

### **III. METODELOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Seperti variasi metode misalnya : angket, wawancara, pengamatan, atau observasi, tes dan dokumentasi.(Arikunto 2010).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Expose Facto* yaitu untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

#### **B. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2002: 130).

Sedangkan Sugiyono (2013: 80) menyatakan bahwa 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. Populasi dalam penelitian ini adalah Wasit sepakbola yang bersertifikat C-2 Assprov Lampung.

## 2. Sampel

Menurut Arikunto (2002: 111) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2013: 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Adapun dalam penelitian ini cara pengambilan sampel adalah dengan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengumpulan sampel dengan pertimbangan tertentu. (Sugiono : 2003 : 125)

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh Wasit berlisensi C-2 Asprov Lampung yang bertugas memimpin pertandingan pada Piala Suratin U-18 tingkat Provinsi yang berjumlah 16 orang.

## C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 1998: 99). Dalam penelitian ini ditetapkan dua macam variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

### 1. Variabel Bebas / *Independen*

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat) (Sugiyono, 2008 :39).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “kamampuan kognitif” (X).

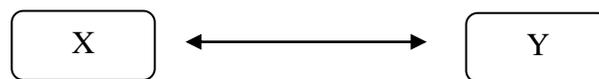
## 2. Variabel Terikat / *Dependen*

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2008 :39). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “tingkat kecemasan Wasit saat memimpin pertandingan” (Y).

### D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

**Gambar 1. Desain Penelitian**



Keterangan :

X = Kemampuan Kognitif

Y = Kecemasan Wasit

### E. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari terjadinya pengertian yang keliru tentang konsep variabel yang terlibat dalam penelitian ini, maka variabel-variabel tersebut perlu didefinisikan secara operasional sebagai berikut :

#### 1. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif berarti pengetahuan. Pengetahuan merupakan hasil dari tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui pancaindera manusia,

yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Sebagian pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2007).

## 2. Kecemasan

Kecemasan adalah reaksi biasa atau suatu yang normal terjadi, misalnya dalam menghadapi suatu pertandingan (Singgih D. Gunarsa, 2004: 74).

## **F. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada :

Tempat : Stadion Tejo Sari Kota Metro.

Event : Kejuaran Piala Suratin U-18 Tingkat Provinsi.

Waktu : 20 - 28 September 2014.

## **G. Instrument Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2002:136).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket.

Menurut Sutrisno Hadi (1991: 7) angket digunakan untuk menyelidiki pendapat subyek mengenai suatu hal atau untuk mengungkapkan keadaan

responden. Sesuai dengan penelitian ini, instrumen menggunakan dua angket yaitu :

### 1. Angket Kemampuan Kognitif

Angket atau kuisisioner yang di gunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dengan menggunakan pilihan jawaban yang telah di sediakan.

Dibawah ini adalah tabel kisi-kisi untuk pembuatan angket atau kuisisioner tentang kemampuan kognitif. Lebih lengkap tertera pada lampiran 3.

**Tabel 1. Kisi – kisi Angket Kognitif.**

<b>Konstrak</b>	<b>Faktor</b>	<b>Butir Soal</b>
Kemampuan Kognitif tentang Peraturan Pertandingan	Peraturan Permainan	1- 10
	Paeralatan & Perlengkapan	11 – 20
	Pelanggaran	21 – 30

Sumber : *Laws Of The Game Peraturan Permainan FIFA(2012/2013)*

### 2. Angket Kecemasan

#### a. Menyidik Konstrak

Adalah langkah pertama yang membatasi variabel yang diukur. Dalam hal ini variabel yang akan diukur adalah tingkat kecemasan wasit sepakbola saat memimpin pertandingan.

#### b. Menyidik Faktor

Langkah kedua dengan faktor – faktor yang menyusun konstrak, yaitu variabel menjadi faktor – faktor atau sub variabel kecemasan kognitif, kecemasan somatif, dan kepercayaan diri.

c. Menyusun Butir –butir Pertanyaan atau Pernyataan

Penyusunan butir – butir pertanyaan mengacu pada faktor – faktor yang berpengaruh pada penelitian ini. Adapun langkah – langkah dalam mengembangkan instrument adalah sebagai berikut :

- 1) Menjabarkan variabel menjadi faktor – faktor kedalam sub variabel dan indikator – indikator.
- 2) Menyusun Tabel Persiapan, yaitu dengan menyusun kisi – kisi angket.
- 3) Menyusun butir – butir pertanyaan.
- 4) Menyusun kisi – kisi variabel penelitian.

Kisi – kisi instrumen penelitian tingkat kecemasan wasit saat memimpin pertandingan dapat dilihat pada tabel berikut. Lebih lengkapnya pada lampiran 4.

**Tabel 2. Kisi – kisi Instrumen Kecemasan.**

<b>Konstrak</b>	<b>Faktor</b>	<b>Butir Soal Positif</b>	<b>Butir Soal Negatif</b>
Tingkat Kecemasan Wasit saat Memimpin Pertandingan	1.Emosional	1,2,3,4	5,6,7,8
	2. Somatik	9,10,11,12	13,14,15,16
	3.Kognitif	17,18,19,20	21,22,23,24
	4.Psikomotor	25,26,27,28	29,30,31,32

Sumber :Skripsi L.Agus Tri Santoso. (2006). *Tingkat Kecemasan atlet Sepakbola Peserta Invitasi Sepakbola Rektor USD CUP II dalam Rangka Selekdta Tim Sepakbola Mahasiswa DIY 2005.*

## H. Uji Coba Instrumen

Langkah langkah dalam uji coba instrumen yang dipandang sangat penting dan disesuaikan dengan tersedianya program – program komputer akan di jelaskan sebagai berikut:

### 1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah ukuran tingkat kesahihan suatu instrumen. Menurut Arikunto (1993: 145) suatu instrumen dikatakan valid apabila ia mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumendikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas isntrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidakmenyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Untuk menguji kesahihan butir maka skor – skor yang ada pada butir dikorelasikan dengan skor total pada faktor.

Dalam penelitian ini untuk menguji kesahihan butir dengan menggunakan bantuan komputer SPSS 20.0. Kriteria pengujian suatu butir dikatakan sahah apabila koefesiensi ( $r_{xy}$ ) bernilai positif dan lebih dari nilai tabel pada taraf signifikan 5%.

Dari Hasil Uji coba instrument dari kedua angket, telah diketahui bahwa 30 soal valid untuk angket kognitif dan untuk angket kecemasan menunjukkan bahwa dari 32 item soal terdapat 3 butir soal yang gugur, yaitu butir nomor 26 dan 31, karena nilai  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  tabel.

## 2. Uji Reliabelitas Instrumen

Syarat instrumen yang baik yaitu menuntut kejelasan atau stabilitas hasil pengamatan dengan instrument (pengukuran). Tujuan dilakukan uji reliabelitas adalah untuk mengetahui bahwa instrumen yang digunakan benar-benar dapat dipercaya atau dapat diandalkan, sehingga dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya.

Uji reliabelitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan metode belah dua atau *Split-half Method* dengan rumus Spearman-Brown. Karena sesuai dengan data yang akan diolah dan rumus ini lebih sederhana dibandingkan dengan rumus – rumus yang lainya (Suharsimi Arikunto, 2012: 107 )

yaitu:

$$r_{11} = \frac{2rb}{1 + rb}$$

Keterangan :

$r_{11}$  : reliabelitas yang dicari

$rb$  : korelasi *Product Moment* antar belahan

Dari hasil uji reliabelitas didapatkan hasil berikut :

### a. Reliabelitas Angket Kognitif

Pada hasil perhitungan reliabelitas angket kognitif diperoleh koefisien sebesar 0,967.

### b. Reliabelitas Angket Kecemasan

Hasil perhitungan reliabelitas untuk angket kecemasan diperoleh koefisien sebesar 0,995.

Menurut Sugiono (2007 : 54) koefisien korelasi berada pada rentang interval 0,80 – 1,00 adalah sangat tinggi. Jadi kedua angket tersebut dapat dinyatakan memiliki reliabilitas yang tinggi dan dapat digunakan untuk penelitian.

## I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuisioner. Angket yang di gunakan merupakan angket tertutup dengan menggunakan pilihan jawaban dan jawaban langsung. Peneliti menggunakan dua angket untuk mengukur dua variabel sebagai berikut :

### 1. Pengumpulan Data Kemampuan Kognitif

Untuk mendapatkan data dari pengetahuan Wasit tentang peraturan pertandingan, penelitian ini menggunakan penilaian benar dengan skor 1 dan skor 0 untuk jawaban salah, berikut ini adalah tabel pemberian skor :

**Tabel 3. Tabel Pemberian Skor Angket Kognitif.**

Alternatife Jawaban	Skor Jawaban
Jawaban Benar	1
Jawaban Salah	0

### 2. Pengumpulan Data Kecemasan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan empat pilihan hasil modifikasi skala Likert, yaitu : (SS: sangat setuju, S: setuju, TS: tidak setuju, STS: sangat tidak setuju) untuk memperoleh data dari pernyataan wasit,

pemberian skor terhadap tiap – tiap jawaban dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4. Skor Angket Kecemasan**

Alternatif Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

#### J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian ini digunakan teknik analisis korelasi *Product Moment* dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(N\Sigma X^2 - \Sigma X)^2 \cdot (N\Sigma Y^2 - \Sigma Y^2)}}$$

Keterangan :

- $r_{xy}$  = Koefisien korelasi product moment
- X = Variabel bebas
- Y = Variabel terikat
- N = Jumlah Sampel

Hipotesis yang diajukan :

$H_0$  : Tidak ada hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat

$H_1$  : Ada hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat

Teknik analisis data dibantu dengan menggunakan program SPSS 20.0.