

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Tes Keterampilan Menyerang *Gyaku tsuki*

a. Data Tes Awal dan Tes Akhir Penelitian Keterampilan Melalui latihan Imajinasi (*Imagery*) Visual

Pada bulan September 2017 peneliti melakukan pelaksanaan kegiatan observasi awal dan Tes awal untuk mengetahui kondisi awal terhadap pembelajaran keterampilan menyerang *gyakutsuki* melalui latihan imajinasi (*imagery*) visual. Dalam Proses latihan peserta yang menyandang sabuk kuning keatas yang berjumlah 12 orang dibagi menjadi 2 kelompok yang terdiri 1 kelompok berjumlah 6 orang yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan peserta didik dalam proses latihan. Dengan memperhatikan gerakan (psikomotorik). Peneliti mengambil nilai sample secara individu selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar hasil kemampuan siswa pada tes awal. Kemudian peneliti membuat program pertemuan untuk selanjutnya yang akan diterapkan kepada siswa untuk mengetahui letak kesalahan gerakan hingga menghasilkan penyusunan

pembelajaran yang diterapkan dan dapat memperoleh data awal sample kedalam penilaian keterampilan siswa dalam menyerang *gyaku tsuki*.

2. Hasil Tes Awal dan Akhir melalui latihan Imajinasi (*imagery*) Visual

Data yang diperoleh dilapangan mengenai tes awal dan akhir sebagai berikut:

Hasil Tes awal yang diperoleh yaitu tidak memiliki rentangan , sedangkan hasil tes akhir memiliki rentangan dengan nilai 25 sampai 27.

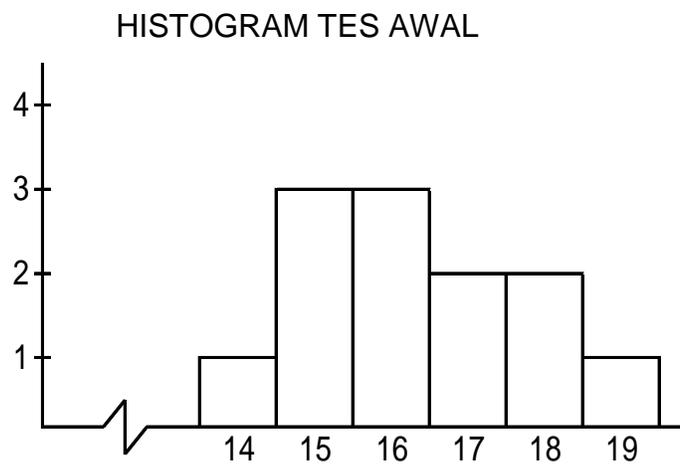
a. Tes Awal

Dapat dilihat pada tabel dan diagram histogram tes awal terhadap keterampilan menyerang *gyaku tsuki* pada siswa ekstrakurikuler karate Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Bekasi.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Hasil Data Tes Awal

No	Kelas Interval Tes Awal	Frekuensi	
		Absolut	Relatif
1	14	1	8,3%
2	15	3	25%
3	16	3	25%
4	17	2	16,6%
5	18	2	16,6%
6	19	1	8,3%
JUMLAH		12	99,8%

Menurut tabel distribusi frekuensi hasil data tes awal dari 12 sample yaitu tidak memiliki nilai tengah pada setiap rentangan. Namun pada kelas interval terdapat rentangan 14 dengan adanya 1 sample dengan relatif (8,3%), pada rentang 15 dengan ada 3 sample (25%), pada rentang nilai 16 dengan ada 3 sample(25%), pada rentangan 17 dengan ada 2 sample(16,6%), pada rentangan 18 dengan ada 2 sample(16,6%), pada rentangan 19 dengan ada 1 sample (8,3)



Gambar 4.1 Grafik Histogram data distribusi frekwensi Tes Awal melalui latihan Imajinasi (*imagery*) Visual

b. Tes akhir

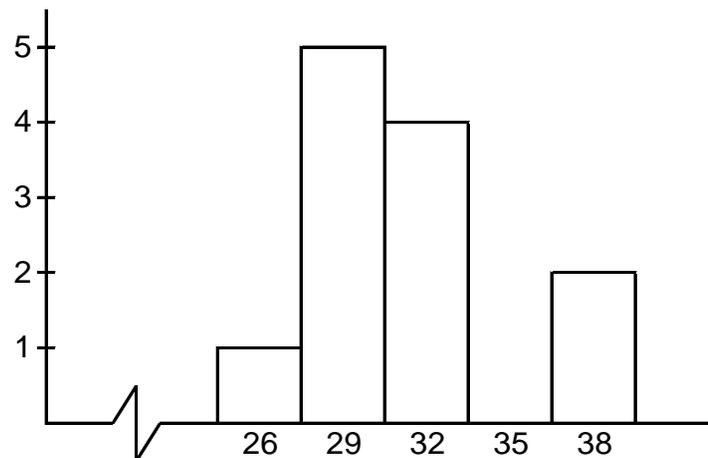
Dapat dilihat pada tabel dan diagram histogram berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Data Tes Akhir

No	Kelas Interval Tes Akhir	Nilai Tengah	Frekuensi	
			Absolut	Relatif
1	25-27	26	1	8,3%
2	28-30	29	5	41,6%
3	31-33	32	4	33,3%
4	34-36	35	-	-
5	37-39	38	2	16,6%
JUMLAH			12	99,8%

Menurut tabel distribusi frekuensi hasil data tes akhir diatas dari 12 sample pada rentang kelas interval yaitu memiliki nilai tengah yang terdiri dari: rentangan nilai 25-27 dengan nilai tengah 26 memiliki 1 sampe dengan relatif (8,3%), rentangan nilai 28-30 dengan nilai tengah 29 memiliki 5 sample dengan relatif (41,6%), rentangan nilai 31-33 dengan nilai tengan 32 memiliki 4 sample dengan relatif (33,3%), rentangan nilai 34-36 memiliki sample 0 dengan relatif (0%), rentangan nilai 37-39 dengan nilai tengah 38 memiliki sample 2 dengan relatif (16,6%)

HISTOGRAM TES AKHIR



Gambar 4.2 Grafik Histogram data distribusi frekuensi Tes Akhir melalui latihan Imajinasi (*imagery*) Visual

B. Pengujian Hipotesis

Perhitungan Skor Uji –t Keterampilan Menyerang *Gyaku tsuki* Awal dan Akhir

1. Teknik Perhitungan Uji-t pada Keterampilan Menyerang *Gyaku tsuki*

Hipotesis

- a. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ tidak terdapat perubahan pada gerakan keterampilan menyerang *gyaku tsuki* diakhir latihan.
- b. $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ terdapat perubahan gerakan keterampilan menyerang *gyaku tsuki* di akhir latihan.

1. Mencari nilai rata-rata

$$M_D = \frac{\sum D}{n} = \frac{178}{12} = 14,83$$

2. Mencari Simpang Baku

$$\begin{aligned} S_D &= \sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{12(2698) - (178)^2}{12(12-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{32376 - 31684}{132}} \\ &= 5,24 \end{aligned}$$

3. Mencari Standar Kesalahan Mean

$$\begin{aligned} SE_{MD} &= \frac{SD}{\sqrt{(n-1)}} \\ &= \frac{5,24}{\sqrt{12-1}} \\ &= \frac{5,24}{3,31} \\ &= 1,58 \end{aligned}$$

4. Mencari Nilai t – hitung

$$t_0 = \left| \frac{M_D}{SE_{MD}} \right|$$

$$= \left| \frac{14,83}{1,58} \right|$$

$$= 9,386$$

5. Mencari Nilai t – tabel

Nilai t-tabel dengan derajat kebebasan (dk) $n_1 - 1 = 12 - 1 = 11$

Pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ adalah 1,796

6. Kriteria pengujian

Jika t hitung \geq t tabel, maka H_0 ditolak

Jika t hitung \leq t tabel, maka H_0 diterima

Nilai t hitung = 9,386 dan t tabel = 1,706

Nilai t hitung $>$ t tabel menunjukkan bahwa hipotesa H_0 ditolak

7. Kesimpulan

Karena t-hitung (9,386) $>$ t-tabel (1,796) maka H_0 ditolak

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terbukti latihan imajinasi (*imagery*)

visual dapat meningkatkan keterampilan menyerang *gyaku tsuki* pada

siswa ekstrakurikuler karate SMP Negeri 7 Bekasi.