

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode penelitian

Metode penelitian ini adalah *ex post facto*, dengan pengambilan data secara survey. Penelitian *ex post facto* merupakan penelitian bertujuan menemukan penyebab memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal menyebabkan perubahan pada variabel bebas secara keseluruhan sudah terjadi (Sukardi, 2003).

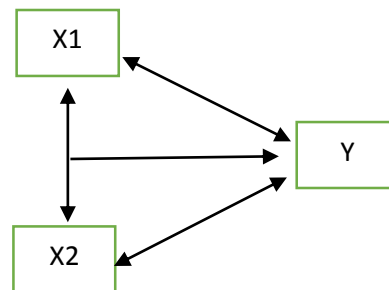
Dalam pengertian khusus Furchan, (2002) menguraikan bahwa penelitian *ex post facto* adalah penelitian dilakukan sesudah perbedaan dalam variabel bebas terjadi karena perkembangan suatu kejadian secara alami. Pengumpulan data menggunakan survey untuk mendapatkan data dari tempat tertentu dan alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, test, wawancara terstruktur dan sebagainya. Alasan menggunakan metode penelitian survey adalah penelitian ini mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner dan test sebagai alat pengumpulan data (Singarimbun, 2008).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian *ex post facto* merupakan penelitian untuk menjelaskan atau menemukan bagaimana variabel-variabel dalam penelitian saling berhubungan atau berpengaruh, mengapa gejala-gejala atau perilaku itu terjadi.

3.2 Desain penelitian

Desain penelitian merupakan gambaran variabel diteliti, maka penelitian ini menggunakan desain *expost facto* alasannya yaitu bermaksud untuk mengungkapkan hubungan yang terjadi antara kedua variabel, yaitu variabel bebas “kecerdasan intelektual dan *self efficacy*” dengan variabel terikat “keterampilan bermain futsal”. Arikunto (2013) menjelaskan bahwa “penelitian yang dilakukan

oleh peneliti yaitu untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data”.



Gambar. 3.1 Desain Penelitian

Keterangan :

- X1 : Kecerdasan Intelektuan (IQ)
 X2 : *Self efficacy*
 Y : Keterampilan Bermain Futsal

Sugiyono (2012) “variabel adalah konstruk atau sifat akan dipelajari” lebih lanjut Sutrisno Hadi (Arikunto, 2006) menyatakan variabel adalah sebagai gejala bervariasi berdasarkan permasalahan yang ada, variabel dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Variabel Bebas / Independent (X)

Variabel bebas adalah variabel mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependent (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kecerdasan intelektual dan *self efficacy*.

2. Variabel terikat / dependent (Y)

Variabel terikat adalah variabel dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan bermain futsal.

Fahmi Fajar, 2020

**HUBUNGAN KECERDASAN INTELEKTUAL DAN SELF EFFICACY TERHADAP
 KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL**

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

3.3 Partisipan

Partisipan adalah peserta dalam suatu kegiatan. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa aktif mengikuti ekstrakurikuler cabang olahraga futsal di SMPN 5 Cimahi sebanyak 16 Orang.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

1) Populasi

Populasi adalah sekumpulan unsur akan diteliti seperti sekumpulan individu. Dari sekumpulan unsur tersebut diharapkan akan memperoleh informasi berguna untuk memecahkan masalah penelitian. Seperti diungkapkan oleh Sugiyono (2012) “populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas : obyek/subyek mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Maka dari itu dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa aktif mengikuti ekstrakurikuler cabang olahraga futsal di SMPN 5 Cimahi

2) Sampel

Sampel penelitian ini adalah merupakan bagian populasi mewakili semua karakteristik dan sifat terdapat pada populasi tersebut. Seperti dikemukakan oleh sugiyono (2012) bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik dimiliki oleh populasi tersebut”

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2012) “sampling purposive merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Karena dalam penelitian ini peneliti meneliti tentang permainan futsal, maka sampel sumbernya diambil siswa bisa atau sering bermain futsal, atau semua siswa mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMPN 5 Cimahi berjumlah 16 orang.

3.5 Definisi operasional

1) Kecerdasan Intelektual (*IQ*)

Kecerdasan Intelektual merupakan kemampuan untuk bertindak secara terarah, berpikir secara rasional dan menghadapi lingkungan secara efektif. Untuk tes intelegensi peneliti menggunakan tes APM (*Advanced Progressive Matrics*) dengan nilai reliabilitas 0,81.

2) *Self efficacy*

Self efficacy dalam penelitian ini adalah keyakinan dimiliki siswa akan kemampuan yang dimilikinya dalam mengerjakan tugas diberikan oleh guru (*level*), keyakinan siswa untuk bertahan dalam mengatasi tugas tersebut atau konsistensi siswa dalam mengerjakan tugasnya (*strenght*), dan keyakinan siswa dalam menggeneralisasikan pengalaman sebelumnya (*generality*). Efikasi diri diukur dengan menggunakan *quisioner self efficacy* berdasarkan aspek efikasi diri di adopsi oleh Bandura (1997)

3) Keterampilan Bermain Futsal

Olahraga futsal merupakan olahraga yang hampir sama dengan sepak bola tetapi dilakukan didalam ruangan dengan ukuran minimal 1 lapangan basket. Futsal dimainkan oleh 2 tim dengan masing-masing tim terdiri dari 5 orang pemain termasuk penjaga gawang. Dalam pembelajaran futsal ini digunakan tes keterampilan futsal yang mengadopsi dari Griffin, dkk dan Metzler (2000) dengan menggunakan tes GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

3.6 Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data-data penelitian diperlukan, peneliti menggunakan alat ukur sebagai media atau alat pengumpulan data. Kualitas data diperoleh ditentukan oleh kualitas alat pengumpulan data atau pengukurannya yang digunakan. Jadi dalam memilih instrumen akan

digunakan sebaiknya peneliti melihat validitas dan reliabilitas instrumen penelitian tersebut. Instrumen digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1) Tes Kecerdasan Intelektual IQ

Tes intelektual digunakan untuk mengetahui tingkat kecerdasan seseorang dan tes digunakan peneliti yaitu tes APM (*Advanced Progressive Matrics*). Dimana tes APM adalah salah satu tes non verbal digunakan untuk mengukur kemampuan dalam hal sistematis dan melihat hubungan-hubungan serta menggambarkan pola fikir sistematis penyajiannya dapat dilakukan secara klasikal dan individu. Tes ini dilakukan dengan cara sampel diberikan soal-soal untuk diselesaikan dengan batas waktu tertentu. Tes terdiri dari 48 soal, terdiri dari 2 set soal, untuk lebih jelasnya dapat dilihat di table berikut :

Tabel 3.1. Prosedur Tes Intelektual APM

Sumber : UPT LBK UPI

Set soal	Jumlah soal	Waktu pengerjaan
Set I	12 butir	5 menit
Set II	36 butir	40 menit

Set I terdiri dari 12 soal digunakan sebagai latihan sebelum mengerjakan set II, tetapi hal tersebut tidak perlu diungkapkan kepada sampel, Set II terdiri dari 36 soal memiliki pola soal sama persis seperti soal pada set 1, hanya jumlah soal lebih banyak dan secara bertahap soal-soalnya menjadi sukar. Untuk pengambilan skor dilakukan sebagai berikut :

- a. Pada tes intelektual APM, yang dikenakan penilaian hanyalah set II sedangkan set I hanya sebagai pengantar.
- b. Untuk pemberian skor, sampel diberikan nilai 1 pada jawaban benar dan 0 pada jawaban yang salah. Sehingga skor mentah atau *Raw Score* maksimal diperoleh adalah 36.
- c. Setelah *Raw Score* diperoleh maka skor diubah ke dalam kelas (*grade*) dan kapasitas intelektual sesuai dengan norma tes APM telah ditentukan.

Tabel 3.2. Aspek Pengukuran Tes APM

Sumber : Nurhasanah, A.(2014)

Variabel	Komponen	Indikator
Tes intelektual (APM)	1. Daya abstraksi	Mampu menangkap, membayangkan dan menganalisis suatu hal yang ditangkap/dilihat indra secara abstrak.
	2. Berpikir logis/menalar	Mampu untuk menarik kesimpulan menurut aturan logika dan membuktikan bahwa kesimpulan itu benar.
	3. Berpikir sistematis	Mampu untuk mengerjakan/menyelesaikan suatu tugas sesuai dengan urutan, tahapan, langkah-langkah atau perencanaan yang tepat, efektif dan efisien.
	4. Kecepatan dan ketelitian	Mampu untuk menangkap, mengolah informasi dengan cepat dan teliti.
	5. Konsentrasi	Mampu untuk memberikan atensi/perhatian terhadap suatu hal dalam suatu waktu dengan baik.

Tes IQ ini bekerja sama dengan *University center* (UC) Staf pelaksana Teknik Lembaga Bimbingan dan Konseling UPI. Untuk klasifikasi dari hasil tes IQ sendiri dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 3.3. Klasifikasi Tes IQ

Sumber : Groth-Marnet (dalam Azwar, S., 2004, hlm.59)

Nilai IQ	Klasifikasi
≥ 130	Sangat superior
120-129	Superior
110-119	Di atas rata-rata
90-109	rata-rata
80-89	Dibawah rata-rata
70-79	Batas lemah

Fahmi Fajar, 2020

HUBUNGAN KECERDASAN INTELEKTUAL DAN SELF EFFICACY TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

≥ 69	Lemah mental
-----------	--------------

2) Kuisisioner *Self Efficacy*

Kuisisioner *Self Efficacy* digunakan untuk mengetahui *self-efficacy* siswa terhadap ketrampilan bermain futsal. Setiap siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada instrumen tersebut. Instrumen diberikan setelah kegiatan latihan tepatnya setelah pemberian *posttest*. Berikut kisi-kisi pengungkapan *self-efficacy* siswa :

Tabel 3.4 Indikator *Self efficacy*

Aspek	Indikator
<i>Level</i> (taraf keyakinan siswa untuk menentukan tingkat kesulitasn dalam tugas atau pekerjaan yang mampu dilaksanakannya).	Siswa Berwawasan optimis
	Siswa merasa yakin dapat menyelesaikan tugas dengan baik
<i>Strenght</i> (Taraf konsistensi siswa dalam mengerjakan suatu tugas).	Meningkatkan upaya sebaik-baiknya
	Berkomitmen untuk melaksanakan tugas sebagai siswa
<i>Generality</i> (taraf keyakinan atau kemampuan siswa dalam menggeneralisasikan pengalaman sebelumnya).	Menyikapi situasi dan kondisi yang beragam dengan cara yang baik dan positif
	Berpedoman pada pengalaman hidup sebelumnya sebagai suatu langkah untuk mencapai suatu keberhasilan

Kemudian untuk melihat tingkat *self-efficacy* pada keterampilan bermain futsal dilakukan kategorisasi. Kategorisasi *sel-efficacy* dapat dilihat pada Tabel 3.5:

Tabel 3.5
Kategorisasi *Self-efficacy* siswa (Arikunto,2016)

Skor	Keterangan
------	------------

Fahmi Fajar, 2020

HUBUNGAN KECERDASAN INTELEKTUAL DAN SELF EFFICACY TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

80-100	Sangat Tinggi
66-79	Tinggi
56-65	Sedang
40-55	Rendah
30-39	Sangat Rendah

3) Tes Keterampilan Bermain Futsal

a) Tes GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*)

Griffin (Sucipto 2015) mengemukakan bahwa “Telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrumen (GPAI)*”. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat keterampilan bermain siswa. Pengamatan untuk permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut. GPAI adalah instrumen penelitian dilakukan dengan cara mengamati perilaku kinerja terkait dengan penyelesaian masalah taktis. Tujuannya yaitu untuk membantu para guru dan pelatih atau peneliti dalam mengobservasi dan mendata perilaku pemain sewaktu permainan berlangsung GPAI dirancang untuk menjadi instrumen pengamatan fleksibel yang dapat digunakan, baik dengan rekaman video observasi secara langsung, untuk mengamati performa invasi, atau target game. Guru atau peneliti dapat memilih untuk mengamati salah satu komponen terkait dengan permainan menjadi objek penelitian, tergantung pada konteks lingkungan pembelajaran.

Tujuh komponen menjadi kriteria penampilan siswa dalam *game performance assessment instrument (GPAI)* meskipun tidak semuanya dapat berlaku untuk semua permainan sebagai berikut :

1. Kembali ke pangkalan (*homebase*) maksudnya seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.

Fahmi Fajar, 2020

HUBUNGAN KECERDASAN INTELEKTUAL DAN SELF EFFICACY TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

2. Menyesuaikan diri (*adjust*) maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decision making*) komponen ini dilakukan setiap pemain pada saat dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill executive*), setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (*suport*) adalah gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau melempar.
6. Melapis teman (*cover*), gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan dibelakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawanyang menguasai bola.
7. Menjaga atau mengikuti gerakan lawan (*guard of mark*) maksudnya menahan laju gerak lawan baik yang sedang atau tidak menguasai bola.

Untuk mengukur hasil permainan futsal, dalam penelitian ini terdapat 7 aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (*decision making*), melaksanakan keterampilan (*skill execution*), dan memberi dukungan (*support*). Berikut ini merupakan tabel kisi-kisi untuk instrumen keterampilan bermain futsal yang disajikan pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian GPAI
(*Game Performance Assessment Instrument*)

No	Nama	A		B		C		D		E		F		G		Σ
		T	TT	T	TT	T	TT	E	TE	T	TT	T	TT	T	TT	
1																
2																

Sumber : Sucipto (2015)
Modifikasi dari Metzler (2000)

Keterangan :

A : <i>Homebase</i>	E : Efisien
B : <i>Adjust</i>	TE : Tidak Efisien
C : <i>Decision Making</i>	T : Tepat
D : <i>Skill Execution</i>	TT : Tidak Tepat
E : <i>Support</i>	Σ : Jumlah
F : <i>Cover</i>	
G : <i>Guard of Mark</i>	

Kategori pemberian skor atau kriteria pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 3.7 .

Tabel 3.7 Kriteria penyekoran (Terlampir)

Aspek	Kriteria
Membuat keputusan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berusaha mengoper bola kepada teman yang berdiri bebas. 2. Siswa berusaha menggiring bola kearah area pertahanan lawan 3. Siswa berusaha mengoper bola ketika melihat teman yang berdiri bebas untuk melakukan tembakan kearah gawang. 4. Siswa berusaha melakukan tembakan
Melaksanakan keterampilan Tertentu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan tembakan ke arah gawang lawan. 2. Siswa mengoper bola tepat kepada teman. 3. Siswa menggiring bola ke daerah pertahanan lawan. 4. Siswa mengontrol bola dari operan teman.
Memberi dukungan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola. 2. Siswa berusaha melakukan operan dan bergerak mendukung penyerangan. 3. Siswa berusaha bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan

Berikut gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan untuk tujuh macam aspek yang dinilai :

1. Keterlibatan dalam permainan = jumlah keputusan yang tepat/efisien ditambah (+) jumlah keputusan yang tidak tepat dari tujuh (7) komponen.
2. Standar A = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.

Fahmi Fajar, 2020

HUBUNGAN KECERDASAN INTELEKTUAL DAN SELF EFFICACY TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

3. Standar B = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
4. Standar C = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
5. Standar D = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak efisien.
6. Standar E = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
7. Standar F = jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
8. Penampilan bermain = $\frac{(A+B+C+D+E+F+G)}{7} =$

3.7 Validitas Instrumen

1) Uji validitas & Reliabilitas Instrumen

Dalam bahasa sederhana validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu tes untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur. Untuk menguji tingkat validitas dari kuisioner dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Uji validitas dapat dilakukan dengan menggunakan *corrected item total correlation* pada program SPSS, yaitu dengan mengkorelasikan antara skor tiap item dengan skor total dan melakukan koreksi terhadap nilai koefisien yang overestimasi”.

Reliabilitas secara sederhana adalah alat untuk menguji konsistensi dari waktu ke waktu. Menghitung reliabilitas kuisioner dengan menggunakan rumus Alpha. Untuk lebih mengefektifkan waktu, pengolahan data dapat diselesaikan dengan menggunakan program komputer yaitu dengan menggunakan program SPSS *for Windows*. Titik tolak ukur koefisien reliabilitas digunakan pedoman koefisien korelasi dari sugiyono (2010), sebagai berikut :

Tabel 3.8

Fahmi Fajar, 2020

HUBUNGAN KECERDASAN INTELEKTUAL DAN SELF EFFICACY TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

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

3.8 Teknik Analisis Data

Penghitungan dan analisis data dalam satu penelitian dimaksudkan untuk mengetahui makna dari data yang diperoleh dalam rangka memecahkan masalah penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan program *Statistical Product And Service Solusion (SPSS) Versi 21.0 forwindows*. Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data sebagai berikut :

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.

2. *Self efficacy*

Self efficacy siswa pada keterampilan bermain futsal merupakan modifikasi dari kuesioner *self- efficacy* yang dibuat oleh Albert Bandura (2006). Pada kuesioner *self-efficacy* menggunakan skala tidak yakin, kurang yakin, yakin, sangat yakin dengan range skor 1-4. Rekapitulasi hasil dari siswa dicari rata-ratanya dengan perhitungan sebagai berikut :

$$Rata - rata skor = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

3. Uji normalitas

Analisis uji normalitas untuk melihat apakah data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak, dengan pengambilan keputusan apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal, dan sebaliknya apabila nilai signifikansi

Fahmi Fajar, 2020

HUBUNGAN KECERDASAN INTELEKTUAL DAN SELF EFFICACY TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.

Uji normalitas yang digunakan adalah kolmogorov-smirnov.

4. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas, apabila data yang diperoleh dengan nilai signifikansinya $> 0,05$, maka dapat diartikan bahwa data berdistribusi normal dan dilakukan analisis uji parametrik dengan menggunakan rumus koefisien korelasi *product moment/Bivariate*, dan apabila data yang diperoleh dengan nilai signifikasinya $< 0,05$, maka dapat diartikan bahwa data tidak berdistribusi normal dan dilakukan analisis uji non-parametrik dengan menggunakan metode korelasi Spearman Rank.
5. Uji korelasi *pearson product moment/bivariate* digunakan untuk mengetahui hubungan yang positif dan signifikan antara kecerdasan intelektual dengan keterampilan bermain futsal, untuk mengetahui hubungan yang positif dan signifikan antara *self efficacy* dengan keterampilan bermain futsal.
6. Uji regresi linier berganda yang bertujuan untuk menguji hubungan-hubungan ketergantungan variabel dependen (terikat) dengan satu atau lebih variabel independen (bebas). Penelitian ini menggunakan jenis uji regresi berganda karena memiliki lebih dari satu variabel independen (persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan) yang mempengaruhi variabel dependennya (penggunaan aktual).

3.9 Prosedur Penelitian

Secara garis besar penelitian ini dilakukan dalam empat tahap, yaitu :

1. Persiapan penelitian
 - a. Dimulai dengan perumusan masalah
 - b. Menentukan variabel yang akan diteliti
 - c. Melakukan studi pustaka untuk mendapatkan gambaran dan landasan teori yang tepat mengenai variabel penelitian.

- d. Menentukan, menyusun dan menyiapkan alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian , yaitu skala kecerdasan intelektual dan *self efficacy* terhadap keterampilan bermain futsal
 - e. Menentukan lokasi peneltian
2. Penguji alat ukur

Setelah alat ukur dibuat, lalu dilakukan pengujian terhadap alat ukur yang telah dibuat tersebut. Uji coba dilakukan dengan menyebarkan angket kecerdan intelelektual dan *self efficacy* mengenai keterampilan bermain futsal. Setelah uji coba dilakukan, lalu menguji atau dihitung validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor tiap item dengan skor total, yaitu dengan menggunakan aplikasi *microsoft office excel*.
 3. Pelaksanaan penelitian

Pengumpulan data yang sesungguhnya untuk penelitian ini dilakukan pada tanggal 4 oktober 2019 di SMPN 5 Cimahi
 4. Pengolahan data
 - a. Pemberian kode dan melakukan skoring terhadap hasil skala yang telah diisi responden.
 - b. Menghitung dan menginput data yang diperoleh pada komputer ,kemudian melakukan analisa dengan menggunakan metode statistik memakai aplikasi software *microsoft office excel*.
 5. Pemaparan hasil penelitian
 6. Tahap penarikan kesimpulan penelitian.

3.10 Langkah-langkah penelitian

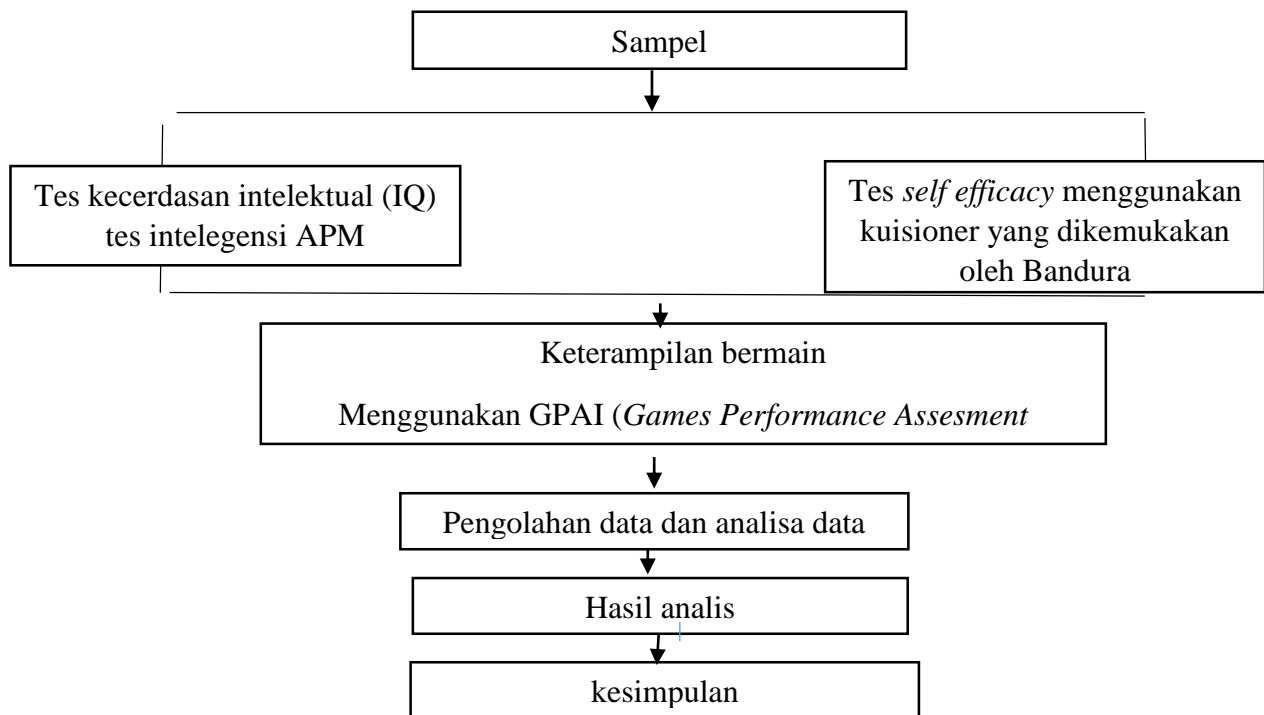
Dalam memudahkan proses penelitian ini, selanjutnya peneliti menyusun langkah-langkah penelitian sebagai pengembangan dari desain penelitian yang telah peneliti buat. Adapun langkah-langkah penelitian tersebut dapat peneliti gambarkan sebagai berikut:



Fahmi Fajar, 2020

HUBUNGAN KECERDASAN INTELEKTUAL DAN SELF EFFICACY TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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



Gambar 3.2 Langkah-Langkah Penelitian

Fahmi Fajar, 2020

**HUBUNGAN KECERDASAN INTELEKTUAL DAN SELF EFFICACY TERHADAP KETERAMPILAN
BERMAIN FUTSAL**

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