

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian dalam penelitian ini adalah menggunakan desain penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian kuantitatif korelasional adalah suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk mengetahui keeratan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti tanpa melakukan suatu intervensi terhadap variasi variabel-variabel yang bersangkutan (Azwar, 2015).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu atribut atau nilai dari suatu objek atau suatu kegiatan tertentu yang memiliki suatu variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari atau ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016).

Identifikasi variabel dilakukan dengan tujuan agar dapat mengenali fungsi masing-masing variabel penelitian. Identifikasi variabel penelitian dapat digunakan untuk menentukan alat pengumpul data, serta dalam pengujian hipotesis. Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel, yaitu:

1. Variabel Bebas (X1) → *Self Efficacy*
2. Variabel Bebas (X2) → *Collective Efficacy*
3. Variabel Tergantung (Y) → Kecemasan Kompetitif

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Azwar (2015) menjelaskan bahwa definisi operasional merupakan sebuah definisi pada suatu variabel yang diberikan dengan cara mengubah konsep yang berupa konstruk menjadi kata-kata yang menggambarkan perilaku dan gejala yang dapat diamati, dapat diukur, dan ditentukan kebenarannya berdasarkan karakteristik variabel yang dapat diamati.

Beberapa definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kecemasan Kompetitif (Vy)

Kecemasan kompetitif merupakan tinggi rendahnya emosi yang tidak menyenangkan dan dipresepsikan sebagai suatu ancaman, serta mengakibatkan perubahan-perubahan pada tubuh baik secara somatik/fisik maupun psikologis.

Kecemasan Kompetitif di ukur menggunakan skala *Revised Competitive State Anxiety Inventory-2* (CSAI-2R). Skala CSAI-2R merupakan skala CSAI-2 dari Martensm, dkk (1990) yang telah direvisi oleh Cox, dkk (2003) dan di adopsi oleh Masykur (2015). Pada skala CSAI-2 terdapat 27 item yang merepresentasikan tiga komponen kecemasan kompetitif, dan pada skala CSAI-2R Cox, dkk membuang 10 item yang dianggap memiliki korelasi tinggi dengan dimensi lain pada konstruk kecemasan kompetitif. CSAI-2R terdiri dari 17 item pernyataan yang mengukur intensitas kecemasan kompetitif dengan dimensi yang telah dikemukakan oleh Martens, dkk (dalam Masykur, 2015).

2. *Self Efficacy* (Vx1)

Self efficacy adalah tinggi rendahnya keyakinan individu dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya serta mampu menentukan tindakan dalam menyelesaikan tugas atau masalah tersebut.

Alat ukur *self efficacy* yang bernama *General Self Efficacy* (GSE) adalah alat ukur yang menggambarkan bagaimana seorang individu menilai keyakinan dirinya secara general terhadap berbagai situasi (Luszczynska, dkk (dalam Hamidya, 2016)). Versi pertama dari skala GSE menggunakan bahasa Jerman dan disusun oleh Matthias Jerusalem dan Ralf Schwarzer pada tahun 1979 yang di adopsi oleh Hamidya (2016) dengan metode penskalaan respon atau Likert yang telah diadaptasi dalam ke dalam 13 bahasa di 14 negara di seluruh dunia. Dari hasil ujicoba pada 23 bangsa diperoleh kesimpulan bahwa *General Self Efficacy* dapat dikatakan sebagai skala unidimensional yang artinya konstruk yang bersifat universal atau memiliki pemahaman yang sama pada setiap orang yang memiliki kultur budaya yang berbeda-beda dan hanya terdiri dari satu dimensi saja.

Dengan alat ukur ini dapat ditemukan bahwa semakin tinggi skor yang dihasilkan melalui pengisian kuisisioner GSE maka semakin tinggi tingkat *self efficacy* yang dimiliki oleh seorang atlet. Sebaliknya, semakin rendah skor yang dihasilkan maka semakin rendah tingkat *self efficacy* seorang atlet. Penulis menggunakan skala *General Self Efficacy Scale* (GSE) sebagai alat ukur dari *self efficacy*.

3. *Collective Efficacy* (Vx2)

Collective efficacy yaitu persepsi yang melibatkan individu mengenai kemampuan kinerja kelompok. Keyakinan anggota satu dengan anggota lainnya untuk menyelesaikan suatu tugas atau masalah tersebut.

Alat ukur *collective efficacy* dalam penelitian ini disusun menggunakan dimensi *collective efficacy* dari Zaccaro, dkk (1995) yaitu dimensi *ability, effort, persistence, preparation, dan unity*.

Dengan alat ukur ini dapat ditemukan bahwa semakin tinggi skor yang dihasilkan melalui pengisian kuisioner maka semakin tinggi tingkat *collective efficacy* yang dimiliki oleh suatu kelompok. Sebaliknya, semakin rendah skor yang dihasilkan maka semakin rendah tingkat *collective efficacy* suatu kelompok tersebut.

D. Populasi, Sampel Penelitian dan Teknik *Sampling*

1. Populasi

Sugiyono (2016) menjelaskan bahwa populasi yaitu wilayah generasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah atlet basket yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Siswa SMP Surabaya

2. Berusia 13-15 tahun
3. Mengikuti kompetisi basket tingkat Provinsi Jawa Timur

Tabel 3.1

Populasi Atlet

	Jumlah Anggota	Total Pemain
Tim Laki-laki	12 Pemain	192
Tim Perempuan	12 Pemain	144
Total		336

Data ini diperoleh dari panitia kepada peneliti sebagai acuan untuk pengambilan data.

2. Sampel Penelitian

Sugiyono (2016) menjelaskan bahwa sampel yaitu bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi penelitian. Sampel merupakan representatif dari populasi. Sampel merupakan bagian dari populasi, maka sampel harus memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasinya. Sampel pada penelitian ini menggunakan sampel atlet basket SMP usia 13-15 tahun. Jumlah sampel penelitian ini diperoleh dari perhitungan rumus Solvin dengan taraf kesalahan 10%. Rumus Solvin adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N.d^2 + 1}$$

Keterangan:

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

d = taraf kesalahan (10%)

Subjek pada penelitian ini berjumlah 78 orang.

3. Teknik *Sampling*

Teknik sampling adalah teknik yang dilakukan untuk menentukan sampel yang akan diambil sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan *nonprobability sampling* dengan teknik *random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2014) .

Sampel yang digunakan untuk penelitian ini adalah:

1. Siswa SMP Surabaya
2. Berusia 13-15 tahun
3. Mengikuti kompetisi basket tingkat Provinsi Jawa Timur

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk memperoleh data adalah dengan menggunakan kuesioner model skala *Likert*. Skala *Likert* yang akan digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel pada skala

Likert. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono, 2016).

Pernyataan sikap terdiri atas dua macam pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Pernyataan *favorable* digunakan untuk mendukung atau memihak obyek sikap, sedangkan pernyataan *unfavorable* digunakan untuk menunjukkan hal yang tidak memihak obyek (Azwar, 2015). Angket dalam penelitian ini disusun ke dalam dua bentuk yaitu *favorabel* dan *unfavorabel* dengan skor sebagai berikut :

Tabel 3.2
Skor Skala *Likert*

Jawaban	Skor Favorable	Skor Unfavorable
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Tabel 3.3

Nilai Pernyataan *Favorable* Skala Kecemasan Kompetitif

Nilai	<i>Favorable</i>
1	Tidak Sama Sekali
2	Jarang
3	Kadang-kadang
4	Sangat Banyak

Tabel 3.4

Nilai Pernyataan *Favorable* Skala *Self Efficacy*

Nilai	<i>Favorable</i>
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Dalam menyusun dan mengembangkan instrumen, peneliti terlebih dahulu membuat *blue print* dari variabel penelitian yang memuat aspek atau dimensi, indikator masing-masing aspek yang akan dijadikan acuan dalam penulisan aitem (Azwar, 2015). Berikut adalah tabel *blue print* kecemasan kompetitif menurut Matens, dkk (dalam, Masykur, 2015) :

Tabel 3.5

Blueprint Competitive State Anxiety Inventory-2 Revised

Dimensi	Nomor Item	Jumlah Item	Prosentase
<i>Cognitive Anxiety</i>	1, 4, 6, 9,12, 15, 17	7	41,2%
<i>Somatic Anxiety</i>	2, 5, 8, 11, 14	5	29,4%
<i>Self Confident</i>	3, 7, 10, 13, 16	5	29,4%
Total		17	100%

Berikut adalah tabel *blue print self efficacy* menurut Bandura (1994) :

Tabel 3.6
Blueprint Skala Self Efficacy

No	Dimensi	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item	Prosentase
1.	<i>Magnitude</i>	Memandang suatu tugas yang sulit adalah tantangan yang harus di taklukan.	1,6	3	30%
		Mempunyai tujuan yang menantang, memiliki minat yang besar, dan menjaga komitmen untuk mencapai tujuan yang diinginkan.	2		
2.	<i>Generality</i>	Mengerahkan segala usaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan.	3,7	4	40%
		Berfikir secara strategis.	4,5		
3.	<i>Strength</i>	Mampu mengatasi serta mengendalikan stress yang dialami.	8,9	3	30%
		Tidak terpuruk dalam kegagalan terlalu lama karena mudah bangkit kembali.	10		
	Total			10	100%

Berikut adalah tabel *blue print collective efficacy* menurut Zaccaro (1995) :

Tabel 3.7

Blueprint Skala Collective Efficacy

No.	Dimensi	Indikator	Item		Prosentase
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	<i>Ability</i>	Merasa tim memiliki kemampuan untuk memenangkan pertandingan	1, 4, 8, 16	3, 7	30%
2	<i>Effort</i>	Meyakini bahwa tim mampu berusaha memenangkan pertandingan	2, 9	5	10%
3	<i>Persistence</i>	Meyakini bahwa tim mampu atau gigih dalam menyelesaikan tugas pada pertandingan	6, 10, 17	12	20%
4.	<i>Preparation</i>	Perencanaan yang matang	11, 15, 20,21	13, 18	30%
5.	<i>Unity</i>	Konsisten dalam kerja sama tim	14, 19	22	10%
Total			15	7	100%

F. Daya Deskriminasi Item dan Reliabilitas

1. Daya Deskriminasi Item

Untuk mengetahui daya deskriminasi item alat ukur dalam penelitian ini menggunakan kolerasi *Product moment* untuk mengetahui kolerasi antara skor item

dan skor total (Sugiyono, 2012). Dapat dikatakan valid (memiliki daya deskriminasi yang baik) bila batas koefisien daya deskriminasi item miniman 0,30 (Azwar, 2015).

2. Reliabilitas

Reliabel memiliki arti dapat dipercaya. Suatu pengukuran memiliki arti memiliki konsistensi dalam hasil pengukuran (Azwar, 2013). Ketika alat ukur ini digunakan beberapa kali dan menghasilkan hasil yang sama, maka alat ukur ini bisa dikatakan reliabel (Sugiyono, 2016).

Tingkat reliabilitas kuisisioner pada penelitian ini diukur dengan reliabilitas *Alpha Cronbact* untuk mengetahui konsistensi hasil ukur. Koefisien reliabel dari angka 0 samapi 1,00. Semakin mendekati angka 1,00 berarti pengakuan semakin reliable (Azwar,2015).

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan setelah data dari responden telah terkumpul. Menurut Sugiyono (2014) kegiatan yang dilakukan dalam menganalisis data adalah tabulasi data, menyajikan data, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah interval yang berasal dari kuesioner. Peneliti bertujuan untuk mengetahui dan menguji hubungan antara variabel X1 dengan variabel Y dan X2 dengan variabel Y, maka peneliti ini

menggunakan uji analisis linier regresi berganda. Analisis linier regresi berganda untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen, apakah masing-masing variabel independen berhubungan positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan (Sugiyono, 2014).

Adapun rumus analisis linier regresi berganda adalah sebagai berikut:

$$Y' = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_nX_n$$

Keterangan :

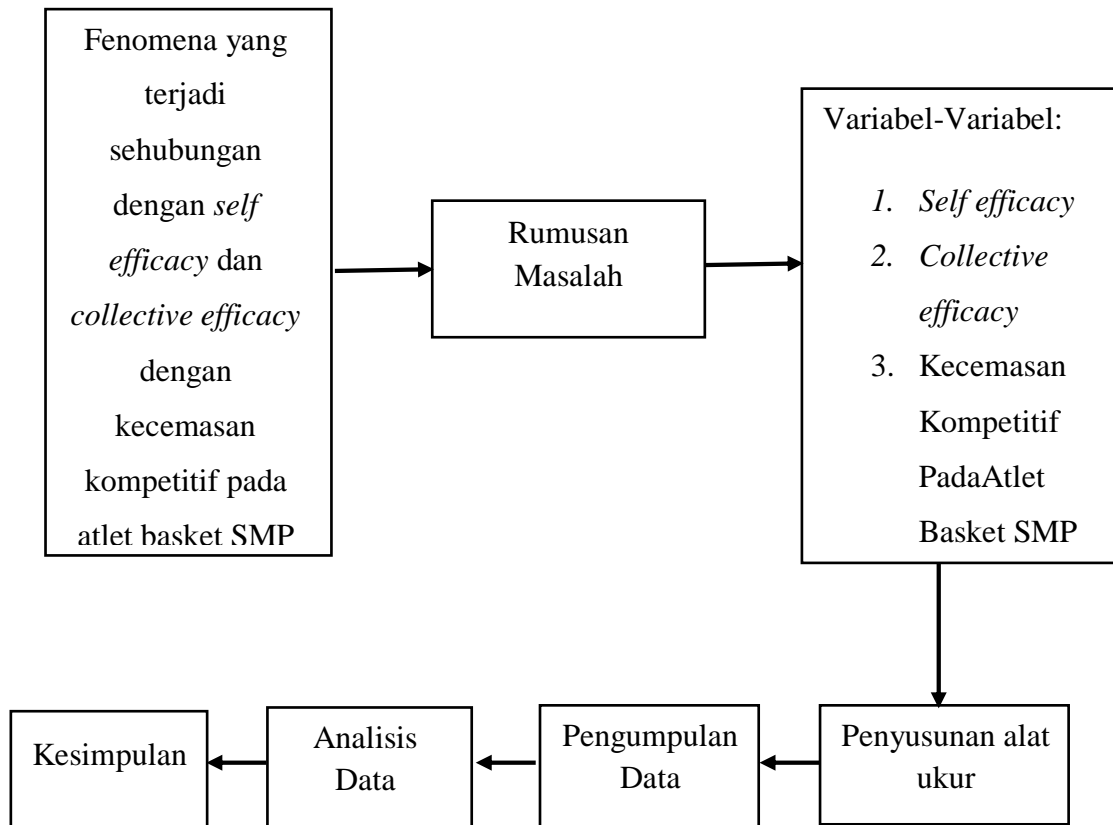
Y' : Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

X1 dan X2 : Variabel independen

a : Konstanta

b : Koefisien Regresi

H. Kerangka Berfikir



Gambar 3.8
Kerangka Berfikir