

BAB 3

PROSEDUR PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (Septiawati, Karnadi, & Wiryaningtyas, 2022) “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. (hlm. 224) Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian yang didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian yang dilakukan dengan cara masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian deskriptif kuantitatif. (Hayati, Nita, & Mulyani, 2021, hlm. 48) menjelaskan bahwa “Beberapa tujuan penelitian deskriptif kuantitatif yaitu deskripsi tentang ciri-ciri atau gejala yang berhubungan dengan populasi tertentu, perkiraan tentang proporsi populasi yang memiliki ciri-ciri tersebut”.

Berdasarkan kutipan diatas dan sesuai dengan permasalahan penelitian, metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif ini cocok untuk mengetahui jawaban dari permasalahan yang dihadapi penulis yaitu pengaruh kepercayaan diri terhadap performa dalam pertandingan futsal pada siswa ekstrakurikuler futsal SMAN 6 Tasikmalaya.

3.2. Variabel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2017, hlm. 38) “variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu:

1. Variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. (Sugiyono, 2015 hlm. 61).
2. Variabel dependen (variabel terikat) adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. (Wicaksono, 2017)

Karena itu penulis dapat menentukan variabel dalam penelitian ini ada dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah kepercayaan diri sedangkan variabel terikatnya adalah performa. Variabel-variabel tersebut memudahkan penulis dalam menentukan uji statistik yang tepat digunakan dalam pengolahan data dalam penelitian ini.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Menurut Maksum (dalam kurniawan, 2017) “Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang akan dikenai generalisasi”. (hlm. 864). Sedangkan Sugiyono (2013 hlm. 117) “populasi adalah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Maka menurut kedua pendapat diatas dalam penelitian ini populasinya adalah siswa Ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 6 Tasikmalaya yang berjumlah 30 siswa.

3.3.2. Sampel

Menurut (Sugiyono, 2019) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* (mewakili)” (hlm. 127). Teknik *sampling* yang digunakan adalah, *purposive sampling* menurut Sugiyono, (2019) yaitu “Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Adapun pertimbangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Siswa anggota aktif ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 6 Tasikmalaya
2. Siswa yang mengikuti pertandingan futsal pada tanggal 18 mei 2023

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono, (2015) merupakan “Langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan”. Sedangkan Menurut Arikunto (2006) “macam-macam pengumpulan data

meliputi penggunaan tes, angket, wawancara (*interview*), observasi, dan dokumentasi'. (hlm. 22).

3.4.1. Angket

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 6 Tasikmalaya. Angket disebarkan dengan tujuan untuk memperoleh data tentang tingkat kepercayaan diri siswa.

3.4.2. Observasi

Pengumpulan data dengan observasi menggunakan GPAI (*Games Performance Assessment Instrument*) atau dalam bahasa Indonesia Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB) saat siswa ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 6 Tasikmalaya sedang melakukan pertandingan futsal.

3.5. Instrumen Penelitian

Untuk pengumpulan data dari sampel diperlukan alat yang disebut instrumen. Dalam penelitian ini penulis menggunakan angket dan tes keterampilan bermain menggunakan GPAI (*Games Performance Assessment Instrument*) atau dalam bahasa indonesia Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB).

3.5.1. Angket

Angket merupakan cara memperoleh data yang digunakan untuk tes kepercayaan diri menggunakan kuisisioner. Menurut (Sanjaya, 2013), "Angket adalah instrumen penelitian berupa daftar pertanyaan atau pernyataan secara tertulis yang harus dijawab atau diisi oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya". Sedangkan Menurut Sugiyono (2016 hlm. 42) menyatakan, "kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya". Angket digunakan dalam instrumen pengumpulan data ini karena dengan menggunakan angket dapat mencari informasi yang dibutuhkan dan lengkap dari responden tanpa harus merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan.

Alasan penulis menggunakan angket dalam penelitian ini karena dapat memperoleh gambaran sesuai dengan apa yang terjadi melalui jawaban dari para responden dan memiliki keuntungan dalam penggunaannya.

Sanjaya, (2013) menjelaskan keuntungan angket yaitu:

1. Angket dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari sejumlah responden atau sumber data yang jumlahnya cukup besar.
2. Data yang terkumpul melalui angket akan mudah dianalisis, sebab setiap responden akan mendapatkan pertanyaan yang sama.
3. Responden akan memiliki kebebasan untuk menjawab setiap pertanyaan sesuai dengan keyakinan.
4. Responden tidak akan terburu-buru menjawab setiap-setiap pertanyaan, karena pengisiannya tidak terlalu oleh waktu. Dalam menjawab pertanyaan angket dapat dipikirkan terlebih dahulu dengan matang, sehingga kesalahan menjawab dapat dihindari.

Angket yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup menurut Sugiyono (2015), adalah “Pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan”. Sedangkan penilaian jawaban responden mengenai pertanyaan yang diberikan menggunakan skala likert. Menurut Mawardi (2015), “skala likert yaitu tipe skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Alternatif jawaban dari sangat positif sampai sangat negatif seperti pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Skala Likert

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	
	(+)	(-)
SS (Sangat Setuju)	4	1
S (Setuju)	3	2
TS (Tidak Setuju)	2	3

STS (Sangat Tidak Setuju)	1	4
---------------------------	---	---

Sumber (Mawardi, 2016)

Dalam melaksanakan tes kepercayaan diri ini penulis menggunakan angket kepercayaan diri. Butir-butir pernyataan angket kepercayaan diri dibuat berdasarkan aspek-aspek kepercayaan diri menurut Sukadiyanto (2013), dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Tes Kepercayaan Diri

Variabel	Faktor	Indikator	Butir	
			+	-
Percaya Diri Sukadiyanto (Handoko, Budi 2015:14)	<i>Calmness</i> (ketenangan)	Bersikap tenang	1,4,5	2,3
	<i>Alertness</i> (kewaspadaa n)	Waspada terhadap keputusan pertandingan	6,7	8,9
	<i>Toughness</i> (kekerasan)	Kemampuan mengatasi gangguan di dalam dan di luar lapangan	10,11, 12,13	13,14
	<i>Accurate</i> (ketepatan)	Keberanian dalam mengambil keputusan	21,22, 23,33	16,17 ,20
	<i>Happiness</i> (kebahagiaa)	Perasaan yang	18.19	24,25

	n)	bahagia		
	<i>Exacly to overcome the poblems</i>	Kemampuan mengatasi masalah dengan baik dan cepat	27,28	15,29 ,30
	<i>No nervous</i>	Tidak gugup	11,26, 35	31,32 ,34

Sumber (Handoko, 2015)

Kisi-kisi diatas meliputi dari pertanyaan positif maupun negatif, adapun pertanyaan positif pada butir 1, 4, 5, 6, 7, 10, 12, 13, 21, 22, 23, 33, 18, 19, 27, 28, 11, 26, dan 35 sedangkan pertanyaan negatif terdapat pada butir 2, 3, 8, 9, 13, 14, 16, 17, 20, 24, 25, 15, 29, 30, 31, 32 dan 34. Setiap butir pertanyaan dilengkapi dengan jawaban skala likert dengan 4 alternatif jawaban alternatif jawaban yaitu SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju. Untuk pertanyaan favorabel skor jawaban adalah SS = 4, S = 3, TS = 2, STS = 1, sedangkan untuk pertanyaan unfavorable skor jawaban SS = 1, S = 2, TS = 3, STS = 4

3.5.2. Validitas

Menurut (Arikunto, 2013) “Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument”. Untuk memperoleh perangkat instrumen tersebut diuji cobakan terlebih dahulu dengan responden. Berkaitan dengan hal itu, pada penelitian ini diambil responden non sampel untuk uji coba. Sedangkan analisis butirnya, menurut Arikunto, (2013) dapat menggunakan rumus korelasi produk momen dengan angka kasar dari Karl Pearson seperti di bawah ini:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N(\sum X^2) - (\sum X)^2][N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y
 N = jumlah subjek atau responden
 $\sum XY$ = hasil penjumlahan siap individu dari angka kasar X dikali Y
 $\sum X$ = jumlah skor variabel X
 $\sum Y$ = jumlah skor variabel Y
 $\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor variabel X
 $\sum Y^2$ = jumlah kuadrat skor variabel Y

Tabel 3.3 Hasil Validitas Keseluruhan

r hitung	r tabel	Keterangan
13,96886606	0,444	Valid

Sumber: Data diolah (MS. Excel 2010)

Hasil keseluruhan untuk validitas instrumen angket penelitian ini dikatakan valid karena r hitung > dari r tabel. Untuk selanjutnya dilakukan validitas butir seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Hasil Validitas Butir

No.	Pernyataan	r hitung	r tabel (5%)	Keterangan
1	Butir 1	0,740236723	0,444	Valid
2	Butir 2	-0,125044826	0,444	Tidak Valid
3	Butir 3	0,417680976	0,444	Tidak Valid
4	Butir 4	0,485860795	0,444	Valid
5	Butir 5	0,503838433	0,444	Valid
6	Butir 6	0,674455338	0,444	Valid
7	Butir 7	0,523975935	0,444	Valid
8	Butir 8	0,368958727	0,444	Tidak Valid
9	Butir 9	0,217049398	0,444	Tidak Valid
10	Butir 10	0,578988444	0,444	Valid
11	Butir 11	0,550959765	0,444	Valid
12	Butir 12	0,704578103	0,444	Valid
13	Butir 13	0,480441475	0,444	Valid
14	Butir 14	0,529750126	0,444	Valid
15	Butir 15	0,559591238	0,444	Valid
16	Butir 16	0,368519152	0,444	Tidak Valid
17	Butir 17	0,114718412	0,444	Tidak Valid

18	Butir 18	0,461327012	0,444	Valid
19	Butir 19	0,487251006	0,444	Valid
20	Butir 20	0,121375991	0,444	Tidak Valid
21	Butir 21	0,743057894	0,444	Valid
22	Butir 22	0,643281213	0,444	Valid
23	Butir 23	0,696874538	0,444	Valid
24	Butir 24	-0,056907584	0,444	Tidak Valid
25	Butir 25	0,560646452	0,444	Valid
26	Butir 26	0,492762168	0,444	Valid
27	Butir 27	0,489070045	0,444	Valid
28	Butir 28	0,093456564	0,444	Tidak Valid
29	Butir 29	-0,273770727	0,444	Tidak Valid
30	Butir 30	0,48456404	0,444	Valid

Sumber: Data diolah (MS. Excel 2010)

Telah dilakukan penelitian uji kesahihan instrumen dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas kepada non responden (siswa ekstrakurikuler futsal SMK Negeri Rajapolah) sebanyak 20 siswa dengan didapatkan r tabel (koefisien $\alpha = 0,05$) sebesar 0,444 sehingga pada angket uji coba didapatkan 20 butir pernyataan valid dan 10 butir pernyataan tidak valid. Oleh karena itu, 20 butir pernyataan tersebut akan digunakan untuk angket penelitian ini.

3.5.3. Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. (Sugianto, 2017, hlm. 34).

Penggunaan teknik uji reabilitas dengan rumus alpha pada penelitian ini alasannya adalah data yang diambil melalui angket atau kuisisioner. Indikator yang terdapat pada kuisisioner yang akan dijadikan sebagai instrumen dalam penelitian tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain. Adapun rumus yang digunakan adalah rumus Alpha Cronbach sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan

k = banyaknya butir pernyataan

$\sum \sigma b^2$ = jumlah varians butir

$\sigma^2 t$ = varians total

Dari hasil validitas terdapat 20 butir yang valid dan dari 20 butir ini dihitung realibilitasnya. Harga r_{11} yang diperoleh dari perhitungan dikonsultasikan dengan harga r tabel (koefisien $\alpha = 0,05$) sebesar 0,334. Instrumen dikatakan reliabel apabila harga $r_{11} >$ harga r tabel.

Tabel 3.5 Hasil Reliabilitas

Variabel	<i>Alpha Cronbach</i>	Keterangan
Kepercayaan Diri	0,84	Reliabel

Sumber: Data diolah (MS. Excel 2010)

3.5.4. Observasi *Games Performance Assesment Instrument*

Aspek-aspek yang diobservasi dalam IPPB 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 IPPB ini adalah sifatnya yang fleksibel. Guru atau pelatih bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati, disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan pada saat itu.

Dalam penelitian ini, terdapat tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan siswa, yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien) dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat). Adapun komponen penampilan bermain dan format penilaian terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Komponen Penilaian Penampilan Bermain

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria

1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	Pemain berusaha mengoper bola ke teman yang berdiri bebas
2. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Stop passing</i> • <i>Dribbling</i> • <i>Shooting</i>
3. Memberikan Dukungan (<i>Support</i>)	Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola

Tabel 3.7 Kategori Skor

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sumber: Sugiyono, 2014)

Peneliti berfokus menggunakan tiga dari tujuh komponen penilaian bermain futsal, tiga aspek tersebut yaitu keputusan yang diambil (*decision making*), melaksanakan keterampilan (*skill execution*) dan memberikan dukungan (*support*).

Tabel 3.8 Format Penilaian Pengamatan Bermain Futsal

NO	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Jumlah
		Keputusan Yang Diambil	Melaksanakan Keterampilan	Memberikan Dukungan (<i>Support</i>)	

		<i>(Decision Making)</i>					<i>(Skill Execution)</i>									
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1																
2																
3																
4																
Dst																

Sumber (Idham Maulana Yusuf, 2018)

3.6. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. (Sugiyono, 2017)

3.6.1. Analisis Deskriptif

Menurut Sugiyono (2014 hlm. 206) analisis 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 dan generalisasi. (Aulia, Asmeri, & Yani, 2019)

Setelah data diperoleh, data tersebut disusun, diolah dan dianalisis kebermaknaannya. Data tersebut penulis olah dengan menggunakan pendekatan statistika, langkah yang penulis lakukan dalam pengolahan data ini adalah sebagai berikut:

1. Menghitung nilai rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

- \tilde{x} = Nilai rata-rata yang dicari
 $\sum x$ = Jumlah skor yang didapat
 n = Banyak sampel

2. Menghitung simpangan baku

$$s = \sqrt{\frac{\sum (x - \tilde{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

- S = simpangan baku yang dicari
 $\sum (x - \tilde{x})^2$ = jumlah skor dikurangi rata-rata yang dikuadratkan
 n = jumlah sampel

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Liliefors*, dengan rumus sebagai berikut:

$$z_i = \frac{x_i - \tilde{x}}{s}$$

Keterangan:

- x_i = nilai tiap kasus
 x = nilai rata-rata
 s = simpangan baku

4. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan linear atau tidak. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Keterangan:

- F_{reg} : harga bilangan untuk garis regresi
 RK_{reg} : rerata kuadrat garis regresi
 RK_{res} : rerata kuadrat residu

Sumber (Akbari, Puspa Hidasari, & Triansyah Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Untan Pontianak, 2019)

5. Menghitung koefisien korelasi antara variabel. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r = 1 - \frac{6\sum b^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan:

- r : nilai koefisien korelasi yang dicari
 b : beda ranking
 n : jumlah sampel

6. Uji Signifikansi Korelasi

Uji signifikansi digunakan untuk mengetahui apakah hasil perhitungan korelasi sederhana signifikan atau tidak. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

- t : nilai t
 r : koefisien korelasi antara variabel x dan y
 n : jumlah responden

7. Mencari potensi dukungan variabel bebas terhadap variabel terikat menggunakan rumus determinasi sebagai berikut:

$$D = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

- D : Determinasi (kontribusi) yang dicari
 r : Nilai koefisien korelasi

8. Regresi

Uji analisis regresi adalah untuk mengetahui pengaruh antara satu variabel dengan variabel yang lainnya. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : variabel yang diprediksi (performa)

X : subjek ada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

a : bilangan konstan

b : koefisien prediktor (kepercayaan diri)

3.7. Langkah-langkah Penelitian

1. Tentukan populasi dan sampel
2. Tentukan instrumen tes yang akan diberikan
3. Menyusun kuesioner kepercayaan diri
4. Melakukan uji validitas dan reliabilitas
5. Melakukan tes angket kepercayaan diri
6. Melakukan tes penilaian keterampilan bermain
7. Setelah memperoleh data mentah, maka data tersebut diolah dan dianalisis secara statistik sehingga hasilnya dapat ditafsirkan dan dijadikan sebagai acuan dalam pengambilan kesimpulan.

3.8. Waktu dan Tempat Penelitian

3.8.1. Waktu Penelitian

Untuk waktu penelitian mengikuti jadwal pertandingan yaitu pada hari Kamis tanggal 18 Mei 2023 pukul 18.00 WIB.

Tabel 3.9 Waktu Penelitian

No	Uraian kegiatan	Bulan							
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags
1	Tahap pertama penyusunan								
	Menyusun proposal	■	■						
	Seminar proposal			■					
	Perbaikan proposal			■	■				
2	Tahap kedua penulisan skripsi								
	Bimbingan skripsi					■			
	Tes angket dan keterampilan bermain					■			
	Analisis dan pengolahan data						■		
3	Tahap ketiga sidang skripsi								
	Sidang skripsi							■	
	Perbaikan sidang revisi							■	■

3.8.2. Tempat Penelitian

Sehubungan metode yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif (deskriptif) maka pengambilan data hanya dilakukan melalui satu kali tes. Untuk pengambilan data kusioner dilakukan dilingkungan rumah masing-masing sampel, karena angket menggunakan media google form. Sedangkan untuk pengambilan data performa dilakukan Mayasari Sport Hall Tasikmalaya saat siswa ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 6 Tasikmalaya melakukan pertandingan futsal.