunakan pada akhir unit pembelajaran untuk menentukan tingkat hasil belajar peserta didik. Pedoman konversi yang digunakan dalam pendekatan PAN sama dengan pendekatan PAP. Perbedaannya hanya terletak dalam menghitung rata-rata dan simpangan baku. Dalam pendekatan PAN, rata-rata dan simpangan baku dihitung dengan rumus statistik sesuai dengan skor mentah yang diperoleh peserta didik.

Konsep dari pendekatan PAN yaitu dengan menggunakan cara membandingkan prestasi atau skor mentah peserta didik dengan sesama peserta didik dalam kelompok/kelasnya sendiri. Makna nilai dalam bentuk angka maupun kualifikasi memiliki sifat relatif, artinya bila sudah berhasil menyusun pedoman konversi skor berdasarkan tes yang sudah dilakukan pada suatu kelas/kelompok maka pedoman itu hanya berguna bagi kelompok/kelas itu dan kemungkinan besar pedoman itu tidak berguna bagi kelompok/kelas lain karena distribusi skor peserta tes sudah lain. Kecuali, pada saat pengolahan skor kelompok/kelas yang lain tadi disatukan dengan kelompok/kelas pertama. Hasil pengolahan dengan pendekatan PAN memiliki sifat relatif, oleh sebab itu pendekatan PAN disebut juga pendekatan penilaian norma relatif atau norma empirik. Artinya secara statistika, pendekatan PAN menggunakan dasar asumsi normalitas. Apabila Anda memiliki kumpulan skor/nilai pada kelas/kelompok yang heterogen maka distribusinya akan membentuk kurva normal sebagai berikut (perhatikan gambar kurva normal di bawah ini):



$$\bar{x} - s \quad \bar{x} \quad \bar{x} + s$$

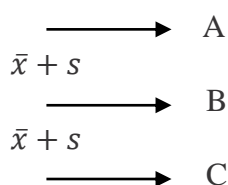
Gambar 3.5

Kurva Normal Konversi Skala-3

\bar{x} = rata-rata

s = simpangan baku

Kurva normal tersebut terbagi menjadi lima daerah dan setiap daerah menunjukkan kualifikasi atau nilai dari kanan ke kiri A, B, dan C. Berdasarkan pembagian itu, pedoman konversi skala-3 disusun sebagai berikut :



H. Prosedur Pengolahan dan Analisis Data

Data masing-masing variabel yang diperoleh melalui proses pengukuran, merupakan nilai yang masih mentah. Untuk mengetahui adanya korelasi yang signifikan antara motivasi berprestasi terhadap keterampilan bermain bola basket, maka harus melalui proses penghitungan secara statistik. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pengolahan data hasil penelitian tersebut sebagai berikut :

1. Menghitung koefisien korelasi hubungan variabel motivasi berprestasi terhadap keterampilan bermain bola basket. Gunakan bantuan program *SPSS for Window*. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :
 - a) Sebelum dilakukan analisis korelasi *product moment* maka dilakukan uji asumsi normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji *normalitas* menggunakan uji *Kolmogorov-Smimov*, dengan langkah :
 - Aktifkan *SPSS for Window*
 - Pada halaman *SPSS data editor* klik *Variabel View*. Kemudian ketik inisial variabel pada kolom *name* dan nama variabel pada kolom *Label*, serta *Scale* pada kolom *Measure*.
 - Klik *Data View*, kemudian masukan data sesuai dengan variabel nya.

- Klik *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore*. Kemudian pindahkan kedua variabel ke kotak *Dependent List*. Klik *Plots* dan pilih *Normality Plots With Tests*. Klik *continue* dan kemudian klik *OK*.

kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

Jika signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Jika signifikansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

- b) Setelah data berdistribusi normal, untuk menjawab permasalahan penelitian nomor tiga maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji korelasi dengan teknik *Bivariate Correlation* yang digunakan untuk analisis korelasi sederhana. Apabila data tidak berdistribusi normal maka uji korelasi yang dilakukan adalah dengan teknik *Rank Spearman* atau *Kendall* atau dengan langkah sebagai berikut: buka data variabel yang akan dikorelasikan, kemudian klik *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate* → setelah terbuka kotak dialog *Bivariate Correlations* pindahkan ketiga variabel yang akan dikorelasikan kemudian, lalu *Centang Pearson* (apabila data berskala interval atau rasio) atau *centang Spearman / Kendall tau* (apabila data berskala ordinal) klik *OK*.

Dari hasil analisis korelasi akan didapatkan koefisien korelasi yang digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan dan arah hubungan, sedangkan *signifikansi* untuk mengetahui apakah hubungan yang terjadi berarti atau tidak.

Dari hasil analisis korelasi akan didapatkan koefisien korelasi yang digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan dan arah hubungan, sedangkan *signifikansi* untuk mengetahui apakah hubungan yang terjadi berarti atau tidak.

- c) Untuk mengetahui seberapa besar persentase kontribusi dari tiap-tiap variabel digunakan rumus determinasi yaitu sebagai berikut :

$$D = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

D = Determinasi

r = Koefisien

100% = Konstanta tetap

