

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode merupakan suatu cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan, contohnya untuk menguji serangkaian hipotesis dengan menggunakan teknik dan alat-alat tertentu. Sugiyono (2014, hlm. 107) menjelaskan bahwa “metode penelitian dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan”. Berdasarkan dengan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka metode penelitian yang cocok adalah metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen dijelaskan oleh Sugiyono (2014, hlm. 107) bahwa “metode eksperimen dapat diartikan metode penelitian yang dapat digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Sedangkan menurut Arikunto (2002, hlm. 117) menjelaskan bahwa “eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara satu faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu”.

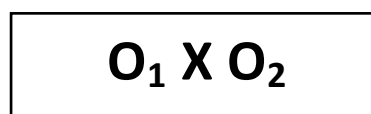
Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa eksperimen adalah suatu kegiatan dalam penelitian yang dilakukan untuk mendapat berbagai informasi yang berasal dari data yang terkumpul dan menguji hipotesis yang berguna dari masalah yang diteliti. Maka penulis beranggapan bahwa metode yang cocok untuk penelitian ini adalah eksperimen.

#### **B. Desain Penelitian**

Dalam suatu penelitian dibutuhkan desain penelitian untuk dijadikan acuan dalam langkah-langkah penelitian. Dalam penelitian ini digunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada penelitian ini siswa melaksanakan tes awal (*pretest*) dengan cara siswa mengisi angket sebagai tes awal kepercayaan diri dan tes penampilan bermain futsal untuk mengetahui hasil awal sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Maka dari itu peneliti bisa

menggunakan hasil tes awal ini untuk membandingkan perbedaan apabila sudah diberi perlakuan (*treatment*). Setelah mendapatkan hasil dari tes awal (*pretest*) maka siswa diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan penerapan model pembelajaran personal. Kemudian setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan penerapan model pembelajaran personal selama 12 kali pertemuan karena menurut Juliantine dkk (2007) mengatakan bahwa “dalam pelaksanaan pengaturan lama latihan diharuskan untuk mempertimbangkan tingkat kelelahan secara fisiologis”. Latihan yang dilakukan dalam waktu yang lama pada setiap kali latihan belum tentu dapat meningkatkan kemampuan atau keterampilan atlet. Penelitian ini dilakukan dalam waktu seminggu 3 kali. Hal ini sejalan dengan pendapat De Lorne dan Watkin yang dikutip oleh M. Sajoto (1998), program latihan yang dilakukan empat kali seminggu selama enam minggu cukup efektif, namun rupanya pelatih cenderung melaksanakan latihan setiap minggu 3 kali agar tidak terjadi kelelahan yang kronis dengan lama latihan enam minggu atau lebih. Maka penulis mengambil kesimpulan untuk melakukan penelitian sebanyak 3 kali dalam seminggu selama satu bulan. Jadi jumlah keseluruhan 12 kali pertemuan, maka setelah diberikan perlakuan (*treatment*) siswa yang menjadi sampel tersebut melaksanakan tes akhir (*posttest*). Hal demikian dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran personal terhadap rasa kepercayaan diri siswa dan hasil belajar bermain futsal. Berikut gambar desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*:

#### Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*



**Gambar 3.1**  
**Desain Penelitian**

Keterangan :

O<sub>1</sub> = nilai *Pretest* (sebelum diberikan *treatment*)

O<sub>2</sub> = nilai *Posttest* (sesudah diberikan *treatment*)

X = *Treatment* (dengan menggunakan model pembelajaran personal)

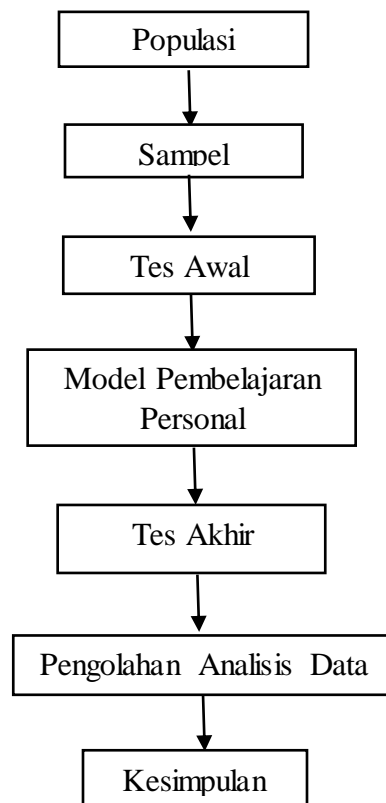
Mila Amelia, 2017

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PERSONAL (PERSONAL MODELS) TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR BERMAIN FUTSAL SISWA**

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

Adapun langkah-langkah penelitian yang penulis susun dalam bentuk gambar sebagai berikut:

### Langkah-langkah Penelitian



**Gambar 3.2**

### Langkah-langkah Penelitian

#### C. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di Sekolah Menengah Atas Nasional Bandung yang berlokasi di jln. Sadang Serang No. 17, Kota Bandung. Alasan utama pemilihan lokasi penelitian di SMA Nasional Bandung didasarkan atas penemuan masalah penulis pada saat melakukan observasi lapangan, yang melihat kurangnya kepercayaan diri siswa serta belum terciptanya bermain futsal siswa yang baik dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga futsal.

#### **D. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah seluruh objek atau subjek yang akan diteliti, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2014, hlm. 119) bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan.” Pendapat serupa dikemukakan oleh Arikunto (2002, hlm. 115) yang mengatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi”. Sesuai dengan kedua pendapat tersebut peneliti menyimpulkan bahwa populasi bukan hanya manusia sebagai makhluk hidup melainkan dapat juga berupa benda-benda mati yang ada di alam dunia ini, dan populasi bukan hanya sekedar objek atau subjek saja, tetapi meliputi seluruh karakteristik sifat, perilaku, keadaan dan lain-lain yang dimiliki oleh objek atau subjek tersebut. Dalam penelitian ini populasi yang diteliti adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMA Nasional Bandung.

Mengenai Sampel Sugiyono (2014, hlm. 117) menjelaskan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Bila sebuah populasi tergolong kedalam kategori besar maka seorang peneliti secara kasar tidak akan memaksakan mempelajari seluruh populasi yang ada, karena dibenturkan oleh beberapa keterbatasan, misalnya keterbatasan dari materi, waktu serta sumber daya manusia. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu dengan catatan sampel tersebut harus bersifat benar-benar mewakili dari populasi tersebut. Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan teknik *Sampling Jenuh* yaitu teknik penentuan sampel semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, karena jumlah populasi relatif kecil atau kurang dari 30 orang, yang terdiri dari siswa putra SMA Nasional Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler futsal dengan jumlah 20 orang.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Penelitian pada prinsipnya adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Dalam pengambilan data variabel penelitian maka diperlukan

sebuah instrumen penelitian. Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang dinilai akurat untuk mengumpulkan data dan memperoleh data variabel penelitian dan sejumlah populasi dan sampel penelitian yang telah ditentukan. “...instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati...” (Sugiyono, 2014, hlm. 46). Untuk memperoleh data secara objektif, diperlukan instrumen yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan terefleksi dengan baik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen kuesioner atau angket dengan menggunakan Skala Likert dan Tes Bermain Futsal.

Variabel kepercayaan diri diukur melalui angket atau kuesioner. Kuesioner menurut Sugiyono (2014, hlm. 199) adalah “teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Penggunaan angket dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan bahwa dengan menggunakan angket, maka dapat diberikan secara serempak pada seluruh responden, yang tentu akan mempercepat waktu penelitian.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa soal atau kuesioner adalah daftar pertanyaan yang sudah disediakan peneliti untuk diisi oleh responden. Responden dalam penelitian ini adalah siswa putra SMA Nasional Bandung. Dalam penyusunan butir-butir pertanyaan kuesioner penulis berpedoman pada penjelasan Sugiyono (2014, hlm. 200):

1. Isi dan tujuan pertanyaan harus disusun dalam skala pengukuran dan jumlah itemnya mencukupi untuk mengukur variabel yang diteliti
2. Bahasa yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan berbahasa responden
3. Tipe dan bentuk pertanyaan dapat terbuka atau tertutup
4. Pertanyaan tidak mendua sehingga menyulitkan responden untuk memberikan jawaban
5. Tidak menanyakan yang sudah lupa
6. Pertanyaan tidak menggiring ke jawaban yang baik dan jelek saja
7. Panjang pertanyaan
8. Urutan pertanyaan dimulai dari hal yang umum hingga spesifik
9. Prinsip pengukuran, untuk mendapatkan data yang valid dan reliabel
10. Penampilan fisik angket

#### **a) Angket Kepercayaan Diri**

Mila Amelia, 2017

*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PERSONAL (PERSONAL MODELS) TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR BERMAIN FUTSAL SISWA*

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

Untuk memperoleh data tentang kepercayaan diri siswa untuk maka butir-butir pertanyaan harus dibuat secara ringkas, jelas dan tegas. Untuk itu penulis terlebih dahulu membuat kisi-kisi angket penelitian pada tabel 3.1 sebagai berikut.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-Kisi Instrumen Kepercayaan Diri Siswa**  
**Di SMA Nasional Bandung**

Definisi Konsep	Sub Komponen	Indikator	Nomor Butir Pernyataan	
			No. Butir +	No. Butir -
Menurut Lauster (2012, hlm. 4), kepercayaan diri adalah kemampuan untuk mempercayai kemampuan sendiri.	1. Keyakinan kemampuan diri	1.1 Mempunyai tujuan dan kemauan	7, 33, 29	43
		1.2 Menghargai diri sendiri	13, 27	2, 14
		1.3 Bersosialisasi	1, 15, 25	36
	2. Optimis	2.1 Berpikir positif	3, 11, 17	4, 16, 37
		2.2 Berusaha keras	5, 32	18
	3. Objektif	3.1 Mengambil keputusan	35	6, 20, 31
		3.2 Memberi dan menerima pendapat	-	22, 39, 40
	4. Bertanggung jawab	4.1 Mempunyai keberanian	8, 9	24, 42
		4.2 Mentaati aturan	21	10, 26

		4.3 Konsekuensi terhadap tugas	23, 38	45, 34
	5. Rasional dan realistis	5.1 Mengendalian diri	9, 41	28, 46
		5.2 Menganalisis menggunakan akal sehat	44	12, 30

Dari tabel diatas, kisi-kisi mengenai instrumen untuk mengukur kepercayaan diri siswa di SMA Nasional Bandung tampak komponen, sub komponen, dan indikator untuk membuat butir pernyataan. Setiap butir pernyataan telah memiliki alternatif jawaban yang diberikan bobot skor dengan menggunakan Skala Likert. Skala Likert menurut Sugiyono (2014, hlm. 134):

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 sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Berdasarkan uraian tentang alternatif jawaban dalam angket, penulis menetapkan kategori pemberian skor sebagai berikut: Kategori untuk setiap butir pertanyaan positif yaitu, Sangat Setuju = 5, Setuju = 4, Ragu-ragu = 3, Tidak Setuju = 2, Sangat Tidak Setuju =1. Kategori untuk pertanyaan negatif yaitu, Sangat Setuju = 1, Setuju = 2, Ragu-ragu = 3, Tidak Setuju =4, Sangat Tidak Setuju = 5. Kategori tersebut ada dalam tabel berikut.

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Pemberian Skor**

No	Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban
----	--------------------	-------------------------

		Positif	Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Ragu-ragu (R)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Sedangkan untuk mengukur penampilan bermain siswa dalam bermain futsal instrumen yang digunakan adalah mengacu pada Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) dalam Metzler (2000) Instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) dalam yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB). Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku pemain sewaktu permainan berlangsung. Aspek-aspek yang di observasi dalam IPPB termasuk perilaku taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapat gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu :

1. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia 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, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang di pilihnya.
5. Memberi dukungan (*support*).

Mila Amelia, 2017

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PERSONAL (PERSONAL MODELS) TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR BERMAIN FUTSAL SISWA**

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



6. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau atau yang tidak menguasai bola.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan langkah-langkah untuk memperoleh data sebagai berikut:

1. Membuat dan menyusun kisi-kisi lembar observasi,
2. Membuat dan menyusun skala penilaian dari lembar observasi.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Penilaian GPAI (*Game Performance Assesment***  
***Intsrumen*)**

Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
				1	2	3	4	5
Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) telah menciptakan suatu instrument penelitian yang diberi nama <i>Game Performance Assesment Instrumen</i> (GPAI). Untuk selanjutnya. GPAI diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain singkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang penampilan bermain	1.1 Kembali keposisi ( <i>homebase</i> )	1.1.1 Kembali keposisi bertahan setelah melakukan penyerangan 1.1.2 Kembali keposisi semula setelah melakukan keterampilan	1. Siswa kembali ke posisi daerah pertahanan setelah melakukan penyerangan 2. Siswa kembali ke posisi semula setelah melakukan passing, shooting ke gawang 3. Siswa kembali pada posisinya setelah penyerangan gagal dilakukan 4. Siswa tetap berada di daerah pertahanan					

Mila Amelia, 2017

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PERSONAL (PERSONAL MODELS) TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR BERMAIN FUTSAL SISWA**

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

<p>siswa pengamatan untuk cabang olahraga permainan sebagai berikut, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kembali kepangkalan (<i>homebase</i>) maksudnya seseorang pemain yang kembali keposisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.</li> <li>2. Menyesuaikan diri (<i>adjust</i>) maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.</li> <li>3. Membuat keputusan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 Menyesuaikan diri (<i>adjust</i>)</li> <li>3.1 Membuat</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2.1.1 Pemain bergerak ketika menyerang sesuai situasi permainan</li> <li>2.1.2 Pemain bergerak ketika bertahan sesuai permainan</li> <li>3.1.1 Pemain berusaha</li> </ol>	<p>lawan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa tidak kembali ke daerah pertahanan dan diam tidak mencari ruang.</li> <li>1. Siswa membuka ruang gerak ketika dalam situasi menyerang</li> <li>2. Siswa bergerak menutup daerah pertahanan ketika dalam situasi bertahan</li> <li>3. Siswa bergerak tetapi tidak membuka ruang ketika menyerang</li> <li>4. Siswa diam dan tidak membuka ruang gerak ketika menyerang</li> <li>5. Siswa tidak pernah bergerak secara situasi ketika bertahan dan menyerang</li> <li>1. Siswa</li> </ol>					
---	--	--	--	--	--	--	--	--

<p>(<i>decision making</i>) komponen ini dilakukan setiap pemain pada saat didalam situasi permainan yang bagaimanapun.</p>	<p>Keputusan (<i>decision making</i>)</p>	<p>melakukan operan pada waktu yang menguntungkan</p> <p>3.1.2 Pemain berusaha menggiring bola kearah pertahanan lawan</p> <p>3.1.3 Pemain menendang bola kearah gawang lawan</p>	<p>melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim</p> <p>2. Siswa berusaha menggiring bolake arah area pertahanan lawan</p> <p>3. Siswa menendang ke arah gawang lawan</p> <p>4. Siswa tidak melakukan operan pada waktu menguntungkan tim</p> <p>5. Siswa tidak melakukan tembakan kearah gawang lawan ketika ada kesempatan menciptakan skor.</p>				
<p>4. Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>skill executive</i>) setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.</p>	<p>4.1 Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>skill executive</i>)</p>	<p>4.1.1 Operan (<i>passing</i>) bola terkendali</p> <p>4.1.2 Operan bola mengenai sasaran satu tim</p> <p>4.1.3 Melakukan <i>control</i> bola yang efektif</p> <p>4.1.4 Melakukan menggiring (<i>dribbling</i>) dengan efektif</p> <p>4.1.5 Melakukan tembakan (<i>shooting</i>)</p>	<p>1. Siswa melakukan keterampilan passing dengan efektif</p> <p>2. Siswa melakukan tembakan (<i>shooting</i>) efektif mengenai sasaran</p> <p>3. Siswa</p>				

		yang efektif ke arah gawang	melakukan <i>dribbling</i> dengan efektif 4. Siswa melakukan operan ( <i>passing</i> ) tidak terkendali 5. Siswa melakukan <i>shooting</i> jauh dari sasaran.				
5. Memberi dukungan ( <i>support</i> )	5.1 Memberi dukungan ( <i>support</i> )	5.1.1 Pemain bergerak menempati posisi yang kosong 5.1.2 Pemain berusaha membantu ketika melakukan penyerangan 5.1.3 Pemain berusaha bergerak untuk menutup pertahanan	1. Siswa bergerak mencari ruang untuk menerima operan bola 2. Siswa bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan 3. Siswa bergerak untuk melakukan dukungan ketika bertahan 4. Siswa tidak bergerak mencari ruang kosong untuk menerima operan 5. Siswa tidak bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan.				
6. Melapis teman ( <i>cover</i> ), gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan	6.1 Melapis teman ( <i>cover</i> )	6.1.1 Pemain berusaha melapis teman satu tim ketika temannya menghalangi laju	1. Siswa berusaha melapis temannya				

<p>dibelakang teman satu team yang sedang berusaha menghalangi yang menguasai bola.</p>		<p>serangan lawan 6.1.2 Pemain berusaha melapis temannya ketika teman satu tim berhasil dilewati oleh lawan</p>	<p>ketika temannya menghalangi laju serangan lawan 2. Siswa berusaha melapis temannya ketika temannya berhasil dilewati oleh lawan 3. Siswa berada dekat dengan temannya ketika menghadang laju lawan 4. Siswa berada jauh dari temannya ketika temannya menjaga laju lawan 5. Siswa tidak pernah melapis temannya ketika menghadang laju lawan dan berada jauh dari teman satu tim nya.</p>					
<p>7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (<i>guard or mark</i>) maksudnya menahan laju gerak lawan baik yang sedang atau tidak menguasai bola.</p>	<p>7.1 Menjaga atau mengikuti gerak lawan</p>	<p>7.1.1 Pemain berusaha menjaga gerak lawan ketika lawan menyerang 7.1.2 Pemain berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola</p>	<p>1. Siswa berusaha menjaga gerak lawan yang menguasai bolaketika lawan menyerang</p>					

		7.1.3 Menghadang tembakan lawan	2. Siswa berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola ketika lawan menyerang 3. Siswa berusaha memutus operan lawan ketika menyerang 4. Siswa jauh dari lawan 5. Siswa jauh darilawan dan membiarkan lawan menyerang dengan bebas					
--	--	---------------------------------	--	--	--	--	--	--

Penjelasan table, diperoleh nilai dilihat sebagai berikut:

**Indikator 1, Kembali ke posisi**

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan Penilaian</b>
Nilai 5	Siswa yang kembali ke posisi daerah pertahanan setelah melakukan penyerangan
Nilai 4	Siswa yang kembali ke posisi semula setelah melakukan passing, shooting ke gawang
Nilai3	Siswa yang kembali pada posisinya setelah penyerangan gagal dilakukan
Nilai 2	Siswa yang sering tetap berada di daerah pertahanan lawan
Nilai 1	Siswa yang sering tidak kembali ke daerah pertahanan dan diam tidak mencari ruang

**Indikator 2, Menyesuaikan diri (Adjust)**

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan Penilaian</b>
Nilai 5	Siswa yang sering membuka ruang gerak ketika dalam situasi menyerang
Nilai 4	Siswa yang bergerak menutup daerah pertahanan ketika dalam situasi bertahan
Nilai3	Siswa yang sesekali bergerak tetapi tidak membuka ruang ketika

Mila Amelia, 2017

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PERSONAL (PERSONAL MODELS) TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR BERMAIN FUTSAL SISWA**

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

	menyerang
Nilai 2	Siswa yang tidak pernah membuka ruang gerak ketika menyerang
Nilai 1	Siswa tidak pernah bergerak secara situasi ketika bertahan dan menyerang

Indikator 3, **Membuat keputusan** (*Decision Making*)

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang sering melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim
Nilai 4	Siswa yang berusaha menggiring bola kearah area pertahanan lawan
Nilai 3	Siswa yang sesekali menendang kearah gawang lawan
Nilai 2	Siswa yang tidak melakukan operan pada waktu menguntungkan tim
Nilai 1	Siswa yang tidak melakukan tembakan ke arah gawang lawan ketika ada kesempatan skor

Indikator 4, **Melaksanakan keterampilan tertentu** (*Skill Execution*)

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang melaksanakan keterampilan passing dengan efektif
Nilai 4	Siswa yang melakukan tembakan ( <i>shooting</i> ) efektif mengenai sasaran
Nilai 3	Siswa yang berusaha menggiring bola kearah area pertahanan lawan
Nilai 2	Siswa yang melakukan operan ( <i>passing</i> ) tidak terkendali
Nilai 1	Siswa yang melakukan tembakan ( <i>shooting</i> ) jauh dari sasaran

Indikator 5, **Memberi dukungan** (*Support*)

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang sering bergerak mencari ruang untuk menerima operan bola
Nilai 4	Siswa yang bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan
Nilai 3	Siswa yang bergerak untuk melakukan dukungan ketika bertahan
Nilai 2	Siswa yang sesekali siswa tidak bergerak mencari ruang kosong untuk menerima operan
Nilai 1	Siswa tidak mau bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan

Indikator 6, **Melapis teman** (*Cover*)

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang berusaha melapis temannya ketika temannya

Mila Amelia, 2017

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PERSONAL (PERSONAL MODELS) TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR BERMAIN FUTSAL SISWA**

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

	menghalangi laju serangan lawan
Nilai 4	Siswa yang berusaha melapis temannya ketika temannya berhasil dilewati oleh lawan
Nilai 3	Siswa yang berada dekat dengan temannya ketika menghadang laju lawan
Nilai 2	Siswa yang berada jauh dari temannya ketika temannya menjaga laju lawan
Nilai 1	Siswa yang selalu tidak pernah melapis temannya ketika menghadang laju lawan dan berada jauh dari teman satu tim nya

### Indikator 7, Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*Guard atau Mark*)

Nilai	Keterangan Penilaian
Nilai 5	Siswa yang berusaha menjaga gerak lawan yang menguasai bola ketika lawan menyerang
Nilai 4	Siswa yang berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola ketika lawan menyerang
Nilai 3	Siswa yang berusaha memutus operan lawan ketika menyerang
Nilai 2	Siswa yang jauh dari lawan
Nilai 1	Siswa yang jauh dari lawan dan membiarkan lawan menyerang dengan bebas

## 1. Uji Coba Angket

Angket yang telah disusun harus di uji untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas dari setiap butir pernyataan-pernyataan. Dari uji coba angket akan diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian ini. Uji coba angket ini diberikan pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMA Pasundan 2 Bandung yang mempunyai karakteristik sama sebanyak 20 orang, pada bulan November 2016. Sebelum para sampel mengisi angket tersebut, peneliti memberikan penjelasan mengenai cara-cara pengisiannya.

### 1) Pengujian Validitas Instrumen

Uji validitas instrument berkenaan dengan ketepatan yang hendak diukur sesuai dengan fungsinya. Menurut Sukmadinata (2011, hlm. 228) “suatu instrument dikatakan valid atau memiliki validitas bila instrument tersebut benar-benar mengukur aspek atau segi yang akan diukur.”

Sebelum instrument disebar kepada responden maka harus diadakan uji validitas terlebih dahulu, untuk mengetahui apakah pertanyaan atau pernyataan



yang dibuat layak atau tidak sehingga dapat diketahui apa yang benar-benar diukur. Semakin banyak validitasnya maka semakin baik pula apa yang ditelitinya, artinya apa yang diteliti atau diukur tersebut mengenai pada apa yang dituju, atau semakin menunjukkan apa yang diukur. Langkah-langkah yang penulis tempuh untuk menunjukkan validitas instrumen ini adalah sebagai berikut :

- a. Menyebarkan angket kepada responden yang berbeda
- b. Memberikan skor terhadap pernyataan sesuai dengan jawaban responden
- c. Menghitung korelasi setiap item pernyataan dengan menggunakan rumus *product moment*, menurut Sugiyono (2014, hlm. 225) dengan 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 antara variabel X dan Y (kriteria)  
 $\sum X$  = jumlah skor variabel X  
 $\sum Y$  = jumlah skor variabel Y  
 $XY$  = jumlah skor X kali Y  
 $N$  = jumlah respons

Untuk memudahkan peneliti dalam menguji validitas, maka peneliti menggunakan alat bantu aplikasi pembantu statistik yaitu *Microsoft Office Excel 2013*. Setelah mendapatkan hasil dari total nilai korelasi dari tiap butirnya, maka hasil tersebut dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05 dan jumlah responden 20. Untuk menentukan apakah item dari soal tersebut valid atau tidak, peneliti berpedoman pada acuan jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti item soal tersebut dinyatakan valid. Juga sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka item soal dinyatakan tidak valid. Item soal yang tidak valid maka akan dibuang, dan jumlah item soal yang lainnya dinyatakan valid serta sejumlah item soal itulah yang akan digunakan sebagai instrument dalam penelitian.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam perhitungan data uji validitas menggunakan *Microsoft Office Excel 2013*. Berikut hasil uji validitas kepercayaan diri siswa.

**Tabel 3.4**

Mila Amelia, 2017  
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PERSONAL (PERSONAL MODELS) TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR BERMAIN FUTSAL SISWA**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### Hasil Uji Validitas Kepercayaan Diri

Indikator	Korelasi Pearson Product ( $r_{hitung}$ )	Angka Kritis ( $r_{tabel}$ )	Keterangan
P1	0,300	0,468	Tidak valid
P2	0,000	0,468	Tidak valid
P3	0,164	0,468	Tidak valid
P4	0,590	0,468	Valid
P5	0,558	0,468	Valid
P6	0,462	0,468	Tidak valid
P7	0,625	0,468	Valid
P8	0,651	0,468	Valid
P9	0,642	0,468	Valid
P10	-0,078	0,468	Tidak valid
P11	0,245	0,468	Tidak valid
P12	0,551	0,468	Valid
P13	0,262	0,468	Tidak valid
P14	0,261	0,468	Tidak valid
P15	0,466	0,468	Tidak valid
P16	0,558	0,468	Valid
P17	0,223	0,468	Tidak valid
P18	0,485	0,468	Valid
P19	0,547	0,468	Valid
P20	-0,162	0,468	Tidak valid
P21	0,714	0,468	Valid
P22	0,450	0,468	Tidak valid
P23	0,234	0,468	Tidak valid
P24	0,579	0,468	Valid
P25	0,611	0,468	Valid
P26	0,328	0,468	Tidak valid
P27	0,588	0,468	Valid
P28	0,612	0,468	Valid
P29	0,471	0,468	Valid
P30	0,451	0,468	Tidak valid
P31	0,745	0,468	Valid
P32	0,630	0,468	Valid
P33	0,369	0,468	Tidak valid
P34	0,646	0,468	Valid
P35	0,307	0,468	Tidak valid
P36	0,615	0,468	Valid
P37	0,462	0,468	Tidak valid
P38	0,733	0,468	Valid
P39	0,632	0,468	Valid
P40	0,576	0,468	Valid
P41	0,548	0,468	Valid
P42	0,876	0,468	Valid
P43	0,542	0,468	Valid
P44	0,423	0,468	Tidak valid
P45	0,263	0,468	Tidak valid
P46	0,299	0,468	Tidak valid

Mila Amelia, 2017

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PERSONAL (PERSONAL MODELS) TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR BERMAIN FUTSAL SISWA**

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

P47	0,717	0,468	Valid
P48	0,829	0,468	Valid
P49	0,550	0,468	Valid
P50	0,801	0,468	Valid
P51	0,570	0,468	Valid
P52	0,711	0,468	Valid
P53	0,538	0,468	Valid
P54	0,766	0,468	Valid
P55	0,335	0,468	Tidak valid
P56	0,553	0,468	Valid
P57	0,542	0,468	Valid
P58	0,389	0,468	Tidak valid
P59	0,511	0,468	Valid
P60	0,695	0,468	Valid
P61	0,552	0,468	Valid
P62	0,525	0,468	Valid
P63	0,111	0,468	Tidak valid
P64	0,696	0,468	Valid
P65	-0,171	0,468	Tidak valid
P66	0,779	0,468	Valid
P67	0,616	0,468	Valid
P68	0,571	0,468	Valid
P69	0,520	0,468	Valid
P70	0,526	0,468	Valid
P71	0,638	0,468	Valid
P72	0,387	0,468	Tidak valid

Berdasarkan tabel-tabel diatas tersebut menunjukkan bahwa butir angket yang berjumlah 72 soal ternyata terdapat 26 butir soal yang tidak valid sehingga tidak digunakan. Selebihnya yaitu 46 butir soal dijadikan sebagai alat pengumpulan data.

## 2) Pengujian Reliabilitas

Reliabilitas menggambarkan derajat keajegan atau konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukuran atau tes dikatakan reliabel jika alat ukur menghasilkan suatu gambaran yang benar-benar dapat dipercaya dan dapat diandalkan untuk membuahakan hasil pengukuran yang sesungguhnya. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus korelasi *Product Moment* yaitu dengan mengkorelasikan perolehan skor antara nomor-nomor butir tes gasal dengan genap. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

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

Setelah diperoleh koefisien korelasi berdasarkan butir tes gasal dan genap, untuk menghitung tingkat Reliabilitas seluruh tes digunakan rumus *Spearman Brown* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Reliabilitas internal seluruh instrument

$r_b$  = Korelasi *Product moment* antara butir tes gasal dan genap

Berikut adalah tabel mengenai hasil perhitungan Reliabilitas terhadap angket:

**Tabel 3.5**

**Hasil Uji Reliabilitas Angket Kepercayaan**

	Ganjil	Genap
Ganjil	1	
Genap	0,747	1

Setelah diperoleh hasil perhitungan diinterpretasikan pada nilai r pada table berikut:

**Tabel 3.6**

**Kriteria Keterandalan (Reliabilitas)**

**Riduan (2011, hlm. 138)**

Interval Koefisien	Kriteria Keterandalan
0.80 – 1.000	Sangat Tinggi
0.60 – 0.799	Tinggi
0.40 – 0.599	Cukup
0.20 – 0.399	Rendah
0.00 – 0.199	Sangat Rendah

Instrumen kepercayaan diri setelah dihitung realibilitasnya menunjukkan hasil sebesar 0,747, yang artinya adalah instrumen kepercayaan diri ini memiliki tingkat Reliabilitas yang tinggi.

## **F. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian menggambarkan scenario penelitian yang dilakukan peneliti. Adapun prosedur penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan masalah penelitian
- b. Menetapkan hipotesis
- c. Menentukan populasi
- d. Menentukan sampel
- e. Pengumpulan data dan pelaksanaan tes
- f. Pengolahan data
- g. Analisis data
- h. Hasil dan pembahasan
- i. Kesimpulan

## **G. Analisis dan Pengolahan Data**

Dalam analisis dan pengolahan data penulis menggunakan dua instrument penelitian yang pertama menggunakan angket kepercayaan diri, yang kedua hasil belajar bermain futsal menggunakan *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI).

### **1. Analisis dan pengolahan angket kepercayaan diri dan hasil belajar bermain futsal siswa**

Dari uji coba angket di atas yang sudah dikemukakan, mengumpulkan data dan dapat hasil yang valid, maka langkah selanjutnya yaitu penyebaran angket yang sebenarnya yang sudah valid selanjutnya sudah diisi oleh siswa responden.

Dalam analisis ini penulis mendapat perolehan data setiap siswa yaitu dengan cara observasi melihat langsung kepada situasi bermain futsal yang sebenarnya yang dimainkan oleh siswa yang menjadi objek penelitian. Jika semua data sudah terkumpul maka langkah selanjutnya yaitu pengolahan data yang didapat dari

hasil observasi tersebut, begitupun cara pengolahan dan rumus statistik perhitungan data sebagai berikut:

### 1. Mencari nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ) dari setiap kelompok

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

Keterangan:

$\bar{x}$  : rata-rata suatu kelompok

$n$  : jumlah sampel

$x_i$  : nilai data

$\sum x_i$  : jumlah sampel suatu kelompok

### 2. Mencari Simpangan Baku

*Standard deviation* (simpangan baku) adalah suatu nilai yang menunjukkan tingkat (derajat) variasi kelompok atau ukuran standar penyimpangan reratanya.

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

Keterangan:

$S$  : simpangan baku yang dicari

$n$  : jumlah sampel

$\sum (x_i - \bar{x})^2$  : jumlah kuadrat nilai data dikurangi rata-rata

### 3. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan mengetahui apakah data dari hasil pengukuran normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah uji normalitas Liliefors, Nurhasan (2002, hlm. 105) caranya sebagai berikut:

- a. Pengamatan  $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$  jika dijadikan angka baku  $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$  dengan menggunakan rumus:

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

- b. Untuk tiap angka baku digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang.
- c. Untuk bilangan baku digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung  $F(Z) = P(Z \leq Z_1)$
- d. Selanjutnya dihitung proporsi  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $Z_1$ . Jika proporsi dinyatakan oleh  $S(Z_1)$ , maka:  

$$S(Z_1) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_1}{N}$$
- e. Menghitung selisih  $F(Z_1) - S(Z_1)$  kemudian tentukan harga mutlaknya
- f. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut ( $L_0$ )
- g. Untuk menolak atau menerima hipotesis nol, maka kita bandingkan  $L_0$  ini dengan kritis  $L$  yang diambil dari nilai kritis  $L$  untuk uji Liliefors, dengan taraf nyata 0.05

#### 4. Menguji Homogenitas

Menghitung prosentase gambaran alternatif jawaban dengan menggunakan rumus:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

$S_1^2$  = Varians dari kelompok lebih besar

$S_2^2$  = Varians dari kelompok kecil

Kriteria pengujian homogenitas adalah terima hipotesis jika  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$  distribusi dengan derajat kebebasan = (n-1) dengan  $\alpha = 0,05$

#### 5. Pengujian Signifikan

Bila data hasil pengujian normal dan homogen, maka langkah selanjutnya yaitu uji signifikan pada hipotesis menggunakan uji kesamaan dua rata-rata (uji t) dengan rumus:

Prosedur uji t adalah sebagai berikut :

- a. Menhitung simpangan baku gabungan dengan rumus :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 1}$$

Keterangan :

$S^2$  : Simpangan baku gabungan  
 $n_1$  : Banyaknya sampel *posttest*  
 $n_2$  : Banyaknya sampel *pretest*  
 $S_1^2$  : Variansi *posttest*  
 $S_2^2$  : Variansi *pretest*

- b. Mencari nilai t dengan rumus :

$$t = \frac{x_1 - x_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

t : Nilai t hitung yang dicari  
 $X_1$  : Rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil *posttest*  
 $X_2$  : Rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil *pretest*  
S : Simpangan Baku gabungan  
 $n_1$  = Banyaknya Sampel *posttest*  
 $n_2$  = Banyaknya Sampel *pretest*

Melihat perolehan hasil dari  $t_{hitung}$ , dengan menggunakan derajat kebebasan (dk) =  $n_1 + n_2 - 2$ ; dan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05. Apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, dan begitu pula sebaliknya.