

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian maka sudah seharusnya peneliti membuat langkah-langkah yang akan ditempuh selama proses penelitian tersebut. Hal itu bertujuan untuk menunjang keberhasilan penelitian, mulai dari mengungkapkan permasalahan yang akan dikaji, sampai proses pengumpulan dan analisis data. Langkah-langkah yang akan ditempuh haruslah bersifat ilmiah, karena penelitian merupakan salah satu cara dalam mencari suatu kebenaran melalui cara-cara ilmiah atau metode ilmiah. Rajasekar dkk. (dalam Almalki, 2016, hlm. 290) mendeskripsikan metodologi penelitian sebagai: “. . . *the procedures by which research go about their work of describing, explaining and predicting phenomena*”. Bahwa metodologi penelitian merupakan prosedur yang digunakan para peneliti untuk mendeskripsikan karya mereka, menjelaskan dan memprediksi fenomena.

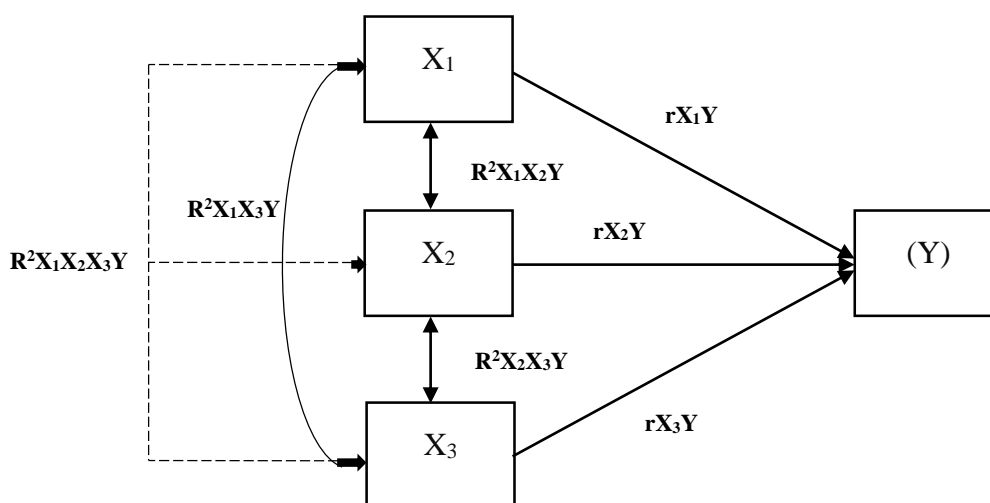
Kemudian Bailey (dalam Almalki, 2016, hlm. 290) berpendapat bahwa: “*A methodology provides a piece of research with its philosophy, the values and assumptions which drive the rationale for the investigation as well as the standards that will be utilised for the interpretation information and the drawing of conclusions*”. Bahwa suatu metodologi menyediakan suatu penelitian dengan filosofinya, nilai dan asumsi yang mendorong pemikiran untuk investigasi serta standar yang digunakan untuk penafsiran informasi dan penarikan kesimpulan.

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif dengan teknik analisis *correlational research*. Seperti yang dikemukakan oleh Fraenkel & Wallen (2012, hlm.331) bahwa: “*Correlational research is also sometimes referred to as a form of descriptive research because it describes an existing relationship between variables*”. Dari pernyataan tersebut dikatakan bahwa penelitian korelasi atau korelasional adalah sebuah usaha yang dilakukan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya.

Adapun pada setiap variabel tidak dilakukan manipulasi atau mencoba mempengaruhi variabel tersebut. Lebih lanjut lagi Fraenkel menyebutkan penelitian korelasi ke dalam penelitian deskriptif karena penelitian tersebut merupakan usaha

menggambarkan kondisi yang sudah terjadi. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha menggambarkan kondisi sekarang dalam konteks kuantitatif yang direfleksikan dalam variabel.

Selanjutnya yaitu menentukan desain penelitian, dalam sebuah desain penelitian biasanya dijelaskan bagaimana data atau informasi dikumpulkan, mekanisme kontrol dilakukan, dan upaya peningkatan validitas penelitian. Fraenkel & Wallen (2012, hlm. 339) menjelaskan: *“Two (or more) scores are obtained from each individual in the sample, one scores for each variable of interest. The pairs of scores are the correlated, and resulting correlation coefficient indicates the degree of relationship between the variables”*. Dua atau lebih dari data yang diperoleh dari masing-masing individu dalam kelompok sampel adalah data yang dihitung. Pasangan skor data selanjutnya dikorelasikan dan hasil dari koefisien korelasi mengindikasikan derajat hubungan antar variabel tersebut. Lebih lanjut desain penelitian ini mengguakan desain penelitian korelasi ganda. Pada desain ini terdapat tiga variabel independen dan satu variabel dependen seperti pada Gambar 3.1. Fraenkel & Wallen (2012, hlm. 339):



Gambar 3.1 Desain Paradigma Ganda dengan Tiga Variabel Independen
(Sumber: Fraenkel & Wallen, 2012, hlm. 339)

Keterangan:

- X_1 : Kesiapan Mental
- X_2 : Kecemasan
- X_3 : Tingkat Konsentrasi
- Y : Performa Wasit dalam Memimpin Pertandingan *Softball*

Yogi Firmansyah, 2018

HUBUNGAN ANTARA KESIAPAN MENTAL, KECEMASAN, DAN TINGKAT KONSENTRASI DENGAN PERFORMA WASIT DALAM MEMIMPIN PERTANDINGAN SOFTBALL

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

Pada penelitian ini penulis mengambil empat data penelitian, yaitu kesiapan mental, kecemasan, tingkat konsentrasi dan performa wasit dalam memimpin pertandingan *softball*. Kemudian penulis mencari nilai korelasi antara variabel kesiapan mental, kecemasan, tingkat konsentrasi dan performa wasit dalam memimpin pertandingan *softball*. Selain itu juga mencari nilai korelasi untuk masing-masing variabel.

B. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah Wasit/*Umpire Softball* Kota Bandung dan *Umpire Softball* Indonesia. Karakteristik partisipan merupakan wasit *softball* dari semua level kualifikasi yang sudah mempunyai sertifikat wasit pengcab kota/kabupaten, daerah, dan nasional (tingkat C, B, dan A). Hal ini dipilih berdasarkan pengalaman mewasiti yang berbeda-beda dari setiap level/kualifikasi.

Alasan peneliti memilih partisipan tersebut untuk melakukan uji coba skala yang akan dijadikan salah satu instrumen pada penelitian ini. Alasan pemilihan partisipan ini karena peneliti melihat masalah yang sudah dijelaskan pada bab awal, dan juga belum adanya penelitian yang terkait tentang perwasitan pada cabang olahraga *softball*. Kemudian penelitian ini juga dibantu oleh *Umpire In Chief* (UIC) dan *Deputi Umpire In Chief* (DUIC) yang bertanggung jawab untuk menentukan wasit yang bertugas pada setiap kejuaraan, serta panitia pada Kejuaraan Gorgeous CUP 2018 (*Asean Open Tournament Womens Softball Club*), Kejuaraan Nasional Softball Putra Tahun 2018, dan Telkom University CUP 2018 pada saat mengambil data penelitian.

C. Populasi dan Sampel

Untuk memecahkan suatu masalah dalam suatu penelitian yang dilakukan keberadaan populasi dan sampel penelitian adalah hal yang penting untuk menunjang keberhasilan proses penelitian.

1. Populasi Penelitian

Populasi memegang peranan penting dalam suatu penelitian, karena populasi merupakan keseluruhan sumber data atau objek yang akan diteliti. Berkenaan dengan populasi, Jones & Gratton (2004, hlm. 100) menjelaskan bahwa:

“The population consists of every individual case that possesses the characteristic that is of interest to the researcher”. Populasi terdiri dari keadaan setiap individu yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan kepentingan peneliti.

Beranjak dari kutipan tersebut maka dapat disimpulkan yang dimaksud dengan populasi adalah sekumpulan kelompok objek penelitian, baik benda hidup, manusia, benda mati, atau berupa gejala maupun peristiwa-peristiwa yang dijadikan sebagai sumber data yang memiliki berbagai karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Dari sekelompok unsur atau objek tersebut diharapkan akan memperoleh informasi yang berguna untuk memecahkan penelitian.

Populasi penelitian pada penelitian ini yaitu berjumlah 57 orang Wasit *Softball (Umpire)* yang mempunyai level/kualifikasi Nasional (A, B, dan C), dan daerah/kota/kabupaten. Jumlah tersebut terbagi pada 40 orang wasit *softball (umpire)* Kota Bandung dan 17 orang Wasit *Softball (Umpire)* Indonesia (dari daerah lain).

2. Sampel Penelitian

Menurut Jones & Gratton (2004, hlm. 100): *“A sample refers to a subset of a specific population. Its purpose is, in most cases, to gain information about the overall population by selecting a smaller number of individual cases from the population”*. Sampel mengacu pada sekumpulan populasi tertentu. Tujuannya, dalam banyak hal, untuk memperoleh informasi tentang keseluruhan populasi dengan memilih jumlah yang lebih kecil dari kondisi individual pada populasi. Karena peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Sampel diambil menggunakan *Purposive Sampling*, menurut Fraenkel & Wallen (2012, hlm. 100) yaitu: *“. . . based on previous knowledge of a population and the specific purpose of the research, investigators use personal judgment to select a sample”*. Pengambilan sampel berdasarkan pengetahuan sebelumnya dari populasi dan tujuan khusus dari penelitian, peneliti menggunakan penilaian pribadi untuk memilih sampel. Hal ini dilakukan karena sampel yang dibutuhkan harus

memiliki beberapa karakteristik yang sudah ditentukan oleh peneliti. Karakteristik yang dimaksud yaitu sampel merupakan wasit *softball* (*umpire*) yang mempunyai kualifikasi wasit nasional (A, B, dan C), serta kualifikasi wasit daerah/kota/kabupaten. Sampel berjumlah 32 orang wasit *softball* yang akan bertugas pada Kejuaraan Gorgeous CUP 2018 (*Asean Open Tournament Womens Softball Club*), Telkom University CUP 2018, dan Kejuaraan Nasional *Softball* Putra Tahun 2018.

D. Instrumen Penelitian

Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan diperlukan adanya data yang benar, cermat, serta akurat karena keabsahan hasil pengujian hipotesis tergantung kepada kebenaran dan ketepatan data. Sedangkan kebenaran dan ketepatan data yang diperoleh tergantung pada alat pengumpulan data yang digunakan sebagai sumber data. *“Generally, the whole process of preparing to collect data is called instrumentation”* (Fraenkel & Wallen, 2012, hlm. 111). Umumnya, seluruh proses mempersiapkan untuk mengumpulkan data disebut instrumen. Hal tersebut tidak hanya melibatkan pemilihan atau desain instrumen saja, tetapi juga menyangkut prosedur dan kondisi di mana instrumen akan diberikan.

Sesuai dengan pemahaman di atas, maka dibutuhkan suatu alat atau teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data berkenaan dengan variabel-variabel dalam penelitian ini. Baik untuk variabel bebas (kesiapan mental, kecemasan, dan tingkat konsentrasi), ataupun untuk variabel terikat (performa wasit *softball*). Dari beberapa variabel tersebut disusun instrumen pengumpulan data yang berupa kuesioner dan dokumentasi. Mathers, dkk. (2009, hlm. 46) menjelaskan: *“Questionnaire is a set of questions used to collect data. Questionnaires can be administered face-to-face by an interviewer, over a telephone, on the web or by self-completion. Questionnaires can include closed and opened questions”*. Kuesioner adalah serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data. Kuesioner dapat diberikan secara tatap muka oleh pewawancara, melalui telepon, di web atau dengan penyelesaian sendiri. Kuesioner dapat menyertakan pertanyaan tertutup dan terbuka.

Adapun jenis kuesioner yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup. “*Closed question is one where the possible answers have been defined in advance and so the respondents’ answers will be restricted to pre-coded responses offered*” (Mathers, dkk., 2009, hlm. 42). Pertanyaan tertutup adalah kemungkinan jawaban yang telah ditentukan terlebih dahulu sehingga jawaban responden akan dibatasi untuk pra kode tanggapan yang ditawarkan.

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data atau instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya:

a. Tes Kesiapan Mental

Mengukur kesiapan mental wasit *softball* dalam memimpin pertandingan yaitu menggunakan instrumen kuisisioner kesiapan mental berdasarkan kisi-kisi dari Bondarchuk dan Dovgan (2013, hlm. 58) yang dikembangkan oleh Indriansah (2016, hlm. 70) dalam sebuah penelitiannya yang berjudul, “Hubungan Antara Kondisi Fisik, Kesiapan Mental, dan Pemahaman Peraturan dengan Kinerja Wasit Futsal”. Kuesioner ini memiliki reliabilitas ($r = 0,887$), kisi-kisi kuesioner disusun berdasarkan penelitian tersebut yang menyatakan bahwa kesiapan mental diikuti beberapa komponen diantaranya komponen motivasi, kognitif, aktivitas, dan emosional serta konatif dalam meningkatkan performa. Tentunya pernyataan-pernyataan yang sudah ada disesuaikan lagi oleh peneliti sesuai dengan performa wasit cabang olahraga *softball*. Adapun alternatif jawaban dalam kuesioner ini menggunakan Skala Likert. Vonglao (2017, hlm. 337) menyatakan bahwa:

The Likert scale is one of the popular instruments to measure such latent traits. The scale was introduced by Likert (1932) and consists of a series of questions which are indicators of the latent traits. Each question has a five-scale response: least, less, moderate, more, and most with the scores for the scale being 1, 2, 3, 4, and 5, respectively.

Skala Likert adalah salah satu instrumen populer untuk mengukur sifat-sifat yang terpendam (belum kelihatan). Skala ini diperkenalkan oleh Likert (1932) dan terdiri dari serangkaian pertanyaan yang merupakan indikator dari sifat-sifat laten (tersembunyi). Setiap pertanyaan memiliki jawaban skala-lima: paling tidak, kurang, sedang, lebih banyak, dan paling banyak dengan skor untuk skala menjadi 1, 2, 3, 4, dan 5, berurutan. Setelah disesuaikan dengan kuesioner yang peneliti

gunakan untuk pengambilan data variabel kesiapan mental, kategori jawaban dan nilai-nilai (skor) skala dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1
Kategori Penyekoran Alternatif Jawaban

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

b. Tes Kecemasan

Mengukur kecemasan dalam penelitian ini menggunakan instrumen *Competitive State Anxiety Inventory* (CSAI-2) yang dibuat oleh Martens, Vealey, and Burton (1990) yang dikembangkan oleh Aryani (2015) dalam sebuah penelitian yang berjudul, “Pengaruh Metode Latihan Psikologis Imajeri dan Rileksasi Terhadap Kecemasan Kognitif, Kecemasan Somatis, Kepercayaan Diri dan Performa Atlet Panjat Tebing”. Skala ini memiliki reliabilitas ($r = 0,902$), dan membagi kecemasan menjadi tiga komponen yaitu kecemasan kognitif, kecemasan somatik, dan kepercayaan diri. Instrumen ini terdiri dari 27 pertanyaan/pernyataan yang terbagi menjadi 9 item soal dari masing-masing komponen. Untuk pengambilan skor bisa dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2
Kategori Penilaian *Competitive State Anxiety Inventory* (CSAI-2)

Alternatif Jawaban		Tidak sama sekali	Tidak terlalu	Cukup	Sangat
Skor Penilaian	Kecemasan Kognitif dan Somatik	1	2	3	4
	Kepercayaan Diri	4	3	2	1

Nilai pada skala kecemasan ini berbeda dengan variabel kecemasan dan tingkat konsentrasi yang memiliki nilai positif. Maksudnya semakin tinggi nilai

pada skala tersebut maka hasilnya semakin baik. Sedangkan pada skala kecemasan, nilainya yaitu negatif, artinya semakin rendah nilai kecemasan maka hasil yang didapatkan semakin baik, dan semakin tinggi nilai kecemasan maka hasilnya semakin buruk.

c. Tes Tingkat Konsentrasi

Untuk mengukur tingkat konsentrasi wasit *softball*, instrumen yang digunakan berupa *Concentration Grid Test (CGT)* dari Dorothy V. Harris dan Bette L. Harris yang dikembangkan oleh Quadriannisa (2013) dalam Komarudin, dkk (2017, hlm. 43) dalam sebuah penelitiannya yang berjudul, “Peningkatan Konsentrasi, Percaya Diri, dan Hasil Belajar Keterampilan Cabang Olahraga Melalui Pelatihan Brain Jogging Pada Cabang Olahraga Beregu dan Perorangan”. Tes ini memiliki reliabilitas ($r = 0,790$). Perlengkapan yang dibutuhkan dalam tes ini adalah: 1) ruangan, 2) alat tulis, 3) lembar *Concentration Grid Test*, dan 4) *stop watch*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3
Instrumen *Concentration Grid Test (CGT)*

84	27	51	78	59	52	13	85	61	55
28	60	92	04	97	90	31	57	29	33
32	96	65	39	80	77	49	86	18	70
76	87	71	95	98	81	01	46	88	00
48	82	89	47	35	17	10	42	62	34
44	67	93	11	07	43	72	94	69	56
53	79	05	22	54	74	58	14	91	02
06	68	99	75	26	15	41	66	20	40
50	09	64	08	38	30	36	45	83	24
03	73	21	23	16	37	25	19	12	63

Langkah – langkah pelaksanaan tes konsentrasi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tes ini memiliki 10 x 10 kotak, yang setiap kotak berisi dua digit angka mulai dari 00 hingga 99.
- 2) Untuk mengerjakan tes ini, sampel hanya perlu menghubungkan angka terkecil hingga terbesar dengan garis baik secara horizontal maupun vertikal pada kotak angka yang mereka temukan dalam waktu satu menit (lihat gambar).
- 3) Penilaian ditentukan dari banyaknya angka yang mereka temukan secara berurutan.
- 4) Dalam pelaksanaan tes ini, sampel duduk di tempat yang sudah disediakan dengan jarak masing-masing sampel satu meter. Selanjutnya sampel mengerjakan soal yang tersedia sesuai dengan instruksi yang diberikan. Pengerjaan tes ini sampel diberi waktu selama 60 detik.

Kriteria penilaian pada tes konsentrasi menggunakan *Concentration Grid Test (CGT)*, seperti terlihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4
Kriteria Penilaian *Concentration Grid Test (CGT)*

No	Kriteria	Keterangan
1	21 ke atas	Sangat Baik
2	16 – 20	Baik
3	11 – 15	Cukup
4	6 – 10	Kurang
5	5 ke bawah	Sangat Kurang

d. Penilaian Performa Wasit *Softball*

Mengukur performa wasit *softball* dalam memimpin suatu pertandingan, alat ukur yang digunakan yaitu formulir baku penilaian performa wasit *softball* yang dikeluarkan oleh Pengurus Besar Persatuan Baseball Softball Amatir Seluruh Indonesia (PB.PERBASASI) (Winardi, 2015). Instrumen ini memiliki reliabilitas ($r = 0,971$) dengan komponen: 1) Penampilan / Kontrol, 2) *Rules / Plate Mechanical*, 3) *Positioning / Signal*. Setiap komponen memiliki beberapa indikator, dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3.5
Indikator Penilaian Performa Wasit *Softball*

Penilaian Performa Wasit <i>Softball</i>	Penampilan / Kontrol	<ul style="list-style-type: none"> - Stamina fisik - Kerapihan seragam - Perlengkapan lain - Waktu kedatangan - Tugas pre-game - Perilaku sesudah game - Tingkah laku di luar lapangan - Attitude / sesama official - Pegendalian diri 	<ul style="list-style-type: none"> - Reaksi terhadap tekanan - Pemain / coach - Membantu teman - Reaksi terhadap situasi - Ejection - Kepercayaan diri - Respek - Kerjasama dengan UIC
	Pemahaman Peraturan (<i>Rules / Plate Mechanical</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Permainan tidak biasa - Interference - Obstruction - Appeal play - Illegal pitch call - Double hit / home run - Pengetahuan rules - Posisi berdiri / set position - Away from the plate 	<ul style="list-style-type: none"> - Holding play - Strike call - Ball call - Swing check / judgment - Fair / foul call - Hit by pitch / judgment - Mask / indicate - Konsisten
	Posisi / Tanda (<i>Positioning / Signals</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Sebelum pitch - Dengan pelari di base - Bergerak ke posisi - Sudut / kedalaman saat call - Rotasi - Fly ball coverage - Inside / outside - Tugas between inning - Memperhatikan pelari 	<ul style="list-style-type: none"> - Memperhatikan bola - Timing / hustle - Komunikasi / 3m4m - Routine out signal - Routine save signal - Sell out signal - Sell save signal - Suara

Formulir baku tersebut sudah berisikan item-item penilaian yang digunakan untuk mengukur performa wasit *softball*. Penilaian kepada sampel yang sedang bertugas memimpin pertandingan dilakukan oleh *deputi umpire in chief* (DUIC) atau setingkat dewan hakim yang bertanggung jawab penuh atas pemilihan wasit yang bertugas di lapangan. Kriteria penilaiannya dapat dilihat pada lembar

lampiran. Sedangkan kategori penyekorannya yaitu menggunakan Skala *Likert*, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6
Kategori Penilaian Performa Wasit *Softball*

Kriteria Penyekoran		
Alternatif	Keterangan	Skor
Sangat Baik	A	4
Baik	B	3
Cukup	C	2
Buruk	D	1

2. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang telah ada sebelumnya atau sudah baku dapat langsung digunakan. Namun, instrumen yang dibuat sendiri harus melewati proses uji coba terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya. Item dalam instrumen yang secara pengujian dinyatakan valid serta reliabel, itulah yang dapat digunakan.

a. Uji Validitas Instrumen

1) Uji Validitas Instrumen Kesiapan Mental Wasit *Softball*

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai salah satu alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data. Sebagai salah satu pertimbangan peneliti menggunakan angket harus memenuhi syarat validitas dan reabilitas instrumen. Untuk itu berikut ini peneliti paparkan hasil uji validitas angket kesiapan mental pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7
Hasil Validitas Instrumen Kesiapan Mental

No.Item	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
1	0.321	Tidak Valid
2	0.087	Tidak Valid
3	0.417	Valid
4	0.647	Valid
5	0.467	Valid
6	0.421	Valid

7	0.395	Valid
8	0.397	Valid
9	0.067	Tidak Valid
10	0.218	Tidak Valid
11	-0.063	Tidak Valid
12	0.393	Valid
13	0.444	Valid
14	0.601	Valid
15	0.458	Valid
16	0.453	Valid
17	0.425	Valid
18	0.008	Tidak Valid
19	0.206	Tidak Valid
20	0.601	Valid
21	0.435	Valid
22	0.454	Valid
23	0.426	Valid
24	0.081	Tidak Valid
25	-0.312	Tidak Valid
26	0.425	Valid
27	0.556	Valid
28	0.099	Tidak Valid
29	0.417	Valid
30	0.469	Valid
31	0.572	Valid
32	0.186	Tidak Valid
33	0.246	Tidak Valid
34	0.154	Tidak Valid
35	0.507	Valid
36	0.458	Valid
37	-0.042	Tidak Valid
38	0.448	Valid
39	0.501	Valid
40	0.216	Tidak Valid
41	0.229	Tidak Valid
42	0.526	Valid
43	-0.134	Tidak Valid
44	0.075	Tidak Valid
45	0.606	Valid
46	0.087	Tidak Valid
47	0.131	Tidak Valid
48	0.576	Valid
49	-0.122	Tidak Valid
50	0.054	Tidak Valid
51	0.620	Valid
52	0.402	Valid

Yogi Firmansyah, 2018

HUBUNGAN ANTARA KESIAPAN MENTAL, KECEMASAN, DAN TINGKAT KONSENTRASI DENGAN PERFORMA WASIT DALAM MEMIMPIN PERTANDINGAN SOFTBALL

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

Untuk mengetahui tiap item valid atau tidak valid dengan membandingkan hasil perhitungan *Corrected Item-Total Correlation*. Jika nilai *Corrected Item-Total Correlation* lebih besar dari ($>$) 0,381 maka butir pernyataan dinyatakan valid, jika *Corrected Item-Total Correlation* lebih kecil dari ($<$) 0,381 maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil penghitungan uji validitas angket kesiapan mental yang peneliti lakukan, dari 52 pernyataan, terdapat 30 soal yang dinyatakan valid dan 22 soal tidak valid. Maka penulis mengambil 30 item soal dan sudah mewakili setiap indikator.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah melakukan pengujian validitas butir pernyataan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas untuk menguji kehandalan atau kepercayaan alat pengungkapan dari data. Agar memudahkan dalam proses perhitungan statistik, peneliti menggunakan perhitungan statistic menggunakan perhitungan SPSS Versi 20. Hasil uji reliabilitas instrumen terlampir pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items
Kesiapan Mental	0,887	30
Kecemasan	0,902	27
Tingkat Konsentrasi	0,790	-
Penilaian Performa Wasit <i>Softball</i>	0,971	51

Berikut pedoman interpretasi koefisien korelasi menurut Sugiyono (2014, hlm. 149) pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9
Koefisien Korelasi Uji Reliabilitas Instrumen

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

Untuk instrumen kesiapan mental, berdasarkan hasil koefisien *alpha cronbach* yang diperoleh ($\alpha= 0,887$) dan mengacu pada titik tolak ukur pada tabel, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen untuk kesiapan mental memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Untuk instrument kecemasan, hasil koefisien *alpha cronbach* yang diperoleh diperoleh ($\alpha= 0,902$) dan mengacu pada titik tolak ukur pada tabel, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen untuk kecemasan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Untuk instrument tingkat konsentrasi, hasil koefisien *alpha cronbach* yang diperoleh diperoleh ($\alpha= 0,790$) dan mengacu pada titik tolak ukur pada tabel, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen untuk tingkat konsentrasi memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Sedangkan hasil koefisien *alpha cronbach* ($\alpha= 0,971$) dan mengacu pada titik tolak ukur pada tabel, maka dapat disimpulkan bahwa instrument untuk penilaian performa wasit *softball* memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Dari perhitungan yang sudah dilakukan dan berdasarkan tolak ukur, maka ke empat instrument yang akan digunakan dapat diterima.

E. Prosedur Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

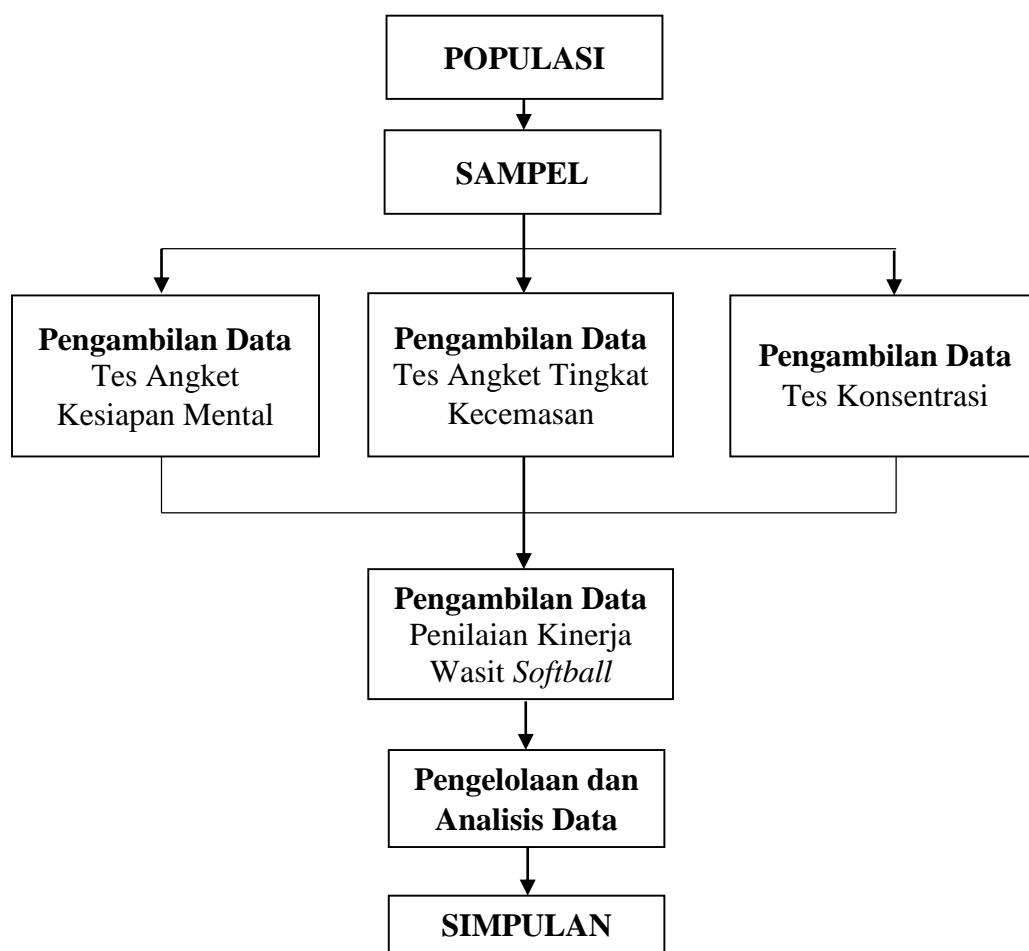
Penelitian dilaksanakan selama Kejuaraan Gorgeous CUP 2018 (*Asean Open Tournament Womens Softball Club*) pada bulan Februari, Kejuaraan Nasional Softball Putra Tahun 2018 pada bulan Maret, dan Telkom University CUP 2018 pada bulan April. Pertama untuk pengambilan data tes psikologi: 1) kesiapan mental, 2) kecemasan dan 3) tingkat konsentrasi rencananya akan dilaksanakan di Ruangan yang disediakan khusus *Umpire* sebelum sampel bertugas memimpin pertandingan. Sedangkan untuk pengambilan data performa wasit *softball*, akan dilakukan oleh *Deputi Umpire In Chief* (DUIC) ketika sampel memimpin pertandingan.

2. Langkah – Langkah Penelitian

Langkah penelitian dibuat sebagai rencana atau rancangan kerja dalam penelitian. Langkah penelitian ini diharapkan akan mempermudah pelaksanaan penelitian. Untuk itu, penulis membuat rancangan dan langkah penelitian ini agar dapat membantu dalam proses penelitian yang dilakukan. Adapun langkah

penelitian didahului dengan observasi masalah di lapangan, melakukan perencanaan, pelaksanaan, analisis data dan pembahasan temuan, serta menyimpulkan hasil penelitian. Untuk lebih jelasnya, langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Penelitian ini diawali dengan penentuan populasi dan sampel yang akan digunakan sebagai objek dalam penelitian.
- b) Penentuan instrumen yang akan digunakan dalam pengambilan data pada penelitian ini. Sedangkan instrumen yang dipakai sudah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, mulai dari pemilihan, proses validitas dan reliabilitas, serta justifikasi dengan dosen pembimbing.
- c) Pelaksanaan penelitian yaitu tahap pengambilan data dari objek yang dijadikan sampel. Yaitu tes kesiapan mental, tes kecemasan, tes tingkat konsentrasi dan penilaian performa wasit *softball* saat memimpin pertandingan.
- d) Analisis data dan pengambilan kesimpulan. Pada tahap ini dilakukan pengolahan data hasil penelitian dari tes yang dilakukan terhadap sampel, kemudian dianalisis untuk mendapatkan sebuah hasil temuan. Selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan.



Gambar 3.2 Bagan Penelitian

F. Analisis Data

Analisis data statistik yang digunakan pada penelitian ini bermaksud untuk mengetahui makna dari data yang diperoleh dalam rangka memecahkan masalah yang ada pada penelitian ini. Adapun langkah-langkah yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Menyeleksi angket yang terkumpul. Proses ini untuk memastikan seluruh item butir pernyataan diisi oleh responden.
2. Memberikan skor pada tiap butir pernyataan yang disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.
3. Menginput data dari skor tersebut pada program Microsoft Exel.
4. Selanjutnya mengolah data tersebut dengan pengolahan statistik dengan menggunakan analisis korelasi ganda. Dalam analisis tersebut penulis menggunakan program SPSS 20.

Yogi Firmansyah, 2018

HUBUNGAN ANTARA KESIAPAN MENTAL, KECEMASAN, DAN TINGKAT KONSENTRASI DENGAN PERFORMA WASIT DALAM MEMIMPIN PERTANDINGAN SOFTBALL

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

1. Deskripsi Data

Teknik pengolahan data dalam hal ini mengungkapkan mengenai gambaran data hasil penelitian. Pengolahan dilakukan dengan menggunakan menu *analyze, description, explore* data pada program SPSS 20. Data yang dihasilkan adalah nilai rata-rata, nilai maksimum dan minimum, standar deviasi, varians.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilaksanakan dengan tujuan agar dapat memperoleh informasi mengenai distribusi data yang normal atau tidak normal. Selain itu, uji normalitas data juga akan menentukan langkah-langkah yang harus ditempuh selanjutnya. Teknik yang digunakan untuk menguji data menggunakan SPSS 20 dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Pengujian *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan kecocokan kumulatif sampel X dengan distribusi probabilitas normal (Susetyo, 2014, hlm. 145). Hal ini dilakukan karena *Kolmogorov-Smirnov* sangat cocok untuk data berskala interval. Untuk menentukan hasil uji normalitas data, penulis mengacu pada kriteria keputusan yang dibuat. Kriteria yang digunakan dalam menentukan hasil uji normalitas data adalah sebagai berikut:

- 1) Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas < 0.05 , maka distribusi adalah tidak normal.
- 2) Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas > 0.05 , maka distribusi adalah normal.

3. Uji Korelasi dan Hipotesis

Uji hipotesis data dilakukan guna mendapat simpulan dari data yang diperoleh. Jenis analisis statistik untuk uji hipotesis dalam rangka mencari kesimpulan penulis menggunakan pengolahan dengan uji korelasi tunggal dan korelasi ganda. Korelasi tunggal dalam hal ini digunakan untuk menguji hipotesis penelitian sebagai berikut:

Hipotesis 1

- ❖ Menulis H_0 dan H_1 dalam bentuk kalimat

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara kesiapan mental dengan performa wasit *softball* dalam memimpin pertandingan.

H_1 : Terdapat hubungan antara kesiapan mental dengan performa wasit *softball* dalam memimpin pertandingan.

Hipotesis 2

❖ Menulis H_0 dan H_1 dalam bentuk kalimat

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara kecemasan dengan performa wasit *softball* dalam memimpin pertandingan.

H_1 : Terdapat hubungan antara kecemasan dengan performa wasit *softball* dalam memimpin pertandingan.

Hipotesis 3

❖ Menulis H_0 dan H_1 dalam bentuk kalimat

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara tingkat konsentrasi dengan performa wasit *softball* dalam memimpin pertandingan.

H_1 : Terdapat hubungan antara tingkat konsentrasi dengan performa wasit *softball* dalam memimpin pertandingan.

Kriteria Keputusan :

- 1) Jika nilai sig. > 0,05 maka H_0 Diterima
- 2) Jika nilai sig. < 0,05 maka H_0 Ditolak dengan kata lain H_1 Diterima

4. Uji Regresi Linier Ganda

Untuk menguatkan hasil dari uji korelasi yang membuktikan terdapat hubungan antara Kesiapan Mental, Kecemasan, dan Tingkat Konsentrasi dengan Performa Wasit *Softball*, maka dilanjutkan uji regresi ganda dengan tujuan untuk melihat seberapa besar persentase perkiraan kontribusi yang diberikan oleh Kesiapan Mental, Kecemasan, dan Tingkat Konsentrasi dengan Performa Wasit *Softball*.

Hipotesis 4

❖ Menulis H_0 dan H_1 dalam bentuk kalimat

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara kesiapan mental dan kecemasan dengan performa wasit *softball* dalam memimpin pertandingan.

H_1 : Terdapat hubungan antara kesiapan mental dan kecemasan dengan performa wasit *softball* dalam memimpin pertandingan.

Hipotesis 5

❖ Menulis H_0 dan H_1 dalam bentuk kalimat

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara kesiapan mental dan tingkat konsentrasi dengan performa wasit *softball* dalam memimpin pertandingan.

H_1 : Terdapat hubungan antara kesiapan mental dan tingkat konsentrasi dengan performa wasit *softball* dalam memimpin pertandingan.

Hipotesis 6

❖ Menulis H_0 dan H_1 dalam bentuk kalimat

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara kecemasan dan tingkat konsentrasi dengan performa wasit *softball* dalam memimpin pertandingan.

H_1 : Terdapat hubungan antara kecemasan dan tingkat konsentrasi dengan performa wasit *softball* dalam memimpin pertandingan.

Hipotesis 7

❖ Menulis H_0 dan H_1 dalam bentuk kalimat

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara kesiapan mental, kecemasan, dan tingkat konsentrasi dengan performa wasit *softball* dalam memimpin pertandingan.

H_1 : Terdapat hubungan antara kesiapan mental, kecemasan, dan tingkat konsentrasi dengan performa wasit *softball* dalam memimpin pertandingan.

Kriteria Keputusan :

- 1) Jika nilai sig. > 0,05 maka H_0 Diterima
- 2) Jika nilai sig. < 0,05 maka H_0 Ditolak dengan kata lain H_1 Diterima