

BAB 3

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan hal dasar dan sebagai langkah awal peneliti dalam melakukan penelitian sehingga memiliki acuan untuk mendapatkan dan mengolah data yang dilakukan secara sistematis untuk mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan pendekatan korelasional. Berhasil tidaknya penelitian tergantung dari metode yang digunakannya. Menurut Sugiyono (2017) “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu” (hlm. 2). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tingkat keterkaitan antara satu variabel dengan variabel lainnya sehingga dinamakan penelitian korelasional. Menurut Darma (dalam Dartija, 2014) “penelitian korelasional bertujuan untuk mengkaji tingkat keterkaitan antara variasi suatu faktor dengan variasi faktor lain berdasarkan koefisien korelasi” (hlm 35). Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui hubungan motivasi berprestasi dan *motor ability* dengan keterampilan bermain futsal.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian dapat mempermudah peneliti untuk melihat bentuk mana yang mempengaruhi dan yang dipengaruhi, sebagaimana diketahui ada variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). menurut Sugiyono (2017) “variabel penelitian adalah suatu atribut sifat atau nilai dari orang, objek atau keinginan yang mempunyai variasi untuk ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (hlm. 38). Dalam penelitian ini menggunakan variabel bebas dan terikat.

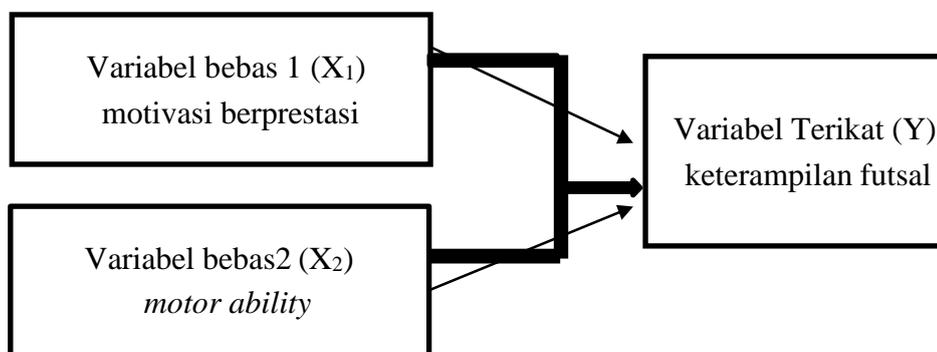
Variabel Bebas (X)

- a. Variabel bebas 1 (X_1): Motivasi berprestasi
- b. Variabel bebas 2 (X_2): *Motor ability*
- c. Variabel terikat (Y): Keterampilan futsal

3.3 Desain Penelitian

Desain peneliti merupakan sebuah peta bagi peneliti yang menuntun serta menentukan arah saat berlangsung nya proses penelitian secara benar dan tepat sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Adapun penelitian ini, penulis menggunakan desain pendekatan Y, menggunakan teknik korelasi sederhana. Untuk mencari hubungan X_1 dengan X_2 secara bersama-sama terhadap Y menggunakan korelasi ganda” (hlm. 44).

Korelasional menurut Sugiyono (2017) “terdapat dua variabel independen X_1, X_2 dan satu variabel dependen Y untuk mencari hubungan X_1 dengan Y dan X_2 dengan Y.



Gambar 3. 1 Paradigma Ganda Dengan Dua Variabel Independen

Sumber: Agus Zaenul Fitri dan Nik Haryanti (2020, Hlm. 146)

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi memiliki makna jumlah keseluruhan artinya dalam penelian ini polulasinya berarti seluruh atlet futsal Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas Siliwangi Putri. Menurut Sugiyono (2017) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (hlm. 80). Berdasarkan pendapat tersebut populasi dalam penelitian ini yaitu atlet futsal Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas Siliwangi Putri 30 orang.

Selain populasi penelitian ini juga memerlukan sampel, sampel ini adalah bagian dari populasi. Menurut Sugiyono (2017) “sampel adalah bagian dari jumlah

dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi” (hlm. 81). Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling*, dan teknik sampel ini merupakan bagian dari *nonprobability sampling*. Menurut Sugiyono (2013) “sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu” (hlm. 124). Alasan penulis menggunakan teknik sampling ini karena obyek yang diteliti berkaitan dengan keterampilan bermain futsal yang cukup baik dalam permainan futsal maka subyek yang dijadikan sampel adalah anggota Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Futsal Putri Universitas Siliwangi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah anggota Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Futsal Putri Universitas Siliwangi yang berjumlah 20 orang dengan kriteria atlet yang memiliki keterampilan bermain futsal yang baik yang dipilih langsung oleh pelatih.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data ini adalah hal yang terpenting karena pengumpulan data nantinya akan dikelola dalam teknik analisis data. Menurut Sugiyono (2017) “pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara” (hlm. 137). Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi (pengamatan), *interview* (wawancara), kuisioner (angket), dokumentasi dan gabungan keempatnya.

3.5.1 Observasi

Menurut Sugiyono (2017) “teknik pengumpulan data menggunakan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar” (hlm. 145). Untuk memperoleh data yang sesuai maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data tentang kondisi fisik atlet Futsal Putri Universitas Siliwangi Tasikmalaya menggunakan tes dan pengukuran kondisi fisik yang meliputi, tes untuk mengukur komponen power otot tungkai (*standing boardjump*), tes mengukur power otot lengan (*soft ball throw*), tes untuk mengukur kelincahan (*zig-zag run/envelope*

run), tes mengukur koordinasi mata dan tangan (*wall pass*), tes untuk mengukur otot power lengan (*medicine ball put*) dan tes mengukur kecepatan (*lari 60 yard dash*).

3.5.2 Kuesioner/Angket

Menurut Sugiyono (2017) mengungkapkan bahwa “angket atau kuesioner atau angket merupakan pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”. Kuesioner diberikan kepada responden untuk memperoleh data tentang motivasi berprestasi atlet Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Futsal Putri Universitas Siliwangi. Kuesioner yang digunakan oleh peneliti merupakan angket yang bersifat tertutup.

Menurut Arikunto (2010) mengungkapkan bahwa “kuesioner tertutup adalah daftar pertanyaan yang disusun dengan menyediakan jawaban lengkap sehingga pengisi hanya tinggal memberi tanda pada pilihan jawaban yang dipilih” (hlm. 28). Pada penelitian kuesioner digunakan untuk mendapatkan data motivasi berprestasi atlet futsal dengan memberikan butir-butir pernyataan kepada sampel atau atlet Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Futsal Putri Universitas Siliwangi.

3.5.3 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk mengetahui dan menggali sebuah informasi dengan cara bertanya kepada narasumber atau informan yang terkait. Menurut Fitrah, Muh, & Luthfiyah (2017) “salah satu cara metode pengumpulan data adalah dengan jalan wawancara, yaitu mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada responden”.(hlm. 65). Sedangkan menurut Supardi (dalam Fitrah, et.al, 2017) “di mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan”. (hlm. 66).

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa wawancara merupakan salah satu metode yang dapat dilakukan untuk mendapatkan sebuah informasi yang diinginkan dengan cara bertanya langsung kepada informan atau narasumber terkait. Melakukan wawancara dengan informan meliputi pelatih serta atlet Unit Kegiatan Mahasiswa (Ukm) Futsal Putri Universitas Siliwangi, yang kemudian hasil akhirnya nanti akan di komprasisebagai

perbandingan dengan mengklarifikasi temuan.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan berupa kuisisioner (angket) untuk tes motivasi berprestasi, *motor ability* dengan *borrow ability*, dan *Game Performance Assesment Indicator* (GPAI) ditujukan pada atlet Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Futsal Putri Universitas Siliwangi.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur terhadap sampel yang akan diteliti untuk menghasilkan suatu informasi data atau angka untuk kemudian diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh informasi mengenai hubungan motivasi berprestasi dengan angket, *motor ability* dengan *borrow motor ability* dan keterampilan bermain futsal dengan *Game Performance Assesment indicator* (GPAI) sebagai berikut:

No	Komponen	Deskripsi
1.	<i>Adjust</i>	Pergerakan pemain mencari ruang yang baik selama permainan.
2.	<i>Decision making</i>	Membuat keputusan yang tepat tentang apa yang harus dilakukan seketika sedang dalam permainan
3.	<i>Skill execution</i>	Peragaan keterampilan yang dipilih dengan efisien
4.	<i>Support</i>	Memberikan dukungan yang tepat kepada tim ketika menyerang, dengan cara menentukan posisi yang baik untuk menerima umpanan

(Solihin 2014, hlm 37-38)

3.6.1 Motivasi Berprestasi

Dalam menyusun butir-butir pernyataan, peneliti menetapkan 7 aspek motivasi yaitu aspek kebutuhan berprestasi, kegiatan berprestasi, antisipasi tujuan, hambatan, bantuan, suasana perasaan, dan tema berprestasi. Berdasarkan hal diatas maka dalam menyusun butir-butir pernyataan, peneliti menetapkan sebanyak 12 indikator. Adapun langkah-langkah penyusunan instrumen dengan metode kuisisioner adalah sebagai berikut.

3.6.1.1 Membuat kisi-kisi

Kisi-kisi kuesioner yang dipakai dalam penelitian ini mengadaptasi dari kisi-kisi kuesioner yang dipakai oleh Desvrenty BR Sembering dalam jurnalnya yang berjudul “Analisis Tingkat Kondisi Fisik dan Motivasi Berprestasi Atlet Pencak Silat Kabupaten Tasikmalaya”. Dibawah akan memunculkan beberapa indikator yang akan menjelaskan perihal motivasi berprestasi. Agar pembahasan menjadi lebih jelas dan terarah pada tujuan penelitian tingkat motivasi berprestasi ini.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Motivasi Berprestasi

Sumber: (McClelland 1987:86)

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item		Skala
			+	-	
Motivasi Berprestasi	1. Kebutuhan Berprestasi	• Keinginan untuk mencapai suatu hasil	1,2,4	4,5	Ordinal
		• Harapan atau penetapan tujuan	6,7,8	9,10	
	2. Kegiatan Berprestasi	• Usaha-usaha atau cara-cara yang dilakukan	11,12,13	14,15	Ordinal
	3. Antisipasi Tujuan	• Pemikiran dalam mencapai tujuan agar berhasil • Rasa khawatir atau cemas terhadap Kegagalan	16,17,18	19,20 21,22,23	Ordinal

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item		Skala
			+	-	
	4. Hambatan	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan Mengatasi hambatan dalam diri • Kemampuan Mengatasi hambatan dari luar diri/lingkungan 	24,25,26,27 29,30	28 31	Ordinal
	5. Bantuan	<ul style="list-style-type: none"> • Dorongan dari luar • Simpati dari orang lain 	32,33,34 37,38,39	35,36 40,41	Ordinal
	6. Suasana Perasaan	<ul style="list-style-type: none"> • Perasaan positif dalam usaha mencapai tujuan • Perasaan negatif dalam usaha mencapai tujuan 	42,43,44,45	46 47,48,49	Ordinal
	7. Tema Berprestasi	<ul style="list-style-type: none"> • Gambaran keseluruhan usaha individu dalam mencapai prestasi sebagai Tujuan 	50,51,52	53,54	Ordinal
Jumlah			31	23	54

3.6.1.2 Menyusun Butir Pernyataan

Pada penelitian ini terdapat 54 butir pernyataan sesuai dengan kisi-kisi yang berbentuk pilihan bersama lima alternatif jawaban yang berupa jawaban ngatif dan positif. Pernyataan positif apabila pernyataan tersebut mendukung gagasan yang ada dan apabila sebaliknya pernyataan tersebut negatif.

3.6.1.3 Membuat Skoring

Untuk pemberian skoring dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan memberikan alternatif jawaban dan skor setiap jawaban disesuaikan dalam bentuk pernyataan positif maupun negatif.

Pada penelitian ini terdapat 54 butir pernyataan sesuai dengan kisi-kisi yang berbentuk pilihan bersama lima alternatif jawaban berupa pernyataan negatif dan positif. Pernyataan positif apabila pernyataan tersebut mendukung gagasan yang adadan bila sebaliknya pernyataan tersebut negatif.

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya ingin mengembangkan bakat saya dalam olahraga Futsal					
2	Saya ingin berkompetisi dalam kejuaraan futsal nasional ataupun internasional					
3	Saya ingin menjalani pola hidup yang sehat dengan berlatih					
4	Saya ingin menerima reward dan pujian sebanyak-banyaknya					
5	Saya ingin mempamerkan prestasi yang saya capai					
6	Saya berharap dapat menjadi atlet tim nasional futsal					
7	Saya bertujuan untuk menuai prestasi dalam futsal dan pengalaman bertanding sebanyak-banyaknya					
8	Saya bertujuan untuk menguasai teknik dalam futsal					
9	Saya bertujuan berprestasi dalam futsal agar terkenal					
10	Saya bertujuan memperoleh prestasi dalam futsal agar menambah relasi dan teman					
11	Saya selalu disiplin dan rajin mengikuti latihan					

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		SS	S	RR	TS	STS
12	Saya selalu melakukan latihan mandiri di rumah bahkan diluar jadwal latihan					
13	Saya selalu berusaha memperbaiki kesalahan yang saya lakukan saat latihan					
14	Saya sering kurang focus dan tidak serius dalam mengikuti latihan					
15	Saya tidak dapat mengikuti latihan karena terbentur dengankegiatan lain					
16	Saya memiliki bakat yang luar biasa dalam futsal					
17	Saya merasa banyak orang yang mendukung saya untuk berprestasi dalam futsal					
18	Saya yakin dapat bersaing dengan atlet yang lain untukmemperoleh prestasi					
19	Saya yakin pada kemampuan diri saya sendiri untuk mencapai prestasi					
20	Saya berpikir tanpa latihan dapat mencapai prestasi					
21	Saya khawatir orang-orang akan merendahkan saya disaat saya gagal					
22	Saya sangat mencemaskan diri saya ketika mencapai prestasi terjadi cedera ataupun yang mencelakai diri saya					
23	Saya tidak siap menerima resiko jika harus menanggung kegagalan sendiri					
24	Saya mampu konsisten dalam berlatih					
25	Saya mampu menerima segala beban latihan					
26	Saya mampu bangkit dari kekalahan maupun kegagalan dan menunjukkan sikap pantang menyerah					
27	Saya mampu melawan rasa malas untuk berlatih					
28	Saya tidak dapat membagi waktu dengan baik antara latihan dengan kegiatan yang lain					
29	Saya mampu membuktikan kelayakan saya sebagai atlet					
30	Saya mampu meyakinkan orang tua saya untuk memberikan izin serta supportnya dalam mencapai keberhasilan di futsal					
31	Saya tidak dapat menolak teman yang mengajak bermain disaat saya ada jadwal latihan					
32	Saya selalu dibantu oleh pelatih untuk terus					

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		SS	S	RR	TS	STS
	semangat serta bangkit kembali dari kegagalan					
33	Saya merasa pelatih merupakan support system terbaik bagisaya dalam mencapai prestasi futsal					
34	Saya selalu menerima penghargaan maupun apresiasi daripihak universitas ketika berhasil mencapai prestasi					
35	Saya tidak pernah mendapat dukungan dan pastisipasi pelatih agar dapat memperoleh prestasi					
36	Saya tidak pernah menerima penghargaan maupun apresiasi dari pihak universitas ketika berhasil mencapai prestasi					
37	Saya tidak pernah menerima penghargaan maupun apresiasi dari pihak universitas ketika berhasil mencapai prestasi					
38	Saya menerima dukungan moral dari dosen saya untuk mencapai prestasi dalam futsal					
39	Saya mendapat banyak dukungan dari teman-teman mediasosial untuk mengembangkan pretasi dalam futsal					
40	Saya tidak pernah menerima dukungan dan dorongan untuk berprestasi futsal oleh orang tua/keluarga saya					
41	Saya tidak pernah mendapat dukungan moral dari teman-teman maupun relasi saya untuk mencapai prestasi dalamfutsal					
42	Saya merasa sangat senang ketika berhasil menjadi juara dan mencapai prestasi dalam futsal					
43	Saya merasa sangat senang ketika dapat melakukan yangterbaik dan bertanding secara maksimal					
44	Saya merasa bahwa berprestasi didalam futsal akan menjamin masa depan saya					
45	Saya merasa bahwa banyak orang akan ikut merasa bangga saat saya berhasil dalam futsal					
46	Saya merasa sangat bahagia dan puas ketika dapat menempati posisi juara satu dalam sebuah kejuaraan dan menjadi pemain terbaik					
47	Saya merasa kecewa dan menyalahkan diri sendiri ketika tidak dapat mencapai prestasi					
48	Saya merasa sangat cemas dan gugup sebelum bertanding					
49	Saya merasa takut melakukan kesalahan dan melakukan tindakan diluar arahan pelatih pada saat					

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		SS	S	RR	TS	STS
	bertanding					
50	Saya bersungguh-sungguh dalam berlatih untuk mencapai prestasis dalam futsal					
51	Saya akan menagatasi segala hambatan apapun yang menghalangi saya dalam mencapai prestasi					
52	Saya konsisten dalam berusaha keras mengembangkan teknik, taktik, dan strategi dalam futsal					
53	Saya akan latihan secukupnya dan mengikuti latihan ketika mendekati kejuaraan					
54	Saya akan mengantisipasi kegagalan dengan menjatuhkan rekan tim saya					

Pada alat ukur ini, setiap item memiliki nilai 1 sampai 5 dengan bobot tertentu. Bobot tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Pembobotan Masing-masing Options

No	Alternatif Jawaban	Skor	
		Pernyataan	Pernyataan
		(+)	(-)
1	SS (Sangat Setuju)	5	1
2	S (Setuju)	4	2
3	R (Ragu-ragu)	3	3
4	TS (Tidak Setuju)	2	4
5	STS (Sangat Tidak Setuju)	1	5

Uji Validitas instrumen yaitu uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diu Menurut Sugiyono (2018) menyatakan “uji validitas merupakan persaman data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang diperoleh langsung yang terjadi pada subyek penelitian” (hal. 267).

Berdasarkan hasil pengujian validitas angket menggunakan rumus uji korelasi pearson (*product moment*). Kemudian dilakukan pengujian signifikansi dengan kriteria menggunakan r tabel pada tingkat signifikansi 0,05 dengan uji dua sisi dengan ketentuan berikut. Jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ maka item tersebut valid. jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid. Uji validitas yang telah dilakukan

dalam penelitian ini ditampilkan dalam berbentuk tabel:

Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Berprestasi

Pertanyaan ke	r- hitung	r-tabel	Keputusan
1	0,423	0,308	Valid
2	0,422	0,308	Valid
3	0,630	0,308	Valid
4	0,638	0,308	Valid
5	0,639	0,308	Valid
6	0,640	0,308	Valid
7	0,641	0,308	Valid
8	0,644	0,308	Valid
9	0,645	0,308	Valid
10	0,645	0,308	Valid
11	0,647	0,308	Valid
12	0,644	0,308	Valid
13	0,660	0,308	Valid
14	0,690	0,308	Valid
15	0,692	0,308	Valid
16	0,691	0,308	Valid
17	0,709	0,308	Valid
18	0,710	0,308	Valid
19	0,705	0,308	Valid
20	0,699	0,308	Valid
21	0,702	0,308	Valid
22	0,702	0,308	Valid
23	0,730	0,308	Valid
24	0,736	0,308	Valid
25	0,746	0,308	Valid
26	0,751	0,308	Valid
27	0,765	0,308	Valid
28	0,756	0,308	Valid
29	0,746	0,308	Valid
30	0,752	0,308	Valid
31	0,741	0,308	Valid
32	0,752	0,308	Valid
33	0,844	0,308	Valid
34	0,859	0,308	Valid
35	0,860	0,308	Valid
36	0,859	0,308	Valid
37	0,847	0,308	Valid
38	0,860	0,308	Valid
39	0,847	0,308	Valid
40	0,788	0,308	Valid
41	0,326	0,308	Valid
42	0,309	0,308	Valid
43	0,425	0,308	Valid
44	0,424	0,308	Valid
45	0,437	0,308	Valid
46	0,438	0,308	Valid
47	0,451	0,308	Valid
48	0,448	0,308	Valid
49	0,448	0,308	Valid
50	0,451	0,308	Valid

Pertanyaan ke	r- hitung	r-tabel	Keputusan
51	0,438	0,308	Valid
52	0,436	0,308	Valid
53	0,426	0,308	Valid
54	0,435	0,308	Valid

Sumber: Data diolah dengan bantuan menggunakan *Microsoft excel*

Uji kebenaran instrumen penelitian ini menggunakan uji validitas kepada non sampel yaitu atlet futsal Kota Tasikmalaya sebanyak 42 orang. Dari jumlah non sampel ini didapatkan r tabel 0,308 (koefisien $\alpha = 0,05$) sehingga pada uji coba ini dinyatakan semua valid dan butir pernyataannya digunakan pada penelitian ini untuk angket/kuesioner penelitian motivasi berprestasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Universitas Siliwangi Futsal Putri.

Uji Reliabilitas

Penelitian ini harus dilakukan uji reliabilitas untuk mengukur konsisten atau tidaknya kuesioner dalam penelitian. Metode yang sering digunakan dalam penelitian untuk mengukur skala rentangan (seperti skala likert 1-5) adalah cronbach's alpha.

Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi

Nilai acuan	Nilai cronbach's alpha	Kesimpulan
0,70	0,861909876	Reliabel

Hasil perhitungan yang telah didapatkan pada reliabilitas instrumen penelitian ini dinyatakan reliabel. Nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,861 yang termasuk kategori reliabilitas sangat tinggi.

a. Motor Ability

Menurut Fenalampir Albertus & Muhammad Muhyi Faruq (2015) “Untuk Mengukur *Motor Ability* untuk mahasiswi digunakan Barrow *Motor Ability tes*” (hlm. 47-51).

Barrow *Motor Ability*

Tujuan : membuat klasifikasi, bimbingan dan penentuan prestasi

Level : mahasiswi putri, siswi putri SMA, dan Siswi Putri SMP

Perlengkapan atau alat: matras, pita pengukur, bola, softball, *stopwatch*, bola

voli, tongkat, dan formulir tes.

a) Pengukuran *Standing Board Jump*

1. Tujuan: untuk mengukur komponen *power* otot tungkai
2. Alat dan fasilitas: matras/bak pasir, pita pengukur, bendera juri, dan formulir tes
3. Pelaksanaan: orang berdiri pada papan tolak dengan lutut ditekuk sampai membentuk $\pm 45^\circ$ kedua lengan lurus kebelakang, testi melakukan lompatan kedepan sekuat-kuatnya dan mendarat dengan kedua kaki secara bersamaan. Setiap testi diberikan kesempatan 3 (tiga) kali lompatan.
4. Penilaian: jarak lompatan terbaik yang diukur mulai dari papan tumpuan sampai batas kaki/ bagian tubuh yang terdekat dengan papan tumpuan. Kesempatan diberikan sebanyak 3 (tiga) kali

b) *Soft Ball Throw*

1. Tujuan: mengukur *power* otot lengan
2. Alat/fasilitas: bola *soft ball*, meter rol, dan formulir tes
3. Pelaksanaan: testi melemparkan bola *soft ball* sejauh mungkin di belakang garis batas. Setiap testi diberikan kesempatan 3 (tiga) kali lemparan
4. Penilaian: jarak lemparan yang terjauh 3 kali lemparan dicatat sebagai hasil lemparan

c) *Zig Zag Run / Envelope Run*

1. Tujuan: mengukur kelincahan gerak.
2. Alat/fasilitas: tonggak, *stopwatch*, mater roll, dan formulir tes
3. Pelaksanaan: Testi berdiri di belakang garis start, pada aba aba ya, ia lari secepat mungkin mengikuti arah anak panah pada diagram sampai batas finish. Setiap testi diberikan kesempatan sebanyak 3 (tiga) kali. Dinyatakan gagal bila menggeser tonggak atau tidak sesuai dengan arah anak panah.
4. Penilaian: catat waktu tempuh yang terbaik dari (3) kali kesempatan, dicatat sampai 1/10 detik

d) *Pengukuran Wall Pass*

1. Tujuan: mengukur koordinasi mata dan tangan.
2. Alat/fasilitas: bola basket, dinding / tembok datar, *stopwatch*, meter, dan formulir tes.
3. Pelaksanaan: testi berdiri di belakang garis batas dengan posisi siap memegang bola, pandangan kedepan sambil memegang bola dengan kedua tangan di depan dada. Pada aba aba ya testi segera melakukan lempar tangkapke dinding selama 15 detik.
4. Penilaian: Jumlah bola yang dilakukan melalui lempat – tangkap selama 25detik.

e) *Medicine Ball-Put*

1. Tujuan: mengukur otot *power* lengan
2. Alat/fasilitas: bola medicine, meter rol, dan formulir tes.
3. Pelaksanaan: testi berdiri dibelakang garis batas sambil memegang bola di depan dada dengan badan condong ke depan secepat dan sekuat mungkin sebanyak 3 (tiga) kali tolakan.

f) *Lari 60 yard dash*

1. Tujuan: mengukur kecepatan
2. Alat/fasilitas: *stopwatch*, lintasan yang berjarak 60 yard, meter rol, dan formulir tes
3. Pelaksanaan: testi berlari secepat mungkin dengan menempuh jarak 60 yard atau 50 meter. Subyek diberi kesempatan melakukan kesempatan hanya 1 (satu) kali
4. Penilaian: waktu diambil dari sejak permulaan start sampai testi tersebut melewati garis finish. Waktu diambil sampai dengan 1/10 detik.

Cara mengskor keseluruhan (batre) digunakan rumus *general motor ability scoring* (G.M.A.S) yaitu:

Skor keseluruhan = 2,2 (*standing board Jump*) + 1,6 (*soft ball throw*) + 1,6 (*Zigzag Run*) + 1,3 (*Wall Pass*) + 1,2 (*Medicine Ball-Put*) + 60 *yard dash*

b. Tes Keterampilan Bermain Futsal

Keterampilan bermain, penilaian keterampilan bermain pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Griffin, Mitchell, dan Oslin Hoedaya (dalam Taufik, 2019) telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assesment Indicator* (GPAI). GPAI yang diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi instrument penilaian penampilan bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi serta mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung (hlm. 72). Aspek-aspek yang diobservasi dalam GPAI termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, dan melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari GPAI adalah sifatnya fleksibel. Pelatih bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati dan disesuaikan dengan apa yang menjadi inti materi latihan yang diberikan pada saat itu. Dalam penelitian ini, terdapat tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain mahasiswa, yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat). Penilaian GPAI yang dicontohkan dalam permainan futsal, komponen-komponen yang dinilainya adalah membawa bola (*dribbling*) mengoper bola (*passing*) mencetak bola ke gawang (*shooting*) dan sikap penjaga gawang.

Kriteria yang digunakan dalam penilaian tersebut disesuaikan dengan empat aspek penampilan yang akan ditampilkan atlet. Format penilaian untuk melakukan pengamatan terhadap penampilan peserta didik selama permainan atau pertandingan futsal berlangsung, harus mengacu kepada kriteria ketiga aspek.

Tabel 3. 5 Komponen GPAI

No	Komponen	Deskripsi
1.	<i>Adjust</i>	Pergerakan pemain mencari ruang yang baik selama permainan.

No	Komponen	Deskripsi
2.	<i>Decision making</i>	Membuat keputusan yang tepat tentang apa yang harus dilakukan seketika sedang dalam permainan
3.	<i>Skill execution</i>	Peragaan keterampilan yang dipilih dengan efisien
4.	<i>Support</i>	Memberikan dukungan yang tepat kepada tim ketika menyerang, dengan cara menentukan posisi yang baik untuk menerima umpanan

(Solihin 2014, hlm 37-38)

Tabel 3. 6 Pengamatan Keterampilan Bermain Futsal

Komponen Keterampilan Bermain	Kriteria
Membuat Keputusan (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berusaha megoper bola kepada tema yang berdiri bebas • Siswa berusaha menggiring bola kearah area pertahanan lawan • Siswa berusaha megoper bola Ketika melihat teman yang berdiri bebas untuk melakukan tembakan kearah gawang • Siswa berusaha melakukan tembakan.
Melakukan Keterampilan Tertentu (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan tembakan kearah gawang lawan • Siswa mengoper bola tepat kepada teman • Siswa menggiring bola kedaerah pertahanan lawan • Siswa mengontrol bola dari operan teman.

Komponen Keterampilan Bermain	Kriteria
Memberi Dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bergerak menepati posisi yang bebas untuk menerima operan bola Siswa berusaha melakukan operan dan bergerak mendukung penyerangan Siswa berusaha bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan.

Tabel 3. 7 Format Penilaian Keterampilan Bermain Futsal

No	Nama	(DMI) <i>Decision Making</i>			(SEI) <i>Skill Execution</i>			(SI) <i>Support</i>			(GI)	(GP)
		T	TT	T/TT	E	TE	E/TE	T	TT	T/TT		
1.												
2.												
Dst.												

(Solihin 2014, hlm. 39)

Keterangan:

T : Tepat

TT : Tidak Tepat

E : Efisien

TE : Tidak Efsien.

Berikut adalah rumus untuk menghitung kualitas penampilan aspek yang dinilai.

- 1) *Game Involvement* (GI): Jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusanyang tidak tepat + jumlah *skill executions* yang efisien + jumlah *skill executions* yang tidak efisien + jumlah *supporting movements* E.

- 2) *Decision Making Index* (DMI): Pembuatan jumlah keputusan yang tepat / (jumlah pembuatan keputusan yang tepat) + pembuatan jumlah keputusan yang tidak tepat.
- 3) *Skill Execution Index* (SEI): Jumlah jumlah *skill executions* yang efisien / jumlah *skill executions* yang tidak efisien.
- 4) *Support Index* (SI): Jumlah *supporting movements* yang tepat / Jumlah *supporting movements* yang tidak tepat.
- 5) *Game Performance* (GP): $(DMI + SEI + SI) / 3$.

Tabel 3. 8 Lembar Observasi Keterampilan Bermain Futsal Contoh pemberian skor (solihin, 2014, hlm. 43)

DM (Decision Making)			DM (Decision Making)		
T	TT	T/TT	T	TT	T/TT
9	0	Tidak terhingga	10	1	10
DM= Tidak Bermakna			DM=10		

Keterangan:

- Kolom 1 = 9: 0 = Tak Terhingga (Tidak Bermakna)
- Kolom 2 = 10: 1 = 10 (artinya skor akhir sampel pada komponen adjust adalah 10)

3.7 Teknik Analisis Data

Sama halnya dengan teknik pengumpulan data, analisis atau mengolah data juga merupakan aspek yang paling penting untuk mendapatkan jawaban terhadap masalah yang diteliti sehingga dapat memberikan makna dan arti tertentu. Menurut Sugiyono (2017) “analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul” (hlm. 147). Menurut Narlan & Juniar (2018) “Untuk mengolah data dan menganalisis data digunakan rumus-rumus statistik” (hlm. 4-56).” Dalam penelitian ini penulis menggunakan rumus statistik dan didapat dari hasil perkuliahan mata kuliah statistika. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji diterima atau ditolaknya hipotesis, dalam pengolahan ini

data penulis menggunakan rumus-rumus statistika sebagai berikut:

- a) Menghitung skor rata-rata (*mean*) dari masing masing data, rumus yang digunakan adalah:

$$\bar{X} = X_0 + P \left(\frac{\sum f_i c_i}{\sum f_i} \right)$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata rata yang dicari

X_0 = Titik tengah panjang interval

P = Panjang kelas interval

\sum = Jumlah

f_i = Frekuensi

C_i = Deviasi atau Simpangan

- b) Menghitung standar deviasi atau simpangan baku, dengan rumus sebagai berikut:

$$s = p \sqrt{\frac{n \sum f_i c_i - (\sum f_i c_i)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

P = Panjang kelas interval

S = Simpangan baku yang dicari

\sum = Sigma atau Jumlah

f_i = Frekuensi

C_i = Deviasi atau Simpangan

n = Jumlah

- c) Uji Normalitas dengan menggunakan liliefors
- Urutkan data dari sampel yang terkecil ke terbesar.
 - Menghitung nilai rata-rata (\bar{X}) dan simpangan baku (s)
 - Mengubah nilai X_i menjadi nilai baku z_i dengan rummus, $Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$
 - Buat kolom tabel Z yang diisi dengan Z_{tabel} sesuai dengan tabel kurva normal standar dari 0 ke z (Tabel Z)
 - Tentukan nilai F (z_i) berdasarkan tabel Z. Dengan cara : (1). $0,5000 - Z_{\text{tabel}}$ bila nilai Z negatif (-), (2). $0,5000 + Z_{\text{tabel}}$ bila nilai Z positif

- f. Tentukan nilai $S(z_i)$ yaitu nomor urut dibagi $N = \text{No. Urut } I / N$
- g. Tentukan nilai $L_{0(\text{hitung})} = |F(z_i) - S(z_i)|$, nilai yang terbesar kemudian dibandingkan dengan nilai L_{tabel} (Lihat pada tabel nilai kritis Uji *Liliefors*)

Tabel 3. 9 Uji Liliefors

No.	X	F	Z	Tabel Z	F(z)	F(kum)	S (z)	$ F(z_i) - S(z_i) $

Keterangan:

X_i = Angka pada data

Z = Transformasi dari angka ke notasi pada distribusi normal

$F(x)$ = komulatif proporsi luasan kurva normal berdasarkan notasi z_i dihitung dari luasan kurva normal mulai dari ujung kiri kurva sampaidengan titik z_i

$S(x)$ = Probabilitas komulatif empiris

Jika data normal menggunakan rumus *product moment* apabila tidak normal menggunakan *spearman*.

- d) Menghitung Koefisien korelasi menggunakan spearman atau product moment apabila tidak normal menggunakan spearman rumus yang digunakan adalah:

$$r = 1 - \frac{b \sum b^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan:

r = Nilai Koefisien korelasi yang dicari

b = Benda Ranking

n = Jumlah Sampel

Rumus *Product Moment* :

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien Korelasi r Person

n = Jumlah Sampel / Observasi

x = Variabel bebas / Variabel pertama

y = Variabel terikat

e) Mencari nilai korelasi berganda (*multiple Correlation*) dengan menggunakan rumus-rumus sebagai berikut :

$$R_{y_{1,2}} = \sqrt{\frac{r_{y_1 y_2} + 2r_{y_1 y_2} r_{y_1 y_2}}{1 - r_{1,2}^2}}$$

Keterangan :

$R_{y_{1,2}}$ = Nilai koefisien korelasi berganda yang dicari.

f) Menguji kebermaknaan korelasi berganda, dengan rumus :

$$F = \frac{R^2 / k}{(1 - R^2) / n - k - 1}$$

Keterangan:

F = Nilai signifikan yang dicari

R^2 = Korelasi berganda

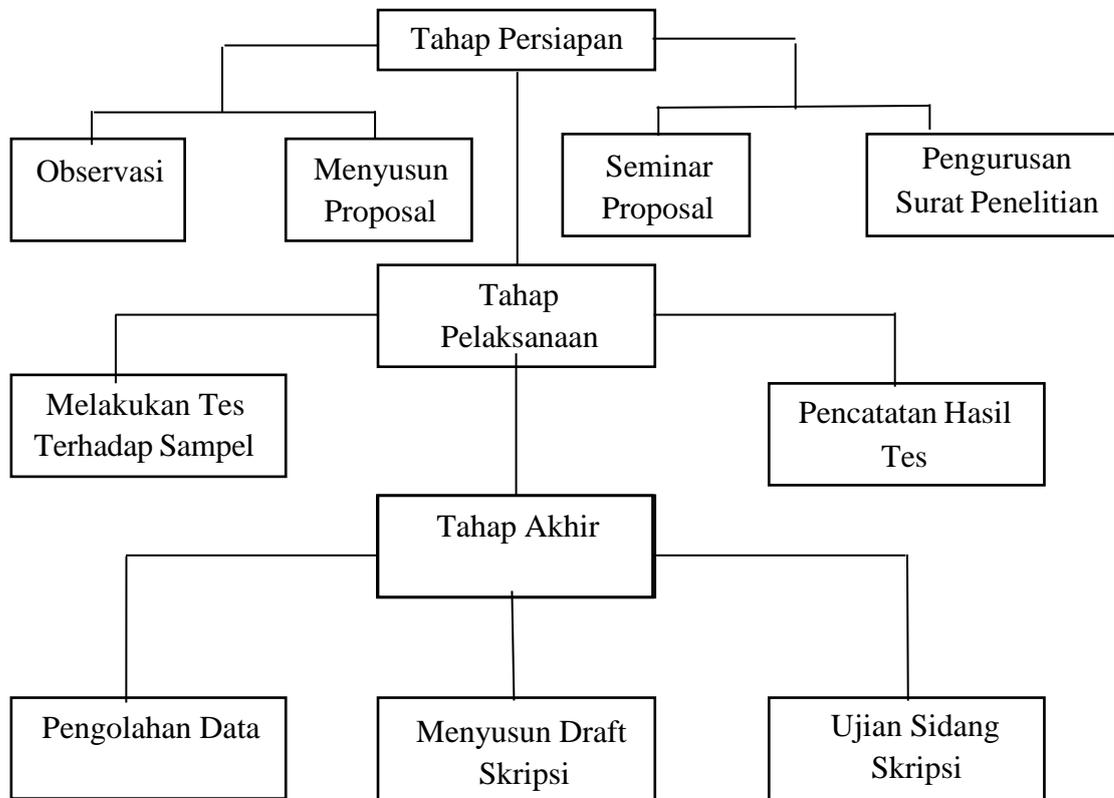
K = Banyaknya variabel bebas

n = Jumlah sampel

g) Untuk mencari kebermaknaan korelasi berganda statistik F dan K menyatakan banyaknya variabel bebas dan n menyebutkan ukuran sample. Statistik F ini berdistribusi F dengan derajat pembilang (V^1) = banyaknya variabel bebas dan sederajat kebebasan penyebut (V^2) = $n - k - 1$. Hipotesis pengujian adalah F_{hitung} lebih kecil atau sama dengan F_{tabel} , maka hipotesis diterima dan dalam hal lainnya hipotesis ditolak.

h) Mencari persentase dukungan kedua variabel bebas terhadap variabel terikat digunakan rumus determinasi. Rumus yang digunakan adalah: $D = r^2 \times 100$

3.8 Langkah-langkah Penelitian



1) Tahap Persiapan

- a) Observasi ke tempat penelitian, yaitu tempat latihan Futsal Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Futsal Putri Universitas Siliwangi, kemudian menemui staff pengurus (UKM) Futsal Putri Universitas Siliwangi untuk meminta izin penelitian.
- b) Menyusun proposal penelitian dibantu oleh dosen pembimbing.
- c) Seminar penelitian untuk memperoleh masukan-masukan dalam pelaksanaan penelitian.
- d) Pengurusan Surat-surat rekomendasi penelitian.

2) Tahap Pelaksanaan

- a) Memberikan pengarahan kepada sampel mengenai proses pelaksanaan tes motivasi berprestasi dengan menggunakan angket (kuesioner), *motor ability* dengan tes *barrow motor ability* dan keterampilan bermain futsal dengan *Game Performens Assesment Instrument (GPAI)*.

- b) Melakukan tes dan hasilnya dicatat dalam blangko pencatatan hasil yang telah disediakan.

3) Tahap Akhir

- a) Melakukan Pengolahan data hasil penelitian dengan menggunakan rumus-rumus statistik.
- b) Menyusun draft skripsi lengkap dengan hasil penelitian kemudian melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing skripsi yang telah ditetapkan Dewan Bimbingan Skripsi (DBS).

Ujian sidang skripsi, tahap ini merupakan tahap akhir dari rangkaian kegiatan penelitian yang penulis lakukan sekaligus penyempurnaan skripsi yang disusun penulis.

3.9 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2023. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Futsal Putri Universitas Siliwangi, tempat lapangan Siliwangi Futsal *Centre*.

Tabel 3. 10 Waktu dan Tempat Penelitian

No	Jadwal Rencana	Januari	Februari	Mei	Juni
1.	Observasi				
2.	Menyusun instrumen				
3.	Penelitian				
4.	Pengolahan data				