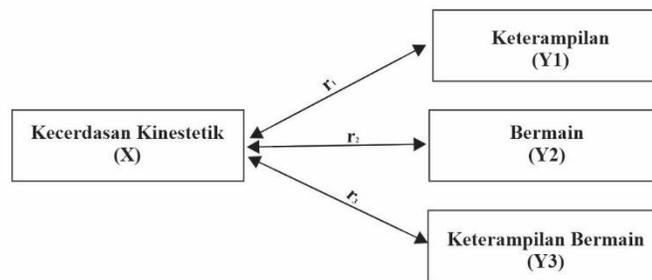


## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Penentuan metode penelitian tentunya harus disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian, hal ini dilakukan untuk kepentingan perolehan dan analisis data. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah korelasional. Adapun desain penelitian untuk menggambarkan pengaruh kecerdasan kinestetik terhadap keterampilan bermain dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Nazir, 2005). Untuk pendekatan penelitian dalam skripsi ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, seperti yang dikemukakan (Sugiyono, 2017) 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 mengacu kepada hipotesis yang telah ditetapkan. Pendekatan kuantitatif ini digunakan oleh peneliti untuk mengukur tingkat kecerdasan siswa terhadap keterampilan bermain futsal.

Penelitian ini fokus kepada variabel bebas yaitu kecerdasan kinestetik dan variabel terikatnya yaitu keterampilan bermain futsal. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMA Pasundan 1 Bandung. Dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, sehingga sampel yang didapatkan adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal.

Menurut (Arikunto, 2010) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan yaitu daftar angket dan lembar observasi. Pada penelitian ini menggunakan dua instrumen yaitu kuisioner tingkat kecerdasan dan observasi GPAI keterampilan bermain futsal. Instrumen ini dibagikan kepada siswa untuk mendapatkan data

Teknik analisis yang digunakan yaitu statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskriptifkan /memberi gambaran terhadap obyek yang akan diteliti melalui data sampel populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

### **3.2 Prosedur Penelitian**

Dalam sebuah penelitian harus terdapat alur penelitian untuk memperjelas pada sebuah rencana penelitian maka penulis menentukan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

#### **a. Tahap awal**

Pada tahap ini peneliti mencari fakta lapangan dari permasalahan yang akan diteliti dengan melakukan observasi di SMA Pasundan 1 Bandung, fakta dilapangan yang terjadi disekolah tersebut adalah mengenai siswa yang mengikuti ekstrakurikuler cenderung berfokus pada bermain futsal saja tanpa mengetahui bahwa kecerdasan dapat menunjang keterampilan bermain siswa, kemudian setelah menentukan permasalahan yang terjadi peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi untuk merumuskan masalah yang akan diteliti.

#### b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian diawali dengan menentukan populasi dan sampel. Setelah itu peneliti melakukan pengambilan data kepada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMA 1 Pasundan Bandung melalui tes Keterampilan bermain yang terdiri dari 5 item tes, diantaranya kembali ke posisi, membuat keputusan, melaksanakan keterampilan, memberi dukungan, dan menjaga gerak lawan. Sedangkan untuk tes kecerdasan kinestetik menggunakan angket kecerdasan kinestetik.

#### c. Tahap akhir

Pada tahap ini penulis sudah mendapatkan data kemudian dianalisis dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Uji analisis terdiri dari uji normalitas (*Shapiro-wilk*), uji homogenitas (*levene statistics*), uji hipotesis (*pearson product moment* dan *linear regression*). Setelah itu membuat kesimpulan apakah hipotesis itu diterima atau ditolak.

### **3.3 Tempat, Waktu, dan Pelaksanaan Penelitian**

#### **3.3.1 Tempat Penelitian**

Tempat penelitian ini dilakukan di SMA Pasundan 1 Bandung yang beralamat di Jl Balonggede No.28, Balonggede, Kecamatan Regol, Kota Bandung, Jawa Barat 40251.

#### **3.3.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan menyesuaikan dengan jadwal ekstrakurikuler yang dilaksanakan oleh pihak sekolah. Dalam pelaksanaannya siswa diberikan angket kecerdasan kinestetik kemudian siswa melakukan tes keterampilan dan bermain futsal. Semuanya dilakukan secara bersamaan dalam satu hari yang dilaksanakan di SMA Pasundan 1 Bandung.

#### **3.3.3 Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Negara et al., 2019). Sedangkan (Margono, 2004) Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari

manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Populasi siswa pada SMA Pasundan 1 Bandung berjumlah 29 kelas dengan total sebanyak 1104 siswa.

#### **3.3.4 Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Negara et al., 2019). Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Pada hal ini untuk menentukan sampel terdapat teknik untuk menentukannya. Secara operasional sampel yaitu bagian dari populasi untuk diteliti.

Pada penelitian ini menggunakan teknik yang digunakan untuk menentukan sampel pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler adalah *purposive sampling*. Menurut (Negara et al., 2019). dikatakan teknik penentuan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Untuk menentukan sampel, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*, karna penelitian yang akan dilakukan berhubungan dengan futsal, maka sampel yang digunakan merupakan siswa yang berada dalam lingkungan futsal salah satunya yaitu ekstrakurikuler futsal di SMA 1 Pasundan Bandung.

Ciri-ciri sampel pada penelitian ini yaitu siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMA 1 Pasundan Bandung sebagai sumber data dari penelitian keterampilan bermain futsal. Pada penelitian ini juga untuk mengukur tingkat kecerdasan siswa yang tidak beracuan pada generalisasi.

Dalam menentukan sampel mempersiapkan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMA 1 Pasundan Bandung dan dipilih 20 siswa sebagai sampel.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian diperlukan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data instrumen. dalam penelitian selalu berbeda-beda dan tidak akan sama. Dijelaskan (Sugiyono, 2015) pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Menurut Ibnu hadjar dalam (Ahyar et al., 2020) instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif’.

Jadi berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket atau kuisisioner, menurut (Sugiyono, 2015) Angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

#### **3.4.1 Instrumen Kecerdasan Kinestetik**

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan kuisisioner oleh karena itu peneliti mengembangkan instrumen penelitian, untuk memudahkan penyusunan instrumen, perlu adanya matrik pengembangan instrumen atau kisi-kisi instrumen (Sugiyono, 2015). Berikut adalah langkah-langkah peneliti dalam menyusun instrumen untuk instrumen:

##### **1. Membuat konsep variabel penelitian**

Pada langkah ini peneliti menentukan konsep dari variabel yang akan dijadikan instrumen. Pada penelitian ini konsep yang digunakan adalah konsep dari tingkat kecerdasan dan keterampilan bermain.

##### **2. Membuat aspek dan indikator**

Setelah menentukan konsep yang akan diteliti peneliti menentukan aspek dan indikator untuk memudahkan dalam menyusun instrumen. Pada penelitian ini terdapat kuisisioner tingkat kecerdasan. Aspek yang digunakan pada variable kecerdasan kinestetik ini yaitu;

- a. Belajar melalui aktivitas fisik dengan indikator sebagai berikut; mampu memahami makna gerakan, menerima materi gerakan melalui gerakan, mampu menerapkan gerakan melalui aktifitas fisik.
- b. Selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak dengan indikator sebagai berikut; mudah menguasai keterampilan gerak, mampu bertahan lama dalam permainan, melakukan aktivitas fisik.
- c. Peka terhadap ekspresi dan bahasa tubuh dengan indikator sebagai berikut; merespon dengan cepat, peka terhadap intuksi, mengerti bahasa tubuh.
- d. Menyukai kegiatan mencoba-coba dengan indikator sebagai berikut; menjawab pertanyaan dengan inisiatif, mempraktekan suatu teknik, mengerjakan tugas.

### 3. Pembuatan pernyataan

Pada tahap ini terdapat hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan pernyataan sebagai berikut:

- a. Peneliti memperhatikan kaidah SPOK (subyek, predikat, objek, keterangan)
- b. Menghindari kata tidak, selalu, memilih dan kata yang tidak baku.
- c. Tidak memiliki makna yang ganda.

### 4. Skala pengukuran

Menurut (Sugiyono, 2015) instrumen penelitian yang akan digunakan untuk melakukan pengukuran harus mempunyai skala oleh karena itu, pada penelitian ini berhubungan dengan mengukur sikap, pernyataan seseorang maka skala yang digunakan adalah skala *likert*. Ditegaskan oleh Sugiono bahwa skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Gradasi yang digunakan penelitian ini adalah 4 kategori yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Item pertanyaan pada kuisioner ini terdiri dari dua jenis yaitu item soal positif (*favorable*) dan item soal negatif (*unfavorable*) Sehingga pemberian skor ditentukan sebagai berikut:

Tabel 3. 1

## Penilaian Kuisisioner

<b>Pertanyaan Positif (favorable)</b>	<b>Pernyataan negatif (unfavorable)</b>
SS = 4	SS = 1
S = 3	S = 2
TS = 2	TS = 3
STS = 1	STS = 4

Berikut kisi-kisi instrument tingkat kecerdasan yang digunakan:

Tabel 3. 2

## Kisi-Kisi Instrumen Kecerdasan Kinestetik

<b>Definisi Konsep</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Kecerdasan kinestetik Semua orang dengan kecerdasan kinestetik tubuh yang menonjol mampu menggunakan ototototnya untuk mengendalikan gerak badannya, memiliki koordinasi tangan mata, dan mampu menggerakkan objek untuk melengkapi sejumlah gerak kompleks atau mengatur sebuah pesan. (Gardner, 1983)	1. Belajar melalui aktivitas fisik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu memahami pelajaran penjas dengan gerakan</li> <li>• Mencermati materi melalui gerakan</li> <li>• Mampu menerapkan gerakan melalui aktivitas fisik</li> </ul>
	2. Selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mudah menguasai keterampilan gerak</li> <li>• Mampu bertahan lama dalam permainan</li> <li>• Banyak melakukan aktivitas fisik</li> </ul>
	3. Peka terhadap eksperimen dan bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mersepon dengan cepat</li> <li>• Peka terhadap intruksi</li> <li>• Mengerti bahasa tubuh</li> </ul>
	4. Menyukai kegiatan mencoba-coba	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempraktekan suatu teknik</li> <li>• Mengerjakan tugas gerak</li> <li>• Mampu mengambil keputusan</li> <li>• Mengikuti gerakan dengan mudah</li> </ul>

### 3.4.2 Instrumen Keterampilan Futsal

Tes keterampilan ini bertujuan akan mengukur keterampilan (penguasaan) teknik dasar bermain olahraga sepakbola. pengukuran keterampilan tersebut berguna untuk mengelompokkan keterampilan siswa. Untuk menentukan tingkat keterampilan siswa, peneliti menggunakan tes keterampilan sepakbola, dalam Nurhasan (2000, hlm. 149) yaitu:

1. Tes sepak tahan bola (*Passing dan Stopping*)
2. Tes menggiring bola (*Dribbling*)
3. Tes menendang bola (*Shooting*)

### 3.4.3 Instrumen GPAI Game Performance Assesment Instrumen

Untuk mengobservasi penampilan bermain siswa, Griffin, Mitchell, dan Oslin telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang bernama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) yang terdiri dari tujuh komponen (Sucipto, 2014) yaitu:

1. Kembali ke pangkalan (*home base*)
2. Menyesuaikan diri (*adjust*)
3. Membuat keputusan (*decision making*)
4. Melaksanakan keterampilan (*skill execution*)
5. Memberi dukungan (*support*)
6. Melapis teman (*cover*)
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*)

Namun instrumen GPAI sifatnya fleksibel, guru pendidikan jasmani dapat menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati. Idealnya guru pendidikan jasmani perlu menggunakan ke tujuh penilaian di atas untuk melihat penampilan bermain siswa secara menyeluruh. Namun, komponen seperti membuat keputusan (*decision making*), melaksanakan keterampilan (*skill execution*), dan memberi dukungan (*support*) sudah cukup untuk mewakili komponen lainnya untuk melihat penampilan bermain siswa (Sucipto, 2014).

Pada penelitian ini, penulis menggunakan lima komponen yang disesuaikan dengan kebutuhan. Penulis menggunakan lima komponen untuk menilai keterampilan bermain siswa karena sudah mewakili variabel yang diteliti, yaitu:

1. Kembali ke pangkalan (*home base*)
2. Membuat keputusan (*decision making*)
3. Melaksanakan keterampilan (*skill execution*)
4. Memberi dukungan (*support*)
5. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*)

Tabel 3. 3

Kisi-Kisi Instrumen GPAI

Variabel Konsep	Indikator	Sub Indikator
Untuk mengobservasi penampilan bermain siswa, Griffin, Mitchell, dan Oslin telah menciptakan suatu	Kembali ke pangkalan ( <i>home base</i> )	- Kembali ke posisi awal setelah membantu serangan setelah - Kembali ke posisi awal membantu bertahan
instrumen penilaian yang bernama Game Performance Assessment Instrument (GPAI) yang terdiri dari tujuh komponen (Sucipto, 2014), namun penulis hanya menggunakan lima komponen sebagai yang sudah dianggap mewakili yaitu:	Membuat keputusan ( <i>decision making</i> )	- Mengoper bola ketika rekannya lebih menguntungkan - Melakukan <i>dribling</i> bola ke arah pertahanan lawan pada saat situasi memungkinkan Melakukan tendangan ke gawang
1. Kembali ke pangkalan ( <i>home base</i> ) 2. Membuat keputusan ( <i>decision making</i> )	Melaksanakan keterampilan ( <i>skill execution</i> )	- Melakukan <i>dribling</i> - Melakukan <i>passing</i> - Melakukan <i>shooting</i> - Mengontrol bola

	Memberi dukungan ( <i>support</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bergerak meminta bola di tempat yang kosong</li> <li>- Menipu lawan untuk membukakan ruang</li> <li>- Memberikan umpan kepada rekan yang posisinya menguntungkan</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>3. Melaksanakan keterampilan (<i>skill execution</i>)</li> <li>4. Memberi dukungan (<i>support</i>)</li> <li>5. Menjaga atau mengikuti gerak lawan</li> </ul>	Menjaga atau mengikuti gerak lawan ( <i>guard or mark</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjaga lawan</li> <li>- Mengikuti lawan</li> <li>- Menjaga pertahanan</li> <li>- Mengawasi pergerakan lawan</li> </ul>

Kriteria pengukuran yang digunakan pada penelitian ini mengadopsi dari skripsi Dadi Hidayatullah yang telah disetujui oleh peneliti pertama. Kriteria pengukuran yang digunakan yaitu:

**Baik : 3**

**Cukup : 2**

**Kurang` : 1**

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap obyek yang akan diteliti. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara pengamatan dan pencatatan nilai terhadap objek. Dalam penilaian terhadap objek, lembar observasi digunakan sebagai lembar pengamatan yang digunakan untuk mengukur keterampilan bermain siswa.

Untuk pelaksanaan observasi peneliti akan memberikan kuisisioner kepada siswa kemudian setelah mengisi kuisisioner tersebut, siswa yang menjadi sampel akan bermain futsal setelah dibagi kelompok. Sampel yang digunakan sebanyak 20 orang siswa yang mengikuti ekstrakurikuler. Setelah tiap aspek dinilai, observer menjumlahkan nilai dari setiap aspeknya untuk dilihat total nilai keterampilan bermain futsal siswa.

Langkah-langkah dalam proses penilaian dalam pelaksanaan observasi adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang menjadi sampel sebanyak 20 orang akan dibagi menjadi 4 regu, setiap regu terdiri dari 5 orang.
2. Setiap regu yang terdiri dari 5 orang akan bertanding selama 2X15 menit.
3. Setiap aspek dinilai oleh 3 observer
  - a. Observer 1 : Uci Yunani
  - b. Observer 2 : Pak Randi
  - c. Observer 3 : Pak Dedi
  - d. Untuk menunjang penilaian peneliti menggunakan rekaman video sebagai antisipasi kesalahan dari observer.

Dalam melakukan observasi peneliti memperhatikan posisi observer agar penilaian maksimal. Dalam proses penilaian observer akan diberikan tempat sebagai fasilitas sebagai penunjang dalam proses penilaian.

### **3.5 Uji Validitas dan Reabilitas**

#### **3.5.1 Uji Validitas**

Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpulkan dengan data sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Dijelaskan (Sugiyono, 2015) 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 suatu butir item pernyataan dilakukan dengan cara mengkorelasikan jumlah skor faktor dengan skor total. Menurut (Sugiyono, 2015) bila korelasi tiap faktor tersebut positif besarnya 0.30 ke atas maka analisis faktor itu dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut memiliki validitas konstruksi yang baik. Bila korelasi dibawah 0,30, maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut tidak valid sehingga harus diperbaiki atau dibuang. Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi *pearson product moment*. Menurut Masrun 1979 dalam (Sugiyono, 2015)

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

### 3.5.2 Uji coba Instrumen kecerdasan Kinestetik

Uji coba instrument dimaksudkan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas dari instrument yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data. Adapun butir pernyataan yang akan disebarakan sebanyak 24 butir. Dalam melaksanakan uji coba intrumen, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menetapkan sampel yang akan dipergunakan dalam uji coba instrumen.

Dalam uji ini penulis menggunakan sampel uji coba yang sama persis karakteristiknya yaitu siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMA Taman Siswa sebanyak 20 orang.

- b. Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 06 Januari 2021

Uji coba instrumen ini dilakukan kepada 20 siswa di SMA PGII 2 Bandung dengan hasil percobaan pada butir item pernyataan dari 24 pernyataan terdapat 19 item pernyataan valid dan 5 item pernyataan tidak valid.

### 3.5.3 Uji Reliabilitas

Pengujian reabilitas intrumen dapat dilakukan secara internal atau eksternal. Secara internal reabilitas instrumen dapat di uji dengan menganalisis konsistensi butirbutir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Menurut (Sugiyono, 2014) intrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Pengujian instrumen dapat dilakukan dengan secara internal maupun eksternal. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan test-retest (*stability*), *equivalent*, dan gabungan.secara internal reabilitas intrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu.

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 *alpha cronbach* dengan bantuan SPSS versi 26.

### 3.5.4 Uji Reliabilitas Kecerdasan Kinestetik

Uji reliabilitas pada instrumen ini dilakukan setelah item pernyataan keterampilan sosial sudah valid. Hasil reliabilitas instrumen ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 4  
Koefisien Reabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1.000	Sangat kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,499	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat rendah

Tabel 3. 5  
Uji Reabilitas Instrumen Kecerdasan Kinestetik

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,875	24

Berdasarkan tabel 3.6 hasil yang diperoleh adalah 0.875. Menurut sugiyono 2012, hlm 220 dalam (Ratika dan Rina, 2018) instrumen dinyatakan reliabel bila koefisien reabilitas minimal 0,6. sehingga pada instrumen ini dinyatakan reabilitas karena lebih besar dari 0,60.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pada sebuah penelitian terdapat data yang harus dibutuhkan untuk pengolahan data, oleh karena itu pada sebuah penelitian terdapat teknik pengumpulan data, dijelaskan (Sugiyono, 2015) terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti interview (wawancara), kuisisioner (angket), observasi (pengamatan) dan gabungan ketiganya.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisisioner (angket). Menurut (Sugiyono, 2015) kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Penelitian ini menggunakan kuisisioner yang ditujukan dan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler di SMA PGII 2 Bandung.

### **3.7 Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan lanjutan dari tahap pengumpulan data. Teknik analisis data merupakan bagian yang sangat penting dari suatu penelitian, maka dari itu peneliti harus mengerti teknik analisis data agar penelitiannya mempunyai nilai yang baik. Merujuk pada jenis data maka teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kuantitatif.. analisis yang digunakan adalah statistik deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2015) 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.

Untuk menguji pengaruh variabel bebas dalam penelitian ini digunakan teknik analisis deskriptif statistik dan uji hipotesis dengan pengolahan data menggunakan program *Statistical Product for Sosial Science (SPSS) 20*. Adapun proses atau tahapan yang akan dilakukan dalam pengolahan dan analisis data ini adalah sebagai berikut

#### **3.7.1 Uji Normalitas**

Uji normalitas ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk*. Format pengujian dengan membandingkan nilai signifikansi (*sig.*) dengan derajat kebebasan  $\alpha = 0.05$ . Jika nilai signifikansi (*sig.*)  $> 0.05$ , maka data dinyatakan normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi (*sig.*)  $< 0.05$ , maka data dinyatakan tidak normal (Jajat Darajat Kusumah Negara, Abduljabar, & Hambali, 2019).

### 3.7.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian homogen atau tidak. Dalam uji homogenitas data dapat dilakukan dengan pengujian menggunakan *levene statistic* dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0.05$ . Jika hasil nilai sig. > 0.05 data tidak homogen dan jika nilai sig. < 0.05 data homogen (Jajat Darajat Kusumah Negara et al., 2019).

### 3.7.3 Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan alat analisis pada SPSS 25. Dengan uji korelasi *Pearson Product Moment*, yaitu salah satu teknik yang dikembangkan oleh Karl Pearson untuk menghitung koefisien korelasi. Kegunaan uji *Pearson Product Moment* atau analisis korelasi adalah untuk mencari hubungan variable bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dan data berbentuk interval dan ratio (Jajat Darajat Kusumah Negara et al., 2019). Adapun interpretasi koefisien korelasi nilai r dapat dilihat pada tabel 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3. 6

Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.80 – 1.000	Sangat Kuat
0.60 – 0.799	Kuat
0.40 – 0.599	Cukup Kuat
0.20 – 0.399	Rendah
0.10 – 0.199	Sangat Rendah

