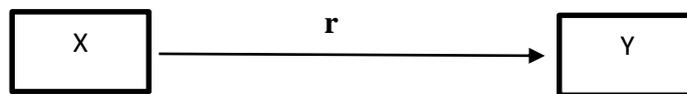


## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan deskriptif korelasional. Sebuah studi korelasional menggambarkan sejauh mana dua atau lebih variabel kuantitatif saling berhubungan, dan ia melakukannya dengan menggunakan koefisien korelasi (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dan teknik penugmpulan data menggunakan metode kuesioner.

Menurut Suharsimi dan Arikunton (2010: 194) “ metode kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Kuesioner dipakai untuk menyebut metode ataupun instrument. Jadi untuk menggunakan angket atau kuesioner instrument yang dipakai adalah angket dan kuesioner”.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

x : kuesioner (SAS-2)

y : Performa atlet

r : Hubungan

Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecemasan kompetitif atlet dengan performa atlet futsal Akademi Asmat Cianjur.

### 3.2 Lokasi

Lokasi yang dipilih untuk melaksanakan penelitian yaitu Gelanggang Olahraga (GOR) futsal BCNY di Jl. Arif Rahman Hakim, Solokpandan, Kec. Cianjur Kab. Cianjur.

### 3.3 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Ridwan & Akdon, 2008). Populasi dalam penelitian ini adalah atlet futsal Akademi Asmat Cianjur. Populasi yang akan digunakan penulis di futsal Akademi Asmat Cianjur sebanyak 37 orang.

### 3.4 Sampel

Suharismi Arikunto dalam (Ridwan & Akdon, 2008) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti). Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Purposive Sampling adalah teknik sampling yang cukup sering digunakan. Metode ini menggunakan kriteria yang telah dipilih oleh peneliti dalam memilih sampel. Karakteristik sampel adalah atlet futsal, pernah mengikuti kejuaraan, laki-laki dan rata-rata usianya 17 tahun. Jumlah sampel 23 orang.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Secara umum, instrumen penelitian adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat untuk menjawab permasalahan penelitian. Menurut Suharismi Arikunto dalam (Ridwan & Akdon, 2008) penelitian ialah alat bantu yang digunakan oleh seorang atau sekelompok peneliti dalam melakukan kegiatan dalam mengumpulkan data, yang mana agar kegiatan tersebut menjadi sistematis & dipermudah olehnya.

#### 3.5.1 Angket atau Kuesioner

Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa angket tertutup (*close questionnaire*), yaitu responden memilih *alternative* jawaban yang telah tersedia sesuai dengan keadaan sebenarnya. Tes kecemasan kompetisi olahraga (SAS-2) yang diberikan oleh Smith (Smith dkk, 2006) untuk mengukur tingkat kecemasan bersaing. Itu terdiri dari 15 pertanyaan; 5 item yang merupakan pernyataan *Somatic*, 5 pernyataan *Woory* dan 5 pernyataan *Concentration*. Item dijawab dalam skala Likert 4 poin dari 1. Tidak terasa sama sekali, 2. Sedikit terasa, 3. Cukup terasa 4. Sangat terasa. Skor total diperkirakan 15 untuk kecemasan rendah dan 45 untuk kecemasan tinggi. Pernyataan 2, 6, 10, 12 dan 14 terkait dengan evaluasi tingkat kecemasan kompetitif fisik, dan pernyataan 3, 5, 8, 9 dan 11

adalah untuk evaluasi kecemasan kompetitif kognitif (kekhawatiran). Pernyataan 1, 4, 7, 13 dan 15 adalah untuk konsentrasi atlet saat bermain.

Adapun contoh kisi-kisi dan kuesioner *The Sport Anxiety Scale-2* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrument SAS-2

Variabel	Indikator	Nomor Soal
		Negatif
Kecemasan kompetitif	a. <i>Somatic</i>	2, 6, 10, 12 dan 14
	b. <i>Woory</i>	3, 5, 8, 9 dan 11
	c. <i>Concenttration</i>	1, 4, 7, 13 dan 15

Tabel 3.2 *The Sport Anxiety Scale-2*

Pernyataan	terasa sama	sedikit terasa	cukup terasa	Sangat terasa
1. It is hard to concentrate on the game				
2. My body feels tense				
3. I worry that I won't play well				
4. It is hard for me to focus on what I am supposed to do				
5. I worry that I will let others down				
6. I feel tense in my stomact				
7. I lose focus on the game				
8. I worry that I will not play my best				
9. I worry that I will play badly				

10. My muscles feel shaky				
11. I worry that I will mess up during the game				
12. My stomach feels upset				
13. I cannot think clearly during the game				
14. My muscles feel tight because I am nervous				
15. I have a hard time focusing on what my coach tells me to do				

Sumber : (Smith dkk. 2006)

Keterangan :

Sangat terasa : memiliki score 4

Cukup terasa : memiliki score 3

Sedikit terasa : memiliki score 2

Tidak terasa sama sekali : memiliki score 1

Kuesioner di atas telah di adaptasi ke bahasa Indonesia dan telah melalui uji validitas dan reliabilitas dengan hasil baik di setiap pertanyaannya. Hasil validasi dan reliabilitas instrument bisa di lihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 3.3 Validitas instrument

Item-Total Statistics

No. Soal	Scale mean if Item deleted	Scale variance If item deleted	Corrected item-Total correlation	Cronbach's alpha if item deleted
1	25.60	93.829	.681	.950
2	25.93	93.781	.736	.949
3	25.13	90.552	.786	.948
4	15.33	87.667	.860	.946
5	15.07	86.352	.892	.945
6	26.07	94.781	.756	.949

Kusnaedi, 2020

*HUBUNGAN KECEMASAN KOMPETITIF DENGAN PERFORMA ATLET FUTSAL AKADEMI ASMAT CIANJUR*

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

7	25.67	93.524	.848	.947
8	25.27	88.067	.823	.947
9	25.40	87.257	.903	.945
10	26.07	95.352	.714	.950
11	25.87	95.981	.601	.952
12	26.47	104.124	.594	.955
13	25.93	93.781	.736	.949
14	26.13	99.695	.589	.953
15	26.53	88.552	.824	.947

Tabel 3.4 Realibilitas instrumen

Cronbach's alpha	N of items
.952	15

Hasil ini menunjukkan bahwa ketepatan instrumen ini cukup baik digunakan untuk pengesanan. Kuesioner ini juga sudah melalui uji coba dengan hasil reliabilitas Cronbach's Alpha = 0.952. Hasil ini menunjukan bahwa instrument ini memiliki konsistensi yang baik untuk melakukan pengesanan berulang-ulang.

### 3.5.2 Penilaian GPAI (Games Performance Assesment Instrument)

Penilaian dikatakan autentik jika atlet dapat menampilkan kemampuan bermain futsal dalam situasi permainan atau pertandingan yang sebenarnya. Pelatih dalam melakukan penilaian harus tertuju kepada kemampuan atlet dalam melakukan keterampilan bermain futsal dan membuat keputusan. Oleh karena itu, maka bentuk instrument dalam penilaian tersebut terkenal dengan sebutan GPAI (Games Performance Assesment Instrument). GPAI menyediakan metode yang valid dan dapat diandalkan untuk menilai performa game (Oslin, Mitchell, & Griffin, 1998) Penilaian GPAI tertuju pada tiga aspek penampilan peserta didik dalam suatu permainan, yaitu:

- 1) Penampilan dalam membuat keputusan yang dibagi ke dalam dua kategori yaitu (tepat atau tidak tepat).
- 2) Penampilan dalam melakukan keterampilan yang dibagi ke dalam dua kategori yaitu (efisien dan tidak efisien).
- 3) Penampilan dalam melakukan dukungan yang dibagi ke dalam dua kategori yaitu (tepat dan tidak tepat) Penilaian GPAI yang dicontohkan dalam permainan futsal, komponen-komponen yang dinilainya adalah (a) membawa bola (dribbling), (b) mengoper bola (passing), dan (c) menendang bola ke gawang (shooting). Kriteria yang digunakan dalam penilaian tersebut disesuaikan dengan tiga aspek penampilan yang akan ditampilkan peserta didik.

Tabel 3.5 Kriteria penilaian GPAI

Aspek yang dinilai	Penampilan
Membuat keputusan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atlet berusaha melakukan passing ke depan teman seregunya</li> <li>2. Atlet melakukan tembakan (shooting) dengan tepat ke gawang lawan</li> </ol>
Melakukan keterampilan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atlet dapat membawa dan mengendalikan bola dari serangan lawan</li> <li>2. Atlet dapat melakukan passing tepat ke target</li> <li>3. Atlet dapat melakukan shooting masuk target</li> </ol> <p>Dukungan</p>
Dukungan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. atlet memberikan dukungan terhadap teman regu yang sedang membawa bola, dengan cara bergerak ke posisi yang tepat untuk menerima umpan bola</li> </ol>

Di halaman berikut adalah format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain futsal. Ketiga aspek penilaian yang menunjukkan atlet telah membuat keterampilan bermain. setiap pemain mulai dengan skor 0, dan

mendapatkan 1 poin per keputusan yang tepat / eksekusi skill efektif dan 1 per tidak pantas / tidak efektif . Misalnya, untuk menggunakan kolom pengambilan keputusan saja, pemain hipotetis kami Teja membuat 20 keputusan yang tepat dan tidak ada keputusan yang tidak pantas. Kedua skor ini dirumuskan menjadi indeks pengambilan keputusan, DMI:  $[A / (A + IA) + E / (E + IE)] / 2$ . Dalam contoh ini, Teja (Tabel 3.6) memiliki skor  $20 / (20 + 0) = 1$ . Untuk eksekusi skill, Teja tidak secara efektif mengeksekusi keputusan yang sesuai. Dengan demikian, untuk indeks pelaksanaan keterampilan (SEI) memiliki skor  $0 / (0 + 20) = 0$ . Dengan cara ini, skor pemain selalu berkisar dari 0 hingga 1, dan, seperti yang disarankan oleh Mitchell et al. (2006), skor ini dapat dikalikan dengan 100 untuk tambahan mengungkapkan persentase. Pada Tabel 3.6 di bawah , skor ini adalah 100% untuk DMI dan 0% untuk SEI. Singkatnya, skor yang lebih rendah (mis., Lebih dekat ke 0, atau 0%) karena itu akan mencerminkan pemain yang memiliki lebih banyak bidang peningkatan (diperlukan) dari pada pemain yang skornya mendekati 1, atau 100%.

#### Contoh Penilaian Permainan Futsal

Tabel 3.6 Contoh Penilaian Permainan Futsal

NAMA	Aspek penampilan bermain					
	Decision making/ Pengambilan keputusan		Skill execution/ Kemampuan bermain		Suport/Dukungan	
	A	IA	E	IE	A	IA
Teja	20	0	0	20	12	2

Sumber : (Mimmert & Harvey, 2008)

Keterangan:

A = appropriate (Tepat)      IA= Inappropriate (Tidak Tepat)

E = Efficient (Efisien)      IE= (Tidak Efisien)

Kusnaedi, 2020

**HUBUNGAN KECEMASAN KOMPETITIF DENGAN PERFORMA ATLET FUTSAL AKADEMI ASMAT  
CIANJUR**

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

Berikut cara menghitung penampilan permainan futsal, seperti yang dapat di lihat dari tabel sebagai berikut :

Cara Menghitung Penampilan Permainan Atlet Futsal

Tabel 3.7 Cara Menghitung Penilaian Permainan Futsal

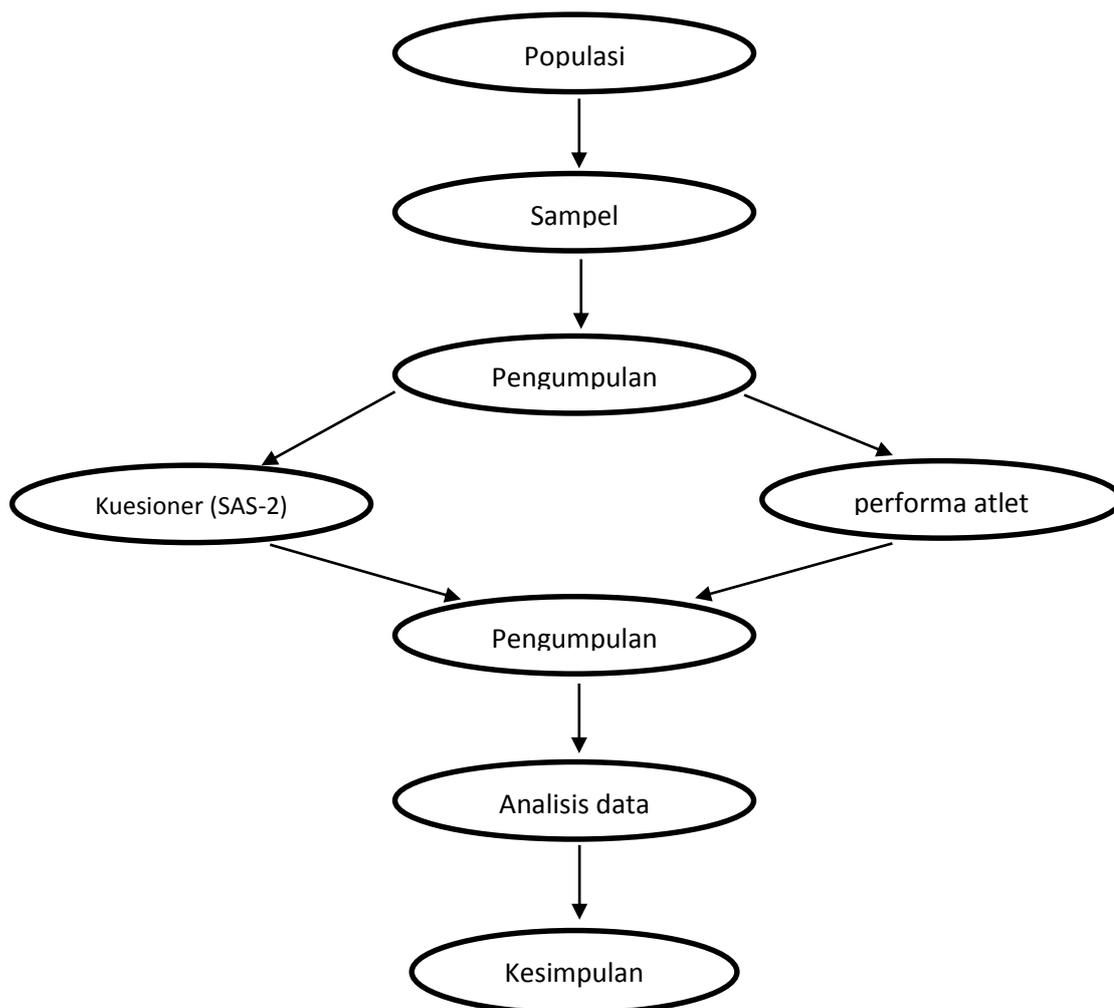
<b>Index</b>	<b>Cara menjumlahkan (Nilai)</b>
Index Pengambilan Keputusan (DMI)	$DMI = A/(A+IA)$ $DMI = 20/(20+0) = 1.00 (100\%)$
Index Kemampuan Mengeksekusi (SEI)	$SEI = E/(E+IE)$ $SEI = 0/(0+20) = 0.00 (0\%)$
Index Dukungan (SI)	$SI = A/(A+IA)$ $SI = 12/(12+2) = 0.86 (86\%)$
Penampilan Bermain (PB)	$GP = (DMI+SEI+SI)/3$ $GP = (1.00+0.00+0.86)/2 = 0.62 (62\%)$

Sumber : (Memmert & Harvey, 2008)

Intrumen GPAI telah di uji validitas oleh Oslin et al. (1998) dengan nilai validitas 2,19 untuk DMI, 3,66 untuk SEI dan 2,36 untuk SI. Adapun nilai reliabilitas cronbachs alpha 0,847 untuk DMI, 0,971 untuk SEI dan 0,865 untuk SI. Dari nilai validitas dan reliabilitas di atas dapat disimpulkan bahwa intrumen GPAI bisa dipergunakan dengan ketepatan yang baik dan konsisten untuk melakukan pengtesan berulang-ulang.

### 3.4 Prosedur Penelitian

Kuesioner tentang SAS-2 dibagikan kepada atlet melalui pelatih mereka. Para peserta diberitahu tentang hak-hak partisipan mereka selama penelitian dan menjelaskan semua jawaban dan informasi itu. 15 hingga 20 menit diberikan kepada peserta untuk menjawab kuesioner dan mereka didorong untuk memberikan kerja sama penuh mereka karena penelitian ini terkait dengan bidang keterlibatan olahraga mereka saat ini. SPSS 22.0 digunakan untuk menganalisis semua data yang diperoleh dalam penelitian ini. Koefisien korelasi Pearson digunakan untuk mengukur hubungan antara kecemasan kompetitif atlet dengan performa atlet.



Gambar 3.2 Langkah penelitian

### 3.5 Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil pengukuran merupakan data mentah dan untuk mengetahui adanya hubungan antara kecemasan kompetitif dengan performa atlet perlu melalui proses perhitungan secara statistic. Dalam penelitian kuantitatif, setelah dapat data dari sampel, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis data yang digunakan dalam penelitian menggunakan *Statistical Product and Service Solution* atau SPSS dan analisis datanya sebagai berikut :

- 1) Menguji normalitas data dengan uji statistika *Shapiro-wilk*. Uji normalitas data di lakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Jika hasilnya normal, maka dapat di analisis dengan statistic *parametric* jika data tidak normal maka data di analisis menggunakan statistic *nonparametric*. Format pengujiannya dengan membandingkan nilai probaibitas ( $p$ ) atau

signifikansi (Sig.) dengan derajat kebebasan (dk)  $\alpha = 0,05$ . Uji kebermaknaannya adalah sebagai berikut :

- a. Jika nilai Sig. Atau *P-value*  $> 0,05$  maka data dinyatakan berdistribusi normal.
  - b. Jika nilai Sig. Atau *P-value*  $< 0,05$  maka data dinyatakan berdistribusi tidak normal.
- 2) Berdasarkan uji normalitas, jika data yang diperoleh normal selanjutnya diolah dengan rumus korelasien bivariate. korelasi sederhana (Bivariate Correlation) digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan antara dua variabel dan untuk mengetahui arah hubungan yang terjadi. Koefisien korelasi sederhana menunjukkan seberapa besar hubungan yang terjadi antara dua variabel.

Pengambilan Keputusan

- a. Jika nilai Sig. Atau *P-value*  $> 0,05$  maka data dinyatakan tidak terdapat hubungan.
  - b. Jika nilai Sig. Atau *P-value*  $< 0,05$  maka data dinyatakan terdapat hubungan.
- 3) Setelah didapat angka korelasi, maka bagian kedua dari output SPSS adalah menguji apakah angka korelasi signifikan.

Kriteria Keputusan

- a. Jika nilai Sig. Atau *P-value*  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima
  - b. Jika nilai Sig. Atau *P-value*  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak
- 4) Selanjutnya menyimpulkan hasil penelitian dari semua data yang diolah menggunakan SPSS.