

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan deskriptif komparatif/kausal komparatif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini untuk membandingkan 3 variabel. Adapun desain dalam penelitian ini dilihat pada Gambar 3.1.

Kelompok	Independent Variabel	Dependent Variabel
I	C1 Olahraga Permainan Perorangan	O <i>Sport Emotion</i>

II	C2 Olahraga Permainan Beregu	O <i>Sport Emotion</i>

III	C3 Olahraga Beladiri	O <i>Sport Emotion</i>

Gambar 3.1.

Desain Penelitian

Sumber: Penulis adaptasi dari Fraenkel & Wallen (2007, hlm. 367)

B. Populasi dan Sampel

Penelitian tidak dapat berjalan tanpa adanya objek penelitian. Objek penelitian disini disebut dengan populasi. Populasi adalah kelompok yang menarik bagi peneliti, kelompok yang ingin digeneralisasi oleh peneliti (Fraenkel & Wallen, 2007, hlm. 91). Populasi adalah generalisasi objek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Lebih lanjut Fraenkel & Wallen (2007, hlm. 90) menjelaskan bahwa “Kelompok yang lebih besar yang ingin diterapkan hasilnya disebut populasi”. Untuk mempermudah dalam pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti

menggunakan sampel. Fraenkel & Wallen (2007, hlm. 90) menjelaskan bahwa, “Sampel dalam penelitian merupakan kelompok di mana informasi diperoleh”. Jadi sampel yang akan dijadikan objek penelitian adalah bagian dari populasi tersebut.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Untuk besaran jumlah sampel dalam penelitian Fraenkel & Wallen (2007, hlm. 101-102) menjelaskan bahwa “Sampel harus sebesar yang peneliti bisa dapatkan dengan pengeluaran waktu dan energi yang masuk akal”. Lebih lanjut lagi Fraenkel & Wallen (2007, hlm. 102) menyarankan bahwa “untuk penelitian eksperimental dan kausal komparatif, kami merekomendasikan minimal 30 orang per kelompok”. Berdasarkan uraian tersebut, maka sampel penelitian yang digunakan pada penelitian kausal komparatif ini sebanyak 90 atlet yang terbagi menjadi 30 sampel atlet olahraga permainan perorangan (27 atlet squash, 3 atlet bulutangkis), 30 sampel atlet olahraga permainan beregu (18 atlet voli, 12 atlet basket), dan 30 sampel atlet beladiri (18 atlet karate, 12 atlet taekwondo). Sesuai dengan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu, maka 90 sampel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan atlet dari berbagai kontingen/daerah yang terdaftar pada Pekan Olahraga Daerah (PORDA) Jawa Barat Tahun 2018.

C. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen yang digunakan harus bisa mencakup emosi yang berhubungan dengan emosi olahraga. Jenis kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup. Pertanyaan tertutup ialah kemungkinan jawaban yang telah ditentukan terlebih dahulu sehingga jawaban responden akan dibatasi untuk pra kode tanggapan yang ditawarkan (Marters & Hunn, 2009, hlm. 42).

1. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah *Sport Emotion Questionnaire* (SEQ). SEQ adalah instrument tervalidasi untuk mengukur emosi-emosi yang terjadi dalam olahraga (sebelum pertandingan). SEQ dikembangkan

oleh Jones, et al. (2005) dalam sebuah penelitiannya yang berjudul “*Development and Validation of the Sport Emotion Questionnaire*”. Adapun lebih rinci tentang SEQ dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Sport Emotion Questionnaire (Angket Emosi Olahraga)

Di bawah ini adalah daftar kata yang menggambarkan beragam perasaan yang mungkin dialami pemain olahraga. Bacalah tiap butir dengan seksama dan tunjukkan pada skala di sebelah tiap butir bagaimana perasaan Saudara *sekarang, saat ini, sehubungan dengan kompetisi yang akan datang* (PORDA JAWA BARAT 2018). Tidak ada jawaban salah atau benar. Jangan menghabiskan terlalu banyak waktu untuk satu butir soal, tapi pilihlah jawaban yang paling menggambarkan perasaan Saudara saat ini sehubungan dengan pertandingan yang akan datang.

Tabel 3.1.
Instrumen *Sport Emotion Questionnaire* (SEQ)

	Tidak sama sekali	Sedikit	Sedang	Cukup	Sangat
Gusar	0	1	2	3	4
Kesal/Terganggu	0	1	2	3	4
Girang	0	1	2	3	4
Jengkel	0	1	2	3	4
Senang	0	1	2	3	4
Tegang	0	1	2	3	4
Sedih	0	1	2	3	4
Gembira	0	1	2	3	4
Geram	0	1	2	3	4
Sukacita	0	1	2	3	4
Gugup	0	1	2	3	4
Tidak Bahagia	0	1	2	3	4
Antusias	0	1	2	3	4
Kesal	0	1	2	3	4
Ceria	0	1	2	3	4
Gelisah	0	1	2	3	4
Kecewa	0	1	2	3	4
Bersemangat	0	1	2	3	4
Marah	0	1	2	3	4
Bahagia	0	1	2	3	4
Cemas	0	1	2	3	4
Patah Semangat	0	1	2	3	4

2. Uji Coba Instrumen

Sebelum melakukan sebuah penelitian, instrumen yang digunakan harus terlebih dahulu di uji cobakan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas. Item dalam instrumen yang telah dinyatakan valid dan reliabel, itulah instrumen yang dapat digunakan.

a. Uji Validitas Instrumen

Adapun hasil uji validitas dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2.

Hasil Validitas Instrumen *Sport Emotion* (Emosi Olahraga)

No. Item	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
1	0.518	Valid
2	0.588	Valid
3	0.382	Valid
4	0.528	Valid
5	0.429	Valid
6	0.672	Valid
7	0.479	Valid
8	0.448	Valid
9	0.502	Valid
10	0.421	Valid
11	0.630	Valid
12	0.133	Tidak Valid
13	0.505	Valid
14	0.586	Valid
15	0.452	Valid
16	0.596	Valid
17	0.622	Valid
18	0.094	Tidak Valid
19	0.568	Valid
20	0.589	Valid
21	0.673	Valid
22	0.599	Valid

Untuk mengetahui setiap item valid atau tidak adalah dengan membandingkan hasil penghitungan *corrected item-total correlation* dengan rtabel (N-2) dengan taraf signifikansi 0.05. Jika nilai *corrected item-total correlation* lebih besar (>) dari rtabel (40-2) 0,312 maka butir pernyataan dinyatakan valid. Jika nilai *corrected item-total correlation* lebih kecil (<) dari rtabel (40-2) 0,312 maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil penghitungan uji validitas kuesioner *sport emotion* yang dilakukan, dari 22 pernyataan terdapat 20 item valid dan 2 item yang tidak valid. Untuk itulah diambil 20 item pernyataan untuk digunakan dalam penelitian selanjutnya.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah data diketahui validitasnya, maka langkah selanjutnya hasil diuji reliabilitas untuk menguji keandalan atau kepercayaan alat pengungkapan dari data. Hasil uji reliabilitas instrumen dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3.

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items
Sport Emotion	0,864	20

Berikut pedoman interpretasi pedoman koefisien korelasi menurut Sugiyono (2013, hlm. 231) pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4.

Koefisien Korelasi Uji Reliabilitas Instrumen

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.00 – 0.199	Sangat rendah
0.20 – 0.399	Rendah
0.40 – 0.599	Sedang
0.60 – 0.799	Kuat
0.80 – 1.000	Sangat kuat

Dari hasil uji reliabilitas instrumen yang dilakukan *sport emotion* memiliki koefisien cronbach alpha 0,864, maka berdasarkan tabel interpretasi memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi / sangat kuat. Berdasarkan tolak ukur tersebut maka instrumen *sport emotion* yang akan digunakan dapat diterima.

D. Prosedur Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama berlangsungnya Pekan Olahraga Daerah (PORDA) Jawa Barat Tahun 2018 pada tanggal 6-14 Oktober 2018.

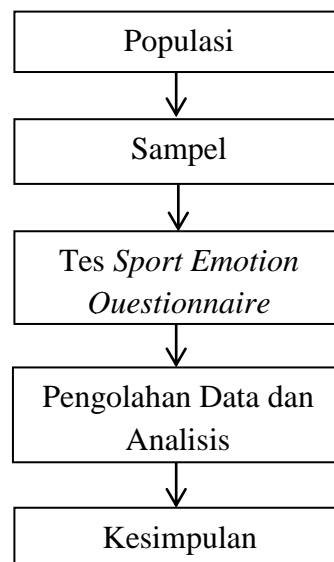
Pengambilan data dilakukan di masing-masing tempat sesuai dengan sampel yang digunakan yaitu atlet squash, bulutangkis, voli, basket, taekwondo, dan karate.

2. Langkah-langkah Penelitian

Sesuai dengan metode dan desain yang digunakan, adapun langkah-langkah rangkaian proses penelitian akan dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

1. Menetapkan populasi dan sampel penelitian.
2. Melakukan tes emosi olahraga (*sport emotion*) pada atlet olahraga permainan perorangan.
3. Melakukan tes emosi olahraga (*sport emotion*) pada atlet olahraga permainan beregu.
4. Melakukan tes emosi olahraga (*sport emotion*) pada atlet olahraga beladiri.
5. Melakukan pengolahan dan analisis data dari hasil tes tersebut.
6. Menetapkan kesimpulan.

Adapun prosedur langkah-langkah penelitian lebih jelasnya dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2.
Langkah-langkah Penelitian

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah *one way anova* (anova satu jalur). Analisis penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara tiga variabel (olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri), dimana analisis diolah dengan menggunakan program *Statistical Product for Social Science* (SPSS) versi 20. Adapun langkah-langkahnya adalah

1. Melakukan tes emosi olahraga (*sport emotion*) pada atlet olahraga permainan perorangan.
2. Melakukan tes emosi olahraga (*sport emotion*) pada atlet olahraga permainan beregu.
3. Melakukan tes emosi olahraga (*sport emotion*) pada atlet olahraga beladiri
4. Mengumpulkan data hasil tes.
5. Input data dari skor tersebut pada program komputer Microsoft Excel 2010.

Selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisis, dengan tujuan dapat memperoleh kesimpulan penelitian. Dalam pelaksanaannya pengolahan data dilakukan melalui dua tahapan, yaitu uji asumsi statistik dan uji hipotesis.

1. Uji Asumsi Statistik

Uji asumsi statistik merupakan tahapan pengolahan data melalui rumus-rumus statistik, dengan tujuan akhirnya menjawab rumusan masalah penelitian. Dalam tahapannya, uji asumsi statistik melalui tahapan sebagai berikut:

a. Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan tahapan pengolahan untuk memperoleh informasi mengenai data, diantaranya rata-rata, standar deviasi, skor terendah dan skor tertinggi.

b. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berada pada taraf distribusi normal atau tidak. Menguji normalitas data dari setiap data. Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan uji Kolmogorov-smirnov, dengan asumsi kelompok sampel termasuk ke dalam

sampel besar atau 30 ke atas. Format pengujiannya dengan membandingkan nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.) dengan derajat kebebasan (dk) $\alpha = 0,05$.

Uji kebermaknaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. Atau *P-value* $> 0,05$ maka data dinyatakan normal.
- 2) Jika nilai Sig. Atau *P-value* $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak normal.

c. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dilaksanakan setelah uji normalitas data. Tujuan uji homogenitas data adalah untuk mengetahui bahwa data tersebut berasal dari sampel yang homogen. Selain itu juga untuk menentukan jenis analisis statistik apa yang selanjutnya digunakan dalam uji hipotesis data. Uji homogenitas dengan menguji kesamaan variansi dengan *Lavene test*. Format pengujiannya dengan membandingkan nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.) dengan derajat kebebasan (dk) $\alpha = 0,05$. Uji kebermaknaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. Atau *P-value* $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen.
- 2) Jika nilai Sig. Atau *P-value* $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen.

d. Uji One Way Anova

Setelah data diketahui normal dan homogen langkah selanjutnya adalah dengan melakukan uji one way anova (anova satu jalur). Uji one way anova dilakukan untuk perbedaan rata-rata lebih dari dua variabel. Uji kebermaknaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. Atau *P-value* $> 0,05$ maka dinyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan.
- 2) Jika nilai Sig. Atau *P-value* $< 0,05$ maka dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan.

2. Uji Hipotesis

Hipotesis 1:

Terdapat perbedaan *sport emotion* antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan *sport emotion* antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri..

H₁: Terdapat perbedaan *sport emotion* antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri.

Jika probabilitas (Sig.) > 0,05, maka H₀ diterima.

Jika probabilitas (Sig.) < 0,05, maka H₀ ditolak.

Hipotesis 2:

Terdapat perbedaan *sport emotion* positif dan negatif antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri.

H₀: Tidak terdapat perbedaan *sport emotion* positif dan negatif antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri

H₁: Terdapat perbedaan *sport emotion* positif dan negatif antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri.

Jika probabilitas (Sig.) > 0,05, maka H₀ diterima.

Jika probabilitas (Sig.) < 0,05, maka H₀ ditolak.

Hipotesis 3:

Terdapat perbedaan *anxiety* antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri.

H₀: Tidak terdapat perbedaan *anxiety* antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri.

H₁: Terdapat perbedaan *anxiety* antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri.

Jika probabilitas (Sig.) > 0,05, maka H₀ diterima.

Jika probabilitas (Sig.) < 0,05, maka H₀ ditolak.

Hipotesis 4:

Terdapat perbedaan *dejection* antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri.

H₀: Tidak terdapat perbedaan *dejection* antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri

H₁: Terdapat perbedaan *dejection* antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri.

Jika probabilitas (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima.

Jika probabilitas (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

Hipotesis 5:

Terdapat perbedaan *excitement* antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan *excitement* antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri.

H_1 : Terdapat perbedaan *excitement* antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri.

Jika probabilitas (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima.

Jika probabilitas (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

Hipotesis 6:

Terdapat perbedaan *anger* antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan *anger* antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri.

H_1 : Terdapat perbedaan *anger* antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri.

Jika probabilitas (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima.

Jika probabilitas (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

Hipotesis 7:

Terdapat perbedaan *happiness* antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan *happiness* antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri.

H_1 : Terdapat perbedaan *happiness* antara olahraga permainan perorangan, olahraga permainan beregu, dan olahraga beladiri.

Jika probabilitas (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima.

Jika probabilitas (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak.