

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Penelitian yang di lakukan ini bertujuan untuk mengungkapkan. pengaruh media audio visual terhadap keterampilan dan kesenangan belajar pencak silat seni tunggal tangan kosong pada siswa putra. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis *pre test* dan *post test design*.”Dalam arti kata yang luas, bereksperimen adalah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat sesuatu hasil. Hasil itu yang akan menegaskan bagaimana kedudukan kausal antara variabel-variabel yang diselidiki”.

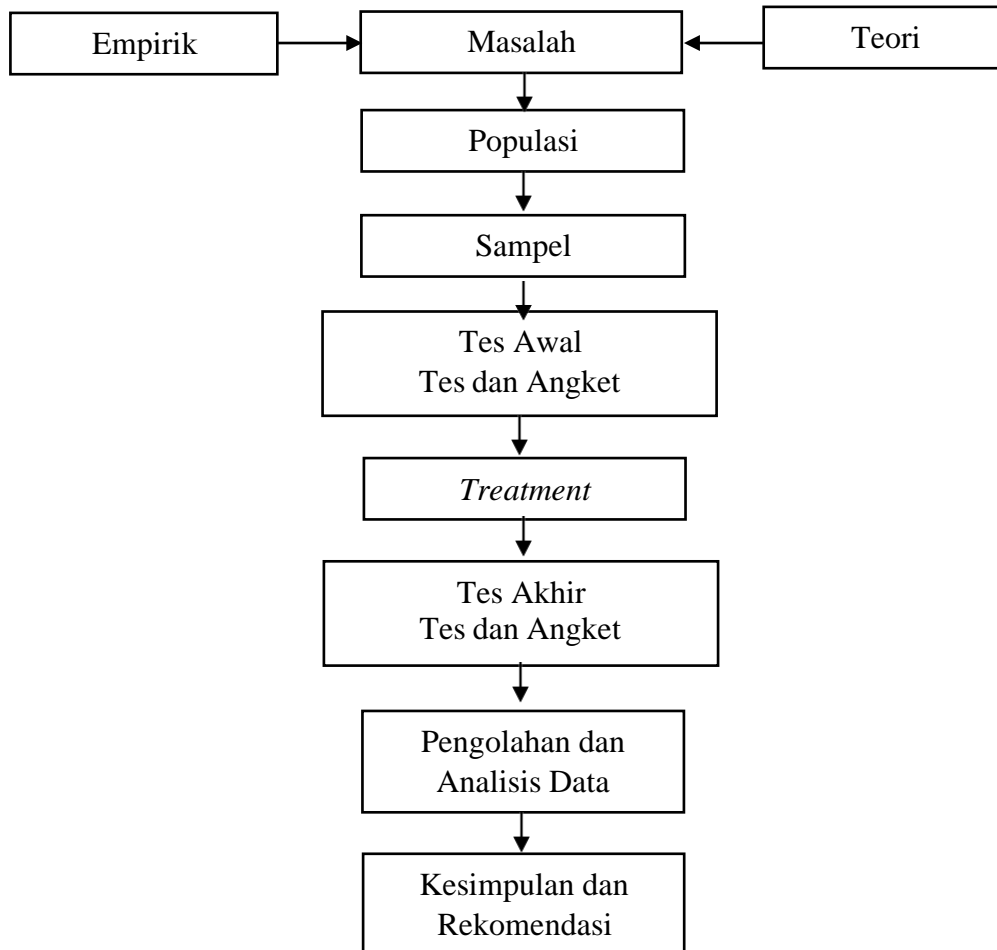
Metode eksperimen adalah suatu prosedur penelitian yang dipakai untuk mengetahui pengaruh dari suatu kondisi yang disengaja diadakan terhadap suatu gejala sosial yang berupa kegiatan dan tingkah laku individu ataupun kelompok individu (Sugiyono, 2013, hlm. 112).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode eksperimen adalah suatu metode untuk mengetahui suatu hasil dari suatu perlakuan yang diuji cobakan, sehingga segala masalah yang terkandung dalam penelitian dapat terungkap.

Melihat realita dan alasan di atas, peneliti memilih menggunakan desain perlakuan ulang (*one group pretest and posttest design*). *One group pre and posttest design*, merupakan desain eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok subyek (kasus tunggal) serta melakukan pengukuran sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*), perlakuan dalam penelitian ini pengaruh media audio visual terhadap keterampilan dan kesenangan belajar pencak silat seni tunggal tangan kosong pada siswa putra. Perbedaan kedua hasil pengukuran tersebut dianggap sebagai efek perlakuan. Desain satu kelompok mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari desain ini adalah merupakan desain yang banyak digunakan karena dalam kehidupan sehari-hari sering kali peneliti tidak mempunyai kuasa atau sangat sulit untuk membentuk kelompok-kelompok penelitian dan melakukan randomisasi. Sedangkan kelemahannya adalah bahwa desain ini kurang baik (*fault design*), karena tidak memenuhi prasyarat

utama untuk dilakukan penelitian, yaitu tidak ada kontrol terhadap variabel sekunder, tidak ada randomisasi, serta tidak ada kelompok pembanding.

Langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.1**  
**Alur Penelitian**

### 3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian bertujuan untuk membantu peneliti agar proses penelitian dapat dilaksanakan secara sistematis dan tersusun dengan baik. Desain penelitian menghubungkan antar suatu *variable* dengan *variable* lainnya. Penelitian eksperimen memiliki berbagai macam desain penelitian, penggunaan desain tersebut disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang hendak diteliti. Dalam penelitian ini yang akan digunakan adalah *one group pre and posttest design* yakni suatu desain yang hanya melihat hasil tes akhir saja. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 112) bentuk dari model ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design***

Pretest	Treatment	Posttest
R <sub>1</sub>	X	Q <sub>1</sub>
R <sub>2</sub>		Q <sub>2</sub>

Keterangan:

R<sub>1</sub> : Tes awal keterampilan (*pretes*) sebelum perlakuan diberikan

R<sub>2</sub> : Tes awal angket (*pretes*) sebelum perlakuan diberikan

Q<sub>1</sub> : Tes akhir keterampilan (*postes*) setelah perlakuan diberikan

Q<sub>2</sub> : Tes akhir angket (*postes*) setelah perlakuan diberikan

X : Perlakuan dengan menggunakan media audio visual.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Setiap proses penelitian selalu berkaitan dengan kegiatan pengumpulan data dan menganalisa suatu data sehingga memerlukan suatu populasi untuk diteliti, dalam menentukan populasi merupakan langkah yang penting karena populasi merupakan subyek penelitian. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Penentuan populasi harus dimulai dari penentuan secara jelas populasi yang akan menjadi sasaran penelitian yang akan di laksanakan yang di sebut dengan populasi sasaran. Populasi sasaran yaitu populasi yang akan menjadi cakupan kesimpulan penelitian. Jadi apabila suatu kesimpulan dihasilkan dari proses penelitian maka menurut etika kesimpulan tersebut hanya berlaku untuk populasi sasaran yang telah ditentukan. Berdasarkan pernyataan tersebut maka peneliti menentukan populasi dalam penelitian ini adalah siswa putra yang mengikuti ekstrakurikuler silat di SMP Negeri 12 Bandung sebanyak 10 orang.

### 3.3.2 Sampel

Menurut Fraenkel et al (2012) sampel adalah *“A sample is any part of a population of individuals on whom information is obtained. It may, for a variety reasons, be different from the sample originally selected”*. Maksudnya adalah sampel merupakan bagian dari populasi dan informasi yang diperoleh, pengambilan sampel dilakukan secara berbeda-beda tergantung pada tujuan peneliti.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah total *sampling* karena peneliti mengambil sampel sam dengan jumlah populsi (Sugiyono, 2007).

Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa putra yang mengikuti ekstrakurikuler silat di SMP Negeri 12 Bandung sebanyak 10 orang.

## 3.4 Instrumen Penelitian

Pada dasarnya penelitian adalah melakukan pengukuran, maka dari itu harus tersedia alat ukur yang baik dan sesuai ketentuan yang ada. *Instrumentation refers to the entire process of collecting data in research investigation”* (Fraenkel et al., 2012). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Riduwan (2014) bahwa “instrumen penelitian menjelaskan semua alat pengambilan data yang digunakan, proses pengumpulan data dan teknik penentuan kualitas instrumen (validitas dan reliabilitasnya).

Untuk menemukan hasil dari sebuah penelitian dibutuhkan data untuk dianalisis sehingga dapat menjadi kesimpulan dari penelitian. Data tersebut dapat diambil menggunakan instrument yang lainnya. Instrumen penelitian menurut Sugiyono (2016, hlm.148) merupakan “alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun fenomena yang diamati, secara spesifik fenomena ini

disebut *variable penelitian*.” Karena variabel penelitian sebagai alat ukur untuk memperoleh data dalam penelitian. Karena variabel penelitian sebagai alat ukur untuk memperoleh data dalam penelitian. Sedangkan menurut Arikunto (2010, hlm. 203) menyatakan bahwa “Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih dah di olah”. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian adalah alat ukur untuk memperoleh data dari permasalahan yang diajukan dalam penelitian, hasil dari pengolahan data ini kemudian akan dijadikan sebagai sebuah kesimpulan dari hasil penelitian dan akan menjawab permasalahan yang ada.

Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah *Scoring Sheeet* atau draft penilaian Pencak Silat Kategori Tunggal dan kuisisioner dalam pemahaman kesenangan dari Mullen et al (2011). Untuk mengukur tingkat kesenangan menggunakan modifikasi tes *PACES (Physical Activity Enjoyment Scala)* yang dikembangkan oleh (Kendzierski & DeCarlo, 1991)

Adapun alat pengumpul data yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Tujuan: Mengukur keterampilan jurus tunggal dalam cabang olahraga pencak silat.
- b. Alat-alat yang perlu digunakan
  - Matras
  - *Stop Watch*
  - Pluit
  - Golok
  - Toya/Tongkat
- c. Petunjuk Pelaksanaan
  - Ketika pesilat sudah dipanggil nomor undian, testee mulai memasuki matras dan melakukan gerakan atau salam pembukaan di tengah lingkaran matras.

Ketika testee sudah siap, dan jika peluit sudah dibunyikan maka testee mulai memperagakan jurus tunggal dari tangan kosong, golok, hingga toya selama 3 menit.

**DATA NILAI KATEGORI** : TUNGGAL  PUTRA  PUTRI  **RINCIAN DAN URUTAN JURUS**

**NOMOR UNDIAN** :  **NAMA** : ..... **KONTINGEN** : .....

UNSUR NILAI	1	2	3	4	5	6	7
<b>JURUS TANGAN KOSONG</b>							
1. RINCIAN GERAKAN	7	6	5	7	6	8	11
2. URUTAN GERAKAN	7	13	18	25	31	39	50
3. GERAKAN TIDAK DITAMPILKAN	8	9	10	11	12	13	14
4. URUTAN JURUS	7	6	12	6	5	5	9
<b>JURUS GOLOK / PARANG</b>							
1. RINCIAN GERAKAN	57	63	75	81	85	91	100
<b>JURUS TONGKAT</b>							
1. RINCIAN GERAKAN	7	6	12	6	5	5	9
2. URUTAN GERAKAN	7	13	18	25	31	39	50
3. GERAKAN TIDAK DITAMPILKAN	8	9	10	11	12	13	14
4. URUTAN JURUS	7	6	12	6	5	5	9
<b>JUMLAH NILAI KEBEHAARAN</b>							
100	-	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>KEMANTAPAN / PERGHAYATAN / STAMIRA (BATASAH NILAI : 50 - 60)</b>							
10	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>HUKUMAN</b>							
1. Waktu	>5 -10 (-10)	> 10 (Disk)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2. Setiap kali keluar garis	.....	X - 5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3. Pakain / Senjata tdk sempurna	.....	-5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4. Suara berlebihan	.....	-5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5. Setiap kali Senjata lepas	.....	X - 5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>JUMLAH NILAI</b>							
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**HUKUMAN**

1. Waktu >5 -10 (-10) > 10 (Disk)

2. Setiap kali keluar garis ..... X - 5

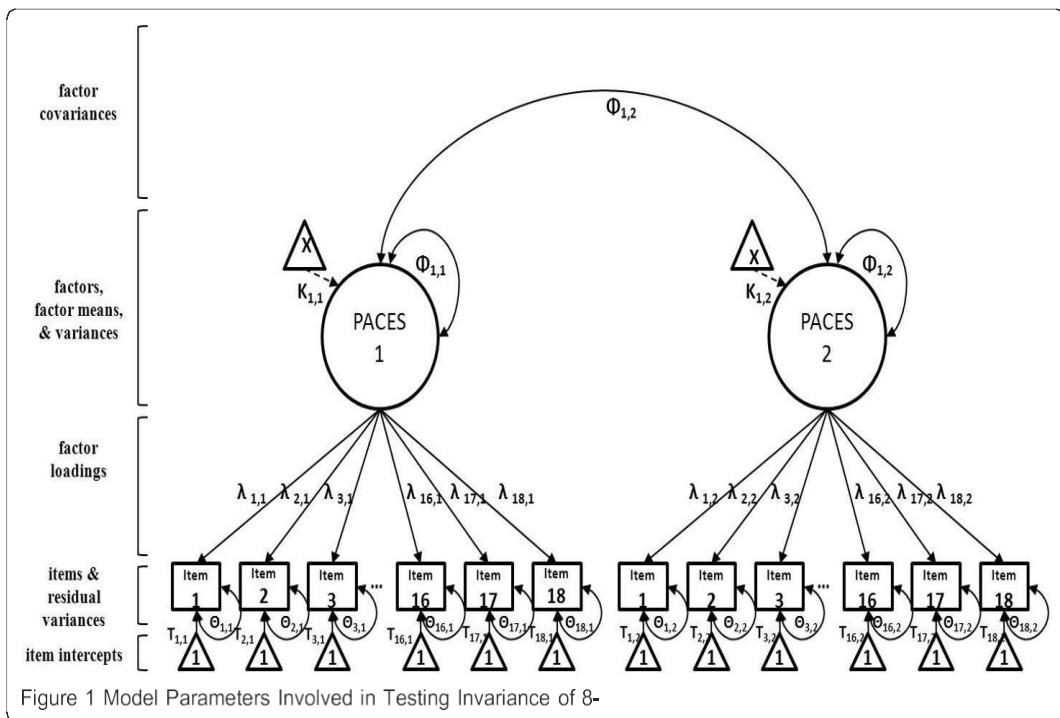
3. Pakain / Senjata tdk sempurna ..... -5

4. Suara berlebihan ..... -5

5. Setiap kali Senjata lepas ..... X - 5

**JUMLAH NILAI**

**Gambar 3.2**  
**Kategori Seni Nomor Tunggal Sumber: kupdf.net\_formulir-pertandingan-ipsi-word-2012-bkswod2.pdf**



**Gambar 3.3**  
**(Mullen et al., 2011)**  
**Kuisiner Dalam Pemahaman Kesenangan**

### 3.4.1 Uji Validitas Instrumen *Physical Activity Enjoyment Scala* (PACES)

Untuk menguji kevalidan instrument ini mengadopsi dari Kendzierski & DeCarlo (1991) *Physical Activity Enjoyment Scala* (PACES) yang terdiri dari 18 item (Teques et al., 2017). Instrumen tersebut diuji coba kembali oleh Sucipto (2019) dengan menggunakan teknik validasi yang dinilai oleh para pakar. Analisis validitas tersebut menggunakan *content validity* rasio (CVR) dari Lawshe. Instrumen dapat dikatakan valid apabila butir nilainya diatas 0,50 sampai dengan 1 (Susetyo, 2011:95). Adapun rumus untuk menghitung perhitungannya yaitu:

$$\text{Rumus perhitungan Lawshe adalah : } CVR = \frac{M_p}{M} - 1$$

Untuk menguji kevalidan instrument keterampilan pencak silat ini mengadopsi dari Asyari & Tuasikal (2015) dimana *Mean* untuk menghitung rata-rata sekor dari hasil tes sampel. Adapun rumus untuk menghitung nilai *mean*:

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

Keterangan :

$\bar{X}$  : Rata-rata

$\sum X$  : Jumlah nilai X

N : Jumlah subjek

(Martini,2005:10)

### 3.4.2 Uji Reabilitas

Uji reabilitas dilakukan menggunakan data statistic deskriptif (*Meas, Standar Deviasi Prosentase*) serta statistik inferensial (*Uji Independent Sample T Test*). Statistik deskriptif merupakan gambaran awal hasil analisis data yang disajikan dalam penelitian ini, parameter statistik yang disajikan dalam gambaran awal berupa Mean (rerata pada tiap kelompok) dan Standar Deviasi dari masing-masing kelompok. Jika nilai rerata antara 62,47 sampai dengan 73,30, dan simpangan baku 4,93 sampai dengan 9,22. Nilai rerata kelompok taktis sebesar 73, 30 dengan simpangan baku sebesar 4,93. Sedangkan pada kelompok teknis diperoleh rerata sebesar 62,47 dan simpangan baku sebesar 9,22.

### 3.4.3 Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini dengan bantuan aplikasi SPSS versi 22 menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov*, dengan kriteria kenormalan sebagai berikut (Juliansyah, 2014):

- a. Signifikansi uji ( $\alpha$ ) = 0.05
- b. Jika Sig. >  $\alpha$ , maka data berdistribusi normal
- c. Jika Sig. <  $\alpha$ , maka data tidak berdistribusi normal.

### 3.4.4 Uji homogenitas

Uji Homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama. Metode yang digunakan untuk uji homogenitas data dalam penelitian ini adalah *Levene Test* yaitu *test of homogeneity of variance*. Untuk menentukan homogenitas digunakan kriteria sebagai berikut:

- a. Signifikansi uji ( $\alpha$ ) = 0.05
- b. Jika Sig. >  $\alpha$ , maka varian data bersifat sama (homogen)
- c. Jika Sig. <  $\alpha$ , maka varian data bersifat tidak sama (tidak homogen).

## 3.5 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di tempat Latihan ekstrakurikuler Pencak Silat SMPN 12 Bandung. Pelaksanaan *Pre-Test* pada tanggal 23 Oktober 2022 dan *Post-Test* pada tanggal 23 November 2022 sebanyak 12 x pertemuan dan 2 pertemuan dilakukan untuk *Pre-Test*.

Adapun rencana pelaksanaan penelitian yaitu:

Tanggal : 23 Oktober s/d 23 November 2022

Waktu : Pkl 14.00 s/d 16.00

Hari : Minggu, Selasa, Kamis

Tempat : SMPN 12 Bandung

Pertemuan : 12x pertemuan



### 3.6 Prosedur Penelitian

Untuk memperoleh data yang lebih baik dalam penelitian ini, maka penulis merencanakan tahap-tahap latihan yang menunjang keberhasilan tujuan latihan. Prosedur penelitian dilakukan melalui 2 tahapan, yang pertama melakukan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes awal (*pretest*) dilaksanakan dengan tes keterampilan yaitu testee akan menampilkan jurus tunggal tangan kosong dalam waktu 1 menit 20 detik dan dinilai oleh 3 orang wasit juri. Dan tes akhir (*posttest*) prosedurnya dilaksanakan sesuai dengan saat melakukan tes awal. Pelaksanaan penelitian dilakukan latihan dalam penelitian ini dilakukan sekitar selama 3 minggu.

Waktu tersebut diatas dianggap cukup dan tepat untuk melatih 1 teknik keterampilan dalam satu nomor kategori dalam cabang olahraga pencak silat dengan mempertimbangkan faktor non teknis Menurut Harsono (2004, hlm.50) “atlet sebaiknya berlatih 2-5 kali dalam seminggu, tergantung dari tingkat keterlibatannya dalam olahraga”. Menurut pernyataan Harsono di atas peneliti mengambil waktu 3 hari dalam seminggu untuk berlatih karena atlet remaja melaksanakan latihan hampir setiap hari selama satu minggu dan untuk memaksimalkan waktu latihan. Untuk frekuensi Latihan berdasarkan Harsono (1988) bahwa ” frekuensi latihan yang baik dilakukan sebanyak 3 kali dalam seminggu, yang bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi tubuh untuk beradaptasi terhadap beban pelatihan yang diberikan.”

Peneliti memilih melakukan penelitian dalam 12 kali pertemuan karena gerak jurus tunggal tangan kosong sangat kompleks sehingga membutuhkan waktu yang banyak untuk proses dan 2 hari untuk tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan frekuensi latihannya 3 kali pertemuan dalam satu minggu yang dilaksanakan di SMPN 12 Bandung pukul 14.00 sampai 16.00 WIB.

**Tabel 3.2**  
**Jadwal Pelaksanaan**

<b>No</b>	<b>Hari/Tanggal</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
1	23 Oktober 2022	Pre-Test	Mempraktikkan jurus tunggal tangan kosong sebelum proses pembelajaran dengan baik dan benar
2	25 Oktober 2022	Pre-Test	Mempraktikkan jurus tunggal tangan kosong sebelum proses pembelajaran dengan baik dan benar
3	27 Oktober 2022	Treatment 1	Pembelajaran jurus tunggal tangan kosong (jurus 1)
4	30 Oktober 2022	Treatment 2	Pembelajaran jurus tunggal tangan kosong (jurus 2)
5	1 November 2022	Treatment 3	Pembelajaran jurus tunggal tangan kosong (jurus 3)
6	3 November 2022	Treatment 4	Pembelajaran jurus tunggal tangan kosong menggunakan media audio visual (jurus 4, 3, 2 dan 1)
7	6 November 2022	Treatment 5	Pembelajaran jurus tunggal tangan kosong menggunakan media audio visual (jurus 5, 4, 3, 2 dan 1)
8	8 November 2022	Treatment 6	Pembelajaran jurus tunggal tangan kosong (jurus 5)
9	10 November 2022	Treatment 7	Pembelajaran jurus tunggal tangan kosong (jurus 6)
10	13 November 2022	Treatment 8	Pembelajaran jurus tunggal tangan kosong menggunakan media audio visual (jurus 3,4)
11	15 November 2022	Treatment 9	Pembelajaran jurus tunggal tangan kosong (jurus 7)
12	17 November 2022	Treatment 10	Pembelajaran jurus tunggal tangan kosong (jurus 5)
13	20 November 2022	Treatment 11	Pembelajaran jurus tunggal tangan kosong (jurus 6)
14	22 November 2022	Treatment 12	Pembelajaran jurus tunggal tangan kosong menggunakan media audio visual (jurus 3,4)
15	24 November 2022	Treatment 13	Pembelajaran jurus tunggal tangan kosong (jurus 7)

Berdasarkan waktu penelitian yang dipaparkan diatas, perlakuan diberikan sebanyak 12 kali pertemuan dan 2 kali untuk melakukan *Pre-Test* masing-masing perlakuan dilaksanakan dalam waktu 2 X 45 menit, sedangkan *Pre-Test* dan *Post-Test* dilaksanakan dalam waktu 2 X 45 menit. Dalam penelitian ini pemberian *treatment* dengan menggunakan alat bantu media audiovisual berupa penayangan video demonstrasi jurus tunggal tangan kosong selama proese pembelajaran. Secara garis besar siswa diajak untuk menyaksikan penayangan demonstrasi jurus tunggal tangan kosong kemudian siswa diberikan tugas untuk menghafal dan mempelajari jurus tunggal tangan kosong tersebut dan mempraktikkannya secara langsung. Pada kelompok control *treatment* dengan tidak menggunakan alat bantu media audio visual pada proses pembelajaran hanya menggunakan gaya mengajar konvensional seperti yang biasa digunakan dalam pembelajaran pencak silat pada umumnya kemudia siswa diberikan tugas untuk menghafal dan mempelajari jurus tunggal tangan kosong tersebut dan mempraktikkannya secara langsung.

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan proses pengumpulan data yang penting dilakukan dalam penelitian agar dapat memperoleh data dan kemudia datayang sudah terkumpul tersebut diolah untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan oleh peneliti. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan secara kombinasi secara langsung maupun tidak langsung ditentukan sesuai dengan kebutuhan peneliti dan kondisi seubyek penelitian dilapangan. Dalam penelitian inipeneliti memperoleh data dengan Teknik pengumpulan sebagai berikut:

#### 1. Instrumen Penelitian Dalam Bentuk Tes Keterampilan Pencak Silat

Dalam teknik pengumpulan data ini peneliti menggunakan instrumen penelitian yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi dan data-data yang diperlukan meliputi, observasi, dokumentasi, dan tes pencak silat seni tunggal. Tes ini terdiri atas *pre-tes*, dan *post-test design*, artinya belum diberi perlakuan (*treatment*) penggunaan media audio visual, serta diberi tes awal (*pre-test*). Setelah perlakuan dan kegiatan belajar mengajar 12x pertemuan berlangsung siswa diberi tes akhir (*post-test*) dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pencak silat seni tunggal.

a. Observasi

Observasi disini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran atau kegiatan yang dilakukan guru juga siswanya pada saat ekstrakurikuler berlangsung.

b. Dokumentasi

Dalam penelitian ini peneliti mendokumentasikan seluruh kegiatan selama penelitian melalui foto, video ataupun aktivitas siswa dengan menggunakan media audio visual.

c. Cara Penilaian Pencak Silat Jurus Tunggal

Tujuan : Menyempurnakan teknik dasar dan jurus. Agar membuat siswa lebih tertarik pada saat memperagakan gerak.

Penilaian :

1. Nilai kebenaran, mencakup unsur- unsur berikut :

a. Kebenaran gerakan dalam setiap jurus;

b. Kebenaran urutan gerakan;

c. Kebenaran jurus :

(Nilai diperhitungkan dari jumlah seluruh gerakan jurus wajib tunggal gerakan dikurangi nilai kesalahan).

2. Nilai kemandapan, mencakup unsur-unsur berikut :

a. Kemandapan gerak;

b. Kemandapan irama gerak;

c. Kemandapan penghayatan gerak;

d. Kemandapan tenaga dan stamina;

(Pemberian nilai antara 50 s.d 60 angka yang dinilai secara total/terpadu diantara keempat unsur kemandapan (Lubis, 2004).

Adapun tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Tahap persiapan yang terdiri dari:

a. Studi Pustaka yang untuk memperoleh landasan teori

b. Studi kurikulum untuk memastikan bahwa mata pelajaran pencak silat ada pada kurikulum yang digunakan oleh pihak sekolah dan untuk memperoleh data mengenai tuntutan kurikulum.

c. Studi pendahuluan untuk memperoleh data fakta langsung dari lapangan tempat peneliti melaksanakan proses penelitian

- d. Persiapan membuat media pembelajaran mengkaji, merancang, dan menentukan media yang sesuai untuk proses pembelajaran.
  - e. Menyusun rencana pembelajaran, skenario pembelajaran, petunjuk teknis dan petunjuk pelaksanaan tes serta evaluasi.
2. Tahap pelaksanaan
- a. Mempersiapkan media, merancang dan menyesuaikan materi yang akan di sampaikan dengan memilih penayangan video gerakan jurus tunggal tangan kosong yang sesuai.
  - b. Melaksanakan uji coba instrument.
  - c. Melaksanakan Pre-Test pada pada sampel
  - d. Pemberian perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dengan jumlah pertemuan 12 kali pertemuan dengan alasan karena gerakan jurus tunggal tangan kosong sangat kompleks sehingga memerlukan waktu yang banyak untuk proses pembelajaran, peneliti memutuskan untuk menentukan jumlah pertemuan sebanyak 12 kali di sesuaikan juga dengan keterbatasan kemampuan dan waktu dari peneliti sehingga 12 kali pertemuan dianggap sesuai dengan kebutuhan proses penelitian. Karena pada proses penelitian dalam menentukan lama waktu pemberian perlakuan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dan jenis penelitian yang dilaksanakan.
3. Tahap Akhir
- a. Mengolah data hasil tes awal, tes akhir serta instrument lainnya yang digunakan dalam proses penelitian.
  - b. Menganalisis dan membantu semua temuan hasil penelitian.
  - c. Temuan penelitian.

### **3.8. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2010, hlm. 207). Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji T. Uji T yang digunakan adalah Independent Sample t-test. Uji independent adalah untuk menguji dua sampel atau dua kelompok data yang berasal dari beda sumber data atau beda kelompok. Pada prinsipnya tujuan uji dua sampel ini adalah ingin diketahui apakah ada perbedaan rata-rata (mean) antara

dua populasi, dengan melihat rata-rata dua sampelnya (Derajat dan Abdujabar, 2014, hlm. 152). Dalam penelitian ini terdiri atas dua sampel yang bebas satu dengan yang lain, yaitu sampel siswa tes angket kesenangan dan siswa kelompok kontrol yang tentu berbeda. Maka untuk menganalisis data perlu beberapa tahapan analisis, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

#### 1. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas.

Uji normalitas ini bertujuan mengetahui apakah data dari hasil pengukuran norma atau tidak. Uji normalitas yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan uji kenormalan Lilliefors (Kolmogorov-Smirnov). Sedangkan uji variansi yang berbeda, dalam pengujian homogenitas dengan melakukan *Levene's Test*. Langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam lakukan uji normalitas dan uji homogenitas yaitu berdasarkan prosedur SPSS normalitas dan uji homogenitas data yang dijelaskan oleh Derajat dan Adabar (2014, hlm. 126-128) sebagai berikut:

- 1) *Men Analyse-Descriptive Statistic-Explorer Pengisian Sub-menu*
  - a) Dependent list, masukan variable media audio visual
  - b) Faktor list, masukkan variable keterampilan dan kesenangan belajar pencak silat kategori seni tunggal tangan kosong
  - c) List case by, dalam kasus ini abaikan saja.
  - d) Klik statistic.
  - e) Tanda centang pada menu descriptive sudah dipilih, untuk keseragaman menu lain tidak udah dicentang. Kemudian tekan continue.
  - f) Kemudian klik menu plots. Munvul kotak dialog plots.
  - g) Pada boxplot pilih none artinya tidak akan dibuat boxplot.
  - h) Pada descriptive, tidak ada yang dipilih atau stem and leaf di deselect (klik mouse pada kotak sebelah kiri hingga tidak ada tanda apapun).
  - i) Aktifkan pilihan normality plots with tests.
  - j) Pada kotak *Spread vs Level Levene test*, digunakan jika data lebih dari dua kelompok data atau 2 variabel yang akan diuji. Pilih *power estimation* untuk menguji kesamaan varians.
  - k) Tekan *continue* untuk kembali ke kotak dialog sebelumnya)
  - l) Pada bagian display (lihat pada bagian pertama pengisian), pilih both yang berarti akan dianalisis statistics dan plots.

- m) Tekan OK jika pengisian sudah selesai dan akan muncul gambar output dan interpretasi hasil pengujian distribusi normal.
- n) Interpretasi output dan analisis hasil pengujian distribusi normal dan hasil pengujian kesamaan varians (homogenitas). Hasil output bisa menggambarkan apakah hasil pengujian distribusi data mempunyai penyebaran yang normal atau tidak dan memiliki kesamaan varians atau tidak. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas  $< 0,05$ ; hasil pengujian bahwa penyebaran data tidak normal (tidak simetris) dan mempunyai variansi yang berbeda atau heterogen. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas  $> 0,05$ ; hasil pengujian bahwa penyebaran data normal (simetris) dan mempunyai variansi yang sama atau homogen.

## 2. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penulis menggunakan uji, ini dilakukan karena peneliti akan membandingkan rata-rata dari dua kelompok yang dijadikan sample dalam penelitian ini, adapun penulis menggunakan uji dua sampel independen dua sisi dilakukan karena peneliti belum memutuskan mana yang lebih baik antara siswa yang menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran dan siswa yang tidak menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran pencak silat disekolah.

Langkah-langkah yang digunakan penulis dalam melakukan uji dua sampel independen dua sisi yaitu berdasarkan prosedur SPSS Independent-sampel T Test yang dijelaskan oleh Derajat dan Abduljabar (2014, hlm. 152-157) sebagai berikut:

### (1) Pemasukkan data ke SPSS

- Dari menu utama file, pilih menu view, klik pada data. Kemudian klik pada *sheet tab variable view*.
- Pengisian variable keterampilan belajar pencak silat seni tunggal tangan kosong.
- *Name*, sesuai kasus, ketik keterampilan belajar pencak silat seni tunggal tangan kosong.
- *Width*, untuk keseragaman, ketik 8.
- *Decimals*, untuk keseragaman, ketik 1.
- Tabel untuk keseragaman klik 2x pada sel tersebut dan ketik.
- *Kelompok Value*, adalah untuk proses pemberian kode.

Setelah selesai, klik OK untuk kembali ke kotak dialog utama, setelah variable telah didefinisikan, tekan CTRL-T ntuk kembali ke DATA VIEW, hingga pengisian data berikut:

### 3. Mengisi Data

- a. Input data ke dalam SPSS DATA EDITOR untuk pengaruh media audio visual terhadap keterampilan dan kesenangan belajar pencak silat seni tunggal tangan kosong.
- b. Menu *Analyse - Compare Means - Independent Sample T Test*.
- c. Pada Test Variabel(s), masukkan variable keterampilan dan kesenangan belajar pencak silat seni tunggal tangan kosong.
- d. *Grouping Variable* atau *variable* grup, karena variable pengelompokkan ada pada variable tes keterampilan dan hasil angket kesenangan, makamasukkan *variable* tes keterampilan dan hasil angket kesenangan.
- e. Pengisian Grup: pada *Define Group*.
  - a) Untuk grup 1, isi dengan 1, yang berarti Grup 1 berisi tanda 1 atau tes keterampilan.
  - b) Untuk grup 2, isi dengan 2, yang berarti Grup 2 berisi tanda 2 atau hasil angket kesenangan ".
  - c) Setelah pengisian selesai klik continue untuk kembali ke menu sebelumnya.

Kemudian klik OK untuk mengakhiri pengisian prosedur analisis dan kemudian memulai proses data. Hipotesis statistic yang diajukan adalah  $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ .