

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

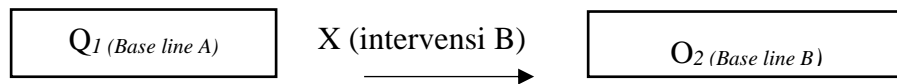
Dalam penelitian ini memakai menggunakan metode pre-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Karena dalam penelitian ini mengkaji mengenai perubahan aspek psikologinya yakni kemandirian dan berpikir kreatifnya jadi diberikan beberapa treatment diberikan juga pre-test dan post-test untuk mengetahui hasilnya.

Untuk mengungkap tujuan serta kuatnya asosiasi antara perubahan atau peningkatan mengenai kemandirian dan berpikir kreatifnya tersebut dirancanglah sebuah model hipotesisnya tersebut. Lalu, agar membantu pengujian hipotesisnya tersebut, teori yang dipakai yakni teori kemandirian yang menjadi penunjang dalam mewujudkan karakter tersebut tercapai yakni kerja keras, disiplin, berani, kreatif, dan pembelajaran (belajar sepanjang hayat). Untuk teori berfikir kreatifnya yakni kelancaran berpikir (fluency of thinking), keluwesan berpikir (flexibility), elaborasi pikiran (elaboration), dan keaslian berpikir (originality). Beserta prinsip psikologi yang melandasi menguat karakter kemandirian dan berpikir kreatif seperti yang tertulis pada Bab II.

#### **3.2 Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan *design* penelitian One Grup Pre-Test Post-Test yang dalam pelaksanaannya hanya fokus pada individu sebagai sampel penelitiannya. Menurut Creswell dalam Fitriani (2018) penelitian ini memiliki rancangan yang didalamnya terdapat satu kelompok yang diobservasi terlebih dahulu pada tahap awal (pre-test), dilanjutkan pemberian perlakuan (treatment), dan diakhiri test akhir (post-test). Menurut Creswell (2015) menyatakan bahwa didalam penelitian yang dilakukan pengamatan awal sebelum melakukan campur tangan atau memberikan pengaruh pada yang akan diteliti. Oleh karenanya, peneliti

memiliki alasan yang kuat kenapa memilih *design* ini yakni hasil dari perlakuan dinilai lebih akurat, jelas dan tepat karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum diberikannya perlakuan atau *treatment*. Adapun desain penelitian yang digunakan penulis digambarkan sebagai berikut:



*Gambar 3. 1 Desain One Grup Pre-Test Post-Test*

(Issaac and William, 1983)

Keterangan:

O1 = nilai pre-test (sebelum diberi perlakuan)

X = treatment

O2 = nilai post-test (setelah diberi perlakuan)

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### a. Populasi

Populasi penelitian ini yakni dari seluruh siswa SMP di Tanjungsari. Menurut Kasmirin (2016) bahwa populasi ialah cangkupan dari daerah dimana nantinya akan diteliti oleh peneliti yang didalamnya terdapat objek maupun subjek yang memiliki kualitas dan ciri-ciri tertentu yang nantinya akan dikaji dan diambil data maupun hasil dari penelitiannya tersebut. Alasan peneliti memilih populasi ini ialah lebih erat kaitannya dengan peneliti, karena peneliti mengajar yang sama yakni di SMP IT Nurul Azmi Tanjungsari, dan di beberapa kesempatan terakhir peneliti lebih banyak beraktivitas dengan lingkungan atau ruang lingkup sekolah tersebut. Dan, populasi tersebut diambil dari seluruh siswa dari sekolah SMP IT Nurul Azmi tersebut yang berjumlah 84 orang. Pada setiap tingkatan kelasnya merupakan strata. Karakteristik populasi tersebut adalah jenis kelamin laki-laki dan perempuan, usia antara 13-15 tahun, mayoritas dari suku sunda, dan berdomisili di beberapa desa yang terdapat di kecamatan Tanjungsari. Pada usia populasi tersebut mencerminkan bahwa populasi berada pada fase usia remaja. Kebanyakan dari mereka banyak yang belum mengenal pencak silat dan kebanyakan baru bergabung pada ekstrakurikuler pencak silat di SMP IT Nurul Azmi.

Dalam hal kondisi kesehatan jasmani mereka semua dapat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pencak silat dan pembelajaran PJOK seperti biasa dengan baik, jadi tidak mengalami kesulitan ketika proses pemberian treatment berupa pemberian materi fisik (lari 12 menit, lari zigzag, push up, sit up, naik turun tangga) materi latihan teknik (senam dasar, jurus, dan bertarung), dan materi kerohanian (falsafah, wejangan, dan refleksi).

#### b. Sampel

Sampel penelitian ini ialah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pencak silat, dan yang nantinya dilakukan pengambilan data tersebut ialah di SMPIT Nurul Azmi. Pemilihan sampel dilakukan berdasarkan prinsip sampel acak berstrata (*stratified random sample*). Untuk itu ditempuh beberapa langkah, pertama mengidentifikasi jumlah seluruh siswa dari setiap kelas (strata) yang

diperoleh dari data siswa disekolah tersebut. Masing-masing kelas IX (22 orang), VIII (27 orang), dan VII (35 orang). Kedua, menetapkan proporsi atau presentase jumlah siswa dari setiap kelas, masing-masing kelas IX (20 %), VIII (30 %), dan VII (50 %). Ketiga memilih siswa secara acak dengan proses acak sederhana (undian) dari setiap kelas yang jumlahnya sesuai dengan proporsi yang direncanakan, masing-masing kelas IX (15 orang), VIII (20 orang), dan IX (25 orang). Hasil keseluruhan pemilihan secara acak dari setiap kelas (strata), itulah yang disebut sebagai sampel penelitian, berjumlah 60 orang. Rincian data populasi dan sampel acak berstrata tertuang dalam tabel dibawah ini:

*Tabel 3. 1 Demografi Responden*

<b>Informasi Demografi</b>		<b>Jumlah</b>	<b>Persentasi</b>
<b>Total Responden</b>		<b>60</b>	<b>100 %</b>
Jenis Kelamin	Laki-laki	25	41,67 %
	Perempuan	35	58,33 %
Usia	13	23	38,33 %
	14	22	36,67 %
	15	15	25 %
Kelas	7 SMP	25	41,67 %
	8 SMP	15	25 %
	9 SMP	10	33,33 %

Untuk keseluruhan data diatas bahwa laki-laki yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tersebut berjumlah 25 orang dan perempuan 35 orang. Dari keseluruhan ternyata responden terbanyak didominasi oleh perempuan dengan jumlah 58,33 %. Sedangkan pada usia seluruh siswa tersebut dikategorikan pada usia remaja yakni dari 13-15 tahun. Pada kelas 7 berjumlah 25 orang, kelas VIII berjumlah 15 orang, dan kelas IX berjumlah 10 orang.

Tabel 3. 2 Sampel Acak Berstrata

Tingkatan Kelas	Jumlah Siswa (N)	Proporsi (%)	Besar Sampel (n)
IX	15	25 %	15
VIII	27	33,33 %	20
VII	35	41,67 %	25
Total	84	100 %	60

Data yang diperoleh dari setiap instrumen, hasil test dan pengukuran terhadap sampel sebanyak 60 orang tersebut, diperiksa kembali kelengkapan dan kecermatannya. Beberapa orang dikeluarkan dari sampel karena alasan pertama, mereka tidak memberikan jawaban lengkap terhadap kuisisioner, kedua ada beberapa yang tidak sungguh-sungguh dalam menjawab kuisisioner, dan ketiga mereka tidak semuanya full mengikuti seluruh kegiatan dari program yang ada didalam ekstrakurikuler tersebut.

### 3.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

#### a. Waktu Pelaksanaan

Menyesuaikan dan akan dijadwalan ulang sesuai dengan waktu yang disepakati antara guru/pelatih, peserta, dan peneliti yakni 14 kali pertemuan. Dalam seminggu siswa melakukan ekstrakurikuler pencak silat sebanyak 2 kali, yakni hari Rabu dan Jumat. Pertemuan dilakukan mulai dari jam 15.30 - 17.00 WIB.

#### b. Tempat Pelaksanaan

Penelitian akan dilakukan di SMPIT Nurul Azmi di Jl. Kenanga, Lanjung No.37 Kec. Tanjungsari, Kab. Sumedang Provinsi Jawa Barat.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian dipakai guna dijadikan alat ukur untuk mendapat data dari masalah yang hendak dikaji disini. Pengolahan data yang dihasilkan lalu akan menjadi sesuatu kesimpulan atas hasil penelitiannya, dan akan memberi jawaban persoalan yang muncul. Menurut Kusumawati (2015) instrumen penelitian merupakan sebuah tes yang memiliki karakteristik dapat mengukur informan melalui sejumlah pertanyaan dalam penelitian.

Instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket, yakni nantinya dilihat dari memperoleh hasil data penelitian yang berupa apakah efektivitas mengikuti latihan pencak silat untuk meningkatkan tingkat kemandirian siswa SMP, dengan yakni dengan penyebaran angket/kuisisioner dari mulai pre-test (awal), dan hasil post-test (akhir). Dalam hal ini peneliti membuat instrument penilaian skala penelitian sebagai berikut:

#### 3.5.1 Skala

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan menggunakan skala Likert. Untuk menentukan skor atau nilai terhadap suatu pertanyaan yang diajukan kepada responden biasanya menunjukkan kecenderungan positif, misalnya sangat setuju, akan tetapi ada juga yang negatif. Dalam pengisian angket ini siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pencak silat melakukannya sebanyak 2 kali, yakni pada saat tes awal (pre-test) yakni sebelum diberikannya treatment, dan sesudah diberikan treatment yakni dalam hal ini melakukan pengisian kuesioner kembali pada test akhir (post-test). Adapun peneliti telah membuat berbagai macam pertanyaan dengan melakukan serangkaian uji validitas dan reabilitas terlebih dahulu.

*Tabel 3. 3 Kategori Penilaian Angket*

Pilihan	Skor
SS (Sangat Sesuai)	5
S (Sesuai)	4

R (Ragu-ragu)	3
TS (Tidak Sesuai)	2
STS (Sangat Tidak Sesuai)	1

Dalam hal ini pengguna memilih menggunakan skala likert, dan dirasa tepat. Menurut Likert dalam Willits (2016), subjek diminta untuk menanggapi setiap item pada untuk setiap pernyataan pendapat positif atau negatif yang diberikan. Dimana dalam skala ini terdapat lima pilihan jawaban dengan menunjukkan sangat sesuai (SS), sesuai (S), Ragu-ragu (R), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS) untuk setiap pernyataan pendapat positif atau negatif yang diberikan. Karena skala likert ini dapat digunakan untuk mengukur sikap/karakter seseorang.

### 3.5.2 Rujukan Definisi Konseptual

Menurut Rusnaini, dkk., (2021) didalam Profil Pelajar Pancasila itu sendiri, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melalui Pusat Penguatan Karakter (Puspeka) terus berupaya untuk mencetak penerus bangsa yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila.



Sumber: Kemendikbud, 2020

Gambar 3. 2 Profil Pelajar Pancasila

Sumber: Kemendikbud (2020)

### 3.5.2.1 Rujukan Definifi Konseptual Kemandirian

Serta sikap Kemandirian tersebut dikuatkan dari berbagai element penting lainnya dengan uraian sebagai berikut:



Gambar 3. 3 Penguatan Pendidikan Karakter

Sumber: Kemendikbud (2017)

Dalam penelitian karakter kemandirian kali ini berpedoman pada program Penguatan Pendidikan Karakter yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017), yakni: Kerja Keras, Kreatif, Disiplin, Berani dan Pembelajaran (Belajar Sepanjang Hayat).

Tabel 3. 4 Rincian Definisi Konseptual Karakter Kemandirian

Definisi Konseptual Karakter Kemandirian	
Kemandirian	Indikator Penunjang Kemandirian
1. Dalam penelitian karakter kemandirian kali ini berpedoman pada program Penguatan Pendidikan Karakter yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017), yakni: Kerja Keras, Kreatif, Disiplin, Berani dan Pembelajaran (Belajar Sepanjang Hayat).	a. Aspek Kreatif: Menurut Amrullah (dalam Runco, Millar Acar, dan Cramond, 2018) kreatif adalah ketika seseorang menghadapi masalah yang belum pernah dipelajari sebelumnya namun dia tahu bagaimana cara menyelesaikannya. Selanjutnya orang yang kreatif juga diasosiasikan sebagai orang yang berorientasi kepada tugas, pekerja keras dan mampu bertahan dalam waktu lama untuk mencapai target tertentu. Mereka juga memiliki keinginan untuk mengejar kepercayaan mereka dan berani untuk mengambil risiko untuk yang sedang dihadapinya tersebut.



b. Aspek Disiplin:

Definisi disiplin adalah suatu sikap konsisten dalam melakukan sesuatu (Dakhi, 2021)

c. Berani: Keberanian adalah sikap konsisten untuk meraih apa yang dibutuhkan walaupun harus menghadapi berbagai kesulitan dan kesusahan. Keberanian tidaklah tergantung pada maju dan mundur atau takut dan tidak takut, tetapi tergantung pada kemampuan menguasai jiwa dan berbuat sebagaimana seharusnya. bahwa keberanian tidaklah ditentukan oleh kekuatan fisik, tetapi ditentukan oleh kekuatan hati dan kebersihan jiwa. Kemampuan pengendalian diri waktu marah merupakan contoh keberanian yang lahir dari hati yang kuat dan jiwa yang bersih. (Habib Mustof, 2022)

d. Kerja Keras: kerja keras adalah berusaha dengan sepenuh hati dengan sekuat tenaga untuk berupaya mendapatkan keinginnan pencapaian hasil yang maksimal pada umumnya (Mirhan & Kurnia, 2016)

e. Pembelajaran:

Menurut pendapat Andiyanto (2018) Dampak program belajar sepanjang hayat bagi seseorang atau individu dapat dilihat dari meningkatnya kebermaknaan seseorang dalam kehidupan dirinya, keluarganya dan lingkungan masyarakatnya. Kebermaknaan diri berarti memiliki kemampuan untuk menjadi diri sendiri, bersifat mandiri dan memiliki kemampuan untuk menentukan jalan hidupnya sendiri. Kebermaknaan di atas berdampak pada sikap dan perilaku serta harapan yang lebih positif dari peserta didik, baik yang menyangkut diri sendiri maupun yang menyangkut sistem sosial budaya. Sikap, perilaku dan harapan tersebut dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu: 1. Perubahan pada kebiasaan diri untuk menjadi pembelajar secara terus menerus. 2. Perubahan dalam cara pandang terhadap lingkungan sekitar. 3. Perubahan pandangan terhadap masa depan yang lebih optimis.

### 3.5.2.2 Rujukan Definisi Konseptual Berfikir Kreatif



*Gambar 3. 4 Konsep Berfikir Kreatif*

Konsep Berfikir Kreatif menurut (J. P. Guilford, 1967)

Menurut J. P. Guilford (1967) menyatakan kreativitas merupakan kemampuan berpikir divergen atau pemikiran yang memiliki beragam pilihan solusi yang sama benarnya terhadap sebuah persoalan. Lebih jelas lagi Guilford menjelaskan bahwa terdapat indikator penunjang dari berpikir kreatif diantaranya adalah kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), elaborasi (elaboration), dan originalitas, (originality).

Tabel 3. 5 Rincian Definsi Konseptual Berfikir Kreatif

Definisi Konseptual Berfikir Kreatif	
Berpikir Kreatif	Indikator Penunjang Berpikir Kreatif
<p>1. Menurut Guilford (1967) menyatakan kreativitas merupakan kemampuan berpikir divergen atau pemikiran yang memiliki beragam pilihan solusi yang sama benarnya terhadap sebuah persoalan.</p> <p>2. Menurut Guilford dalam (1967) indikator penunjang dari berpikir kreatif diantaranya adalah kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), elaborasi (elaboration), dan originalitas, (originality).</p>	<p>Menurut J. P. Guilford (1967) indikator penunjang dari berpikir kreatif adalah sebagai berikut:</p> <p>a. Kelancaran berpikir (fluency of thinking)</p> <p>Yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.</p> <p>b. Keluwesan berpikir (flexibility)</p> <p>Yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.</p> <p>c. Elaborasi (elaboration)</p> <p>Yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.</p> <p>d. Originalitas (originality)</p> <p>Yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.</p>

### 3.5.2.3 Keterkaitan Rujukan Konseptual Kemandirian dan Berfikir Kreatif Dalam Penelitian Yang Diambil

*Tabel 3. 6 Rincian Definsi Konseptual Kemandirian dan Berfikir Kreatif*

Keterkaitan antara nilai Kemandirian dan Berfikir Kreatif dalam Pencak Silat
Menurut Nurfitri (2022) bahwa mengembangkan nilai mandiri dan kreatif pada kesenian pencak silat merupakan perilaku yang diterapkan dalam aktivitas sehari-hari melalui proses pembelajaran yang dimulai dari hal-hal kecil yang diajarkan dan ditanamkan sejak dini kepada anak-anak melalui aktivitas yang terletak pada praktik yang ada didalamnya, dengan bertujuan agar peserta didik tersebut memiliki perjuangan dalam menjadi pribadi yang mandiri (kemandirian) dan dapat mudah memecahkan solusi (berfikir kreatif) didalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu peneliti mengambil benang merah bahwa antara kemandirian, dan kreatif adalah suatu kesatuan yang utuh dan tidak bisa dipisahkan antara keduanya.

### 3.5.3 Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu pengujian yang berguna untuk mengetahui kesesuaian kuisioner yang dilakukan oleh peneliti dalam mengukur dan memperoleh data penelitian dari responden. Dalam menguji validitas kali ini peneliti telah membuat 25 pertanyaan untuk angket kemandirian dan 28 pertanyaan untuk angket berfikir kreatif sebelumnya dengan jumlah sampel sebanyak 12 orang, yakni mengambil sampel tersebut diambil dari peserta yang berusia remaja diperguruan Pencak Silat PSHT Ranting Assalam Cabang Sumedang pada tanggal 07 Februari 2024. Selanjutnya diuji melalui pengisian angket tersebut. Dalam uji tersebut pertanyaan atau kuisioner tersebut harus memenuhi syarat uji validitas terlebih dahulu.

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,387	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,483	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,458	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,288
9	0,668	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,258
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,378	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Gambar 3. 5 Rtabel Pearson Corelation

Sumber : spssindonesia.com

### 3.5.3.1 Uji Validitas Angket Kemandirian Siswa

#### a. Kisi-Kisi Angket Kemandirian Siswa

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Angket Kemandirian Siswa

No	Aspek	Indikator	Butir Angket		Jumlah
			(-)	(+)	
1	Kreatif	Kreatif dalam mengelola waktu.	-	1, 22, 23	3
2	Disiplin	a. Melaksanakan segala sesuatu sendiri	5, 22	2, 10, 13, 14, 15, 19	8
		b. Menyiapkan dari sebelumnya	-	8, 19, 21	3
		c. Menyadari pentingnya beribadah	-	9	1
		d. Berangkat tepat waktu, dan menghargai waktu	11	24	2
		e. Melakukan olahraga sendiri	-	12	1

		f. Mengerjakan soal ulangan disekolah	-	17, 24	2
		g. Menyimpan benda sesuai tempatnya	-	25	1
3	Berani	Memiliki sikap keberanian dan percaya diri	6	4, 18	3
4	Kerja keras	Bekerja keras dalam mencapai tujuan	-	7	1
5	Pembelajaran	Dapat menyadari hak dan kewajibannya	3	16, 20	3
Jumlah					<b>25</b>

b. Angket Kemandirian Siswa Sebelum Uji Validitas

*Tabel 3. 8 Angket Kemandirian Siswa (Sebelum Uji Validitas)*

No	Indikator	SS	S	R	TS	STS
1	Saya dapat mengelola kegiatan sehari-hari saya dengan baik					
2	Saya selalu membantu pekerjaan rumah tanpa dirusuh terlebih dahulu					
3	Saya sering meminta uang jajan lebih kepada orang tua, khususnya pada saat pulang sekolah					
4	Saya memiliki sikap percaya diri yang tinggi dalam menghadapi kegiatan sehari-hari					
5	Saya sering merepotkan kedua orang tua					
6	Saya merasa takut dan tidak berani ketika guru disekolah menyuruh saya kedepan, salah satunya dalam pembelajaran penjas seperti memimpin doa ataupun pemanasan					
7	Saya selalu kerja keras dalam mencapai target apapun yang diinginkan					
8	Saya mempersiapkan alat tulis dan buku pelajaran sendiri pada saat belajar disekolah					
9	Saya selalu melaksanakan ibadah shalat wajib tepat waktu					

10	Saya selalu menyisihkan waktu untuk belajar dirumah setiap harinya					
11	Saya sering terlambat pada saat berangkat sekolah					
12	Saya sering melakukan aktivitas olahraga tanpa harus disuruh terlebih dahulu oleh siapapun					
13	Saya selalu melaksanakan sarapan terlebih dahulu sebelum berangkat sekolah tanpa harus diingatkan oleh orang tua.					
14	Saya selalu meminjam alat tulis menulis atau peralatan belajar lainnya kepada teman					
15	Saya selalu mengerjakan tugas sekolah (PR) dirumah sendiri, tanpa harus diingatkan oleh orang tua.					
16	Saya selalu menyisihkan uang jajan saya untuk ditabung, dan digunakan apabila ada keperluan atau kebutuhan nantinya					
17	Saya selalu mengerjakan soal-soal mengenai pembelajaran disekolah sendiri tanpa mencontek hasil orang lain					
18	Saya selalu percaya akan kemampuan diri sendiri ketika menghadapi tantangan apapun, salah satunya ketika menghadapi ulangan disekolah					
19	Saya selalu merapihkan tempat tidur saya sendiri ketika bangun tidur					
20	Saya mengikuti esktrakurikuler disekolah sebagai kegiatan yang positif bagi saya tanpa disuruh oleh orang lain.					
21	Ketika berangkat sekolah saya dapat menyiapkan pakaian sekolah saya sendiri					
22	Saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain gadget dari pada membantu orang tua dirumah					
23	Saya sering memasak sendiri ketika orang tua tidak ada dirumah					
24	Saya masih selalu diingatkan untuk bangun lebih pagi					
25	Saya sering lupa untuk menyimpan barang seperti handuk, sepatu, pakaian, dan sebagainya.					

**a. Hasil Uji Validitas Pada Angket Kemandirian Siswa**

*Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Pada Angket Kemandirian Siswa*

No Item	R hitung	R tabel	Nilai Signifikasi	Keterangan
1	0.053	0.576	0.870	Tidak Valid
2	0.739	0.576	0.006	Valid
3	0.640	0.576	0.025	Valid
4	0.739	0.576	0.006	Valid
5	0.379	0.576	0.224	Tidak Valid
6	0.728	0.576	0.007	Valid
7	0.884	0.576	0.000	Valid
8	0.593	0.576	0.042	Valid
9	0.788	0.576	0.002	Valid
10	-0.380	0.576	0.223	Tidak Valid
11	0.640	0.576	0.025	Valid
12	0.728	0.576	0.007	Valid
13	0.860	0.576	0.000	Valid
14	0.593	0.576	0.042	Valid
15	0.806	0.576	0.002	Valid
16	0.290	0.576	0.361	Tidak Valid
17	0.640	0.576	0.025	Valid
18	0.728	0.576	0.007	Valid
19	0.184	0.576	0.567	Tidak Valid
20	0.866	0.576	0.000	Valid
21	0.806	0.576	0.002	Valid
22	-0.380	0.576	0.223	Tidak Valid
23	-0.108	0.576	0.783	Tidak Valid
24	0.164	0.576	0.610	Tidak Valid
25	-0.132	0.576	0.683	Tidak Valid

Cara mencari rtabel dengan N= 12 pada signifikansi 5% pada distribusi nilai rtabel statistik. Maka diperoleh nilai R tabel= 0,576

Perbandingan nilai rHitung dengan rTabel

1. Jika nilai Rhitung > Rtabel = valid
2. Jika nilai Rhitung < Rtabel = tidak valid

Melihat nilai Signifikansi (Sig.)

1. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 = valid
2. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 = tidak valid



### 3.5.3.2 Uji Validitas Angket Berfikir Kreatif Siswa

#### a. Kisi-Kisi Angket Berfikir Kreatif Siswa

Angket berfikir kreatif ini penulis mengembangkan dari angket sebelumnya yakni Angket Kreativitas Siswa yang dirancang oleh Hegel Tadere (2017), dengan rincian sebagai berikut:

*Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Angket Berpikir Kreatif*

No.	Aspek Yang Diukur	Indikator-indikator dari kreativitas	Butir Angket		Jumlah
			(-)	(+)	
1	Fleksibilitas	Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi.  Melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.  Mencari banyak alternative atau arah yang berbeda-beda.	1,15,  27,  28	2,6,9,  20,26	9
2	Originalitas	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.  Memikirkan cara yang tidak lazim.  Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagiannya.	16	4,7,10,  13,25	6
3	Elaborasi	Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk.  Menambah atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.	11,12,  19	21	4
4	Fluency	Mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar.  Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.  Memikirkan lebih dari satu jawaban.	3,5	8,14,17,  18,22,23,  24	9
<b>Jumlah</b>					<b>28</b>

### b. Angket Berfikir Kreatif Siswa Sebelum Uji Validitas

Tabel 3. 11 Pertanyaan Angket Berfikir Kreatif Siswa (Sebelum Uji Validitas)

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Jika guru memberikan soal atau pertanyaan, saya tidak dapat menduga dengan cepat kemungkinan jawabannya.					
2	Bila guru memberikan tayangan (visual) cerita, atau masalah, maka saya dapat menafsirkan yang beragam terhadap soal tayangan (visual), cerita atau masalah tersebut					
3	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan macam-macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut					
4	Saya memiliki cara berfikir yang lain dari pada orang lain.					
5	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan, atau ide-ide.					
6	Saya tidak senang bila guru memberi soal dan langsung membahasnya, tanpa memberi kesempatan siswa untuk mengerjakan sendiri					
7	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru disekolah walaupun siswa lain menanggapinya lucu atau tidak perlu					
8	Jika ada guru penjelasan dari guru disekolah kurang jelas, maka saya langsung menanyakannya.					
9	Saya memeriksa hasil pekerjaan dengan kritis					
10	Saya senang mendalami hal-hal baru					
11	Saya tidak dapat memanfaatkan alat-alat (media) disekitar untuk membantu memudahkan saya melakukan aktivitas olahraga					
12	Saya dapat memanfaatkan fasilitas tempat yang tersedia disekolah maupun dirumah untuk terus melakukan aktivitas olahraga, seperti lapangan, halaman, anak tangga, ataupun tempat lainnya.					
13	Dalam membahas atau mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya					
14	Apabila guru memberikan tugas sekolah dan saya tidak dapat mengerjakannya, saya mencontoh jawaban dari teman saya. (-)					
15	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan macam-macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut (-)					
16	Saya malas untuk memikirkan cara-cara baru dalam menyelesaikan suatu masalah karena menurut saya memakai cara lama sudah cukup. (-)					
17	Saya biasanya memikirkan cara baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan.					
18	Saya biasanya menyelesaikan masalah dengan cara saya sendiri.					
19	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan. (-)					

20	Jika ada soal/tugas sekolah yang sulit saya selesaikan, saya tidak mau menyerah begitu saja, melainkan saya kembali mempelajari materi pelajaran yang sehubungan dengan soal/tugas tersebut.					
21	Saya biasanya berusaha mengembangkan gagasan- gagasan orang lain dengan bahasa saya sendiri karena saya akan lebih mudah memahaminya.					
22	Saya biasanya mengemukakan pendapat beserta alasannya.					
23	Saya mengerjakan tugas tersulit meskipun ada kemungkinan hasilnya salah.					
24	Saya berupaya sendiri dalam menyelesaikan tugas sebelum bertanya pada teman.					
25	Saya senang menggabungkan gerakan pencak silat, seperti membangun gerakan serangan dan cara bertahan.					
26	Saya biasanya mengajukan banyak pertanyaan karenasaya merasa penasaran, salah satunya terhadap materi pembelajaran disekolah.					
27	Saya malas mengajukan pertanyaan di kelas karena teman-teman juga tidak ada yang bertanya. (-)					
28	Saya malas memberikan pendapat untuk menyelesaikan permasalahan karena teman-teman dikelas sering tidak memperhatikan (-)					

**c. Hasil Uji Validitas Pada Angket Berfikir Kreatif Siswa**

*Tabel 3. 12 Hasil Uji Validitas Pada Angket Berfikir Kreatif Siswa*

No Item	R hitung	R tabel	Nilai Signifikasi	Keterangan
1	-0.127	0.576	0.693	Tidak Valid
2	0.027	0.576	0.933	Tidak Valid
3	0.405	0.576	0.191	Tidak Valid
4	0.111	0.576	0.732	Tidak Valid
5	0.125	0.576	0.698	Tidak Valid
6	0.672	0.576	0.017	Valid
7	0.619	0.576	0.032	Valid
8	0.718	0.576	0.008	Valid
9	0.052	0.576	0.872	Tidak Valid
10	0.133	0.576	0.681	Tidak Valid
11	0.604	0.576	0.037	Valid
12	0.671	0.576	0.017	Valid
13	0.781	0.576	0.003	Valid
14	0.692	0.576	0.013	Valid
15	0.445	0.576	0.147	Tidak Valid
16	0.734	0.576	0.007	Valid
17	0.784	0.576	0.003	Valid
18	0.714	0.576	0.009	Valid
19	0.739	0.576	0.006	Valid
20	0.696	0.576	0.012	Valid
21	0.360	0.576	0.250	Tidak Valid
22	0.389	0.576	0.212	Tidak Valid
23	0.006	0.576	0.985	Tidak Valid
24	0.181	0.576	0.573	Tidak Valid
25	0.661	0.576	0.019	Valid
26	0.694	0.576	0.012	Valid
27	0.506	0.576	0.093	Tidak Valid
28	0.102	0.576	0.753	Tidak Valid

Cara mencari rtabel dengan  $N= 12$  pada signifikansi 5% pada distribusi nilai rtabel statistik. Maka diperoleh nilai R tabel= 0,576

Perbandingan nilai rHitung dengan rTabel

1. Jika nilai Rhitung  $>$  Rtabel = valid
2. Jika nilai Rhitung  $<$  Rtabel = tidak valid

Melihat nilai Signifikansi (Sig.)

1. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 = valid
2. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 = tidak valid

### 3.5.4 Uji Reabilitas

#### 3.6.4.1 Uji Reabilitas Angket Kemandirian Siswa

*Tabel 3. 13 Hasil Uji Valditas Pada Angket Kemandirian Siswa*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.885	25

Uji reliabilitas bertujuan untuk melihat apakah kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran yang dilakukan dengan kuesioner tersebut dilakukan secara berulang. DASAR PENGAMBILAN UJI REABILITAS CRONBACH ALPHA Menurut Wiratna Sujerweni (2014), kuesioner dikatakan reliabel jika nilai alpha cronbach  $>$  dari 0,6.

Pengambilan Keputusan:

Pengambilan Keputusan:

Jika  $\alpha > 0,6$  = Reliabel (Konsisten)

Jika  $\alpha < 0,6$  = Tidak Reliabel (Tidak Konsisten)

Dari tabel tabel 3.6 diketahui bahwa  $\alpha 0,885 > 0,6$

Maka dapat disimpulkan bahwa soal instrument angket tersebut bersifat reliabel (konsisten).

### 3.6.4.2 Uji Reabilitas Angket Berpikir Kreatif Siswa

*Tabel 3. 14 Hasil Uji Validitas Pada Angket Berpikir Kreatif*

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.856	28

Pengambilan Keputusan:

Jika  $\alpha > 0,6$  = Reliabel (Konsisten)

Jika  $\alpha < 0,6$  = Tidak Reliabel (Tidak Konsisten)

Pengambilan Keputusan:

Dari tabel tabel 3.7 diketahui bahwa  $\alpha 0,885 > 0,6$

Maka dapat disimpulkan bahwa soal instrument angket tersebut bersifat reliabel (konsisten).

Maka hal ini hanya 16 pertanyaan dari angket kemandirian dan 14 pertanyaan saja yang dinyatakan lolos uji validitas dan reabilitas yang selanjutnya akan diterapkan dalam penelitiannya tersebut, yakni dengan rincian pertanyaan dibawah ini:

#### 1.6.4.3 Angket Yang Lolos Uji Validitas dan Reabilitas

##### a. Angket Kemandirian Siswa

*Tabel 3. 15 Angket Kemandirian Siswa Yang Lolos Uji Validitas dan Reabilitas*

No	Indikator	SS	S	R	TS	STS
1	Saya selalu membantu pekerjaan rumah tanpa dirusuh terlebih dahulu					
2.	Saya sering meminta uang jajan lebih kepada orang tua, khususnya pada saat pulang sekolah					
3.	Saya memiliki sikap percaya diri yang tinggi dalam menghadapi kegiatan sehari-hari?					
4	Saya merasa takut dan tidak berani ketika guru disekolah menyuruh saya kedepan, salah					

	satunya dalam pembelajaran penjas seperti memimpin doa ataupun pemanasan?					
5	Saya selalu kerja keras dalam mencapai target apapun yang diinginkan?					
6	Saya mempersiapkan alat tulis dan buku pelajaran sendiri pada saat belajar disekolah					
7	Saya selalu melaksanakan ibadah shalat wajib tepat waktu					
8	Saya sering terlambat pada saat berangkat sekolah					
9	Saya sering melakukan aktivitas olahraga tanpa harus disuruh terlebih dahulu oleh siapapun					
10	Saya selalu melaksanakan sarapan terlebih dahulu sebelum berangkat sekolah tanpa harus diingatkan oleh orang tua.					
11	Saya selalu meminjam alat tulis menulis atau peralatan belajar lainnya kepada teman					
12	Saya selalu mengerjakan tugas sekolah (PR) dirumah sendiri, tanpa harus diingatkan oleh orang tua.					
13	Saya selalu mengerjakan soal-soal mengenai pembelajaran disekolah sendiri tanpa mencontek hasil orang lain					
14	Saya selalu percaya akan kemampuan diri sendiri ketika menghadapi tantangan apapun, salah satunya ketika menghadapi ulangan disekolah					
15	Saya mengikuti esktrakulikuler disekolah sebagai kegiatan yang positif bagi saya tanpa disuruh oleh orang lain.					
16	Ketika berangkat sekolah saya dapat menyiapkan pakaian sekolah saya sendiri					

## b. Angket Berpikir Kreatif Siswa

Tabel 3. 16 Angket Berpikir Kreatif Siswa Yang Lolos Uji Validitas dan Reabilitas

No	Indikator	SS	S	R	TS	STS
1	Saya tidak senang bila guru memberi soal dan langsung membahasnya, tanpa memberi kesempatan siswa untuk mengerjakan sendiri.					
2	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru disekolah walaupun siswa lain menanggapinya lucu atau tidak perlu.					
3	Jika ada guru penjelasan dari guru disekolah kurang jelas, maka saya langsung menanyakannya.					
4	Saya tidak dapat memanfaatkan alat-alat (media) disekitar untuk membantu memudahkan saya melakukan aktivitas olahraga. (-)					
5	Saya dapat memanfaatkan fasilitas tempat yang tersedia disekolah maupun dirumah untuk terus melakukan aktivitas olahraga, seperti lapangan, halaman, anak tangga, ataupun tempat lainnya.					
6	Saya dapat memanfaatkan fasilitas tempat yang tersedia disekolah maupun dirumah untuk terus melakukan aktivitas olahraga, seperti lapangan, halaman, anak tangga, ataupun tempat lainnya.					
7	Dalam membahas atau mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya. (-)					
8	Dalam membahas atau mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya. (-)					
9	Saya biasanya berusaha mengembangkan gagasan- gagasan orang lain dengan bahasa saya sendiri karena saya akan lebih mudah memahaminya.					
10	Saya biasanya menyelesaikan masalah dengan cara saya sendiri.					



11	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan. (-)					
12	Jika ada soal/tugas sekolah yang sulit saya selesaikan, saya tidak mau menyerah begitu saja, melainkan saya kembali mempelajari materi pelajaran yang sehubungan dengan soal/tugas tersebut.					
13	Saya senang menggabungkan gerakan pencak silat, seperti membangun gerakan serangan dan cara bertahan.					
14	Saya biasanya mengajukan banyak pertanyaan karenasaya merasa penasaran, salah satunya terhadap materi pembelajaran disekolah.					

### 3.6 Prosedur Penelitian

Pada prosedur penelitian ini dapat dibuat berdasarkan langkah-langkah penelitian yang nantinya akan diaplikasikan. Pertemuan yang nantinya akan diterapkan dan telah dirancang dalam penelitian ini ialah 14 pertemuan, berdasarkan masukan dari Juliantine, dkk (dalam Hambali, 2019, hlm. 491-500) yang menyatakan bahwa “dalam percobaan, untuk mendapatkan hasil terbaik pertemuan dapat dilaksanakan tiga hari dalam satu minggu, serta untuk durasi latihannya itu sendiri paling sedikit yakni 4-6 minggu”, maka dalam penelitian ini dilaksanakan selama 14 pertemuan, yakni untuk seminggu dilaksanakan tiga kali pertemuan dengan rincian yang pertama pertemuan 1 untuk tes awal (pre-test), 12 pertemuan pola latihan/treatment, dan ditutup dengan 1 pertemuan dalam tes akhir (post-test). Penelitian yang sudah dibuat dan direncanakan sebelumnya mempunyai prosedur yang harus ditempuh dengan membagi menjadi beberapa tahapan, yakni sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan, dalam tahap ini peneliti memulai dengan pencarian sebuah masalah, pencarian masalah dilakukan dengan cara mencari dari permasalahan-permasalahan yang peneliti sebelumnya lakukan. Kemudian peneliti mengkaji semua penelitian yang peneliti baca untuk dijadikan permasalahan yang cocok untuk penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Selain itu peneliti juga berdiskusi dengan dosen pengampu mengenai permasalahan yang akan

diangkat. Setelah menemukan permasalahan yang akan diangkat peneliti juga menanyakan metode yang cocok digunakan dalam penelitian kepada dosen pengampu. Setelah menemukan permasalahan dan metode yang cocok untuk permasalahan tersebut peneliti harus merancang tahapan-tahapan yang akan dilakukan untuk pengumpulan data dalam tahap pelaksanaan.

2. Tahap pelaksanaan, mendatangi sekolah dan selanjutnya ikut serta dalam kegiatan ekstrakurikuler pencak silat untuk memperoleh data anak-anak, serta meminta izin untuk melakukan penelitian. Selanjutnya memberikan perlakuan/treatment untuk pretest, yakni memberikan treatment yang telah dikemas dengan menekankan aspek kemandirian dalam pola latihannya tersebut. Setelah itu mengambil data akhir (post-test). Setelah data semuanya terkumpul selanjutnya peneliti melakukan pengolahan data.
3. Tahap pengolahan data, pengolahan yang dilakukan secara kuantitatif dengan mendeskripsikan data yang telah diperoleh.

### **3.6.1 Rincian Program Latihan Ekstrakurikuler Pencak Silat**

Adapun untuk program latihan ekstrakurikuler pencak silat sebagai berikut:

Program Latihan:

- 1) Pertemuan ke-1, melaksanakan pre-test dengan memberikan angket kemandirian dan pantang siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pencak silat, dan penyampaian mengenai pembiasaan yang harus dilakukan oleh para peserta.
- 2) Pertemuan ke-2, pemberian materi latihan yang menekankan aspek keberanian, pembelajaran, berfikir kreatif.
- 3) Pertemuan ke-3, pemberian materi latihan yang menekankan pada aspek keberanian, kreatif.
- 4) Pertemuan ke 4, pemberian materi latihan yang menekankan pada aspek keberanian, kreatif, dan pembelajaran.
- 5) Pertemuan ke 5, pemberian materi latihan yang menekankan pada aspek keberanian, kerja keras, kreatif, dan pembelajaran.
- 6) Pertemuan ke 6, pemberian materi latihan yang menekankan pada aspek keberanian, disiplin, kerja keras, pembelajaran, dan berfikir kreatif.

- 7) Pertemuan ke 7, pemberian materi latihan yang menekankan pada aspek keberanian, disiplin, kerja keras, pembelajaran, dan berfikir kreatif.
- 8) Pertemuan ke 8, pemberian materi latihan yang menekankan pada aspek disiplin, kreatif, keberanian, dan pembelajaran.
- 9) Pertemuan ke 9, pemberian materi latihan yang menekankan pada aspek keberanian, kerja keras, disiplin, kreatif, dan pembelajaran.
- 10) Pertemuan ke 10, pemberian materi latihan yang menekankan pada aspek keberanian, disiplin, kerja keras, kreatif, dan pembelajaran.
- 11) Pertemuan ke 11, pemberian materi latihan yang menekankan pada aspek keberanian, disiplin, kerja keras, pembelajaran, dan berfikir kreatif.
- 12) Pertemuan ke 12, pemberian materi latihan yang menekankan pada aspek keberanian, kreatif, disiplin, dan pembelajaran.
- 13) Pertemuan ke 13, pemberian materi latihan yang menekankan pada aspek keberanian, disiplin, dan pembelajaran.
- 14) Pertemuan ke 14, melaksanakan post-test dengan memberikan kembali angket kemandirian siswa untuk mendapatkan hasil atau data dari penelitian yang dilakukan.

### **3.6.2 Materi Latihan**

#### **a. Latihan Fisik**

Materi fisik ini lebih menekankan pada aspek olahraga yang meliputi pemanasan, daya tahan, kecepatan, ketepatan, dasar keterampilan dan pernafasan. Sementara itu bermanfaat melatih dan memperbaiki fungsi organ-organ tubuh manusia sehingga dapat mencapai kondisi fisik yang sehat, segar, bersemangat dan mempunyai daya tahan tubuh yang baik. Selain itu juga kegiatan melatih fisik untuk menjaga keseimbangan tubuh ini harus diikuti dengan olahraga agar metabolisme tubuh berjalan dengan lancar. Kenapa pelatih menerapkan yang pertama itu treatment dari kegiatan fisik, karena pelatih atau guru pencak silat ini perpedoman “didalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang kuat”. Diantaranya latihan fisik sebagai berikut:

1. Lari 12 Menit Tanpa Berhenti (Daya Tahan)
2. Lari Zigzag (Kelincahan dan Kecepatan)
3. Push Up (Kekuatan)
4. Sit Up (Kekuatan)
5. Naik turun tangga (Kekuatan)
6. Melakukan teknik dasar pencak silat yang divariasikan (Kekuatan, Kelincahan, Kecepatan, dan Daya tahan)

b. Materi latihan dan taktik

Menekankan pada aspek bela diri dan seni. Materi yang terdapat didalam Teknik dan Taktik meliputi sebagai berikut:

1. Senam Dasar

Untuk latihan senam itu sendiri yakni gerakan dasar dari perguruan pencak itu sendiri, yang dimana gerakan tersebut memiliki makna dan manfaatnya. Dalam perguruan pencak silat PSHT sendiri terdapat 90 gerakan senam dasar. Dan, nantinya akan diberikan paling sebanyak tidak lebih dari 30 senam dasar untuk nantinya dipelajari dan dipraktikan secara bersama-sama hal ini juga harus memerlukan konsentrasi yang kuat dan perlu ketepatan gerakan dalam melakukannya, oleh sebab itu bagus sekali dalam melatih kognitif para anak.

2. Jurus

Sedangkan untuk jurus itu sendiri merupakan rangkaian banyak gerakan yang disatukan dari beberapa senam sebelumnya, berguna untuk membekali diri agar selalu siap dalam situasi kondisi terdesak dan bahkan bisa menyerang balik. Diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi, dan kematangan percaya diri dalam melakukan gerakan jurus tersebut.

3. Sambung/ Bertarung

Latihan teknik ini membekali anggota dengan keterampilan dan teknik-teknik bela diri. Sambung merupakan praktek dan aplikasi materi teknik dan taktik. Sambung (tarung) membiasakan para peserta menghadapi lawan pada situasi yang membutuhkan keberanian, percaya diri,

konsentrasi, kecepatan dan ketepatan saat mengambil keputusan, tentunya dengan penuh pertimbangan dan pengawasan dari pelatih atau gurunya. Agar nantinya mental para anak tersebut dapat terlatih, akan tetapi siswa harus selalu diingatkan agar jangan sampai sembarangan dalam melakukan latihan tarung atau sambung ini.

#### 4. Kerohanian

Materi kerohanian menekankan pada aspek spiritual, kemandirian, dan sikap sosial. Materi ini sebagai pengendali dan merupakan citra diri pesilat. Sebagai pengendali, materi ini ditanamkan agar anggota (peserta atau guru) dapat mengendalikan diri sehingga ilmu bela diri tidak disalah gunakan. Dan pelatih juga dapat memasukan materi mengenai pentingnya bagaimana harus menghormati orang tua, membantu orang tua dirumah, mengikatkan melaksanakan kewajiban anak, dan paling penting melaksanakan ibadah tepat waktu.

Tabel 3. 17 Kisi-kisi Pola Pembiasaan Kemandirian Pada Saat Latihan

No	Pola Pembiasaan Kemandirian Yang Harus Disiapkan Sebelum Latihan Ekstrakurikuler Pencak Silat	Aspek Yang Diharapkan
1	Guru/ pelatih selalu mengingatkan membawa bekal air minum pada saat latihan	Ini menjadikan cara atau kebiasaan yang sangat bagus untuk berhemat, dan nantinya dapat mengelola uang bekal harian dengan sebaik mungkin serta tidak meminta kembali uang jajan kepada orang tua.
2	Menyiapkan baju silat dari sebelumnya oleh sendiri.	Agar nantinya tidak menjadikan atau merepotkan orang tua, dan tidak mendadak mencarinya kembali dengan tergesa-gesa.
3	Guru mengingatkan sebelum latihan untuk melaksanakan shalat terlebih dahulu (badha ashar), dan bahkan mengajak shalat ashar berjamaah kepada siswanya, karena dekat sekali dengan letak masjid.	Agar nantinya kebiasaan siswa dalam menjalankan kewajiban ibadah shalat dapat terus dilakukan, serta dapat menjadi contoh yang baik oleh para siswanya.
4	Membiasakan untuk tidak melewatkan makan siang terlebih dahulu, sebelum berangkat latihan.	Agar perut siswa dalam keadaan terisi, dan tidak menjadikannya lemas, serta menghindari hal yang tidak diinginkan terjadi (pingsan, dsb)
5	Membiasakan untuk datang tepat waktu	Agar nantinya menjadi kebiasaan yang yang baik bagi peserta didik itu sendiri yakni membiasakan disiplin, serta agar seluruh materi yang diberikan oleh pelatih dapat tersampaikan semuanya.

*Tabel 3. 18 Kisi-kisi Pola Pembiasaan Pertanyaan Mengenai Berpikir Kreatif Pada Saat Latihan*

Bersumber dari Buku: Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat oleh Prof. Dr. Utami Munandar (2004)

No	Pola Pembiasaan Berfikir Kreatif Pada Saat Latihan	Manfaat	Contoh Kegiatan
1	<p><b>Pemanasan (warning up):</b> Biasakan siswa untuk selalu membuka dirinya, merasa bebas dan aman untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya, maka siswa perlu memerlukan switch mental dari proses pemikiran reproduktif dan konvergen ke proses pemikiran divergen, dan imajinasi.</p>	<p>Berfikir divergent dapat juga dirangsang dengan mendorong ungkapan pikiran dan perasaan yang berakhir terbuka (opened thoughts and feelings).</p>	<p>-Apa yang membuat kamu lebih senang hari ini? -Apa yang membuat kamu sedih hari ini? -Apa yang membuat kalian menyulai pencak silat ini? -Menggiring pada satu tema permasalahan pada akhirnya “kenapa banyak kejadian perkelahian antar siswa”</p> <p>Andai kata: -Andai kata tidak pernah ada pembelajaran beladiri, bagaimana ketika seseorang dalam keadaan terdesak, dan jauh dari kerumunan orang banyak? -Dapatkah menyelesaikan menyelesaikan permasalahan yang akan dihadapi bila diberikan waktu yang sangat sedikit dan dalam keadaan terdesak? -Bagaimana memperbaiki teknik pencak silat agar lebih baik lagu, terkhusus pada teknik tendangan dan pukulan? -Dapatkan memikirkan penggunaan baru dari benda-benda latihan dalam pencak silat, seperti: pecing, kons, dll -Dengan memberikan pertanyaan pemanasan seperti ini, diharapkan siswa dapat menjadi lebih terbuka dan siap untuk teknik-teknik kreatifnya tersebut.</p>

2	<p><b>Teknik sumbangsaran</b> yang dikembangkan oleh Alex F. Osborn merupakan teknik yang ampuh untuk meningkatkan gagasan jika diajarkan dan diterapkan dengan tepat (Shallcross, 1985)</p> <p>Osborn, pendiri dari Creative Education Foundation, dalam bukunya Applied Imagination, menentukan 4 aturan dasar untuk sidang sumbang saran:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Kritik tidak dibenarkan atau ditanggihkan</li> <li>-Kebebasan dalam memberikan gagasan</li> <li>-Gagasan sebanyak mungkin</li> <li>-Kombinasi dan peningkatan gagasan.</li> </ul>	<p>-Kita diajarkan untuk selalu mempertimbangkan, selektif, dan lebih menghargai kualitas dari pada kuantitas.</p> <p>-Kritik yang diberikan terlalu cepat tanpa memberikan kesempatan untuk mengembangkan suatu gagasan baru, dan ini juga dapat mematikan kreativitas.</p> <p>-Diperlukan iklim tertentu agar seseorang bebas dalam mencetuskan gagasan, yaitu iklim dimana ia merasa aman, diakui, dan dihargai. Apalagi jika siswa belum biasa untuk bebas berbicara, karena hal inipun memerlukan latihan atau pembiasaan.</p>	<p>-Menghindari kritik yang sering didengar terhadap suatu gagasan yang diberikan, dan seharusnya tidak diperkenankan untuk anak-anak adalah:</p> <p>Hal itu sudah sering dilakukan</p> <p>Hal itu belum pernah dilakukan</p> <p>Rasanya tidak akan jalan,</p> <p>Gagasan itu aneh sekali.</p> <p>Dan masih banyak yang lainnya.</p> <p>Memang tidak mudah untuk tidak memberikan kritik, dan anggota / peserta lainnya yang menggunakan teknik sumbang saran harus ditata diingatkan untuk lebih bersikap terbuka terhadap gagasan orang lain (dan terhadap gagasan diri sendiri, dan dapat menanggihkan dulu pemberian kritik, apalagi kritik yang sifatnya menjatuhkan/tidak membangun.</p>
3	<p><b>Memberi Banyak Gagasan (penekanan pada kuantitas):</b></p> <p>Disini berlaku asas quantity breeds quality; dengan memberikan banyak gagasan, makin besar kemungkinan bahwa diantara sekian banyak gagasan ada beberapa yang baik, yang berkualitas. Jika dalam sumbang saran, 10 persen dari gagasan adalah gagasan yang baik, yang dapat dikerjakan.</p>	<p>Dengan menekankan kuantitas, disamping kemungkinan memilih besar, peserta dituntut untuk berusaha lebih keras dalam menyambung gagasan.</p>	<p>-Karena dari sumbang saran yang baik berlangsung begitu cepat, dengan semua peserta aktif, dan bersemangat memberi gagasan, mungkin saja terjadi bahwa gagasan yang sama diberikan lebih dari satu kali.</p> <p>-Yang penting bahwa semua gagasan dicatat dengan cepat, baru kemudian yang sama dikeluarkan. Lagi pula ada kemungkinan bahwa suatu gagasan kedengarannya sama tetapi sebetulnya yang dimaksudkan lain, karena diberikan oleh peserta yang berbeda.</p> <p>-Dengan mengatakan "gagasan itu tadi sudah diberikan" kita dapat menghambat kelancaran</p>



			<p>pencetusan ide, berarti menghambat proses kreativitas.</p> <p>-Kita akan mencoba beberapa masukan yang diberikan oleh peserta dengan semua mengerjakannya, dan nanti terlihat ide/gagasan siapa yang lebih efektif (pada strategi menyerang pencak silat)</p>
4	<p><b>Gabungan dan perbaikan ide:</b></p> <p>Dalam sidang sumbang saran tidak jarang terjadi bahwa gagasan yang diberikan seseorang menyambung pada gagasan orang lain. Ini merupakan salah satu manfaat terbesar dari teknik sumbang saran bahwa peserta diskusi saling memacu dalam pemberian gagasan. Biasanya suasananya menyenangkan dan mencerminkan keasyikan, memberikan pengalaman positif bekerja sama untuk mencapai tujuan memecahkan masalah.</p>	<p>Memberikan kerangka pemikiran seperti ini meningkatkan kelenturan pemikiran, dan sebagaimana diketahui kelenturan merupakan salah satu aspek dari berpikir kreatif, yaitu kemampuan untuk mengubah perspektif atau sudut pandang pesertanya.</p>	<p>Daftar pertanyaan Osborn adalah sebagai berikut (dikutip shallcross, 1985);</p> <p>a. Digunakan untuk hal-hal lain (put to other uses):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Cara cara baru untuk menggunakannya?</li> <li>-Penggunaan lain bila dimodifikasi?</li> </ul> <p>b. Menyesuaikan (adapt)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Apa lainnya yang seperti ini?</li> <li>-Gagasan-gagasan lain Apa saja yang dapat disarankan?</li> </ul> <p>c. Mengubah (modify)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Mengubah arti, warna, gerakan, suara, aroma, rasa, bentuk, ukuran?, dll</li> </ul> <p>d. Memperbesar (magnify)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Apa yang perlu ditambah atau diperbesar/ditingkatkan?</li> <li>-Frekuensinya?kekuatannya?ukurannya?</li> </ul> <p>e. Memperkecil (manify)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Apa yangperlu dikurangi, dihilangkan, diperkecil, dipadatkan, diperpendek? Dibuat lebih ringan? Diperlambat? Dibagi?</li> <li>-Bagaimana jika sekolah hanya satu jam sehari?</li> <li>-Bagaimana jika orang hanya 30 sentimeter tinggi tendangannya?</li> </ul> <p>f. Mengganti (substitute)</p>

			<p>-Menggantikan apa atau siapa? Bahan lain? Proses lain?</p> <p>g. Menyusun kembali (rearrange)</p> <p>-Adakah unsur yang perlu diubah susunannya? Pola,tata,letak,urutan lain?</p> <p>h. Membalik (reserve)</p> <p>-Melakukan yang sebaliknya, yang bertentangan (mencoba mereka berfikir)</p> <p>i. Menggabung (combine)</p> <p>-Menggabung tujuan? Menggabung gagasan? -Menggabung fungsi? Menggabung dana? Dipadukan?</p>
--	--	--	--

*Tabel 3. 19 Kisi-kisi Pola Pembiasaan Berpikir Kreatif Pada Saat Latihan*

Bersumber dari Jurnal: INSTRUMEN PENILAIAN BERPIKIR KREATIF  
PADA PENDIDIKAN ABAD 21 (Yuyun Dwi, 2019)

No.	Aspek	Tujuan
1	Kelancaran	Lancar dalam berpendapat memaparkan konsep pencak silat dan manfaat mengenai pencak silat, dan hubungan dengan kehidupan manusia
2	Keluwesannya	Siswa sangat luwes dan berfikir cepat atau tanggap dalam menyajikan pemahaman konsep konsep pencak silat dan manfaat mengenai pencak silat, dan hubungan dengan kehidupan manusia, baik segi isi maupun bahasa.
3	Keaslian	Siswa memaparkan keaslian hubungan antara antara konsep manfaat, teknik pencak silat, dan cara memecahkan masalah atau kesulitan yang dihadapi ketika latihan pencak silat yang tidak dilakukan orang lain, baik dari segi isi maupun bahasa.
4	Elaborasi	Siswa selalu ingin memodifikasi ide baik segi isi dan bahasa dalam memaparkan hubungan antara manfaat, teknik, ataupun cara memecahkan masalah pada saat latihan pencak silat

### 3.7 Teknik Analisis Data

Dengan cara pengamatan langsung dan menilai hasil dari angket hasil mengikuti ekstrakurikuler tersebut. Untuk dapat menguji hasil yang diperoleh dari hasil penelitian yang didapat selama pemberian treatment dalam latihan pencak silat tersebut, dan nantinya data tersebut akan diolah lagi menggunakan aplikasi SPSS dengan sebelumnya telah melakukan validitas terlebih dahulu pada pertanyaan yang akan diberikan nantinya. Dalam hal ini teknik analisis data yakni sebagai berikut:

#### 3.7.1 Uji Normalitas

Penghitungan uji normalitas tersebut bertujuan agar mengetahui apakah terdapat variabel - variabel yang terdapat dalam penelitian ini yang sebarannya berdistribusi normal atau tidak normal, dan nantinya dapat dipakai dalam *statistic parametric* (statistic inferensial). Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan ialah uji *sphiro wilk*. Langkah-langkah dari uji sphiro wilk yakni sebagai berikut:

1. Buka aplikasi SPSS lalu klik variable view pada SPSS data editor, tuliskan name dengan pretest dan posttest
2. Kemudian klik data view dan masukkan data pretest dan posttest pada kolom.
3. Setelah itu pilih menu analyze, kemudian pilih submenu descriptive statistic dan lalu pilih explore
4. Maka akan muncul dialog explore, masukkan variable pretest dan posttest ke kedalam dependen list
5. Lalu klik plots, muncul kotak dialog, selanjutnya berikan tanda ceklis pada normality plots with tests, dan selanjutnya klik continue, serta klik ok
6. Maka nantinya akan otomatis muncul pada output SPSS.

Dengan kata lain uji normalitas adalah uji untuk mengetahui apakah data *empiric* yang didapatkan dari lapangan itu sesuai dengan distribusi teoritik tertentu. Dalam kasus ini, disrtibusi normal.

Data kemampuan pemahaman matematis yang diperoleh dari kedua hasil harus dianalisis terlebih dahulu, apakah sampel data berasal dari sebaran populasi yang berdistribusi normal atau tidak normal. Analisis data yang dilakukan kali ini menggunakan bantuan program *SPSS 22 for windows*. Adapun hipotesis dari uji normalitas data, adalah sebagai berikut:

$H_0$  = data berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

$H_1$  = data berasal dari sampel yang berdistribusi tidak normal.

Syarat yang harus dipenuhi dari analisis data yaitu taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  akan diterima apabila  $Sig > 0,05$  dan  $H_0$  ditolak apabila  $Sig < 0,05$ .

### 3.7.2 Uji Paired Sample T Test

Uji Paired Sample T Test adalah pengujian yang digunakan untuk membandingkan dua variable sama atau tidak dengan asumsi data tersebut berdistribusi normal. Sampel berasal dari subjek yang sama, setiap variabel diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda. Uji Paired Sample T Test atau biasa disebut uji t menunjukkan apakah sampel berpasangan mengalami perubahan yang bermakna. Hasil uji Paired Sample T Test ditentukan oleh nilai signifikansinya. Nilai ini kemudian menentukan keputusan yang dapat diambil oleh peneliti selanjutnya.

Uji t ini dilakukan untuk mengetahui pola latihan pencak silat terhadap penanaman sikap kemandirian dan berfikir kreatif usia remaja yang mengikuti ekstrakurikuler Pencak Silat di SMPIT Nurul Azmi. Uji t ini dilakukan jika sampel berdistribusi normal, dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Buka aplikasi SPSS, setelah itu pilih variabel view. Selanjutnya masukan data variabel yaitu Pre-test dan Post-test sesuai dengan data yang diperlukan.
2. Masukan data pada Data View, sesuai dengan data yang diperoleh dilapangan.
3. Setelah itu klik analyze – compare means – paired sample T test, lalu klik data pretest dan posttest ke paired variable. Berikutnya klik Options maka nantinya akan muncul kotak dialog “Paired Sample T test: Options”. Pada Confidence Interval Percentage tulis 95 (artinya kita menggunakan tingkat kepercayaan 95% atau signifikansi 5% atau 0,05), lalu klik continue, dan selanjutnya lalu klik ok (nantinya akan muncul hasil data, serta nantinya yang dipilih yaitu data paired sample test dengan melihat data yang akan digunakan sig (2-tailed)
4. Menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatifnya  
 $H_0$ : Pola latihan pencak silat tidak berdampak terhadap penanaman sikap kemandirian dan berfikir kreatif siswa usia remja dalam kegiatan ekstrakurikuler pencak silat di SMPIT Nurul Azmi.

$H_1$ : Pola latihan pencak silat berdampak terhadap penanaman sikap kemandirian dan berfikir kreatif siswa usia remaja dalam kegiatan ekstrakurikuler pencak silat di SMPIT Nurul Azmi

5. Kriteria penerimaan keputusan:

Jika nilai SIG > dari 0,05 maka  $H_1$  DITOLAK

Jika nilai SIG < dari 0,05 maka  $H_1$  DITERIMA

### 3.7.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian yang bertujuan agar mengetahui variasi dari beberapa data tersebut dalam populasinya memiliki terdapat varians yang sama atau tidak.

Dengan pengambilan keputusan :

1. Jika nilai signifikansi atau sig < 0,05 maka kelompok populasi dinyatakan tidak homogen
2. Jika nilai signifikansi atau sig > 0,05 maka kelompok populasi dinyatakan sama atau homogen

Cara mendapatkan hasil dari uji homogenitas menggunakan spss:

1. Buka SPSS, pilih Analyze kemudian pilih compare means. lalu klik one-way ANOVA.
2. Nantinya akan muncul kotak dengan nama one way ANOVA, selanjutnya masukan variabel pertama pada kolom dependent list dan variable kedua pada kolom faktor, lalu klik options
3. Maka akan muncul kotak dialog one-way ANOVA options, kemudian pada bagian statistics berikan tanda centang dibagian homogeneity of variance test, setelah itu klik continue, dan klik ok.
4. Nantinya secara otomatis akan muncul tabel output sebagai hasil dari uji homogenitas tersebut.

### 3.7.4 Uji Regresi Linier

Uji koefisien determinasi atau R square merupakan uji untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), biasanya didalam penelitian eksperimen selalu menggunakan uji ini untuk memprediksi dan melihat sumbangan pengaruh yang diberikan (Yuliara, 2016).

Cara melakukan uji R Square:

1. Buka SPSS, membuat kamar data untuk 2 data, yakni pre-test dan post-test.
2. Kemudian masukan data, pilih menu analyze, cari regression, dan pilih linear.
3. Setelah itu masukan data X ke dependen, sedangkan data Y ke independent.
4. Klik ok, nantinya akan muncul output hasil dari uji regresi tersebut.

