

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi masyarakat terhadap peranan Komunitas Olahraga Tradisional Indonesia (KOTI) dalam perkembangan permainan tradisional Indonesia

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan, terhitung dari bulan Maret sampai dengan bulan April 2016
2. Tempat Penelitian
Grand Mal Bekasi

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam mendapatkan data penelitian ini adalah dengan menggunakan survei non tes. Metode survei digunakan untuk menarik suatu kesimpulan tentang suatu populasi yang sedang diteliti, kesimpulan tersebut didasarkan atas informasi atau data yang diperoleh dari sampel penelitian yang dipilih secara acak. Metode penelitian ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang hendak dicapai dengan menyebarkan angket tentang " Persepsi Masyarakat Terhadap Peranan Komunitas Olahraga Tradisional Indonesia (KOTI) Dalam Perkembangan Permainan Tradisional Indonesia"

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah adalah para peserta Festival Olahraga tradisional yang diselenggarakan oleh KOTI.

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu dengan *accidental sampling* dan *quota sampling*. Teknik ini adalah teknik untuk menentukan sampel yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah kuota yang diinginkan berjumlah 50 dan teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data¹

E. Teknik Pengambilan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket. Data yang diambil adalah para peserta festival olahraga tradisional yang diselenggarakan oleh KOTI

F. Instrumen Penelitian

Teknik dalam pengumpulan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket dengan daftar isian *skala likert*, yaitu dengan teknik

¹ W.Gulo, *Metode Penelitian*, (Jakarta:PT Grasindo,2002),h.83.

pengumpulan data melalui data responden. Skala ini berhubungan dengan pernyataan tentang persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Instrument ini berisikan pertanyaan-pertanyaan yang dilengkapi dengan sejumlah alternatif. responden akan memilih salah satu dari alternatif atau kategori jawaban yang telah disediakan tersebut sesuai pilihannya.

Pemberian nilai jawaban angket pada setiap pertanyaan berdasarkan skala liker meliputi 5 kategori pilihan jawaban, yaitu :

- SS = sangat setuju
- S = setuju
- R = ragu-ragu
- TS = tidak setuju
- STS =sangat tidak setuju

Lima pilihan ini dimaksudkan agar responden tidak memiliki karagu-raguan dalam menjawab pertanyaan. Pemberian skor atau nilai untuk masing-masing jawaban favorable adalah sebagai berikut :

- SS = sangat setuju nilai 5
- S = setuju nilai 4
- R = ragu-ragu nilai 3
- TS = tidak setuju nilai 2
- STS = sangat tidak setuju nilai 1

Pemberian skor atau nilai untuk masing-masing jawaban unfavorable adalah

SS	= sangat setuju	nilai 1
S	= setuju	nilai 2
R	= ragu-ragu	nilai 3
TS	= tidak setuju	nilai 4
STS	= sangat tidak setuju	nilai 5

G. Kisi-kisi Instrumen

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Persepsi Masyarakat

DIMENSI	INDIKATOR	NO.SOAL	
		POSITIF	NEGATIF
1.Perasaan	a.Perasaan senang	2, 6, 24	11
	b.Perasaan tertarik	1,	8,10, 12
	c.Keingin tahuan yang tinggi	15	19
2.Perhatian	a. memperhatikan kegiatan	5, 14, 23	9
	b.Kesadaran dalam diri	13	7, 20
3.Motivasi	a.Mengetahui tujuan dari acara KOTI	4,16	17, 22
	b.Mengetahui manfaat dari acara KOTI	3, 18	21

H. Uji Coba Instrumen Alat Ukur

Untuk mengukur validitas angket rumus yang digunakan adalah rumus *product moment* sebagai berikut :

Rumus

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

Keterangan :

N	= Jumlah responden	= 50
$\sum X$	= Jumlah skor per butir	= 237
$\sum X^2$	= Jumlah skor per butir kuadrat	= 1133
$\sum Y$	= Jumlah skor total	= 3011
$\sum Y^2$	= Jumlah skor total kuadrat	= 181727
$\sum XY$	= Jumlah dari skor per butir dikali skor total	= 14297

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

$$r_{xy} = \frac{50.14.297 - (237).(3011)}{\sqrt{\{50.1133 - (237)^2\}\{50.181.727 - (3011)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{714.850 - 713.607}{\sqrt{\{481\}\{20.229\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{1.243}{\sqrt{9.730.149}}$$

$$r_{xy} = \frac{1.243}{3.113,318}$$

$$r_{xy} = 0,398$$

Dalam penelitian ini menguji reliabilitas menggunakan *alpha cronbac*, penghitungan reliabilitas menggunakan

Rumus

$$r_{II} = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sum \sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{II} : reliabilitas instrument

K : banyak butir yang valid

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varian butir

$\sum \sigma_t^2$: jumlah varian total

Rumus varian

$$\alpha^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_t^2} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{24}{24-1} \right) \left(1 - \frac{497,82}{2776,1} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{24}{23} \right) (0,7813)$$

$$r_{11} = 0,8153$$

I. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian tentang pelaksanaan :

1. Menghitung skor jawaban masing-masing responden dari setiap butir pertanyaan tiap dimensi
2. Menghitung rata-rata jawaban tiap-tiap pernyataan yaitu dengan cara menghitung jumlah skor tiap butir dibagi jumlah responden, kemudian dikalikan 100%

Dengan rumus

$$X = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Keterangan : x = Skor rata-rata jawaban

X = Jumlah skor tiap butir

N = Jumlah responden

3. Menginterpretasikan setiap jawaban dari setiap butir pernyataan.
4. Menginterpretasikan setiap jawaban dari tiap dimensi

Untuk mendapatkan gambaran mengenai Peranan Komunitas Olahraga Indonesia (KOTI) dalam perkembangan permainan tradisional Indonesia, maka data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan metode statistik deskriptif menggunakan persentase dengan rumus:

$$P = \frac{FX}{N} \times 100\%$$

keterangan : P : Hasil pembagian dalam bentuk persen (%)

Fx : Frekuensi responden

N : jumlah respondens