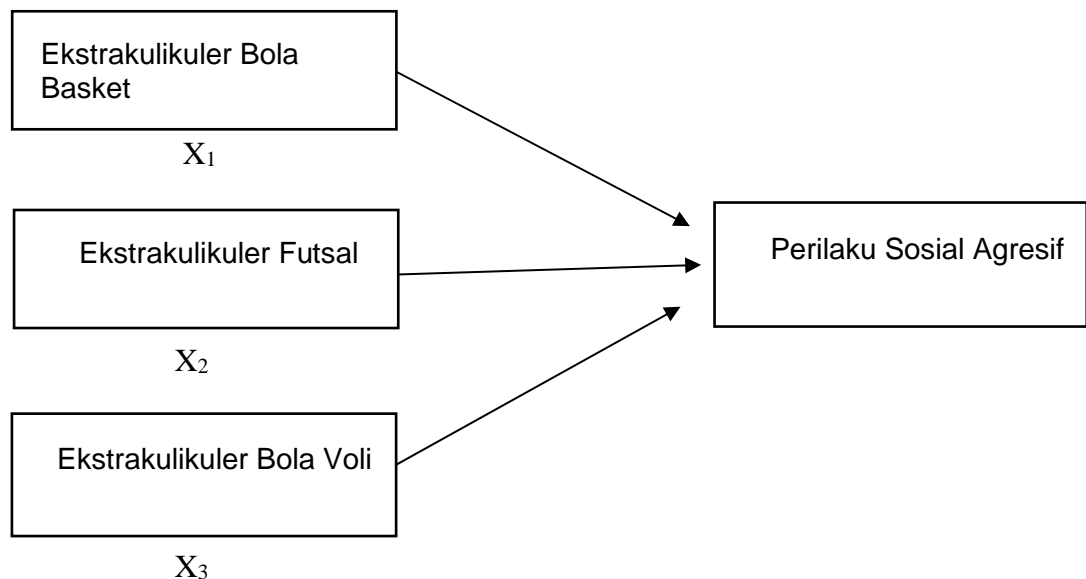


## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan. Mengenai definisi penelitian Nazir (2005:84), mengatakan bahwa : “Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dalam pelaksanaan penilaian”. Desain penelitian ini terdiri atas satu variabel bebas yaitu pembelajaran bola besar dan variabel terikat adalah perilaku sosial agresif. Sebagai mana kita dapat lihat dalam bagan dibawah ini :



**Tabel 3.1**

#### Variabel

**Keterangan :**

- X<sub>1</sub> : Ekstrakulikuler Bola Basket
- X<sub>2</sub> : Ekstrakulikuler Futsal
- X<sub>3</sub> : Ekstrakulikuler Bola Voli
- Y : Perilaku Sosial

Dea Alifa, 2020

**ANALISIS PERBANDINGAN TINGKAT AGRESIVITAS ANTARA SISWA YANG MENGIKUTI KEGIATAN EKSTRAKULIKULER OLAHRAGA PERMAINAN BOLA BESAR**

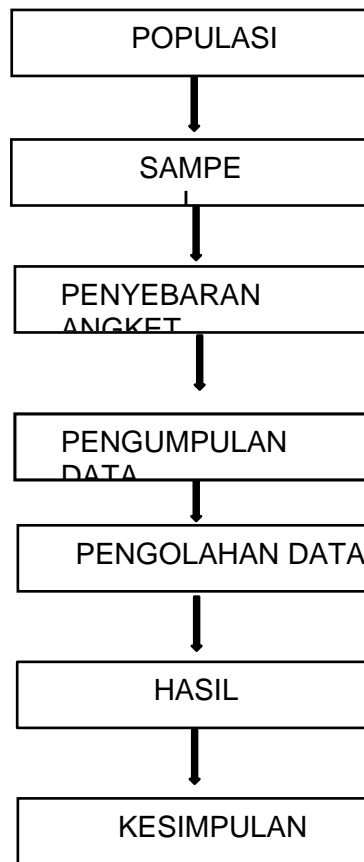
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dea Alifa, 2020

**ANALISIS PERBANDINGAN TINGKAT AGRESIVITAS ANTARA SISWA YANG MENGIKUTI KEGIATAN EKSTRAKULIKULER OLAHRAGA PERMAINAN BOLA BESAR**

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

Adapun langkah-langkah penelitiannya didepskripsikan dalam bentuk bagan di bawah ini:



**Tabel 3.2**

**Langkah-langkah penelitian**

Penjelasan tentang langkah-langkah penelitian diatas antara lain:

1. Populasi yaitu mengambil dari siswa SMA Negeri 27 Bandung yang mengikuti pembelajaran permainan bola basket.
2. Sampel dalam penelitian ini adalah 20 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket, 20 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal dan 20 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola voli.
3. Menyebarkan angket sesuai indikator yang disesuaikan.
4. Setelah mendapatkan data pengisian angket selanjutnya melakukan pengolahan data dan menganalisis data.
5. Menentukan kesimpulan berdasarkan hasil dari pengolahan dan analisi data diatas.

### 3.2 Partisipan

Lokasi dalam penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 27 Bandung yang berlokasi di Jalan Utsman Bin Affan No. 1, Gedebage, Kota Bandung. Alasan melakukan penelitian ini adalah karena penulis ingin mengetahui tingkat agresivitas yang dimiliki siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga permainan bola besar.

Penelitian ini melibatkan partisipan yang membantu dalam tercapainya penelitian ini. Adapun partisipasi yang terlibat diantaranya :

1. Dosen PJKR yang memberikan informasi tentang penelitian ini.
2. Pegawai administrasi PJKR yang membantu dalam melakukan perizinan untuk melakukan penelitian ini.
3. Pelatih ekstrakurikuler bola basket, pelatih ekstrakurikuler futsal dan pelatih ekstrakurikuler bola voli.
4. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler basket, siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal dan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola voli.
5. Guru olahraga.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Untuk memecahkan masalah penelitian, maka diperlukan suatu data yang diperoleh dari tes dan pengukuran terhadap suatu objek penelitian, atau sering sekali disebut populasi. Keberadaan populasi dalam suatu penelitian merupakan kumpulan suatu objek yang mempunyai sifat-sifat umum. Untuk lebih jelasnya, Arikunto (2002:108) mengemukakan sebagai berikut: "Populasi adalah keseluruhan objek penelitian". Sehubungan dengan pernyataan tersebut maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga permainan bola besar di SMAN 27 Bandung.

#### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah suatu bagian yang diambil dari sebuah populasi yang dapat membantu dalam memperoleh data yang nantinya akan mewakili dalam menentukan hasil sebuah penelitian. Adapun teknik penarikan sampel dalam penelitian ini dengan teknik *purposive* sampling karena cocok untuk studi kasus dimana banyak

aspek-aspek tunggal yang *representatif* diamati dan dianalisis. Penulis mengambil sampel sebanyak 60 orang, karena tidak semua siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket, futsal dan voli. Untuk lebih memudahkan dalam proses penelitian dan perhitungan data serta pertimbangan mengenai waktu dan biaya. Penulis mengambil sampel sebanyak 20 orang siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket, 20 orang siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal dan 20 orang mengikuti ekstrakurikuler bola voli di SMAN 27 Bandung.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

#### **3.4.1 Teknik Observasi**

Teknik observasi adalah suatu studi yang disengaja dan sistematis untuk mengetahui tentang fenomena dan gejala-gejala psikis dengan jalan mengamati dan pencatatan. Teknik ini dipergunakan pula untuk studi pendahuluan, yakni untuk mengenal dan mengidentifikasi permasalahan yang diteliti.

#### **3.4.2 Teknik Angket**

Teknik angket merupakan teknik pengumpulan data utama yang akan digunakan penulis untuk dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti, sehingga setelah diolah dapat dianalisa hubungan antara kedua variabel tersebut dengan menggunakan metode statistika.

Angket atau kusioner yang dipilih adalah kusioner tertutup, artinya jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti sehingga responden hanya menjawab atau memilih opsi jawaban yang sesuai dengan pribadinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2006:151) yang mengemukakan pendapat bahwa kusioner adalah sejumlah pertanyaan penulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Adapun alasan penulis menggunakan teknik angket ini yaitu:

- a. Tidak memerlukan hadirnya peneliti
- b. Data yang diperoleh kemungkinan bersifat objektif
- c. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan mudah dan hemat.

Untuk memudahkan dalam penyusunan angket, maka peneliti membuat kisi-kisi angket untuk mempermudah dalam penyusunan butir-butir pernyataan atau butir soal serta alternative jawaban. Adapun kisi-kisi tersebut mengenai perilaku sosial agresif siswa yang dapat dilihat pada table 3.3 di halaman selanjutnya.

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	Soal Pertanyaan	
				Positif	Negatif
<p>Ada dua macam agresi yaitu; (1). <i>Agression hostile</i>, dan <i>Agression instrumental</i>, (Baron, 1977 dalam Cox 1985:212). Jenis ini dibedakan dengan penguatnya <i>Assertiveness</i>), didalam keduanya menjelaskan jika tujuan itu untuk merukan orang lain, maka perilaku itu bersifat agresi.</p>	<p><i>Agression Hostile</i></p> <p>Agresi bermusuhan (<i>Hostile</i>) tujuan utamanya untuk membuat orang lain menderita, agresi semacam ini biasanya disertai oleh rasa marah (Cox, 1985:212)</p>	1. Rasa marah	<p>1.1 Cepat marah</p> <p>1.2 Emosi</p> <p>1.3 Frustrasi</p>	<p>1. Saya sulit marah ketika permainan berlangsung</p> <p>2. Saya sulit terganggu provokasi lawan</p> <p>3. Saya dapat mengendalikan emosi ketika dilapangan</p> <p>4. Saya dapat mengendalikan emosi ketika diluar lapangan</p> <p>5. Saya sulit frustrasi ketika dilapangan</p> <p>6. Saya sedikit frustrasi apabila dimarahi</p>	<p>1. Saya mudah marah ketika permainan berlangsung</p> <p>2. Saya mudah terganggu provokasi lawan</p> <p>3. Saya sulit untuk mengendalikan emosi ketika dilapangan</p> <p>4. Saya sulit untuk mengendalikan emosi ketika di luar lapangan</p> <p>5. Saya mudah frustrasi ketika dilapangan</p> <p>6. Saya mudah frustrasi apabila dimarahi</p>

		2. Rasa tidak bersahabat	<p>2.1 Merasa diperlukan tidak adil</p> <p>2.2 Curiga</p> <p>2.3 Cemburu</p> <p>2.4 Merasa tidak enak</p>	<p>7. Saya diperlakukan dilapangan</p> <p>8. Saya bisa menerimanya bila diperlakukan tidak adil</p> <p>9. Saya sulit curiga terhadap lawan ketika lapangan</p> <p>10. Saya merasa curiga dengan sesuatu yang belum terbukti kebenarannya</p> <p>11. Saya senang jika orang lain lebih baik dari saya dilapangan</p> <p>12. Saya mudah menghindari perasaan cemburu</p> <p>13. Saya merasa bersalah bila telah melakukan kesalahan dilapangan</p> <p>14. Saya malu bila kata-kata saya menyinggung perasaan orang lain</p>	<p>7. Saya diperlakukan tidak adil di lapangan</p> <p>8. Saya suka marah bila marah bila diperlakukan tidak adil</p> <p>9. Saya mudah curiga terhadap lawan ketika di lapangan</p> <p>10. Saya tahu teman saya membicarakan saya dengan sembunyi-sembunyi</p> <p>11. Saya mudah cemburu jika orang lain lebih baik dar saya dilapangan</p> <p>12. Saya sulit menghindari perasaan cemburu</p> <p>13. Saya acuh tak acuh jika telah melakukan kesalahan dilapangan</p> <p>14. Saya merasa bangga jika menyakiti perasaan orang lain</p>
--	--	--------------------------	---	---	--



	<i>Agresi instrumental</i>	1. Agresi verbal	1.1 Bersilang pendapat	15. Saya sepaham dengan teman di lapangan 16. Saya setuju dengan pendapat orang lain	15. Saya mudah bersilang pendapat dengan teman di lapangan 16. Pendapat orang lain selalu saya sanggah
	Agresi instrumental ditandai dengan tindakan keras yang ekstrim, tanpa menyertakam keinginan untuk melukai atau merugikan orang lain. (Cox, 1985:212).		1.2 Membentak	17. Saya menghindari membentak lawan ketika di lapangan 18. Saya sulit membentak teman	17. Saya mudah membentak lawan ketika di lapangan 18. Saya mudah membentak teman
			1.3 Berdebat	19. Saya menghindari perdebatan dengan teman di lapangan 20. Saya sulit berdebat dengan siapapun.	19. Saya mudah berdebat dengan lawan di lapangan 20. Saya mudah berdebat dengan siapapun.
			1.4 Mengancam	21. Jika kalah dalam bertanding maka saya akan menerimanya 22. Saya menghindari mengancam teman	21. Jika kalah dalam bertanding maka saya akan mengancamnya 22. Saya mudah mengancam teman
<i>Asertivitas</i>	1. Agresi Fisik	1.1 Memukul	23. Bila dipancing saya bisa menahannya untuk memukul lawan ketika di lapangan 24. Jika orang memukulnya, saya akan bertanya dulu apa masalahnya	23. Saya sulit mengendalikan diri untuk memukul lawan ketika di lapangan 24. Jika seseorang memukul, saya akan langsung balas memukulnya	
Asertivitas memerlukan pengeluaran energi					



Adapun skala pengukuran yang digunakan pada angket atau kusioner ini dilakukan dengan menggunakan skala Likert, dimana jawaban setiap item instrument yang menggunakan Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Yang dapat berubah kata-kata yang untuk keperluan analisis kuantitatif.

Sugioyono(2009:93) mengungkapkan skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain, misalkan :

- a. Sangat Setuju
- b. Setuju
- c. Ragu-Ragu
- d. Tidak Setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Tidak Baik
- d. Sangat Tidak Baik

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Tidak Pernah

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor, misalnya :

**Table 3.4**  
**Item instrumen**

Item instrument	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

### 3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian merupakan salah satu merupakan salah satu cara pengembangan ilmu pengetahuan, sehingga pada dasarnya penelitian harus memiliki konsep yang utuh, sehingga setelah penelitian berhasil dilaksanakan, maka hasil yang didapat bisa dipercaya, akurat karena sudah direncanakan dengan matang. Dibawah ini dipaparkan tahapan-tahapan penelitian menurut Arikunto (2010:61) adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan surat izin penelitian
2. Observasi tempat penelitian
3. Menentukan populasi
4. Memilih sampel
5. Pengambilan data melewati penyebaran angket.
6. Pengolahan data.
7. Kesimpulan.

### 3.6 Analisis Data

Perhitungan dan analisis data dalam suatu penelitian dimaksudkan untuk mengetahui makna dari data yang diperoleh dalam rangka memecahkan masalah penelitian. Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data, sebagai berikut :

1. Menyeleksi data setelah angket terkumpul dari sampel sebagai sumber data, maka harus diseleksi untuk mencari keabsahan pengisian angket, karena mungkin saja terdapat sebgaiian butir pernyataan dalam angket yang tidak terisi oleh responden atau oleh sampel.
2. Memberikan nilai pada tiap butir soal pernyataan dalam angket dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Untuk pernyataan positif  
SS=4, S=3, TS=2, dan STS=1
  - b. Untuk pernyataan negatif  
SS=1, S=2, TS=3, dan STS=4
3. Mengelompokkan sebuah butir soal pernyataan.
4. Menjumlahkan nilai seluruh pernyataan untuk tiap butir pernyataan.

Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel. Jadi intrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Hal ini tidak berarti bahwa dengan menggunakan instrumen yang teruji validitasnya dan reliabilitasnya, otomatis hasil penelitian menjadi valid dan reliabel.

Intrumen-instrumen dalam ilmu sosial sudah ada yang baku (standar), karena telah teruji validitas dan realibilitasnya, tetapi banyak juga yang belum baku bahkan belum ada. Untuk itu maka peneliti harus mampu menyusun sendiri intrumen pada setiap penelitian dan menguji validitas dan reliabilitas. Intrumen yang tidak teruji validitas dan realibilitasnya bila digunakan untuk penelitian akan menghasilkan data yang sulit dipercaya kebenarannya. Maka dari itu data yang harus terkumpul harus dianalisis agar memiliki arti sehingga dapat menggambarkan

masalah yang diungkapkan. Sesuai dengan masalah dari penelitian ini. Maka teknik pengolahan data yang digunakan yaitu :

### 3.6.1 Uji Validitas

Sebuah instrumen harus di uji cobakan terlebih dahulu untuk bias dikatakan baik dan layak apabila memenuhi persyaratan valid dan reliabel. Oleh karena itu, intrumen harus di uji terlbih dahulu melalui validasi isntrumen supaya mengetahui apakah instrument dapat digunakan sebagai alat ukur. Untuk mengukur validitas dari sebuah instrument maka dibutuhkan rumus, rumus yang biasa digunakan ialah rumus *korelasi product moment*, sebagai berikut:

$$r_{\text{hitung}} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \cdot \{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

#### Keterangan

$r_{\text{hitung}}$  : koefisien korelasi

$\sum x$  : jumlah skor item

$\sum y$  : jumlah skor total

N : jumlah responden

#### Keputusan uji:

Bila  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ , maka valid

Bila  $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ , maka tidak valid

Dilihat dalam  $r_{\text{tabel}}$  taraf nyata 0,05 dengan jumlah responden 60 orang, maka  $r_{\text{tabel}}$  yaitu 0,254.

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen**

No	r hitung	r tabel	Keterangan	No	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,329	0,254	Valid	11	0,233	0,254	Tidak Valid
2	0,682	0,254	Valid	12	0,291	0,254	Valid
3	-0,066	0,254	Tidak Valid	13	0,487	0,254	Valid
4	0,416	0,254	Valid	14	0,048	0,254	Tidak Valid
5	0,254	0,254	Valid	15	0,548	0,254	Valid
6	0,038	0,254	Tidak Valid	16	0,400	0,254	Valid
7	-0,191	0,254	Tidak Valid	17	0,076	0,254	Tidak Valid
8	0,106	0,254	Tidak Valid	18	0,399	0,254	Valid
9	0,444	0,254	Valid	19	0,302	0,254	Valid
10	0,429	0,254	Valid	20	0,513	0,254	Valid

No	t hitung	t tabel	Keterangan	No	t hitung	t tabel	Keterangan
21	0,063	0,254	Tidak Valid	31	0,205	0,254	Valid
22	0,331	0,254	Valid	32	0,502	0,254	Valid
23	0,353	0,254	Valid	33	0,299	0,254	Valid
24	0,068	0,254	Tidak Valid	34	0,355	0,254	Valid
25	0,535	0,254	Valid	35	0,496	0,254	Valid
26	0,378	0,254	Valid	36	0,240	0,254	Tidak Valid
27	0,323	0,254	Valid	37	0,576	0,254	Valid
28	0,493	0,254	Valid	38	0,036	0,254	Tidak Valid
29	0,246	0,254	Tidak Valid	39	0,187	0,254	Tidak Valid
30	0,566	0,254	Valid	40	0,335	0,254	Valid



No	t hitung	t tabel	Keterangan
41	0,073	0,254	Tidak Valid
42	0,390	0,254	Valid
43	0,284	0,254	Valid
44	0,066	0,254	Tidak Valid
45	0,414	0,254	Valid
46	0,168	0,254	Tidak Valid
47	-0,216	0,254	Tidak Valid
48	0,318	0,254	Valid
49	0,709	0,254	Valid
50	0,092	0,254	Tidak Valid

No	t hitung	t tabel	Keterangan
51	0,450	0,254	Valid
52	-0,294	0,254	Tidak Valid
53	0,435	0,254	Valid
54	0,331	0,254	Valid
55	0,255	0,254	Valid
56	0,307	0,254	Valid

### 3.6.2 Uji Reliabilitas

Pengujian realibilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan test-retest (*stability*), *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrument dapat diuji dengan menganalisis konsisten butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu.

Jika suatu instrument dapat dipercaya maka data yang dihasilkan oleh isntrumen dapat dipercaya juga. Perhitungan reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan bantuan *SPSS 23*. Menurut Wiratna Sujerweni (2014) kuisisioner dinyatakan reliable jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,6. Setelah dihitung, maka diperoleh *Cronbach Alpha* 0,696. Dengan demikian maka variabel tersebut dianggap reliabel atau dapat dipercaya sebagai instrument penelitian

### 3.6.3 Teknik Perhitungan Data

Untuk mengetahui atau memperoleh hasil pengolahan data sehingga dapat menggambarkan masalah yang diungkap, yaitu mengenai analisis perbandingan tingkat agresivitas antara siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga permainan bola besar di SMA Negeri 27 Bandung.

Maka penulis menggunakan teknik perhitungan data sebagai berikut.

1. Menghitung skor rata-rata sampel dengan menggunakan rumus dari Sujana(2001) sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

**Keterangan :**

- X : skor rata-rata yang dicari  
 Xi : nilai data  
 $\sum$  : jumlah  
 N : jumlah sampel

2. Menghitung prosentase gambaran alternative jawaban dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x1}{\sum xn} \times 100\%$$

**Keterangan :**

S : prosentase

$\sum X1$  : jumlah skor actual atau pengamatan

$\sum XN$  : jumlah skor ideal atau pengharapan

100% : bilangan tetap

Setelah data didapat kemudian menafsirkan dan menyimpulkan untuk mempermudah dalam penafsiran dan pengumpulan, dalam hal memilih parameter yang dikemukakan oleh Nurhasan dan Cholil (2007:429), dengan menafsirkan kriteria penilaian prosentase sebagai berikut :

**Tabel 3.6**

**Kriteria Frekuensi Prosentase**

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Kriteria</b>
81-100%	Baik Sekali
66-79%	Baik
56-65%	Cukup
41-55%	Kurang
<40%	Kurang Sekali