

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan cara sistematis untuk meneliti sebuah peristiwa secara ilmiah untuk memperoleh hasil sesuai kenyataan. Menurut (Harmon et al., 2016) “Metode penelitian merupakan cara untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu dengan landasan ciri keilmuan, yaitu rasional, empiri dan sistematis”. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan kuesioner, menurut (Sugiyono, 2016) definisi metode penelitian kuantitatif adalah sebagai berikut:

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistic dengan tujuan untuk menguji hiptesis yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, penelitian deskriptif adalah desain penelitian yang disusun dalam rangka memberikan gambaran secara sistematis tentang informasi ilmiah yang berasal dari subjek atau objek penelitian. Penelitian deskriptif berfokus pada penjelasan sistematis tentang fakta yang diperoleh saat penelitian dilakukan (Abdullah, 2015).

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah seluruh objek atau subjek yang terlibat untuk diteliti, seperti yang dijelaskan oleh (Sugiyono, 2016), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan (Abdullah, 2015), “Populasi adalah kumpulan unit yang akan diteliti karakternya, dan populasi itulah nanti hasil penelitian diberlakukan”. Dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan sebuah kelompok besar yang karakteristiknya beragam dan akan digunakan dalam sebuah penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah *student-athletes* Universitas Pendidikan Indonesia. Alasan peneliti memilih Universitas Pendidikan

Indonesia untuk dijadikan populasi karena di Universitas Pendidikan Indonesia terdapat permasalahan yang sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan.

3. 3.3 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi kelompok kecil yang lebih difokuskan untuk penelitian. Menurut Sugiyono (2016), “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu dan bersifat *snowball sampling* yang bermaksud untuk terus mencari data ketika jumlah sampel masih belum mampu memberikan data yang lengkap.

3. 3 Instrumen

Pada prinsipnya instrument penelitian adalah cara pengumpulan data untuk menjawab semua masalah yang akan diteliti dan menguji hasil hipotesis. Instrumen penelitian yang digunakan merupakan salah satu faktor terbesar dalam melihat keberhasilan sebuah penelitian. Menurut Arikunto (2002), “instrument penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya”.

Dalam penelitian ini, peneliti adaptasi menggunakan instrument yang dibuat oleh Pintrich, Paul R. And Other (1991) dalam bukunya yang berjudul *A Manual for the Use of the Motivated Strategies for Learning Questionnaire* (MSLQ). Kuesioner tentang motivasi belajar dan strategi belajar menggunakan MSLQ (*Motivated Strategies for Learning Questionnaire*) yang dikembangkan oleh Paul R. Pintrich, David A.F. Smith, Teresa Garcia dan Wilvert J. McKeachie. Kuesioner dibagi menjadi dua bagian yaitu motivasi belajar dan strategi belajar, pada masing-masing bagian terdapat skala yang memiliki makna pertanyaan yang berbeda-beda.

Dalam penelitian ini kuisisioner untuk melihat *sport anxiety* pada *student-athlet* peneliti mengadaptasi instrument dari (Amir, 2013), Instrumen ini meliputi beberapa gejala dan gangguan kognitif, afektif, somatik dan motoric yang dihadapi *student-athletes* dalam sebuah pertandingan. Studi yang dilakukan oleh Amir (2013) pada tahap pertama 32 klub dan sejumlah 1860 atlet dan uji tahap kedua 15 klub dengan 1000 atlet. Kuisisioner skala likert ini

Sangat Sesuai (SS)= 4, Sesuai (S)=3, Agak Sesuai (AS)=2 dan Tidak Sesuai (TS)=1. Berdasarkan hasil uji coba instrument kuisisioner ini memiliki koefisien reliabilitas antara 0,531 sampai dengan 0,856 yang dikategorikan cukup baik sampai baik. Faktor motoric dari hasil studi memiliki validitas 0,946 sampai 0,358. Faktor afektif berdasarkan hasil pengujian validitas menunjukkan angka 0,773 sampai 0,654. Uji validitas faktor somatik dalam studi ini menunjukkan angka 0,861 sampai 0,392 dan faktor kognitif berdasarkan hasil studi ini validitas menunjukkan angkat 0,501 sampai 0,334.

Skala pengukuran nstrumen ini menggunakan skala like art 4 kategori yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju, dan STS (Sangat Tidak Setuju). Item pernyataan kuesioner ini terdiri dari dua jenis item soal yaitu item soal positif (*favorable*) dan item soal negative (*unvavorable*) sehingga pemberian skor ditentukan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Alat Ukur Penelitian

Pertanyaan Positif	Pernyataan negatif
SS = 4	SS = 1
S = 3	S = 2
TS = 2	TS = 3
STS = 1	STS = 4

Penyusunan kisi-kisi instrument variable motivasi belajar, strategi belajar, dan *sport anxiety* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

Variable Konsep	Deskripsi	Indikator	Pernyataan	
			Positif	Negatif
<p>Motivasi Belajar</p> <p>Motivasi dipengaruhi dua faktor yang mendorong untuk berusaha mencapai kepuasan dan menjauhkan diri dari ketidakpuasan. Faktor itu adalah faktor ekstrinsik dan faktor intrinsik. Belajar proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan hasil belajar bersifat kontinu, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Herzberg dalam (Prihartanta, 2015)</p> <p>Menurut (Nwankwo & Onyishi, 2012) dalam (Bullard & Bullard, 2016) "The manner in which individuals choose to view tasks as either challenges or obstacles dictate their level of self-efficacy. If an individual chooses to view a task as a challenge, he or she will be more engaged</p>	<p>Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya</p>	1. Orientasi Tujuan Intrinsik	<p>1. Saya lebih suka materi pelajaran yang sangat menantang saya sehingga saya dapat mempelajari hal baru</p> <p>2. Hal yang paling memuaskan bagi saya dalam pelajaran adalah berusaha memahami materi</p> <p>3. Saya dapat membagi waktu untuk belajar dan berlatih</p>	<p>1. Saya membenci materi pelajaran yang menantang sehingga saya harus memperelajari hal baru</p> <p>2. Hal yang paling mengecewakan bagi saya dalam pelajaran adalah berusaha memahami materi</p> <p>3. Saya sulit membagi waktu antara belajar dengan berlatih</p>
		2. Orientasi tujuan ekstrinsik	<p>1. Saya ingin berprestasi di kelas karena penting untuk menunjukkan</p>	<p>1. Saya tidak memperlihatkan prestasi di kelas karena bisa saja</p>

<p>and committed to be mastered resulting in high self-efficacy.” Yang artinya Cara individu memilih untuk melihat tugas sebagai tantangan atau rintangan menentukan tingkat efikasi diri mereka. Jika seseorang memilih untuk melihat tugas sebagai tantangan, dia akan lebih terlibat dan berkomitmen untuk dikuasai.</p>			<p>kemampuan saya kepada semua orang</p>	<p>untuk menunjukkan kemampuan saya kepada semua orang</p>
	<p>3. Efikasi diri untuk pembelaan dan kinerja</p>	<p>1. Saya percaya saya akan menerima nilai yang baik di kelas ini</p> <p>2. Saya dapat mengerjakan tugas dengan baik</p>	<p>1. Saya ragu saya akan menerima nilai yang baik di kelas ini</p> <p>2. Saya gagal mengerjakan tugas dengan baik</p>	

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Strategi Belajar

Variabel Konsep	Deskripsi	Indikator	Pernyataan	
			Positif	Negatif
<p>Strategi Belajar</p> <p>Komponen umum dari suatu rangkaian materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan bersama-sama oleh guru dan siswa selama proses pembelajar (Etin, Solihatin. 2012)</p>	<p>Strategi belajar adalah upaya membantu siswa dalam belajar dan mengatur proses pembelajaran, mengatur dan merencanakan bahan ajar untuk menciptakan proses pembelajaran</p>	<p>1. Manajemen sumber daya waktu, lingkungan belajar</p>	<p>1. Saya dapat meluangkan waktu untuk mereview catatan sebelum ujian</p> <p>2. Saya biasa belajar di tempat dimana saya dapat berkonsentrasi</p>	<p>1. Saya sukar meluangkan waktu untuk mereview catatan sebelum ujian</p> <p>2. Saya susah belajar di tempat ramai</p>

	an yang lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran			
		2. Pembelajaran sejawat	1. Saya sering mencoba menjelaskan materi kepada teman sekelas	1. Saya mengacuhkan diskusi materi kepada teman sekelas
Variabel Konsep		Indikator	Positif	Negatif
		1. Berfikir kritis	<p>1. Saya mempertanyakan hal-hal yang saya dengar atau baca dalam perkuliahan untuk memperkuat pemahaman saya</p> <p>2. Saya memperlakukan materi pelajaran sebagai titik awal mengembangkan ide saya sendiri</p> <p>3. Setiap kali saya mendengar pernyataan atau kesimpulan di</p>	<p>1. Saya mempertanyakan hal-hal yang saya dengar atau baca dalam mata kuliah ini untuk memutuskan apakah menurut saya itu menyakinkan</p> <p>2. Saya memperlakukan materi pelajaran sebagai titik awal menyempitkan ide saya sendiri</p> <p>3. Setiap kali saya mendengar prakata atau awalan di dalam kelas</p>

		dalam kelas, saya memikirkan kemungkinan alternatif	saya langsung menelan mentah- mentah perkataan tersebut
	4. Elaborasi	1. Saya dapat dengan cepat menyesuaikan diri dalam proses belajar	1. Saya lambat menyesuaikan diri dalam proses belajar

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Sport Anxiety

Variable Konsep	Deskripsi	Indikator	Pernyataan	
			Positif	Negatif
<p><i>Anxiety</i></p> <p>Ketegangan yang dimiliki atlet berlebihan, dan melebihi batas normal atau batas ambang stress atlet akan mengalami kecemasan. Menurut Straub (1987) dalam Hidayat (2015, hlm 252)</p>	<p><i>Anxiety</i> adalah gangguan dalam perasaan (afektif) yang ditandai dengan perasaan ketakutan atau kekhawatiran yang mendalam dan kelanjutan</p>	1. Khawatir	<p>1. Pikiran-pikiran negative mengganggu konsentrasi saya saat pertandingan</p> <p>2. Tubuh saya kaku saat menghadapi pertandingan</p> <p>3. Saya sukar tidur saat akan menghadapi pertandingan</p>	<p>1. Pikiran-pikiran positif mengganggu konsentrasi saya saat pertandingan</p> <p>2. Tubuh saya rilek saat menghadapi pertandingan</p> <p>3. Saya mudah tidur saat akan menghadapi pertandingan</p>

	2. Rasa tidak nyaman	1. Saya gemetar saat menghadapi pertandingan	3.4.1 Saya berani saat menghadapi pertandingan
	3. Gugup dan tegang	1. Saya memiliki keraguan diri saat pertandingan 2. Pernafasan saya teratur saat menghadapi pertandingan 3. Saya berfikir sukar memenangkan saat pertandingan	1. Saya memiliki kepercayaan diri saat pertandingan 2. Pernafasan saya tidak teratur saat menghadapi pertandingan 3. Saya berfikir mudah memenangkan saat pertandingan

3.4 Uji Validitas dan Reabilitas

3.4.1 Uji Validitas

Hasil instrumen yang valid bila terdapat kesamaan antar data dengan objek penelitian. Menurut (Sugiyono, 2016), “instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”.

Untuk menentukan validitas pada butir pernyataan dilakukan dengan cara penghitungan yang sudah ditetapkan korelasi antara tiap factor, faktor dengan total 0,30 keatas dianggap valid. Kebalikannya Ketika faktor dengan total 0,30 kebawah dianggap tidak valid, butir pernyataan yang tidak valid harus diperbaiki atau dibuang dengan syarat pernyataan positif dan negatifnya tidak valid.

Dalam penelitian ini peneliti pengujian validitas instrumen motivasi belajar, strategi belajar, dan *sport anxiety* dilakukan kepada 30 *student-athletes*

Jawa Barat dan DKI yaitu: UNJ, Universitas Suryakencana, UNSIL, SKTIP Cimahi, Universitas Garut, dan UNM. Pengujian validitas pada penelitian menggunakan rumus korelasi *pearson product moment*. Menurut Masrun (1979), dalam (Sugiyono, 2016) “Teknik korelasi untuk menentukan validitas item ini sampai sekarang merupakan teknik yang paling banyak digunakan”. Rumus korelasi *pearson product moment* menurut (Darajat, & Abduljabar, 2014) adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(XY) - (X)(Y)}{\sqrt{(nX^2 - (X)^2)(nY^2 - (Y)^2)}}$$

Setelah melakukan uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* kemudian di bandingkan dengan r tabel. Sehingga didapatkan kesimpulan apabila:

- Apabila r hitung lebih besar dari r tabel maka item pernyataan tersebut dinyatakan Valid
- Apabila r hitung lebih kecil dari r tabel maka item pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 3. 5 Uji Validitas

No. Pernyataan	r hitung	r tabel	ket
1	0,556	0,361	Valid
2	0,520	0,361	Valid
3	0,406	0,361	Valid
4	0,491	0,361	Valid
5	0,392	0,361	Valid
6	0,364	0,361	Valid
7	0,378	0,361	Valid
8	0,367	0,361	Valid
9	0,416	0,361	Valid

10	0,196	0,361	Tidak Valid
11	0,263	0,361	Tidak Valid
12	0,386	0,361	Valid
13	0,377	0,361	Valid
14	0,332	0,361	Tidak Valid
15	0,382	0,361	Valid
16	0,616	0,361	Valid
17	0,595	0,361	Valid
18	0,447	0,361	Valid
19	0,515	0,361	Valid
20	0,402	0,361	Valid
21	0,369	0,361	Valid
22	0,226	0,361	Tidak Valid
23	0,490	0,361	Valid
24	0,623	0,361	Valid
25	0,672	0,361	Valid
26	0,617	0,361	Valid
27	0,383	0,361	Valid
28	0,323	0,361	Tidak Valid
29	0,543	0,361	Valid
30	0,394	0,361	Valid
31	0,427	0,361	Valid

No	rhitung	rtabel	kategori
32	0,363	0,361	Valid
33	0,199	0,361	Tidak Valid
34	0,517	0,361	Valid
35	0,340	0,361	Tidak Valid
36	0,581	0,361	Valid
37	0,471	0,361	Valid
38	0,559	0,361	Valid
39	0,487	0,361	Valid
40	0,209	0,361	Tidak Valid

Berdasarkan table 3.5 hasil uji coba item pernyataan motivasi belajar, strategi belajar, dan *Sport Anxiety* ini bahwa dari 40 soal pernyataan terdapat 32 item pernyataan valid dan 8 pernyataan tidak valid . Sehingga terdapat 32 pernyataan yang akan digunakan untuk penelitian

3.4.2 Uji Reliabilitas

Pada uji reabilitas ini menggunakan *internal consistency* menurut (Darajat & Abduljabar, 2014) pengujian reabilitas dengan *internal consistency*, dilakukan dengan cara mencoba instrumen sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Pada penelitian ini uji reliabilitas menggunakan rumus dengan bantuan micsoft excel.

Instrumen motivasi belajar, strategi belajar, dan *sport anxiety* mendapatkan nilai jumlah varian butir 24,697 dan varian total 236,685. Jika dimasukkan kedalam rumus excel reliabilitas instrumen menunjukkan angka 0,9165 melebihi 0,60. Menurut (Sugiyono, 2016), “Instrumen dinyatakan reliabel bila koefisien reabilitas minimal 0,60”. Sehingga pada instrumen ini dinyatakan reabilitas karena lebih dari minimal koefisien reabilitas minimal.

3.5 Prosedur Penelitian

Berikut adalah langkah sistematis yang dibuat penulis agar menjelaskan secara rinci langkah-langkah bagaimana penelitian ini dilakukan:

3.5.1 Tahap awal

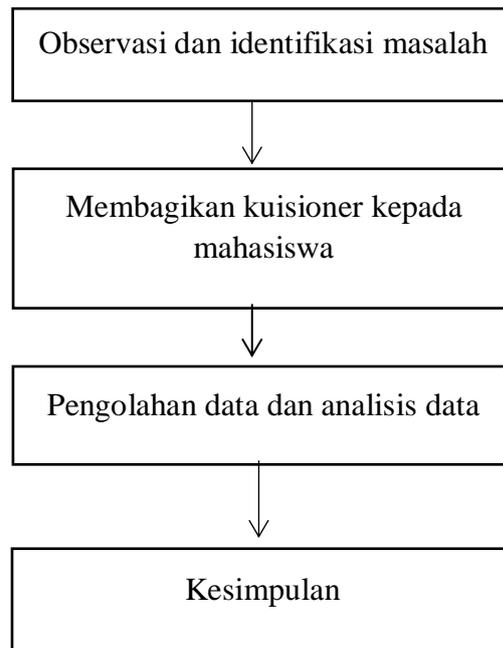
Tahap awal dalam penelitian ini, peneliti mencari fakta dilapangan tentang permasalahan yang sedang dihadapi oleh peneliti dengan melakukan observasi di Universitas Pendidikan Indonesia. Fakta yang terjadi dilapangan adalah mahasiswa-atlet tingkat satu yang masih mengalami transisi status siswa menjadi mahasiswa mengalami perubahan yang susah untuk beradaptasi dari segi motivasi belajar, strategi belajar dan *anxiety*. Status *student-athletes* ditingkat Universitas yang berbeda membuat kesulitan adaptasi. Setelah mendapatkan fakta dilapangan peneliti mengidentifikasi permasalahan untuk dirumuskan kedalam penelitian.

3.5.2 Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti menentukan populasi yang akan diteleti, populasi pada penelitian ini adalah *student-athletes* Universitas Pendidikan Indonesia. Setelah itu peneliti menentukan sampel dan memberikan kuesioner kepada sampel.

3.5.3 Tahap akhir

Tahap ini peneliti sudah mendapatkan data dari sampel yang selanjutnya akan diolah datanya dan menganalisis data tersebut sehingga akan diketahui hasil dari penelitian.



3.6 Teknik Pengumpulan data

Sugiyono (2014) menjelaskan “Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara”. Berbagai cara yang dimaksud, pengumpulan data dapat dilakukan dengan wawancara, angket, kuesioner dan observasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan kuesioner.

Menurut (Sugiyono, 2016), “Kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang ditujukan kepada *student-athletes* Universitas Pendidikan Indonesia.

3.7 Teknik Analisa Data

Penelitian ini merupakan penelitian deskripsi dengan tujuan mengetahui tentang profile motivasi belajar, strategi belajar dan *sport anxiety* pada *student athletes*. Teknik analisa data merupakan bagian penting dalam pengolahan data untuk menarik pembahasan dan kesimpulan yang diteliti. Sesuai dengan penelitian yang dibuat yaitu penelitian deskriptif dan analisis data peneliti memakai teknik analisis statistik deskriptif dengan persentase.

Menurut (Sugiyono, 2016), “Statistik deskriptif adalah statistic yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau

menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”.

Setelah diketahui profile motivasi belajar, strategi belajar, dan *sport anxiety* pada *student-athletes* Universitas Pendidikan Indoensia, yang termasuk kategori baik sekali, baik, kurang, dan kurang sekali. Maka akan dapat ditentukan besar persentasenya dengan cara berikut:

$$\text{Persentase hasil (\%)} P = \frac{\text{Jumlah skor responden}}{\text{Jumlah skor jawaban ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari

n = Skor total

P = Angka persentase

Analisis kategori motivasi belajar, strategi belajar, dan *sport anxiety* dituangkan kedalam 4 kategori, yaitu baik sekali, baik, kurang, dan kurang sekali. Kategori ini berdasarkan nilai individu yang diraih oleh *student-athletes*.

Tabel 3. 6 Kategori Motivasi Belajar

No	Jumlah nilai	Kategori
1	32-40	Baik Sekali (BS)
2	25-31	Baik (B)
3	18-24	Kurang (K)
4	10-17	Kurang Sekali (KS)

Tabel 3. 7 Kategori Strategi Belajar

No	Jumlah nilai	Kategori
1	42-52	Baik Sekali (BS)
2	33-42	Baik (B)
3	23-32	Kurang (K)
4	13-22	Kurang Sekali (KS)

Tabel 3. 8 Kategori Sport Anxiety

No	Jumlah nilai	Kategori
1	30-36	Baik Sekali (BS)
2	23-29	Baik (B)
3	16-22	Kurang (K)
4	9-15	Kurang Sekali (KS)