

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Prosedur Penelitian

Pada suatu penelitian dibutuhkan metode-metode khusus yang sesuai dengan apa yang ingin diteliti dan bagaimana cara-cara pelaksanaannya, dan untuk mendapatkan informasi dari sebuah penelitian seorang peneliti harus menggunakan cara-cara dan metode-metode yang ada agar apa yang diteliti mendapatkan data dan hasil yang sesuai dengan apa yang peneliti inginkan, maka dalam penelitian ini

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif dengan teknik korelasional. Menurut Ali (2011, hlm. 201) bahwa “Dalam riset perilaku dan sosial, kajian deskriptif tentang hubungan korelasional antara dua variabel atau lebih variabel dapat dilakukan dengan study korelasional”. Study korelasional yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menjawab masalah yang terkait dengan hubungan antara dua variabel atau lebih.

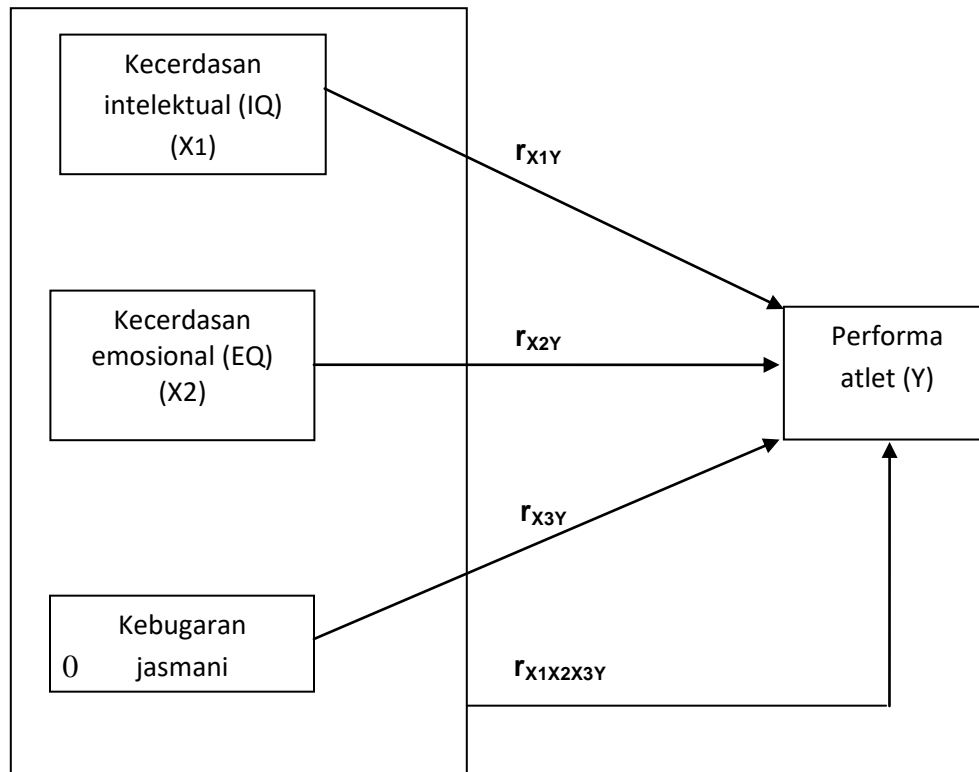
Adapun penggunaan metode deskriptif dalam penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu guna menganalisis hubungan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, dan kebugaran jasmani dengan performa atlet.

B. Desain Penelitian

Untuk mempermudah arah penelitian maka penulis menggambarkan proses penelitian dalam bentuk desain variabel penelitian yang terdiri dari tiga variabel bebas yang dinyatakan dengan simbol X1, X2, X3 dan satu variabel terikat dengan simbol Y, berikut variabel tersebut :

1. kecerdasan intelektual (IQ) intelligence quotient (X1).
2. kecerdasan emosional (EQ) emotional quotient (X2).
3. Kebugaran jasmani (X3),
4. Performa atlet dilapangan (Y),

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan maka penulis menyusun desain hubungan antar variabel penelitian tersebut yang dapat dilihat dalam gambar berikut ini :



**Gambar 3.1. Desain Analisis Penelitian
(Suharsimi Arikunto, 2006: hlm. 207)**

Keterangan

X1 : Kecerdasan intelektual (IQ)

X2 : Kecerdasan Emosional (EQ)

X3 : Kebugaran Jadmani

Y : Performa atlet di lapangan

r_{X1Y} : Hubungan Kecerdasan Intelektual (IQ) dengan performa atlet

r_{X2Y} : Hubungan Kecerdasan Emosional (EQ) dengan performa atlet

r_{X3Y} : Hubungan Kebugaran jasmani dengan performa atlet

$r_{X1X2X3Y}$: Hubungan kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan Emosional (EQ), dan kebugaran jasmani dengan performa atlet

Selain penjelasan tentang metode penelitian di atas, peneliti juga akan menjelaskan prosedur penelitian yang akan di gunakan sebagai rencana pelaksanaannya dan juga supaya mempermudah orang lain memahami proses jalannya penelitian ini. Berikut ini adalah langkah-langkah prosedur penelitian yang peneliti jelaskan:

1. Langkah yang pertama yaitu menentukan populasi yang akan kita pilih untuk melakukan penelitian, yaitu seluruh atlet dari Tim Futsal SMAN 1 Banjaran. Kab Bandung
2. Setelah itu, langkah kedua adalah menentukan sampel yang berjumlah 12 Atlet Futsal SMAN 1 Banjaran Kab Bandung.
3. Lalu pada langkah ketiga, peneliti melakukan uji coba angket yang dilakukan di luar Tim Futsal SMAN 1 Banjaran.
4. Langkah ke empat baru melaksanakan penelitian sesungguhnya pada Tim Futsal SMAN 1 Banjaran Kab Bandung.
5. Dan langkah yang terakhir adalah melakukan pengolahan data dan melakukan analisis terhadap hasil yang sudah di dapat.

C. Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian

1. Lokasi

Lokasi yang di gunakan dalam penelitian ini adalah SMAN 1 Banjaran Kab. Bandung dan waktu untuk pelaksanaannya adalah waktu sebelum sesi latihan di mulai agar tidak mengganggu program latihan. Angket yang dibagikan langsung dikerjakan di SMAN 1 Banjaran.

2. Populasi

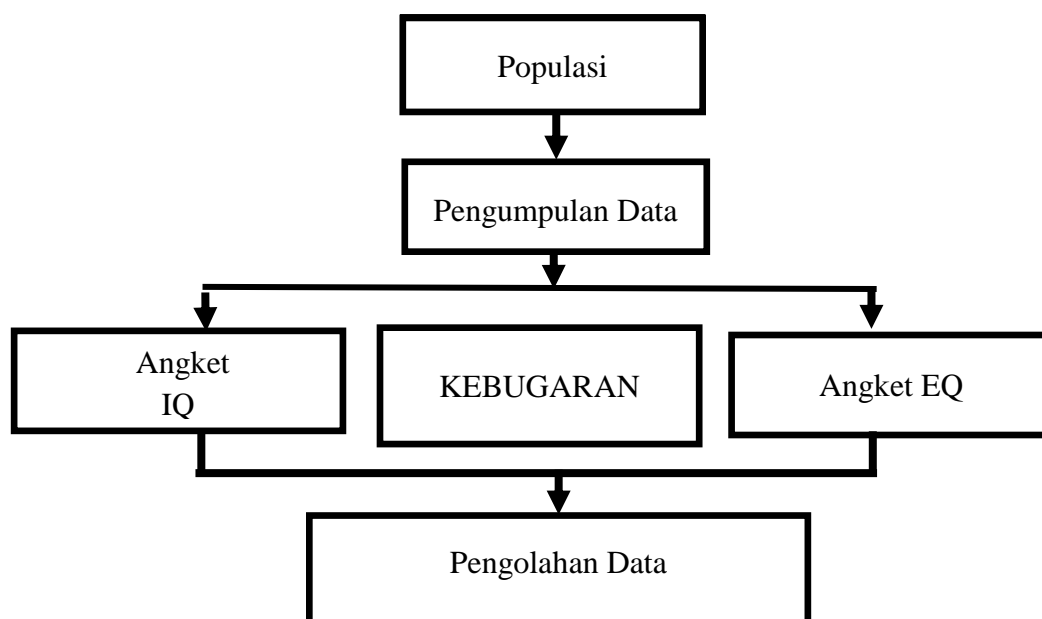
Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakter tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian Sugiyono (2011, hlm. 80).

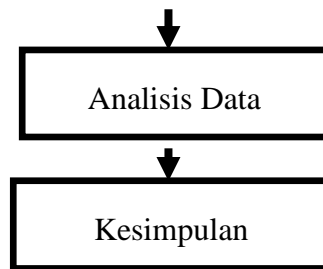
Berdasarkan pendapat di atas maka populasi dalam penelitian ini adalah atlet futsal SMAN 1 Banjaran Kab.bandung sebanyak 30 Orang. Dalam penelitian ini untuk populasi dalam penelitian adalah siswa SMAN 1 Banjaran yang bermain di Divisi Utama Liga Asosiasi Futsal kab. Bandung.

3. Sampel

Teknik *sampling* merupakan cara untuk mengambil sampel dari populasi. Seperti yang dijelaskan Sugiyono (2011, hlm. 81) bahwa, “Teknik *sampling* adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Dalam hal ini penulis menggunakan seluruh populasi, sehingga teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, yaitu sebanyak 30 orang atlet futsal SMAN 1 Banjaran Banjaran yang bermain di Divisi Utama Liga Asosiasi Futsal kab. Bandung.

. Untuk lebih dapat dipahami langkah langkah di atas peneliti mencoba membuat langkah-langkah tersebut kedalam suatu Gambar 3.1 pada halaman selanjutnya





Gambar 3.2. Struktur Penelitian
 [Sumber: Arikunto 2010, hlm. 62]

D. Instrumen Penelitian

Dalam suatu penelitian untuk mengukur apa yang akan diteliti membutuhkan alat atau instrumen dalam penelitian untuk mendapatkan informasi atau data yang akurat. Sugiyono (2011, hlm. 133) mengatakan bahwa: “Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti”. Untuk mendapatkan data atau informasi peneliti harus mempunyai alat ukur atau skala pengukuran yang akan digunakan untuk meneliti sampelnya,

. Setelah ditentukan instrumen yang di gunakan dan skalanya, untuk lebih mempermudah penelitian, peneliti melakukan penyusunan skala yang akan disusunnya yaitu dengan cara membuat kisi-kisi dari indikator yang sudah dipilih untuk dijadikan butir-butir pernyataan, selain itu dalam menyusun angket peneliti juga harus memperhatikan format penyajiannya, karena Azwar (2012, hlm. 103) mengatakan bahwa “Pernyataan yang akan disajikan sebaiknya dalam format pilihan sehingga lebih memudahkan pekerjaan responden dalam memberikan responnya, dan lagi pula, sudah umumnya sifat manusia untuk lebih menyukai memilih daripada memberi”

1. Tes Kecerdasan Intelektual (Intelegensi)

Tes intelegensi digunakan untuk mengetahui tingkat intelegensi seseorang dan tes yang digunakan peneliti yaitu tes APM (Advanced Progressive Matrics). Dimana tes APM adalah salah satu tes non verbal yang digunakan untuk mengukur kemampuan dalam hal sistimatis dan melihat hubungan-hubungan bagian gambar yang tersaji serta menggambarkan pola fikir yang sistematis yang penyajiannya dapat dilakukan secara klasikal dan individu.

Tes ini dilakukan dengan cara sampel diberikan soal-soal untuk diselesaikan dengan batas waktu tertentu. Tes terdiri dari 48 soal, yang terdiri dari 2 buah set soal, untuk lebih jelasnya dapat dilihat di Table 3.2 berikut:

Tabel 3.1
Prosedur Tes Inteligensi APM
Sumber: UPT LBK UPI

Set soal	Jumlah soal	Waktu pengerjaan
Set I	12 butir	5 menit
Set II	36 butir	40 menit

Set I yang terdiri dari 12 soal digunakan sebagai latihan sebelum mengerjakan set II, tetapi hal tersebut tidak perlu diungkapkan kepada sampel. Set II yang terdiri dari 36 soal memiliki pola soal yang sama persis seperti soal pada set I, hanya jumlah soal lebih banyak dan secara bertahap soal-soalnya menjadi sukar.

Untuk pengambilan skor dilakukan sebagai berikut :

- Pada tes inteligensi APM, yang dikenakan penilaian hanyalah set II sedangkan set I hanya sebagai pengantar.
- Untuk pemberian skor, sampel diberikan nilai 1 pada jawaban yang benar dan 0 pada jawaban yang salah. Sehingga skor mentah atau *Raw Score* maksimal yang dapat diperoleh adalah 36.
- Setelah *raw scored* diperoleh maka skor diubah ke dalam bentuk persentil, sesuai usia kronologis/umur seseorang.
- Setelah itu sampel bisa digolongkan ke dalam kelas (*grade*) dan kapasitas intelektual sesuai dengan norma tes APM yang telah ditentukan.

Tabel 3.2
Aspek Pengukuran Tes APM
Sumber: UPT LBK UPI

Variabel	Komponen	Indikator
Tes Intelegensi (APM)	1. Daya Abstraksi	Mampu menangkap, membayangkan dan menganalisa suatu hal yang ditangkap / dilihat indra secara abstrak.
	2. Berfikir Logis/ Menalar	Mampu untuk menarik kesimpulan menurut aturan logika dan membuktikan bahwa kesimpulan itu benar.
	3. Berfikir sistematis	Mampu untuk mengerjakan/ menyelesaikan suatu tugas sesuai dengan urutan, tahapan, langkah-langkah, atau perencanaan yang tepat, efektif, dan efisien.
	4. Kecepatan dan ketelitian	Mampu untuk menangkap, mengolah informasi dengan cepat dan teliti.
	5. Konsentrasi	Mampu untuk memberikan atensi/perhatian terhadap suatu hal dalam suatu waktu dengan baik.

Tes ini dilakukan di gedung *University Center* (UC) Lantai 2 Staf Unit Pelaksana Teknik Lembaga Bimbingan dan Konseling UPI.

2. Tes Kecerdasan Emosional

Tes yang digunakan untuk mengukur tingkat kecerdasan emosional yaitu dengan menggunakan instrumen angket dari tesis erna (2016, hal. 36) yang diadaptasi kemudian dikonstruksi dan disesuaikan dengan hal yang akan diteliti. Pembuatan instrumen diawali dengan pembuatan kisi-kisi sampai pada pengujian validitas dan reliabilitas instrumen. Kisi-kisi yang digunakan terlampir pada lampiran. Berikut ini merupakan hasil uji Angket Kecerdasan Emosional.

Angket ini pada dasarnya digunakan untuk mengungkap Kecerdasan Emosi dengan aspek-aspek seperti kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi diri, empati, dan

keterampilan sosial (Goleman, 2001, hlm. 89). Adapun langkah-langkah dalam mengembangkan instrumen adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Skala Kecerdasan Emosional

No	ASPEK	INDIKATOR
1	Mengenali Emosi Diri	a. Mengetahui emosi yang sedang dialami
		b. Mampu menggunakan emosi yang sedang dialami untuk mengambil sebuah keputusan
		c. Mampu mengukur diri secara akurat
		d. Percaya diri
2	Mengelola Emosi Diri	a. Mampu mengelola emosi secara positif
		b. Mampu mengendalikan diri/ tidak mudah terpengaruh
		c. Mampu bertindak tegas demi tercapainya tujuan
		d. Memiliki keluwesan dalam menghadapi perubahan
3	Motivasi Diri	a. Memiliki inisiatif
		b. Memiliki komitmen
		c. Optimis dan tangguh menghadapi

		kegagalan dan stress
4	Empati	a. Mampu merasakan dan memahami emosi orang lain
		b. Mampu menyesuaikan diri dengan banyak orang
		c. Mampu menerima dan memahami sudut pandang orang lain terhadap sebuah permasalahan
5	Membina Hubungan	a. Terampil dalam berkomunikasi
		b. Memiliki manajemen konflik yang efektif
		c. Demokratis

A. Uji

validitas

Menurut Creswell (2016, hlm. 214) dengan mendeteksi validitas skor dalam penelitian survei, peneliti dapat mengetahui apakah instrument yang digunakan benar-benar sudah tepat untuk penelitian surveinya. Uji validitas ini menggunakan program *SPSS (Statistical Product and Service Solution)* versi 20.0 for windows.

B. Uji Reabilitas

Reabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama pula. (Siregar, 2012, hlm.55). Perhitungan uji reabilitas ini menggunakan program *SPSS (Statistical Product and Service Solution)* versi 20.0 for windows.

3. Tes Kebugaran Jasmani

Tes multistage Fitness

Tujuan : Tes ini bertujuan untuk mengukur daya tahan *aerobic* seseorang adapun prosedur pelaksanaan *tes multistage fitness* adalah sebagai berikut :

1. Alat peralatan:

- a. Lapangan yang tidak licin sepanjang 22 meter
- b. Sound system
- c. Pita kaset/Mp3
- d. Meteran, stopwatch, bolpoint dan formulir

2. Pelaksanaan :

- a. Buat dua buah garis batas sejarak 20 meter
- b. Cek bahwa bunyi “bleep” yang menjadi standart untuk pengukuran lapangan
- c. Testee harus berlari dan menyentuhkan atau menginjakkan salah satu kakipada garis akhir dan berputar (pivot), untuk kembali berlari setelah bunyiterdengar (tunggu sampai bunyi “bleep” terdengar).
- d. Lari bolak balik terdiri dari beberapa tingkatan. Setiap tingkatan terdiri dari beberapa balikan. Setiap tingkatan ditandai dengan bunyi “bleep” sebanayak tigakali, sedangkan setiap balikan ditandai dengan bunyi-bunyi “bleep”.
- e. Testee dianggap tidak mampu, apabila dua kali berturut-turut tidak dapat menyentuhkan atau menginjakkan kakinya pda garis.
- f. Untuk memudahkan memantau testee, gunakan tabel penilaian Vo2 max.
- g. Tiap testee melakukan 1 kali.

Hasil prediksi bleep tes menurut Nurhasan (2007, hal. 10) dapat dilihat pada table dibawah ini

Tabel 3.4
Hasil Bleep Test

Level	Shuttle	Predicted Vo2 Max	Level	Shuttle	Predicted Vo2 Max
4	2	26.8	8	2	40.5
	4	27.6		4	41.1
	6	28.3		6	41.8
	9	29.5		8	42.4
				11	43.3
5	2	30.2	9	2	43.9
	4	31		4	44.5
	6	31.8		6	45.2
	9	32.9		8	45.8
				11	46.8
6	2	33.6	10	2	47.4
	4	34.6		4	48
	6	35		6	48.7
	8	35.7		8	49.3
	10	36.4		11	50.2
7	2	37.1	11	2	50.8
	4	37.8		4	51.4
	6	38.5		6	51.9
	8	39.2		8	52.5
	10	39.9		10	53.1

Tabel 3.5
Kriteria pengambilan nilai rata-rata kemampuan VO₂max

Kategori	Multi Tahap (Bleep Test)
Kurang	< 36
Cukup	37-47
Baik	48-57
Baik Sekali	58-74
Sempurna	>75

Nurhasan (2007 : 10)

4. Tes GPAI (Instrumen Performa Atlet)

Penilaian keterampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Untuk membantu para guru Dalam

mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung Griffin, Mitchell, dan osolin telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang di berinama game performance assesment instrument (GPAI). Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa, yaitu :

1. Kembali ke pangkalan (home base). Maksudnya 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 bermain.
3. Membuat keputusan (decision making) . komponen ini dilakukan setiap ,saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (skill execution). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberikan dukungan (support), setiap pemain yang berusaha mendukung teman seregunya yang sedang melaksanakan keterampilan tertentu.
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 gerakan lawan (Guard or Mark). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Aspek yang di observasi dalam GPAI termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan futsal dengan jalan mengambil keputusan, melakukan gerakan yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang di pilih nya.Keuntungan dari GPAI adalah sifatnya yang fleksibel. Guru pendidikan jasmani dapat menentukan

sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang sesuai dengan apa saja yang menjadi inti pelajaran yang akan di berikan pada saat itu sebagai contoh, dalam pembelajaran futsal, guru pendidikan jasmani hanya mengambil beberapa komponen saja. Seperti komponen decision making, skill execution, and support. Sedangkan komponen lainya dianggap cukup terwakili. Idealnya dalam pembelajaran permainan, hendaknya guru pendidikan jasmani mengambil semua komponen yang ada, hal ini akan melengkapi kemampuan siswa dalam menampilkan permainanya.

Tabel 3.6
Tabel Komponen-Komponen Keterampilan Bermain

Komponen	Kriteria
1. Home Base	Seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu, baik pada saat bertahan atau menyerang
2. Adjust	Pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi bermain. Baik pada saat bertahan atau menyerang
3. Decision Making	Keputusan yang diambil pemain dalam situasi situasi permainan, baik pada saat menyerang atau bertahan.
4. Skill Execution	Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan jenis keterampilan yang digunakanya.
5. Support	Memberikan dukungan pada teman seregunya baik pada saat bertahan maupun menyerang
6. 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. Guard Or Marker	Menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Setelah diketahui komponen komponen yang akan diambil untuk membuat penilaian, maka guru selanjutnya dibuat lembar observasi untuk mengamati komponen-komponen tersebut dalam permainan.

Tabel 3.7
Contoh lembar observasi
Pengamatan penampilan bermain

NO	NAMA	A		B		C		D		E		F		G		Σ
		T	TT	T	TT	T	TT	E	TE	T	TT	T	TT	T	TT	
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
DST																

Modifikasi dari :metzler 2000

KETERANGAN :

A : Home base

B : Adjust

C : Decision making

D : skill execution

E : Support

F : Cover

G : Guard or mark

Σ : Jumlah

Angga Nugraha, 2017

HUBUNGAN IQ, EQ DAN KEBUGARAN JASMANI DENGAN PERFORMA ATLET

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

T : Tepat

TT : Tidak tepat

E : Efisien

TE : tidak efisien

Gambaran mengenai rumusan kualitas penampilan untuk tujuh macam aspek yang di nilai :

1. keterlibatan dalam permainan = jumlah keputusan yang tepat/efisien di tambah (+) jumlah keputusan yang tidak tepat/ tidak efisien dari tujuh komponen.
2. standar A = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat
3. Standar B = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat
4. Standar C = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat
5. Standar D = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat
6. Standar E = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat
7. Standar F = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat
8. Penampilan bermain = $(A+B+C+D+E+F+G)$

E. Teknik Pengumpulan data

Tugas penulis setelah menyusun instrumen dan menyebarkan angket adalah mengumpulkan data yang sudah diisi oleh sampel yang sudah ditentukan dalam penelitian ini. Arikunto (2013, hlm. 222) menjelaskan bahwa menyusun instrumen

adalah pekerjaan penting di dalam langkah penelitian. Akan tetapi mengumpulkan data jauh lebih penting lagi, terutama apabila peneliti menggunakan metode yang memiliki cukup besar celah untuk dimasuki unsur minat peneliti.

Pada tahap ini untuk mengumpulkan data memang proses yang lumayan berat karena kita terjun kelapangan langsung untuk membagikan dan menyebar angket yang sudah dibuat. Sugiyono (2011, hlm. 137) menjelaskan bahwa “Dalam penelitian terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian yaitu, kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data”.

Pengambilan data dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan beberapa cara, pendapat ini diperkuat oleh Sugiyono (2011, hlm. 137) yang menjelaskan bahwa “Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara”. Namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner atau angket. Salah satu ahli metode penelitian yaitu Azwar (2012, hlm. 103) menjelaskan bahwa “Kuesioner dapat diberikan dalam berbagai format penyajian, sedapat mungkin pertanyaan-pertanyaan disajikan dalam format pilihan sehingga memudahkan pekerjaan responden dalam memberikan respon”.

Jika peneliti sudah memilih kuesioner atau angket sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitiannya, peneliti juga sebaiknya memperhatikan prinsip-prinsip dalam penulisan angket, dalam hal ini prinsip yang dikemukakan adalah prinsip dari Sugiyono (2011, hlm. 142-144) yang menjelaskan bahwa:

Dalam penulisan skala terdapat faktor-faktor penting yaitu:

1. Isi dan tujuan pertanyaan
2. Bahasa yang digunakan
3. Tipe dan bentuk pertanyaan
4. Pertanyaan tidak mendua
5. Tidak menanyakan yang sudah lupa
6. Pertanyaan tidak menggiring
7. Panjang pertanyaan

8. Urutan pertanyaan
9. Prinsip pengukuran
10. Penampilan fisik angket

Berdasarkan prinsip di atas peneliti semakin terbantu dalam menyusun butir-butir pertanyaan atau pernyataan yang akan digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini. Untuk teknik pengumpulan data pada tes kebugaran jasmani dan GPAI menggunakan format penilaian yang telah disediakan dan telah dibuat secara valid.

F. Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil tes merupakan data mentah, sehingga memerlukan proses pengolahan data. Pengolahan data digunakan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan, diperlukan pengolahan dan analisis data untuk menerima atau menolak hipotesis. Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan penghitungan komputer dengan menggunakan program *SPSS (Statistical Product and Service Solution)* versi 20.0 *for windows* karena program ini ditujukan kepada pengguna statistik untuk mempermudah penghitungan statistik dan memperoleh hasil data yang akurat serta dapat dimengerti.

Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam analisis data ini sebagai berikut:

1. Menyajikan data

Data disajikan dalam bentuk tabel dengan tujuan untuk memudahkan dalam membaca data angket yang telah diberikan kepada responden. Pemberian bobot angket untuk setiap pernyataan positif dan negatif menggunakan skala likert, sebagai berikut:

Tabel 3.8
Pemberian Bobot Skala Sikap Siswa

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

2. Analisis Deskriptif

Sebelum melakukan pengujian terhadap data angket yang diperoleh, dilakukan terlebih dahulu perhitungan terhadap deskripsi data yang meliputi *mean*, *variance* dan *standar deviasi*. Hal ini diperlukan sebagai langkah awal dalam pengujian hipotesis.

3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas ini juga dilakukan sebagai upaya untuk memenuhi syarat penarikan kesimpulan yang bersifat baku dan handal yang merupakan tujuan penting dari uji normalitas adalah: a) apakah data dari sampel yang diambil dari populasi yang sama itu berdistribusi normal, dan b) apakah pengujian dilakukan dengan statistik *parametrik* atau *nonparametrik* (apabila distribusi normal maka menggunakan parametrik dan apabila tidak berdistribusi normal maka nonparametrik).

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode Shapiro-Wilk berdasarkan pada besaran probabilitas atau nilai signifikansi. Data dikatakan memenuhi asumsi normalitas atau terdistribusi normal jika pada Shapiro-Wilk nilai $\text{sig} > 0,05$ sebaliknya yang tidak terdistribusi normal memiliki nilai $\text{sig} < 0,05$. Proses input dan pengolahan data menggunakan program statistik SPSS version 20 for Windows.

4. Uji Hipotesis

Untuk menjawab rumusan masalah maka dibutuhkan teknik dalam menguji hipotesis, teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis di dalam penelitian ini

menggunakan Analisis Regresi dan Korelasi pada taraf signifikansi α 0,05. Untuk lebih lanjut dapat dilihat pada langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji regresi linier sederhana
2. Uji koefisien korelasi (r)
3. Uji t
4. Uji Koefisien Determinasi (r^2)
5. Uji F atau Anova Test

Berdasarkan kepada hipotesis yang telah diajukan pada BAB II, maka pengujian hipotesis akan diuraikan, kekuatan hubungan antar variabel di tunjukan melalui nilai korelasi, yang dijelaskan dalam Tabel 3.9

Tabel 3.9.
Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

NILAI	MAKNA
0,00 – 0,19	Sangat rendah / sangat lemah
0,20 – 0,39	Rendah / lemah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Tinggi / kuat
0,80 – 1,00	Sangat tinggi / sangat kuat

(Sumber: Sugiyono, 2011, hlm. 184)