

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu Sugiyono (2013, hlm. 03). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan menyimpulkan korelasi antara regulasi emosi dan perilaku agresif dengan performa bermain pemain sepakbola. Untuk memecahkan masalah penelitian dilakukan dengan cara melakukan tes dengan sekelompok sampel dengan tujuan penelitian.

Sesuai dengan permasalahan yang penulis kemukakan diatas, maka untuk memperoleh dan menganalisis data diperlukan suatu metode yang tepat. Adapun metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, sesuai yang diungkapkan Sugiono (2015, hlm. 147) adalah Penelitian deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

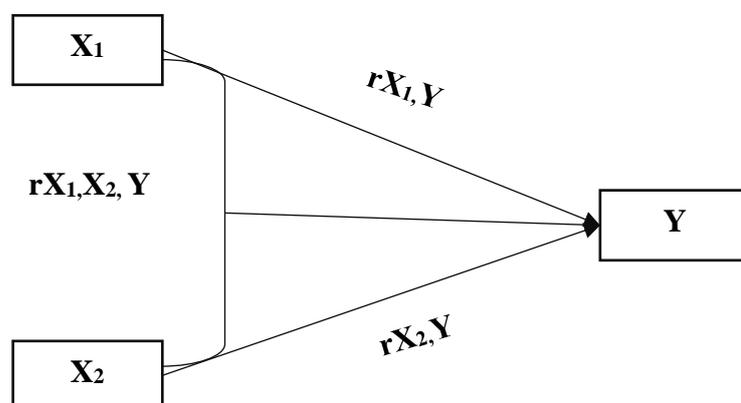
Untuk pendekatan dalam skripsi ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Metode deskriptif kuantitatif ini ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam pelaksanaanya, diantaranya adalah dengan. Regresi linear berganda merupakan model regresi yang melibatkan lebih dari satu variabel independen. Analisis regresi linear berganda dilakukan untuk mengetahui arah dan seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Ghozali, 2018). Hubungan antara satu variabel dengan variabel lain dinyatakan dengan besarnya koefisien korelasi dan keberartian (signifikan) secara statistik.

Sehingga pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian regresi berganda untuk mengetahui hubungan antara regulasi emosi dan perilaku agresif dengan performa pemain sepakbola.

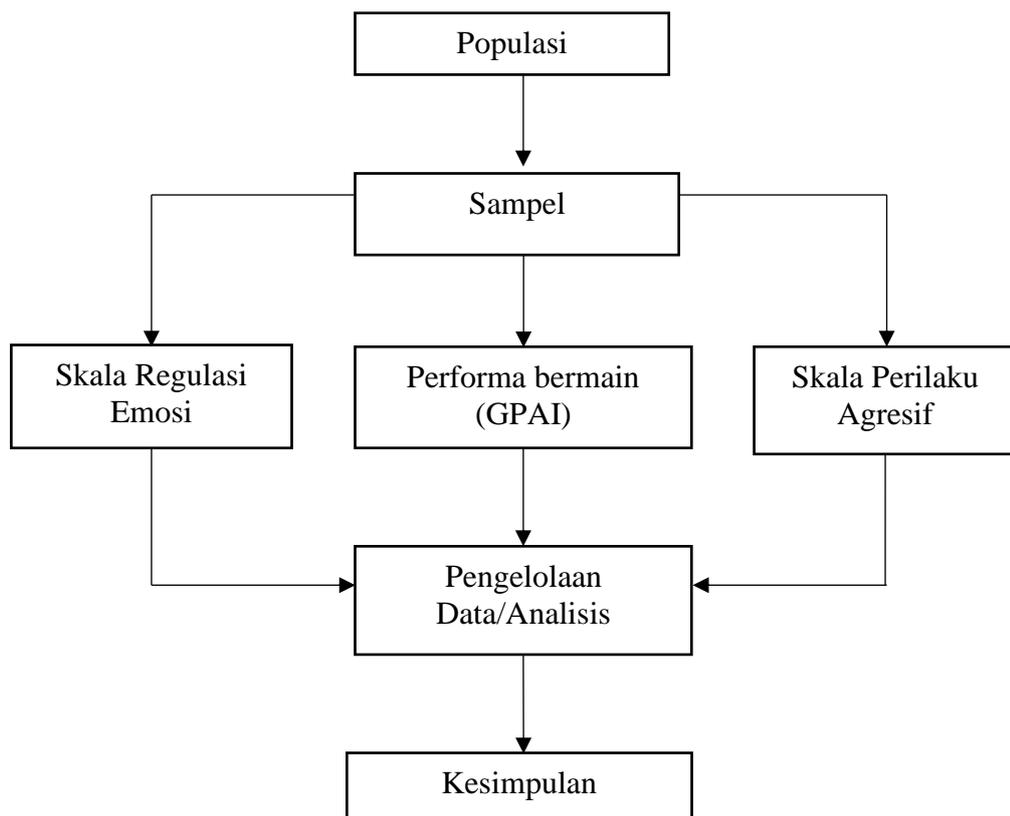
3.2 Desain penelitian

Suatu penelitian akan berjalan baik apabila penelitian tersebut memiliki langkah-langkah dan desain penelitian. Hal ini dilakukan agar arah penelitian tidak keluar dari ketentuan yang sudah ditetapkan dan tujuan serta hasil dari penelitian dapat tercapai sesuai dengan yang penuliis harapkan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian korelasional. Penelitian korelasional ini bermaksud untuk mengukur derajat hubungan antara tiga variabel yaitu regulasi emosi, perilaku agresif dan performa bermain. Variabel regulasi emosi dan perilaku agresif termasuk ke dalam independen variabel atau variabel bebas, dan performa bermain termasuk ke dalam dependen variabel atau variabel terikat.

Desain penelitian berfungsi untuk mempermudah langkah yang harus dilakukan dalam suatu penelitian. Sugiyono (2012, hlm. 8) mengemukakan bahwa “Paradigma penelitian adalah pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti.



Gambar 3.1
Desain Penelitian Paradigma Berganda
 (Sumber: Sugiyono, 2012)



Gambar 3. 1
Langkah-langkah Penelitian

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam upaya mencari data dan informasi tentang presentase pengaruh regulasi emosi dan perilaku agresif dengan performa bermain sepakbola maka peneliti melakukan observasi atau pendataan pemain dengan diberi lembaran angket yang sudah dikonversi menggunakan *google form* yang harus diisi kemudian diolah oleh peneliti dan langkah akhir membuat kesimpulan beserta saran-saran. Adapun langkah awal yang peneliti lakukan adalah dengan melakukan pengambilan data kuisisioner angket kepada pemain sepakbola SSB Jatira Bandung Soccer yang bertanding dikompetisi askot PSSI kota Bandung Piala H.Umuh Muchtar U-15 pada bulan oktober.

Tabel 3. 1
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Jenis penelitian	Tempat
1	Jumat, 7 Oktober 2022	Tes Skala Angket/Kuisisioner (Regulasi Emosi dan Perilaku Agresif)	Batununggal, Bandung
2	Minggu, 16 Oktober 2022	Tes (GPAI)	Batununggal, Bandung

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

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah gabungan dari seluruh elemen yang terbentuk peristiwa, hal, atau orang yang memiliki karakteristik serupa yang menjadi pusat perhatian peneliti, karena dipandang sebagai semesta penelitian (Ferdinand, 2006) sedangkan Menurut Arikunto (2013, hlm. 173) mengemukakan, Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian”. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan subyek penelitian tempat diperolehnya informasi yang dapat berupa individu maupun kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat digambarkan bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah totalitas sumber data secara keseluruhan subyek penelitian, oleh karena itu perlu ditetapkan secara akurat, sebab data yang terkumpul akan diolah dan dianalisa kemudian kesimpulannya digunakan untuk membuktikan kebenaran hipotesis. Adapun populasi dari penelitian ini adalah pemain sepak bola SSB Jatira Bandung Soccer yang bertanding dikompetisi askot PSSI kota Bandung piala H.Umuh Muchtar U-15 dengan total 24 pemain.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti, Ridwan (2015). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang mempunyai karakteristik dan sifat yang mewakili seluruh populasi yang ada. dengan karakteristik penentuan sampel yang diajukan adalah siswa SSB Jatira Bandung Soccer yang bertanding dikompetisi askot PSSI kota Bandung piala H. Umuh Muchtar U-15 dengan total 24 pemain.

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam suatu penelitian untuk mengukur apa yang akan kita teliti dibutuhkan alat atau instrumen penelitian untuk mendapat informasi atau data yang akurat. Menurut Sugiono (2016, hlm. 148) “Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati” penulis menggunakan dua skala angket untuk mengumpulkan data penelitian ini yaitu angket regulasi emosi dan perilaku agresif yang diadopsi dari Carysa (2019), Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup menurut Arikunto (2006, hlm. 152) menjelaskan kuisisioner tertutup yaitu “kuisisioner tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga reseponden tinggal memilih jawabannya”. Tujuan dari angket tertutup adalah agar jawaban lebih terarah kepada pemecahan masalah penelitian yang sudah ditetapkan. Untuk memudahkan dalam penyusunan butir pernyataan dan alternatif jawaban yang tersedia, maka responden diberi keleluasaan untuk menjawab salahsatu alternatif jawaban. Jawaban yang dikemukakan oleh responden didasarkan oleh hal yang dialaminya. Jawaban yang dikemukakan oleh responden didasarkan oleh hal yang dialaminya dan instrumen *Games Performance Assessment Instrument Components* (GPAI).

3.5.1 Instrumen Regulasi Emosi

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan dalam penelitian terutama berkaitan dengan proses pengumpulan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala regulasi emosi yang disusun berdasarkan aspek regulasi yang diungkapkan oleh Tompson (dalam Garber dan Dodge, 2004) yaitu pemantauan, penilaian, dan perubahan. Untuk mengukur variabel regulasi emosi. Mengenai instrumen penelitian, Arikunto (2013, hlm. 121) menjelaskan “Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan suatu metode”. Selanjutnya Nurhasan (2014, hlm.1) menjelaskan mengenai tes pengukuran yaitu: “Suatu alat yang digunakan dalam memperoleh data dari suatu objek yang akan diukur, sedangkan Pengukuran merupakan suatu proses untuk memperoleh data”.

Kisi-kisi instrumen dikembangkan dari definisi operasional variabel penelitian. Kisi-kisi selanjutnya dijadikan bahan penyusunan item instrumen berupa butir-butir pernyataan. instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala regulasi emosi. Skala regulasi emosi ini, merupakan kuesioner yang berisi pernyataan-pernyataan yang mengungkapkan regulasi emosi pada pemain sepakbola remaja. Skala regulasi emosi ini, diadopsi dari Carysa (2019) Kisi-kisi ini, berdasarkan pada teori Gross. Adapun kisi-kisi skala regulasi emosi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2
Kisi-kisi Instrumen Regulasi Emosi
Indikator sekala Regulasi Emosi

Indikator	Sub Indikator
Pemantauan	Mampu menentukan Tindakan yang tepat untuk menghadapi segala bentuk emosi dan pikiran, mengetahui konsekuensi dari setiap tindakan
Penilaian	Mampu menilai setiap kejadian atau situasi baik secara positif atau negatif
perubahan	Mampu mengubah emosi negatif menjadi emosi positif

Tabel 3. 3
Kisi kisi Angket Regulasi

NO	Variabel	Indikator	Sub Indikator	No.Soa / Item	
				<i>Faforiable (+)</i>	<i>Unfaforiable (-)</i>
1	<i>Regulasi Emosi</i>	Pemantauan	Mampu manentukan tindakan yang tepat untuk menghadapi segala bentuk emosi dan pikiran, mengetahui konsekuensi dari setiap tindakan	1,9	4,6,10,17,20,22
		Penilaian	Mampu menilai setiap kejadian atau situasi baik secara positif maupun negatif.	3,14,21	7,11,15,18,24
		Pengubahan	Mampu mengubah emosi negatif menjadi emosi positif	8,13	2,5,12,16,19,23

Sumber: (Carysa, 2019)

3.5.2 Instrumen Perilaku Agresif

Skala perilaku agresif ini, merupakan kuesioner yang berisi pernyataan-pernyataan yang mengungkapkan perilaku agresif pada pemain. Skala Perilaku Agresif ini, diadopsi dari Carysa (2019) Kisi-kisi ini, berdasarkan pada teori Buss & Perry. Adapun kisi-kisi skala perilaku agresi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Perilaku Agresif
Indikator skala perilaku Agresif

Indikator	Sub Indikator
Agresi fisik	Memukul, menendang, mendorong, menarik, dan bentuk serangan fisik yang terlihat
Agresi verbal	Menghina, menyindir, memaki, berkata kasar, berkata kotor
Kemarahan	Merasa benci dengan orang lain atau suatu hal, yang berasal dari perasaan kecewa, gagal atau dikhianati
Permusuhan	Ingin menyakiti dan melawan orang atau hal yang tidak disukai, cemburu, iri, dan curiga.

Tabel 3.5
Kisi kisi Angket Perilaku agresif

NO	Variabel	Indikator	Sub indikator	No. Soal/Item		
				Favorable (+)	Unfavorable (-)	
2	<i>Perilaku Agresif</i>	Agresi Fisik	1). Memukul	6		
			2). Menendang	14		
			3). Mendorong	4		
			4). Menarik	23		
			5). Bentuk serangan fisik yang terlihat	11,24		
		Agresi Verbal	1). Menghina	15,		1
			2). Menyindir	19		
			3). Memaki	7		
			4). Berkata Kasar	3		
			5). Berkata Kotor	20		
		Kemarahan	Merasa benci dengan orang lain atau suatu hal, yang berasal dari perasaan kecewa,	2,8,9,16,18,21		

NO	Variabel	Indikator	Sub indikator	No.Soa/Item	
				Favoriabel (+)	Unfavoriabel (-)
			gagal, atau dikhianati		
		Permusuhan	Ingin menyakiti dan melawan orang atau hal yang tidak disukai, cemburu, iri, dan curiga	5,12, 13,17,22,	10

Sumber: (Carysa, 2019)

Dari kisi-kisi diatas, dibuat dalam bentuk kuesioner yaitu berupa bentuk pernyataan-pernyataan dimana subjek diminta untuk memilih salah satu dari enam alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS) . pemberian skor dengan subjek dilakukan dengan mempertimbangkan jenis item, apakah favoriabel atau unfavoriabel. Adapun penialain yang akan diberikan pada pernyataan favoriabel tersebut memiliki bobot nilai 1-5 yang menandakan semakin ke kanan maka jawabannya semakin tinggi sedangkan untuk pernyataan unfavoriabel angka atau skor bergerak dari angka 5-1 yang merupakan kebalikan dari item favoriabel maka semakin ke kiri nilainya semakin besar atau tinggi. Untuk lebih jelasnya mengenai aturan skoring yang digunakan dalam skala regulasi emosi, dan perilaku agresif terdapat pada tabel 3.5.berikut :

Tabel 3.6
Deskripsi Nilai Angket Regulasi Emosi dan Perilaku Agresif

Alternatif jawaban	<i>Favoriable</i> (+)	<i>Unfavoriable</i> (-)
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Sumber: (Carysa, 2019)

Terdapat butir-butir soal atau pernyataan yang diberikan peneliti kepada responden yang berjumlah beberapa pernyataan untuk tes regulasi emosi dan perilaku agresif atlet sepakbola. Adapun tatacara pengisian angket sebagai berikut:

- 1) Reponden diwajibkan untuk mengisi data diri
- 2) Reponden membaca dengan teliti dan jelas disetiap butir pernyataan
- 3) Responden memilih jawaban yang paling sesuai dengan napa yang pernah dirasakan yang berkaitan dengan butir pernyataan.
- 4) Responden memilih jawaban pada alternatif jawaban pilihan menurut responden yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS).

3.5.3 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Untuk mengumpulkan data-data penelitian, penulis menggunakan alat ukur sebagai media atau pengumpul data. Kualitas data tergantung dari kualitas alat ukurnya. Apabila alat pengumpul datanya valid dan reliabel, maka data yang diperoleh dari hasil penelitiannya juga akan valid dan reliabel. Seperti yang dikemukakan oleh Nurhasan (2014, hlm. 26). Bahwa Tes yang valid adalah tes yang mengukur apa yang hendak diukur. Suatu pengukuran dikatakan valid bila alat ukur atau tes benar-benar tepat untuk mengukur apa yang hendak diukur dan sesuai dengan gejala yang diukur.

1. Validitas

Validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana alat tes dapat mengukur atribut psikologis yang hendak diukur (Supratiknya, 2014) Validitas alat ukur

Brilian Aditya Nabawi, 2023

HUBUNGAN ANTARA REGULASI EMOSI DAN PERILAKU AGRESIF PEMAIN SEPAKBOLA DENGAN PERFORMA BERMAIN

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

sendiri dapat dikatakan tinggi apabila memberikan hasil ukur yang sesuai dengan tujuan penelitian. Supratiknya (2014) juga menyatakan bahwa validitas alat ukur dapat melihat kesesuaian isi dari alat ukur dengan konstruk yang diukur, dengan analisis logis.

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan konsistensi hasil pengukuran jika prosedur pengujian dilakukan kembali dengan populasi atau kelompok (Supratiknya, 2014). Alat ukur yang baik menurut Supratiknya (2014) adalah alat ukur yang memiliki reliabilitas tinggi. Studi menjelaskan bahwa "Instrumen dimaksudkan untuk mengukur dan memberikan bukti bahwa yang benar. Merkipun demikian, peneliti tetap harus memperhatikan cara menginterpretasikan informasi tersebut" (Fraenkel et al., 2012). Untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan penulis menggunakan instrument sebagai media pengumpul data. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua instrument, yaitu angket regulasi emosi diadopsi dari Carysa (2019) dengan nilai validitas sebesar 0,969 dan nilai reliabilitas sebesar 0,888. dan untuk angket perilaku agresif memiliki nilai validitas 0,962 dan nilai reliabilitas 0,933. Sebagaimana validitas dan reliabilitas angket regulasi emosi dan perilaku agresif yang sangat baik.

3.5.4 *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*

Dalam tes permainan Sepakbola ada beberapa tes keterampilan bermain Sepakbola salah satunya yaitu *Games Performance Assessment Instrument Components (GPAI)*. Menurut Metzler (2000, hlm. 362) menyatakan "The Game Performance Assessment Instrument (GPAI) is a generic template that can be adapted to many types of games to assess students tactical knowledge." Maksud dari pernyataan diatas yaitu GPAI adalah templet khusus yang dapat diadaptasi ke dalam berbagai tipe permainan untuk menilai pengetahuan taktis para siswa. GPAI merupakan instrumen penelitian yang dilaksanakan dengan cara mengamati perilaku kinerja yang terkait dengan penyelesaian masalah taktis.

Metzler (2000, hlm. 362) telah menciptakan suatu instrument penelitian yang diberinama *Game Performance Assesment Instrumen (GPAI)*. Ada tujuh

komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang penampilan bermain siswa pengamatan untuk cabang olahraga permainan menurut Griffin, et al. (2013) adalah sebagai berikut:

- 1) *Base* :Pergerakan yang sesuai dari posisi awal (*home*) atau pemulihan (*recovery*) dari pemain diantara upaya keterampilan.
- 2) *Adjust* (Kesesuaian): Gerakan pemain, baik *ofensif* atau *defensif*, seperti yang dipersyaratkan oleh alur permainan.
- 3) *Decision Making* (Pengambilan Keputusan): Membuat pilihan yang tepat tentang apa yang harus dilakukan dengan bola saat permainan sedang berlangsung.
- 4) *Skill execution* (Pelaksanaan Keterampilan): Efisiensi Kinerja dari keterampilan yang dipilih.
- 5) *Support* (dukungan): Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan (atau melempar).
- 6) *Cover* : Pergerakan pemain untuk bertahan untuk mendukung pemain lainnya yang bergerak dengan bola atau menuju bola.
- 7) *Guard/mark* (Penjagaan): Bertahan dari lawan yang mungkin atau mungkin tidak menguasai bola.

Bentuk tes membuat keputusan dan pelaksanaan keterampilan GPAI sesuai apa yang disebutkan Griffin, et al. (2013) adalah:

Indikator	Sub Indikator
Kembali keposisi (<i>home base</i>)	Pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu baik pada saat bertahan ataupun menyerang.
Menyesuaikan diri (<i>adjust</i>)	Pergerakan seorang pemain yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, baik pada saat menyerang maupun bertahan.
Pengambilan Keputusan (<i>Decision Making</i>)	Keputusan yang diambil pemain dalam situasi -situasi permainan, baik pada saat menyerang maupun bertahan.

Indikator	Sub Indikator
Pelaksanaan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melakukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang digunakannya.
Dukungan (<i>Support</i>)	Memberikan dukungan kepada teman seregunya baik pada saat bertahan maupun menyerang.
Melapis teman (<i>cover</i>)	Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
Penjagaan (<i>Guard/mark</i>)	Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Dalam penelitian ini penulis hanya mengambil 3 penilaian yaitu mengenai *Decision Making*, *Skill Execution*, dan *Support* karena penulis mengungkapkan di latar belakang masalah penelitian mengenai permasalahan penulis yaitu di usia junior sering kali kehilangan bola ketika bermain dan juga keterampilan dasar pemain khususnya *passing* masih sangat kurang, padahal di usia junior khususnya 15 tahun pemain harus sudah mulai menguasai keterampilan dan mengerti tentang efektifitas bermain. Adapun tabel aspek penilaian keterampilan bermain sepakbola khususnya mengenai *Decision Making*, *Skill Execution* dan *Support* dalam penelitian ini :

Tabel 3.7
Kriteria Penilaian GPAI Pada Permainan Sepakbola

Aspek yang Dinilai	Penampilan	Penilaian	
		Tepat/Efisien	Tidak Tepat/Tidak Efisien
Membuat Keputusan	Berusaha melakukan <i>passing</i> .		
	Berusaha melakukan <i>dribbling</i> .		
	Berusaha melakukan <i>shooting</i> .		

Aspek yang Dinilai	Penampilan	Penilaian	
		Tepat/Efisien	Tidak Tepat/Tidak Efisien
Melaksanakan keterampilan	Dapat melakukan <i>passing</i> tepat ke teman satu timnya.		
	Dapat men- <i>dribbling</i> dan mengendalikan bola dari serangan lawan		
	Dapat melakukan <i>shooting</i> masuk ke gawang lawan		
	Dapat mencuri bola dari penguasaan lawan		
	Membuat lawan melakukan <i>personal foul</i>		
Memberikan dukungan	Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola.		

(Sumber: Pritami (2014))

Hasil observasi yang sudah dicatat pada statistik permainan sepakbola kemudian di rekap dalam format penilaian GPAI seperti yang ada pada Tabel 3.7 dengan menuliskan jumlah penampilan taktis yang sudah dicatat. Data hasil observasi selanjutnya akan dihitung sesuai Tabel 3.7 dengan menggunakan perhitungan yang dirumuskan oleh Griffin, et al. (2006) dalam Pritami (2014).

Tabel 3. 8
Format Tabel Penilaian GPAI

No.	Nama	Membuat Keputusan		Melakukan Keterampilan		Dukungan	
		T	TT	E	TE	T	TT
1.							
2.							
Dst							
T = Tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien							

(Sumber : Pritami, 2014)

Adapun dalam penelitian ini indeks cara memberikan nilai pada penilaian GPAI yaitu pada tabel 3.8. sebagai berikut:

Tabel 3. 9
Indeks Cara Memberikan Nilai pada Penilaian GPAI

Keterlibatan dalam permainan	Jumlah keputusan yang tepat + Jumlah keputusan yang tidak tepat + Jumlah melakukan keterampilan yang effesien + Jumlah melakukan keterampilan yang tidak effesien + Jumlah melakukan dukungan yang tepat.
Indeks membuat keputusan (DMK)	Jumlah keputusan yang tepat: Jumlah keputusan yang tepat + Jumlah keputusan yang tidak tepat.
Indeks melakukan keterampilan(IMK)	Jumlah pelaksanaan keterampilan effesien: Jumlah pelaksanaan keterampilan effesien + Jumlah pelaksanaan keterampilan tidak effesien.
Indeks dukungan (ID)	Jumlah gerak dukungan tepat: Jumlah gerak dukungan tepat + Jumlah gerak dukungan tidak tepat.
Penampilan dalam permainan (PP)	(DMK +IMK +ID): 3

(Sumber : Pritami,2014)

3.5 Teknik Penumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan kuisisioner. Data tersebut didapatkan dengan memberikan angket/kuisisioner pada sampel penelitian. Menurut Sugiono (2018 : 2019) angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Penyebaran kuisisioner dilakukan dengan cara bertemu langsung maupun melalui penyebaran *link google form* kepada responden yaitu siswa sekolah sepak bola Jatira Bandung Soccer kelompok umur 15 tahun dengan total 24 pemain. Berdasarkan teori tersebut maka teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik *total Sampling*, sebagaimana Sugiono (2014:124) mengatakan bahwa *total sampling* adalah Teknik penentuan sampel bila semua anggota popuasi digunakan sebagai sampel. Sampel ini digunakan jika jumlah populasi relatif kecil yaitu tidak lebih dari 30 orang, *total sampling* juga disebut sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Berikut adalah langkah-langkah pengambilan data kuisisioner dan GPAI.

1. Pengambilan data kuisioner angket regulasi emosi dan perilaku agresif
 - 1) Tujuan

Untuk mengetahui seberapa besar nilai regulasi emosi dan perilaku agresif setiap pemain.
2. Alat-alat dan perlengkapan
 - 1) Laptop
 - 2) Skala regulasi emosi dan perilaku agresif yang sudah disusun menggunakan *google form*.
 - 3) Skala regulasi emosi dan perilaku agresif yang sudah disusun melalui *google form* lalu di berikan kepada para pemain Jatira Bandung Soccer yang berusia 15 tahun sebanyak 24 orang. Setelah angket disebar melalui *google form* dengan jangka waktu pengumpulan angket dua minggu. Setelah data terkumpul barulah data angket tersebut diolah menggunakan bantuan *ms excel* dan *SPSS* versi 25.
3. *The Games Performance Assesment Instrument (GPAI)*
 - 1) Tujuan

Untuk memperoleh data hasil penelitian yang berupa performa atau penampilan bermain pada saat melakukan pertandingan
 - 2) Prosedur
 - 1) Peneliti berkordinasi dengan tim pelatih, untuk pengisian format penilaian GPAI
 - 2) Pengujian dilakukan oleh 3 orang pelatih, dimana setiap pelatih menganalisis pemain pada setiap masing-masing posisi.
 - 3) Penelitian ini menggunakan hasil rekaman video pada saat pertandingan, agar setiap kejadian akan lebih jelas.
 - 4) Penilai menentukan tepat dan tidak tepat pada format penilaian.
 - 5) Hasil format penilaian diproses lalu data diolah dan dianalisis.
 - 6) Selanjutnya, dari hasil analisis data, peneliti mengambil kesimpulan.

Tes *The Game Performance Assesment Instrument (GPAI)* sepakbola oleh Harvey (Osli et al, 1998) dalam Pritami (2014, hlm. 35). Tujuannya yaitu

untuk memperoleh data hasil penelitian yang berupa *performance* atau penampilan pemain pada saat melakukan pertandingan. Dibawah ini merupakan penjelasan tes yang akan digunakan dalam penelitian.

Penampilan keterampilan bermain pemain pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung (Griffin et al.,1998) dalam Pritami (2014) bahwa Griffin, Mitchell, dan Oslin telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment instrument* (GPAI). yang diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Instrument Penilaian Penampilan bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan sewaktu permainan berlangsung. Dalam penelitian ini, terdapat tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain para pemain, yaitu Pengambilan Keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat).

3.6 Teknik Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran mengenai regulasi emosi dan perilaku agresif pemain sepakbola dengan performa bermain yang diperoleh berdasarkan angket / kuisioner yang telah di sebar kesubjek penelitian oleh penulis. Data yang di peroleh akan di analisis melalui pengolahan data dan menjadi landasan untuk meningkatkan performa bermain dan mereduksi perilaku agresif pada pemain sepakbola usia remaja.

Langkah-langkah atau prosedur pengolahan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini memberikan sejumlah pertanyaan angket yang sudah diberikan kepada responden. Tujuan pokok dilaksanakanya penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Untuk mencapai tujuan pokok tersebut antarlain harus melalui proses pengolahan data. Pengolahan data dilakukan setelah data diperoleh, pengolahan data diolah menggunakan, rumus-rumus statistika, pengolahan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Menghitung Nilai Rata-rata

Cara menghitung rata-rata dalam penelitian ini, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Keterangan:} \quad X = \frac{\sum x}{N}$$

X = Nilai rata-rata yang dicari

x = Skor mentah

\sum = Jumlah dari

N = Jumlah Sampel

2. Penentuan Presentase

Pengolahan data menghasilkan data, dari data yang diolah kemudian disederhanakan kedalam presentase menggunakan analisis deskriptif presentase dengan rumus tertera sebagai berikut:

$$\times 100 \text{ DF} = \frac{F}{N}$$

Keterangan:

DF = Klasifikasi nilai

F = Jumlah Skor yang masuk dalam klasifikasi nilai dalam kuisisioner

N = Jumlah keseluruhan skor

3.6.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya data yang akan dianalisis. Normalitas dalam penelitian ini ada pada taraf signifikansi α 0,05 dengan penjelasan kriteria sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi $< \alpha$ 0,05 berarti bahwa data berdistribusi tidak normal. Jika nilai signifikansi $> \alpha$ 0,05 berarti bahwa data berdistribusi normal.

3.6.2 Uji Linieritas Data

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang diuji mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai persyarat dalam analisis kolerasi atau regresi ganda. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas adalah:

- Jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka variabel mempunyai hubungan linier
- Jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka variabel tidak mempunyai hubungan linier

3.6.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data dari hasil dugaan sementara ataupun jawaban sementara.

1) H_0 : Tidak terdapat hubungan signifikan antara regulasi emosi dengan performa bermain sepakbola.

H_1 : Terdapat hubungan signifikan antara regulasi emosi dengan performa bermain sepakbola.

2) H_0 : Tidak terdapat hubungan signifikan antara perilaku agresif dengan performa bermain sepakbola.

H_1 : Terdapat hubungan signifikan antara perilaku agresif dengan performa bermain sepakbola.

3) H_0 : Tidak terdapat hubungan signifikan bersama-sama antara regulasi emosi dan perilaku agresif dengan performa bermain sepakbola.

H_1 : Terdapat hubungan signifikan bersama-sama antara regulasi emosi dan perilaku agresif dengan performa bermain sepakbola.

Kriteria :

- Apabila nilai $Sig < 0.05$, maka H_0 ditolak = H_1 diterima

- Apabila nilai $Sig > 0.05$, maka H_0 diterima = H_1 ditolak