

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh latihan imajinasi (*imagery*) visual terhadap keterampilan menyerang (*gyaku tsuki*) pada siswa ekskul karate Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Bekasi.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Bekasi, Bekasi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan September dan dilaksanakan sebanyak 8 pertemuan disesuaikan dengan jadwal latihan ekskul karate di Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Bekasi

C. Populasi dan Teknik Pengambilan Sample

1. Populasi

Dalam Penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa siswi yang mengikuti ekskul karate Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 bekasi sebanyak 20 orang.

2. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Yaitu mengambil sampel berdasarkan atas pertimbangan tertentu atau berdasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang memiliki sangkut paut yang erat serta tujuan atau maksud dari kreteria tertentu.¹

Dengan mengambil 12 orang sebagai sampelnya dengan kreteria sampel yaitu:

1. Siswa yang mengikuti ekskul karate di Sekolah Menengah Pertama 7 Bekasi.
2. Siswa yang sudah menyangang sabuk kuning keatas.
3. Siswa yang sudah siap diberi materi Kumite.
4. Minimal mengikuti 6 kali pertemuan.

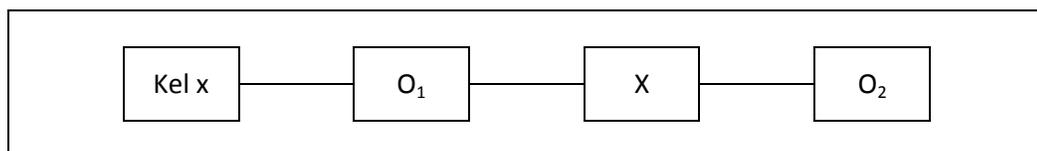
¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h.183.

D. Desain Penelitian

Sering kali data yang didapat kurang akurat karena persoalan yang dihadapi, untuk menindak lanjuti hal tersebut cara yang ditempuh adalah dengan desain eksperimen yaitu suatu rencana percobaan. Sedemikian informasi yang berhubungan dengan atau diperlukan untuk persoalan yang sedang diteliti. Dengan kata lain sebuah eksperimen merupakan langkah-langkah yang tepat untuk diambil sehingga akan membawa kepada analisis obyektif dan kesimpulan yang perlu untuk persoalan yang sedang dibahas.

Bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan *One Group pretest posttest design*. Dalam desain ini terdapat pretest sebelum diberikannya perlakuan dengan demikian hasil yang perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelumnya.

Desain digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Pola Hubungan Eksperimen *One Grup pretest posttest design*

Ket : Kel Ex : Kelompok Eksperimen

O₁ : Observasi / Pretest

X : Treatment/ perlakuan

O₂ : Observasi / Posttest

Dengan memberikan perlakuan pada siswa berupa urutan kegiatan sebagai berikut:

- a. Tes awal untuk mengetahui kemampuan awal sample.
- b. Treatment atau perlakuan.
- c. Tes akhir untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan.

E. Tujuan Desain Penelitian

Desain eksperimen bertujuan untuk memperoleh informasi yang diperlukan oleh peneliti dalam melakukan persoalan yang akan dibahas dengan dibuat sesederhana mungkin untuk mengingat waktu, biaya, tenaga dan bahan yang harus digunakan.

F. Instrumen Test

Instrumen Penilaian yaitu alat atau fasilitas yang digunakan oleh Penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis hingga mudah diolah²

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Instrumen Alat
 - a. Target
 - b. Alat tulis
 - c. Form penilaian
 - d. Kamera Digital
2. Kisi-kisi instrumen keterampilan menyerang *gyaku tsuki*

² Ibid., h.193.

Tabel 3.2
Kisi-kisi penilaian keterampilan menyerang *gyakutsuki*

Variabel	Unsur Gerak	Indikator	Uraian sikap	Skor			
				1	2	3	4
Keterampilan siswa menyerang <i>gyakutsuki</i> -	Sikap Persiapan	a.Sikap Pandangan	-Pandangan kearah sasaran/target				
		b.Sikap Tangan	- angkat tangan kiri setinggi bahu -angkat tangan kanan menempel dibadan setinggi dada dengan posisi tangan mengepal				
		c.Sikap Badan	-Badan tegak rileks Dengan menyamping kiri				
		d.Sikap Kaki	-Kaki kiri di langkahkan kedepan selebar bahu				
	Gerakan Pelaksanaan	a.Sikap Kaki	- posisi kaki kiri melangkah jauh ke depan				

			dengan lutut depan ditekuk sehingga lurus kedepan				
		b.Sikap Badan	- pinggul diputar ke arah kiri sehingga posisi badan lurus kedepan				
		c.Sikap lengan	- Posisi lengan memukul lurus kearah sasaran dengan posisi tangan mengepal dan dibantu dengan putaran pinggul ke arah depan				
		d.Sikap Pandangan	-Pandangan kearah sasaran				
	Gerakan Lanjutan	a.Sikap Tangan	-Posisi lengan tarik kembali kearah pinggang				
		b.Sikap Badan	-posisi badan kembali ke awal dengan badan tegak menyamping kearah kiri				

		c.Posisi kaki	-Posisi kaki kembali keawal dengan Kaki depan ditarik kebelakang dan direnggangkan selebar bahu				
		d.Pandangan	-pandangan kearah lawan atau sasaran				

G. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi. Data diambil dari hasil tes awal dan tes akhir. Penelitian berfokus hanya seputar tingkat pemahaman responden. Tingkat pemahaman diukur dengan skor yang diberikan berdasarkan pengamatan terhadap kemampuan siswa. Pemberian skor dilakukan dengan membuat standar penilaian sebagai berikut:

1. Skor 4 = Dilakukan sesuai Kriteria penilaian dengan sangat baik
2. Skor 3 = Dilakukan sesuai Kriteria penilaian dengan baik
3. Skor 2 = Dilakukan sesuai kreteria penilaian dengan kurang
4. Skor 1 = Dilakukan sesuai kreteria penilaian sangat kurang

3. Pelaksanaan tes

1. Siswa melakukan persiapan
2. Siswa melaksanakan tes berpasangan dengan jarak 1 Meter
3. Salah satu siswa memegang target dan siswa yang lainnya menyerang
4. Setelah itu Siswa melakukan gerakan pukulan *gyaku tsuki* kearah target secara bergantian

Pedoman Keberhasilan

1. Pandangan melihat kearah target.
2. Posisi tangan kanan lurus memukul kearah depan sasaran dengan cepat dan bertenaga.
3. Posisi tangan setelah memukul tarik kembali kearah pinggang.
4. Posisi pinggul diputar kearah kiri sehingga posisi badan lurus kedepan.
5. Posisi badan kembali ke awal dengan badan tegak menyamping kearah kanan.
6. Posisi kaki kembali keawal dengan kaki depan ditarik kebelakang dan diregangkan selebar bahu.

Dari hasil tes setelah pembelajaran maka diperoleh data. Selanjutnya data diolah dan dianalisis untuk menguji instrumen penelitian ini. Tujuan yang ingin dicapai dengan analisis data ini adalah untuk menyederhanakan data ke data kedalam bentuk yang dapat dimengerti dan ditafsirkan, sehingga hubungan-hubungan yang ada didalam masalah penelitian ini dapat

dimengerti dan diuji. Adapun langkah-langkahnya untuk menganalisis data sebagai berikut:

1. Uji Validitas Alat tes

Pengujian yang pertama yaitu pengujian validitas. Suatu tes yang dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur, sebuah *item* (butir soal) dikatakan valid apabila mempunyai dukungan yang besar terhadap skor total item menyebabkan skor total menjadi tinggi atau rendah. Pengujian alat pengumpul data pada penelitian ini dilakukan dengan cara analisis butir tes. Untuk menguji validitas tiap butir tes maka skor-skor yang ada pada butir yang dimaksud (X) dikorelasikan dengan skor total (Y). Sedangkan untuk mengetahui indeks korelasi alat pengumpul data digunakan persamaan korelasi *product moment* dengan angka kasar yang dikemukakan oleh *pearson*, yaitu

Keterangan:

$$r = \frac{n\sum x.y - \sum x \sum y}{\sqrt{n\sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{n\sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Ket

r : Koefisien korelasi

X : Skor tiap butiran angket dari tiap responden

Y : Skor total

$\sum X$: Jumlah skor tiap butiran angket dari tiap responden

$\sum Y$: Jumlah skor total seluruh butiran angket dari tiap responden

N : Banyaknya data³

Setelah menggunakan rumus tersebut, maka bandingkan nilai koefisien korelasi *product moment* hasil perhitungan (r hitung) dengan nilai koefisien korelasi yang terdapat dalam tabel (r tabel). Kemudian membuat kesimpulan setelah nilai r hitung yang diperoleh dibandingkan kembali dengan harga *product moment* pada tabel yang signifikansi yang berjumlah = 0,05.

Bila r hitung $>$ r tabel, maka item tersebut dinyatakan valid.

Maka dari itu, peneliti melakukan pengumpulan data pada selain objek penelitian untuk menguji keabsahan instrumen penelitian yang dimiliki dan dihitung sesuai rumus tersebut agar mengetahui valid atau tidaknya instrumen tersebut dalam hal ini, peneliti perlu menguji pada objek yang memiliki homogenitas tinggi agar hasil yang diharapkan terjadi.

³ Sugiono, Metode Penelitian, (Jakarta:Alfabeta,2016), hal.128

2. Uji Realibilitas Alat Tes

Uji realibilitas sama pentingnya dengan uji validitas, karena uji realibilitas berkenaan dengan derajat konsisten dan stabilitas data atau temuan. Hal ini ditunjukkan oleh pendapat Sugiono mengemukakan bahwa “realibilitas adalah suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Penguji relibilitas menggunakan rumus korelasi *product moment* yaitu dengan mengkorelasikan perolehan skor antara nomor-nomor butir tes

Tabel 3.3

Interprestasi derajat relibilitas

Rentang Nilai	Klasifikasi
0,000-0,200	Derajat relibilitas sangat rendah
0,200-0,400	Derajat relibilitas rendah
0,400-0,600	Derajat relibilitas cukup
0,600-0,800	Derajat realibilitas tinggi
0.800-1,00	Derajat relibilitas sangat tinggi

Menurut Suharsimi Arikunto langkah-langkah pengujian dengan menggunakan rumus tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan skor terhadap instrumen yang diperoleh oleh sampel
- b. Buat tabel pembantu untuk menempatkan skor-skor item yang diperoleh

- c. Menghitung jumlah skor item yang diperoleh oleh masing-masing sampel
- d. Menghitung kuadrat jumlah skor item yang diperoleh masing-masing sampel
- e. Menghitung varians masing-masing item dari varians total.

Tabel 3.4

Contoh Format Tabel Perhitungan Varians dan Varians Total

No Sampel	X	X ²

- f. Menghitung koefisien Alfa
- g. Membandingkan nilai koefisien Alfa dengan nilai koefisien korelasi *product moment* yang terdapat dalam tabel.
- h. Membuat kesimpulan, jika nilai hitung $r_{hitung} > r_{table}$, maka instrumen dinyatakan reliabel.⁴

Hasil perhitungan r_{hitung} dibandingkan dengan r_{table} pada taraf nyata

$\alpha = 5\%$. Kreteria adalah sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} > r_{table}$, maka item pertanyaan dikatakan reliabel.

Jika $r_{hitung} \leq r_{table}$, maka item dinyatakan tidak reliabel.

⁴ AriKunto, Metode Penelitian, (Surabaya: Grafindo, 2006) hal. 223

H. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data berupa pedoman dari penelitian untuk diteliti yang didalamnya mencakup indikator-indikator yang sesuai dalam kisi-kisi dan from penilaian.

I. Teknik Analisis Data

Dalam Penelitian ini digunakan teknik statistik uji-t yaitu bertujuan untuk membandingkan dan untuk mengetahui perubahan hasil pretest dan posttest dengan ketentuan rumus.

1. Uji-t pada sample yang tidak saling berhubungan rumus yang

digunakan:
$$T_h = \frac{|M1-M2|}{\sqrt{Se\ m1m2}}$$

2. Uji-t pada sample yang saling berhubungan menggunakan rumus:

$$T_h = \frac{|MD|}{\sqrt{SE\ MD}}$$

Adapun langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

1. Mencari Mean:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

2. Mencari standar deviasi Simpangan Baku

$$SDX = \frac{\sqrt{n \sum D^2 - (\sum D)^2}}{n(n-1)}$$

3. Mencari Standar Kesalahan SDM

$$SDm = \frac{SDx}{\sqrt{n-1}}$$

4. Mencari Nilai Hitungan

$$Th = \frac{M1 - M2}{SE M1 - M2}$$

5. Mencari nilai t tabel dengan kebebasan $(dk)2(n-1)$, pada taraf signifikan $(\alpha) 0,05$
6. Membandingkan t hitung dengan t tabel.

J. Hipotesa statistik

Setelah membandingkan t hitung dengan tabel, maka dilakukan pengajuan hipotesa, antara hipotesis nol (H_0) dengan hipotesis eksperimen (H_1) dengan ketentuan sebagai berikut:

$H_0 = \mu_1 = \mu_2$: *hipotesis ditolak*

$H_1 = \mu > \mu_2$: *hipotesis diterima*