PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI *GESTURE* SEBAGAI MEDIA PELATIHAN PERWASITAN KARATE

TESIS

OLEH

SITI AMINAH

NIM: 06042681923016

Program Studi Magister Pendidikan Olahraga

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2020

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karate adalah salah satu jenis olahraga beladiri yang ada di dunia, yang mana olahraga karate ini sudah berkembang dan sudah di kenal oleh orang banyak. Menurut Simbolon (2013:1) Olahraga beladiri karate ini berbeda dengan olahraga beladiri lainnya karena olahraga ini yang diutamakan adalah seni gerakan, artinya olahraga ini tidak melukai lawan atau sering dikatakan tidak ful kontek waktu bertanding yang dinilai adalah seni gerakan atlet terlihat pada pertandingan kata dan komite. Seorang wasit harus memiliki pengetahuan tentang peraturan pertandingan yang telah ditetapkan, agar objektivitas seorang wasit dapat dipertanggung jawabkan, Karena keputusan seorang wasit maupun juri dapat berpengaruh pada hasil sebuah pertandingan

Idealnya ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi oleh seorang calon wasit/juri selain seorang karateka. Federasi Karate-do Indonesia (2015:2) selaku induk organisasi dari karate kerap mengadakan seleksi dan pelatihan perwasitan di tingkat daerah maupun di tingkat nasional. Banyak wasit yang dihasilkan dari kegiatan pelatihan tersebut, namun kendala yang dihadapi wasit dalam praktek dilapangan. Cakupan materi yang luas dan singkatnya waktu pelatihan wasit dan juri terutama di tingkat daerah menyebabkan sering terjadinya kesalahan dan kurangnya keberanian wasit dan juri dalam memberikan eksekusi kepada peserta. Minimnya pengetahuan wasit dan juri karate akan berdampak pada jalan dan hasil pertandingan, hal ini sangat merugikan, karena wasit dan juri memiliki peran sentral yang dapat menentukan atlet yang berkualitas. .Seperti yang diungkapkan oleh Slameto (2003:56) dan Sukmadinata (2004:93) bahwa intelegensi merupakan kemampuan individu bertindak, mengambil keputusan dan menyesuaikan diri dalam situasi yang baru dan menerapkan hubungan yang relevan antara gagasan serta kemampuan.

Permasalahan yang selama ini terjadi sebagian besar menyatakan penyampaian isi materi yang diberikan di daerah mereka menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan ada juga yang menggunakan metode pemecahan masalah, dan belum ada yang menggunakan media secara khusus Harsamurty (2016:2). Padahal menurut hasil penelitian BAVA di Amerika (Rusman, 2009:151) mengatakan bahwa bila seorang tenaga pendidik yang mengajar hanya menggunakan metode verbal symbol atau ceramah murni, maka materi yang diserap hanya 13% dan itu pun tidak akan bertahan lama, sementara menggunakan multimedia dapat mencapai 64-84% dan akan bertahan lebih lama. Hal ini menunjukan bahwa penggunaan media sangat besar pengaruhnya dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan peningkatan kualitas pembelajaran.

Salah satu media pelatihan yang digunakan oleh peneliti adalah video animasi. Video animasi adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat di kombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat di kombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemajuan teknologi video juga telah memungkinkan format sajian video dapat bermacam-macam, mulai dari kaset, CD (*compact disc*), dan DVD (*Digital Versatile Disc*) menurut Kemp dan Dayton,1985 (dalam Daryanto, 2016). Sehingga memudahkan seseorang untuk belajar dimanapun dan kapapun juga. Namun berdasarkan pengamatan penulis sampai saat ini media video animasi belum digunakan sebagai sarana untuk membatu para wasit untuk menghafal dan mendalami *gesture* apa saja yang digunakan dalam perwasitan karate.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan video animasi *gesture* sebagai media pelatihan perwasitan karate". Melalui video animasi tersebut diharapkan dapat membantu wasit/juri maupun *new comer* dalam melaksanakan pelatihan maupun dalam even-even tertentu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1) Apakah pengembangan video animasi *gesture* dapat membantu para wasit juri untuk mempelajari materi perwasitan karate?
2) Bagaimana tingkat kelayakan video animasi *gesture* sebagai media pelatihan perwasitan karate?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka, secara oprasional penelitian yang berkaitan dengan pengembangan video animasi *gesture* sebagai media pelatihan perwasitan karate bertujuan untuk:

1) Menghasilkan video animasi *gesture* yang teruji dan valid.
2) Mengetahui efektifitas video animasi *gesture* sebagai media pelatihan para wasit/juri karate.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pengembangan video animasi *gesture* perwasitan karate ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya video animasi *gesture* perwasitan akan mempermudah para wasit juri dalam mempelajari *gesture* perwasitan sesuai dengan peraturan pertandingan.
2. Sebagai bahan bagi pelatih dalam memberikan arahan pada atletnya untuk memahami peraturan pertandingan.
3. Sebagai bahan ajar kepada para administrasi pertandingan (AP) dalam penulisan score sheet dan juga pengaturan scoring board.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Video

Vidio merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai kehadapan siswa secara langsung. Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat di kombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat di kombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemajuan teknologi video juga telah memungkinkan format sajian video dapat bermacam-macam, mulai dari kaset, CD (compact disc), dan DVD (Digital Versatile Disc). Keuntungan menggunakan media video antara lain : ukuran tampilan video sangat vleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas. Kelemahan media video anatara lain :

1. Fine details artinya media tayangannnya tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.
2. Zize information artinya tidak dapat menampikan obyek dengan ukuran yang sebenarnya
3. Third dimention artinya gambar yang di proyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi
4. Opposition pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
5. Setting artinya kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung, bisa saja di tafsirkan dipasar, di stasiun, atau tempat keramaian lainnya.
6. Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.

7. Budget artinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa video adalah alat komunikasi yang dapat dilihat dan di baca dan dapat di kombinasikan oleh gambar bergerak maupun animasi.

2.1 Hakikat Animasi

Animasi dalam bahasa Indonesia berasal dari kata "Animation". Animation berasal dari bahasa Yunani, Anima, yang berarti napas dan napas identik dengan "hidup" hingga animasi secara sederhana adalah "memberi hidup pada suatu yang tidak hidup sebelumnya". Ada beberapa teori umum dari definisi animation menurut berbagai versi yang dikeluarkan oleh banyak pengarang, yaitu menggerakkan benda mati seolah-olah hidup, visi gerak yang diterapkan pada benda mati, dan tampilan yang cepat dari urutan gambar-gambar 2D ataupun 3D atau model dalam posisi tertentu, untuk menciptakan ilusi gerak. (Rori, 2016:47)

Menurut Ramadianto (2008:21) animasi terbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakkan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi (Kuryanti, 2015 :200)

Untuk membuat animasi selama satu durasi diperlukan jumlah gambar (frame) yang cukup banyak. Jumlah frame tiap detik (frame per-second /fps) merupakan satuan yang akan menghasilkan kualitas animasi. Makin banyak frame per detik, makin baik kualitas animasi yang dihasilkan. Beberapa jenis animasi, antara lain (Binanto dalam kuryanti, 2015:200) adalah sebagai berikut.

1. Stop Motion

Suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri. Setiap pergerakan dari objek tersebut difoto (frame individual), sehingga menciptakan ilusi gerakan ketika serangkaian frame dimainkan berurutan secara berkesinambungan.

2. Cell Animation

Lembaran-lembaran yang membentuk sebuah frame animasi. Lembaran . lembaran ini memungkinkan animator untuk memisahkan dan menggambar kembali bagian-bagian gambar yang berubah antara frame yang berurutan. Biasanya digambar dengan menggunakan tangan (hand-drawn animation).

3. Time Lapse

Salah satu teknik dalam videografi. Teknik itu memungkinkan penggunanya mengambil satu adegan yang membutuhkan waktu lama seperti, bunga mekar, gerakan awan, keramaian atau matahari yang sedang terbit secara real-time. Teknik ini dapat dilakukan dengan cara, video ditangkap dengan frame rate yang lebih rendah dari normal, kemudian disajikan dalam frame rate standar.

4. Claymation

Animasi yang menggunakan media Clay sebagai bahan dasar pembuatan animasi dan termasuk dalam katagori Stop Motion

5. Cut Out Animation

Teknik pembuatan film kartun dengan potong-potongan sesuai dengan bentuk yang telah dibuat, pemotongan dilakukan dengan menganalisis langsung tiap gerakan sesuai dengan cerita.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa animasi adalah benda mati atau gambar yang seolah-olah hidup yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan.

2.3. Hakikat Gesture

Gesture dalam bahasa indonesia berarti isyarat. Secara umum Biasanya isyarat ini berbentuk tanda-tanda, lampu-lampu, suara-suara, dan lain-lain. Gesture adalah suatu bentuk komunikasi non-verbal dengan aksi tubuh yang terlihat mengkomunikasikan pesan-pesan tertentu, baik sebagai pengganti wicara atau bersamaan dan paralel dengan kata-kata. Gesture meliputi gerakan tubuh dan tangan saat berkomunikasi. Ekman & Friesen (dalam bahan ajar sistem komunikasi kinestetik UPI:2)mengidentifikasikan lima tipe gesture yaitu :

a. Emblems , yaitu gesture yang secara langsung menggantikan arti kata,

b. Illustrator , yaitu gesture yang membentuk apa yang ingin dikatakan,

c. Affective Displays ,yaitu gesture yang menunjukkan perasaan,

d.Regulators, yaitu gesture yang berfungsi untuk mengontrol alur dari pembicaraan,

e. Adapters , yaitu gesture yang mengacu pada pelepasan ketegangan dan bentuk lainnya.

2.4. Hakikat Media

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Ibrahim,1997) dalam (Daryanto, 2016). Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Assocation/NEA) memiliki pengertian yang berbeda, Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta perataannya, media hendaknya dapat dimanipulasi dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Sementara itu Briggs,1970 (dalam Sadiman, 2012) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, fim bingkai adalah contoh-contohnya.

Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton,1985 (dalam Daryanto, 2016)

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi kebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat di perpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat di tingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat langsung kapanpun dan di manapun di perlukan.
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat di tingkatkan
8. Peran guru mengalami perubahan kearah yang positif

2.5. Hakikat Pelatihan

Pelatihan merupakan tugas untuk meningkatkan pengetahun, pengertian atau sikap para tenaga kerja. Manfaat Pelatihan Menurut Handoko (2002: 104), pelatihan dimaksudkan untuk memperbaiki penguasaan berbagai keterampilan dan

teknik pelaksanaan kerja tertentu, terinci dan rutin. Pada setiap aktifitas pasti memiliki arah yang di tuju, baik jangka pendek maupun jangka panjang. Arah yang dituju merupakan rencana yang di nyatakan sebagai hasil yang dicapai. Manfaat dan dampak yang diharapkan dari pelatihan harus dirumuskan dengan jelas, tidak mengabaikan kesanggupan dan kemampuan instansi. Menurut Simamora (2004: 348 – 350) manfaat pelatihan antara lain :

1. Meningkatkan kuantitas dan kualitas produktivitas.
2. Menciptakan sikap, loyalitas dan kerjasama yang lebih menguntungkan.
3. Mengurangi waktu belajar yang diperlukan karyawan agar mencapai standar-standar kinerja yang dapat diterima.
4. memenuhi kebutuhan-kebutuhan perencanaan sumber daya manusia.
5. Mengurangi jumlah biaya dan kecelakaan.
6. membantu karyawan dalam peningkatan dan pengembangan pribadi mereka.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan adalah menguasai atau meningkatkan pengetahuan keterampilan tententu dengan memiliki arah yang dituju baik jangka pendek maupun jangka panjang.

2.6. Hakikat Wasit Juri Karate

a. Pengertian Wasit

Menurut Dedy Sumiyarsono dalam Radika Tri Dewa (2015: 17) wasit adalah seseorang yang bertugas untuk memimpin jalannya pertandingan. Wasit merupakan salah satu komponen yang paling berpengaruh dalam suatu pertandingan. Selain pemain dan pelatih, wasit dianggap sebagai pilar ketiga dari suatu kompetisi/pertandingan olahraga dan mempunyai tanggung jawab yang paling penting. Menurut Hampton (dalam Alam, 2012:544) seorang wasit yang sedang bertugas di lapangan tidak hanya bertanggung jawab kepada dewan wasit dan tim penilai lainnya dalam hal ini adalah juri yang ikut bertugas. Akan tetapi dia juga dapat membuat keputusan yang secara signifikan sehingga dapat mempengaruhi perilaku dan reaksi dari pemain, pelatih, penonton, dan pejabat

yang menyaksikan pertandingan. Mengingat begitu pentingnya peranan wasit di pertandingan karate, maka WKF (World Karate Federation) pun memberikan perhatian khusus dengan memberikan pembekalan yang berkaitan dengan peraturan-peraturan yang berlaku dalam pertandingan karate. Selain pembekalan dari WKF, PB. FORKI (Federasi Olahraga Karate-Do Indonesia) juga memiliki dewan wasit dalam kepengurusannya.

wasit adalah pekerjaan yang menyenangkan sekaligus penuh dengan tekanan. Tentu saja penuh dengan tekanan karena menjadi seorang wasit/juri karate harus mempunyai kinerja yang baik dalam memimpin pertandingan selama tiga menit. Dalam tiga menit waktu pertandingan dengan gerakan yang sangat dinamis dari peserta, seorang wasit/juri harus mampu memberikan kinerja yang sebaik-baiknya dan keputusan-keputusan yang seadil-adilnya dan dapat diterima oleh semua pihak. Semuanya berjalan begitu cepat, wasit/juri harus dapat melihat apakah yang terjadi di lapangan dapat diambil sebagai sebuah point atau sebuah pelanggaran. Wasit/juri pun harus meyakini apakah serangan yang diluncurkan oleh salah satu peserta itu adalah sebuah serangan murni atau memang ada niat lain. Apabila ada sebuah serangan yang diluncurkan oleh salah satu peserta, seorang wasit/juri harus segera mengambil keputusan apakah serangan tersebut layak diambil sebagai sebuah point atau tidak sesuai dengan indikator-indikator yang sudah ditetapkan.

B. Panel Wasit / Juri (Dewan Wasit Pb Forki,2020)

1. Panel Wasit untuk setiap pertandingan harus terdiri dari satu Wasit (Shushin), empat Juri (Fukushin) dan satu Pengawas Pertandingan (Kansa).
2. Wasit, Juri & Pengawas Pertandingan (Kansa) Kumite tidak diperbolehkan berkebangsaan yang sama atau berasal dari federasi nasional yang sama dengan peserta yang bertanding.
3. Penentuan penugasan panelWasit / Juri : - Untuk babak penyisihan Sekretaris Komisi Wasit akan menggunakan jasa Operator IT dalam melakukan pengundian pada daftar Wasit & Juri yang bertugas di tiap tatami dengan menggunakan sistem aplikasi komputer. Daftar ini disusun oleh Sekretaris

Komisi Wasit ; sekali pada saat seluruh atlet telah selesai mengikuti pengundian dan pada saat Pengarahan (Briefing) Perwasitan selesai. Daftar ini hanya berisi nama para Wasit yang memang mengikuti Pengarahan (Briefing) Perwasitan & sesuai kriteria dari persyaratan yang ditentukan. Untuk pengundian panel sebelum penugasan dalam sebuah babak / partai , Operator IT yang akan memasukkan nama para Wasit / Juri yang bertugas dalam daftar pada sistem aplikasi. Kemudian 4 Juri, 1 Wasit & 1 Kansa yang akan bertugas pada tiap tatami dalam tiap babak akan muncul setelah diacak oleh sistem komputer tersebut. - Untuk babak perebutan medali para Manajer Tatami akan mengajukan pada Ketua & Sekretaris Komisi Wasit sebuah daftar yang berisi nama 8 orangWasit/Juri dari tatami mereka masing – masing setelah babak / partai terakhir suatu kelas selesai. Jika daftar tsb telah disetujui oleh Ketua Komisi Wasit maka akan diserahkan pada Operator IT untuk dimasukkan dalam daftar pada sistem aplikasi seperti di atas. Komputer selanjutnya akan mengacak dan hanya akan mengeluarkan 5 dari 8 nama yang disetor dari tiap tatami.

4. Sebagai tambahan, untuk memfasilitasi pelaksanaan tiap babak pertandingan maka akan ditunjuk 2 orang Manajer Tatami, 1 orang Asisten Manajer Tatami, 1 orang Pengawas Pencatat Nilai & 2 orang Pencatat Nilai. Perkecualian pada kegiatan Olimpiade hanya ada 1 orang Manajer Tatami saja.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa wasit adalah seseorang yang memimpin di lapangan sehingga berjalannya pertandingan selain wasit, juri juga berperan dalam berjalannya pertandingan sehingga membuat keputusan yang signifikan dan bisa di terima oleh peserta, pelatih, maupun penonton.

2.7. Pernyataan Dan Isyarat Wasit dan Juri

a. Pernyataan Dan Isyarat Wasit (Dewan Wasit Pb Forki,2020)

1. Shomen-Ni-Rei" Wasit Meluruskan Tangannya Sejajar Ke Depan Dada Dengan Telapak Tangan Menghadap Ke Depan.
2. Otagai-Ni-Rei "Wasit Mengisyaratkan Kepada Para Peserta Untuk Saling Hormat Satu Sama Lain.

3. Shobu Hajime “Memulai Jalannya Pertandingan” Setelah Menyerukan Hal Tersebut, Wasit Melangkah Mundur.
4. Yame“Berhenti” Perintah Untuk Berhenti Dan Menghentikan Pertarungan. Pada Saat Wasit Menyerukan Hal Tersebut, Wasit Membuat Suatu Gerakan Tangan Memotong Ke Arah Bawah Dengan Tangannya.
5. Tsuzukete Hajime “Memulai Kembali Pertandingan” Ketika Wasit Mengatakan " Tsuzukete", Dan Berdiri Diantara Peserta, Wasit Membentangkan Tangannya Dengan Telapak Tangannya Mengarah Pada Kedua Peserta. Ketika Wasit Mengatakan "Hajime" Maka Wasit Akan Memutar Telapak Tangan Dan Mengarahkan Lurus Ke Depan Lalu Segera Melangkah Mundur. Perintah “Tsuzukete” Juga Dapat Diterapkan Sebagai Perintah Tidak Resmi Saat Wasit Sedang Bergerak , Tanpa Harus Menghentikan Pertarungan.
6. Yuko (1 Angka) Wasit Menurunkan Tangannya 45° Ke Bawah Kepada Sisi Peserta Yang Menghasilkan Nilai.
7. Waza-Ari (2 Angka) Wasit Mengangkat Lengan Tangannya Setinggi Bahu Kepada Sisi Peserta Yang Menghasilkan Nilai.
8. Ippon (3 Angka) Wasit Menaikkan Tangannya 45° Ke Atas Kepada Sisi Peserta Yang Menghasilkan Nilai.
9. Torimasen / Membatalkan Keputusan Ketika Terjadi Kesalahan Dalam Pemberian Nilai Atau Hukuman “Wasit Akan Menghadap Ke Arah Peserta Dengan Mengatakan “Aka” Atau “Ao” Sambil Menyilangkan Tangannya Dengan Gerakan Memotong Dan Telapak Tangan Mengarah Ke Bawah Untuk Menunjukkan Bahwa Keputusan Yang Terakhir Telah Dibatalkan.
10. Senshu “Wasit Mengangkat Telapak Tangannya Yang Terbuka Sejajar Bahu Dengan Punggung Telapak Tangan Yang Menghadap Luar – Mengarah Ke Sisi Peserta Yang Lebih Dulu Mendapatkan Nilai Tanpa Perlawanan.
11. No Kachi “Menang” Ketika Pertandingan Berakhir, Untuk Menyatakan Aka Atau Ao No Kachi – Wasit Akan Mengangkat Lengannya Ke Atas Pada Sudut 45° Pada Sisi Pemenang.

12. Kiken “Diskualifikasi Akibat Tidak Dapat Hadir Di Area Pertandingan” Wasit Menunjuk Dengan Jari Telunjuk Ke Arah Garis Salah Satu Peserta Kemudian Mengumumkan Suatu Kemenangan Kepada Peserta Yang Lain.
13. Shikakku “Diskualifikasi, Meninggalkan Area Pertandingan”. Wasit Akan Mengarahkan Telunjuknya 45° Ke Arah Atas Peserta Yang Melakukan Pelanggaran Kemudian Mengarahkan Tangannya Menunjuk Ke Belakang Sambil Mengatakan Aka (Ao) Shikaku. Selanjutnya Wasit Akan Mengumumkan Kemenangan Untuk Lawannya.
14. Hikiwake “Seri” (Hanya Diterapkan Pada Pertandingan Beregu & Pertandingan Yang Menggunakan Sistem Round-Robbin) Ketika Waktu Sudah Habis Dan Jumlah Nilai Adalah Sama Maka Wasit Menyilangkan Tangannya Dengan Telapak Menghadap Ke Bawah Lalu Membukanya Kembali Dengan Telapak Tangan Menghadap Ke Depan.
15. Pelanggaran Kategori 1 (Digunakan Tanpa Sinyal Lanjutan Untuk Chukoku) Wasit Akan Menyilangkan Kedua Lengannya Di Depan Dada Ke Arah Peserta Yang Melakukan.
16. Pelanggaran Kategori 2 (Digunakan Tanpa Sinyal Lanjutan Untuk Chukoku) Wasit Akan Menegakkan Jari Telunjuknya Ke Arah Peserta Yang Melakukan Pelanggaran.
17. Keikoku “Peringatan”. Wasit Melakukan Isyarat Pelanggaran C1 Atau C2 Dilanjutkan Dengan Mengarahkan Telunjuknya 45° Ke Arah Bawah Peserta Yang Melakukan.
18. Hansoku Chui “Peringatan Atau Diskualifikasi”. Wasit Melakukan Isyarat Pelanggaran C1 Atau C2 Dilanjutkan Dengan Menunjukkan Telunjuknya Secara Horisontal Ke Arah Peserta Yang Melakukan Pelanggaran.
19. Hansoku “Diskualifikasi” Wasit Melakukan Isyarat Pelanggaran C1 Atau C2 Dilanjutkan Dengan Mengarahkan Telunjuknya 45° Ke Arah Atas Peserta Yang Melakukan Pelanggaran , Kemudian Melakukan Isyarat No Kachi Pada Lawannya.

20. Pasifitas “Wasit Membuat Gerakan Saling Memutar Dengan Kedua Tangannya Yang Terkepal Di Depan Dada Sebagai Isyarat Pada Para Juri Terjadinya Pelanggaran C 2.
21. Kontak Berlebihan “Wasit Menunjukkan Kepada Para Juri Adanya Kontak Berlebihan Atau Pelanggaran Kategori 1 Dengan Menempelkan Telapak Tangan Yang Terbuka Di Atas Kepalan Tangan Yang Lainnya.
22. Melebih – Lebihkan Cidera “Wasit Memegang Kedua Pipinya Dengan Kedua Telapak Tangannya Untuk Menunjukkan Kepada Para Juri Adanya Pelanggaran Kategori 2.
23. Berpura – Pura Cidera Wasit Mengangkat Sejajar Kedua Telapak Tangannya Yang Terbuka Mengarah Ke Sisi Pelaku Untuk Menunjukkan Kepada Para Juri Adanya Pelanggaran Kategori 2.
24. Jogai “Keluar Dari Area Pertandingan” Wasit Menandai (Adanya) Suatu Jalan Keluar Kepada Para Juri, Dengan Menunjukkan Jari Telunjuk Ke Luar Area Pertandingan Pada Sisi Peserta Yang Melakukannya.
25. Mubobi (Membahayakan Diri Sendiri) “Wasit Menyentuh Wajahnya Kemudian Memutar Tepi Tangan Maju Dan Menggerakkannya Berpindah-Pindah Untuk Menunjukkan Kepada Para Juri Bahwa Peserta Telah Membahayakan Dirinya Sendiri.
26. Menghindari Pertarungan “Wasit Membuat Gerakan Memutar Jari Telunjuknya Kearah Bawah Untuk Menunjukkan Kepada Para Juri Adanya Pelanggaran Kategori 2.
27. Bergumul Yang Tidak Perlu, Memeluk, Mendorong Atau Menarik Tanpa Suatu Tehnik “Wasit Membuat Gerakan Seperti Menarik Sesuatu Dengan Tangan Terkepal Ke Arah Bahu Atau Mendorong Dengan Telapak Terbuka Untuk Memberi Isyarat Pelanggaran Kategori 2 Kepada Para Juri.
28. Serangan Tidak Terkendali Dan Berbahaya “Wasit Membawa Tangan Yang Terkepal Di Samping Kepalanya Untuk Menunjukkan Kepada Para Juri Adanya Pelanggaran Kategori 2.

29. Menyerang Dengan Siku, Lutut Atau Kepala “Wasit Menyentuh Dahi, Lutut, Atau Sikunya Dengan Tangan Untuk Menunjukkan Kepada Para Juri Adanya Pelanggaran Kategori 2.
30. Berkata Atau Berlaku Tidak Sopan “Wasit Meletakkan Jari Telunjuknya Ke Bibir Untuk Menunjukkan Kepada Para Juri Adanya Pelanggaran Kategori 2.
31. Shugo “Pemanggilan Juri” Wasit Memanggil Para Juri Pada Akhir Pertandingan Atau Memanggil Para Juri Untuk Merekomendasikan Shikkaku.
32. Wakarete “Berpisah” Wasit Melakukan Gerak Isyarat Seperti Di Gambar Ketika Mereka Terlihat Dalam Kondisi Saling Berpitingan Atau Mengadu Dada Dengan Dada.

B. Pernyataan Dan Isyarat Juri (Dewan Wasit Pb Forki,2020)

Catatan : Pada Kumite

- Juri 1 & Juri 4 Memegang Bendera Merah Di Tangan Kanan.
- Juri 2 & Juri 3 Memegang Bendera Merah Di Tangan Kiri.

1. Yuko
2. Waza-Ari
3. Ippon

- **PELANGGARAN KATEGORI 1**

1. Bendera disilangkan dengan posisi tangan lurus ke arah peserta yang melakukan.
2. Posisi Duduk Juri

- **PELANGGARAN KATEGORI 2**

1. Juri memutar bendera
2. Juri menahan bendera dengan tangan ditekuk
3. Jogai Juri mengetukkan ujung bendera ke lantai sesuai peserta yang melakukan.
4. Keikoku
5. Hansoku Chui
6. Hansoku

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari 9 tahapan yang meliputi analisis kebutuhan, desain produk (Draf Awal), validasi ahli, perbaikan desain, uji coba kelompok kecil, revisi produk,uji coba lapangan, revisi produk, dan produk akhir. Berikut adalah uraian singkat dari masing-masing tahap.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap awal dalam proses penelitian pengembangan. Pada tahap ini, langkah awal dalam penemuan maslalah yang merupakan penyimpangan antara yang di harapkan dan yang akan terjadi. Model pembelajaran yang belum menghasilkan tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan adalah contoh masalah dalam pendidikan yang dapat diatasi melalui penelitian dan pengembangan. Kelangkaan model pembelajaran dengan menggunakan video animasi, pengumpulan informasi sangat penting untuk mengetahui kebutuhan dari pemakai terhadap produk yang ingin di kembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini yang penting dilakukan adalah analisis kebutuhan (*need analysis*) terhadap produk yang akan dikembangakan. Setelah potensi masalah diidentifikasi, selanjutnya dilakukan desain produk awal.

b. Desain Produk (Draft Awal)

Berdasarkan hasil analilis kebutuhan, langkah selanjutnya penelitian dan pengembangan membuat desain dari produk yang akan dikembangkan. Desain membuat peta konsep, bagan, gambar, dan uraian ringkas yang mudah dipahami dan di pedomani dalam mengembangkan dan mengevaluasinya.

c. Validasi Ahli

Langkah berikutnya adalah melakukan validasi ahli mengenai draft awal tersebut. Validasi ahli merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba di lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk menilai desain produk yang kita buat. Para pakar tersebut diminta memberikan masukan yang dapat dijadikan dasar perbaikan desain produk tersebut.

d. Perbaikan Desain

Setelah dilakukan validasi ahli, selanjutnya di lakukan perbaikan (revisi) desain produk yang telah divalidasi melalui penilaian pakar. Peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dibuatnya berdasarkan masukan-masukan dari pakar atau ahli yang terpilih.

e. Uji Coba Produk Small Group

Setelah melakukan revisi dari desain produk, maka langkah selanjutnya penelitian dan pengembangan adalah melakukan uji coba produk pada sampel *small group*. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan .

f. Revisi Produk

Revisi produk perlu dilakukan karena bebebrapa alasan, yaitu (a) uji coba yang di lakukan masih bersifat terbatas, sehingga tidak mencerminkan situasi dan kondisi yang sesungguhnya, (b) dalam uji coba ditemukan kelemahan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan, (c) data untuk merevisi produk dapat di cari melalui pengguna produk. Dalam penelitian ini, revisi produk dilakukan berdasarkan saran atau komentar dari *small group* dan dilakukan validasi ahli kembali.

g. Uji Coba Pemakaian

Setelah revisi produk dilakukan, uji coba pemakaian produk dikembangkan. Uji coba dilakukan pada kelompok yang lebih luas untuk mengetahui efektivitas

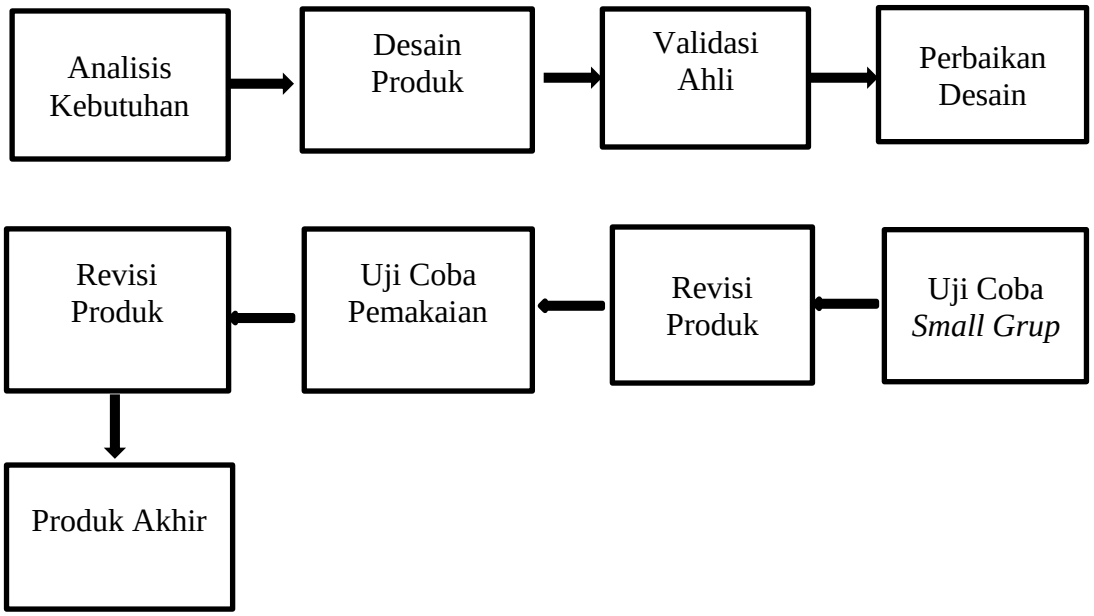
produk yang dikembangkan dan memperoleh masukan untuk melakukan revisi produk tahap akhir.

h. Produk Akhir

Setelah melakukan uji coba produk pada kelompok yang lebih luas, selanjutnya, dilakukan revisi produk kembali untuk penyempurnaan pengembangan produk yang telah dilakukan. Setelah itu, diperoleh produk akhir.

i. Produk Akhir

Tahap ini merupakan tahap akhir dari penelitian dan pengembangan. Produk akhir tersebut merupakan akhir hasil keputusan dari produk yang telah dikembangkan. Langka-langkah penelitian dan pengembangan ini dapat di gambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1. Prosedur Penelitian Sumber. Sugiyono (2017:408)

3.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah wasit juri karate Lisensi daerah di Sumatra Selatan dengan jumlah 20 orang. Subjek penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu 10 wasit juri karate untuk coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

3.3. Prosedur Pengembangan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

   Permasalahan pada perwasitan dapat diatasi melalui penelitian dan pengemabngan. Manfaat video animasi dapat memberikan motivasi dan mengatasi kekurangan untuk menyampaikan materi pelatihan perwasitan karate. Dalam penelitian ini, untuk mencari potensi dan maslah dalam pelatihan wasit juri karate. Setelah itu dapat ditunjukan secara factual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi. Produk yang dikembangakan dalam penelitian ini adalah perangkat keras dan lunak berupa video animasi.

2. Desain Produk (Draf Awal)

   Desain produk video animasi yang di kembangakan menggunakan *berbagai software, seperti adobe flash, macromedia flash, ulta video joiner, freemake video converter dan video pad Professional NCH software* yang bertujuan untuk pembuatan dan penghubungan video animasi yang hendak dikembangakan.

3. Validasi Ahli

   Validasi produk dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk menilai desain produk yang telah dibuat. Dalam penelitian ini, validasi ahli tersebut meliputi ahli perwasitan dan ahli media

4. Perbaikan Desain

   Perbaikan desain dilakukan sesuai saran yang diberikan oleh validator ahli perwasitan dan ahli media.

5. Uji Coba Produk *Small Group*

   Uji coba produk *Small Group* merupakan uji coba dalam skala kecil. Penelitian ini menguji cobakan video animasi ke wasit juri dengan jumlah sebanyak 8 orang.

6. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki video animasi berdasarkan hasil dari uji coba produk *small group* dan dikoreksi lagi oleh para ahli perwasitan dan ahli media.

7. Uji Coba Pemakaian

   Uji coba pemakaian merupakan uji coba kepada sampel penelitian. Uji coba pemakaian dilakukan pada wasit juri lesensi daerah di Sumatra selatan .

8. Revisi Produk

   Tahap revisi produk ini merupakan tahap akhir untuk memperbaiki desain pada video animasi yang dikembangkan sesuai dengan tanggapan wasit juri dan kedua ahli.

9. Produksi Akhir

   Revisi produk yang telah disetujui merupakan tahapan akhir untuk memperbaiki desain pada video animasi yang telah dikembangkan.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpula data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Wawancara

   Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai hambatan dan kelemahan yang ada didalam perwasitan karate.

2. Dokumentasi

   Teknik yang digunakan dalam penelitian ini juga menggunakan dokumentasi. Teknik dokumentasi digunakan untuk mencari sumber informasi yang ada kaitannya dengan penelitian yang berupa dokumen, foto, letak, dan data wasit juri.Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik dokumentasi, foto-foto.

3. Walktroght

   Teknik Walktroght merupakan validasi data yang melibatkan beberapa ahli dengan tujuan untuk keperluan pengecekan kelemahan dan masukan dasar dalam pengembangan media pelatihan. Dalam penelitian ini di butuhkan dua macam uji validasi yaitu para ahli perwasitan dan ahli media(IT). Para ahli meberikan penilaian terhadap media apakah telah valid atau layak digunakan.

4. Angket

   a. Angket Validasi

      Angket yang digunakan untuk meminta pendapat para ahli terhadap validitas produk yang dibuat dengan cara instrument tersebut dikontruksikan berdasarkan teori.

   b. Angket uji coba lapangan berupa koesioner

      Pada lembar kuisioner validasi ahli materi dan media menggunakan skala likert yaitu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuisioner.

3.5 teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari ahli tes dan pengukuran olahraga dan ahli media yang berupa kritik dan saran sebagai masukan untuk bahan validasi produk. Sedangkan data hasil angket yang diberikan akan diolah menjadi data kuantitatif. Teknik analisis menggunakan perhitungan statistik dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Uji Validitas

Table 1. Aspek penilaian ahli media (IT)

No	Aspek yang Dinilai
1	Kepadatan/ ketajaman gambar
2	Dimensi sudut pengambilan gambar
3	Proyeksi / jarak pandang obyek
4	Focus terhadap materi-materi penting
5	Variasi kecepatan gerak gambar
6	Tata cahaya / penerangan
7	Tata warna / corak
8	Tata suara
9	Tata ruang
10	Simestris gambar

Sumber : Modifikasi Hadi dan Habibi (2018:176)

Table 2. Aspek penilaian ahli materi

No	Aspek yang Dinilai
1	Kesesuaian susunan atau urutan penyajian materi media video animasi gesture perwasitan karate
2	Kesesuaian materi dalam video dengan peraturan pertandingan karate
3	Kesesuaian teknik langkah kaki wasit kedepan dengan teori yang ada
4	Kesesuaian teknik langkah kaki wasit kebelakang dengan teori yang ada
5	Kesesuaian teknik langkah kaki dan gerakan tangan wasit dengan teori yang ada
6	Kesesuaian materi dengan Bahasa yang digunakan mudah dipahami
7	Kesesuaian materi dan gambar disajikan secara runtun
8	Kesesuaian gambar yang disajikan mudah dipahami
9	Penyajian video animasi membuat lebih cepat mengerti
10	Memberikan wawasan tentang gesture perwasitan karate yang benar

Sumber : Modifikasi Hadi dan Habibi (2018:175)

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui ketapatan atau kelayakan produk yang digunakan. Uji validitas menggunakan data yang diperoleh dari angket, serta akan dianalisis dengan teknik analisis presentase. Data yang diberikan dari angket adalah gambaran dari sebuah opini para ahli dari bidang keilmuan yang berkaitan, data itu sendiri bersifat kuantitatif dan dapat dikonversi ke dalam data kualitatif bentuk interval menggunakan skala Likert dengan menggunakan lima jawaban dalam setiap item penilaiannya yang kemudian diberikan skor sebagai berikut:

No	**Pilihan Jawaban**	**Skor**
1	Sangat Setuju (SS	5

2	Setuju (S)	4
3	Kurang Setuju (KS)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : Sugiyono (2017)

Berdasarkan penskoran tersebut kemudian dilakukan penilaian total untuk mendapatkan presentase kelayakan alat menggunakan perhitungan secara matematis sebagai berikut:

$$Presentase\ Kelayakan\ (\%) = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ yang\ diharapkan} X\ 100\%$$

Hasil dari perhitungan tersebut kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan produk yang sedang dikembangkan.

Tabel 3.4. Kriteria Presentase Validasi

No	**Kriteria**	**Presentase (%)**
1	Sangat Baik	81 – 100
2	Baik	61- 80
3	Cukup	41 – 60
4	Kurang	21 – 40
5	Kurang Sekali	0 – 20

Sumber : Arsil (2015:192)

2. Validasi Produk

Table 3. Aspek penilaian uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan

No	Aspek yang Dinilai

1	Media video animasi gesture sesuai dengan teori yang ada
2	Media video ini menarik sebagai media belajar
3	media video ini memotivasi untuk bergairah dalam belajar gesture perwasitan karate
4	Media video ini memotivasi untuk ingin belajar lebih lanjut , tentang gesture perwasitan karate
5	Media video ini dapat membangkitkan minat dan perhatian dalam belajar gesture perwasitan karate
6	Media video ini komunikatif dalam penyampaian pesan tentang materi materi gesture perwasitan karate
7	Penyajian gambar dalam media video ini dapat dimengerti maksutnya sesuai dengan tujuan materi.
8	Variasi gesture perwasitan karate dalam video yang dikembangkan dapat dilakukan dengan mudah.
9	Media video animasi gesture perwasitan karate cocok digunakan dalam belajar gesture perwasitan karate
10	jenis video ini dapat membantu dalam proses pelatihan gesture perwasitan karate
11	Ketepatan media video ini dalam menyajikan materi gesture perwasitan karate
12	Mendapatkan wawasan dan konsep tentang gesture langkah kaki dan gerakan tangan yang benar setelah mencermati materi media video
13	Media video ini menyajikan bentuk-bentuk gesture yang bergerak sehingga mudah di praktikan
14	Narasi suara yang berisi penjelasan verbal dalam media video ini mudah dipahami.
15	Jikalau belajar mandiri, video animasi gesture perwasitan karate ini dapat membantu.

Sumber : Modifikasi Hadi dan Habibi (2018:177-178)

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian. Berdasarkan jumlah pendapat atau jawaban tersebut, kemudian peneliti mempersentasekan masing-masing jawaban menggunakan rumus:

$$Presentase\ Kelayakan\ (\%) = \frac{\text{Jumlah } skor\ yang\ diperoleh}{\text{Total } skor \text{ maksimal}} X\ 100\%$$

Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan media pembelajaran pocket book perwasitan karate ini digolongkan ke dalam empat dikategori kelayakan sebagai berikut:

Tabel 4. Persentase Kelayakan

No	Persentase	Kelayakan
1	76%-100%	Layak
2	56%-75%	Cukup layak
3	40%-55%	Kurang layak
4	< 40%	Tidak layak

Sumber :Suharsimi Arikunto (1993:210)

UNTUK MENGETAHUI EFEKTIVITAS VIDEO TERSEBUT BAGAUMANA CARANYA?