

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian diperlukan suatu metode. Metode adalah cara utama yang dipergunakan dalam mencapai suatu tujuan. Dan sedangkan penelitian adalah penyelidikan yang dilakukan untuk memperoleh jawaban penelitian tersebut. Arikunto (2010, hlm. 203) menjelaskan “Metode adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya”. Sedangkan menurut Sugiyono (2017, hlm. 2) “Bahwa penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Oleh sebab itu dalam suatu penelitian harus ada metode yang sesuai dengan permasalahan dan ruang lingkup penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Tentang metode deskriptif dijelaskan oleh Gay at all (2006, hlm 175) *“Descriptive research, or survey research, determines and describes the way things are. It involves collecting data to test hypotheses or to answer questions about people’s opinions on some topic or issue”*.

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa pengertian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu peristiwa pada saat sekarang yang nampak dalam suatu situasi. Data yang diperoleh tersebut dikumpulkan, disusun, dijelaskan dan kemudian dianalisis untuk menetapkan kesimpulan. Hal ini untuk memperoleh gambaran yang jelas sehingga tujuan penelitian ini tercapai seperti yang diharapkan. Metode deskriptif ini ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam pelaksanaannya, diantaranya adalah dengan teknik korelasional. Korelasi bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel dengan variabel lain. Sebagaimana dikemukakan oleh Nana Syaodih (2013) bahwa “Penelitian korelasi ditujukan untuk mengetahui hubungan suatu variabel dengan variabel-variabel lainnya. Hubungan antara satu dengan beberapa variabel lain dinyatakan dengan besarnya koefisiensi korelasi dan keberartian (signifikan) secara statistik”.

Penelitian korelasi itu tidak berarti adanya pengaruh sebab akibat dari satu variabel terhadap variabel lain, tetapi ada yang namanya korelasi positif dan negative. Korelasi positif adalah adanya nilai tinggi dari satu variabel tersebut terhadap variabel lainnya. Sedangkan korelasi

**Cecep Rachman Permana, 2018**  
**KONTRIBUSI TINGKAT AGRESIVITAS TERHADAP PERFORMA ATLET**  
**HOKI INDOOR**

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

negative yang mana adanya nilai rendah dari satu variabel tersebut terhadap variabel lainnya sebagaimana yang dikemukakan oleh Nana Syaodih(2013) menerangkan bahwa “Korelasi positif berarti nilai yang tinggi suatu variabel berhubungan dengan nilai yang tinggi pada variabel lainnya. Korelasi negative berarti nilai yang tinggi dalam satu variabel berhubungan dengan nilai yang rendah dalam variabel lain”.

Sehingga pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian korelasi untuk mengetahui gambaran kontribusi tingkat agresivitas terhadap performa atlet hoki *indoor*.

## **3.2 Populasi dan Sampel**

### **3.2.1 Populasi**

Untuk melakukan sebuah penelitian tentunya membutuhkan adanya data atau informasi dari objek penelitian yang akan diteliti guna mendukung ketercapaiannya suatu penelitian yang diperlukan untuk mendapatkan data atau informasi yang sesuai dengan permasalahan dalam penelitian.

Populasi dalam suatu penelitian merupakan kumpulan individu atau objek yang bersifat umum. 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. Dari sekumpulan individu tersebut diharapkan bisa membantu guna memecahkan masalah penelitian yang akan dilakukan penulis teliti saat ini. Dalam penelitian ini populasi yang diambil adalah tim sekolah yang mengikuti kejuaraan Hoki Ruangan antar SMA yang dilaksanakan oleh UKM Hoki UPI.

### **3.2.2 Sampel**

Dalam menentukan sampel dapat menggunakan semua anggota populasi dan dapat pula menggunakan sebagian dari populasi. 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

**Cecep Rachman Permana, 2018**

**KONTRIBUSI TINGKAT AGRESIVITAS TERHADAP PERFORMA ATLET HOKI INDOOR**

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

diperoleh informasi yang cukup untuk mengestimasi populasinya. Teknik pengambilan sampel yang diungkapkan sugiyono (2007, hlm. 81) sebagai berikut:

Teknik sampling pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu *Probability Sampling* dan *Nonprobability Sampling*. *Probability Sampling* meliputi, *simple random*, *proportionate stratified random*, *disproportionate stratified random*, dan *area random*. *Non-probability sampling* meliputi, sampling sistematis, sampling kuota, sampling aksidental, *purposive sampling*, sampling jenuh, dan *snowball sampling*.

Dari semua teknik sampling yang telah dijelaskan di atas dalam penelitian ini digunakan teknik *purposive sampling*. Hal ini dilakukan karena dengan pertimbangan bahwa dalam penelitian ini dilakukan pada saat kejuaraan berlangsung. Dalam penelitian ini diambil sampel yang masuk final pada kategori putra dan puteri. Dengan kata lain pada penelitian ini mengambil 2 sampel tim putra dan 2 tim puteri.

### **3.3 Tempat dan Waktu**

Pada penelitian ini dilaksanakan pada kejuaraan yang diselenggarakan oleh UKM Hoki UPI yang bertaraf Internasional dengan nama kejuaraan KHRI (Kejuaraan Hoki Ruang Internasional). Tempat penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah Gedung Gymnasium UPI Bandung. Yang beralamatkan Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung 40154 Jawa Barat Indonesia. Peneliti mengambil lokasi tersebut dikarenakan dinilai sesuai untuk mengambil data tentang agresifitas pada saat berlangsungnya pertandingan. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada: Tanggal 06 –09 Juli 2018.

### **3.4 Desain dan Variabel Penelitian**

#### **3.4.1 Desain Penelitian**

Penelitian akan berjalan baik apabila penelitian tersebut memiliki langkah langkah dan desain penelitian. Hal ini dilakukan agar alur penelitian tidak keluar dari ketentuan yang sudah di tetapkan dan tujuan serta hasil dari penelitian dapat tercapai sesuai yang peneliti harapkan.

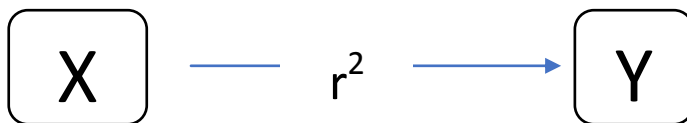
Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, yang membantu penelitian dalam pengumpulan dan menganalisis data. Desain penelitian yang

**Cecep Rachman Permana, 2018**

**KONTRIBUSI TINGKAT AGRESIVITAS TERHADAP PERFORMA ATLET  
HOKI INDOOR**

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

disusun dalam penelitian ini adalah seperti yang terdapat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1. Paradigma Sederhana  
Sumber: Sugiyono (2017, hlm. 42)

Keterangan:

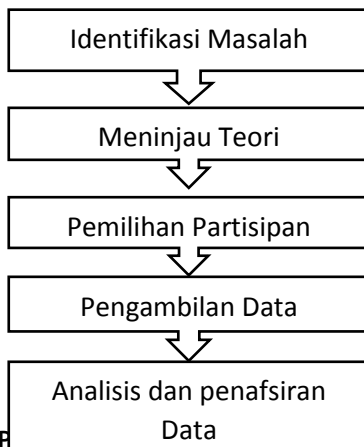
X = Tingkat Agresivitas

Y = Performa Atlet Hoki Indoor

$r^2$  = Kontribusi agresivitas pada atlet hoki indoor.

### 3.4.2 Alur Penelitian

Sedangkan untuk alur penelitian, penulis menggambarkan seperti pada gambar yang tertera pada halaman 35.



Cecep Rachman P  
KONTRIBUSI TINGKAT AGRESIVITAS TERHADAP PERFORMA ATLET  
HOKI INDOOR

## Pelaporan dan Evaluasi Penelitian

Gambar 3.2 Langkah-Langkah Penelitian  
Sumber: L.R Gay

Maksud dari alur penelitian ini seperti pada gambar 3.2 sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah merupakan topik awal yang dipersempit sehingga lebih mudah dikelola.
2. Meninjau teori yaitu peneliti memeriksa penelitian yang ada untuk mengidentifikasi informasi dan strategi yang berguna untuk melakukan penelitian tersebut.
3. Pemilihan Partisipan adalah menentukan partisipan yang akan digunakan pada penelitian ini berikut menentukan teknik pengambilan partisipan.
4. Pengambilan data yang digunakan berupa wawancara, angket dan instrument lainnya.
5. Analisis dan Penafsiran data merupakan hasil data yang diperoleh dianalisis kemudian diberikan penjelasan atas hasil yang diperoleh.
6. Pelaporan dan evaluasi penelitian merupakan sang peneliti merangkum hasil penelitiannya dan dijelaskan dalam bentuk naratif.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh hasil yang diperlukan dalam penelitian. Hasil pengumpulan tersebut dapat dilakukan dalam berbagai sumber dan cara. Selanjutnya dilihat dari segi cara pengumpulan data, teknik pengumpulan data dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan) dan gabungan ketiganya (Sugiyono, 2012 hlm,193).

Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data kuesioner (angket). Menurut Gay at, al (2006 hlm,175) “A

**Cecep Rachman Permana, 2018**  
**KONTRIBUSI TINGKAT AGRESIVITAS TERHADAP PERFORMA ATLET**  
**HOKI *INDOOR***

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

*questionnaire is written collection of self-report questions to be answered by a selected group of research participant*". Maksudnya adalah test tertulis berupa pertanyaan/ Pernyataan yang harus dijawab oleh para responden yang terpilih.

### **3.6 Instrument**

Instrumen merupakan hal yang penting dalam sebuah penelitian, seperti kutipan Sugiyono (2007, hlm. 102) "pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati". Fraenkel et, al (2012, hlm 92) "*Any procedure or device for systematically collecting data*". Dari penjelasan tersebut bahwa instrumen penelitian adalah alat ukur untuk memperoleh data dari permasalahan yang diajukan dalam penelitian, hasil dari pengolahan data ini kemudian dijadikan sebagai sebuah kesimpulan dari hasil penelitian dan dapat menjawab permasalahan yang ada.

Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri 2 instrumen penelitian, yaitu:

1. Instrumen untuk mengetahui tingkat agresifitas atlet menggunakan angket tertutup.
2. Instrumen untuk mengetahui performa atlet menggunakan GPAI untuk mengetahui gambaran performa atlet selama dilapangan.

### **3.7 Angket atau Kuisisioner**

Kuesioner (angket) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pernyataan tertulis yang bertujuan untuk memperoleh informasi dari responden tentang hal pribadi ataupun hal-hal pribadi yang ia ketahui. Sedangkan kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu pasti variabel yang akan di ukur dan tahu apa yang diharapkan responden. Kuesioner dibedakan menjadi dua jenis yaitu kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup.

#### **3.7.1 Kuesioner Terbuka (angket tidak berstruktur)**

Kuesioner terbuka merupakan angket yang disajikan dalam bentuk sederhana sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya.

### **3.7.2 Kuesioner Tertutup (angket berstruktur)**

Penelitian ini akan menggunakan kuesioner tertutup. Menurut Arikunto (2006, hlm. 152) menjelaskan tentang kuesioner tertutup yaitu “kuesioner tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih”. Tujuan dari angket tertutup adalah agar jawaban lebih terarah kepada pemecahan permasalahan penelitian yang sudah ditetapkan. Untuk memudahkan dalam penyusunan butir pernyataan dan alternative jawaban yang tersedia, maka responden diberikan keleluasaan untuk menjawab salah satu alternatif jawaban. Jawaban yang dikemukakan oleh responden didasarkan oleh hal yang dialaminya.

### **3.8 Kisi-Kisi Angket**

Kisi-kisi dari angket Agresifitas penulis menggunakan komponen dari Richard H. Cox dalam buku Husdarta (2014, hlm 87) menjelaskan bahwa:

Tindakan agresif yang disertai permusuhan atau hostile aggression, tujuan utamanya adalah melukai oranglain; niat untuk melukai orang lain tersebut dilakukan dengan perasaan marah. Pada tindakan agresif instrumental tujuan utamanya adalah memenangkan pertandingan, jadi bukan untuk melukai lawan, niat untuk menyerang secara agresif tidak disertai rasa marah. Tindakan agresif demikian jelas bukan disebabkan karena frustrasi.

Kemudian untuk aspek-aspek dan pernyataan/pertanyaan dalam instrument tingkat agresifitas penulis membuatnya sendiri, karena penelitian ini baru diteliti kebanyakan penelitian tentang agresif ini hanya pada cabang olahraga bela diri saja. Adapun langkah-langkah penyusunan angket adalah sebagai berikut:

1. Melakukan spesifikasi data. Maksudnya untuk menjabarkan ruang lingkup masalah yang akan diukur secara terperinci. Untuk lebih jelas dan mempermudah penyusunan spesifikasi data berikut, maka penulis tuangkan dalam bentuk kisi-kisi :

**Cecep Rachman Permana, 2018**  
**KONTRIBUSI TINGKAT AGRESIVITAS TERHADAP PERFORMA ATLET**  
**HOKI INDOOR**

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

### 3.1 Kisi-kisi Angket Agresivitas

Komponen	Sub Komponen	Indikator/soal angket	Positif	Negatif
	<b>Agresif Instrumental (instrumental aggression)</b>	Kehendak/keinginan	1,14,20,45	4,7.34.27
		Tidak merasa cemas	73,56.19,50	70,11,61,88
		Tidak disertai frustrasi	26,74,80,8	40,87,63,30
		Bermain keras sesuai peraturan	21,38,68,25,	44,33,62,28
		Kebutuhan	35,69,3,27	60,79,13,37
		<b>Agresif</b>	<b>Agresif Permusuhan (Hostile Aggression)</b>	Frustrasi
Emosional	85,47,24,52			76,36,53,2
Menciderai lawan	64,54,32,75			58,29,10,39
Tekanan pertandingan	5,9,48,77			43,86,12,82
Sengaja	78,83,15,61			81,59,42,31
Tuntutan harga diri	23,18,46,71			66,55,49,65
Jumlah Total				

### 3.9 Penyusunan Angket

Indikator-indikator yang telah dirumuskan ke dalam bentuk kisi-kisi, selanjutnya dijadikan penyusunan butir-butir pertanyaan atau soal dalam angket. Butir soal atau pertanyaan tersebut dibuat dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dengan kemungkinan jawaban yang tersedia. Mengenai alternative jawaban dalam angket (kuisisioner), peneliti menggunakan skala sikap yaitu skala Likert. Menurut Ibrahim dan Sudjana (2004, hlm 107) menjelaskan bahwa:

Skala likert dinyatakan dalam bentuk pertanyaan untuk dinilai oleh responden, apakah pertanyaan ini didukung atau ditolak, melalui rentangan nilai tertentu. Oleh sebab itu pernyataan yang diajukan ada dua kategori, yakni pertanyaan positif dan pernyataan negative. Salah satu skala sikap yang sering digunakan dalam penelitian Pendidikan adalah skala likert. Dalam skala likert pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pertanyaan positif maupun negative dinilai subjek sangat setuju, setuju, tidak punya pilihan, tidak setuju dan sangat tidak setuju.



Melalui penggunaan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variable. Indikator tersebut kemudian dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

Setiap pernyataan atau pertanyaan memiliki nilai atau skor skala sikap masing-masing. Data dari hasil uji coba lalu diolah dan dianalisis untuk mengetahui derajat validitas dan reliabilitasnya. Seperti dalam buku Nurhasan dan Cholil (2007, hlm 349) menjelaskan bahwa “pemberian skala skor pada setiap kategori pertanyaan tes dilakukan dengan pemberian bobot, terhadap satu-lima alternative jawaban”. Adapun table pada halaman selanjutnya:

Tabel 3.2 Tabel Skor Tiap Soal dari Angket Skala Likert

Alternatif jawaban	Skor Alternatif jawaban	
	Positif (+)	Negatif (-)
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

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

- a. Jangan gunakan perkataan-perkataan sulit;
- b. Jangan gunakan pertanyaan yang bersifat terlalu umum;
- c. Hindarkan pertanyaan yang mendua arti (ambiguous);
- d. Jangan gunakan kata yang samar-samar;
- e. Hindarkan pertanyaan yang mengandung sugesti;
- f. Hindarkan pertanyaan yang berdasarkan preasumsi;
- g. Jangan membuat pertanyaan yang melakukan responden;
- h. Hindarkan pertanyaan yang menghendaki ingatan.

Setelah dibuat soal untuk angket agresivitas, maka selanjutnya diuji cobakan kepada responden yang memiliki karakteristik yang sama dengan sampel yang hendak diteliti. Data dari hasil uji coba tersebut lalu diolah dan dianalisis untuk mengetahui derajat validitas dan reliabilitasnya.

### 3.10 Instrumen Performa Atlet

Penilaian dikatakan autentik apabila kemampuan atlet dalam bermain Sepakbola ditampilkan dalam situasi permainan atau pertandingan yang sebenarnya. Pelatih dalam melakukan penilaian harus tertuju kepada kemampuan atlet dalam melakukan performa atlet saat bertanding dan membuat keputusan. Oleh karena itu, maka bentuk instrument dalam penilaian tersebut terkenal dengan sebutan GPAI (Games Performance Assesment Instrument) yang dikembangkan oleh Griffin, Mitchell, dan Oslin (1977) dalam Komarudin (2015, hlm. 182) yang mengatakan bahwa:

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 hoki indoor, komponen-komponen yang dinilainya adalah (a) membawa bola (*dribbling*), (b) mengoper bola (*passing*), (c) mencetak bola ke gawang (*shooting*) dan sikap penjaga gawang. Kriteria yang digunakan dalam penilaian tersebut disesuaikan dengan tiga aspek penampilan yang akan ditampilkan atlet.

Format penilaian untuk melakukan pengamatan terhadap penampilan peserta didik selama permainan atau pertandingan hoki berlangsung, harus mengacu kepada kriteria ketiga aspek yang harus.

Tabel 3.3  
Kriteria dalam Penilaian GPAI

Aspek yang dinilai	Penampilan
Membuat Keputusan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Atlet berusaha melakukan passing teman seregunya</li><li>2. Atlet melakukan tembakan (<i>shooting</i>) dengan tepat ke gawang lawan</li><li>3. Penjaga gawang mengambil bola saat 1 vs 1 dengan pemain penyerang.</li></ol>

Melakukan Keterampilan	1. Atlet dapat membawa dan mengendalikan bola dari serangan 2. Atlet dapat melakukan passing tepat ke target 3. Atlet dapat melakukan shooting masuk target 4. Penjaga gawang dapat memblokir hasil tembakan penyerang
Dukungan	1. Atlet memberikan dukungan terhadap teman regu yang sedang membawa bola, dengan cara bergerak ke posisi yang tepat untuk menerima umpan bola 2. Penjaga gawang memberikan dukungan terhadap teman regu dengan cara memberikan bola hasil tembakan lawan menjadi sebuah umpan bagi teman regu.

Tabel 3.4.  
Format Penilaian GPAI

NO	Nama	(DMK) Membuat Keputusan		(IMK) Melakukan Keterampilan		(ID) Dukungan	
		Tepat	Tidak tepat	Efisien	Tidak Efisien	Tepat	Tidak Tepat
1	responden						
2	responden						
3	responden						

Petunjuk: Berilah tanda (x) jika atlet dapat menampilkan penampilan taktis dalam permainan atau pertandingan hoki indoor.

Cara memberikan nilai terhadap hasil penelitian adalah:

- Keterlibatan dalam permainan=  
 Jumlah keputusan yang tepat + Jumlah keputusan yang tidak tepat + Jumlah melakukan keterampilan yang efisien + Jumlah melakukan keterampilan yang tidak efisien + Jumlah melakukan dukungan yang tepat.
- Indeks membuat keputusan (DMK)=  
 Jumlah keputusan yang tepat: Jumlah keputusan yang tidak tepat.
- Indeks melakukan keterampilan (IMK)=  
 Jumlah melakukan keterampilan efisien: Jumlah melakukan keterampilan tidak efisien.
- Indeks dukungan (ID)=  
 Jumlah gerak dukungan tepat: Jumlah gerak dukungan tidak tepat.

**Cecep Rachman Permana, 2018**  
**KONTRIBUSI TINGKAT AGRESIVITAS TERHADAP PERFORMA ATLET**  
**HOKI INDOOR**

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

Penampilan dalam permainan (PP) = (DMK+IMK+ID): 3

### 3.11 Uji Validitas dan Realibilitas

Uji Validitas dan Realibilitas Instrument Suatu instrument pasti membutuhkan tingkat keterandalan yang baik. Keterandalan tersebut dapat dilihat dari nilai validitas dan reliabilitas yang dimiliki oleh instrumen tersebut. Untuk membuktikan keterandalan tersebut, maka dilakukan uji coba untuk melihat validitas dan reliabilitas intumen.

#### 3.11.1 Uji Validitas Butir Soal

Dalam mencari hasil dari penelitian yang dilakukan apakah penelitian itu layak atau tidak untuk digunakan harus melewati proses penghitungan dengan menggunakan beberapa rumus dalam ilmu statistika, seperti penjelasan Fraenkel et, al (2012 hlm.147) “*Validity refers to the appropriateness, meaningfulness, correctness, and usefulness of the inferences a researcher makes*”. Artinya suatu instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.

Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk uji validitas jika pengujian dilakukan secara manual menurut (Arikunto 2002, hlm 245).

Rumus korelasi product moment:

$$r_{xy} = \frac{n \sum_{i=1}^n X_i Y_i - \sum_{i=1}^n X_i * \sum_{i=1}^n Y_i}{\sqrt{n \sum_{i=1}^n X_i^2 - (\sum_{i=1}^n X_i)^2} \sqrt{n \sum_{i=1}^n Y_i^2 - (\sum_{i=1}^n Y_i)^2}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi pearson

n = jumlah sampel

$X_i$  = Jumlah sampel ke i

$Y_i$  = Jumlah skor total (seluruh item)

menggunakan nilai probabilitas sebesar 0,5

Cecep Rachman Permana, :  
KONTRIBUSI TINGKAT AGRE  
HOKI INDOOR  
Universitas Pendidikan Indor  
perpustakaan.upi.edu

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \quad \text{IT}$$

Rumus t hitung :

$$\text{Dimana } S^2 = \frac{n \sum_{i=1}^n X_i^2 - (\sum_{i=1}^n X_i)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan

t hitung = nilai t yang akan dicari

$\bar{X}_1$  = nilai rata-rata butir soal

$\bar{X}_2$  = nilai rata-rata sampel/responden

$S_1^2$  = variansi butir soal

$S_2^2$  = variansi sampel/responden

$n_1$  = banyaknya butir soal

$n_2$  = banyak jumlah sampel/responden

Pengujian validitas dilakukan terhadap 88 item pernyataan *Aggression* dengan jumlah subjek diperoleh 34 item yang tidak valid, sehingga tidak dapat digunakan sebagai alat pengumpul data, dan sisanya berjumlah 54 item *Aggression* yang dapat digunakan sebagai alat pengumpul data. Hasil uji validitas instrumen dapat dilihat pada Lampiran.

Dengan melakukan pendekatan signifikansi yaitu jika t – hitung lebih besar dari t – table dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $N=20$  adalah 0,688 untuk angket Agresivitas, maka pertanyaan tersebut dapat dinyatakan atau digunakan sebagai alat pengumpul data dari variable Agresivitas. Akan tetapi jika sebaliknya maka pertanyaan itu tidak dapat digunakan sebagai alat pengumpul data.

Setelah hasil pengolahan data diperoleh maka langkah selanjutnya adalah menganalisis dan menafsirkan sesuai dengan hasil penelitian. Adapun tingkat keabsahan sebagai penunjang dalam pengolahan data ini ditentukan berdasarkan jumlah persentase terbanyak atau yang tertinggi dari setiap komponen penelitian. Untuk memudahkan dalam memberikan penafsiran data, Mathew (1963) yang dikutip oleh Nurhasan (1999, hlm 21) menjelaskan tentang acuan standar penilaian

**Cecep Rachman Permana, 2018**  
**KONTRIBUSI TINGKAT AGRESIVITAS TERHADAP PERFORMA ATLET**  
**HOKI INDOOR**

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

suatu tes. Pedoman penafsiran tentang acuan standar penilaian suatu tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5  
Pedoman Penafsiran

No	Tingkat	Kategori
1	90% - 100%	Sangat Tinggi
2	80% - 89%	Tinggi
3	70% - 79%	Sedang
4	60% - 69%	Rendah
5	0% -59%	Sangat Rendah

### 3.11.2 Uji Reabilitas

Setelah mencari hasil validitas langkah selanjutnya yang harus penulis lakukan adalah mencari realibilitas dari instrumen yang sudah disebar, sehingga instrumen tersebut dapat menghasilkan data yang terpercaya, maka harus memiliki reliabilitas yang baik. Fraenkel et, al (2012 hlm.154) “*reliability refers to the consistency of the scores obtained-how consistent they are for each individual from on administration of an instrument to another and from one set of item to other*”.

Perhitungan koefisien reliabilitas instrumen menggunakan program SPSS 16 dengan model alpha. Adapun nilai reliabilitas dapat dilihat pada pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6  
Nilai Realibilitas Sumber: Arikunto (2006, hlm. 276)

Nilai	Keterangan
0,00 - 0,199	Derajat keterandalan sangat rendah
0,20 - 0,399	Derajat keterandalan rendah
0,40 - 0,559	Derajat keterandalan cukup
0,60 - 0,799	Derajat keterandalan tinggi
0,80 - 1,00	Derajat keterandalan sangat tinggi

Untuk mempermudah penelitian, peneliti menggunakan alat bantu SPSS 16 *for windows*. Adapun langkah-langkah untuk pengerjaan uji reliabilitas menggunakan SPSS 16 *for windows* adalah pertama-tama masukan data yang ada di Microsoft excel, kemudian setelah data berada pada program SPSS 16 *for windows* lalu klik *analyze* setelah muncul klik *scale* kemudian *reliability analysis*, kemudian pindahkan semua

**Cecep Rachman Permana, 2018**

**KONTRIBUSI TINGKAT AGRESIVITAS TERHADAP PERFORMA ATLET HOKI INDOOR**

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

data ke item kanan, terkecuali total skor, klik *statistic*, setelah muncul tandai atau *checklist* di kolom *descriptive for* yaitu *scale of item deleted*. Pada kolom *inter item*, *checklist correlation*, sedangkan pada kolom *summaries*, *checklist* bagian *means*, *variances covariances*, *correlations*, kemudian *continue*, lalu ok.

Berikut merupakan hasil dari uji realibilitas atas agresifitas telah diuji dapat dilihat pada Tabel 3.7

Tabel 3.7

*Reliability Statistics*

Cronbach's Alpha	N of Items
.769	88

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai realibilitas dari angket adalah 0,769 yang menandakan bahwa instrument mempunyai nilai derajat keterandalan yang tinggi.

### 3.12 Prosedur Pengolahan Data

Memberikan nilai pada tiap butir pernyataan dalam angket yang telah dijawab dengan kriteria penilaian menggunakan skala Likert sebagai berikut:

1. Pertanyaan positif: Sangat Setuju=5, Setuju=4, Ragu-ragu= 3, Tidak Setuju= 2, Sangat Tidak Setuju= 1
2. Pertanyaan negative: Sangat Setuju=1, Setuju=2, Ragu-ragu= 3, Tidak Setuju= 4, Sangat Tidak Setuju= 5
3. Mengelompokan setiap butir pernyataan
4. Menjumlahkan nilai seluruh pernyataan 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 realibilitas angket
9. Analisis data hasil pengamatan angket dan GPAI dengan menggunakan Analisis Korelasi signifikansi.

### 3.13 Teknik Analisis Data

Data yang telah didapat oleh peneliti dari lapangan adalah data mentah yang sehingga harus dilakukan pengolahan data agar mendapatkan data yang baku. Setelah data itu sudah baku maka harus diolah dan dianalisis agar menghasilkan suatu hubungan dari data-data tersebut. Pengolahan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan alat bantu SPSS 16 *for windows*, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Membuat descriptive statistic
  - a. Buka program SPSS, masukan data yang akan diolah di tab *data view* lalu klik *variable view*, Ubah desimal menjadi angka 0, lalu kembali lagi ke *Data view*.
  - b. Kemudian pada menu utama pilih *analyze*, pilih sub menu *descriptive statistic* kemudian klik *descriptives*.
  - c. Setelah itu akan muncul kotak dialog baru *windows descriptive*, isi *variable (s)* dengan data hasil agresivitas dengan performa atlet hoki *indoor*.
  - d. Muncul dialog *box Descriptive: Options*. Ceklis analisis yang diperlukan. Dalam penelitian ini analisis yang diperlukan adalah: mean, standar deviasi, minimum, dan maximum. Pada *form Display Order* ceklis *Variable list*.
2. Melakukan Uji Normalitas
  - a. Buka program SPSS, masukan data yang akan diolah di tab *data view* lalu klik *variable view*, Ubah desimal menjadi angka 0, lalu kembali lagi ke *Data view*.
  - b. Kemudian pada menu utama pilih *analyze*, pilih sub menu *nonparametric tests*, selanjutnya klik *legacy dialogs* lalu pilih *Sample K-S*
  - c. Akan muncul dialog *box One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Masukan variabel yang akan dianalisis ke dalam kolom *Test Variable List*. Pada bagian *Test Distribution* ceklis *Normal* kemudian klik *OK*.
3. Melakukan Uji Signifikansi Koefisien Korelasi
  - a. Buka program SPSS, masukan data yang akan diolah di tab *data view* lalu klik *variable view* untuk mengubah nama dan label, lalu kembali ke *Data view*.
  - b. Kemudian pada menu utama pilih *analyze*, pilih sub *Correlate*, selanjutnya klik *Bivariate*.

Cecep Rachman Permana, 2018  
KONTRIBUSI TINGKAT AGRESIVITAS TERHADAP PERFORMA ATLET  
HOKI *INDOOR*

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



- c. Akan muncul dialog *box Bivariate Correlations*, pindahkan variable yang akan diolah ke kolom *variables*, kemudian pada bagian *Correlation Coefficients* ceklis pada kolom *Pearson*, dan pada bagian *Test of Significance* ceklis di kolom *two-tailed*, lalu ceklis pada kotak kecil *Flag significant correlations* setelah selesai seluruhnya klik OK.
4. Untuk mengetahui seberapa besar dukungan tiap variable bebas terhadap variable terikat, dengan rumus:

$$D=r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

D = Persentase yang dicari

$r^2$  = Kuadrat dari korelasi