

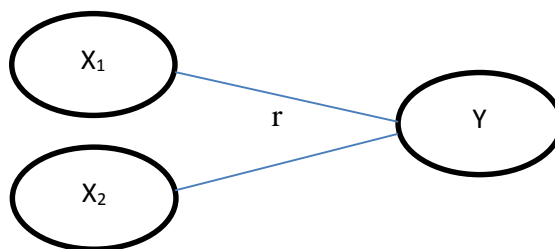
BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pada penelitian dibutuhkan suatu desain penelitian supaya penelitian ini dapat berjalan secara sistematis dan berjalan dengan baik. Menurut (Sarwono, 2013) menjelaskan bahwa “Pengertian desain penelitian adalah bagaikan sebuah peta jalan bagi peneliti yang menuntun serta menentukan arah berlangsungnya proses penelitian secara benar dan tepat sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan”.

Para ahli lain mengumpamakan desain penelitian dengan paradigma penelitian, mengenai paradigma penelitian Fraenkel dkk. (2012, hlm.7) menjelaskan bahwa : “Istilah penelitian dapat berarti segala jenis "penelitian, teliti, sabar, dan investigasi dalam beberapa bidang pengetahuan! Penelitian dasar berkaitan dengan mengklarifikasi proses bawahan, dengan hipotesis biasanya dinyatakan sebagai teori”.

Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.2



Gambar 3.1 Paradigma Sederhana

Sumber: Sugiyono (2017, hlm.42)

Keterangan:

X₁ : tingkat intelektual (IQ)

X₂ : tingkat emosi (EQ)

Y : penampilan bermain futsal

r : hubungan

3.2 Partisipan

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa baru 2019 yang aktif mengikuti UKM Futsal UPI, berjumlah 23 orang yang rata-rata mempunyai club diluar UKM Futsal UPI.

3.3 Populasi

Suatu penelitian memerlukan data yang diperoleh dari subjek penelitian atau populasi yang akan diteliti, populasi bisa merupakan kumpulan individu atau objek dengan sifat-sifat umumnya. Fraenkel et, al (2012, hlm.92) "*Population is the group to which the researcher would like the results of a study to be generalizable a it includes all individuals with certain specified characteristics*". Penulis dapat menyimpulkan bahwa populasi adalah sekumpulan elemen yang akan diteliti, seperti sekumpulan individu, sekumpulan orang-orang, dan sekumpulan unsur lainnya yang mempunyai karakteristik tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah anggota UKM Futsal UPI yang berjumlah 40 orang

3.4 Sample

Teknik pengambilan sample yaitu Total Sampling (sampel total/jenuh) karena populasi dijadikan sample karena jumlah populasi yang sedikit. Seperti penjelasan Fraenkel et, al (2012, hlm.92) "*process of selecting a number of individuals (a sample) from a population, preferably in such a way that the individuals are representative of the larger group from which they were selected*". Pengambilan sampel bertujuan agar sampel yang diambil dari populasinya "*representative*" (mewakili), sehingga dapat diperoleh informasi yang cukup untuk mengestimasi populasinya.. Jumlah sampel yang di gunakan dalam penelitian ini adalah berjumlah 23 orang anggota UKM Futsal UPI.

3.5 Angket atau Kuisiuner

Angket atau kuisiuner adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pernyataan atau pertanyaan tertulis yang bertujuan untuk memperoleh informasi dari responden tentang hal-hal yang sifatnya hanya responden yang mengetahui atau bersifat pribadi. Menurut Umar

Aginda Andika, 2019

HUBUNGAN TINGKAT KECERDASAAN INTELEKTUAL (IQ) DAN KECERDASAAN EMOSIONAL (EQ) DENGAN PENAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

(2011. hlm.49), “angket merupakan suatu pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan/pernyataan kepada responden dengan harapan memberikan respon atas daftar pertanyaan tersebut”. Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup :

Angket tertutup adalah angket yang di berikan telah terdapat jawaban untuk dipilih oleh responden. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang pertanyaan atau pernyataannya tidak memberi kebebasan pada responden untuk menjawabnya sesuai pendapat atau keinginan mereka, pernyataan atau pertanyaan sebelumnya telah ditentukan, sehingga responden tinggal memilih”. Tujuan dari angket tertutup ini adalah agar jawaban yang diberikan responden lebih terarah terhadap pemecahan permasalahan penelitian yang di angkat oleh peneliti. Untuk memudahkan dalam penyusunan butir pernyataan atau pertanyaan serta alternative jawaban yang diberikan, maka responden berleluasa untuk menjawab pernyataan atau pertanyaan dengan alternative tersebut.

Untuk menjabarkan ruang lingkup masalah yang akan diteliti sehingga mempermudah penulis menyusun kisi-kisi angket. Berikut ini pendapat para ahli yang dijadikan penulis sebagai acuan untu menyusun kisi-kisi angket. Ciri-ciri orang yang memiliki kepercayaan diri menurut Lautser (1992) dalam Ghufron dan Risnawati (2010: 35) adalah “(1)memiliki keyakinan pada kemampuan sendiri, (2) memiliki optimisme yang tinggi, (3) bersikap objektif dalam berbagai hal, (4) bertanggung jawab, (5) rasional dan realistis.”

Tujuan dari kisi-kisi angket adalah untuk mempermudah penulis dalam mengambil data penelitian. Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyusun kisi-kisi angket.

- 1) Tes intelegensi digunakan untuk mengetahui tingkat intelegensi seseorang, dilakukan dengan cara sample diberikan soal-soal untuk menyelesaikan dengan diberi waktu. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Kecerdasaan Intelektual

Variabel	Indikator	Nomor Soal
		Positif
Tingkat	a. Kemampuan	1,2,3,4

Aginda Andika, 2019

HUBUNGAN TINGKAT KECERDASAAN INTELEKTUAL (IQ) DAN KECERDASAAN EMOSIONAL (EQ) DENGAN PENAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

Kecerdasaan Intelektual	Memecahkan emosi	
	b. Intelegensi Verbal	5,6,7
	c. Intelegensi Praktis	8,9

Tabel 3.2 Angket Kecerdasaan Intelektual

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
	Kemampuan Memecahkan Masalah				
1	Saya memiliki kemampuan untuk mengenali, menyambung, dan merangkai kata-kata				
2	Saya selalu berpikir secara analitis dan kritis dalam setiap pengambilan keputusan				
3	Saya mempunyai kemampuan logika dalam berpikir untuk menemukan fakta yang akurat serta memprediksi resiko yang ada				
4	Ketika diberi suatu pertanyaan dalam suatu masalah, saya bias langsung menjawab dengan cepat dan sigap				
	Intelegensi Verbal				
5	Saya mempunyai kemampuan membaca, menulis, berbicara, serta menyampaikan pendapat dengan baik				
6	Saya sangat penasaran jika suatu pekerjaan yang rumit atau berhubungan dengan angka belum diketahui				

	hasil yang benar				
7	Saya ingin lebih mengetahui hal-hal yang belum saya ketahui				
	Intelegensi Praktis				
8	Saya memiliki kemampuan berkomunikasi secara urut, runtun, tertata, tepat, sistematis, dalam penempatan posisi diri				
9	Saya selalu melihat konsekuensi dari setiap keputusan yang saya ambil				

- Keterangan :
- Sangat Setuju : memiliki point 4
- Setuju : memiliki point 3
- Tidak Setuju : memiliki point 2
- Sangat Tidak Setuju : memiliki point 1

Kuesioner diatas telah di uji validasi dan reliabilitas oleh Ariska Setya Restiani dalam skripsi yang berjudul “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kompetensi Akuntan Publik dalam Menghadapi Asean Economic Community”. Untuk validitas dan reliabilitas instrument bisa dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 3.3 Instrument validitas
Item-Total Statisti

	Scale mean if item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrccted Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	30,8974	15937	,438	,807
X2	30,6154	16,296	,408	,810
X3	31,0769	13,862	,569	,792

X4	31,1538	14,239	,594	.787
X5	30,9744	1,184	,510	,798
X6	30,9487	15,260	,677	,783
X7	30,7179	14,155	,694	,774
X8	31,0000	17,105	,320	,817
X9	31,1795	15,362	,451	,806

Tabel 3.4 Reliabilitas Instrument

Cronbach's Alpha	N of Item
.816	9

Hasil ini menunjukkan bahwa ketetapan ini baik digunakan untuk pengetesan. Kuesioner ini juga sudah melalui uji coba dengan hasil reliabilitas Cronbach's Alpha = 0,816. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen ini memiliki konsistensi baik untuk melakukan pengetesan.

2) Tes yang digunakan untuk mengukur tingkat kecerdasan emosional yaitu dengan menggunakan instrumen angket dari tesis Latiah (2015). Peneliti memilih untuk mengadaptasi alat ukur tersebut dikarenakan angket kecerdasan emosional yang digunakan oleh peneliti sebelumnya membuat alat ukur dengan ditunjukkan 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 Daniel Goleman (2009). Sampai pada pengujian validitas dan reliabilitas instrumen. Instrumen angket telah divaliditasikan berdasarkan hasil koefisien *Alpha Cronbach* yang diperoleh ($\alpha = 0,896$) dan mengacu pada titik tolak ukur, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen kecerdasan emosional memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

Tabel 3.5 Instrumen Kecerdasan Emosional

No	Aspek	Indikator	No Item
1	Kesadaran diri	a. mengetahui emosi yang	1-2

		sedang dialami b. mampu menggunakan emosi yang sedang dialami untuk mengambil sebuah keputusan c. mampu mengukur diri secara akurat d. percaya diri	3-4 5-6 7
2	Pengaturan diri	a. mampu mengelola emosi secara positif b. mampu mengendalikan diri tidak mudah terpengaruh c. mamppu bertindak tegas demi tercapainya tujuan d. memiliki keluwesan dalam menghadapi perubahan	8-9 10-11 12-13 14-15
3	Motivasi diri	a. memiliki inisiatif b. memiliki komitmen c. optimis dan tangguh menghadapi kegagalan dan stress	16-17 18-19 20-21
4	Empati	a. mampu merasakan dan memahami emosi prang lain b. mampu menyesuaikan diri dengan banyak orang c. mampu menerima dan memahami sudut pandang orang ain terhadap sebuah permasalahan	22-23 24 25-26
5	Keterampilan sosial	a. terampil dalam berkomunikasi b. memiliki manajemen konflik yang efektif c. demoktratis	27-28 29-30 31-32
Jumlah pernyataan			32

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

Setelah indikator angket telah masukan kedalam kisi-kisi, lalu selanjutnya dijadikan butir-butir pernyataan atau pertanyaann dalam bentuk angket. Butir soal tersebut telah tersedia alternatif jawaban yang telah ditentukan, sehingga memudahkan. Dalam menentukan alternative jawaban peneliti menggunakan

skala skap yaitu skala likert. Menurut Nurhasan dan Cholil (2014, hlm.349) menyatakan :

Skala likert adalah suatu skala untuk menilai sikap seseorang terhadap suatu topik. Cara memberikan nilai terhadap suatu pernyataan dari suatu topik, dilakukan dengan menyatakan sikap itu kedalam lima alternatif pilihan jawaban yaitu : (1) Sangat setuju, (2) Setuju, (3) Tidak setuju, (4) Sangat tidak setuju”.

Melalui penggunaan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator variabel tersebut dijadikan sebagai patokan untuk membuat butir soal didalam sebuah angket yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Setiap pernyataan atau pertanyaan memiliki skor atau nilai. Data dari hasil uji coba diolah dan dianalisis untuk mengetahui derajat validitas dan reabilitasnya. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Nurhasan dan Cholil (2014, hlm. 349) menjelaskan bahwa “pemberian skala skor pada setiap kategori pertanyaan tes dilakukan dengan pemberian bobot, terhadap satu – empat alternative jawaban”. Dapat dilihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Tabel Skor Tiap Soal dari Angket Skala Likert
Sumber Cholil (2014, hlm. 349)

Alternative jawaban	Skor Alternative Jawaban	
	Positif (+)	Negatif (-)
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Penyusunan pernyataan atau pertanyaan tidak dilakukan dengan sembarangan, melainkan harus bertolak ukur dari penjelasan skala liker dalam Nazir (2005, hlm.205) sebagai berikut :

1. Jangan gunakan perkataan-perkataan sulit;
2. Jangan gunakan pertanyaan yang bersifat terlalu umum;
3. Hindarkan pertanyaan yang mendua arti (ambiguous);
4. Jangan gunakan kata yang samar-samar;
5. Hindarkan pertanyaan yang mengandung sugesti;
6. Hindarkan pertanyaan yang berdasarkan preasumsi;

7. Jangan membuat pertanyaan yang melakukan responden;
8. Hindarkan pertanyaan yang menghendaki ingatan.

pengumpul data dari variable penelitian. Akan tetapi jika sebaliknya maka pertanyaan dan pernyataan itu tidak dapat digunakan sebagai alat pengumpul data. Setelah hasil pengolahan data diperoleh maka langkah selanjutnya adalah menganalisis dan menafsirkan sesuai dengan hasil penelitian.

3.3.2 GPAI (Game Performance Assesment Instrumen)

Penilaian yang digunakan untuk mengetahui apakah sample mampu menyelesaikan tingkat kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional dengan penampilan bermain futsal menggunakan instrumen penilaian GPAI (Game Performance Assesment Instrumen, Griffin, 1997 dalam Metzler (200)) dan oslin telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assesment Instrumen* (GPAI), GPAI yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain. Menurut Mitchell, Oslin, dan Griffin (dalam Hoedaya 2001, hlm 108) “GPAI termasuk perilaku yang menunjukkan kemampuan untuk memecahkan masalah dengan membuat keputusan bergerak secara cepat dan mengeksekusinya keterampilan.”

Menurut Oslin, dkk. 1997 (dalam A. Hamidi Selain Model GPAI ada juga model teknis seperti yang diungkapkan oleh Griffin, Mitchell dan Oslin, (1997, hlm. 8): “Keterampilan biasanya diajarka secara terpisah, diluar konteks taktis mereka”. Arti dari pendapat di atas adalah bahwa keterampilan biasanya di ajarkan secara terpisah diluar konteks taktik.

Tujuan untuk membantu guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan bermain sewaktu bermain berlangsung. Tujuannya membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku pemain sewaktu permainan berlangsung. Dalam penelitian ini terdapat tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa, yaitu mengambil keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efesien atau tidak efesien), dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat). Adapun penjabarannya dalam tabel 3.5 dibawah ini.

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian GPAI
(Sumber: Komarudin (2016, hlm. 183))

ASPEK YANG DINILAI	KRITERIA
MEMBUAT KEPUTUSAN	<ul style="list-style-type: none"> - pemain berusaha melakukan <i>Passing</i> ke depan teman seregunya - pemain melakukan <i>Crossing</i> tepat ke temannya
MELAKSANAKAN KETERAMPILAN	<ul style="list-style-type: none"> - pemain dapat men-<i>dribbling</i> dan mengendalikan bola dari lawan - pemain dapat melakukan <i>passing</i> tepat ke teman seregunya - pemain dapat melakukan <i>Crossing</i> tepat ketemannya
MEMBERI DUKUNGAN (<i>suport</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - pemain memberikan dukungan terhadap teman regu yang sedang men-<i>dribbling</i> bola dengan cara bergerak ke posisi yang tepat untuk menerima umpan bola

Hasil obsevasi selanjutnya dicatat dalam format catatan observasi (tabel 3.5) dengan cara membutuhkan tanda silang pada masing-masing aspek disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Data hasil observasi selanjutnya dihitung dengan menggunakan perhitung yang dirumuskan oleh Mitchell, Oslin, dan Griffin (2006) yaitu :

- 1) Index Pengambilan Keputusan (DMI) : adalah jumlah pengambilan keputusan yang dibuat dibagi dengan jumlah keputusan yang tepat ditambah jumlah keputusan yang tidak tepat, $DMI = (A / (A + IA))$.

- 2) Indeks Pelaksanaan Keterampilan (SEI) : jumlah eksekusi keterampilan efisien dibagi dengan jumlah eksekusi keterampilan efisien ditambah jumlah eksekusi keterampilan tidak efisien, $SEI = (E / (E + IE))$.
- 3) Indeks dukungan (SI) = jumlah pengambilan dukungan yang dibuat dibagi dengan jumlah keputusan yang tepat ditambah jumlah keputusan yang tidak tepat, $SI = A / (A + IA)$.
- 4) Keterlibatan dalam Permainan (GI) : Tambahkan bersama-sama semua respon yang menunjukkan keterlibatan dalam permainan. $GI = DMI + SEI + SI$.
- 5) Kemampuan Memainkan Permainan Olahraga (GP) : Kemampuan memainkan permainan olahraga dihitung dengan menambahkan nilai dari semua komponen yang dinilai dan membaginya dengan jumlah komponen yang dinilai, $GP = (DMI + SEI + SI) / 3$

Tabel 3.8 Contoh Penilaian GPAI

Nama siswa	(DMI) Membuat keputusan		(SEI) Pelaksanaan Keterampilan		(SI) Dukungan		(GI)	(GP) Hasil
	Tepat	Tidak Tepat	Efisien	Tidak Efisien	Tepat	Tidak Tepat		
A	xx (2)	X (1)	Xxx (3)	X (1)	Xx (2)	X(1)	10	0,70
	0,67		0,75		0,67			
B	Xxx (3)	X (1)	Xxx (3)	X (1)	Xx (2)	X (1)	11	0,72
	0,75		0,75		0,67			
C	Xxxx (4)	Xx (2)	Xx (2)	Xx (2)	Xxx (3)	X (1)	14	0,64
	0,67		0,5		0,75			

Instrumen GPAI telah diuji validasi oleh Oslin, dkk (1998) dengan nilai validas 2,19 untuk DMI, 3,66 untuk SEI, dan 2,36 untuk SI. Adapun nilai reliabilitas dengan Cronbach Alpha 0,847 untuk DMI, 0,971 untuk SEI, dan 0,865 untuk SI. Dari nilai validitas dan reliabilitas di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen GPAI bisa dipergunakan dengan ketepatan yang baik dan konsistensi untuk melakukan pengujian berulang-ulang.

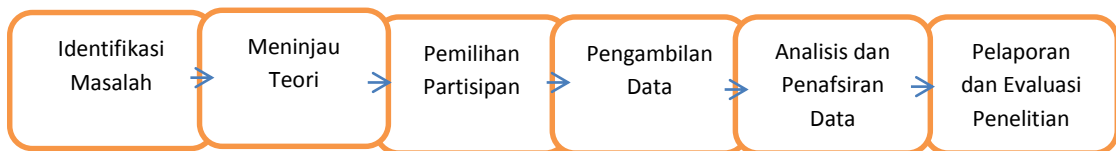
3.4 Prosedur Penelitian

Aginda Andika, 2019

HUBUNGAN TINGKAT KECERDASAAN INTELEKTUAL (IQ) DAN KECERDASAAN EMOSIONAL (EQ) DENGAN PENAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

Tahap-tahap dalam melaksanakan penelitian ini memberikan gambaran tentang keseluruhan perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, sampai dengan penyusunan laporan, adapaun tahap pertama adalah tahap persiapan yang mana penelitian dimulai dengan menyusun rancangan penelitian, kemudian meneliti menentukan lokasi untuk melakukan penelitian, lalu peneliti mengurus perizinan kepada pihak-pihak terkait, seperti membuat surat izin penelitian dari kampus, setelah administrasi dari kampus selesai kemudian peneliti melakukan pengumpulan data kepada anggota UKM Futsal UPI. Setelah data sudah didapat peneliti mengolah data tersebut menggunakan software spss. Untuk lebih jelas mengenai prosedur penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada gambar:



Gambar 3.6 Langkah-Langkah Penelitian
Sumber: L.R Gay (2006, hlm.115)

3.5 Prosedur Pengolahan Data

Setelah data di dapatkan, selanjutnya memberikan nilai pada tiap pernyataan atau pertanyaan dalam angket yang telah dijawab oleh responden dengan kriteria penilaian menggunakan skala Likert sebagai berikut :

- 1) Pertanyaan positif : Sangat setuju = 4, setuju = 3, tidak setuju = 2, sangat tidak setuju = 1
- 2) Pertanyaan negatif : Sangat setuju = 1, setuju = 2, tidak setuju = 3, sangat tidak setuju = 4
- 3) Mengelompokkan setiap butir pernyataan atau pertanyaan
- 4) Menjumlahkan nilai seluruh pernyataan atau pertanyaan untuk setiap responden
- 5) Menghitung skor rata-rata dari setiap kelompok soal
- 6) Menghitung simpangan baku dari setiap kelompok soal
- 7) Menguji variansi dari setiap kelompok soal
- 8) Menguji validitas dan reabilitas angket

- 9) Analisis data dari hasil pengamatan angket menggunakan analisis korelasi signifikansi.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif mengenai hubungan tingkat kecerdasan intelektual dan emosional dengan penampilan bermain futsal. Data yang telah didapat oleh peneliti dalam penelitian di lapangan adalah data mentah, sehingga harus dilakukan pengolahan data agar mendapatkan data yang baku. Setelah data itu baku maka harus diolah dan dianalisis agar menghasilkan suatu hubungan dari data-data tersebut. Pengolahan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan alat bantu SPSS 16 *for windows*, langkah-langkah yang dilakukan adalah :

- 1) Membuat Deskripsi Data
- 2) Melakukan Uji Normalitas data di uji statistik *Kolmogorov-Smirnov Test*. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak normal. Jika hasilnya normal maka dapat di analisis dengan *statistic parametric* dan jika hasil tidak normal maka data dapat di analisis dengan menggunakan *statistic nonparametric*.
 - (1) jika nilai Jika nilai Sig. Atau *P-value* $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal.
 - (2) Jika nilai Sig. Atau *P-value* $<0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi tidak normal.
 - 3) Berdasarkan uji normalitas, jika data yang diperoleh normal selanjutnya diolah dengan rumus Correlation 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
 - (1) Jika nilai Sig. Atau *P-value* $> 0,05$ maka data dinyatakan tidak terdapat hubungan.
 - (2) Jika nilai Sig. Atau *P-value* $<0,05$ maka data dinyatakan terdapat hubungan.
 - 4) Setelah didapat angka korelasi, maka bagian kedua dari output SPSS adalah menguji apakah angka korelasi signifikan.

Kriteria Keputusan

Aginda Andika, 2019

HUBUNGAN TINGKAT KECERDASAAN INTELEKTUAL (IQ) DAN KECERDASAAN EMOSIONAL (EQ) DENGAN PENAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

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