

BAB III

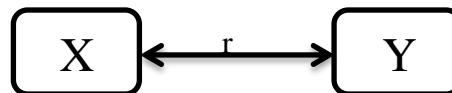
METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif korelasional. Arikunto (2013, hlm. 4) mengemukakan bahwa “Penelitian korelasional adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada”. Kedua variabel penelitian ini adalah kecerdasan emosional dan hasil belajar bermain bolabasket. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa kuesioner dan tes GPAI yang mengacu pada tes yang dikemukakan oleh Mitchell, dkk.

Dalam penelitian yang dilandasi pada suatu asumsi bahwa suatu gejala itu dapat diklasifikasikan dan hubungan gejala bersifat kausal (sebab akibat), maka peneliti dapat melakukan penelitian dengan memfokuskan kepada beberapa variabel saja. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 65) bahwa: “Pola hubungan antara variabel yang akan diteliti tersebut selanjutnya disebut sebagai paradigma penelitian”. Jadi penelitian dalam hal ini diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti antara kedua variabel, yaitu antara variabel bebas ‘kecerdasan emosional’ dengan variabel terikat ‘hasil belajar bermain bolabasket’.

Adapun paradigma desain penelitian digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1

Paradigma Desain Penelitian

Sumber: Sugiyono (2011, hlm. 66)

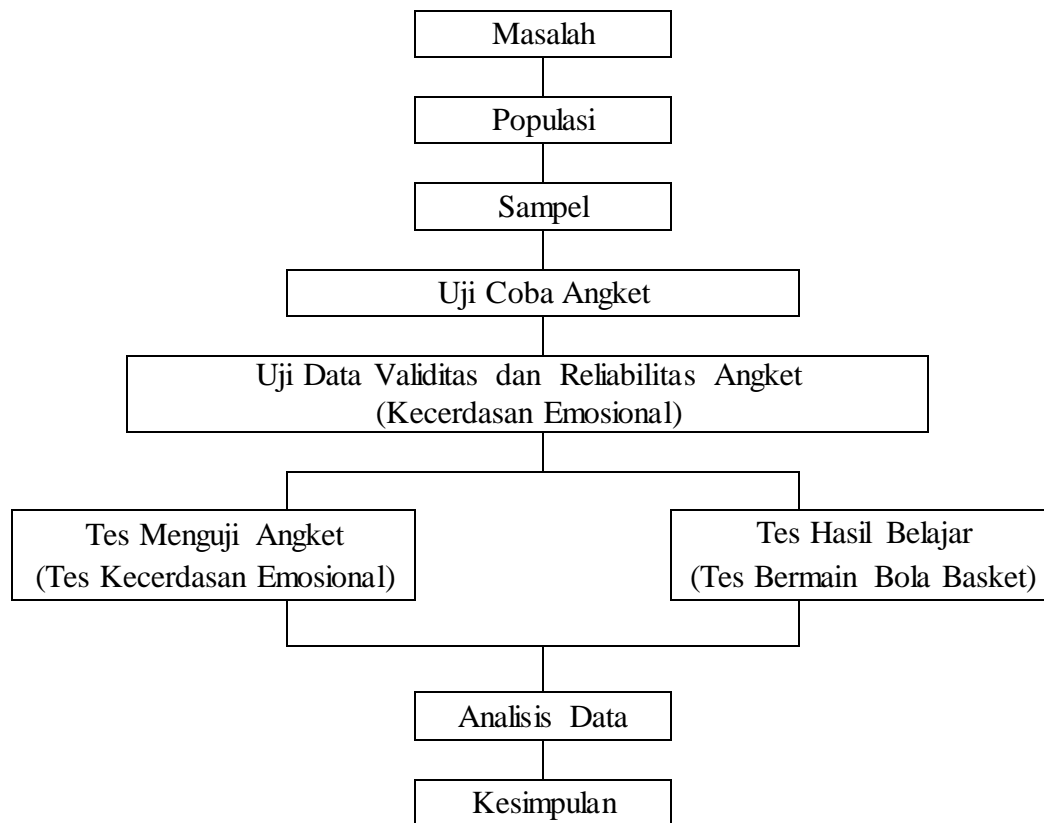
Keterangan :

X = Kecerdasan emosional

Y = Hasil belajar bermain bolabasket

r = Korelasi

Adapun langkah-langkah penelitian peneliti deskripsikan dalam bagan bentuk berikut:



Gambar 3.2
Langkah-langkah Penelitian

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

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 (Sugiyono, 2015, hlm. 117). Populasi yang digunakan adalah siswa-siswi kelas X dan XI SMA Negeri 1 Baleendah yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi, menurut Sugiyono (2013, hlm. 118), menyatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang

dimiliki oleh populasi tersebut”. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah sampling jenuh, karena jumlah populasi kurang dari 100 maka peneliti mengambil seluruh siswa siswi yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket dengan jumlah 37 orang. Sesuai dengan Sugiyono (2013, hlm. 124) mengemukakan bahwa “...bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel”.

C. Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan apa yang diperlukan oleh peneliti, maka diperlukan suatu instrumen. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2013, hlm. 203). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes kuesioner atau angket dan GPAI.

1. Tes Kecerdasan Emosi (*Emotional Quotient*)

Instrumen dalam penelitian ini berupa angket yang digunakan adalah angket tertutup, cara ini dapat memudahkan responden untuk mengisinya. Untuk penyusunan butir-butir pertanyaan atau pernyataan angket serta alternatif jawaban yang tersedia maka peneliti membuat kisi-kisi angket terdiri dari aspek memahami emosi sendiri, mengelola emosi diri, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan. berdasarkan teori Goleman (2015. hlm. 56), yang dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Emosional

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Di No
1.	Memahami Emosi Sendiri	a. Mengenal dan merasakan emosi sendiri	(+) Saya memahami betul tingkat emosi diri saya	1
			(+) Pada saat malu saya akan tersenyum sendiri	2

2.	Mengelola emosi diri		(-) Saya tidak tahu alasan yang membuat saya sedih	3	
			(-) Saya benci ketika melihat orang yang saya kurang sukai	4	
			b. Memahami sebab perasaan yang timbul	(+) Saya merasa malu ketika berbuat salah	5
				(+) Saya mampu menjelaskan penyebab kemarahan saya	6
		(-) saya tidak sadar saat saya sedang marah		7	
		(-) Saya kurang bisa menjelaskan penyebab perasaan yang timbul		8	
		c. Mengenal pengaruh perasaan terhadap tindakan	(+) Saya keluar keringat dingin ketika ketakutan	9	
			(+) Saya selalu bersikap baik kepada orang yang saya sayangi	10	
			(-) Saya tidak akan berbuat baik kepada orang yang saya benci	11	
			(-) Saya membenci diri sendiri apabila tidak melakukan sesuatu dengan baik	12	
			a. Bersikap toleran terhadap frustrasi	(+) Walaupun sedang marah, saya berusaha untuk tetap menguasai diri pada saat mengerjakan sesuatu	13
				(+) Saya akan mencari kesibukan untuk melupakan kegagalan	14
	(-) Saya akan menyalahkan diri sendiri jika prestasi saya kurang memuaskan			15	
	(-) Saya frustrasi ketika masalah tak kunjung selesai			16	
	b. Mampu mengungkapkan amarah dengan tepat		(+) Saya menarik nafas panjang ketika marah	17	
			(+) Saya menenangkan dan mengajak bicara ketika teman tiba-tiba memarahi saya	18	
			(-) Saya memarahi teman yang merusak barang-barang saya	19	
			(-) Saya memarahi teman yang mengganggu saya	20	
	c. Mampu mengendalikan perilaku agresif yang merusak diri sendiri dan orang lain		(+) Saya menerima dan bertekad untuk memperbaiki nilai ulangan saya yang jelek	21	
			(+) Saya tidak mudah marah, ketika ada orang yang mengejek atau merendahkan saya	22	
			(-) Saya suka marah-maraha tanpa sebab kepada orang lain	23	
			(-) Saya bisa mengamuk ketika orang tua memarahi saya	24	
	d. Memiliki perasaan		(+) Saya selalu merasa nyaman ketika berada di rumah	25	

		positif tentang diri sendiri dan lingkungan	(+) Saya merasa beruntung dengan segala kondisi yang dimiliki	26		
			(-) Saya merasa terkekang dengan segala aturan ketika belajar di sekolah	27		
			(-) Saya terpaksa melibatkan diri dengan organisasi di lingkungan saya	28		
		e. Memiliki kemampuan untuk mengatasi stress	(+) Saya belajar dengan serius ketika ujian semester tinggal beberapa hari lagi	29		
			(+) Saya berlatih dengan giat ketika ada pertandingan atau perlombaan yang akan diikuti	30		
			(-) Saya kurang senang dengan tugas yang diberikan oleh guru	31		
			(-) Saya merasa tidak percaya diri ketika melihat tim lawan	32		
		f. Dapat mengurangi perasaan kesepian dan cemas dalam pergaulan	(+) Saya mencari teman ketika saya ditinggalkan seorang sahabat	33		
			(+) Saya lebih senang mengerjakan segala sesuatu sendirian	34		
			(-) Saya sering larut dalam kesedihan apabila ditinggalkan oleh orang yang sangat dicintai	35		
			(-) Saya gelisah ketika mengerjakan sesuatu sendiri	36		
		3.	Motivasi diri sendiri	a. Mampu mengendalikan diri	(+) Saya memikirkan dengan matang sebelum memutuskan suatu tindakan	37
					(+) Saya mampu mengendalikan diri ketika sedang marah	38
					(-) Saya selalu mengikuti emosi saya ketika gagal	39
					(-) Saya suka membeli barang walupun kurang diperlukan	40
				b. Bersikap optimis	(+) Ketika mengalami kegagalan, saya berfikir "saya pasti bisa lebih baik lagi"	41
(+) Saya selalu memiliki keyakinan untuk bisa menyelesaikan tugas dengan baik	42					
(-) Saya takut menghadapi masa depan	43					
(-) Saya kurang yakin akan sukses setelah lulus	44					
c. Mampu memusatkan perhatian pada tugas yang dikerjakan	(+) Saya melakukan sesuatu dengan serius setiap instruksi yang diberikan			45		
	(+) Saya mengerjakan tugas sesuai dengan apa yang diberikan			46		
	(-) Saya berhenti mengerjakan tugas ketika ada teman			47		

			(-) Saya malas belajar ketika sudah merasa kesulitan	48		
4.	Mengenali emosi orang lain	a. Mampu menerima sudut pandang orang lain	(+) Saya menerima pendapat orang lain terhadap saya	49		
			(+) Saya tidak memaksakan pandangan saya pada orang lain terhadap persoalan tertentu	50		
			(-) Saya kurang menerima pendapat orang lain meskipun itu benar	51		
			(-) Saya cenderung tidak percaya pada pendapat orang lain	52		
		b. Memiliki sikap empati atau kepekaan terhadap orang lain	(+) Saya sedih ketika ada teman terkena musibah	53		
			(+) Saya senang melihat orang lain gembira	54		
			(-) Saya kurang menghiraukan seorang sahabat yang sedang bersedih	55		
			(-) Saya tidak tahu perasaan teman saya sebelum menanyakan terlebih dahulu	56		
		c. Mampu mendengarkan orang lain	(+) Saya senang ketika teman berbagi cerita dengan saya	57		
			(+) Saya memberikan kesempatan kepada orang lain untuk bicara ketika sedang berdiskusi	58		
			(-) Saya bosan melihat teman yang sering mengeluh	59		
			(-) Saya tidak mendengarkan teman ketika dia membicarakan masalahnya	60		
		5.	Membina hubungan	a. Memahami pentingnya membina hubungan dengan orang lain	(+) Saya sedih ketika tidak mempunyai teman	61
					(+) Saya sedih ketika teman saya tidak menyapa saya	62
					(-) Saya menghiraukan teman baru yang memperkenalkan dirinya	63
					(-) Menurut saya kurang penting membina hubungan dengan orang lain	64
b. Mampu menyelesaikan konflik dengan orang lain	(+) Saya pernah melerai teman yang sedang bertengkar			65		
	(+) Saya segera mengambil langkah penyelesaian apabila mempunyai persoalan dengan teman			66		
	(-) Saya malas berdebat dengan orang lain			67		
	(-) Saya kurang mampu menyelesaikan perselisihan antara teman			68		
c. Memiliki	(+) Saya dapat menyesuaikan diri dengan			69		

		kemampuan berkomunikasi dengan orang lain	kelompok	
			(+) Teman saya senang ketika saya sedang bercerita	70
			(-) Saya kurang mampu mencari teman di tempat/ di sekolah baru	71
			(-) Saya enggan mengawali interaksi dengan orang lain yang belum saya kenal	72
		d. Memiliki sikap bersahabat atau mudah bergaul dengan sebaya	(+) Saya akan mengajak berkenalan ketika ada murid baru di kelas	73
			(+) Saya senang ketika ada orang baru di lingkungan saya	74
			(-) Saya malas ketika ada teman mengajak saya bermain	75
			(-) Saya kurang dapat bergaul dengan tema seumuran	76
		e. Memiliki sikap tenggang rasa	(+) Saya selalu memberi kesempatan kepada orang lain untuk melaksanakan ibadah sesuai kepercayaannya	77
			(+) Saya memberi kesempatan orang lain untuk memberikan pendapat	78
			(-) Saya malas beradu argument dengan orang lain	79
			(-) Saya kurang senang berbeda pendapat dengan orang lain	80
		f. Memiliki perhatian terhadap kepentingan orang lain	(+) Saya membantu orang tua ketika dibutuhkan	81
			(+) Saya memaklumi kepentingan orang lain jika dia tidak menghadiri suatu pertemuan	82
			(-) Saya tidak senang kepada orang yg meninggalkan rapat begitu saja	83
			(-) Saya tidak peduli dengan orang yang membutuhkan bantuan	84
		g. Dapat hidup selaras dengan kelompok	(+) Saya dapat hidup selaras dengan kelompok	85
			(+) Saya gampang beradaptasi dengan kelompok baru	86
			(-) Saya lebih senang bekerja sendirian	87
			(-) Saya mengerjakan tugas sendiri ketika harus bekerja dengan kelompok yang saya kurang sukai	88
h. Bersikap senang berbagi rasa dan bekerja	(+) Saya curhat kepada sahabat ketika sedang sedih	89		
	(+) Saya senang bercerita apa saja kepada teman saya	90		

		sama	(-) Saya lebih tertutup pada orang lain	91
			(-) Saya Kurang senang bekerja secara kelompok	92
		i. Bersikap demokratis	(+) Saya berani untuk memimpin sebuah pertemuan atau rapat	93
			(+) Saya dapat mengarahkan kelompok untuk menemukan kata sepakat	94
			(-) Saya tidak mau menerima pendapat orang lain yang berbeda paham dengan saya	95
			(-) Saya tidak mudah menerima pendapat orang lain	96

Skala tes kecerdasan emosional disusun dengan menggunakan Skala Likert. "Skala Likert, digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial." (Sugiyono, 2013, hlm. 134). Dalam skala likert terdapat lima alternative pilihan jawaban sebagai berikut : (1) Sangat Setuju, (2) Setuju, (3) Ragu-ragu, (4) Tidak Setuju, (5) Sangat Tidak Setuju.

Skala Likert disusun dari sejumlah pernyataan atau pertanyaan tentang suatu objek, sebagian dari pernyataan atau pertanyaan itu mengekspresikan sikap positif dan sebagian lagi pernyataan atau pertanyaan negatif. Pemberian skala skor pada setiap kategori pernyataan atau pertanyaan tes, dilakukan dengan pemberian bobot terhadap lima alternatif pilihan jawaban itu.

- a) Untuk pernyataan atau pertanyaan yang positif, pemberian bobot pada setiap alternatif jawaban yaitu : 5, 4, 3, 2, 1. Jadi untuk alternative pilihan sangat setuju diberi skor 5, setuju diberi skor 4, ragu-ragu diberi skor 3, tidak setuju diberi skor 2, dan sangat tidak setuju diberi skor 1.
- b) Untuk pernyataan atau pertanyaan yang negatif, pemberian bobot pada setiap alternatif jawaban yaitu : 1, 2, 3, 4, 5. Jadi untuk alternative pilihan sangat setuju diberi skor 1, setuju diberi skor 2, ragu-ragu diberi skor 3, tidak setuju diberi skor 4, dan sangat tidak setuju diberi skor 5.

Instrumen dapat dinyatakan sebagai alat ukur yang baik dan mampu memberikan informasi yang jelas dan akurat apabila telah memenuhi beberapa

kriteria yang telah ditentukan oleh para ahli psikometri, yaitu kriteria valid dan reliabel. Seperti yang dikatakan Sugiyono (2013, hlm. 173) menyatakan bahwa : “Instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel”. Oleh karena itu agar kesimpulan tidak keliru dan tidak memberikan gambaran yang jauh berbeda dari keadaan yang sebenarnya diperlukan uji validitas dan reliabilitas dari alat ukur yang digunakan dalam penelitian.

c) Uji Validitas

1) Angket yang sudah di uji cobakan kepada 100 responden kemudian peneliti menguji validitasnya melalui uji validitas *Pearson Product Moment* dalam *IBM SPSS Statistics 20*. dengan rumus sebagai berikut :

- i. Masukkan data tersebut ke SPSS, baris menyatakan responden dan kolom menyatakan item pertanyaan.
- ii. Klik Analyze →Scale →Reliability Analysis
- iii. Maka akan muncul kotak dialog. Masukkan seluruh item pertanyaan ke items, pada model pilih “Alpha” kemudian klik tab Statistics, kemudian isikan centang sesuai gambar berikut kemudian klik Continue lalu OK.
- iv. Maka akan muncul output. Kita akan membaca output satu per satu.

2) Menggugurkan butir-butir yang tidak valid

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 IBM SPSS Statistics 20*.

Tabel 3.2
Hasil Uji Validitas Instrumen Kecerdasan Emosional

No.	Thitung	Keterangan	No.	Thitung	Keterangan
1	3.3	Valid	49	1.72	Valid
2	3	Valid	50	2.12	Valid
3	2.58	Valid	51	8.62	Valid
4	2.02	Valid	52	6.24	Valid
5	1.21	Tidak Valid	53	1.12	Tidak Valid
6	3.57	Valid	54	3.01	Valid
7	2.39	Valid	55	4.45	Valid
8	1.85	Valid	56	2.57	Valid
9	0.42	Tidak Valid	57	2.69	Valid
10	0.35	Tidak Valid	58	6.09	Valid
11	2.95	Valid	59	0.26	Tidak Valid
12	-0.11	Tidak Valid	60	5.1	Valid
13	3.62	Valid	61	4.19	Valid
14	0.97	Tidak Valid	62	1.51	Tidak Valid
15	0.1	Tidak Valid	63	3.85	Valid
16	3.38	Valid	64	5.04	Valid
17	2.08	Valid	65	2.86	Valid
18	3.2	Valid	66	4.93	Valid
19	1.75	Valid	67	0.15	Tidak Valid
20	1	Tidak Valid	68	4.63	Valid
21	4.71	Valid	69	4.42	Valid
22	1.19	Tidak Valid	70	2.75	Valid
23	4.49	Valid	71	7.14	Valid
24	5.43	Valid	72	2.79	Valid
25	0.07	Tidak Valid	73	2.28	Valid
26	3.01	Valid	74	2.45	Valid
27	3.42	Valid	75	5.02	Valid
28	3.77	Valid	76	6.64	Valid
29	1.94	Valid	77	4.3	Valid
30	5.38	Valid	78	4.95	Valid
31	4.69	Valid	79	2.98	Valid
32	4.53	Valid	80	2.85	Valid
33	1.28	Tidak Valid	81	6.1	Valid
34	-2.39	Tidak Valid	82	4.6	Valid

35	2.18	Valid	83	1.6	Tidak Valid
36	3.26	Valid	84	8.09	Valid
37	6.42	Valid	85	4.51	Valid
38	4.8	Valid	86	2.61	Valid
39	2.38	Valid	87	1.47	Tidak Valid
40	2.57	Valid	88	2.56	Valid
41	6.26	Valid	89	2.46	Valid
42	3.75	Valid	90	2.5	Valid
43	4.41	Valid	91	3.61	Valid
44	4.33	Valid	92	4.75	Valid
45	3.74	Valid	93	1.73	Valid
46	2.93	Valid	94	1.7	Valid
47	4.36	Valid	95	3.32	Valid
48	3.35	Valid	96	3.32	Valid

Berdasarkan data dalam table 3.2 di atas dapat diketahui bahwa butir soal yang valid berjumlah 79 butir soal dan 17 butir soal yang tidak valid. Butir-butir soal yang valid kemudian akan dijadikan sebagai instrument pengumpulan data dalam penelitian ini.

3) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kekonsistensian angket yang digunakan oleh peneliti sehingga angket tersebut dapat diandalkan, walaupun penelitian dilakukan berulang kali dengan angket yang sama. Setelah peneliti menguji validitas angket maka dilakukan uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* yaitu :

Tabel 3.3
Hasil Reliabilitas Tes Kecerdasan Emosional

Cronbach's Alpha	N of Items
0,891	96

Tabel 3.4
Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi Keterandalan

Skor	Kialifikasi
0.00 – 0.199	sangat rendah
0.20 – 0.399	Rendah
0.40 – 0.599	Sedang
0.60 – 0.799	tinggi
0.80 – 1.00	sangat tinggi

Sumber Sugiyono (2013, hlm. 257)

Dari table 3. dan table 3.4 di atas, diketahui bahwa nilai Alpha sebesar 0,891 kemudian nilai tersebut peneliti bandingkan dengan nilai r tabel dengan nilai N=96 dicari pada distribusi nilai r tabel signifikan 5% diperoleh nilai r tabel sebesar 0,227. Sehingga Alpha 0,891 > 0,227 artinya butir soal kecerdasan emosional dapat dikatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

2. Tes Bermain Bolabasket

Instrumen yang digunakan dalam penilaian bermain bolabasket adalah *Game Performance Assesment Instrumen* (GPAI) dalam bahasa Indonesia berupa tes membuat keputusan taktik dan pelaksanaan keterampilan bermain. Untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam belajar dibutuhkan penilaian yaitu melalui tes. Mitchell, dkk (2013) mengemukakan bahwa *GPAI* dapat dikembangkan oleh para guru dan diadaptasi untuk berbagai permainan. Dia mengatakan bahwa

Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (GPAI) dikembangkan sebagai alat penilaian yang komprehensif bagi para guru yang digunakan dan diadaptasi untuk berbagai permainan . Fleksibilitas ini berarti bahwa guru dapat menggunakan GPAI untuk berbagai permainan di seluruh sistem klasifikasi seperti permainan invasi , net dan wall.
(hlm. 48)

Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan

bermain siswa, meskipun tidak semua komponen dapat berlaku untuk semua game. Seperti yang dikatakan oleh Mitchell, dkk (2013, hlm. 48) “seven components of game performance are defined in the GPAI, although not all components apply equally to all games.”

1. Kembali ke pangkalan. Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2. Membuat keputusan. Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
3. Melaksanakan keterampilan tertentu. Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
4. Memberi dukungan. Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau melempar.
5. Menjaga atau mengikuti gerak lawan. Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.
6. Melapis teman. 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. Menyesuaikan diri. Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.

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). Adapun penjabarannya seperti di bawah ini :

Tabel 3.5
Penilaian Keterampilan Bermain GPAI

Game Performance Assesment Instrument For Invasion Game																	
Class ----- Evaluator ----- Team -----Game -----																	
Observation Date :																	
Scoring Key :																	
5 : Very effective performance (always)																	
4 : Effective Performance (usually)																	
3 : Moderately effective performance (sometimes)																	
2 : Week Performance (rarely)																	
1 : Very week performance (never)																	
Components and criteria																	
<ul style="list-style-type: none"> • Skill execution – students pass the ball accurately, reaching the intended receiver • Decision making – students make appropriate choices when passing • Support – students attempt to move into position to receive a pass from a teammate 																	
No.	Nama	Aspek Yang Dinilai Keterampilan Bermain															Jumlah
		Membuat Keputusan (<i>decision making</i>)					Melaksanakan keterampilan (<i>skill execution</i>)					Memberikan Dukungan (<i>support</i>)					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	
Dst.																	

Sumber : Mitchell, dkk (2013, hlm. 50)

Tabel 3.6
Penilaian Acuan Norma

Batas daerah dalam Kurve	Nilai	Kategori
M + 1.8 S atau lebih	A	Sangat Baik
Antara M + 0.6 S dan M + 1.8 S	B	Baik
Antara M - 0.6 S dan M + 0.6 S	C	Cukup
Antara M - 1.8 S dan M - 0.6 S	D	Kurang
Kurang dari M - 0.6 S	E	Sangat Kurang

D. 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 hasil belajar bermain bolabasket,
 - 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 hasil belajar bermain bolabasket. 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 IBM SPSS Statistics 20*.

3. Pelaksanaan penelitian

Pengumpulan data yang sesungguhnya untuk penelitian ini dilakukan pada tanggal 25 Agustus 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 IBM SPSS Statistics 20*.

5. Pemaparan hasil penelitian

Tahap penarikan kesimpulan penelitian.

E. Teknik Analisis 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 terhadap hasil belajar bermain bolabasket.

1. Uji normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk mengetahui apakah data penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan bantuan program SPSS dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Adapun langkah-langkah pengujiannya, yaitu :

- a. Buka program SPSS, klik *data view*. Masukkan data kecerdasan emosional ke kolom pertama dan data hasil belajar bermain bolabasket ke kolom kedua.
- b. Klik *variabel view*. Pada bagian *Name* tulis x kemudian y. Pada bagian *Label* tulis kecerdasan emosional kemudian hasil belajar bermain bolabasket.
- c. Menu *Analyze* pilih *Descriptive Statistics* lalu pilih *Explore*
- d. Pengisian sub-menu :
 - 1) *Dependent List*, masukan variabel kecerdasan emosional
 - 2) *Factor List* dan *List Cases by* abaikan saja
 - 3) *Klik Statistics*, centang pada menu *Descriptive* saja. Kemudian tekan *Continue*
 - 4) *Klik Plots*. Pada *Boxplot*, pilih *None* artinya tidak akan dibuat *boxplot*
 - 5) Pada *descriptive* tidak ada yang dipilih

- 6) Mengaktifkan pilihan *Normality plots with test*, lalu tekan *continue*
 - 7) Pada bagian *displays*, pilih *both* yang berarti akan dianalisis *statistics* dan *plots* lalu tekan OK
- e. Lakukan langkah-langkah tersebut untuk variabel hasil belajar bermain bolabasket.

Adapun kriteria pengambilan keputusan Uji *Kolmogorov-Smirnov* menurut Darajat dan Abduljabar (2014:128) adalah sebagai berikut :

- Nilai sig. atau probabilitas $< 0,05$; hasil pengujian bahwa penyebaran data tidak normal (tidak simetris)
- Nilai sig. atau probabilitas $> 0,05$; hasil pengujian bahwa penyebaran data normal (simetris)

Hal ini berhubungan dengan pengujian hipotesis, jika data berdistribusi normal maka uji hipotesis menggunakan perhitungan parametrik, sedangkan jika data berdistribusi tidak normal maka uji hipotesis menggunakan perhitungan non-parametrik.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji untuk mengetahui apakah data penelitian mempunyai varians yang sama (homogen) atau tidak (heterogen). Dalam program SPSS, uji homogenitas menggunakan Uji *Levene-Test* dengan $p\text{-value} \geq 0,05$. Adapun langkah-langkah uji homogenitas ini adalah sebagai berikut :

- a. Buka program SPSS, klik *data view*. Masukkan data yang kecerdasan emosional ke kolom pertama dan hasil belajar bermain bolabasket ke kolom kedua.
- b. Klik *variabel view*. Pada bagian *Name* tulis x kemudian y. Pada bagian *Label* tulis kecerdasan emosional kemudian hasil belajar bermain bolabasket.
- c. Menu *Analyze* pilih *Compare Means* lalu pilih *One-Way ANOVA* dengan pengisian sub-menu :

- 1) Masukkan variabel hasil belajar bermain bolabasket (y) pada submenu *Dependent list* dan variabel kecerdasan emosional (x) pada submenu *Factor*
- 2) Klik submenu *Options* dengan pengisian :
 - a) Untuk *Statistics* centang *Homogeneity of variance test*
 - b) Untuk *Missing Values* centang *Exclude cases analysis by analysis*
- 3) Klik *Continue*

d. Klik OK

Adapun kriteria pengujian homogenitas adalah :

- Nilai sig. atau probabilitas $> 0,05$; memiliki varians yang sama (homogen)
- Nilai sig. atau probabilitas $< 0,05$; memiliki varians yang tidak sama (heterogen).

3. Uji korelasi

Uji korelasi dalam penelitian ini menggunakan korelasi *Pearson Product Momen*. Adapun kegunaannya untuk mengetahui derajat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat pada hubungan kecerdasan emosional dengan hasil belajar bermain bolabasket siswa dan besar sumbangan (kontribusi) variabel bebas terhadap variabel terikat yakni kontribusi kecerdasan emosional terhadap hasil belajar bermain bolabasket siswa. Adapun langkah-langkah uji korelasi *Pearson Product Moment* dalam program SPSS adalah sebagai berikut :

- a. Buka program SPSS, klik *data view*. Masukkan data yang kecerdasan emosional ke kolom pertama dan data hasil belajar bermain bolabasket ke kolom kedua.
- b. Klik *variabel view*. Pada bagian *Name* tulis x kemudian y. Pada bagian *Label* tulis kecerdasan emosional kemudian hasil belajar bermain bolabasket.
- c. Klik *Analyze – correlate – bivariate*
- d. Klik variabel kecerdasan emosional dan hasil belajar bermain bolabasket dan masukan ke kota *variables*

- e. Pada submenu *Correlation Coefficients* pilih Pearson, lalu pada submenu *Test of Significance* pilih *two-tailed*
- f. Centang *Flag significant correlations*
- g. Klik OK

Adapun kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut :

- jika nilai sig. $> 0,05$; maka tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel kecerdasan emosional dengan hasil belajar bermain bolabasket. Yang berarti angka korelasi 0 (nol)
- jika nilai sig. $< 0,05$; maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel kecerdasan emosional dengan hasil belajar bermain bolabasket. Yang berarti angka korelasi tidak 0 (nol)

4. Uji Regresi

Uji analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji analisis regresi linier sederhana. Adapun kegunaan uji analisis regresi linier sederhana adalah untuk memprediksi atau menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Berikut merupakan langkah-langkah dalam melakukan uji analisis regresi linier sederhana, diantaranya :

- b. Buka program SPSS, klik *data view*. Masukkan data yang kecerdasan emosional ke kolom pertama dan data hasil belajar bermain bolabasket.
- c. Klik *variabel view*. Pada bagian *Name* tulis x kemudian y. Pada bagian *Label* tulis kecerdasan emosional kemudian hasil belajar bermain bolabasket.
- d. Buka menu *Analyze*, pilih *regression*, pilih *linear*
- e. Pengisian menu *linear regression* :
 - 3) Masukkan variabel hasil belajar bermain bolabasket (y) pada submenu *Dependent* dan variabel kecerdasan emosional (x) pada submenu *Independent*.
 - 4) Pada submenu *Method* pilih *Enter*
- f. Pilih submenu *Option* dengan pengisian :

- 1) Untuk *stepping Method Criteria* pilih *use probability of F*. Masukkan angka *Entry .05* dan *Removal .10*
 - 2) Biarkan pilihan *include constant in equation* tetap aktif. Untuk *missing value* pilih *default* dari SPSS yaitu *Exclude cases listwise*
 - 3) Klik *continue*
 - g. Pilih *statistics* dengan pengisian :
 - 1) Untuk *regression coefficients* pilih *estimates (default dari SPSS)*
 - 2) Klik *descriptives* pada kolom sebelah kanan serta aktifkan *model fit*
 - 3) Klik *continue* untuk kembali ke menu utama
 - h. tekan OK untuk proses data.
5. Meninterpretasikan hasil uji korelasi berdasarkan pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi.

Tabel 3.7
Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,000	Sangat kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Sedang
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat rendah

Sumber: Drajat & Abduljabar (2014, hlm. 107)

Adapun pengujian hipotesis dalam bentuk kalimat yaitu sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada hubungan antara kecerdasan emosional terhadap hasil belajar bermain bolabasket.

H_1 : Terdapat hubungan antara kecerdasan emosional terhadap hasil belajar bermain bolabasket.

Setelah didapat koefisien korelasi, untuk mengetahui signifikan atau tidak maka harus dibandingkan dengan t_{hitung} . Distribusi t_{tabel} untuk $\alpha = 0.05$, dan $n = 37$ maka didapat harga t_{tabel} . Dengan kaidah keputusan sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, berarti H_0 ditolak.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, berarti H_0 diterima.