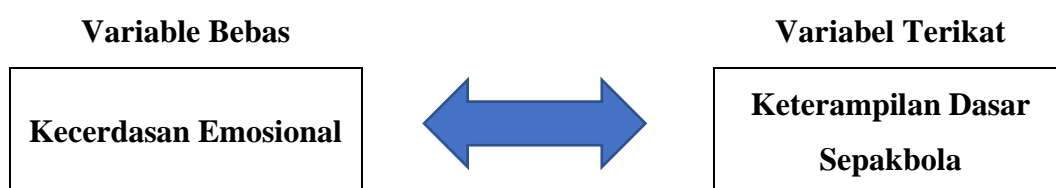


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara yang sering dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Fraenkle et al., 2011). Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan desain korelasi.

Desain penelitian korelasional dipilih karena akan mempelajari hubungan dua variable atau lebih, yakni hubungan satu variasi dalam satu variable dengan variasi dalam variable lain (Fraenkle et al., 2011). Desain korelasional pada dasarnya terdapat dua variable, yakni variable bebas dan variable terkait. Variable bebas dalam penelitian ini adalah kecerdasan emosional, sedangkan variable terkait adalah keterampilan dasar bermain sepak bola. Desain yang digunakan dapat digambarkan dengan menuliskan dua skor yang akan diperoleh, yang pertama dari subjeknya dan yang kedua dari variable tersebut yang di observasikan. Pasangan skor tersebut selanjutnya dikorelasikan, hasil angka korelasi dari pasangan tersebut menunjukkan kadar hubungan dari kedua variable tersebut. Adapun desain tersebut digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3. 1. Diagram Desain Penelitian
(Fraenkle et al., 2011)**

3.2 Partisipan

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMPN Unggulan Sindang Indramayu yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepakbola, berjumlah 30 dan rata-rata sudah mengikuti program latihan sepakbola selama 18 bulan, baik di dalam kegiatan ekstrakurikuler maupun di luar kegiatan ekstrakurikuler salah satunya yaitu di sekolah sepakbola (SSB).

3.3 Populasi dan Sample Penelitian

3.3.1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditempatkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Fraenkle et al., 2011). Populasi dalam penelitian ini merupakan peserta ekstrakurikuler sepakbola SMP Unggulan Sindang Indramayu yang berjumlah 30 orang.

3.3.2. Sampel

Sampel penelitian dalam penelitian ini merupakan anggota ekstrakurikuler Sepak Bola SMP Negeri Unggulan Sindang Indramayu yang dipilih dengan teknik *total sampling*. Keberadaan sampel dalam penelitian sangat penting, karena data yang diteliti akan diperoleh dari sampel tersebut. Menurut (Fraenkle et al., 2011: 91) dijelaskan bahwa sampel dalam penelitian adalah kelompok di mana untuk memperoleh informasi atau data yang ingin didapat. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah n sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2014). Jumlah sampel dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 30 orang responden.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian diperlukan suatu alat untuk memperoleh data, yang disebut juga sebagai instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2014: 102) mengungkapkan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Instrumen penelitian dapat diartikan juga sebagai alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya akan lebih baik dalam arti cepat, lengkap, sistematis sehingga akan lebih mudah untuk diolah Arikunto (2006: 160).

Instrumen penelitian yang dipakai pada penelitian ini menggunakan angket dan tes lapangan untuk memperoleh informasi tentang individu atau objek. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah dengan: 1) Angket Kecerdasan Emosional; 2) Tes Keterampilan Dasar Sepakbola.

3.4.1. Penyusunan Angket Kecerdasan Emosional

Tes yang digunakan untuk mengukur tingkat kecerdasan emosional yaitu dengan menggunakan instrumen angket dari thesis Latifah (2015). Peneliti memilih untuk mengadaptasi alat ukur tersebut dikarenakan angket kecerdasan emosional yang digunakan oleh peneliti sebelumnya membuat alat ukur dengan ditunjukan kepada remaja secara umum. Pembuatan instrumen diawali dengan pembuatan kisi-kisi dari aspek kecerdasan emosional yaitu, kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi diri, empati, dan keterampilan sosial berdasarkan pendapat menurut Goleman (2009) sampai pada pengujian validitas dan reabilitas instrumen. Instrument angket telah di validitaskan berdasarkan hasil koefesie *Alpha Cronbach* yang diperoleh ($\alpha = 0,896$) dan mengacu pada titik tolak ukur, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen kecerdasan emosional memiliki tingkat reabilitas yang sangat tinggi.

Tabel 3.1. Instrumen Kecerdasan Emosional (EQ)

NO	ASPEK	INDIKATOR	NO ITEM
1	Kesadaran diri	a. Mengetahui emosi yang sedang dialami	1-2
		b. Mampu menggunakan emosi yang sedang dialami untuk mengambil sebuah keputusan	3-4
		c. Mampu mengukur diri secara akurat	5-6
		d. Percaya diri	7
2.	Pengaturan diri	a. Mampu mengelola emosi secara positif	8-9
		b. Mampu mengendalikan diri tidak mudah terpengaruh	10-11
		c. Mampu bertindak tegas demi tercapainya tujuan	12-13

		d. Memiliki keluwesan dalam menghadapi perubahan	14- 15
3	Motivasi diri	a. Memiliki inisiatif	16-17
		b. Memiliki komitmen	18-19
		c. Optimis dan tangguh menghadapi kegagalan dan stress	20-21
4	Empati	a. Mampu merasakan dan memahami emosi orang lain	22-23
		b. Mampu menyesuaikan diri dengan banyak orang	24
		c. Mampu menerima dan memahami sudut pandang orang lain terhadap sebuah permasalahan	25-26
5	Keterampilan Sosial	a. Terampil dalam berkomunikasi	27-28
		b. Memiliki manajemen konflik yang efektif	29-30
		c. Demokratis	31-32
Jumlah pernyataan			32

Sumber Latifah, E. (2015) “Hubungan Antara Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional, dan Keterampilan Teknik Dengan Prestasi Pencak Silat”. (Tesis). Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.

Instrumen disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat dan menghasilkan item-item pernyataan yang dijawab oleh atlet. Item-item dalam kuesioner digunakan untuk mengukur kecerdasan emosional, adapun alternatif jawaban dalam kuesioner ini menggunakan Skala Likert. Kategori jawaban dan nilai skala dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3. 2. Kategori Jawaban dan Nilai Skala

Kategori Jawaban	Skor Item Positif (+)	Sor Item Negatif (-)
Sangat Setuju (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2

Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

Berdasarkan tabel diatas terdapat bebrapa pilihan jawaban yaitu. Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Namun berdasarkan pertimbangan peneliti, dalam instrumen penelitian alternatif jawaban Netral (N) tidak digunakan dengan alasan:

- 1) Alternatif jawaban (N) akan menimbulkan bias dalam pengolahan data. Kemungkinan bias bisa disebabkan karena sampel tidak memahami arti pernyataan sehingga mereka mengambil jalan tengah, yang dapat diartikan sebagai ragu-ragu
- 2) Alternatif jawaban dengan empat kategori yang dipakai untuk melihat kecenderungan atlet secara lebih jelas

3.4.2. Tes Keterampilan Dasar Sepakbola

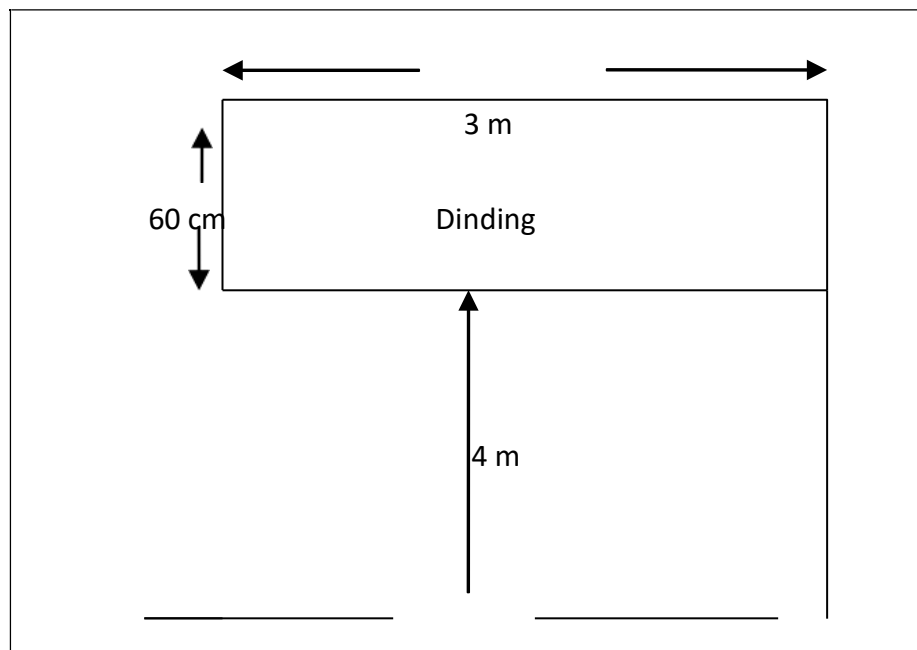
Tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa bermain sepakbola, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes keterampilan dasar bermain sepakbola menurut Nurhasan (2001: 157-163), meliputi : (a) *passing* dan *stopping*, (b) *heading*, (c) *dribbling*, (d) *shooting* (Nurhasan, 2001). Adapun petunjuk pelaksanaan tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan dasar bermain sepakbola menurut Nurhasan dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.4.2.1 Tes Sepak dan Tahan Bola (*Passing dan Stopping*)

Tujuan untuk mengukur keterampilan menyepak dan menahan bola. Alat yang digunakan: Bola, *stop watch*, dinding/sasaran (ukuran 3 m x 60 cm) dan *cones*. Petunjuk pelaksanaan:

Untuk gerakan awal testi berdiri di belakang garis tembak yang berjarak 4 meter dari dinding atau sasaran dengan posisi kaki kanan atau kaki kiri siap mengarahkan bola ke dinding sesuai dengan kebiasaan pemain. Pada saat peneliti meniup peluit, siswa mulai menyepak bola mengarahkan bola ke dinding atau sasaran menggunakan kaki bagian dalam, kemudian bola pantulannya ditahan kembali menggunakan kaki bagian dalam dibelakang garis tembak. Selanjutnya dengan kaki yang berbeda bola disepak ke arah yang sama seperti sepakan pertama,

tugas ini dilakukan secara bergantian dengan dengan kaki kanan dan kaki kiri selama 30 detik, dalam tes ini sangat diperlukan konsentrasi dan perasaan dalam menyepak bola oleh setiap siswa. Gerakan dinyatakan gagal apabila, bola ditahan atau atau disepak di depan garis sepak pada setiap kali menyepak bola, bola ditahan dan bola di sepak hanya menggunakan satu kaki saja. Untuk meminimalkan kesalahan dalam mengitung maka siswa yang saja.

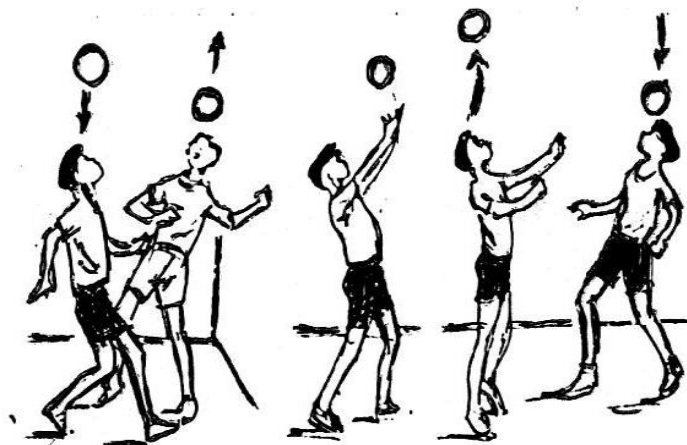


Gambar 3. 2. Bentuk Lapangan Untuk Tes *Passing dan Stopping* (Nurhasan, 2001: 158)

3.4.2.2 Tes Memainkan Bola dengan Kepala (*Heading*)

Tujuan untuk mengukur keterampilan menyundul dan mengontrol bola dengan kepala. Alat yang digunakan: Bola, *stop watch*, dan *cones*. Petunjuk pelaksanaan:

Para siswa berdiri bebas dengan bola berada pada penguasaan tangannya. Pada saat peneliti meniup peluit siswa mulai melempar bola ke atas kepalanya dan kemudian memainkan bola tersebut dengan bagian dahi. Dan gerakan tes heading ini dinyatakan gagal apabila, siswa menyundul bola tidak menggunakan kepala pada bagian dahi, dalam memainkan bola siswa berpindah-pindah tempat. tes ini dilakukan selama 30 detik, skor adalah jumlah bola yang dimainkan dengan dahi yang benar (sah) selama 30 detik.

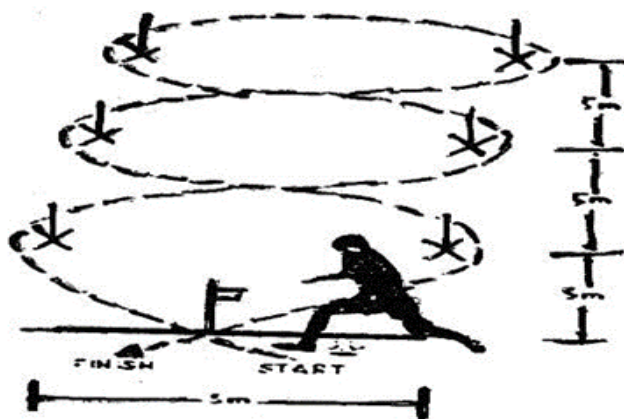


Gambar 3. 3. Bentuk Lapangan Untuk Tes *Heading*
(Nurhasan, 2001: 159)

3.4.2.3 Tes Menggiring Bola (*Dribbling*)

Tujuan untuk mengukur keterampilan menggiring bola dengan kaki secara cepat disertai perubahan arah. Alat yang digunakan: Bola, *stop watch*, *cones*.
Petunjuk pelaksanaan:

Pada aba-aba "siap" siswa berdiri di belakang garis start dengan bola dalam penguasaan kakinya, pada saat peneliti meniup peluit siswa mulai menggiring bola ke arah kiri melewati rintangan pertama dan berikutnya menuju rintangan berikutnya sesuai dengan arah panah yang telah ditetapkan sampai melewati garis finish. Jika siswa salah arah dalam menggiring bola ia harus memperbaikinya tanpa menggunakan anggota badan selain kaki di tempat pada saat kesalahan terjadi dan selama itu pula *stop watch* tetap berjalan, bola digiring oleh kaki kanan dan kaki kiri secara bergantian, atau paling tidak salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan itu dinyatakan gerakan yang sah. Gerakan yang dinyatakan gagal apabila, siswa menggiring bola dengan menggunakan satu kaki saja, tidak menggiring bola sesuai arah panah, menggunakan anggota badan lainnya selain kaki, untuk menggiring bola. Adapun cara skornya waktu yang ditempuh oleh siswa mulai pada saat peneliti meniup peluit sampai ia melewati garis finish. Waktu dicatat sampai sepersepuluh detik

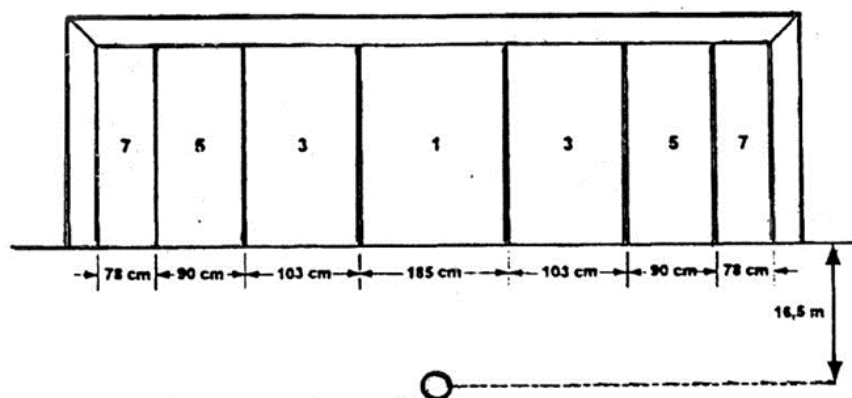


Gambar 3. 4. Bentuk Lapangan Untuk Tes *Dribbling*
(Nurhasan 2001: 161)

3.4.2.4 Tes Menembak / Menendang Bola ke Sasaran (*Shooting*)

Tujuan untuk mengukur keterampilan menembak bola yang diletakkan pada sebuah titik yang berjarak 16,5 m di depan gawang/sasaran. Alat yang digunakan: Bola, *stop watch*, gawang, nomor-nomor, tali dan *cones*. Petunjuk pelaksanaan:

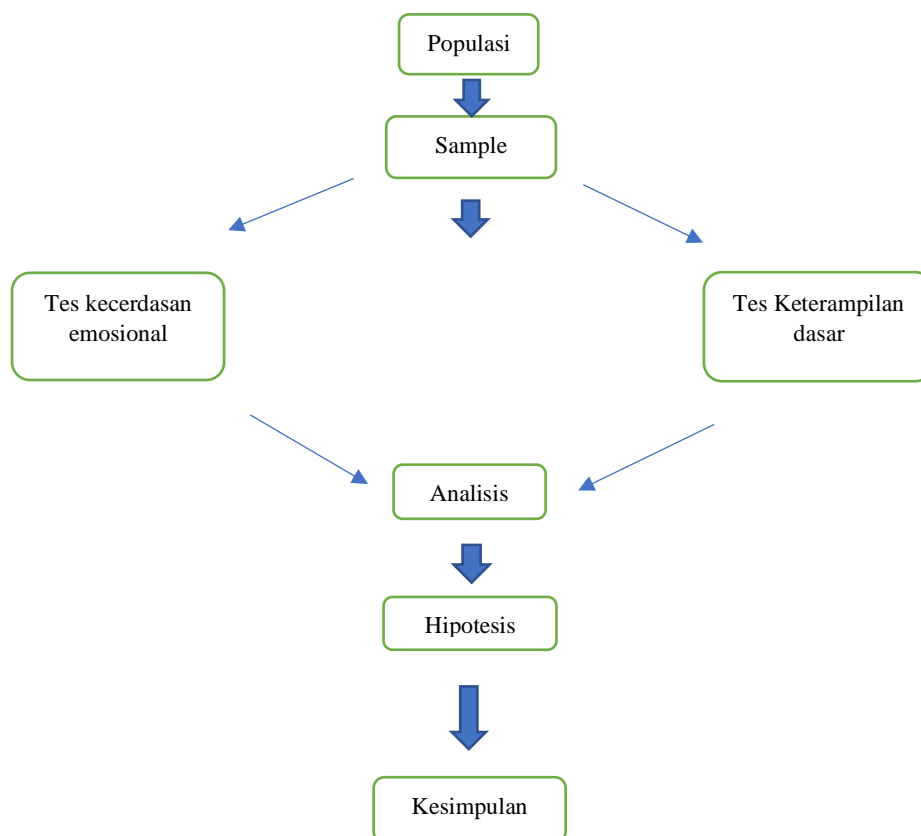
Testi berdiri di belakang bola yang diletakkan pada sebuah titik yang sudah diletakkan cones berjarak 16,5 m di depan gawang/sasaran., testi diberi 3 (tiga) kali kesempatan menendang, gerakan tersebut dinyatakan gagal bila bola keluar dari daerah sasaran, tidak menempatkan bola pada jarak 16,5 m dari sasaran. Cara pemberian skor pada tes shooting ini, jumlah skor yang dicapai oleh siswa pada sasaran dalam tiga kali kesempatan, bila bola hasil tendangan mengenai tali atau garis pemisah skor pada sasaran, maka diambil skor terbesar dari kedua sasaran tersebut.



Gambar 3. 5. Bentuk Lapangan Untuk Tes *Shooting*
(Nurhasan (2001: 163)

3.5 Prosedur Penelitian

Tahap-tahapan dalam pelaksanaan penelitian ini memberikan gambaran tentang keseluruhan perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, sampai dengan penyusunan pelaporan, adapun tahap pertama adalah tahap persiapan yang mana peneliti memulai dengan menyusun rancangan penelitian, kemudian peneliti menentukan lokasi untuk melaksanakan penelitian, setelah mendapatkan lokasi yang dirasa cocok dengan materi yang peneliti buat, lalu peneliti mengurus perizinan kepada pihak-pihak terkait, seperti membuat surat izin penelitian dari kampus, setelah tahap administrasi dari kampus telah selesai kemudian peneliti melakukan pendekatan pada institusi terkait yang akan diambil sampel penelitiannya, setelah itu peneliti menghubungi institusi terkait untuk menyerahkan surat izin penelitian dari kampus, seperti ke sekolah, ,menghubungi pembina eskul, karena dalam penelitian ini, sampel yang diambil oleh peneliti siswa-siswa SMPN Unggulan Sindang Indramayu, dan juga menghubungi Dispora Indramayu untuk mendapatkan izin menyewa Stadion Tridaya Indramayu, setelah adanya surat balasan dan diizinkan melakukan penelitian, dan kesepakatan waktu, penelitipun langsung ke tahap selanjutnya yaitu pengambilan data, sebelum pengambilan data dimulai, peneliti menjelaskan maksud dan tujuan, se jelas mungkin kepada sample tata cara mengisi kuesioner kecerdasan emosional dan tes teknik dasar sepak bola. Setelah data sudah didapat peneliti mengolah data tersebut menggunakan software spss. Untuk lebih jelas mengenai prosedur penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 3. 6. Langkah-langkah Penelitian
(Fraenkle et al., 2011)**

3.6 Analisis Data

3.6.1. Analisis Deskriptif

Analisis data deskriptif bertujuan untuk menggambarkan karakteristik dari masing- masing variabel yang diteliti. Variabel-variabel penelitian yang diteliti meliputi variabel kecerdasan emosional (EQ) yang terdiri dari berbagai aspek yaitu kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi diri, empati, keterampilan sosial dan keterampilan dasar sepakbola. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kategorik. Analisa ini digunakan untuk memperoleh distribusi frekuensi dan presentase dari masing- masing variabel sehingga diperoleh gambaran umum data yang disajikan dalam bentuk tabel.

Guna menggambarkan seberapa besar tingkat kecerdasan emosional dan tingkat keterampilan dasar bermain sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMP Negeri Unggulan Sindang Indramayu, maka data yang sudah

terkumpul dalam data reguler dan infersi, diubah menjadi skor T. Adapun data reguler menggunakan rumus:

$$T - \text{Score} = 50 + 10 \left(\frac{X - Mx}{SDx} \right) \text{ (Data Reguler)}$$

Sedangkan data infersi menggunakan rumus:

$$T - \text{Score} = 50 + 10 \left(\frac{Mx - X}{SDx} \right) \text{ (Data Infersi)}$$

Keterangan:

T-score	= nilai tes standar
X	= data mentah
Mx	= rata-rata nilai
SDx	= standar deviasi angka kasar

(Budi Nanto Setyo, 1992: 23)

Dari item tes yang telah diubah ke dalam skor T kemudian dijumlahkan untuk menyusun standar tingkat kecerdasan emosional (EQ) dan keterampilan dasar sepakbola. Untuk memperoleh skor-skor yang standart penulis menggunakan perhitungan T-score. Fungsi dari T-score adalah menyetarakan dari beberapa jenis skor yang berbeda satuan ukurannya atau bobot skornya, menjadi skor yang baku atau skor standart.

Data-data yang diperoleh tiap-tiap item tes merupakan data kasar dari hasil tiap butir yang dicapai siswa. Selanjutnya hasil tersebut diubah menjadi nilai dengan mengkonsultasikan data dari tiap-tiap item tes yang telah dicapai siswa dengan kategori jenjang, pengkategorian dikelompokkan menjadi 3 kategori. Kategori tingkatan ini disusun berdasarkan pendapat Ihsan (2009) dalam skripsi Anas Hendrawan (2014: 54). Kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

1) Penilaian Kecerdasan Emosional

Tinggi : $X > M + 1.SD$

Sedang : $M - 1.SD \leq X < M + 1.SD$

Rendah : $X < M - 1.SD$

Keterangan :

X : skor yang diperoleh

M : nilai rata-rata

SD : standard deviasi

2) Penilaian Keterampilan Dasar Sepakbola

Tinggi : $X > M + 1.SD$

Sedang : $M - 1.SD \leq X < M + 1.SD$

Rendah : $X < M - 1.SD$

Keterangan :

X : skor yang diperoleh

M : nilai rata-rata

SD : standard deviasi

3.6.2. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berada pada taraf distribusi normal atau tidak. Menguji normalitas data dari setiap data. Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan uji *Shapiro-Wilk* (Pallant, 2010). Format pengujiannya dengan membandingkan nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.) dengan derajat kebebasan (dk) $\alpha = 0,05$. Uji kebermaknaan, jika nilai Sig. Atau P-value $> 0,05$ maka dinyatakan data berdistribusi normal dan jika nilai Sig. Atau P-value $< 0,05$ maka data dinyatakan data tidak berdistribusi normal.

3.6.3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah prosedur yang digunakan untuk memeriksa data (Fraenkle et al., 2011). Jika data berdistribusi dengan normal, maka uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji statistik Uji *Pearson Product Moment*, yang digunakan untuk menguji hubungan antara tingkat kecerdasan emosional (EQ) dengan keterampilan dasar bermain sepakbola pada peserta ekstrakurikuler sepak bola SMPN Unggulan Sindang Indramayu. Analisis dalam penelitian ini dihitung menggunakan bantuan komputerisasi SPSS versi 22, yang dimaksudkan untuk meminimalisir kesalahan dalam penghitungan.