

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian membahas mengenai tata cara pelaksanaan penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan teknik perbandingan. Menurut (Glass & Hopkins, 1979) bahwa “untuk menyelidiki kausal yang mungkin untuk suatu pola perilaku yang dilakukan dengan cara membandingkan subjek dimana pola tersebut ada dengan subjek yang serupa dimana pola tersebut tidak ada atau berbeda”. Dengan kata lain penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah perbedaan yang terjadi antara kelompok subjek (dalam variabel independen) menyebabkan terjadinya perbedaan pada variabel dependen. Penelitian ini merupakan pengujian sesudah fakta karena sebab dan akibat sudah terjadi atau sudah mempengaruhi variabel lainnya.

Adapun penggunaan metode deskriptif dalam penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian dan kejadian yang terjadi pada saat ini dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya yaitu guna menganalisis performa wasit sepakbola liga 1 ditinjau dari *physical fitness*, pemahaman *laws of the game*, dan *self efficacy*.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini diperlukan sumber data, dan pada umumnya disebut populasi atau sampel penelitian. Populasi adalah keseluruhan elemen penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi (Fraenkel (2012, hlm. 130). Populasi dalam penelitian ini adalah wasit sepakbola liga 1 PSSI tahun 2018, yang berjumlah 40 orang wasit yang lulus test wasit Liga 1 tahun 2018.

3.2.2 Sampel Penelitian

Sampel penelitian dalam penelitian ini adalah wasit liga 1 yang lulus seleksi periode 2018 berjumlah 30 orang wasit sebagai sampel, diambil dengan teknik

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

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

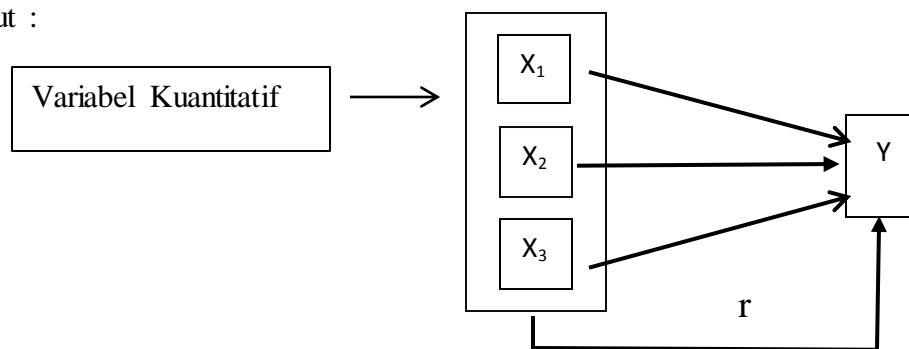
purposive sampling. Teknik *Purposive sampling* menurut Fraenkel (2012, hlm.100) adalah “*Different from convenience sampling in that researchers do not simply study whoever is available but rather use their judgement to select a sampel that they believe, based on prior information, will provide the data they need*”.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka peneliti membatasi sampel yang akan dijadikan sampel peneliti dengan kriteria sebagai berikut :

- 1) Sampel harus memiliki lisensi wasit tingkat nasional (C1),
- 2) Sample merupakan wasit yang lulus seleksi liga 1 tahun 2018
- 3) Sampel harus pernah memimpin pertandingan liga 1

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti, sebagai ancar-ancar kegiatan, yang akan dilaksanakan (Fraenkel et al., 2012; 270). Adapun desain penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1

Desain Penelitian Hipotetik (Indrawan R, at all., 2014)

Keterangan :

X_1 : *Physical Fitness* (Kebugaran jasmani)

X_2 : Pemahaman *laws of the game*

X_3 : *Self Efficacy*

Y : Hasil kinerja wasit (uji t , analisis korelasi)

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat ukur merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Bentuk alat ukur yang digunakan berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian. Mengenai instrumen ini, Sugiyono (2010,

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

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

hlm. 148) menerangkan sebagai berikut: “Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian”. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.4.1 Instrumen *Physical Fitness* (kebugaran jasmani)

Untuk mengukur kebugaran jasmani, dalam penelitian ini menggunakan *FIFA Fitness Test for Referee*. Tes ini merupakan tes baku yang digunakan oleh wasit sepakbola di seluruh dunia. *FIFA Fitness Test for Referee* terdiri dari dua komponen tes yaitu *Sprint test* dan *Interval test*. Kriteria dari *FIFA Fitness Test for Referee* adalah sebagai berikut yang tertera pada tabel 3.1. dan 3.2.

Tabel 3.1.
Kriteria *Sprint Test*

Waktu (detik)	Kriteria
< 5.6	<i>Excellent</i>
5.6 - 5.7	Sangat Baik
5.8 - 6.0	Baik
6.1 – 6.2	Cukup
> 6.2	Jelek

Sumber : *FIFA Refereeing Fitness Test (2016)*

Tabel 3.2.
Kriteria *Interval Test*

Jarak (meter)	Kriteria
> 4800	<i>Excellent</i>
4600 – 4800	Sangat Baik
4200 – 4600	Baik
4000 – 4200	Cukup
< 4000	Jelek

Sumber : *FIFA Refereeing Fitness Test (2016)*

Adapun tatacara pelaksanaan tes berdasarkan prosedur *FIFA Refereeing Fitness Test (2016)* adalah sebagai berikut:

a) *Repeated Sprint Test Ability : Procedure*

1. Peserta menjalankan enam sprint 40 meter yang berturut-turut diikuti dengan periode pemulihan selama 90 detik setelah setiap sprint (sambil berjalan kembali ke garis start).

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

2. Start dinamis dengan kaki depan pada garis yang berada 1,5 meter dari alat pencatat waktu elektronik di posisi awal (garis start).
3. Limit waktu dalam setiap melakukan sprint adalah 6,20 detik untuk kategori nasional (FIFA, 2016, hlm. 9)
4. Jika peserta jatuh dalam perjalanan menuju garis finis, mereka diizinkan tetap berlari.
5. Jika peserta gagal memenuhi limit waktu dalam salah satu kesempatan berlari dari enam kesempatan, mereka dipersilahkan memalukan satu kesempatan tambahan setelah sprint keenam.
6. Jika peserta gagal dalam dua sprint, maka mereka dinyatakan gagal.



Gambar 3.2. Sprint Test
Sumber : FIFA Refereeing Fitness Test (2016)

b) *Interval Test : Procedure*

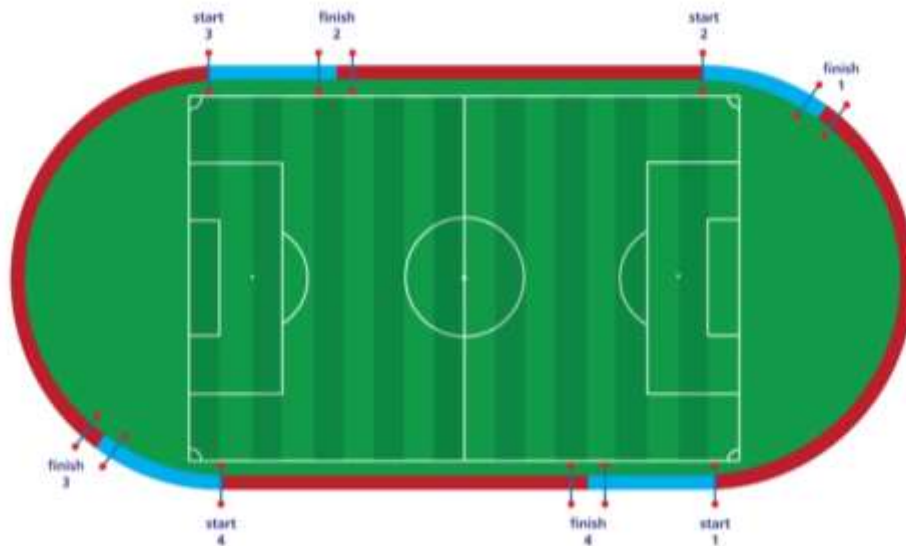
1. Peserta menjalankan minimal sepuluh lap (4000 meter) berturut-turut
2. Setiap lap (putaran) terdiri dari 4 kali melakukan lari cepat 75 meter disambung 4 kali pemulihan 25 meter dengan berjalan
3. Dimulai dengan berlari 75 meter dengan waktu 15 detik kategori nasional (FIFA, 2016, hlm.12)
4. Diikuti istirahat dengan berjalan 25 meter dengan waktu 20 detik kategori nasional (FIFA, 2016, hlm.12)
5. Proses ini diulang untuk menyelesaikan satu lap hingga selanjutnya sampai batas minimal 10 lap
6. Daerah berjalan dan batas finish ditandai dengan kerucut 3 meter di setiap sisi dari jarak 75 meter

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

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

7. Jika peserta gagal untuk mencapai area berjalan di waktu yang ditentukan, maka tester akan mengeluarkan peringatan (kartu kuning)
8. Jika peserta gagal untuk mencapai daerah berjalan untuk kedua kalinya, mereka dianggap gagal tes (kartu merah)



Gambar 3.3 Interval Tes
Sumber : FIFA Refereeing Fitness Test (2016)

3.4.2 Instrumen Pemahaman *Laws of The Game*

Dalam penggunaan instrumen pemahaman *laws of the games*, penulis membuat kisi-kisi instrumen yang didasarkan dari buku *law of the games FIFA tahun 2017/2018*. Adapun kisi-kisi instrumen adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Pemahaman *Laws of The Game*

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	No Soal
Pemahaman <i>Laws of The Game</i>	Perlengkapan Pertandingan	Law 1 Lapangan	Lapangan tidak boleh memakai rumput sintesis (buatan)	1
			Ukuran lapangan harus memiliki lebar 70 meter – 90 meter	13
			Tanda (marka) tendangan gawang mempunyai ukuran 5 meter	35
			Tanda (marka) lingkaran tendangan permulaan (kick off)	41

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

			harus berukuran diameter 10 meter	
		Law 2 Bola	Bola yang mempunyai berat kurang dari 410 gr dapat digunakan dalam pertandingan	3
Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	No Soal
Pemahaman <i>Laws of The Game</i>			Berat bola yang digunakan pada saat pertandingan adalah 410 gram – 450 gr	30
			Pergantian bola yang rusak pada saat pertandingan dapat dilakukan tanpa ijin wasit	14
			Pada saat hujan dalam pertandingan bola berubah beratnya, maka wasit harus terus menggunakan bola tersebut	64
		Law 3 Permainan	Pemain yang diganti dalam pergantian pemain, harus keluar lapang terlebih dahulu dari posisi pemain yang akan menggantikanya	4
			Pemain cadangan diberikan peringatan apabila masuk lapangan dan mencampuri permainan	18
			Wasit bisa melarang orang yang tidak berkepentingan untuk tidak masuk lapangan permainan	52
			Nama-nama daftar susunan pemain tidak harus dimiliki oleh wasit sebelum pertandingan di mulai	25
		Law 4 Perlengkapan Permainan	Wasit tidak perlu memastikan perlengkapan yang digunakan pemain, karena itu tugas dari official	17
			Pemain tidak harus menggunakan pelindung kaki (<i>shinguard</i>) ketika akan masuk lapangan pertandingan	36
			Jika pemain menggunakan pakaian dalam, maka warna dari lengan pakaian dalam itu harus	46

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

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

			sama dengan warna dari lengan kaos yang di pakai	
			Pemain boleh menggunakan baju / kaos yang tidak ber lengan	9
			Pemain boleh menggunakan pakaian dalam (strik) yang berbeda warna dengan jersey	2
Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	No Soal
Pemahaman <i>Laws of The Game</i>		Law 5 Wasit	Wasit memiliki kewenangan mutlak untuk menghentikan pertandingan	43
			Memberikan isyarat kepada asisten wasit atas kejadian dan keputusan yang akan diambil	59
			Tidak harus bekerjasama dengan assiten wasit dan wasit cadangan pada saat memimpin pertandingan	60
			wasit tidak harus membawa kompa dan alat tekanan bola, karena itu sudah disediakan oleh panitia	57
			Peluit dan kartu hanya dibawa oleh wasit utama pada saat bertugas memimpin pertandingan	58
			Wasit memiliki kewenangan mutlak untuk menghentikan pertandingan	43
	Perangkat Pertandingan	Law 6 Assisten Wasit	Asisten wasit ikut serta memeriksa lapangan yang akan di gunakan sebelum pertandingan	26
			Asisten wasit mengambil keputusan pelanggaran di area kotak penalty	8
			Asisten wasit bertugas membantu tugas wasit dan memperjelas keputusan wasit dalam setiap pertandingan	44
			Asisten wasit dapat mengambil keputusan pelanggaran di area kotak penalty	8

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

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

	Peraturan Permainan	<i>Law 7</i> Durasi pertandingan	Lamanya waktu istirahat bisa disesuaikan dengan kebutuhan tim dan permintaan dari panitia pertandingan karena pihak sponsor	37
			Wasit cadangan tidak perlu menggunakan sinyal atau peluit ketika menunjukkan waktu tambahan	42
			Tambahan waktu diberikan dan ditentukan oleh wasit cadangan	23
Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	No Soal
Pemahaman <i>Laws of The Game</i>		<i>Law 8</i> Memulai dan memulai kembali permainan	Tendangan permulaan (<i>kick off</i>) dapat dilakukan apabila pemain lawan sudah berada di setengah lapangan permainan	61
			<i>Kick off</i> hanya dilakukan di setiap permulaan babak	27
			Penendang <i>kick off</i> boleh menendang bola dari <i>kick off</i> untuk yang kedua kalinya	34
			Gol dapat langsung tercetak dari tendangan permulaan (<i>kick off</i>)	39
		<i>Law 9</i> Bola di dalam dan di luar permainan	Bola di luar permainan jika sebagian bola melewati garis samping atau garis gawang, baik menggelinding atau melayang	33
			Bola dalam permainan jika memantul dari tubuh assiten wasit yang berada di atas garis lapangan	10
			Bola berada di luar permainan bila permainan di hentikan wasit	29
			Bola dapat di lempar, ditangkap kembali oleh penjaga gawang di mana pun selama penjaga gawang berada di area penalty	48
		<i>Law 10</i> Cara mencetak Goal	Gol dianggap sah dari lemparan ke dalam, yang sebelumnya bola tersentuh oleh penjaga gawang	11
			Gol dapat tercipta langsung dari tendangan bebas tidak langsung	21

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

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

			Bola dinyatakan masuk (goal) apabila seluruh bagian bola telah melewati garis gawang	45
			Gol dianggap sah dari lemparan ke dalam, yang sebelumnya bola tersentuh oleh penjaga gawang	11
		<i>Law 11 Offside</i>	Pemain depan dinyatakan <i>on side</i> apabila menerima umpan dari pemain lawan yang bermaksud mengumpan ke pemain belakang	50
Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	No Soal
Pemahaman <i>Laws of The Game</i>			Wasit menghukum pemain depan yang berposisi <i>offside</i> saat menerima bola dari hasil <i>delebrate play</i> lawan	62
		<i>Law 12</i> Pelanggaran dan kelakuan tidak sopan	Seorang pemain menggunakan kata-kata atau isyarat yang menghina, melecehkan atau kasar harus di beri kartu kuning	38
			Pemain bertahan melakukan pelanggaran karna kelalalian pada saat melanggar (<i>careless</i>) harus dihukum kartu kuning	28
			Pemain yang bermain dan melakukan pelanggaran dengan tenaga yang berlebihan harus di hukum dengan kartu merah	32
			Pemain bertahan menghadang (<i>sliding</i>) lawan di kotak penalty secara wajar, maka wasit memberikan hukuman penalty dan kartu merah.	63
			Meludahi teman satu tim harus dihukum kartu merah	12
			<i>Law 13</i> Tendangan bebas	Tendangan bebas langsung harus ditendang ke arah depan terlebih dahulu
		Tendangan bebas harus segera dilakukan sebelum 4 detik		
		Bola pada tendangan bebas langsung di tendang langsung masuk ke dalam gawang sendiri, maka tendangan bebas di ulang		19

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

			Seorang pemain penyerang menghalangi penjaga gawang untuk melepaskan bola dari tangannya, maka dihukum dengan tendangan bebas tidak langsung	20
			Tendangan bebas langsung di berikan kepada lawan jika penjaga gawang menguasai bola lebih dari 6 detik	40
Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	No Soal
Pemahaman <i>Laws of The Game</i>			Tendangan bebas tidak langsung di berikan jika pemain melakukan kesalahan yang disengaja	24
		<i>Law 14</i> Tendangan Pinalty	Penalty di ulang jika kedua tim melakukan pelanggaran pada waktu yang bersamaan	16
			Pemain yang melakukan tipuan pada saat tendangan pinalti dihukum dengan kartu kuning	5
			Pada saat melakukan tendangan penalty pemain lawan melakukan pelanggaran dan bola masuk, maka gol di syahkan	31
			Penalty di ulang jika pemain bertahan melakukan pelanggaran dan bola tidak masuk	47
		<i>Law 15</i> Lemparan kedalam	Pemain tidak boleh menginjak garis lapangan pada saat lemparan ke dalam (trow in)	7
			Lemparan kedalam boleh dilakukan dengan posisi jongkok	41
		<i>Law 16</i> Tendangan gawang	Bola dalam permainan apabila tendangan gawang telah dilakukan dan menyentuh pemain lain di dalam kotak pinalti	49
		<i>Law 17</i> Tendangan sudut	Bola pada tendangan sudut harus di tendang ke arah gawang lawan	55

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

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

		Pemain yang melakukan tendangan sudut boleh menyentuh kembali bola sebelum bola tersentuh oleh pemain lainnya	15
		Gol dapat tercipta langsung dari tendangan sudut tanpa menyentuh pemain lain	56

Sumber : *FIFA Laws Of The Game* (2016)

Instrumen diujicobakan kepada Wasit Nasional yang berjumlah 20 orang. Setelah data hasil uji coba diperoleh kemudian setiap butir pernyataan dianalisis untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Pengolahan data ini dilakukan dengan menggunakan software SPSS 23, hasilnya sebagai berikut :

3.4.2.1 Uji Validitas

Setelah uji keterbacaan pada soal tes kemampuan penalaran dan komunikasi dengan validitas isi dan validitas muka dengan para ahli, langkah selanjutnya adalah menguji validitas setiap butir soal. Klasifikasi untuk menginterpretasikan besarnya koefisien korelasi yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.4
Klasifikasi Koefisien Validitas

Koefisien Korelasi	Klasifikasi
$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$	Tinggi
$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$	Cukup
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah
$r_{xy} < 0,00$	Tidak Valid

Sumber : *Gilford (dalam Suherman, 201:136)*

Setelah memperoleh koefisien validitas, kemudian dicari t-hitung menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana (2005). Butir soal dikatakan valid apabila pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ didapat $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Hasil perhitungan validitas untuk kemampuan pemahaman *laws of the game* (peraturan permainan) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.5
Data Hasil Uji Validitas

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

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

Tes Pemahaman *Laws of the game*

No. Soal	r_{xy}	Kriteria	Interpretasi	No. Soal	r_{xy}	Kriteria	Interpretasi
1	0,995	Valid	Sangat tinggi	34	0,997	Valid	Sangat tinggi
2	0,997	Valid	Sangat tinggi	35	0,981	Valid	Sangat tinggi
3	0,993	Valid	Sangat tinggi	36	0,998	Valid	Sangat tinggi
4	0,968	Valid	Sangat tinggi	37	0,999	Valid	Sangat tinggi
5	1,000	Valid	Sangat tinggi	38	0,978	Valid	Sangat tinggi
6	0,997	Valid	Sangat tinggi	39	0,998	Valid	Sangat tinggi
7	0,995	Valid	Sangat tinggi	40	0,993	Valid	Sangat tinggi
8	0,997	Valid	Sangat tinggi	41	0,995	Valid	Sangat tinggi
9	0,992	Valid	Sangat tinggi	42	0,997	Valid	Sangat tinggi
10	0,996	Valid	Sangat tinggi	43	1,000	Valid	Sangat tinggi
11	0,997	Valid	Sangat tinggi	44	1,000	Valid	Sangat tinggi
12	0,996	Valid	Sangat tinggi	45	1,000	Valid	Sangat tinggi
13	0,968	Valid	Sangat tinggi	46	1,000	Valid	Sangat tinggi
No. Soal	r_{xy}	Kriteria	Interpretasi	No. Soal	r_{xy}	Kriteria	Interpretasi
14	1,000	Valid	Sangat tinggi	47	1,000	Valid	Sangat tinggi
15	1,000	Valid	Sangat tinggi	48	0,993	Valid	Sangat tinggi
16	0,995	Valid	Sangat tinggi	49	0,997	Valid	Sangat tinggi
17	0,999	Valid	Sangat tinggi	50	0,995	Valid	Sangat tinggi
18	0,998	Valid	Sangat tinggi	51	1,000	Valid	Sangat tinggi
19	1,000	Valid	Sangat tinggi	52	1,000	Valid	Sangat tinggi
20	0,998	Valid	Sangat tinggi	53	0,997	Valid	Sangat tinggi
21	0,995	Valid	Sangat tinggi	54	0,997	Valid	Sangat tinggi
22	1,000	Valid	Sangat tinggi	55	0,995	Valid	Sangat tinggi
23	1,000	Valid	Sangat tinggi	56	1,000	Valid	Sangat tinggi
24	0,901	Valid	Sangat tinggi	57	1,000	Valid	Sangat tinggi
25	0,984	Valid	Sangat tinggi	58	0,998	Valid	Sangat tinggi
26	0,998	Valid	Sangat tinggi	59	0,992	Valid	Sangat tinggi
27	0,989	Valid	Sangat tinggi	60	0,998	Valid	Sangat tinggi
28	1,000	Valid	Sangat tinggi	61	0,995	Valid	Sangat tinggi
29	0,985	Valid	Sangat tinggi	62	0,992	Valid	Sangat tinggi
30	1,000	Valid	Sangat tinggi	63	0,993	Valid	Sangat tinggi
31	0,995	Valid	Sangat tinggi	64	0,981	Valid	Sangat tinggi
32	1,000	Valid	Sangat tinggi	65	0,984	Valid	Sangat tinggi
33	0,998	Valid	Sangat tinggi	66	0,984	Valid	Sangat tinggi

Sumber : Hasil perhitungan menggunakan SPSS 23

Dari hasil uji validitas instrumen, dari total 66 soal keseluruhan soal memiliki validitas yang tinggi, sehingga bias digunakan dalam penelitian.

3.4.2.2 Uji Reliabilitas

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

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

Selanjutnya untuk mencari reliabilitas internal dengan menganalisis reliabilitas alat ukur dari satu kali pengukuran. Reliabilitas berarti instrument tersebut bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 1997). Reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajegan atau ketepatan hasil pengukuran (Sukmadinata, 2006). Klasifikasi untuk menginterpretasikan besarnya koefisien reliabilitas yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.6
Klasifikasi Indeks Reliabilitas

Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
$r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq r_{11} < 0,90$	Tinggi
$0,90 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber : Gildford (dalam Suherman, 201:156)

Hasil perhitungan reliabilitas untuk tes pemahaman *laws of the game* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.7
Data Hasil Uji Reliabilitas
Tes Pemahaman *Laws of the game*

r_{xy}	Kriteria	Interpretasi
0,999	Reliabel	Sangat Tinggi

Sumber : Hasil perhitungan menggunakan SPSS 23

3.4.3 Instrumen *Self Efficacy*

Instrumen dalam penelitian ini berupa angket, untuk mengolah data tersebut menggunakan skala yang yang dikembangkan berdasarkan aspek-aspek *self efficacy* dari Albert Bandura (1997: 3). Instrumen ini terdiri dari tiga aspek yaitu aspek *Generality*, *Magnitude (level)*, dan *Strength*. Aspek-aspek ini kemudian dijabarkan menjadi delapan indikator. Perumusan kisi-kisi instrument disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3.8
Indikator Penilaian *Self Efficacy*

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	No Soal
<i>Self Efficacy</i>	<i>Generality</i>	Membuat perencanaan	Mempersiapkan perlengkapan pribadi yang	1

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

	(Keleluasaan tugas pada Seseorang dan yakin mengenai kemampuannya menghadapi berbagai situasi permasalahan)	dalam menyelesaikan tugas	dibutuhkan selama pertandingan	
			Melaksanakan program latihan untuk mendukung kondisi fisik	16
			Mempelajari profil tim dan pertandingan sebelumnya pada saat akan bertugas	31
			Menerima hasil koreksi dan memperbaiki performa pada tugas selanjutnya	33
		Mampu menyelesaikan tugas dan bekerjasama dengan baik	Berkomitmen untuk menyelesaikan tugas/pertandingan yang menentukan (<i>play off</i>)	7
			Saling memberikan support kepada wasit lain dalam melaksanakan tugasnya	17
			Mengendalikan diri untuk tetap dalam performa terbaik disaat tekanan dan protes dari penonton, official maupun pemain	27
			Membantu menguatkan keputusan asisten wasit saat menunjukkan arah hukuman	30
		Memanage pertandingan dengan baik	Mencatat semua kejadian selama berlangsungnya pertandingan	3
			Menggunakan hak sebagai seorang pemimpin dalam menghentikan dan memulai pertandingan	4
			Berusaha menjaga jarak ideal dengan kejadian pada saat mengambil keputusan	29
			Mengingatkan pemain yang dirasa dapat mengganggu jalannya pertandingan	32
		Self Efficacy	Magnitude (level) (Keyakinan seseorang terhadap kemampuannya	Meningkatkan upaya sebaik-baiknya dalam menyelesaikan tugas

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

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

Self Efficacy	menghadapi tingkat kesulitan tugas, dimana situasinya tidak menentu mengandung unsur kekaburan, tidak dapat diprediksi, dan penuh tekanan)		Berusaha mencapai loyalitas yang tinggi ketika memimpin pertandingan	13	
			Mengoreksi hasil tugas dengan teliti melalui diskusi dan sharing dengan rekan	18	
		Berkomitmen untuk melaksanakan tugas dengan baik dalam berbagai situasi dan kondisi	Mampu memenuhi dan menjalankan tuntutan tugas yang tinggi dari PSSI	12	
			Mampu melaksanakan tugas dengan level/tensi pertandingan yang tinggi	14	
			Selama bertugas berusaha menghindari kesalahan sekecil mungkin	20	
			Siap memimpin kembali pertandingan yang mempertemukan salah satu tim yang pernah kecewa kepada kepemimpinan saya	24	
			Konsisten dalam mengambil keputusan	Membuat keputusan dan menerapkan peraturan permainan sesuai dengan FIFA <i>Laws of The Game</i>	2
			Mengeluarkan pemain yang melakukan tindakan jahat saat berlangsungnya pertandingan	5	
			Memberikan hukuman berat kepada tim yang selalu protes	11	
			Siap bertugas kembali di tempat pertandingan yang pernah bermasalah sebelumnya	26	
		Strength (Keyakinan seseorang terhadap kemampuan yang dimilikinya)	Memiliki ketahanan dalam menghadapi kesulitan	Mampu menghadapi kesulitan berupa tekanan, protes saat berlangsungnya pertandingan	8
				Yakin akan kemampuan yang dimiliki ketika bertugas pada setiap pertandingan	19

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

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

		Bekerja secara optimal dengan kemampuan yang dimiliki	21
		Pantang menyerah hingga masalah dalam pertandingan teratasi	23
	Memiliki ketekunan diri	Mampu menghadapi tekanan dari pemain dan official yang kecewa terhadap keputusan saya	15
		Mempertahankan profesi yang ditekuni saat ini karena keahlian saya sebagai wasit	28
		Melupakan kesalahan yang pernah diputuskan dan fokus kembali untuk memimpin pertandingan dengan baik hingga peluit akhir dibunyikan	10
	Memiliki keyakinan dan kemantapan yang kuat	Mampu meredakan emosi pemain yang terkena hukuman	9
		Tetap fokus menyelesaikan tugas dengan segala tekanan yang ada	22
		Siap ditugaskan di lokasi terjauh di wilayah Indonesia dalam pertandingan tim besar (<i>big match</i>)	25

Dari kisi-kisi instrument di atas tidak disertakan item-item *unfavorable*, hal ini peneliti lakukan berdasarkan panduan Bandura (2006: 307-337) untuk mengembangkan skala *self-efficacy*. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan skala *self-efficacy*, adalah sebagai berikut :

- (a) Menurut Bandura (2006 : 312), skala efikasi merupakan skala unipolar yang berkisar dari 0 hingga maksimum. Sementara pernyataan negatif tidak disertakan karena penilaian bipolar dengan derajat negatif di bawah 0 (nol) tidak memiliki tingkatan di bawahnya. Skala bipolar dengan derajat negatif di bawah nol menunjukkan seseorang tidak mampu melakukan suatu aktivitas yang

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

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

diharapkan. Berdasarkan hal ini, maka skala *self efficacy* yang dikembangkan tidak memakai item-item *unfavorable* atau item negatif.

- (b) Pernyataan pada skala ini terdapat 33 butir pertanyaan yang jawabannya diperoleh sesuai dengan skor yang diberikan oleh sampel penelitian. Pembuatan item-item pernyataan disesuaikan dengan area-area spesifik dari responden. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Choi et al (2001:476) yakni :

“researchers would find the most utility from self-efficacy by focusing on a specific context and activity domain. That is, researchers should align a given activity with self-efficacy for that activity rather than examining a global assessment of self-efficacy... More over, the more task specific or context specific one can make the measurement of self-efficacy, the better the predictive (and possibly explanatory) role self-efficacy is likely to play in research on the task-specific outcomes of interest.”

Pembuatan item-item yang spesifik dan sesuai dengan tugas responden, maka skala yang dibuat akan memiliki kegunaan yang lebih baik daripada pengukuran *self efficacy* secara umum. Dalam penelitian ini, area spesifik yang dimaksud yaitu tuntutan-tuntutan kinerja wasit Liga 1 selama proses kepemimpinan di Liga 1 Indonesia.

- (c) Menurut Bandura (2006: 312), skala *self efficacy* lebih baik menggunakan 11 respon sikap dengan interval antara 0 – 10, atau 0 – 100, dimulai dari 0 yang dianggap tidak sanggup melakukan apapun; melalui tingkat keyakinan rata-rata 5 atau 50 dianggap mampu melakukannya; hingga tingkat keyakinan penuh 10 atau 100 yakni sangat mampu melakukannya. Penggunaan respon tersebut agar skala yang dibuat dapat lebih *sensitive* dan *reliable*.

Berikut adalah format respon dari skala *self efficacy* yang digunakan dalam penelitian ini :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<i>Cannot</i>					<i>Moderately</i>					<i>Highly</i>
<i>do at</i>					<i>certain can</i>					<i>certain</i>
<i>all</i>					<i>do</i>					<i>can do</i>

Sumber : Bandura (2006: 312)

Jawaban bergerak dari 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Semakin mendekati 10, maka menunjukkan responden memiliki tingkat keyakinan yang sangat tinggi. Semakin mendekati 0, maka menunjukkan tingkat keyakinan yang rendah.

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

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

Instrumen diujicobakan kepada Wasit Nasional yang berjumlah 20 orang. Setelah data hasil uji coba diperoleh kemudian setiap butir pernyataan dianalisis untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Pengolahan data ini dilakukan dengan menggunakan software SPSS 23, hasilnya sebagai berikut :

3.4.3.1 Uji Validitas

Tabel 3.9
Indikator Penilaian *Self Efficacy*

No. Soal	r_{xy}	Kriteria	Interpretasi	No. Soal	r_{xy}	Kriteria	Interpretasi
1	0,526	Valid	Sangat tinggi	18	0,889	Valid	Sangat tinggi
2	0,792	Valid	Sangat tinggi	19	0,932	Valid	Sangat tinggi
3	0,748	Valid	Sangat tinggi	20	0,578	Valid	Sangat tinggi
4	0,734	Valid	Sangat tinggi	21	0,954	Valid	Sangat tinggi
5	0,206	Valid	Sangat tinggi	22	0,930	Valid	Sangat tinggi
6	0,941	Valid	Sangat tinggi	23	0,948	Valid	Sangat tinggi
7	0,629	Valid	Sangat tinggi	24	0,904	Valid	Sangat tinggi
8	0,891	Valid	Sangat tinggi	25	0,903	Valid	Sangat tinggi
9	0,907	Valid	Sangat tinggi	26	0,908	Valid	Sangat tinggi
10	0,890	Valid	Sangat tinggi	27	0,902	Valid	Sangat tinggi
11	0,875	Valid	Sangat tinggi	28	0,913	Valid	Sangat tinggi
12	0,808	Valid	Sangat tinggi	29	0,953	Valid	Sangat tinggi
13	0,874	Valid	Sangat tinggi	30	0,955	Valid	Sangat tinggi
14	0,954	Valid	Sangat tinggi	31	0,817	Valid	Sangat tinggi
15	0,610	Valid	Sangat tinggi	32	0,858	Valid	Sangat tinggi
16	0,690	Valid	Sangat tinggi	33	0,837	Valid	Sangat tinggi
17	0,918	Valid	Sangat tinggi				

Sumber : Hasil perhitungan menggunakan SPSS 23

Dari hasil uji validitas instrumen, dari total 33 soal keseluruhan soal memiliki validitas yang tinggi, sehingga bias digunakan dalam penelitian.

3.4.3.2 Uji Reliabilitas

Hasil perhitungan reliabilitas untuk angket *self efficacy* dilihat pada tabel berikut

Tabel 3.10
Data Hasil Uji Reliabilitas
Tes Pemahaman *Laws of the game*

r_{xy}	Kriteria	Interpretasi
0,986	Reliabel	Sangat Tinggi

Sumber : Hasil perhitungan menggunakan SPSS 23

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

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

3.4.4 Instrument Penilaian Kinerja Wasit

Penentuan alat ukur untuk menilai kinerja wasit, penulis menggunakan Form penilaian wasit yang digunakan atau berlaku di PSSI tahun 2018. Form ini merupakan form resmi yang dikeluarkan oleh FIFA dan digunakan oleh PSSI untuk mengukur kinerja wasit sepakbola di setiap kompetisi dan turnamen resmi PSSI. Form penilaian kinerja wasit memiliki kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.11
Skala Penilaian Kinerja Wasit

Skala Penilaian	
9.1 – 10.0	Hasil yang Excellent (sempurna) dalam pertandingan dengan kesulitan tinggi
8.5 – 9.0	Hasil yang sangat baik dalam pertandingan dengan kesulitan sedang atau hasil yang sangat baik dalam pertandingan dengan kesulitan tinggi
8.0 – 8.4	Hasil yang sangat baik dalam pertandingan dengan kesulitan rendah atau Hasil yang Baik dengan kesulitan sedang
7.5 – 7.9	Hasil yang Baik dalam pertandingan dengan kesulitan rendah atau Hasil yang Baik dalam pertandingan dengan kesulitan tinggi
7.0 – 7.4	Hasil yang cukup dalam pertandingan dengan kesulitan sedang atau Hasil yang Cukup dalam pertandingan dengan kesulitan tinggi
6.5 – 6.9	Hasil yang cukup dalam pertandingan dengan kesulitan rendah atau Hasil yang jelek dalam pertandingan dengan kesulitan
6.0 – 6.4	Hasil yang jelek dalam pertandingan dengan kesulitan rendah atau Hasil yang sangat jelek dalam pertandingan dengan kesulitan tinggi
5.5 – 5.9	Hasil yang sangat jelek dalam pertandingan dengan kesulitan sedang
5.0 – 5.5	Hasil yang sangat jelek dalam pertandingan dengan kesulitan rendah

Sumber : PSSI (2018)

Adapun tata cara penilaian kinerja wasit adalah sebagai berikut:

1. Penilaian kinerja wasit dilakukan dengan melakukan pengamatan pada wasit yang sedang memimpin suatu pertandingan langsung dilapangan dan analisis video.
2. Pengamatan dilakukan oleh tiga orang observer.
3. Observer dalam penilaian kinerja wasit adalah seorang penilai wasit (*referee assesor*) yang berlisensi nasional, Komite wasit PSSI dan Departemen pengembangan wasit PSSI.

3.5 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

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

Analisis data atau penghitungan data dalam suatu penelitian dimaksudkan untuk mengetahui makna dari data yang diperoleh dalam rangka memecahkan masalah penelitian.

3.5.1 Deskripsi Data

Deskripsi data dipergunakan untuk menampilkan berbagai ukuran statistika dalam satu tabel seperti, jumlah sampel, mean, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi. Dalam penelitian ini menggunakan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 23.

3.5.2 Uji t Untuk Dua Sampel Independen

Menurut Lestari E, et al., (2015) uji t digunakan untuk analisis statistik terhadap dua sampel independen bila jenis data yang dianalisis berskala interval atau rasio, atau jika simpangan baku populasi tidak diketahui, data berdistribusi normal, dan variansi kedua data homogen. Syarat pengujian dan analisis data adalah sebagai berikut :

1) Uji Normalitas

Analisis uji normalitas digunakan untuk mengetahui setiap variabel yang akan dianalisis atau data yang diperoleh berdistribusi normal. Peneliti menggunakan teknik analisis dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov Z* untuk mengetahui normalitas data. Apabila data tidak berdistribusi normal maka analisis data menggunakan uji *Mann Whitney U*.

2) Uji Homogenitas

Analisis uji homogenitas digunakan untuk mengetahui bahwa data mempunyai makna dan memiliki variansi atau keragaman nilai yang sama secara statistik. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi data dari sampel yang dianalisis homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dapat dilakukan dengan uji *F* dan uji *Levene's*.

3) Merumuskan Hipotesis

- a. H_0 : tidak terdapat perbedaan performa wasit liga 1 ditinjau dari *physical fitness*
 H_1 : terdapat perbedaan performa wasit liga 1 ditinjau dari *physical fitness*
- b. H_0 : tidak terdapat perbedaan performa wasit liga 1 ditinjau dari pemahaman *laws of the game*

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

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

- H_1 : terdapat perbedaan performa wasit liga 1 ditinjau dari pemahaman *laws of the game*
- c. H_0 : tidak terdapat perbedaan performa wasit liga 1 ditinjau dari *self efficacy*
 H_1 : terdapat perbedaan performa wasit liga 1 ditinjau dari *self efficacy*
- 4) Menentukan Nilai Uji Statistik
 - 5) Menentukan Nilai Kritis
 - 6) Menentukan Kriteria Pengujian Hipotesis
 - 7) Memberikan Kesimpulan

3.5.3 Analisis Korelasi

Menurut Lestari E, at all., (2015) analisis korelasi bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antar variabel, besar kecilnya keeratan hubungan antarvariabel, arah hubungan antarvariabel, dan menguji keberartian hubungan antarvariabel.

Arah hubungan antarvariabel dinyatakan dengan tanda positif (jika $r > 0$) dan tanda negatif (jika $r < 0$). Arah hubungan yang positif menyatakan hubungan yang searah (berbanding lurus). Artinya jika nilai suatu variabel meningkat, maka nilai variabel yang lainnya pun akan meningkat, begitu juga sebaliknya. Sedangkan arah hubungan yang negatif menyatakan hubungan yang berlawanan arah (berbanding terbalik). Artinya, jika nilai suatu variabel meningkat, maka nilai variabel yang lain akan menurun, begitu pula sebaliknya. Sementara jika $r = 0$, menunjukkan bahwa hubungan antarvariabel tersebut tidak memiliki arah hubungan (tidak terdapat hubungan).

Besar-kecilnya keeratan hubungan antarvariabel dinyatakan dengan koefisien korelasi (r), yang diklasifikasikan menurut kriteria berikut :

Tabel 3.12
Guilford Empirical Rules

Besar r	Interpretasi
$0,00 < r < 0,20$	Hubungan sangat lemah (diabaikan, dianggap tidak ada)
$0,20 \leq r < 0,40$	Hubungan rendah
$0,40 \leq r < 0,70$	Hubungan sedang/cukup
$0,70 \leq r < 0,90$	Hubungan kuat/tinggi
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Hubungan sangat kuat/tinggi

Sumber : Menurut Lestari E, at all., (2015)

Nendi Rohaendy, 2018

PERFORMANCE WASIT SEPAKBOLA LIGA 1 DITINJAU DARI PHYSICAL FITNESS, PEMAHAMAN LAWS OF THE GAME DAN SELF-EFFICACY

3.5.4 Analisis Angket *Self Efficacy*

Untuk mengklasifikasi masing-masing responden dilakukan kategorisasi terhadap persentase total skor jawaban responden pada masing-masing aspek dengan langkah sebagai berikut :

- (1) Menghitung jumlah skor jawaban responden pada masing-masing aspek
- (2) Menghitung jumlah skor maksimal yang mungkin diperoleh responden
- (3) Menghitung persentase skor jawaban responden pada masing-masing aspek tiap variabel menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\Sigma \text{Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

- (4) Menghitung rata-rata persentase skor jawaban responden pada masing-masing aspek tiap variabel menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Rata - Rata Persentase Skor} = \frac{\Sigma \text{Persentase Skor}}{\text{Jumlah Responden}} \times 100$$

- (5) Mengklasifikasikan persentase skor jawaban responden pada masing-masing aspek variabel dengan menggunakan Distribusi skor.