

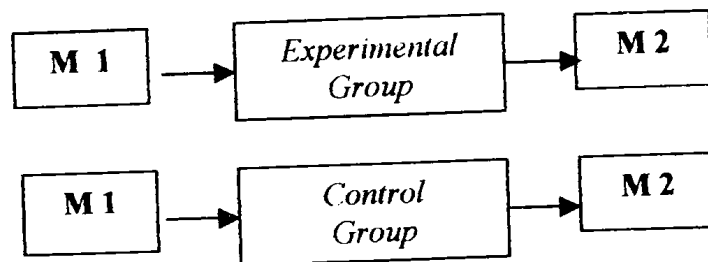
BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian ini memberikan perlakuan berupa penerapan model Brotherhood dan Peraturan Permainan yang terintegrasi dengan program pembinaan dan pelatihan sepakbola terhadap anak-anak usia 10-12 tahun. Melalui eksperimen ini diharapkan dapat mengungkap sikap *fair play* pada anak-anak laki-laki usia 10-12 tahun.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *control group pretest and posttest design* (lihat Gambar 3.1). Hal ini didasarkan pada pendapat Philips (1991), bahwa penelitian yang menggunakan desain kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan tes awal dan tes akhir mempunyai kelebihan-kelebihan, yaitu (1) pengaruh dampak dari perlakuan akan terlihat dari hasil tes awal dan tes akhir, (2) kemajuan hasil pada kelompok eksperimen benar-benar merupakan dampak dari perlakuan, hal ini terlihat jika dibandingkan dengan kelompok kontrol. Fungsi kelompok kontrol adalah sebagai pembanding untuk melihat kemajuan dari kelompok eksperimen yang merupakan pengaruh dari perlakuan.



Gambar 3.1

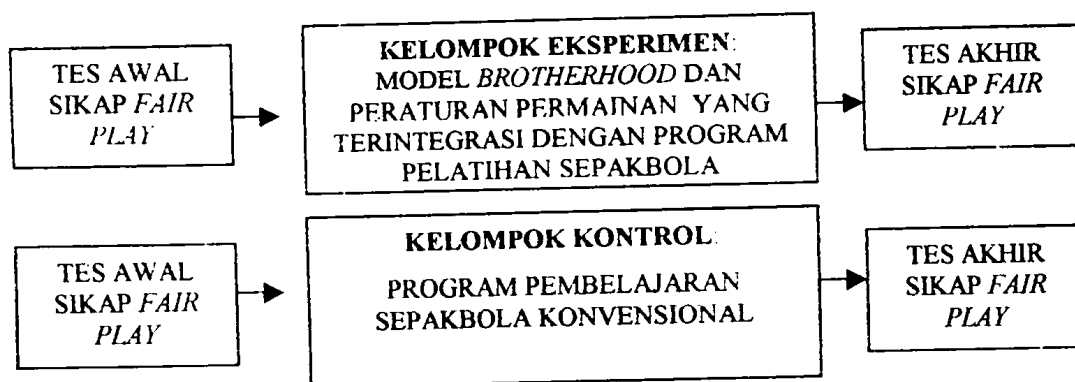
Desain Penelitian Kelompok Kontrol Tes Awal dan Tes Akhir (Sumber: Philips, 1991)

yang jelas antara perubahan persepsi yang berkaitan dengan usia, dengan ketaatan terhadap peraturan. Contohnya, anak yang berusia pada tahap ke dua (2-6 tahun), memainkan suatu permainan yang mempunyai peraturan, mempersepsi peraturan-peraturan itu secara mutlak, seperti yang ditakdirkan Tuhan dan dipandanginya berlaku untuk selamanya, akan tetapi anak-anak mengubah peraturan-peraturan itu agar anak-anak dapat menang dalam permainannya. Sedangkan anak yang berada pada tahap ke empat (11-12 tahun), memahami benar bahwa peraturan tersebut merupakan pengaturan sosial yang dapat diubah manakala dapat disepakati oleh rekan sepermainan. Walaupun demikian anak-anak tersebut, tetap mentaati peraturan sebagai suatu bagian dari permainannya. Kontradiksi yang dimaksud tadi, diselesaikan dengan jalan mengklasifikasi penalaran dan perilaku anak-anak yang agak besar ini, pada golongan yang lebih matang dalam kedua aspek perkembangan moral tersebut dibanding dengan anak yang masih kecil. Moralitas anak-anak yang agak besar (10-12 tahun) sebagaimana terungkap pada pemahaman dan ketaatan pada peraturan mengandung unsur-unsur kerjasama dan saling menghargai, yang kedua unsur ini tidak dapat ditemui pada anak yang usianya lebih kecil.

Penelitian ini menggunakan sampel anak-anak laki-laki yang berusia 10-12 tahun. Dapat dijelaskan pula, baik secara teoritis dan praktis alasan pengambilan sampel usia tersebut. Secara teori bahwa usia 10-12 tahun termasuk ke dalam tahap konvensional menurut skema Kohlberg dan masa akhir transisi atau menjelang masa otonomi moral menurut skema Piaget. Beberapa ahli moral (telah dijelaskan pada BAB II bagian C,D,dan F) mengatakan bahwa pada masa usia tersebut peranan penerapan sesuatu ke dalam praktek akan sangat berguna pada perkembangan kognitif, afektif, psikomotor, dan termasuk watak atau karakternya. Secara praktis dapat dijelaskan pula bahwa pertandingan yang resmi dan terprogram di PSSI adalah dimulai sejak kelompok usia 10-12 tahun, sehingga berdasar pada pengalaman di lapangan tersebut, maka penelitian ini menggunakan sampel yang berusia 10-12 tahun.



Dari Gambar 3.1 dapat dijelaskan bahwa M1 (*Measurement*) adalah tes awal kemampuan sikap *fair play* dan M2 adalah tes akhir sikap *fair play*. Pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama dilakukan tes awal dan akhir. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman sikap *fair play* pada sampel, apakah terjadi peningkatan atau tidak, dan apakah peningkatan kemampuan tersebut merupakan pengaruh dari program peneliti atau bukan. Berdasar pada Gambar 3.1, maka desain yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.2.

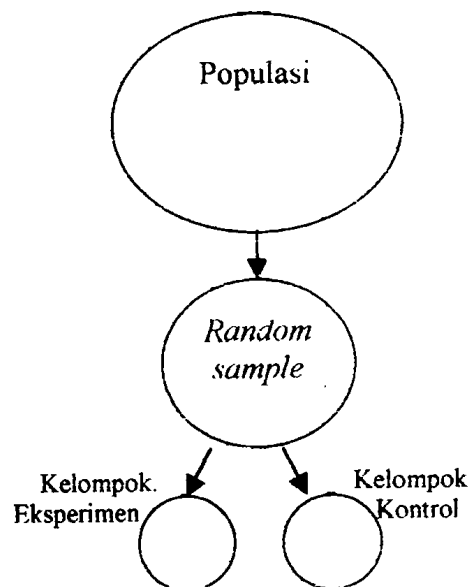


Gambar 3.2
Desain Penelitian

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Jumlah populasi sasaran dalam penelitian ini terdiri dari 80 SSB, tetapi yang terdaftar secara resmi menjadi anggota PERSIB Bandung (Divisi I, II, dan III) sebanyak 36 sekolah sepakbola, yaitu (1) BMU, (2) PSBUM, (3) Mandala Ganesha, (4) Karya Jaya, (5) Diana, (6) Bumi Siliwangi, (7) Sidolig, (8) Propelat, (9) UNI, (10) Pikiran Rakyat, (11) Nusa Raya, (12) Pro Duta, (13) IPI, (14) Bara Siliwangi, (15) Angkasa, (16) Kewalram, (17) POPP, (18) Pindad, (19) Bumi Panyileukan, (20) POPLLB, (21) Swasco MM, (22) Jatira, (23) Karta Braja, (24) Indonesia Muda, (25) Java, (26) Setia, (27) SM Nugraha, (28) Sindos KPAD, (29) PSAD, (30) Trikora, (31) Elput, (32) Putra Sogar, (33) Putra Priangan, (34) Taruna, (35) Mars, dan (36) SSB Garuda.

Selanjutnya peneliti memilih dari 36 SSB sampel secara random sederhana sebanyak 2 (dua) Sekolah Sepakbola untuk dijadikan kelompok penelitian. Kedua kelompok tersebut diundi lagi untuk dipilih menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik acak (random) sederhana yang digunakan untuk memilih kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah dengan cara undian. Philips (1991:119), menegaskan bahwa “the true control group is formed by random assignment”, artinya bahwa kelompok kontrol yang benar adalah dibentuk dengan cara acak. Pemilihan kelompok eksperimen dan kontrol ini diperkuat Sugiarto (2001:46) yang menegaskan bahwa “metode pengambilan sampel acak sederhana adalah metode yang digunakan untuk memilih sampel dari populasi dengan cara sedemikian rupa sehingga setiap anggota populasi mempunyai peluang sama menjadi anggota sampel”. Popham dan Sirotnik (1995) menggambarkan populasi, pemilihan sampel, dan penentuan kelompok kontrol dan eksperimen, dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3

Populasi dan Sampel Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Pelaksanaan undian yaitu dengan cara menulis 36 nama SSB pada secarik kertas, lalu dimasukkan ke dalam kotak. Selanjutnya dikocok untuk mencari dua SSB yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil undian dari ke 36 SSB tersebut, terpilih dua SSB yaitu (1) SSB Diana sebagai kelompok eksperimen yang terdiri 24 anak-anak laki-laki 10-12 tahun, dan (2) SSB Nusa Raya sebagai kelompok kontrol yang terdiri dari 30 anak-anak laki-laki usia 10-12 tahun. Kelompok eksperimen adalah peserta yang mendapatkan perlakuan berupa program pembelajaran sepakbola yang menerapkan model *Brotherhood* dan Peraturan Permainan, dan kelompok kontrol adalah kelompok dari peserta yang sama seperti kelompok eksperimen tetapi tidak diikutsertakan dalam program model kelompok eksperimen, artinya program pada kelompok kontrol adalah program sepakbola yang sudah umum dilakukan di beberapa SSB.

C. Variabel Instrumen *Fair Play*

Sampai saat ini belum ditemukan instrumen atau alat ukur sikap *fair play* yang sudah baku. Untuk itu, langkah pertama yang dilakukan adalah menyusun konsep atau definisi *fair play* (pada BAB II) dan sub konsep atau variabel sikap *fair play*. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini mengacu kepada tiga teori *fair play* dari Keating (1995), *Comite Francais* (1974; dalam Rusli Lutan (2001), dan FIFA *fair play* (1997). Lebih lengkapnya dapat dijelaskan pada uraian di bawah ini.

1. Keating (1995) menjelaskan bahwa ada delapan aspek aturan kehidupan dari *Brotherhood* (1926) yang harus disebarkan dari mulai pertandingan anak-anak sampai ke pertandingan yang berskala internasional, yaitu mematuhi peraturan, percaya pada kawan seperjuangan, tetap *fit* (prima), mengontrol emosi, menjauhi permainan dari tindakan brutal, tetap rendah hati walaupun menang, tetap tegar walaupun kalah, dan memelihara kejiwaan dan tetap berfikir bersih di dalam tubuh yang sehat.
2. *Fair play* menurut *Comite' Francais pour le Fair Play* (1974; dalam Rusli Lutan, 2001) adalah suatu bentuk harga diri yang tercermin dari (1) kejujuran dan rasa

- keadilan, (2) rasa hormat terhadap lawan baik dalam kekalahan maupun kemenangan, (3) bersikap dan berbuat ksatria tanpa pamrih, (4) sikap tegas dan berwibawa, jika lawan atau penonton tidak berbuat fair play, (5) kerendahan hati dalam kemenangan, dan ketenangan/pengendalian diri dalam kekalahan.
3. *Football's Code of Conduct*, FIFA Magazine (1997), menjelaskan bahwa *fair play* terdiri dari 10 kode etik, yaitu (1) bermain untuk menang (*play to win*), (2) bermain jujur (*play fair*), (3) mematuhi peraturan permainan (*observe the laws of the game*), (4) menghormati lawan, kawan, wasit, official dan penonton (*respect opponent, team-mates, referees, officials and spectators*), (5) menerima kekalahan dengan jiwa besar (*accept defeat with dignity*), (6) mempromosikan minat sepakbola (*promote the interests of football*), (7) menolak tindakan curang, doping, *rasisme* dan tindakan kasar (*reject corruption, drugs, racism, violence and other dangers to our sport football's huge popularity sometimes make it vulnerable to negative outside interests*), (8) membantu menolak kecurangan (*help others to resist corrupting pressures*), (9) menuntut orang yang berusaha berbuat curang pada sepakbola (*denounce those who attempt to discredit our sport*), dan (10) menghormati orang yang telah mengharumkan sepakbola (*honour those who defend football's good reputation*).

Selanjutnya, peneliti berkonsultasi dengan pembimbing pada tanggal 21 September 2002 di kampus FPOK dengan menyodorkan ketiga teori tersebut. Tujuan konsultasi adalah untuk mensintesis teori-teori tersebut dan mempertimbangkan indikator yang cocok untuk anak usia 10-12 tahun, sehingga indikator terpilih ini dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat alat ukur (pembahasan ketujuh indikator dapat dilihat pada Bab II). Hasil konsultasi tersebut, terpilih tujuh indikator yaitu (1) kepatuhan pada peraturan, (2) kejujuran dan keadilan, (3) semangat bermain, (4) hormat (*respect*) pada lawan, wasit, official dan penonton, (5) berjiwa besar walaupun kalah, (6) rendah hati dalam keadaan menang, dan (7) menolak hal-hal yang merusak permainan.

D. Instrumen Penelitian

“Pada dasarnya terdapat dua macam instrumen, yaitu instrumen yang berbentuk tes untuk mengukur prestasi belajar dan instrumen yang bukan tes untuk mengukur sikap. Instrumen yang berupa tes jawabannya salah dan benar, sedangkan instrumen sikap tidak ada yang salah dan benar tetapi bersifat positif dan negatif” (Sugiyono, 2003:268). Penelitian ini menggunakan instrumen sikap, yaitu untuk mengukur sikap *fair play* pada anak usia 10-12 tahun. Langkah-langkah penyusunan instrumen adalah sebagai berikut:

1. Penyusunan Instrumen

Setelah ditemukan konsep dan indikator tentang *fair play*, selanjutnya peneliti mengobservasi anak-anak usia 10-12 tahun yang bermain sepakbola. Melalui observasi ini diharapkan dapat ditemukan fakta empirik yang berkaitan dengan perilaku bermain sepakbola pada anak-anak usia 10-12 tahun, seperti sikap bermain tanpa ada paksaan, kemurnian bermain, menghargai kawan maupun lawan sepermainan, menghormati peraturan, kesungguhan dan keseriusan bermain.

Peneliti melakukan observasi terhadap anak-anak laki-laki berusia antara 10-12 tahun yang sedang bermain sepakbola di beberapa tempat antara lain di kampus FPOK, kampus UPI, dan Mandala Ganesha. Peneliti mengamati perilaku anak-anak tersebut secara seksama, terperinci dan hasilnya dicatat untuk dianalisis. Setelah dua minggu melakukan observasi, maka peneliti menyusun hasil observasi (lihat Tabel 3.1) yang selanjutnya disintesis dengan tujuh variabel yang sudah disusun untuk dijadikan kisi-kisi indikator dalam bentuk pernyataan-pernyataan (lihat Tabel 3.2). Lebih lengkapnya, langkah-langkah dalam menyusun instrumen adalah (1) menyusun variabel sesuai dengan teori dan konsep *fair play*, (2) observasi lapangan dan mensintesis dengan variabel yang sudah disusun, (3) membuat kisi-kisi indikator berdasarkan pada variabel dan hasil observasi di lapangan, (4) membuat pernyataan berdasar pada indikator dan hasil observasi di lapangan, dan (5) memilih pernyataan terbaik (butir soal) yang cocok dan sesuai dengan usia anak 10 – 12 tahun.

Pernyataan-pernyataan dalam instrumen penelitian ini menggunakan pernyataan positif dan negatif. Hal ini didasarkan pada definisi sikap yang merupakan tanggapan positif atau negatif terhadap objek (instrumen tes). Penelitian ini menggunakan sampel yang berusia 10-12 tahun. Berdasar pada usia tersebut, maka jawaban pernyataannya adalah dua (Ya atau TIDAK). Untuk meminimalkan atau mengurangi ketidakjujuran anak-anak (responden) dalam memberikan jawaban, maka responden tidak perlu menulis identitasnya. Azwar (2003:93) mengatakan bahwa, “penyajian dan pemberian responsnya yang dilakukan secara tertulis memungkinkan individu untuk menyatakan sikap secara lebih jujur, bila ia tidak perlu menuliskan nama atau identitasnya.” Pernyataan instrumen dapat dilihat pada Lampiran 2.

Tabel 3.1

Hasil Observasi Perilaku Anak-anak Sedang Bermain Sepakbola

Tanggal	Tempat	Perilaku Anak
15 Sept. 02 17 Sept. 02 22 Sept. 02 25 Sept. 02	Kampus UPI Setia Budi, Kampus FPOK Pada- suka, dan Mandala Ganesha.	<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum bermain anak-anak sepakat untuk menentukan jumlah pemain. • Melakukan undian dengan <i>gambheng</i> (bahasa Sunda), untuk menentukan siapa lawan dan kawan. • <i>Suten</i> (Bahasa Sunda) dengan jari telunjuk untuk menentukan gawang dan tendangan <i>kickoff</i>. • Permainan tidak ditentukan oleh waktu tetapi dengan kesadaran kedua pihak untuk memulai dan menghentikan permainan. • Batas-batas lapangan permainan ditentukan bersama-sama tanpa harus ada garis atau tali. • Jika bola keluar atau jauh dari perkiraan batas lapangan, maka pemain secara sadar menghentikan permainan sementara untuk lemparan ke dalam. • Seluruh pemain dapat bermain dengan penuh antusias. • Tidak ada paksaan untuk bermain. • Tidak ada penghinaan terhadap lawan ketika membuat gol dan lawan pun semangat untuk membalas gol. • Tidak bermain curang, walaupun ada pemain yang berbuat curang maka secara serempak pemain lain menegurnya dan bahkan permainan bubar dan beralih ke jenis permainan lain jika pemain tersebut terus-menerus bermain curang dan kasar.

Tabel 3.2
**Definisi Konsep, Variabel, Indikator Perilaku *Fair Play*,
 dan Nomor Pernyataan Uji-coba Instrumen**

DEFINISI KONSEP	VARIABEL	INDIKATOR PERILAKU <i>FAJR PL-11</i>	NOMOR/ PERNYATAAN UJI-COBA
Fair Play adalah suatu kategori moral yang merupakan suatu bentuk harga diri. Artinya adalah cara bersikap yang merupakan suatu kesadaran yang melekat, bahwa lawan bertanding merupakan kawan bertanding yang diikat oleh persaudaraan olahraga (Rusli Lutan, 2001)	<u>Kepatuhan pada peraturan</u> adalah kesiapan dan kesungguhan mentaati aturan secara tulus ikhlas dalam situasi apapun.	<ul style="list-style-type: none"> • Menyepakati peraturan. • Tidak melanggar aturan. • Konsekuen terhadap pelanggaran yang dilakukan. 	18, 7 27,30,29,47. 10,24,42,53,64,12
	<u>Kejujuran</u> adalah secara sadar para pemain menunjukkan sikap terpercaya, tidak berdusta, menipu, atau memperdaya lawan, dengan tujuan untuk mengambil keuntungan.	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak berpihak pada orang yang salah. • Menyadari kesalahan yang dilakukan. • Tidak mengambil keuntungan dari cedera lawan. 	19,45,57,6. 44,61 50,13,60,16
	<u>Semangat bermain</u> Adalah sikap dan perilaku antusias membangun permainan disertai dengan kemampuan mengendalikan emosinya.	<ul style="list-style-type: none"> • Pantang menyerah sebelum permainan selesai. • Bekerja sama dengan teman seregu. • Tidak terpancing lawan yang bermain kasar. • Berusaha tidak mencederai lawan. • Menghargai kemampuan lawan. • Menghormati keputusan wasit. • Menghormati keputusan pelatih. • Menghargai kehadiran penonton. 	54, 5,34,11 9,8,62,63 2,58,52,21
	<u>Hormat (respect) pada lawan, wasit, ofisial dan penonton</u> adalah sikap dan tindakan yang ditunjukkan oleh pemain yang berlandaskan pada persahabatan dan menghormati orang lain.	<ul style="list-style-type: none"> • Berusaha tidak mencederai lawan. • Menghargai kemampuan lawan. • Menghormati keputusan wasit. • Menghormati keputusan pelatih. • Menghargai kehadiran penonton. 	3,51. 25,17. 31,35,48,1 56,49,40,23 38,43
	<u>Berjiwa besar walaupun kalah</u> Adalah Kesiadaan menerima kekalahan dengan tanggung jawab dan dapat menguasai dirinya..	<ul style="list-style-type: none"> • Mengakui keunggulan lawan. • Menyadari adanya kelemahan. • Tidak putus asa dengan kekalahan. 	28,22 66,20 26,41
	<u>Rendah hati dalam keadaan menang</u> adalah sikap dan perilaku yang tidak berlebihan dalam menanggapi kemenangan.	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak merayakan kemenangan secara berlebihan. • Tidak menjadi sombong karena kemenangan. • Tetap mengucapkan terima kasih kepada lawan. 	59,32 15,39 37,35
	<u>Menolak hal-hal yang merusak permainan</u> adalah sikap, perilaku dan usaha untuk menghindari dan menolak hal-hal yang melanggar peraturan dan etika permainan.	<ul style="list-style-type: none"> • Menolak untuk berbuat yang merugikan lawan. • Tidak mempengaruhi teman untuk berbuat curang. • Menolak penggunaan obat-obatan (doping). 	4,33 36,14 46,65

Penyebaran butir pernyataan positif dan negatif (sebelum diuji-cobakan) dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3
Penyebaran Butir Pernyataan Positif dan Negatif.

No	Pernyataan	Nomor Pernyataan Uji-coba	Jumlah
1	Pernyataan Positif	2,3,4,9,10,15,18,19,25,26,27, 28,29,31,34,36,37,38,40, 42,44,46,48,50,52,54,56,57,59,60,62,64,66	33
2	Pernyataan Negatif	1,5,6,7,8,11,12,13,14,16,17,20,21,22,23,24,30,32,33, 35,39,41,43,45,47,49,51,53,55,58,61,63,65	33
Jumlah pernyataan positif dan negatif untuk uji-coba			66

2. Uji-coba Instrumen

Setelah mengalami beberapa kali perbaikan kalimat dalam menyusun instrumen, akhirnya terpilih instrumen yang dianggap layak dan baik sebanyak 33 pernyataan positif dan 33 pernyataan negatif, sehingga jumlahnya sebanyak 66 pernyataan. Langkah berikutnya adalah menyusun nomor urut dengan cara diundi. Setelah nomor urut disusun, selanjutnya mengujicobakan instrumen kepada anak-anak yang berusia antara 10-12 tahun yang mempunyai karakteristik hampir sama dengan sampel yang akan digunakan. Uji-coba instrumen ini dilakukan pada tanggal 28 Pebruari 2003 pukul 14.00 kepada anak SSB Mandala Ganesha sebanyak 30 orang dan SSB FPOK UPI sebanyak 20 orang, sehingga jumlah keseluruhan sampel uji-coba adalah 50 orang. Tujuan dari uji-coba adalah untuk melihat tingkat pemahaman anak terhadap kalimat atau pernyataan yang tertera pada instrumen, sejauh mana kesalahan dan keajegan kalimat jika dibaca oleh anak usia 10-12 tahun yang belajar di sekolah sepakbola. Hasil-hasil ujicoba instrumen dapat dilihat pada Tabel 3.4.

3. Analisa Instrumen

Setelah instrumen diujicobakan kepada 50 anak yang berusia 10-12 tahun, maka hasilnya dianalisa untuk dipilih pernyataan-pernyataan yang dianggap baik. Langkah-

langkah analisa instrumen adalah (1) menentukan nilai skala, (2) memilih pernyataan terbaik, dan (3) menguji tingkat validitas dan reliabilitas instrumen.

a. Penentuan nilai skala

Instrumen ini digunakan untuk mengukur sikap *fair play* anak yang berusia 10-12 tahun. Berdasar pada usia tersebut, maka pernyataan dibuat dengan dua pilihan jawaban, yaitu "YA" atau "TIDAK" atau *dikhotomus (biner atau binominal)* dengan satu perubah kriteria yang berskala interval atau rasio. Untuk memberikan skor pada pernyataan positif yaitu jika responden menjawab YA maka diberi nilai 1 dan jika responden menjawab TIDAK diberi nilai 0. Untuk memberikan skor pada pernyataan negatif yaitu jika responden menjawab YA diberi nilai 0 dan jika responden menjawab TIDAK diberi nilai 1. Selanjutnya nilai skala menunjukkan bobot baik (*favorable*) suatu pernyataan. Jika anak memperoleh skor tinggi, berarti sikap anak tersebut memiliki sikap positif atau baik, karena untuk memperoleh angka yang tinggi tentulah, anak tersebut menyetujui dan memilih pernyataan-pernyataan yang nilai skalanya besar.

b. Memilih pernyataan terbaik

Proses memilih pernyataan terbaik yaitu dengan cara meneliti kesesuaian antara isi dengan relevansi pernyataan, menilai kecocokan kalimat pernyataan untuk anak usia 10-12 tahun, apakah sudah sesuai dengan kaidah penulisan atau belum. Azwar (2003), menjelaskan bahwa semua pernyataan yang akan dinilai oleh kelompok penilai harus sudah diteliti secara seksama isi dan relevansinya lebih dahulu, agar hanya pernyataan yang memenuhi kaidah penulisan saja yang dianggap baik dan layak.

c. Menentukan tingkat validitas dan reliabilitas

Proses uji validitas dan uji reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, dapat dilihat pada uraian berikut ini.

1). Uji validitas instrumen

“Instrumen yang *valid* berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu syah. *Valid* berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur” (Sugiyono, 2003:267). Selanjutnya Sugiyono mengungkapkan bahwa uji validitas terdiri dari tiga yaitu validitas konstruksi, isi, dan eksternal. Uji validitas konstruksi dan validitas isi (*content validity*) dengan cara membandingkan antara isi instrumen dengan rancangan materi (variabel *fair play*) yang telah ditetapkan, dibantu dengan kisi-kisi (indikator) instrumen. Uji validitas konstruksi dan validitas isi dilakukan oleh peneliti dan dibantu tiga orang ahli (*judgment experts*) yang merupakan dosen-dosen PASCA SARJANA UPI dari Jurusan Pendidikan Olahraga. Uji validitas eksternal dilakukan dengan cara membandingkan (untuk mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empirik yang terjadi di lapangan.

Setelah dikonsultasikan dengan kedua pembimbing dan ahli, selanjutnya instrumen diujicobakan terhadap 50 responden. Hasilnya dianalisis (analisis item/butir) dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total (Sugiyono, 2003). Hasil analisis butir dengan menggunakan uji validitas isi, dapat dilihat pada Lampiran 4. Azwar (2003) menjelaskan bahwa untuk menguji validitas skala yang diberi respon dikotomi (YA dan TIDAK) diperlukan kriteria berupa skor dari skala. Hasil skala-skala tersebut pada sekelompok subjek yang sama kemudian dikorelasikan satu sama lain dan koefisien korelasi-korelasinya dimasukkan ke dalam suatu matriks validasi. Hasil data responden uji coba instrumen dapat dilihat pada Lampiran 4.

Makna koefisien validitas yang diungkapkan Cronbach (1970; dalam Azwar, 2003a:103) adalah “...koefisien yang berkisar antara 0.30 sampai dengan 0.50 telah dapat memberikan kontribusi yang baik terhadap efisiensi suatu lembaga penelitian”. Namun apabila koefisien validitas itu kurang dari 0.30 biasanya dianggap tidak memuaskan (Sugiyono, 2003). Azwar (2003a) menjelaskan bahwa semua pernyataan yang memiliki korelasi dengan skor kurang dari pada 0.30 dapat disisihkan, dengan pengertian semakin tinggi koefisien korelasi mendekati angka 1.00 maka semakin baik pula konsistensinya. Sebaliknya apabila jumlah pernyataan yang lolos ternyata masih

tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, maka peneliti dapat mempertimbangkan untuk menurunkan sedikit batas kriteria 0.30 menjadi 0.25, sehingga jumlah pernyataan yang diinginkan dapat tercapai (Azwar, 2003a).

2). Uji reliabilitas instrumen

Instrumen yang *reliable* berarti instrumen yang jika digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Pengujian reliabilitas dapat dilakukan secara eksternal dan internal. Uji reliabilitas eksternal dengan cara *test-retest*, *equivalent*, dan gabungan keduanya. Uji reliabilitas internal dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu (Sugiyono, 2002). Uji instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan uji reliabilitas internal (*internal consistency*) dengan mengujicobakan instrumen satu kali, selanjutnya data dianalisis dengan teknik Kuder Richardson (KR) 21 (Sugiyono, 2002). Rumus KR 21 adalah:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{M(k-M)}{ks_i^2} \right\}$$

- r_i : reliabilitas yang dicari
- k : Jumlah item/butir soal.
- M : Mean/rata-rata skor total.
- s_i^2 : varians total.

E. Hasil Uji-coba Instrumen

Instrumen yang telah diujicobakan diharapkan mampu menggambarkan validitas dan reliabilitas setiap butir pernyataan, sehingga dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel, diharapkan hasil penelitian dapat diandalkan. Jadi instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat untuk mendapatkan hasil penelitian yang memuaskan (Sugiyono, 2002).

1. Hasil Uji Validitas

Dari hasil ujicoba instrumen didapat data mentah yang selanjutnya dianalisis dengan program *excel 2000*. Dari analisis tersebut dihasilkan beberapa butir instrumen yang terbaik dan selanjutnya dapat digunakan sebagai alat ukur yang valid. Dalam Lampiran 4 dapat dilihat bahwa terdapat 31 pernyataan yang mempunyai nilai validitas di bawah 0.25. Ini berarti, bahwa pernyataan tersebut tidak dapat digunakan sebagai instrumen yang baik. Sedangkan, instrumen yang dianggap memenuhi syarat (*valid*) terdapat 35 butir pernyataan yang memiliki nilai validitasnya di atas 0.25. Nomor-nomor instrumen yang validitasnya baik dan validitasnya tidak baik dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4
Pernyataan-pernyataan Hasil Uji Validitas

NAMA	NOMOR PERNYATAAN HASIL UJI VALIDITAS
Instrumen yang valid	18,27,30,29,53,19,57,61,13,60,5,34,9,8, 2,58,3,17,48,40,43,22, 20, 26,59,15,37,4,36,46,65.
Instrumen yang tidak valid.	7, 47,10, 24,42,64,12,45,6,44, 50,16,54,11, 62,63,52,21,51, 25, 31, 35,1,56,49,23, 38, 28,66,41,32,39,55,33,14.

Ke 35 butir pernyataan yang telah memenuhi syarat tersebut dijadikan sebagai alat ukur sikap *fair play* dalam penelitian ini. Selanjutnya pernyataan tersebut disusun kembali-nomor urutnya, dari nomor 1 sampai dengan nomor 35 (lihat Lampiran 3).

2. Hasil Uji Reliabilitas

Untuk menguji reliabilitas instrumen digunakan rumus KR-21, diperoleh angka 0.80 (Reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas, rentangnya berkisar 0 – 1.00). Azwar (2003a), menjelaskan bahwa berapa tinggi angka yang pasti untuk menyatakan koefisien reliabilitas yang dianggap mencerminkan keterpercayaan yang memuaskan,

jawabannya tidak ada angka yang pasti. Selanjutnya Azwar menjelaskan reliabilitas telah dianggap memuaskan bila koefisiennya mencapai 0.900. Namun demikian, kadang-kadang suatu koefisien yang tidak setinggi itu pun masih dapat dianggap cukup berarti. Sebab, reliabilitas menunjuk kepada taraf keterpercayaan atau tarap konsistensi hasil ukur, sehingga interpretasi koefisien reliabilitas adalah relatif, tergantung kepada penilai atau pemakai alat tes itu, apakah sudah memuaskan atau belum. Koefisien yang tidak begitu tinggi masih dapat bermanfaat guna membantu pengambilan keputusan.

Tabel 3.5 menunjukkan standar nilai yang berlaku dalam interpretasi dari derajat koefisien reliabilitas (Sugiyono, 2002).

Tabel 3.5
Kriteria Derajat Reliabilitas

Nilai	Kriteria
0 - 0.20	Derajat Reliabilitas Sangat Rendah
0.20 - 0.40	Derajat Reliabilitas Rendah
0.40 - 0.60	Derajat Reliabilitas Sedang
0.60 - 0.80	Derajat Reliabilitas Tinggi
0.80 - 0.90	Derajat Reliabilitas Sangat Tinggi

Hasil uji reliabilitas menggunakan rumus KR- 21 adalah 0.80. Nilai 0.80 termasuk ke dalam kategori tinggi, jadi derajat koefisien reliabilitas dalam penelitian ini termasuk ke dalam kategori tinggi. Artinya instrumen yang akan digunakan untuk mengukur sikap *fair play* pada anak berusia 10-12 tahun adalah dapat diandalkan (*reliable*) dan dapat digunakan dalam penelitian ini.

F. Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Perencanaan

Tahap ini dimulai dari penyusunan alat ukur (instrumen), pemilihan sampel, penentuan lokasi, perencanaan program/materi pembelajaran, penyediaan alat-alat bantu pelatihan yang dibutuhkan, penentuan waktu tes awal dan akhir, dan pembekalan atau penataran singkat kepada rekan kerja (pelatih) berkaitan dengan materi dan skenario yang harus diberikan atau diajarkan kepada anak-anak SSB. Adapun materi yang direncanakan untuk disampaikan pada pelaksanaan eksperimen adalah memadukan antara materi latihan sepakbola (kurikulum yang sudah ada) dengan delapan peraturan *Brotherhood* dan 17 pasal peraturan permainan sepakbola.

2. Pelaksanaan Eksperimen

Eksperimen berlangsung selama 2 bulan sejumlah 25 kali pertemuan (tiga kali dalam seminggu), dari tanggal 4 Januari sampai dengan tanggal 9 Maret 2004. Pelatihan tiga kali dalam seminggu, didasarkan pada pendapat Harsono (1988), bahwa latihan sebaiknya dilakukan minimal tiga kali dalam seminggu dan diselingi waktu istirahat setiap harinya, seperti Senin, Rabu dan Jumat.

Materi yang diajarkan terdiri dari latihan-latihan yang sudah umum dilakukan di SSB ditambah dengan program khusus dari peneliti yaitu dengan menerapkan delapan peraturan *Brotherhood* dan 17 pasal Peraturan Permainan Sepakbola dari FIFA. Pada intinya, pembelajaran sepakbola dalam penelitian ini adalah memadukan antara program sepakbola yang sudah ada di SSB tersebut ditambah dengan penerapan delapan peraturan dari *Brotherhood* dan 17 pasal Peraturan Permainan Sepakbola.

Sebelum memberi perlakuan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terlebih dahulu diadakan tes awal. Tujuan tes awal yaitu untuk mengetahui kemampuan dasar sikap *fair play*. Setelah melewati waktu dua bulan dilanjutkan dengan tes akhir, hal ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan sikap *fair play* pada anak sebagai dampak eksperimen.

Pada tahap pelaksanaan eksperimen, peneliti menyampaikan peraturan-peraturan dengan menggunakan metode ceritera, penunjukan gambar, diskusi, demonstrasi, dan diakhiri dengan praktek langsung (lihat Gambar 3.4).



Gambar 3.4

Pelaksanaan Proses Pembelajaran

“Peneliti sedang menjelaskan peraturan permainan melalui metode cerita dan penunjukkan gambar peraturan permainan di hadapan anak-anak SSB Diana”

Peraturan-peraturan tersebut disampaikan pada awal pembelajaran atau pelatihan, di tengah proses latihan, dan menjelang akhir proses latihan. Di awal pembelajaran, peraturan yang disampaikan berkaitan dengan tata tertib latihan, norma-norma, dan peraturan-peraturan tidak tertulis seperti percaya pada kawan, respek pada pelatih, dan ofisial. Hal ini dilakukan setiap kali latihan agar anak selalu mengingatnya. Penerapan peraturan pada waktu proses latihan adalah ketika pelaksanaan *game* atau permainan setelah latihan teknik dasar sepakbola. Contohnya yaitu penanaman ‘Jaga Peraturan’. Ketika permainan berlangsung, ada anak yang melanggar peraturan dengan menabrak

lawan yang akan menendang bola di daerah hukuman, segera permainan dihentikan, seluruh anak dikumpulkan untuk diberi penjelasan tentang peraturan yang telah dilanggar oleh anak. Kira-kira kalimat yang diungkapkan oleh pelatih adalah “Kamu melanggar pasal 12 yaitu berbuat jahat dan melanggar peraturan bab ke 14 yaitu melakukan pelanggaran di daerah hukuman, maka kamu diberi hukuman tendangan penalty.” Selanjutnya pelatih mengoreksi dan memberitahu cara atau teknik yang seharusnya dilakukan supaya tidak melanggar peraturan.

Contoh kedua yaitu penanaman ‘Percaya pada kawan seperjuangan’. Ketika permainan berlangsung, seorang pemain penyerang (*striker*) menggiring bola ke daerah samping pertahanan lawan dan tinggal berhadapan dengan penjaga gawang, tetapi sudut tembak sangat sempit. Pemain tersebut memaksakan menembak ke gawang sehingga tidak masuk, padahal temannya sudah berdiri bebas dengan sudut yang lebih besar. Permainan segera dihentikan oleh peneliti/pelatih. Pelatih berkata, “Stop, kamu sebaiknya memberikan umpan kepada temanmu yang berdiri bebas! kenapa, karena temanmu mempunyai sudut tembak lebih besar dan bebas dari penjagaan lawan sehingga peluangnya akan lebih besar untuk mencetak gol.” Selanjutnya pelatih/peneliti mendemonstrasikan arti sudut sempit dan sudut besar sehingga mereka dapat mengetahui perbedaan dan keuntungan dari keduanya. Contoh tersebut adalah belajar memberikan kepercayaan kepada anak dengan menekankan pada aspek ‘percaya pada teman seperjuangan’. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 1 Skenario Pembelajaran Sepakbola.

Di setiap akhir pembelajaran atau pelatihan, pelatih selalu memberikan penguatan (*reinforcement*), menyimpulkan materi, dan diakhiri dengan *game* (lihat Gambar 3.5). Anak-anak sangat antusias jika akan melaksanakan *game*, berbeda sikapnya jika mereka akan berlatih teknik. “Pak, main *atuh* pak!”, “horee..., kita main *euy!*”, demikian contoh ungkapan-ungkapan perasaan yang ditunjukkan anak-anak jika akan melakukan *game*.



Gambar 3.5

Game selalu dilaksanakan pada bagian akhir latihan
 “Anak-anak antusias membangun permainan”

3. Evaluasi

Kegiatan yang dilakukan pada waktu evaluasi adalah (1) mengadakan tes awal dan tes akhir kemampuan sikap *fair play*. Penelitian ini hanya melakukan dua kali pengesanan, yaitu tes awal dan tes akhir. Hal ini dilakukan karena terbatasnya sarana, fasilitas, dan waktu yang tersedia, (2) mengadakan pengamatan perilaku anak setiap pertemuan di awal pembelajaran, di tengah, dan akhir pembelajaran, (3) melakukan koreksi secara individual dan klasikal kepada anak jika membuat kesalahan. Evaluasi ini dilakukan untuk memberikan *feedback* kepada anak maupun kepada pelatih, agar setiap kekurangan dari program pembelajaran dapat segera diperbaiki, sehingga pembelajaran dapat bermakna secara positif.

Untuk mempermudah proses evaluasi, peneliti atau pelatih memberikan beberapa contoh pertanyaan yang diajukan kepada anak sebagai berikut: (1) apa definisi ... yang tadi kita dipelajari? (pengetahuan), (2) bagaimana isi ceritera yang bapak uraikan? (pemahaman), (3) bagaimana pelaksanaannya?(aplikasi), (4) apa ciri-ciri konsep yang

tadi? (analisis), (5) apa yang harus kamu lakukan?(sintesis), (6) berikan penilaian menurut kamu terhadap isi ceritera tadi! (evaluasi)

Evaluasi harian yang digunakan adalah dengan tes lisan, artinya pelatih memberikan beberapa pertanyaan dan anak menjawab secara lisan sesuai dengan kemampuan masing-masing. Evaluasi dan pengamatan harian dilaksanakan di awal (*pre-test*), di tengah (*process-test*), dan di akhir latihan (*post-test*). *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak, sejauh mana anak menguasai materi yang akan dipelajari. *Process-test* dilakukan untuk mengetahui apakah gaya mengajar atau teknik penyampaian pelatih sudah tepat atau belum. Jika ternyata, anak-anak belum menguasai materi yang diajarkan maka pelatih mengulang kembali atau merubah gaya mengajarnya, tetapi jika anak sudah menguasai materi, maka pembelajaran dilanjutkan. *Post-test* dilakukan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran selama satu pertemuan tersebut.

Pembelajaran dikatakan berhasil, jika anak telah mampu menjawab pertanyaan dari pelatih sesuai dengan kemampuannya. Setiap anak selesai menjawab pertanyaan, maka pelatih selalu memberikan komentar, penguatan (*reinforcement*), dan hadiah (*reward*) dengan kata-kata, seperti “bagus”, “ya”, “lanjutkan”, dan “itu jawaban tepat”. Jika anak salah menjawab, maka tindakan pelatih adalah segera mengoreksinya dan mengganti dengan jawaban yang tepat. Tujuan *reinforcement* dan *reward* dapat dilihat pada Bab II.

G. Agenda Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan, tiga kali dalam seminggu dan dimulai dari tanggal-4 Januari 2004 sampai dengan 9 Maret 2004. Untuk lebih lengkapnya jadwal kegiatan penelitian, dapat dilihat pada Lampiran 1.

H. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan adalah analisis *varians* hal ini diasumsikan dari pendapat Sugiyono (2002) bahwa (1) sampel diambil secara acak, (2) data berdistribusi normal, dan (3) *varians* antar sampel homogen.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data merupakan salah satu cara untuk melihat sifat data. Tujuannya adalah untuk melihat penyebaran apakah data berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan *Uji Lilliefors* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Data dijadikan angka baku (z) dengan menggunakan rumus

b.
$$z_i \equiv \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$
 (\bar{x} dan s merupakan rata-rata dan simpangan baku).

c. Untuk tiap bilangan baku menggunakan daftar distribusi normal baku, dan dihitung peluang $F(z_i) \equiv P(z \leq z_i)$.

d. Selanjutnya dihitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_i .

Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$, maka:

a.
$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

e. Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, kemudian tentukan harga mutlakanya.

f. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Harga terbesar ini disebut L_o atau L hitung. (Hasil penghitungan dapat dilihat pada bab IV).

2. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk mengetahui tingkat homogen varians dari kedua kelompok. Rumus yang digunakan adalah uji kesamaan dua varians atau uji F

yaitu *variens* terbesar dibagi dengan *variens* terkecil atau $F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$

Kriteria yang diajukan adalah, terima hipotesis jika $F_{(1-0.5\alpha)(n_1-1, n_2-1)} < F < F_{0.5\alpha(n_1-1, n_2-1)}$ untuk taraf signifikansi yang dipilih, dalam hal lainnya ditolak. Nilai atau harga F hitung

selanjutnya dibandingkan dengan F tabel maka akan diketahui jawaban dari data apakah hipotesis diterima atau ditolak. (Hasil penghitungan dapat dilihat pada Bab IV).

3. Analisis Data Uji-t

Untuk mengolah data hasil penelitian ini, penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menganalisa jawaban responden (kelompok kontrol dan kelompok eksperimen) tiap butir soal pada instrumen sikap fair play dari mulai tes awal dan tes akhir.
- b. Menghitung jumlah skor yang diperoleh dari setiap responden.
- c. Mencari nilai rata-rata dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
- d. Mencari selisih rata-rata (gain) nilai tes awal dan tes akhir dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Tujuannya untuk melihat peningkatan kualitas hasil belajar sepakbola.
- e. Gain skor =
$$\frac{\text{Skor tes akhir} - \text{Skor tes awal}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor tes awal}}$$
- f. Membandingkan selisih rata-rata antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.
- g. Menentukan signifikansi hasil tes awal dan tes akhir pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, untuk melihat perbedaan kualitas hasil pembelajaran melalui kedua model tersebut.

Statistik parametrik yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif rata-rata dua sampel adalah menggunakan rumus t-test (uji-t). Sugiyono (2002:119) mengatakan bahwa, “uji-t digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi sebelum mendapatkan perlakuan dan setelah mendapatkan perlakuan (pengaruh x terhadap y)”. Tetapi untuk memilih rumus (uji-t) yang akan digunakan dapat dipertimbangkan sebagai berikut: sampel harus normal dan homogen, jika n_1 dan n_2 berbeda jumlah sampelnya, maka rumus yang digunakan adalah t-test *Polled Varians* (Sugiyono, 2002). Rumus uji-t nya dapat dilihat pada Lampiran 8.



