

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Metode Penelitian

Metode merupakan cara atau jalan yang ditempuh untuk mencapai tujuan. Tujuan penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan dan menyimpulkan korelasi antara tingkat pemahaman peraturan permainan hoki lapangan dengan performa atlet hoki. Untuk memecahkan masalah penelitian dilakukan dengan cara melakukan tes terhadap sekelompok sampel sesuai dengan tujuan penelitian.

Sesuai dengan permasalahan yang penulis kemukakan di atas, maka untuk memperoleh dan menganalisis data diperlukan suatu metode yang tepat. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, sesuai yang diungkapkan Sugiyono (2015, hlm.147) adalah:

Penelitian deskriptif adalah penelitian 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.

Untuk pendekatan penelitian dalam skripsi ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, seperti yang dikemukakan (Sugiyono, 2017 hlm. 8) bahwa metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk mengaju hipotesis yang telah ditetapkan. Metode deskriptif kuantitatif 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”.

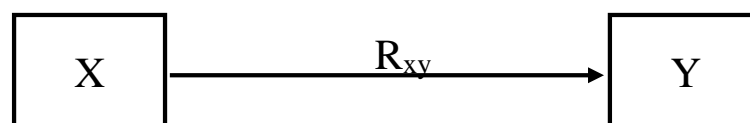
Penelitian korelasi itu tidak berarti adanya pengaruh sebab akibat dari satu variabel terhadap variabel lain, tetapi ada yang namanya korelasi positif dan negatif. Korelasi positif adalah adanya nilai tinggi dari satu variabel tersebut terhadap variabel lainnya. Sedangkan korelasi negatif yang mana adanya nilai rendah dari satu variabel tersebut terhadap variabel lainnya (Nana Syaodih, 2013).

Sehingga pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian korelasi untuk mengetahui hubungan antara tingkat pemahaman peraturan permainan hoki lapangan (*field hockey*) dengan performa atlet hoki.

1.2 Desain Penelitian

Penelitian dapat berjalan baik apabila penelitian tersebut memiliki langkah langkah dan desain penelitian. Hal ini dilakukan agar alur penelitian tidak keluar dari ketentuan yang sudah ditetapkan 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 disusun dalam penelitian ini adalah seperti yang terdapat pada gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian
Sumber: Sugiyono (2017)

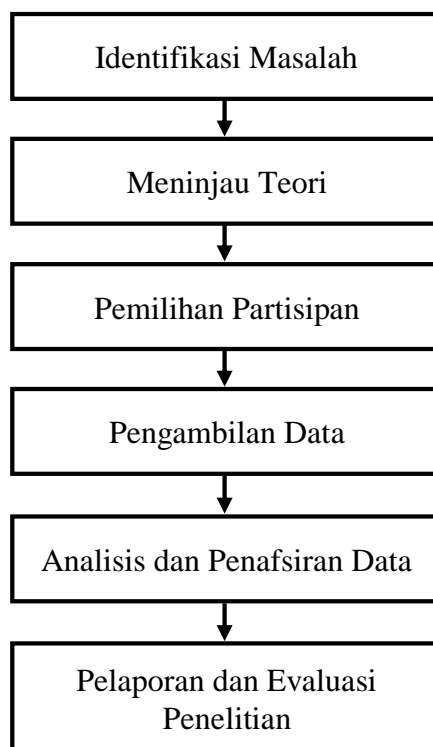
Keterangan:

X = Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Hoki Lapangan

Y = Performa Atlet Hoki Lapangan

R_{xy} = Korelasi Antara Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Hoki Lapangan dengan Performa Atlet

Agar langkah penelitian menjadi lebih mudah, maka penulis menetapkan urutan langkah atau prosedur penelitian.



Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian
Sumber: L.R Gay (2006)

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti berpendapat bahwa dalam penelitian ini yang dapat digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif dan data diperoleh melalui pemberian instrumen tes, yaitu berupa pemberian angket terhadap sampel, dilanjutkan dengan observasi. Data yang diperoleh disusun dan diolah sehingga dapat ditetapkan untuk mencari sebuah kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.

1.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di daerah Bandung dikarenakan tempat pemusatan latihan atlet pelatda Jawa Barat. Waktu penelitian ini adalah pada bulan Maret. Adapun Jadwal penelitian terdapat pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Jenis Penelitian	Tempat
1	Jumat, 12 Maret 2021	Tes Angket/Kuesioner (Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan)	Cikutra, Bandung
2	Minggu, 14 Maret 2021	Tes GPAI (Performa Atlet)	Soreang, Bandung

Penelitian ini sudah mencakup dalam penyusunan proposal penelitian, penyusunan instrumen, pengambilan data, uji coba instrumen, pelaksanaan pengambilan data, analisis data dan kesimpulan, sehingga pada pelaksanaan penelitian sudah tidak adanya kendala dan penelitian berjalan dengan lancar.

1.4 Populasi dan Sampel

1.4.1 Populasi

Dalam mencari sumber data penelitian diperlukannya menentukan populasi dan sampel yang diteliti, sehingga penulis memperkirakan sesuatu sesuai dengan yang dibutuhkannya. Menurut Sugiyono (2009, hlm. 117) bahwa :

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Sedangkan menurut Sudjana (1989, hlm. 5) menjelaskan bahwa: “Populasi adalah totalitas yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitas dari karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap dan yang jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya”.

Berdasarkan dari kutipan tersebut dapat dikatakan, maka yang dimaksud dengan populasi adalah sekumpulan unsur yang diteliti, dari sekumpulan unsur tersebut diharapkan dapat memperoleh informasi yang berguna untuk memecahkan masalah penelitian. Adapun populasi penelitian ini yang digunakan adalah atlet pelatda hoki lapangan (*field hockey*) Jawa Barat yang berjumlah 36 orang. Pemilihan populasi kepada atlet putra dan putri pelatda hoki lapangan (*field hockey*) Jawa Barat dikarenakan untuk mempersiapkan tentang pemahaman peraturan permainan hoki dan performa yang lebih baik dalam menghadapi PON 2021 di Papua.

1.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2016, hlm.81) Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sedangkan teknik pengambilan sampel disebut dengan sampling. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik total sampling, menurut Sugiyono (2009, hlm.63), teknik total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100.

Dari pengertian tersebut, sangat jelas bahwa keseluruhan jumlah populasi bisa dijadikan sebagai sampel penelitian, sehingga jumlah populasi yang berjumlah 36 orang keseluruhannya dijadikan sampel penelitian.

1.5 Instrumen Penelitian

Dalam suatu penelitian untuk mengukur apa yang akan kita teliti dibutuhkan alat atau instrumen penelitian untuk mendapatkan informasi atau data yang akurat. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 148) mengemukakan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”.

Penulis menggunakan angket sebagai alat untuk mengumpulkan data penelitian ini, Langkah-langkah dalam menyusun instrumen adalah:

- a. Membuat kisi-kisi soal tentang tingkat pemahaman atlet hoki lapangan pelatda Jawa Barat mengacu pada kajian pustaka di Bab II.
- b. Membuat soal pilihan berdasarkan kisi-kisi soal.
- c. Melakukan validasi soal kepada ahli.
- d. Melakukan perbaikan jika terdapat masukan dari validator.
- e. Mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen

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

1. Instrumen untuk mengetahui tingkat pemahaman peraturan permainan hoki lapangan menggunakan angket tertutup.

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 alternatif jawaban yang tersedia, maka responden diberikan keleluasaan untuk menjawab salah satu alternatif jawaban. Jawaban yang dikemukakan oleh responden didasarkan oleh hal yang dialaminya.

2. Instrumen untuk mengetahui performa atlet hoki Jawa Barat menggunakan GPAI untuk mengetahui gambaran performa atlet selama dilapangan.

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

1.5.1 Instrumen Tingkat Pemahaman

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes dengan menggunakan skala Guttman untuk angket tingkat pemahaman peraturan permainan hoki, mengenai hal ini Sugiyono (2014, hlm. 139) mengatakan:

Skala Guttman digunakan dalam penelitian bila peneliti ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. Skala dengan tipe ini akan didapat jawaban yang tegas yaitu “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah-tidak pernah”; “positif-negatif” dan lain-lain.

Dimana responden tinggal memilih salah satu jawaban yang telah disediakan. Responden hanya diminta untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada pilihan yang menurut responden memahami dari pernyataan tersebut pada kolom yang telah tersedia yaitu kolom Benar/Ya dan Salah/Tidak. Adapun contoh pernyataan pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Contoh Angket Menggunakan Skala Guttman

No	Pernyataan	Benar/Ya	Salah/Tidak
1	Pengambilan tembakan penalti : waktu dan permainan tidak di berhentikan ketika diberikan tembakan penalti		

Terdapat skor masing-masing alternatif jawaban pada angket, yaitu dari skor satu dan nol. Terdapat pernyataan positif dan negatif dalam angket tersebut. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif, maka setiap jawaban dari data pertanyaan diberi skor. Adapun alternatif jawaban dan skornya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Skor Jawaban Alternatif Angket

Alternatif Jawaban	Skor
Benar/Ya	1
Salah/Tidak	0

Terdapat butir-butir soal atau pernyataan yang diberikan peneliti kepada responden yang berjumlah beberapa pernyataan untuk tes pemahaman peraturan permainan hoki lapangan. Adapun tata cara pengisian angket sebagai berikut:

1. Responden diwajibkan untuk mengisi data diri.
2. Responden membaca dengan teliti dan jelas setiap butir pernyataan.
3. Responden memilih jawaban yang paling sesuai dengan pengetahuan dan pemahaman yang berkaitan dengan butir pernyataan.
4. Berikan tanda *checklist* (✓) pada alternatif jawaban pilihan yang menurut responden Benar/Ya atau Salah/Tidak pada setiap butir pernyataan.
5. Mohon setiap butir pernyataan dapat diisi dan tidak ada yang terlewatkan.

Butir soal atau pernyataan-pernyataan tersebut tidak terlepas dari pemahaman peraturan permainan hoki lapangan (*field hockey*) yang mengacu pada beberapa indikator pada “*Rules of Hockey*” Tahun 2019.

Sebelum membuat pernyataan angket, maka terlebih dahulu peneliti membuat kisi-kisi pernyataan yang tertera pada tabel 3.4 berikut ini:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Hoki Lapangan (*Field Hockey*)

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal
----------	--------	-----------	------------

Tingkat Pemahaman Atlet Hoki Pelatda Jawa Barat Terhadap Peraturan Permainan Hoki Lapangan (<i>Field Hockey</i>)	Lapangan	Lapangan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
	Pemain	Komposisi Pemain	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23
		Kapten	
	Perlengkapan	Pakaian dan Perlengkapan Pemain	24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31
	Waktu dan Hasil	Pertandingan dan Hasil	32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39 40, 46,47
		Memulai dan Dimulai Kembali Pertandingan	
		Metode Skoring	
	Bola Keluar	Bola Keluar Lapangan	41, 42, 43, 44, 45
	Perilaku Permainan	Perilaku Permainan : Pemain	48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65
		Perilaku Permainan : Penjaga Gawang	
		Perilaku Permainan : Wasit	
	Hukuman	Hukuman	66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90
		Prosedur Dilakukannya Hukuman	
		Hukuman Personal	

Penelitian ini dapat dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase yaitu data dari soal-soal angket yang berhasil dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan persentase. Berdasarkan pernyataan Sugiyono (2015, hlm. 27) bahwa:

Statistik deskriptif adalah statistik 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.

Penyimpulan menggunakan skala ordinal. Berdasarkan pernyataan Iqbal Hasan (2002: 27) skala ordinal dimana penomoran objek atau kategori disusun menurut besarnya, yaitu dari tingkat terendah ke tingkat tertinggi atau sebaliknya dengan jarak atau rentang yang tidak harus sama dan dimasukkan ke dalam lima kategori: sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

Tabel 3.5 Kategori Penilaian Tingkat Pemahaman

No	Kategori Penilaian	Skor
1	Sangat Baik	80 - 100
2	Baik	65 - 79
3	Cukup	55 - 64
4	Kurang	45 - 54
5	Sangat Kurang	0 - 44

Sumber: Iqbal Hasan (2002, hlm. 34)

Berdasarkan pernyataan Anas Sudijono (2009, hlm. 43), untuk mencari besarnya frekuensi relatif (persentase) dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Subjek

1.5.2 Uji Coba Angket

Angket yang telah disusun harus diujicobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas dari setiap butir pernyataan-pernyataan. Dari uji coba angket diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian ini. Uji coba instrumen tersebut bertujuan untuk menentukan valid atau tidaknya suatu tes berupa angket dan apakah tes

berupa angket tersebut cocok atau tidaknya digunakan dalam penelitian tentang pemahaman atlet pelatda Jawa Barat terhadap peraturan permainan hoki lapangan (*field hockey*). Adapun tujuan uji coba angket menurut Arikunto (2006, hlm. 166) adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui tingkat pemahaman instrumen, apakah responden tidak menemukan kesulitan dalam menangkap maksud penelitian.
- b. Untuk mengetahui teknik yang paling efektif.
- c. Untuk memperkirakan waktu yang dibutuhkan oleh responden dalam mengisi angket.
- d. Untuk mengetahui apakah butir-butir yang tertera dalam angket sudah memadai dan cocok dengan keadaan di lapangan.

Setelah dilakukannya validasi oleh ahli angket kemudian disebar untuk di uji cobakan. Responden uji coba angket yaitu atlet hoki yang sudah mengikuti tingkat kejuaraan nasional.

1) Uji Validitas Instrument

Validitas adalah ketepatan dan kecermatan instrumen dalam menjalankan fungsi ukurnya. Artinya, validitas menunjukkan bahwa instrumen tersebut mampu mengungkap dengan akurat dan teliti data mengenai atribut yang dirancang untuk mengukurnya. Validitas berkaitan dengan tujuan ukur, maka setiap skala hanya dapat menghasilkan data yang valid untuk satu tujuan ukur yang spesifik pula (Azwar, 2016 hlm. 10). Menurut Arikunto (2009, hlm. 167) bahwa validitas adalah keadaan yang menunjukkan tingkat instrumen yang digunakan mampu mengukur apa yang akan diukur.

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 172) hasil penelitian dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid. Validitas instrumen yang digunakan adalah validitas konstruk dan validitas isi.

- a. Validitas Konstruk

Untuk menguji validitas konstruk, maka dapat digunakan pendapat dari ahli (*Expert Judgment*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun itu. Para ahli akan memberikan pendapat bahwa instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin harus dirombak total.

Untuk itu uji coba angket ini dilaksanakan dengan cara dinilai oleh pendapat dari ahli (*Expert Judgment*), yang dimaksud ahli dalam penelitian ini adalah Pengurus Pusat Hoki Indonesia bidang Peraturan Permainan atau Instruktur Wasit Federasi Hoki Indonesia (FHI) yang mempunyai lisensi *International Hockey Federation (FIH) Umpire*. Adapun data para ahli (*Expert Judgment*) pada tabel 3.6 sebagai berikut:

Tabel 3.6 Data Para Ahli (Expert Judgment)

No	Nama Ahli	Lisensi
1	Salman, M.Pd.	Wasit Tingkat Nasional
2	Ilmu Mahendra Wijaya, S.T	Wasit Tingkat Nasional
3	Teddy Michele Matahelemual	Technical Delegate Nasional

Dari 90 soal yang dibuat oleh peneliti, para ahli memutuskan 82 soal yang layak dijadikan angket sebenarnya dalam tes pemahaman peraturan permainan hoki lapangan. Pengujian validitas dilakukan terhadap 82 soal pernyataan dengan jumlah subjek 17 soal yang tidak valid, sehingga tidak dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Jumlah sisa dari hasil validitas berjumlah 65 soal yang valid dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Hasil uji validitas instrumen terdapat pada lampiran.

b. Validitas Isi

Untuk menguji validitas konstruk, maka dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun itu. Para ahli akan memberikan

pendapat bahwa instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin harus dirombak total.

Untuk menguji validitas butir-butir instrumen lebih lanjut, maka setelah dikonsultasikan dengan ahli, maka selanjutnya diujicobakan dan dianalisis dengan analisis item (Sugiyono, 2015, hlm. 353).

Cronbach dan Saifudin Azwar (2003, hlm. 103) menyatakan bahwa koefisien validitas yang berkisar antara 0,30-0,50 telah dapat memberikan kontribusi yang baik terhadap suatu penelitian. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas empiris yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis butir dengan rumus korelasi product moment dengan bantuan program SPSS. Berikut rumus korelasi product moment untuk pengujian validitas (Sugiyono, 2015, hlm. 228):

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

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y

n = jumlah responden

$\sum x$ = jumlah skor butir

$\sum y$ = total dari jumlah skor yang diperoleh tiap responden

$\sum x^2$ = jumlah dari kuadrat butir

$\sum y^2$ = total dari kuadrat jumlah skor yang diperoleh tiap responden

$\sum xy$ = jumlah hasil perkalian antara skor butir angket dengan jumlah skor yang diperoleh tiap responden

Dengan melakukan pendekatan signifikansi yaitu t-hitung lebih besar dari t-tabel dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $N = 40$ adalah 0,320 untuk angket tersebut. Maka pertanyaan tersebut dapat dinyatakan atau digunakan sebagai alat pengumpul data dari variabel.

Setelah hasil pengolahan data diperoleh selanjutnya adalah menganalisis dan menafsirkan sesuai dengan hasil penelitian. Adapun tingkat keabsahan 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 suatu tes. Pedoman penafsiran standar penilaian suatu tes dapat dilihat pada tabel 3.7 sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kategori 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

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah mencari hasil validitas langkah selanjutnya yang harus penulis lakukan adalah mencari reliabilitas dari instrumen yang sudah diuji coba, sehingga menghasilkan data yang terpercaya, maka harus memiliki reliabilitas yang baik. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2015, hlm. 173). Untuk menguji reliabilitas maka dalam penelitian ini digunakan rumus Alpha Cronbach, karena rumus ini dapat digunakan pada test-test atau angket-angket yang jawabannya berupa pilihan dan pilihannya tersebut dapat terdiri dari dua pilihan atau lebih. Pengujian dengan rumus Alpha Cronbach dengan penentuan tingkat nilai koefisien reliabilitas korelasi pada tabel 3.8 dibawah ini:

Tabel 3.8 Nilai Koefisien Reliabilitas

Nilai	Keterangan
0,00 - 0,199	Derajat keterandalan sangat rendah
0,20 - 0,399	Derajat keterandalan rendah
0,40 - 0,599	Derajat keterandalan cukup
0,60 - 0,799	Derajat keterandalan tinggi
0,80 - 1,00	Derajat keterandalan sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2006, hlm. 276)

Untuk mempermudah penelitian, peneliti menggunakan statistik program software komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) seri 25 dan bantuan *Microsoft Excel*. Hasil dari uji reliabilitas yang telah diuji dapat dilihat pada tabel 3.9 berikut:

Tabel 3.9 Hasil Uji Statistik Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,926	,929	82

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai reliabilitas dari angket adalah 0,926 yang menandakan bahwa instrument mempunyai nilai derajat keterandalan yang sangat tinggi dan riabel.

1.5.3 *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*

Penilaian dikatakan autentik apabila kemampuan atlet dalam bermain hoki 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 instrumen dalam penilaian tersebut terkenal dengan sebutan GPAI (*Game Performance Assessment 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 kedalam dua kategori yaitu (tepat atau tidak tepat).
2. Penampilan dalam melakukan keterampilan yang dibagi kedalam dua kategori yaitu (efisien dan tidak efisien).
3. Penampilan dalam melakukan dukungan yang dibagi kedalam dua kategori yaitu (tepat dan tidak tepat).

Penilaian GPAI yang dicontohkan dalam permainan hoki lapangan, 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 ditampilkan oleh atlet.

Format penilaian untuk melakukan pengamatan terhadap penampilan sampel selama permainan atau pertandingan hoki lapangan berlangsung, harus mengacu kepada kriteria ketiga aspek pada tabel 3.10 sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kriteria GPAI Hoki Lapangan

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

Sumber: Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) *Game Performance Assessment Instrument* GPAI (dalam, Cecep. 2019)

Instrumen ini adalah hasil modifikasi yang dicontohkan dalam permainan hoki lapangan yang mengacu pada GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) oleh Griffin, Mitchell dan Oslin (1997). Adapun format dalam penilaian terdapat pada tabel 3.11 berikut:

Tabel 3.11 Format Penilaian GPAI Atlet Hoki Lapangan

No	Nama	DMK (Membuat Keputusan)		IMK (Melakukan Keterampilan)		ID (Dukungan)	
		Tepat	Tidak Tepat	Tepat	Tidak Tepat	Tepat	Tidak Tepat
1	Responden						
2	Responden						
3	Responden						

.Setelah format penilaian diisi, maka cara memberikan nilai terhadap hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Keterlibatan dalam permainan =

$$\frac{\text{Jumlah keputusan yang tepat} + \text{Jumlah keputusan yang tidak tepat} + \text{Jumlah melakukan keterampilan yang efisien} + \text{Jumlah melakukan keterampilan yang tidak efisien} + \text{Jumlah melakukan dukungan yang tepat}}{5}$$
2. Indeks membuat keputusan (DMK) =

$$\frac{\text{Jumlah keputusan yang tepat}}{\text{Jumlah keputusan yang tepat} + \text{Jumlah keputusan yang tidak tepat}}$$
3. Indeks melakukan keterampilan (IMK) =

$$\frac{\text{Jumlah melakukan keterampilan efisien}}{\text{Jumlah melakukan keterampilan efisien} + \text{Jumlah melakukan keterampilan tidak efisien}}$$
4. Indeks dukungan (ID) =

$$\frac{\text{Jumlah gerak dukungan tepat}}{\text{Jumlah gerak dukungan tepat} + \text{Jumlah gerak dukungan tidak tepat}}$$
5. Penampilan dalam permainan (PP) = (DMK+IMK+ID) : 3

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian, menurut Sugiyono (2015, hlm. 168-169), data penelitian adalah semua informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah peneliti wajib membuat surat ijin penelitian kepada Universitas Pendidikan Indonesia untuk sebagai dasar dalam ijin penelitian, adapun mekanismenya pada penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Pemahaman Peraturan Permainan Hoki Lapangan (*Field Hockey*)
 - a. Peneliti mengumpulkan data atlet hoki lapangan pelatda Jawa Barat dan memastikan jumlah atlet yang menjadi subjek penelitian.
 - b. Peneliti menyebarkan lembar tes kepada atlet hoki lapangan pelatda Jawa Barat.
 - c. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian soal.
 - d. Setelah proses pengkodean peneliti melakukan proses pengelolaan data dan analisis data.
 - e. Setelah memperoleh data penelitian, peneliti mengambil kesimpulan dan saran.
 - f. Mendokumentasikan setiap kegiatan penelitian.
- 2) Performa Atlet Hoki
 - a. Peneliti berkoordinasi kepada tim pelatih, untuk pengisian format penilaian GPAI.
 - b. Pengujian ini dilakukan oleh 3 orang pelatih, yang dimana setiap pelatih menganalisis atlet pada masing-masing posisi.
 - c. Penelitian ini menggunakan hasil rekaman video pada saat pertandingan, agar setiap kejadian akan lebih jelas.
 - d. Penguji menentukan tepat dan tidak tepat pada format penilaian.
 - e. Hasil format penilaian diproses melakukan pengolahan data dan analisis data.
 - f. Selanjutnya dari hasil analisis data, peneliti mengambil kesimpulan.

1.6.1 Teknis Analisis Data

Data yang telah didapat oleh peneliti 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 statistik program software komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) seri 25 dan bantuan *Microsoft Excel*.

1.6.2 Deskriptif Data

Deskriptif data berfungsi untuk menggambarkan karakteristik sampel yang digunakan pada penelitian, seperti jumlah persentase atlet, nilai rata-rata dan tingkatan yang dibutuhkan (Pallant, 2005).

1.6.3 Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui nilai distribusi normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* (Pallant, 2005) karena sampel kurang dari 50 orang. Nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.) digunakan untuk membandingkan dalam format pengujiannya. Uji kebermaknaan adalah sebagai berikut:

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

1.6.4 Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data menunjukkan hasil tes dari Levene's Test untuk menguji asumsi varian yang sama, dengan kata lain tes ini berkaitan dengan kategori data yang sama atau berbeda (Almquist, Ashir, & Brännström, 2019). Nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.). Uji kebermaknaan yaitu 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.

1.6.5 Uji Hipotesis Data

Untuk penggunaan uji hipotesis dalam menentukan koefisien korelasi, data harus terdistribusi normal dan homogen maka harus menggunakan uji hipotesis parametric test adapun sebaliknya, jika tidak berdistribusi normal maka menggunakan non parametric test (Fraenkel et al., 2012).

Hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah:

H0: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat pemahaman peraturan permainan hoki lapangan dengan performa atlet hoki.

H1: Terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat pemahaman peraturan permainan hoki lapangan dengan performa atlet hoki.

Dengan pengambilan keputusan

1. Jika nilai Sig. atau P-value $> 0,05$ H0 diterima, maka dinyatakan tidak terdapat hubungan.
2. Jika nilai Sig. atau P-value $< 0,05$ H1 ditolak yang berarti H1 diterima, maka dinyatakan terdapat hubungan.

Pada data yang digunakan untuk menentukan koefisien korelasi tersebut, terdapat skala interval atau rasio. Berikut adalah pedoman untuk menentukan interpretasi serta analisis bagi koefisien korelasi:

Tabel 3.12 Interpretasi Koefisien Korelasi

No	Interval Koefisien	Interpretasi
1	0,00 – 0,199	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Sedang
4	0,60 – 0,799	Kuat
5	0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2010)

