

**PENGEMBANGAN *WEBSITE PROFILE*
PERGURUAN KARATE INKAI DIY**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Kharisma Mahardika Putra
NIM. 14602241029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN *WEBSITE PROFILE* PERGURUAN KARATE INKAI DIY

Disusun Oleh:

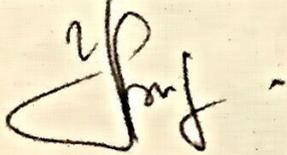
Kharisma Mahardika Putra
NIM. 14602241029

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

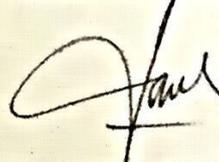
Yogyakarta, 11 Juli 2019

Mengetahui,
Ketua Program Studi



CH. Fajar Sri Wahyuniati, M.Or.
NIP. 19711229 200003 2 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Danardoho, S.Pd., M.Or.
NIP. 19761105 200212 1 002

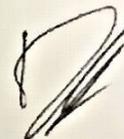
SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kharisma Mahardika Putra
NIM : 14602241029
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Judul TAS : PENGEMBANGAN *WEBSITE PROFILE*
PERGURUAN KARATE INKAI DIY

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri *). Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 29 Juli 2019
Yang Menyatakan,



Kharisma Mahardika Putra
NIM. 14602241029

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN *WEBSITE PROFILE* PERGURUAN KARATE INKAI DIY

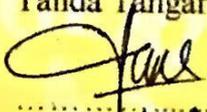
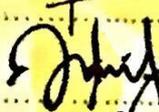
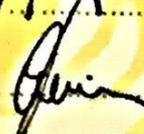
Disusun Oleh:

Kharisma Mahardika Putra
NIM. 14602241029

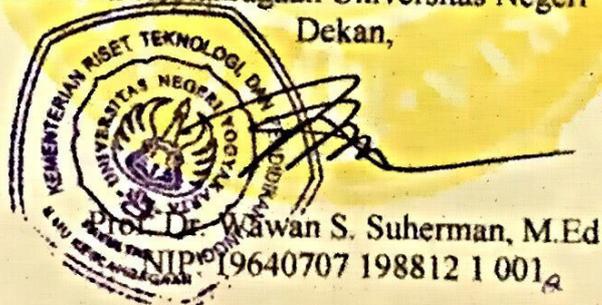
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 19 Juli 2019

TIM PENGUJI

| Nama/Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
|--|--|-----------|
| Danardono, S.Pd., M.Or. Ketua Penguji / Pembimbing |  | 28/7 2019 |
| Dr. Abdul Alim, S.Pd.Kor., M.Or. Sekretaris Penguji |  | 26/7 2019 |
| Dr. Endang Rini Sukamti, M.S. Penguji I |  | 26/7 2019 |

Yogyakarta, 26 Juli 2019
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

“Kau berhak tersenyum saat orang lain menghinamu kau berhak berkarya saat orang lain meremehkanmu kau berhak berlari saat orang lain menahanmu.

Tidak ada yang salah dengan hidupmu sebab Allah punya maksud mengapa engkau terlahir di dunia dalam kondisi demikian begini.

Percayalah kamu ada untuk melakukan sesuatu hal besar yang tak dilakukan orang lain.” (Kharisma Mahardika Putra)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT Tuhan semesta alam, Engkau berikan berkah dari buah kesabaran dan keikhlasan dalam mengerjakan Tugas Akhir Skripsi ini sehingga dapat selesai tepat pada waktunya. Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya Bapak Setyawan dan Ibu Yoleta yang sangat saya sayangi, yang selalu mendukung dan mendoakan setiap langkah saya sebagai anaknya.
2. Keluarga saya yang selalu memberikan semangat dan memberi doa atas skripsi ini.
3. Sahabat saudara seiman saya yang bernama Muhammad Fajar Qodri, S.Pd., Naufal Azis, S.Pd., Ahmad Syafii, S.Pd., Yusuf Bahtiar, S.Pd., dan teman bermain game saya saudara Yuda Rahman.

PENGEMBANGAN *WEBSITE PROFILE* PERGURUAN KARATE INKAI DIY

Oleh:
Kharisma Mahardika Putra
14602241029

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) langkah-langkah pengembangan *website profile* perguruan karate inkai DIY, dan (2) menghasilkan produk *website profile* perguruan karate inkai DIY layak digunakan.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan mengadaptasi langkah-langkah penelitian pengembangan sebagai berikut: (1) studi pendahuluan, (2) desain draf awal, (3) validasi draf awal dan revisi, (4) uji coba produk; uji coba skala kecil/revisi dan uji coba skala besar/revisi, dan (5) produk akhir. Uji coba skala kecil dilakukan dengan anggota dan pelatih UKM Karate UNY yang berjumlah 10 orang. Uji coba skala besar dilakukan di Dojo INKAI UIN, Dojo INKAI Pleret, Dojo INKAI Bangunjiwo, Dojo INKAI Atma Jaya, Dojo INKAI Sanata Darma yang berjumlah 100 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu: (1) panduan wawancara, (2) instrumen produk dan instrumen buku panduan, dan (3) angket untuk responden. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif pada skala penilaian, dan data kualitatif pada lembar masukan dijadikan evaluasi pada produk *website profile* dan buku panduan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Telah dikembangkan produk *website profile* perguruan karate inkai DIY yang dilengkapi dengan buku panduan penggunaan. Tahap pengembangan dimulai dari: (i) studi pendahuluan, (ii) desain draf awal, (iii) validasi draf awal dan revisi, (iv) uji coba produk; uji coba skala kecil/revisi dan uji coba skala besar/revisi, dan (v) produk akhir. (2) *Website profile* perguruan karate inkai DIY yang dikembangkan layak digunakan sebagai informasi dan pusat data terpadu, hal tersebut didasarkan pada penilaian ahli, yaitu penilaian ahli terhadap produk persentase sebesar 100,00% masuk dalam kategori layak dan penilaian terhadap buku panduan penggunaan alat persentase sebesar 100,00% masuk dalam kategori layak. Pada uji coba skala kecil, persentase sebesar 83,33% masuk dalam kategori baik/layak, selanjutnya uji coba skala besar persentase sebesar 84,65% masuk dalam kategori layak.

Kata kunci: pengembangan, *website profile*, perguruan karate, inkai DIY

KATA PENGANTAR

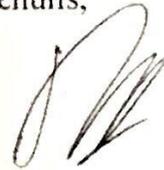
Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan *Website Profile* Perguruan Karate Incai DIY“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Danardono, S.Pd., M.Or. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. CH. Fajar Sri Wahyuniati, M.Or., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Bapak Azwar Anas selaku founder perusahaan Kotak Media Indonesia yang telah membantu saya dalam membuat *Website Profile* Perguruan Karate INKAI DIY.
6. Pengurus, pelatih, dan anggota di UKM Karate UNY dan dojo INKAI pengda DIY telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan yang telah mendukung saya dan berbagi ilmu serta nasihat dalam menyelesaikan tugas skripsi.

8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa*) dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 29 Juli 2019
Penulis,



Kharisma Mahardika Putra
14602241029

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| | |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 3 |
| C. Batasan Masalah..... | 3 |
| D. Rumusan Masalah | 3 |
| E. Tujuan Pengembangan | 3 |
| F. Manfaat Penelitian | 4 |
| G. Asumsi Pengembangan | 4 |
| H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan | 5 |
| | |
| BAB II. KAJIAN TEORI | |
| A. Deskripsi Teori..... | 6 |
| 1. Hakikat Pengembangan | 6 |
| 2. Pengembangan Media..... | 7 |
| 3. Perkembangan Karate..... | 11 |
| 4. Pengertian dan Sejarah INKAI..... | 22 |
| 5. Pengertian Dojo | 27 |
| 6. Pengertian Kihon | 28 |
| 7. Pengertian Kata..... | 33 |
| 8. Pengertian Kumite | 36 |
| B. Penelitian yang Relevan..... | 43 |
| C. Kerangka Berpikir | 45 |
| | |
| BAB III. METODE PENELITIAN | |
| A. Desain Penelitian | 47 |
| B. Prosedur Pengembangan | 47 |
| C. Desain Produk | 48 |
| 1. Subjek Uji Coba | 49 |
| 2. Instrumen Pengumpulan Data | 50 |

| | |
|--|-----------|
| 3. Teknik Analisis Data | 51 |
| BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN | |
| A. Hasil Pengembangan Produk Awal..... | 53 |
| B. Hasil Uji Coba Produk | 64 |
| 1. Hasil Uji Coba Skala Kecil..... | 65 |
| 2. Hasil Uji Coba Skala Besar | 67 |
| C. Revisi Produk | 70 |
| D. Kajian Produk Akhir | 73 |
| E. Keterbatasan Penelitian | 75 |
| F. Pembahasan..... | 75 |
| BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Simpulan tentang Produk | 76 |
| B. Saran Pemanfaatan Produk | 76 |
| DAFTAR PUSTAKA | 78 |
| LAMPIRAN | 79 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 1. Langkah-langkah <i>Research and Development</i> | 48 |
| Gambar 2. Halaman Utama <i>Website</i> INKAI DIY | 53 |
| Gambar 3. Menu Side Bar | 54 |
| Gambar 4. Halaman Menu Beranda..... | 54 |
| Gambar 5. Menu <i>Drop Down</i> Tentang Kami | 55 |
| Gambar 6. Halaman Menu Sejarah..... | 55 |
| Gambar 7. Halaman Menu Visi dan Misi | 56 |
| Gambar 8. Halaman Menu Struktur Organisasi..... | 56 |
| Gambar 9. Halaman Menu Pelatih..... | 57 |
| Gambar 10. Halaman Sumpah and Mars | 57 |
| Gambar 11. Halaman Menu Prestasi | 58 |
| Gambar 12. Halaman Menu Dojoranting..... | 58 |
| Gambar 13. Halaman Menu Agenda | 59 |
| Gambar 14. Halaman Menu Artikel..... | 59 |
| Gambar 15. Halaman Menu <i>Gallery</i> | 60 |
| Gambar 16. <i>Cover</i> Buku Panduan Penggunaan..... | 61 |
| Gambar 17. Diagram Hasil Penilaian Ahli terhadap Desain Produk <i>Website Profile</i> Perguruan Karate Inkai DIY | 63 |
| Gambar 18. Diagram Hasil Penilaian Ahli terhadap Buku Panduan Penggunaan <i>Website Profile</i> Perguruan Karate Inkai DIY... | 64 |
| Gambar 19. Diagram Hasil Penilaian Atlet pada Uji Coba Skala Kecil... | 66 |
| Gambar 20. Diagram Hasil Penilaian Atlet pada Uji Coba Skala Besar .. | 69 |

| | | |
|------------|--|----|
| Gambar 21. | Sebelum Revisi Ahli Materi..... | 71 |
| Gambar 22. | Sesudah Revisi Ahli Materi | 71 |
| Gambar 23. | Sebelum Revisi Ahli Media | 72 |
| Gambar 24. | Setelah Revisi Ahli Media | 72 |
| Gambar 25. | <i>Cover</i> Buku Panduan Sebelum Revisi | 73 |
| Gambar 26. | <i>Cover</i> Buku Panduan Setelah Revisi | 73 |
| Gambar 27. | Halaman Utama Website INKAI DIY | 74 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 1. Kategori Presentasi Kelayakan..... | 52 |
| Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli terhadap Desain Produk <i>Website Profile</i> Perguruan Karate Inkai DIY..... | 62 |
| Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli terhadap Buku Panduan Penggunaan <i>Website Profile</i> Perguruan Karate Inkai DIY..... | 63 |
| Tabel 4. Data Hasil Penilaian Atlet pada Uji Coba Skala Kecil..... | 66 |
| Tabel 5. Saran dan Masukan terhadap Produk <i>Website Profile</i> Perguruan Karate Inkai DIY pada Uji Coba Skala Kecil..... | 67 |
| Tabel 6. Data Hasil Penilaian Atlet pada Uji Coba Skala Besar..... | 68 |
| Tabel 7. Saran dan Masukan terhadap Produk <i>Website Profile</i> Perguruan Karate Inkai DIY pada Uji Coba Skala Besar..... | 69 |
| Tabel 8. Saran dan Masukan Ahli terhadap Produk <i>Website Profile</i> Perguruan Inkai DIY..... | 70 |
| Tabel 9. Saran dan Masukan Ahli terhadap Buku Panduan Penggunaan Produk <i>Website Profile</i> Perguruan Inkai DIY..... | 72 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|---|---------|
| Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas | 80 |
| Lampiran 2. Hasil Penilaian Ahli Materi | 81 |
| Lampiran 3. Surat Pernyataan Ahli Materi | 83 |
| Lampiran 4. Hasil Penilaian Ahli Media..... | 84 |
| Lampiran 5. Surat Pernyataan Ahli Media..... | 86 |
| Lampiran 6. Hasil Penilaian Responden | 87 |
| Lampiran 7. Hasil Penilaian Ahli..... | 91 |
| Lampiran 8. Hasil Uji Coba | 92 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu beladiri dikenal mulai dari adanya peradaban manusia, yang pada waktu itu hanya digunakan untuk mempertahankan diri dari serangan binatang buas dan alam sekitarnya. Namun sekarang, ilmu beladiri tidak hanya untuk mempertahankan diri namun sudah dijadikan alat sebagai cara untuk menjaga kesehatan, meraih prestasi, dan sebagai jalan hidup. Karate merupakan salah satu cabang olahraga yang sudah diakui keberadaannya oleh masyarakat luas dan dunia. Hal itu terbukti dengan diikuti sertakannya cabang olahraga karate pada setiap *event* yang dilaksanakan tingkat nasional, antar negara, maupun kancah internasional, seperti: PON, *Asean Games*, dan *Sea Games*. Keberadaan olahraga karate dalam setiap *event* tentunya mengundang minat dan ketertarikan yang besar bagi masyarakat, mulai dari anak sekolah hingga orang dewasa, sehingga menuntut tersedianya fasilitas yang lengkap untuk terlaksananya olahraga cabang karate.

Saat ini perkembangan teknologi informasi sudah menjadi elemen penting bagi seluruh lapisan masyarakat dalam bersosialisasi dan berinteraksi. Teknologi informasi ini sendiri merupakan sebuah bidang ilmu yang mempelajari tentang perangkat-perangkat informasi baik itu perangkat lunak maupun perangkat keras yang berfungsi untuk mengolah dan menghasilkan informasi maupun menyampaikan suatu informasi tersebut ke perangkat informasi lainnya. Seperti

halnya karate merupakan salah satu olahraga yang diminati di Daerah Istimewa Yogyakarta, tetapi dalam hal informasi perguruan karate berbasis website sebelumnya belum terdapat sistem aplikasi yang bisa dilakukan secara *online*. Sehingga tentang informasi perguruan karate inkai DIY masih belum diketahui secara terstruktur. Sistem lama yang dilakukan adalah dengan hanya mencatat para anggota perguruan inkai secara manual. Hal ini menimbulkan beberapa kendala diantaranya proses pendataan anggota menjadi lama dan kurang efisien. Selain itu juga sering terjadinya kesalahan pencatatan data para anggota karate inkai DIY sering tidak adanya data yang jelas.

Untuk itu dibutuhkan suatu sistem aplikasi yang dapat memperlancar kegiatan pengolahan data anggota karate inkai DIY menyampaikan informasi tersebut kepada masyarakat luas, sehingga masyarakat lebih mudah mengetahui informasi tentang perguruan karate inkai DIY secara mudah melalui website. Sistem baru ini akan dibangun menggunakan web, sehingga masyarakat yang ingin mengetahui siapa saja anggota perguruan karate inkai DIY dapat melihat secara online dimanapun dan kapanpun selama terhubung dengan internet. Pendataan profil perguruan secara online ini juga dapat mempermudah dan mempercepat masyarakat dan seluruh anggota karate mengetahuinya, sehingga lebih cepat dan efisien dalam segi waktu. Dengan Latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “Pengembangan Website Profile Perguruan Karate Inkai DIY”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang ada maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi :

1. Website ini dikembangkan untuk mengetahui profil perguruan inkai secara *online* yang dapat diakses oleh siapapun yang menggunakan media internet
2. Pendataan profile perguruan inkai melalui website belum banyak diketahui oleh anggota perguruan karate di DIY

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di uraikan diatas serta untuk menghindari salah penafsiran dalam penelitian ini maka dibuat batasan permasalahan . batasan permasalahan dalam penelitian ini hanya membahas Pengembangan *Website Profile* Perguruan Karate Inkai DIY.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah , identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan *profile* perguruan karate inkai berbasis *website* yang dapat diakses siapapun yang menggunakan media internet?
2. Apakah pendataan *profile* perguruan inkai melalui *website* berjalan baik dan efisien?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tentang pendataan *profile* perguruan inkai secara *online* yang dapat diakses diapapun melalui media internet.

2. Mengembangkan website untuk mengelola data anggota perguruan agar lebih efisien dan efektif.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Cabang Olah Raga Beladiri

Sebagai masukan dan bahan untuk perbaikan sistem yang berjalan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi internet mengembangkan sistem informasi *website online* yang dapat memudahkan anggota dan masyarakat, tentang struktur organisasi karate inkai DIY

2. Bagi Penulis

Menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman dan dapat menguji kemampuan penulis untuk membuat suatu *website* yang lengkap sebagai mahasiswa, juga untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama kuliah di dunia kerja nantinya pengembangan pengetahuan penulis.

G. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan *website profile* perguruan karate INKAI DIY dapat memudahkan anggota karate dan masyarakat untuk mengetahui secara detail tentang organisasi karate INKAI dan menjadi salah satu sarana media promosi bagi dojo di seluruh DIY agar menarik minat peserta didik.

H. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan oleh penelitian pengembangan ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut.

1. *Website Profile* perguruan karate INKAI DIY berbasis *online* yang dilengkapi dengan Buku Panduan.
2. Sistem data ini disertakan juga untuk dokumen/hasil yang dicetak.
3. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman yang berupa:
 - a. HTML (*HyperText Markup Language*) sebagai bahasa markup yang digunakan untuk membuat halaman *website*.
 - b. CSS (*Cascading Style Sheet*) untuk menghias dan mengatur gaya tampilan atau layout halaman web supaya lebih elegan dan menarik.
 - c. *Javascript* sebagai bahasa pemrograman yang bersifat *client side programming* yang digunakan untuk membuat *website* yang interaktif
 - 1) PHP (*Hypertext Preprocessor Program*) sebagai bahasa pemrograman yang bersifat *server side programming* yang digunakan untuk membuat *website* dinamis yang membutuhkan manajemen data.
 - 2) Pengembangan *database* menggunakan perangkat lunak MySQL.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengembangan

Sugiyono (2014: 297) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Joko Suryanto (2007: 30) pengembangan merupakan pemakaian secara sistematis pengetahuan ilmiah yang diarahkan pada produksi bahan, piranti, sistem, metode proses perancangan *prototype-prototype*.

Borg and Gall dalam Sugiyono (2014: 4) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Sri Kantun (2013: 76) menyatakan penelitian pengembangan bukanlah penelitian untuk menemukan teori, melainkan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk.

Suryobroto (2001: 15) pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya. Domain pengembangan mencakup berbagai variasi yang diterapkan dalam pembelajaran, demikian juga tidak berfungsi secara independen terpisah dari evaluasi,

manajemen, dan pemakaian. Pada dasarnya domain pengembangan dapat dideskripsikan oleh, (1) pesan yang dikendalikan oleh isi, (2) strategi pembelajaran yang dikendalikan oleh teori, (3) manifestasi teknologi secara fisik-perangkat keras, perangkat lunak, dan materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk, dan diuji secara keefektifan dan kelayakannya. Pengembangan sangat dituntut oleh proses yang sistematis. Pengembangan merupakan usaha dalam mengembangkan suatu produk yang efektif dan efisien berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan dan dapat berfungsi dengan tujuan pembuatan produk.

2. Pengembangan Media

Sutopo (2003: 44-46) menyatakan bahwa pengembangan media melalui tiga tahapan yakni mendesain, memproduksi, dan mengevaluasi. Mendesain pedoman untuk membuat desain visual yang baik harus mencakup: (1) kejelasan visual; (2) konsistensi; (3) estesis (meliputi kesatuan, keseimbangan irama, konsistensi); dan (4) kecepatan *download*. Selanjutnya, produksi dilakukan setelah pengumpulan bahan atau materi untuk dibuat suatu media yang efektif dan menarik. Evaluasi dilakukan sebagai *feedback* untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan dan kualitas media yang di buat.

Maksudnya adalah tahapan pertama dalam mengembangkan produk dimulai dari perencanaan. Dalam proses merencanakan terdapat tahap analisis,

yang dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama adalah analisis kebutuhan, yaitu sebagaimana untuk menentukan kesenjangan antara realitas yang ada dan sesuatu yang ingin dicapai. Kedua adalah analisis dari awal sampai akhir. Perencanaan yang baik sangat penting untuk kegiatan perkembangan produk. Produk akan lebih baik jika direncanakan sebelum mendesain dan mengembangkannya.

Berdasarkan definisi ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media adalah pengembangan sebuah alat atau perantara penyalur informasi dari komunikator kepada komunikan. Pengembangan media harus melalui tahapan pengembangan seperti perencanaan, desain, produksi, dan evaluasi

a. *Website*

Website adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (home page) menggunakan sebuah browser. Sebagai contoh, untuk alamat website Niagahoster adalah <https://www.niagahoster.co.id>, jika diakses maka akan tampil home page seperti gambar di bawah. Sedangkan untuk halaman web adalah bagian yang diberi tanda kotak berwarna merah. Ketika diklik akan mengarah ke halaman baru berupa informasi yang berbeda dengan home page.

b. Cara Membuka Website

Untuk dapat membuka website diperlukan sebuah browser seperti Firefox, Edge, Safari atau Chrome. Contohnya adalah yang saat ini sedang Anda lakukan,

yaitu membuka website Niagahoster melalui browser. Untuk dapat membuka website cukup dengan menyetikkan URL di kolom browser. Sebagai contoh, silakan ketikkan URL *https://www.niagahoster.co.id* di kolom browser, kemudian akan tampil halaman depan atau home page dari website Niagahoster. Selain itu, website juga dapat diakses dengan mencari kata kunci tertentu di mesin pencari seperti Google. pencarian. Misalnya Anda menyetikkan kata kunci “pengertian website” di Google, kemudian memilih salah satu website yang tampil di hasil

c. Jenis Jenis *Website*

Website merupakan media untuk menampilkan informasi. Awal kemunculannya, informasi yang ditampilkan pada website hanya berupa tulisan. Saat ini berbagai jenis website dapat Anda temukan dengan mudah, tidak hanya menampilkan informasi berupa tulisan saja. Berikut beberapa diantaranya:

1) Website Pribadi

Saat ini tersedia berbagai layanan yang dapat anda gunakan untuk membuat website pribadi. Mulai dari yang gratis sampai layanan berbayar. Alamat website seperti contoh di atas tidak disarankan untuk anda yang ingin memiliki konten lengkap, seperti dengan adanya video dan banyak gambar. Biasanya, penyedia layanan website gratis akan memberikan resource yang terbatas. Selain itu, untuk alamat dari website Anda akan sulit bersaing di mesin pencari. Oleh karena itu kami menyarankan Anda untuk membuat website melalui layanan penyedia domain dan hosting. Sehingga Anda

dapat membuat website yang lebih profesional dengan alamat www.namaanda.com.

2) Blog

Blog biasanya berisi artikel yang bertujuan untuk berbagi pengetahuan, ide atau pengalaman penulis. Untuk contoh blog adalah apa yang saat ini Anda sedang baca, yaitu blog Niagahoster. Tujuan dari blog ini adalah untuk berbagi pengetahuan yang berhubungan dengan web hosting, internet marketing dan hal lainnya. Untuk artikel yang diterbitkan setiap blog berbeda-beda, mulai dari satu hari satu artikel atau bahkan satu artikel dalam satu minggu. Hal ini tergantung dari kualitas artikel yang dibuat dan jumlah penulisnya.

d. Manfaat dan Fungsi *Website*

Untuk membangun sebuah website sebenarnya bisa dibilang mudah sekaligus sulit. Nah tentu bagi mereka yang memutuskan untuk membuat website memiliki sebuah tujuan tertentu. Apa saja sih manfaat dan kegunaan yang bisa kita dapatkan dari sebuah website? Berikut ini penjelasannya:

- 1) Sebagai sarana untuk mempromosikan sebuah produk atau barang dagangan. Dengan memanfaatkan internet yang mempunyai jangkauan luas, promosi melalui website merupakan salah satu cara paling efektif dan banyak disukai.

- 2) Sebagai tempat interaksi bagi penjual maupun pelanggan, melalui sebuah website maka komunikasi antara pelanggan yang jaraknya jauh pun bisa dilakukan dengan mudah.
- 3) Sebagai media untuk berbagi informasi, di dalam sebuah website akan terdapat berbagai macam informasi yang mungkin dibutuhkan oleh orang lain.

3. Perkembangan Karate

a. Karate Dunia

Ilmu beladiri sebenarnya sudah dikenal sejak manusia ada, hal itu dapat dilihat dari peninggalan-peninggalan purbakala, diantaranya: senjata-senjata dari batu, lukisan-lukisan pada dinding goa yang menggambarkan pertempuran atau perkelahian dengan binatang buas menggunakan senjata seperti tombak, kapak batu, dan panah. Pada saat itu, beladiri bersifat untuk mempertahankan diri dari gangguan binatang buas atau alam sekitarnya. Setelah manusia berkembang, gangguanpun timbul tidak hanya dari binatang buas dan alam sekitarnya tapi juga dari manusia itu sendiri. Setelah Sidartha Gautama, pendiri Budha wafat, para pengikutnya mendapat amanat untuk mengembangkan ajaran Budha ke seluruh dunia. Karena sulitnya medan yang dilalui, para pendeta dibekali ilmu beladiri. Sekitar abad ke-5, seorang pendeta Budha dari India yang bernama Bodhidharma (Daruma Daishi), mengembara ke China untuk menyebarkan dan membetulkan ajaran Budha yang sudah menyimpang saat itu. Setelah ada selisih paham atau perbedaan pandangan dalam ajaran Budha dengan Kaisar Wu, Kaisar Kerajaan

Liang waktu itu, Daruma Daishi kemudian mengasingkan diri di Biara Shaolin Tsu, di Pegunungan Sung, bagian selatan Loyang, Ibukota Kerajaan Wei. Daruma Daishi melanjutkan pengajaran Agama Budhanya di biara itu, yang kemudian merupakan cikal bakal ajaran Zen. Di samping mengajarkan agama, beliau juga memberikan Buku Petunjuk mengenai Latihan Fisik kepada muridmuridnya. Buku Petunjuk itu juga mengajarkan teknik-teknik pukulan, yang bernama 18 Arhat. Berawal dari situ biara tersebut terkenal sebagai Shaolin Chuan, pusat beladiri di daratan China hingga sekarang. Pada jaman Dinasti Sung (920-1279 M) muncul seorang ahli beladiri yang sangat terkenal, yaitu Chang Sang Feng (Thio Sam Hong), yang pada awalnya belajar beladiri di Shaolin Tsu, kemudian mengasingkan diri di Gunung Wutang (Butong) dan menciptakan gaya perkelahian yang khas dengan pribadinya, yang diberi nama Aliran Wutang. Perbedaannya, Shaolin Chuan hanya dipraktikkan dalam biara shaolin oleh para pendetanya, sedangkan Aliran Wutang diperuntukkan kepada orang awam yang tidak ada ikatan dengan kuil manapun. Aliran Wutang mengajarkan teknik menerima pukulan dengan gaya lemah gemulai, ada gerak melingkar yang luwes seperti air mengalir dan menyerang dengan gerakan ujung yang tajam, dengan satu kepastian atau satu kali pukul untuk mengakhiri perlawanan. Aliran ini mempunyai dampak yang luas dalam 3 perkembangan beladiri di China, tersebar merata di seluruh China bagian utara, kemudian berkembang menjadi Taichi-Chuan, Hsingi-Chuan, dan Pakua-Chuan. Banyak tokoh seni beladiri muncul di seluruh wilayah China dan menciptakan gaya serta alirannya masing-masing, gaya dan aliran tersebut dikembangkan menurut sifat

dan kondisi lingkungan masing-masing. Berbagai gaya dan aliran yang ada pada umumnya dapat dibagi menjadi dua aliran pada umumnya, yaitu Aliran Utara dan Selatan. Aliran Utara berkembang di wilayah China Utara bagian hulu Sungai Yang Tse, dengan sifat dan kondisi daerah pegunungan. Wilayah ini banyak orang yang terlibat perburuan binatang dan penebangan kayu sebagai sumber nafkah, oleh karena itu aliran ini lebih menekankan pada gerakan yang lincah dan penggunaan teknik tendangan. Aliran Selatan berasal dari daerah China Selatan bagian hilir Sungai Yang Tse, beriklim sedang, banyak aliran sungai, dan masyarakat banyak yang mempunyai kegiatan perekonomian bercocok tanam, atau sebagai petani. Rakyat setempat cenderung bertubuh gempal, kuat dan lebih berkembang pada badan bagian atas karena bekerja di sawah dan mendayung perahu, hal ini dikarenakan banyaknya aliran sungai sebagai jalur transportasi utama. Aliran ini lebih menekankan pada gaya melentur dan penggunaan teknik tangan serta kepala. Selama peralihan dari Dinasti Ming ke Dinasti Ching, sejumlah ahli beladiri China melarikan diri ke negara lain agar terbebas dari penindasan dan pembunuhan besar-besaran yang dilakukan oleh orang-orang Manchu sebagai penguasa China saat itu. Akibatnya, ilmu beladiri tersebar ke berbagai negara lain seperti Jepang, Korea, Asia Tenggara, dan juga Kepulauan Okinawa. Sampai abad ke-15 Kepulauan Okinawa masih terbagi menjadi 3 kerajaan dan pada tahun 1470 Youshi Sho dari golongan Sashikianji berhasil mempersatukan semua pulau di Kepulauan Okinawa dibawah kekuasaannya. Shin Sho sebagai penguasa ke-2 dari golongan Sho, menyita dan melarang penggunaan senjata tajam. Kemudian Keluarga Shimazu dari Pulau

Kyushu berhasil menguasai Kepulauan Okinawa, tetapi larangan terhadap kepemilikan senjata tajam masih diberlakukan. Akibatnya, rakyat hanya dapat mengandalkan pada kekuatan dan keterampilan fisik mereka untuk membela diri. Pada saat yang sama, ilmu beladiri China mulai diperkenalkan di Kepulauan Okinawa melalui para pengunjung China yang berdatangan. Pengaruh ilmu beladiri China sangat cepat berkembang di seluruh Kepulauan Okinawa. Melalui ketekunan dan kekerasan dalam berlatih, rakyat Okinawa berhasil mengembangkan sejenis gaya dan teknik perkelahian baru, yang akhirnya dapat melampaui sumber asli dari teknik-teknik setempat atau aliran yang berasal dari Okinawa itu sendiri, yaitu seni beladiri Okinawa-te (tode atau tote). Tode/tote atau te yang artinya tangan, merupakan suatu seni beladiri tangan kosong atau tanpa menggunakan senjata yang telah mengalami perkembangan selama berabad-abad di Okinawa. Peraturan pelarangan penggunaan senjata tajam masih tetap diberlakukan oleh Keluarga Satsuma dari Kagoshima setelah mereka memegang kendali pemerintahan atas Okinawa pada tahun 1609, bahkan keluarga itu juga melarang keras latihan-latihan tote, sehingga menyebabkan latihan-latihan tote, yang menjadi alat terakhir untuk membela diri, dilakukan secara sembunyi-sembunyi dan penuh rahasia. Orang Okinawa kemudian mengembangkan seni perkasa ini menjadi beladiri yang betul-betul mematikan dan dapat digunakan untuk membebaskan mereka dari penindasan 5 saat itu. Karena dilakukan secara sembunyi-sembunyi dan penuh rahasia hingga ada keluarga yang tidak tahu jika di antara anggota keluarganya melakukan latihan beladiri ini. Keadaan seperti itu berlangsung hingga tahun 1905 ketika Sekolah

biasa di Shuri dan Sekolah Menengah Pertama dari Propinsi, menetapkan Karate sebagai mata pelajaran resmi untuk Pendidikan Jasmani. Kekuatan yang membinasakan dari karate mulai dikenal di kalangan tertentu dengan istilah Reimyo Tote (Karate Ajaib) dan Shimpi tote (Karate penuh rahasia). Karena sifatnya yang penuh rahasia sehingga upaya untuk mempopulerkan pada masyarakat umum mengalami kesusahan. Tahun 1921, Gichin Funakoshi (1886-1957), orang dari Suri, berhasil memperkenalkan beladiri tote di Jepang. Peristiwa itu menandai dimulainya pengalaman baru beladiri Tote secara benar dan sistematis. Tahun 1929, Gichin Funakoshi mengambil langkah-langkah revolusioner dalam perjuangannya yang ulet dan pantang menyerah untuk mengubah tote menjadi Karate-do, sesuai karakter dan aksen masyarakat Jepang. Dengan demikian tote atau Karate telah mengalami perubahan dari segi penampilan maupun isinya. Teknik asli Okinawa menjadi suatu seni perkasa Jepang baru. Dari situ kemudian timbul istilah baru, yaitu “kime” sebagai pengganti “*ikken hisatsu*” atau *kill with one blow* (sekali pukul roboh). Pada era 1920-an dan permulaan tahun 1930-an, seni beladiri ini tambah disenangi oleh semua lapisan masyarakat di Jepang, antara lain; pakar hukum, seniman, pengusaha dan tak terkecuali para pelajar atau mahasiswa. Mereka sangat tertarik dan bersemangat dalam mempelajari seni perkasa ini. Populernya karate di kalangan pelajar/mahasiswa sangat menguntungkan bagi perkembangan karate dan membantu merubah pandangan masyarakat dari karate ajaib dan penuh rahasia menjadi karate modern. Atas usahanya itu, Gichin Funakoshi kemudian diberi gelar “Bapak Karate Modern”. Masatoshi Nakayama, salah seorang murid

Gichin Funakoshi, turut mempopulerkan beladiri ini. Dalam mengajarkan karate, beliau menggunakan metode yang sistematis sehingga dapat lebih diterima oleh nalar. Karate juga dapat dipertandingkan seperti olahraga lain dengan tetap tidak mengabaikan unsur beladirinya, asal dilakukan dengan benar. Dalam bukunya "The Best Karate", beliau berpesan: "Bila suatu pertandingan karate diselenggarakan, hendaknya dilaksanakan sesuai dengan tujuan dan semangat yang benar, nafsu untuk memenangkan pertandingan semata-mata hanya akan menghasilkan ketidaksungguhan dalam mempelajari karate, sehingga menjadi buas dan lupa sikap hormat pada lawan". Padahal sikap hormat itulah yang merupakan hal terpenting dalam setiap pertandingan karate-do. Menentukan siapa yang menang/kalah bukan merupakan tujuan akhir karate-do melainkan pembinaan mental melalui latihan-latihan tertentu sehingga seorang karate-ka mampu mengatasi segala rintangan hidup. Secara harfiah Karate-do dapat diartikan sebagai berikut; Kara adalah kosong, cakrawala, Te adalah tangan atau seluruh bagian tubuh yang mempunyai kemampuan, Do adalah jalan. Dengan demikian Karate-do dapat diartikan sebagai suatu taktik yang memungkinkan seseorang membela diri dengan tangan kosong tanpa senjata. Setiap anggota badan dilatih secara sistematis sehingga suatu saat dapat menjadi senjata yang ampuh dan sanggup menaklukkan lawan dengan satu gerakan yang menentukan. Beladiri karate merupakan keturunan 7 dari ajaran yang bersumber agama Budha yang luhur. Oleh karena itu, orang yang belajar karate seharusnya rendah hati dan bersikap lembut, punya keyakinan, kekuatan dan percaya diri. Sekarang ini karate hampir mencapai titik puncak penyempurnaan dan penyebaran di seluruh

belahan dunia. Bahkan di luar Jepang, di negara Eropa, Amerika dan Asia sudah menyamai Jepang dalam tingkat kemampuan bertandingnya, tak terkecuali Indonesia.

b. Aliran Karate Dunia

Menurut Zen-Nippon Karatedo Renmei/Japan Karatedo Federation (JKF) dan World Karatedo Federation (WKF), yang dianggap sebagai gaya karate yang utama yaitu: Shotokan, Goju-Ryu, Shito-Ryu dan Wado-Ryu. Keempat aliran tersebut diakui sebagai gaya Karate yang utama karena turut serta dalam pembentukan JKF dan WKF. Namun gaya karate yang terkemuka di dunia bukan hanya empat gaya di atas itu saja. Beberapa aliran besar seperti Kyokushin , Shorin-ryu dan Uechi-ryu tersebar luas ke berbagai negara di dunia dan dikenal sebagai aliran Karate yang termasyhur, walaupun tidak termasuk dalam “4 besar WKF”. Di negara Jepang, organisasi yang mewadahi olahraga Karate seluruh Jepang adalah JKF. Adapun organisasi yang mewadahi Karate seluruh dunia adalah WKF (dulu dikenal dengan nama WUKO – *World Union of Karatedo Organizations*). Ada pula ITKF (*International Traditional Karate Federation*) yang mewadahi karate tradisional. Adapun fungsi dari JKF dan WKF adalah terutama untuk meneguhkan Karate yang bersifat “tanpa kontak langsung”, berbeda dengan aliran Kyokushin atau Daidojuku yang “kontak langsung”. Pada zaman sekarang karate juga dapat dibagi menjadi aliran tradisional dan aliran olah raga. Aliran tradisional lebih menekankan aspek bela diri dan teknik tempur sementara aliran olah raga lebih menumpukan teknik-teknik untuk pertandingan olah raga.

- 1) Shotokan, shoto adalah nama pena Gichin Funakoshi, Kan dapat diartikan sebagai gedung/bangunan sehingga shotokan dapat diterjemahkan sebagai Perguruan Funakoshi. Gichin Funakoshi merupakan pelopor yang membawa ilmu karate dari Okinawa ke Jepang. Aliran Shotokan merupakan akumulasi dan standardisasi dari berbagai perguruan karate di Okinawa yang pernah dipelajari oleh Funakoshi. Berpegang pada konsep Ichigeki Hissatsu, yaitu satu gerakan dapat membunuh lawan. Shotokan menggunakan kuda-kuda yang rendah serta pukulan dan tangkisan yang keras. Gerakan Shotokan cenderung linear/frontal, sehingga praktisi Shotokan berani langsung beradu pukulan dan tangkisan dengan lawan.
- 2) Shito-ryu, Aliran Shito-ryu terkenal dengan keahlian bermain KATA, terbukti dari banyaknya KATA yang diajarkan di aliran Shito-ryu, yaitu ada 30 sampai 40 KATA, lebih banyak dari aliran lain. Namun yang tercatat di soke/di Jepang ada 111 kata beserta bunkainya. Sebagai perbandingan, Shotokan memiliki 25, Wado memiliki 17, Goju memiliki 12 KATA. Dalam pertarungan, ahli Karate Shito-ryu dapat menyesuaikan diri dengan kondisi, mereka bisa bertarung seperti Shotokan secara frontal, maupun dengan jarak rapat seperti Goju.
- 3) Goju-ryu, Goju memiliki arti keras-lembut. Aliran ini memadukan teknik keras dan teknik lembut, dan merupakan salah satu perguruan karate tradisional di Okinawa yang memiliki sejarah yang panjang. Dengan meningkatnya popularitas Karate di Jepang (setelah masuknya Shotokan

ke Jepang), aliran Goju ini dibawa ke Jepang oleh Chojun Miyagi. Miyagi memperbaiki banyak teknik-teknik aliran ini menjadi aliran Goju-ryu yang sekarang, sehingga banyak orang yang menganggap Chojun Miyagi sebagai pendiri Goju-ryu. Berpegang pada konsep bahwa dalam pertarungan yang sesungguhnya, kita harus bisa menerima dan membalas pukulan. Sehingga Goju-ryu menekankan pada latihan SANCHIN atau pernapasan dasar, agar para praktisinya dapat memberikan pukulan yang dahsyat dan menerima pukulan dari lawan tanpa terluka. Goju-ryu menggunakan tangkisan yang bersifat round serta senang melakukan pertarungan jarak rapat.

- 4) Wado-ryu, Wado-ryu adalah aliran Karate yang unik karena berakar pada seni beladiri Shindo Yoshin-ryu Jujutsu, sebuah aliran beladiri Jepang yang memiliki teknik kunci persendian dan lemparan. Sehingga Wado-ryu selain mengajarkan teknik Karate juga mengajarkan teknik kunci persendian dan lemparan/bantingan Jujutsu. Didalam pertarungan, ahli Wado-ryu menggunakan prinsip Jujutsu yaitu tidak mau mengadu tenaga secara frontal, lebih banyak menggunakan tangkisan yang bersifat mengalir (bukan tangkisan keras), dan terkadang menggunakan teknik Jujutsu seperti bantingan dan sapuan kaki untuk menjatuhkan lawan. Akan tetapi, dalam pertandingan FORKI dan JKF, para praktisi Wado-ryu juga mampu menyesuaikan diri dengan peraturan yang ada dan bertanding tanpa menggunakan jurus-jurus Jujutsu tersebut.

c. Karate Indonesia

Di Indonesia, karate masuk bukan dibawa oleh tentara Jepang melainkan dibawa oleh mahasiswa-mahasiswa Indonesia yang kembali ke tanah air setelah menyelesaikan studinya di Jepang. Tahun 1963 beberapa mahasiswa Indonesia antara lain ; Baud AD Adikusumo, Muchtar dan Karyanto mendirikan Dojo di Jakarta. Merekalah yang pertama memperkenalkan karate (aliran Shoto-kan) di Indonesia. Selanjutnya mereka membentuk wadah yang diberi nama PORKI. Beberapa tahun kemudian berdatangan alumni Mahasiswa Indonesia dari Jepang seperti : Setyo Haryono (pendiri Gojukai), Anton Lesiangi (salah satu pendiri Lemkari), Sabeth Muchsin (salah satu pendiri Inkai) dan Choirul Taman turut mengembangkan karate di tanah air. Di samping alumni Mahasiswa, orang-orang Jepang yang datang ke Indonesia dalam rangka bisnis ikut pula memberi warna bagi perkembangan karate di Indonesia. Mereka antara lain : Matsusaki (Kushinryu-1966), Oyama (Kyokushinkai-1967), Ishi (Gojuryu-1969) dan Hayashi (Shitoryu-1971). Di Indonesia, karate ternyata memperoleh banyak penggemar. Ini terlihat dari munculnya berbagai macam organisasi karate dengan berbagai macam aliran yang dianut oleh pendirinya masing-masing. Banyaknya perguruan karate dengan berbagai macam aliran menyebabkan terjadi ketidakcocokan di antara 8 para tokoh tersebut dan menimbulkan perpecahan di tubuh PORKI. Akhirnya setelah adanya kesepakatan, para tokoh tersebut akhirnya bersatu kembali dalam upaya mengembangkan karate di tanah air, dan pada tahun 1972 terbentuklah satu wadah organisasi karate baru yang bernama FORKI (Federasi Olahraga Karate-Do Indonesia). Sampai saat ini FORKI merupakan

satusatunya wadah olahraga karate yang menjadi anggota KONI. FORKI terhimpun dari 25 perguruan dengan 8 aliran yang berwenang dan berkewajiban untuk mengelola serta meningkatkan prestasi karate di Indonesia.

d. Aliran Karate Indonesia

Di Indonesia dikenal berbagai macam aliran / perguruan karate yang berkembang. beberapa aliran / perguruan karate yang terkenal di indonesia antara lain Shotokan pendirinya adalah Gichin Funakoshi, Goju-Ryu pendirinya adalah Chojun Miyagi, Wado-Ryu pendirinya adalah Hironori Ohtsuka, Shito-Ryu pendirinya adalah Kenwa Mabuni. Sedangkan Aliran Karate yang terdaftar di FORKI terdapat 25 macam aliran karate di Indonesia, ke 25 macam aliran karate tersebut adalah :

- 1) AMURA
- 2) BKC (Bandung Karate Club)
- 3) BLACK PANTHER KARATE INDONESIA
- 4) FUNAKOSHI
- 5) GABDIKA SHITORYU INDONESIA (Gabungan Beladiri Karate-Do Shitoryu)
- 6) GOJUKAI (Gojuryu Karate-Do Indonesia)
- 7) GOJU RYU ASS (Gojuryu Association)
- 8) GOKASI (Gojuryu Karate-Do Shinbukan Seluruh Indonesia)
- 9) INKADO (Indonesia Karate-Do)
- 10) INKAI (Institut Karate-Do Indonesia)

- 11) INKANAS (Intitut Karate-Do Nasional)
- 12) KALA HITAM
- 13) KANDAGA PRANA
- 14) KEI SHIN KAN
- 15) KKNSI (Kesatuan Karate-Do Naga Sakti Indonesia)
- 16) KKI (Kushin Ryu M. Karate-Do Indonesia)
- 17) KYOKUSHINKAI (Kyokushinkai Karate-Do Indonesia)
- 18) LEMKARI (Lembaga Karate-Do Indonesia)
- 19) PERKAINDO
- 20) PORBIKAWA
- 21) PORDIBYA
- 22) SHINDOKA
- 23) SHI ROI TE
- 24) TAKO INDONESIA
- 25) WADOKAI (Wadoryu Karate-Do Indonesia)

4. Pengertian dan Sejarah INKAI

Institut Karate-Do Indonesia (INKAI) adalah lembaga yang bergerak dibidang pendidikan Karate di Indonesia yang bernanung dibawah FORKI (Federasi Olah Raga Karate-Do Indonesia). Sebagai salah satu lemabaga pendidikan Karate di Indonesia, saat ini INKAI telah berkembang pesat, tersebar diseluruh Indonesia, dan bahkan telah menjadi beladiri wajib TNI. Perguruan karate yang berusia 40 tahun ini merupakan perguruan karate aliran Shotokanterbesar di Indonesia,

dengan anggota aktif lebih dari 200 ribu karateka. Hingga April 2011, tercatat 3000 pemegang sabuk hitam (Dan). Sebagai perguruan karate anggota FORKI, INKAI telah memberikan sumbangan prestasi yang mengharumkan nama karate Indonesia, baik di tingkat nasional maupun internasional. Selama 40 tahun, para karateka INKAI menyumbangkan emas dari multi events diantaranya meliputi SEA Games, Asian Games, dan single event berbagai kejuaraan dunia seperti yang diselenggarakan WKF (World Federation Karate-do) dan ITKF (International Traditional Karate-do Federation).

Sejak mulai dikenalnya Karate di Indonesia di era Tahun 60-an baik yang dibawa oleh para pelaut atau militer Jepang dan atau para Mahasiswa Indonesia yang belajar di Jepang dan kembali ke Indonesia kemudian diantara mereka membentuk PORKI atau Persatuan Olah Raga Karate Indonesia di Tahun 1964. Namun seiring waktu setelah PORKI mulai terpecah di tahun 1970 maka kemudian Sejarah melahirkan adanya berbagai perguruan khususnya aliran SHOTOKAN Diantaranya adalah Berdirinya Institut Karate-Do Indonesia (INKAI) disamping LEMKARI dan INKADO yang beberapa diantara para karateka penggerak kala itu adalah para alumni JKA (Japan Karate Associations). Berdirinya INKAI berawal dari rapat yang dilaksanakan di jalan Matraman Dalam Jakarta Pusat, pada tanggal 15 April 1971 (yang akhirnya disepakati sebagai hari lahirnya INKAI). Dalam rapat yang berlangsung dari mulai pukul 09.00 hingga 18.00 WIB tersebut dihadiri oleh beberapa karateka eks PORKI seperti, Sabeth Muchsin, Nico A. Lumenta sebagai Tuan Rumah, Abdul Latief, Sori Tua Hutagalung (alm.), Albert L. Tobing alm, Wono Saron, A.S Siregar (alm.) dan

salah satu karateka INKAI yang belakangan diketahui sebagai pembuat dan menggambar lambang INKAI bernama Harsono Rubio (alm.) dengan lambang merah putih bersabuk yang melingkari dunia yang memiliki arti karateka INKAI yang memiliki jati diri yang tangguh mencintai negerinya dengan lambang keberanian, kesucian, kepercayaan diri, dan kebersihan hati. Dari rapat tersebut dihasilkan sebuah keputusan yaitu sebagai ketua umum INKAI pertama yaitu Letjend G.H. Mantik dan sebagai ketua Dewan Guru INKAI pertama adalah Sabeth Muchsin.

Sebagai sebuah perguruan karate yang memegang teguh prinsip karate. Seiring perjalanan waktu INKAI telah melalui banyak rintangan dan persoalan baik internal maupun eksternal namun semua berhasil dilewati dan telah berhasil menorehkan berbagai prestasi yang mengharumkan nama bangsa dalam kancah dunia melalui Karate. Dalam rapat tersebut, juga dibahas tentang lambang INKAI yang digambar oleh Harsono Rubio yang kemudian disempurnakan oleh tujuh orang anggota dewan guru INKAI tersebut. Belakangan Harsono Rubio menyatakan bahwa lambang INKAI memang dibuat dan digambar olehnya tetapi Harsono mengatakan tidak akan mengklaim bahwa ialah yang menciptakan lambang INKAI tersebut melainkan adalah hasil pembahasan bersama antara anggota rapat yang hadir dan mengatakan bahwa INKAI adalah milik bersama.

Tekad bulat dan semangat mengabdikan untuk negeri para Karateka INKAI terbukti bahwa pada tanggal 25 Mei 1971, INKAI resmi bergabung sebagai anggota perguruan FORKI dan oleh PB. FORKI, INKAI ditunjuk mewakili

Indonesia mengikuti kejuaraan dan berhasil menjuarai karate WUKO pertama di Jepang. Dan Incai juga merupakan anggota resmi Afiliasi Japan Karate Associations atau JKA yang bekedudukan di Jepang kala itu. Telah banyak lahir Atlet militan yang disegani di dunia yang merajai di kelasnya antara lain Adven Bangun, Abdul Kadir, Frederick Lumanau, Atrhur Rorek, Christine Taroreh, Abdullah Kadir, Omita Olga Ompi, Syamsuddin, Baron Bahar hingga Rifky Ardiansyah dan lain sebagainya. Dalam perkembangannya INKAI di Indonesia mengalami perkembangan yang begitu pesat ini terbukti bahwa di setiap pelosok tanah air terdapat Cabang dari perguruan INKAI. Meski demikian, INKAI sebagai perguruan karate tidak pernah kehilangan citra dan kebesarannya sebagai perguruan karate penghasil atlet berprestasi di Indonesia maupun dunia. Hingga kini INKAI telah berhasil menjadi salah satu perguruan terbesar di Indonesia dengan memiliki Pengurus provinsi dan Affiliasi di seluruh provinsi di Indonesia.

Dalam kaitan tersebut maka dibutuhkan suatu sistem dan mekanisme penanganan organisasi yang adaptif, transparan, modern, efektif dan efisien dengan tetap berpegang teguh pada prinsip-prinsip kebenaran, kejujuran, dan keadilan serta menjunjung tinggi kemurnian karate dengan kepribadian luhur sesuai sumpah karate dan semangat bushido. Melalui literatur literatur yang dibuat oleh para Maestro INKAI serta pola latihan yang berkelanjutan. Melalui Visi sebagai perguruan INKAI mengharumkan negeri melalui Karate-ka INKAI sejati yang memiliki integritas tinggi, tangguh, rendah hati, dan berprestasi, menuju karate berkelas dunia “INKAI Goes To World Class” dan misi

Perguruan INKAI berperan aktif dalam membentuk dan membangun karakter karateka sebagai generasi yang berkepribadian luhur, cinta tanah air dan menjalankan sumpah karate serta memiliki semangat Bushido dengan menerapkan manajemen yang efektif dan efisien dan modern serta memiliki prestasi gemilang baik dalam serta luar negeri. INKAI adalah organisasi semua untuk semua, dibangun demi kepentingan bersama serta sebagai wadah untuk membangun karakter generasi yang tangguh melalui latihan karate, melalui berbagai Musyawarah Kerja bersama, Rapat Kerja Nasional, Pelatihan Wasit Juri serta Gashuku terpusat dan daerah INKAI membangun suatu kesungguhan, komitmen dan konsistensi bersama melalui program kegiatan yang tepat sasaran dan tepat guna, manajemen keuangan yang transparan dan akuntabel serta komitmen dan konsistensi dari semua anggotanya agar ke depan INKAI semakin Berjaya dan tetap terpeliharanya kemurnian akan filosofi Karate yang menjunjung tinggi prinsip-prinsip kejujuran kebenaran dan keadilan.

Bahkan INKAI kini dengan jumlah pemegang sabuk hitam lebih dari 22 ribu orang dan nomer keanggotaan karateka pemegang sabuk berwarna kyu lebih dari 2 juta orang, mengedepankan semboyan INKAI Goes To World Class sebagai penyemangat baru untuk seluruh karateka INKAI di seluruh penjuru Indonesia. Dan INKAI kini dalam rangka pembinaan atlet karate mulai dari usia dini hingga junior telah mengembangkan dojo INKAI Prestasi sebagai sarana regenerasi karateka INKAI yang berkualitas dengan melibatkan para Orang tua Karateka dengan model kepelatihan secara bertingkat dan berkesinambungan. Tak heran maka saat ini telah dikembangkan Pola Online atas manajemen Keuangan dan

Website yang terkoordinasi dengan pelaporan dan ijazah, Pola pembinaan dan pelatihan sistem kartu dan belajar mandiri berbasis Riset dan teknologi, adanya Guru Madya disamping Dewan Guru sebagai kelangsungan estafet kaderisasi dll.

Berberapa kepemimpinan sebagai ketua umum INKAI dari masa ke masa selalu berkomitmen untuk kemajuan INKAI antara lain :

1. Letnan Jenderal TNI GH. Mantik dari Tahun 1971 sd 1980
2. Prof. Dr. Ing. Purmomosidi Hadjisarosa dari Tahun 1980 sd 1989
3. Letnan Jenderal TNI HBL. Mantiri dari Tahun 1989 sd 1996
4. Mayor Jenderal TNI Adam R. Damiri dari Tahun 1997 sd 2001
5. Jenderal TNI Ryamizard Ryacudu dari Tahun 2001 sd 2014
6. Letnan Jenderal TNI Agus Kriswanto dari Tahun 2014 sd 2018
7. Laksamana Pertama TNI Dr. Ivan Yulivan,MM.,CHRMP, M.Tr (Han) dari Tahun 2018 sd sekarang.

Langkah besar INKAI adalah langkah Semangat Bersama dengan mendukung FORKI dan Indonesia untuk mengharumkan nama bangsa ke seluruh negeri. Turut serta dalam membangun karakter Bangsa dan bela Negara melalui Karate Sejati yang tangguh, memiliki integritas, rendah hati dan berprestasi.

5. Pengertian Dojo

Dojo (道場 Dōjō) adalah bangunan tempat kompetisi, pertandingan, latihan, dan belajar (keiko) untuk semua cabang seni bela diri Jepang. Dojo yang terdapat di Jepang selalu berada di bawah salah satu aliran (ryū) cabang bela diri.

Nama aliran umumnya ditulis di sebuah plang. Ada dua jenis dojo: dojo untuk kelas belajar teknik, dan dojo untuk berlatih sendiri tanpa guru. Bagian paling dalam yang terjauh dari pintu masuk disebut kamiza. Dalam sebuah bingkai yang diletakkan di kamiza dipasang prinsip utama dari aliran tersebut. Bagian yang terdekat dengan pintu masuk disebut shimoza, sisi kanan aula disebut jōseki, sementara sisi kiri aula disebut shimoseki. Bergantung kepada cabang seni bela diri yang diajarkan, dojo dibangun dengan alas lantai yang berbeda-beda, misalnya tatami untuk judo, dan lantai kayu untuk kendo. Dojo terkenal yang ada di dunia Nippon Budokan (日本武道館) adalah gedung aula serbaguna di pusat kota Tokyo, Jepang. Selain untuk konser, gedung yang diresmikan 3 Oktober 1964. Bagi kebanyakan warga luar negeri, Budokan sinonim dengan tempat untuk konser musik cadas berskala besar. The Beatles mengadakan debut Jepangnya di tempat ini. Di Nippon Budokan juga menjadi tempat di mana banyak album At Budokan diadakan. Namun Nippon Budokan sejatinya dibangun untuk pertandingan olahraga beladiri judo para Olimpiade 1964. Namanya secara harafiah berarti Gedung Seni Beladiri.

6. Pengertian Kihon

Secara harfiah KIHON berarti pondasi / awal / akar dalam bahasa Jepang. Dari sudut pandang Budō ia diartikan sebagai unsur terkecil yang menjadi dasar pembentuk sebuah teknik yang biasanya berupa rangkaian dari beberapa buah teknik terkecil tadi.

Kihon dalam Karate haruslah bermula dari pinggul. Pada saat akan memulai sebuah Kihon apapun seluruh anggota tubuh haruslah dalam posisi dan kondisi Shizentai tanpa ketegangan sedikitpun juga. Bersamaan dengan memulai gerakan harus dilakukan pengambilan nafas lewat hidung yang kemudian dimampatkan secara terfokus ke Hara dengan jalan pengerasan daerah perut bagian bawah secara cepat dan pada saat gerakan sudah sempurna bentuk & arahnya nafas dikeluarkan lewat mulut sambil mengeraskan anggota tubuh yang berkaitan dengan bentuk Kihon yang dilakukan. Begitulah kira – kira gambaran paling terinci dari sebuah Kihon bila diamati secara lambat sekali.

Namun hal itu akan menjadi lebih sempurna lagi bila kita memahami gerak arah dan perpindahan energi dalam Kihon itu sendiri yang akan terbukti secara ilmiah bila dianalisa lewat hukum gerak dalam telaah matematika & fisika modern.

Masatoshi Nakayama dalam sebuah bukunya pernah mencoba memasukkandua buah perhitungan ilmiah terhadap analisa Kihon yang dikaji dari sudut ilmu pasti. Ia menyebutkan bahwa sebuah pukulan jenis Gyaku-tsuki yang sempurna dari seorang Karateka yang terlatih sangat baik setara dengan kecepatan sekitar 13 m / detik dan berbobot setara 700 kg joule. Semua perpindahan energi dalam Kihon mirip dengan apa yang disebut sebagai jenis tenaga potensial dalam fisika dasar. Pada sebuah Kihon yang dilakukan dalam gerakan yang lambat akan terlihat dengan jelas pemutaran sebuah anggota tubuh dalam rotasi kira – kira 180° dengan diiringi dorongan energi yang berasal dari pinggul yang berputar 45° atau 90° . Sebagai bayangan yang mudah dipahami

secara jelas adalah kombinasi antara gerak kerja alat bor dengan selongsong peluru yang ditembakkan dari mulut senjata api.

Pengkajian lebih jauh tentang hal ini sangat saya harapkan sekali datang daripihak lain yang memang menguasai secara profesional bidang – bidang ilmu eksak di atas dikarenakan saya sendiri tak memiliki kecakapan apapun dalam disiplin tersebut namun saya yakin sekali ada banyak “temuan unik” yang akan terungkap dalam kasus – kasus semacam ini kelak dikemudian hari.

a. DACHI WAZA (Teknik Kuda-kuda) :

1) Shizen-tai (Posisi Netral/Alami)

Posisi berdiri netral/alami dimana badan tetap rileks/santai namun tetap waspada. Dalam posisi ini berpotensi melakukan gerak yang tidak direncanakan secara khusus, tetapi dari posisi ini segala bentuk serangan atau pertahanan dapat dengan cepat di lakukan, untuk itu lutut harus rileks dan tetap fleksibel dengan bobot badan seimbang pada kedua kaki. Posisi badan dan kaki berubah dalam berbagai bentuk , tetapi tetap berdasarkan azas kewaspadaan yang rileks/santai. Berikut ini adalah posisi dalam Shizen-tai :

- a) Heisoku-dachi (Posisi Siap, Tidak Resmi)
- b) Musubi-dachi (Posisi Siap, Telapak Kaki Terbuka)
- c) Hachiji-dachi (Posisi Kaki Terbuka)
- d) Uchi Hachiji-dachi (Posisi Kaki Terbuka-Terbalik)
- e) Heiko-dachi (Posisi Sejajar)
- f) Teiji-dachi (Huruf “T”)

g) Renoji-dachi (Huruf “L”)

2) Zenkutsu-dachi (Kuda-kuda Posisi Depan)

Pastikan ada ruang yang cukup besar antara kaki depan dan kaki belakang. Rendahkan pinggul. Tekuk lutut depan. Pertahankan kaki belakang agar tetap lurus. Pastikan pandangan tetap kedepan baik itu posisi lurus kedepan atau pada posisi hanmi. Posisi Zenkutsu-dachi adalah posisi kuda-kuda yang kuat untuk maju kedepan dan sangat efektif digunakan pada saat maju dengan kekuatan. Ini digunakan untuk menahan serangan yang datang dari arah depan, tetapi posisi ini juga kuat untuk melakukan serangan ke arah atas.

3) Kokutsu-dachi (Posisi Belakang)

Jaga pinggul tetap rendah, tekuk lutut kaki belakang dengan benar, dan mengulurkan kaki maju kedepan. Sikap ini kuat ke belakang dan sangat berguna dalam mengeblok. Ini adalah posisi ideal untuk memblokir serangan datang dari depan dan kemudian, dengan mengubah ke sikap depan, untuk memberikan balasan langsung.

4) Kiba-dachi (Posisi Terbuka Lebar)

Untuk melakukan kiba-Dachi yang benar, tekuk lutut, menjaga tubuh bagian atas tegak lurus ke tanah, dan wajah lurus ke depan. Posisi ini kira-kira menyerupai seperti seorang pria menunggang kuda. Sikap kaki-mengangkang kuat di samping dan digunakan ketika menerapkan teknik

kesamping. Misalnya, *empi-uchi* (serangan siku) dan *uraken-uchi* (serangan belakang-kepala tangan) dibebaskan dari posisi ini.

5) *Shiko-dachi* (Posisi Persegi)

Sikap ini seperti sikap kaki mengangkang kecuali kaki diputar keluar pada sudut 45° derajat dan pinggul lebih rendah. Sebuah garis tegak lurus turun dari pusat lutut akan memukul titik tengah antara kaki.

6) *Sanchin-dachi* (Posisi Jam Kaca)

Kaki kanan adalah ringan di belakang kaki kiri sehingga garis horisontal akan menyentuh bagian belakang tumit kaki kiri dan bagian depan jempol kaki kanan. Kedua lutut harus membungkuk dan berbalik ke dalam. Menjaga tubuh bagian atas tegak lurus ke tanah dan tegang perut bagian bawah. Meskipun posisi kaki relatif sempit, sikap ini membuat dasar yang kuat untuk teknik defensif (bertahan). Dari sikap ini dapat dengan mudah pindah ke sikap lain dan menuju ke segala arah. Lutut dalam posisi menekuk ke dalam.

7) *Hangetsu-dachi* (Posisi Separuh Bulan)

Penggabungan *Zenkutsu-dachi* dengan *Sanchin-dachi*. Menempatkan kaki hampir sama seperti dalam sikap depan namun jarak antara kaki *hangetsu* lebih pendek. Metode memaksa lutut ke dalam, adalah mirip dengan sikap *jam-kaca*. Sikap ini sangat bermanfaat baik untuk serangan dan pertahanan, tetapi cenderung disukai untuk pertahanan.

8) *Neko Ashi-dachi* (Posisi Kaki Kucing)

Untuk melakukan neko-ashi-Dachi, mulai dari sikap kembali dan menarik kaki depan sampai tumit diangkat dan bola kaki ringan menyentuh lantai. Putar lutut kaki yang didepan sedikit ke dalam sehingga paha melindungi pangkal paha. Arahkan kaki belakang ke depan pada sudut 45 derajat dan tekuk lutut. Berat badan harus didukung dengan kaki belakang.

9) Fudo-dachi atau Sochin-Dachi

Sikap ini juga dikenal sebagai sochin-Dachi. Ini adalah kombinasi dari sikap depan dan sikap kaki mengangkang. Ilustrasi menunjukkan kesamaan besar untuk posisi kaki mengangkang kecuali untuk perbedaan Garis Tegak dari Lutut dalam arah titik kaki. Sikap berakar adalah sebuah kekuatan dan sikap yang kuat, memberikan kesan pohon berakar. Hanya dengan mengubah arah titik kaki, sikap ini dapat berubah menjadi sikap kaki mengangkang. Untuk melakukan sikap ini, kedua lutut harus ditekuk ke tingkat yang sama. Sikap berakar efektif untuk memblokir serangan yang kuat dan memberikan serangan balik segera.

7. Pengertian Kata

Kata secara harfiah berarti bentuk atau pola. Kata dalam karate tidak hanya merupakan latihan fisik atau aerobik biasa. Tapi juga mengandung pelajaran tentang prinsip bertarung. Gerakan-gerakan Kata juga banyak mengandung falsafah-falsafah hidup. Setiap Kata memiliki ritme gerakan dan pernapasan yang berbeda. Dalam Kata ada yang dinamakan Bunkai. Bunkai adalah aplikasi yang dapat digunakan dari gerakan-gerakan dasar Kata. Setiap aliran memiliki perbedaan gerak dan nama yang berbeda untuk tiap Kata.

Sebagai contoh Kata Tekki di aliran Shotokan dikenal dengan nama Naihanchi di aliran Shito Ryu. Sebagai akibatnya Bunkai (aplikasi kata) tiap aliran juga berbeda. Pada pertandingan kata yang diperagakan adalah keindahan gerak dari jurus, baik untuk putera maupun puteri. Sesuai dengan Kata pilihan atau Kata wajib dalam peraturan pertandingan. Para peserta harus memperagakan Kata wajib. Bila lulus, peserta akan mengikuti babak selanjutnya dan dapat memperagakan Kata pilihan Pertandingan dibagi menjadi dua jenis: Kata perorangan dan Kata beregu. Kata beregu dilakukan oleh 3 orang. Setelah melakukan peragaan Kata, para peserta diharuskan memperagakan aplikasi dari Kata (bunkai). Kata beregu dinilai lebih prestisius karena lebih indah dan lebih susah untuk dilatih. Menurut standar JKF dan WKF, yang diakui sebagai Kata Wajib adalah hanya 8 Kata yang berasal dari perguruan 4 Besar JKF, yaitu Shotokan, Wado-ryu, Goju-ryu and Shito-ryu, dengan perincian Shotokan yaitu Kankudai dan Jion, Wado-ryu yaitu Seishan dan Chinto, Goju-ryu yaitu Saifa dan Seipai dan Shito-ryu yaitu Seienchin dan Bassaidai.

Karateka dari aliran selain 4 besar tidak dilarang untuk ikut pertandingan Kata JKF dan WKF, hanya saja mereka harus memainkan Kata sebagaimana dimainkan oleh perguruan 4 besar di atas.

Menurut Nakayama ada tiga hal yang menjadi esensi pokok dalam memainkan sebuah kata :

- 1) Tenaga, dicapai dengan pemahaman yang mendalam tentang kihon (gerak dasar) yang utuh dan sempurna, dilakukan dengan bantuan pernafasan

yang benar agar dapat menghasilkan sebuah tampilan teknik yang kelihatan bertenaga maksimal, kime (*maximum output energy performe*).

- 2) Irama, dicapai dengan penghayatan total arti kata sebenarnya, bentuk teknik, penguasaan dan pengaturan tempo, cepat- lambat nya gerakan. Pergerakan sebuah kata berdasarkan pada embusen (garis arah baku dari pergerakan sebuah kata) dan aplikasi gerakan teknik yang ada pada sebuah kata.
- 3) Keindahan, dicapai melalui peneguhan diri dalam dua hal, yaitu:
 - a) Spirit dari dalam, yaitu pemahaman mendalam tentang arti historisfilosofis dari kata yang dimainkan. Ekspresi wajah pada saat memainkan akan mempertegas hal itu dan aura akan terpancar keluar serta terlihat bagi yang menyaksikan.
 - b) Spirit dari luar, yaitu bahasa tubuh yang mampu menarik perhatian dalam mendukung esensi teknik gerak yang hendak disampaikan pemainnya. Pergerakan dan perputaran pinggul serta keluwesan tubuh saat memainkan gerakan kata merupakan hal yang utama.

Pada awalnya Bapak Karate Modern, Gichin Funakoshi hanya memperkenalkan 15 kata yang dianggap paling cocok untuk metode latihan dasar karate aliran Shotokan di jaman modern. Kemudian beliau menciptakan 2 (dua) kata lagi yaitu Taikyoku dan Ten No Kata. Saat ini secara resmi aliran Shotokan memiliki 26 kata, yaitu : Heian Shodan, Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan, Tekki Shodan, Tekki Nidan, Tekki Sandan, Bassai - Dai,

Kanku - Dai, Jion, Enpi, Gankaku, Jutte, Hangetsu, Bassai - Sho, Kanku - Sho, Chinte, Sochin, Nijushiho, Meikyo, Unsu, Gojushiho - Dai, Gojushiho - Sho, Wankan dan Jiin.

8. Pengertian Kumite

Kumite (組手:くみて) secara harfiah berarti pertemuan tangan. Kumite dilakukan oleh murid-murid tingkat lanjut (sabuk biru atau lebih). Tetapi sekarang, ada dojo yang mengajarkan kumite pada murid tingkat pemula (sabuk kuning). Sebelum melakukan kumite bebas (jiyu Kumite) praktisi mempelajari kumite yang diatur (go hon kumite) atau (yakusoku kumite). Untuk kumite aliran olahraga, lebih dikenal dengan Kumite Shiai atau Kumite Pertandingan. Untuk aliran Shotokan di Jepang, kumite hanya dilakukan oleh siswa yang sudah mencapai tingkat dan (sabuk hitam). Praktisi diharuskan untuk dapat menjaga pukulannya supaya tidak mencederai kawan bertanding. Untuk aliran seperti Kyokushin, praktisi Karate sudah dibiasakan untuk melakukan kumite sejak sabuk biru strip. Praktisi Kyokushin diperkenankan untuk melancarkan tendangan dan pukulan sekuat tenaganya ke arah lawan bertanding. Untuk aliran kombinasi seperti Wado-ryu, yang tekniknya terdiri atas kombinasi Karate dan Jujutsu, maka Kumite dibagi menjadi dua macam, yaitu Kumite untuk persiapan Shiai, yang dilatih hanya teknik-teknik yang diperbolehkan dalam pertandingan, dan Goshinjutsu Kumite atau Kumite untuk beladiri, semua teknik dipergunakan, termasuk jurus-jurus Jujutsu seperti bantingan, kuncian, dan menyerang titik vital.

Kumite merupakan bagian dari latihan Karate yang mengajarkan Karateka untuk mempraktekkan teknik menyerang, bertahan, dan menyerang balik dengan sungguh-sungguh dan konsentrasi tinggi. Kumite adalah bagian dari Karate yang merupakan hal baru, pada saat Bapak Karate Gichin Funakoshi masih hidup tidak ada latihan kumite. Yang Beliau ajarkan hanya Kihon dan Kata. Tetapi setelah Beliau wafat dan diteruskan oleh anaknya, serta Karate mulai diajarkan di sejumlah universitas di Jepang, mulailah Kumite dan kompetisi menjadi populer. Merupakan kesalahan besar, jika kita menganggap latihan Kumite adalah segalanya, Matoshi Nakayama (Dan IX), mengatakan “Di dalam Kata, kita sudah berlatih dengan musuh yang di bayangkan, hanya gerakan tubuh dan menggunakan lebar jarak dalam teknik menangkis dan menyerang.” Kumite akan mengingatkan kita pada hal-hal kecil tetapi merupakan hal penting yang terkandung dalam Karate, oleh karena itu tanpa penguasaan Kihon dan Kata yang baik, kita tidak akan melakukan Kumite dengan baik.

Jika teknik Karate digunakan dengan paksaan atau dengan jalan kekuatan, tubuh akan menjadi rusak, dan jika teknik Kata menjadi rusak ketika diaplikasikan, maka latihan Kumite tidak akan mencapai tujuannya. Dengan kata lain, pengembangan latihan Kumite berhubungan secara langsung dengan pengembangan dalam Kata, keduanya berjalan bersama-sama seperti tangan yang memakai sarung tangan. Etika dan sikap hormat kepada pasangan latihan Kumite harus diperlihatkan ketika melakukan praktek Kumite. Ketika latihan Kihon di Dojo, Karateka harus melangkah ke depan dengan kecepatan dan tenaga, teriakan “Kiai“ memperlihatkan semangat yang baik. Ketika berlatih Kumite, Karateka

melakukan gerakan melangkah ke belakang untuk memperlihatkan sikap hormat dan terima kasih kepada pasangan yang telah membantunya dalam latihan. Latihan Kumite dimulai dan diakhiri oleh masing-masing pasangan dengan sikap “Musubi-Dachi” (sikap berdiri, tumit menyentuh lantai, dan ujung kaki membentuk sudut 45°, tangan terbuka dan menyentuh paha bagian luar) berhadapan dan saling memberi hormat dengan membungkukkan badan. Kihon Ippon Kumite: Metode ini dimulai dengan perintah “Yoi” (siap), kedua pasangan menggerakkan kaki kanan, bergerak hingga membentuk sikap “Hachiji-Dachi” (kaki terbuka selebar bahu, ujung kaki membentuk sudut 45°).

Karateka yang menyerang pertama mengambil sikap Gedan Barai kanan atau kiri sesuai dengan instruksi, dan memberitahukan tingkat kecepatan, tingkat dan teknik serangan. Karateka yang bertahan berkonsentrasi atau memikirkan teknik tangkisan yang akan digunakan dan memberitahukan kepada Karateka penyerang dengan kata “Osh”. Karateka penyerang harus memfokuskan serangan kepada target yang ditentukan dengan semangat dan kontrol yang baik, menjamin bahwa teknik yang telah dilakukan dengan baik (sikap, pernapasan, dan Kime). Karateka bertahan harus memperlihatkan semangat dan kontrol, menjamin bahwa teknik yang telah dilakukan dengan baik (sikap, pernapasan, dan Kime). Kedua Karateka harus kembali pada posisi semula dan menyatakan “Zanshin” kesadaran penuh dan kesiapan hingga instruktur mengatakan “Yame”. Ketika kita berlatih dengan pasangan, kita bertanggung jawab atas keselamatannya. Tujuannya mengarahkan Karateka untuk berlatih teknik pukulan, tendangan, serangan, serangan dan tangkisan dengan musuh dan merasakan melawan dengan teknik

Karate ketika berhadapan langsung dengan orang lain mendemonstrasikan pentingnya latihan teknik jarak, waktu, gerakan dan Kime yang baik.

Go-hon Kumite: Metode ini dimulai seperti Kihon Ippon Kumite, tetapi penyerang melakukan serangan lima langkah ke depan untuk mencapai target, dan Karateka bertahan melangkah mundur lima langkah dan menangkis lima kali, setelah tangkisan kelima, Karateka bertahan melakukan serangan balik dengan “Gyaku-Zuki” (berteriak “Kiai” ketika menyerang dengan kecepatan dan tenaga). Go-Hon Kumite selalu dilatih lamban dengan hitungan, cepat dengan hitungan, dan cepat penuh tenaga tanpa hitungan. Ketika latihan cepat dan penuh tenaga, Karateka penyerang tidak harus bergerak ke depan dengan irama, tetapi dia harus merencanakan serangan untuk dapat merusak pertahanan Karateka bertahan. Karateka bertahan dilarang bergerak mundur sebelum serangan terjadi. Pada semua latihan Kumite Masing-masing Karateka harus berkonsentrasi penuh dan latihan dengan serius, sebab jika kehilangan konsentrasi akan menyebabkan kecelakaan. Tujuannya Tujuannya sama dengan Ippon Kumite.

Kumite dibagi atas kumite perorangan dengan pembagian kelas berdasarkan berat badan dan kumite beregu tanpa pembagian kelas berat badan (khusus untuk putra). Sistem pertandingan yang dipakai adalah reperchance (WUKO) atau babak kesempatan kembali kepada atlet yang pernah dikalahkan oleh sang juara. Pertandingan dilakukan dalam satu babak (2-3 menit bersih) dan 1 babak perpanjangan kalau terjadi seri, kecuali dalam pertandingan beregu tidak ada waktu perpanjangan. Dan jika masih pada babak perpanjangan masih

mengalami nilai seri, maka akan diadakan pemilihan karateka yang paling ofensif dan agresif sebagai pemenang. Berikut adalah macam-macam Kumite:

a. GO-HON KUMITE

Metode ini dimulai dengan, melakukan serangan lima langkah ke depan untuk mencapai target, dan Karateka bertahan melangkah mundur lima langkah dan menagkis lima kali, setelah tangkisan kelima, Karateka bertahan melakukan serangan balik dengan “Gyaku-Zuki” (berteriak “Kiai” ketika menyerang dengan kecepatan dan tenaga). Go-Hon Kumite selalu dilatih lamban dengan hitungan, cepat dengan hitungan, dan cepat penuh tenaga tanpa hitungan. Ketika latihan cepat dan penuh tenaga, Karateka penyerang tidak harus bergerak ke depan dengan irama, tetapi dia harus merencanakan serangan untuk dapat merusak pertahanan Karateka bertahan. Karateka bertahan dilarang bergerak mundur sebelum serangan terjadi. Pada semua latihan Kumite masing-masing Karateka harus berkonsentrasi penuh dan latihan dengan serius, sebab jika kehilangan konsentrasi akan menyebabkan kecelakaan.

b. JIYU IPPON KUMITE

Metode ini dimulai setelah kedua pasangan memberikan hormat dan perintah “Yoi”. Karateka mengambil sikap mundur gedan-barai dan memperagakan posisigaya bebas (Jiyu Kamai). Dalam posisi gaya bebas ini, karateka tidak boleh tegang, tetapi dalam pertahanan, siap dan dapat merubah sikap, posisi badan bergerak, maju atau mundur dan dapat

mempertahankan diri mereka dari segala serangan dengan menggunakan lengan dan kaki untuk melakukan tangkisan dan serangan. Jarak harus lebih pendek dari sikap normal kedepan, dengan kaki belakang sedikit menekuk dan berat badan bertumpu diantara kaki depan dan belakang menyebabkan badan maju dan mundur jadi lebih mudah dan cepat, meluruskan kaki yang menekuk akan menambah kecepatan dan jarak pergerakan badan. Tangan harus selalu diposisinya dimana akan melindungi atau menangkis serangan sambil melakukan pukulan atau serangan kepada musuh. Karateka yang bertahan berkonsentrasi atau memikirkan tehnik yang akan digunakan dan memberitahunya dengan mengatakan “Osh”. Serangan harus difokuskan pada target sasaran dengan semangat dan control yang baik, memastikan bahwa tehnik telah dilakukan dengan benar (Sikap, pernafasan, dan kime). Karateka yang bertahan harus memperlihatkan semangat dan kontrol yang tinggi saat melakukan tangkisan, memastikan pernafasan dan sikap saat menangkis dilakukan dengan benar dan harus kime sebelum melakukan serangan balik.

c. JIYU KUMITE

Pada dasarnya hanya dapat dilakukan oleh karateka yang memiliki pengetahuan Kihon yang baik, Ma-ai (jarak), ketepatan waktu, koordinasi, dan yang lebih penting kontrol yang baik. Gaya Bebas hanya dilakukan dengan pengarahan yang ketat dan di dalam peraturan dan pengawasan yang tegas. Wasit harus menjelaskan peraturan dan perintah-perintah yang

akan dia gunakan dalam memulai dan mengakhiri serangan, dan akan menanyakan kepada kedua karateka apakah mereka mengerti. Wasit akan menjelaskan bahwa tidak ada kontak fisik dan keduanya harus mendengar perintahnya dan patuh. Karateka memberi hormat kepada wasit dan kepada karateka yang menjadi lawannya dengan perintah Kamai. Ketika wasit memerintahkan Hajime (mulai) kedua karateka bergerak untuk menemukan posisi terbaik untuk menyerang, sambil melindungi diri dari serangan mendadak dari musuh. Semangat yang baik harus diperlihatkan selama pertarungan, berteriak “KIAI” setiap melakukan tehnik menyerang dan melakukan semua tehnik dengan benar, memberikan perhatian kepada pernafasan, jarak, ketepatan waktu dan Kime.

d. SHIAI-KUMITE

Kumite pertandingan untuk putra dan putri dibagi atas: kumite perorangan dengan pembagian kelas berdasarkan berat badan dan kumite beregu tanpa pembagian kelas berat badan. Sistem pertandingan yang dipakai adalah refenchange (WUKO) atau babak kesempatan kembali kepada atlet yang pernah dikalahkan oleh sang juara dan ada juga sistem gugur Ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan bagi karateka yang ingin bertanding dalam kelas kumite, bertujuan agar tidak membuang waktu dengan percuma, selain latihan teknik yang intensif.

Durasi Pertandingan

- 1) Kadet & Junior (selama 2 menit)

- 2) Senior Putri (selama 3 menit)
- 3) Final Senior Putri (selama 3 menit)
- 4) Senior Putra (selama 3 menit)
- 5) Final Senior Putra (selama 3 menit)

Poin Skor / Nilai

- 1) Yuko (bernilai 1 poin), diberikan untuk teknik seperti:
 - a) Chudan / Jodan tsuki
 - b) Uchi (untuk teknik ini masih sangat jarang karna jika tidak ada kontrol hanya akan bernilai pelanggaran C1
- 2) Waza-ari (bernilai 2 poin), diberikan untuk teknik seperti:
 - a) Tendangan chudan (Maegeri / Mawashi).
- 3) Ippon (bernilai 3 poin), diberikan untuk teknik seperti:
 - a) Tendangan Jodan.
 - b) Semua teknik bernilai skor dilancarkan setelah lawan dilempar / dibanting atau lawan jatuh sendiri.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sebagai acuan dari penelitian ini adalah sebagaiberikut.

1. pengembangan penelitian oleh Muhamad Al ayuby mahasiswa universitas telkom aplikasi info seni beladiri berbasis *website*. Seni bela diri merupakan sebuah gabungan antara mekanisme pertahanan diri dan unsur seni. Awalnya seni bela diri merupakan suatu bentuk pertahanan yang muncul sejak adanya

suatu peradaban. Setiap seni bela diri mempunyai ciri khasnya masing-masing sehingga bisa dikatakan bela diri sebagai bagian dari budaya. Namun belakangan ini seni bela diri mulai berkurang peminatnya banyak alasan yang melatarbelakangi hal ini, salah satunya adalah sulitnya mencari informasi dan kurang tereksposnya komunitas komunitas bela diri. Berdasarkan hal tersebut, maka dibangunlah aplikasi informasi seni bela diri berbasis *website* yang diharapkan dapat membantu aksesibilitas informasi dan memperkenalkan komunitas bela diri. Aplikasi informasi berbasis *website* ini memiliki fungsionalitas yang dapat menyediakan informasi berupa berita terkini tentang seni bela diri, selain itu juga terdapat informasi tentang teknik teknik dasar seni bela diri yang dilanjutkan *events* seni bela diri dan menyediakan wadah tanya jawab tentang seni bela diri.

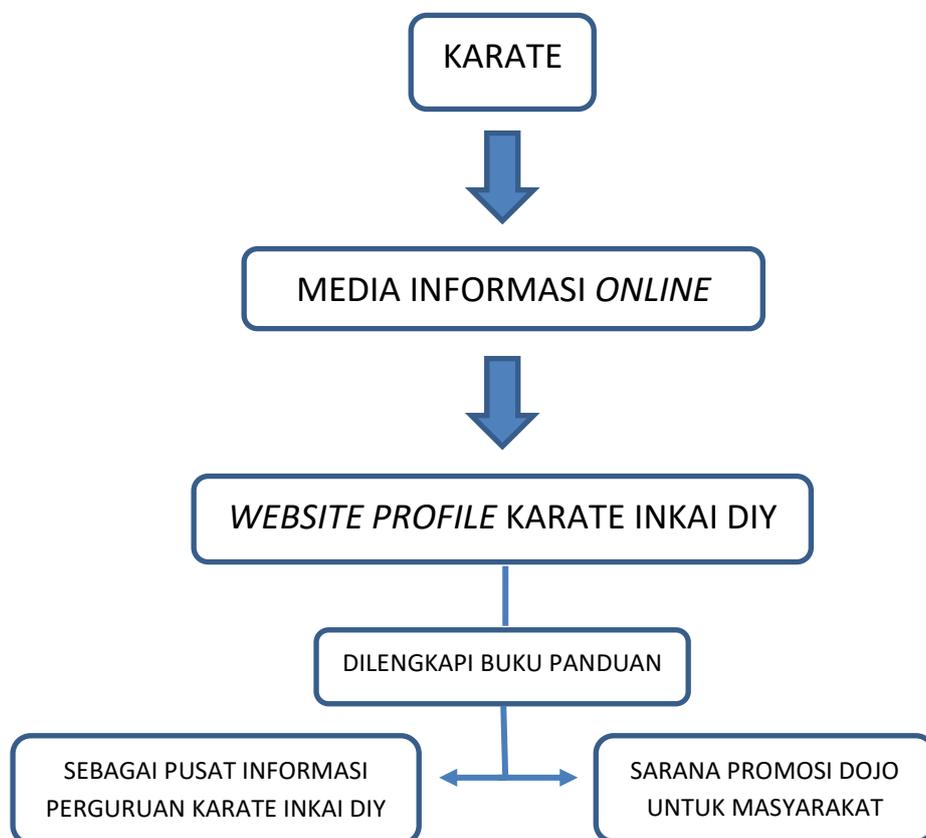
2. Pengembangan penelitian oleh Silvia Diar Malista (2014) berjudul “Pengembangan tabel analisis statistik pertandingan kumite pada cabang olahraga karate.” Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa aplikasi *sistem analisis statistik pertandingan kumite pada cabang olahraga karate* berbasis web beserta buku panduan. Media *sistem analisis statistik pertandingan kumite pada cabang olahraga karate* ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP (Hypertext Preprocessor Program)*. Media yang dikembangkan memuat materi tentang teknik serangan pada kategori kumite. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, yang menggunakan prosedur

penelitian dari Sugiyono. Uji coba produk terdiri dari dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Jumlah subjek untuk uji coba kelompok kecil 5 orang, uji coba kelompok besar 10 orang. Uji coba skala kecil melibatkan pelatih yang berada di daerah Kartasura Kabupaten Sukoharjo. Uji coba kelompok besar melibatkan pelatih perguruan Lemkari Kabupaten Sukoharjo. Hasil penelitian menunjukkan kualitas produk hasil validasi ahli materi termasuk “Sangat baik” dengan rerata 97,14% dan hasil validasi ahli media termasuk “Sangat Baik” dengan rerata 86,425%. Kualitas produk hasil uji coba kelompok kecil termasuk “Sangat baik” dengan rerata skor 92,88% . Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar dengan kualitas produk kategori “Sangat baik” dengan rerata 94,44%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *media sistem analisis statistik pertandingan kumite cabang olahraga karate berbasis web* telah layak digunakan dalam kegiatan pertandingan karate kelas/kategori kumite dan simulasi pertandingan pada saat latihan.

C. Kerangka Berfikir

Karate merupakan salah satu olahraga beladiri yang banyak diminati masyarakat di Indonesia tetapi dalam hal informasi perguruan karate berbasis website sebelumnya belum terdapat sistem aplikasi yang bisa dilakukan secara online. Sehingga tentang informasi perguruan karate inkai DIY masih belum diketahui secara terstruktur. Sistem lama yang dilakukan adalah dengan hanya mencatat para anggota perguruan inkai secara manual. Hal ini menimbulkan

beberapa kendala diantaranya proses pendataan anggota menjadi lama dan kurang efisien. Selain itu juga sering terjadinya kesalahan pencatatan data para anggota karate inkai DIY sering tidak adanya data yang jelas. Untuk itu dibutuhkan suatu sistem aplikasi yang dapat memperlancar kegiatan pengolahan data anggota karate inkai DIY menyampaikan informasi tersebut kepada masyarakat luas, sehingga masyarakat lebih mudah mengetahui informasi tentang perguruankarate inkai DIY secara mudah melalui *website*. Sistem baru ini akan dibangun menggunakan *website*, sehingga masyarakat yang ingin mengetahui siapa saja anggota perguruan karate inkai DIY dapat melihat secara *online* dimanapun dan kapanpun selama terhubung dengan internet. Pendataan profil perguruan secara *online* ini juga dapat mempermudah dan mempercepat masyarakat dan seluruh anggota karate mengetahuinya.



BAB III

METODE PENELITIAN

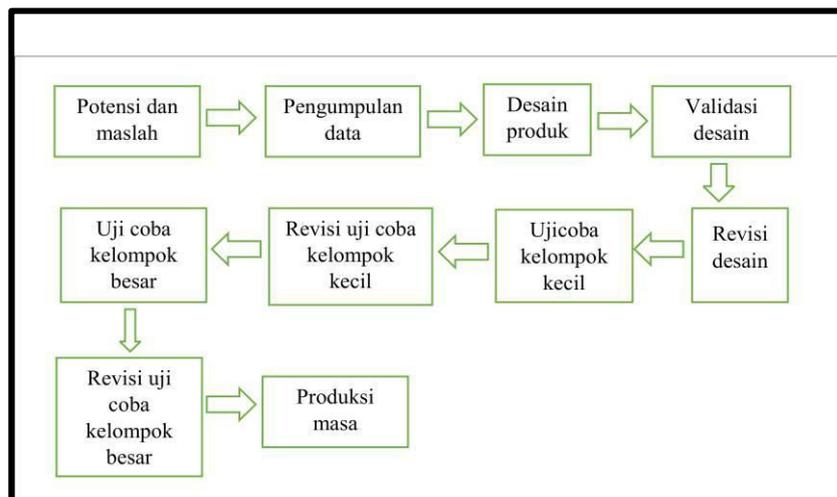
A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research dan Development (R&D). Menurut Sugiyono (2014: 297), metode penelitian pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Jadi, untuk menghasilkan suatu produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kelayakan produk tersebut agar dapat berguna untuk masyarakat luas. metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Dengan kata lain, untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan bisa digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial, manajemen, dan pendidikan. Dalam bidang pendidikan, penelitian ini difokuskan untuk mengetahui sistem informasi tentang perguruan karate INKAI DIY.

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan ini secara prosedural melewati beberapa tahapan, seperti yang telah dijelaskan oleh Sugiyono (2014: 298). Akan tetapi penelitian pengembangan ini dilakukan mulai dari tahap desain produk, validasi, revisi, dan uji coba di lapangan. Penelitian ini tidak melakukan proses produksi

masal. Produk yang dihasilkan penelitian ini merupakan data organisasi karate inkai DIY. Prosedur pengembangan media pembelajaran ini mengacu langkah-langka yang ditulis (Sugiyono, 2014: 298). Berikut ini gambar alur desain penelitian:



Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan metode research and development Sumber: Sugiyono (2014: 298)

C. Desain Produk

Produk dalam pengembangan ini adalah data tentang perguruan karate INKAI DIY yang berbasis *website* yang dengan bentuk berupa aplikasi. Dalam aplikasi disajikan dengan warna tulisan dengan *background* yang berbeda mulai dari data seluruh anggota sampai jadwal dan agenda yang akan dilaksanakan. Produk ini didesain agar membantu anggota karate dan masyarakat untuk memudahkan bila ingin mengakses atau mencari info karate melalui *website*.

1. Subjek Uji Coba

Penelitian pengembangan ini, menggolongkan subyek uji coba menjadi dua, yaitu :

a. Subyek Uji Coba Ahli

1) Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksud adalah para pendiri dan anggota karate inkai DIY, yaitu Danardono, S.Pd., M.Pd.

2) Ahli Media

Ahli media pada penelitian ini /pakar yang biasa menangani dalam hal media pembuatan *website* Validasi dilakukan dengan menggunakan angket tentang desain media yang diberikan kepada ahli media pembuatan *website*. Subjek penelitian pengembangan *website profile* perguruan karate inkai DIY adalah pelatih dan anggota pengurus karate INKAI DIY Teknik penentuan subyek ujicoba dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan metode *simple random sampling*. Sugiyono (2009:218) menyatakan bahwa *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel atau subjek yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel atau subjek. Ahli media pada penelitian ini yaitu bapak Danardono, S.Pd., M.Pd.

b. Subjek uji coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah para pelaku olahraga baik itu pelatih dan atlet. Uji coba tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan. Teknik penentuan subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dengan metode *purposive sampling*. Menurut Suharsimi Arikunto (2004:84) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan kriteria yang telah ditentukan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan instrumen pengumpulan data angket. Menurut Sugiyono (2012:199), angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dapat berupa pertanyaan/ Pernyataan tertutup atau terbuka. Instrumen dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan angket dan lembar evaluasi. Menurut Sugiyono (2012:199), angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dapat berupa pertanyaan/ pernyataan tertutup atau terbuka dan di sertai kolom saran. Data kuantitatif yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data dalam bentuk angka dari hasil angket. Nantinya angket ini akan diberikan kepada Ahli Media Aplikasi, Ahli Materi dan Subyek uji coba yaitu adalah pelaku karate umum seperti pelatih dan anggota khususnya di DIY. Data kualitatif ini

digunakan sebagai masukan dan kesempurnaan terhadap pengembangan media *website*.

3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Setelah data terkumpul, maka data tersebut akan diolah. Teknik analisa data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik analisa kuantitatif yang bersifat penilaian menggunakan angka.

Adapun rumus perhitungan kelayakan menurut Sugiyono (2013:559), adalah sebagai berikut:

$$\text{RUMUS} = \frac{\text{SH}}{\text{SK}}$$

keterangan :

SH : Skor hitung

SK : Skor kriterium/ideal

Hasil perhitungan data selanjutnya dibuat dalam bentuk persentase dengan dikalikan 100%. Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan media pengembangan *website profile* dalam penelitian pengembangan

ini digolongkan dalam empat kategori kelayakan dengan menggunakan Skala sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Presentasi Kelayakan

| No | Skor dalam presentasi | Kategori kelayakan |
|----|-----------------------|--------------------|
| 1 | <40% | Tidak Layak |
| 2 | 40%-55% | Kurang Layak |
| 3 | 56%-75% | Cukup Layak |
| 4 | 76%-100% | Layak |

Sumber: Suharsimi Arikunto (1993:210)

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian atau tanggapan dengan bentuk jawaban dan keterangan penilaian 1: tidak layak, 2 : kurang layak, 3 : cukup layak, 4 : layak.

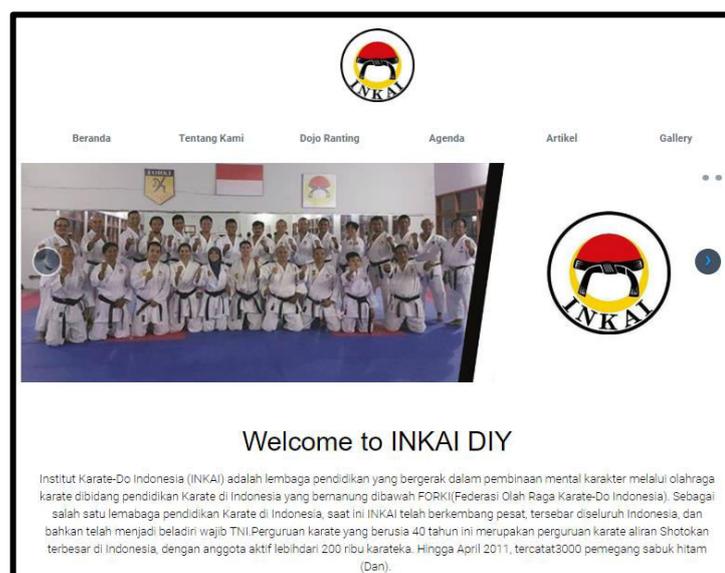
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini bertujuan untuk memperlancar kegiatan pengolahan data anggota karate inkai DIY menyampaikan informasi tersebut kepada masyarakat luas, sehingga masyarakat lebih mudah mengetahui informasi tentang perguruan karate inkai DIY secara mudah melalui website. Sistem baru ini akan dibangun menggunakan web, sehingga masyarakat yang ingin mengetahui siapa saja anggota perguruan karate inkai DIY dapat melihat secara online dimanapun dan kapanpun selama terhubung dengan internet.

Hasil dari desain yang dilakukan adalah rancangan pengembangan *website profile* perguruan karate inkai, karena pendataan sebelumnya hanya mencatat para anggota perguruan inkai secara manual. Produk awal yang dihasilkan ialah *website profile* perguruan karate inkai DIY, disajikan pada gambar berikut:



Gambar 2. Halaman Utama *Website* INKAI DIY



Gambar 3. Menu Side Bar



Gambar 4. Halaman Menu Beranda

Sejarah

Visi Dan Misi

Struktur Organisasi

Pelatih

Sumpah Karate & Mars INKAI

Prestasi

Gambar 5. Menu *Drop Down* Tentang Kami

sejarah



- Organisasi pertama bernama: **PORKI (th 1964)**.
- Kemudian pd th 1968 : 7 Pemegang Sabuk Hitam Pertama dihasilkan di Indonesia, upacara 31 Maret 1968 di Gedung Basket dihadiri 3000 karateka.
- Dengan adanya tamabahn 7 pemegang DAN : Ottoman Noeh , Abraham Tangjong , Nico A. Lumenta , A. Latief , Imran Nasution, Albert Tobing , Masda, maka dibentuklah MSH PORKI, dan dibahas niat pembentukan perguruan.

Gambar 6. Halaman Menu Sejarah

visi dan misi



Visi :

Perguruan Institut Karate-Do Indonesia (INKAI) mengharumkan negeri melalui Karateka sejati yang berbudi, rendah hati dan berprestasi.

Misi

Perguruan INKAI berperan aktif dalam membentuk dan membangun karakter karateka sebagai generasi yang berkepribadian luhur, cinta tanah air dan menjalankan sumpah karate serta memiliki semangat Bushido dengan menerapkan manajemen yang efektif, efisien dan modern serta memiliki prestasi gemilang baik dalam dan luar negeri.

Gambar 7. Halaman Menu Visi dan Misi

struktur organisasi



SUSUNAN PENGURUS INKAI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA PERIODE 2018-2022

I. PENASEHAT

1. DANDENPOM IV/2 Yogyakarta
2. Sukardi, SE
3. Drs.Soleh Abdulrahman, M.SI

II. PENGURUS

- a. Ketua : Budi Wibowo, S.H., M.M
Wakil ketua 1 Bidang Organisasi : Dr.Widarto
Wakil ketua 2 Bidang Pembinaan
Dan prestasi : Dr.Julius Sembiring, S.H., MPA
: Akhsanul Fuadi, S.Ag., MPd.I

Gambar 8. Halaman Menu Struktur Organisasi

pelatih



| NO | NAMA | TTL | ALAMAT | DAN | NO. MSH | DAN | DOJO | TELP | KET | KET |
|----|----------------------|-----------------------------|------------------------------------|-----|---------|------|------|--------------|-------------|----------------|
| 1 | RM. Basmara Pradipta | Yogyakarta, 25 Mei 1961 | Jln. Pakuningratan Yogyakarta | VI | 942 | 1980 | DIY | 085729385880 | aktif | Manajer Swasta |
| 2 | Asnul Chaniago | Palembang, 20 April 1960 | Yogyakarta | IV | 943 | 1980 | | 081392457510 | tidak aktif | |
| 3 | H. Zalfi Chaniago | Bukittinggi, 1 Januari 1952 | Gawangan Kidul IV/223 A Yogyakarta | IV | 1108 | 1982 | | 081794399981 | tidak aktif | |

Gambar 9. Halaman Menu Pelatih

mars and sumpah



Sumpah Karate

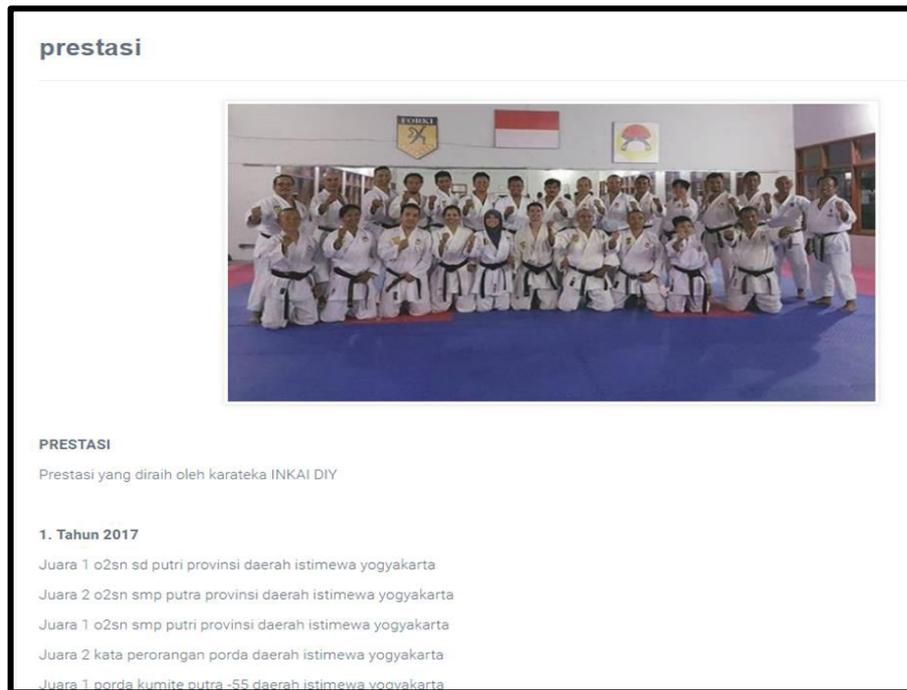
1. Sanguap Memelihara Kepribadian
2. Sanguap Patuh Pada Kejujuran
3. Sanguap Mempertinggi Prestasi
4. Sanguap Menjaga Sopan Santun
5. Sanguap Menguasai Diri

Mars INKAI

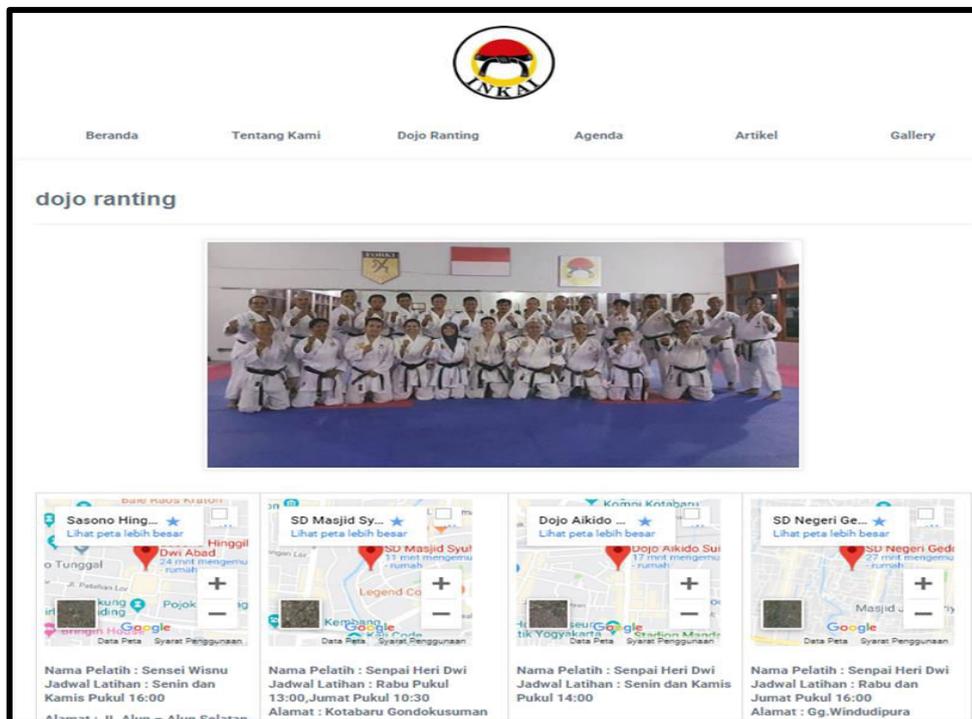
Institut Karate-Do Indonesia Inkai
 Dengan Sabuknya Melingkari Dunia
 Berukir Merah Putih
 Lambang Sikap Berani
 Namun Tetap Hati Bersih

Melatih Bela Diri Para Putra Putri
 Membentuk Pribadi Luhur Dan Jujur

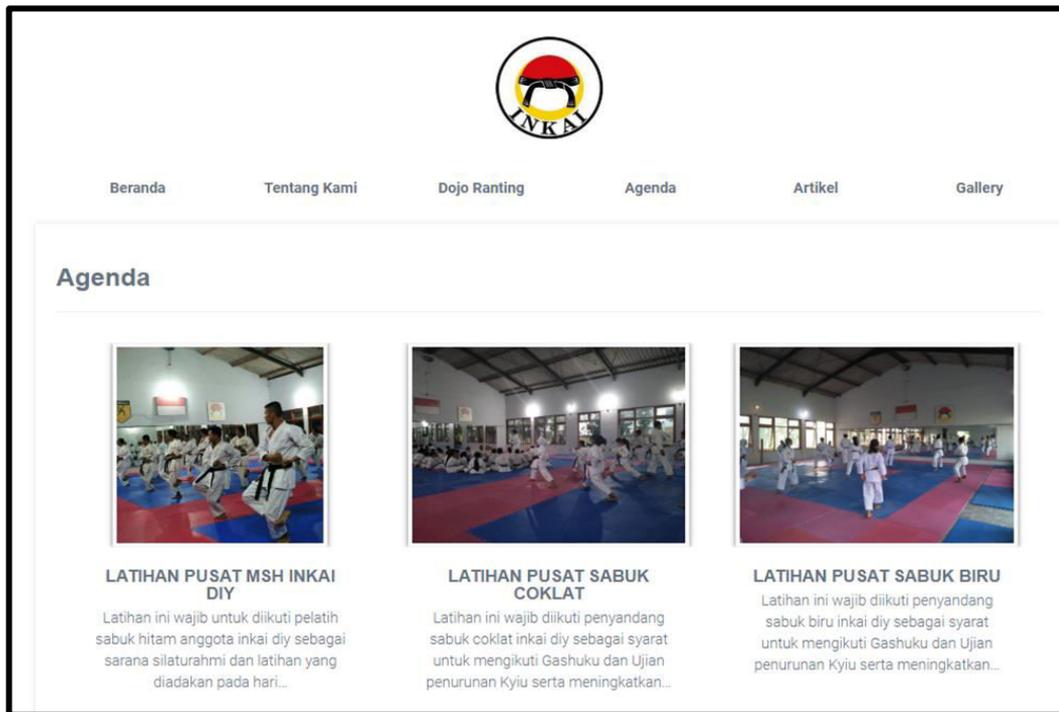
Gambar 10. Halaman Menu Sumpah and Mars



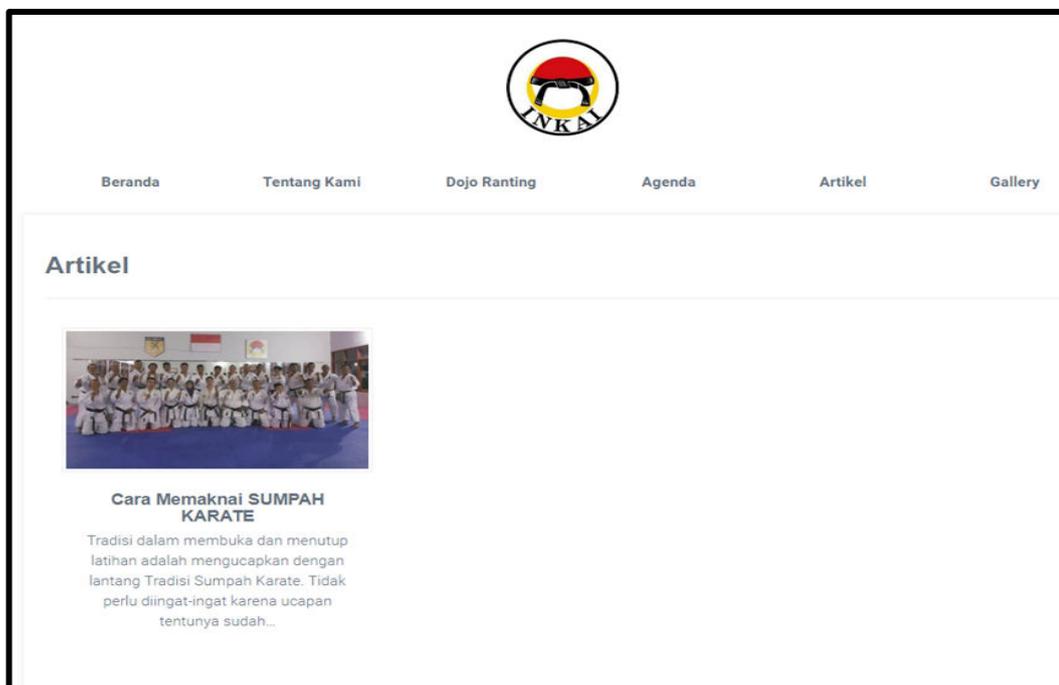
Gambar 11. Halaman Menu Prestasi



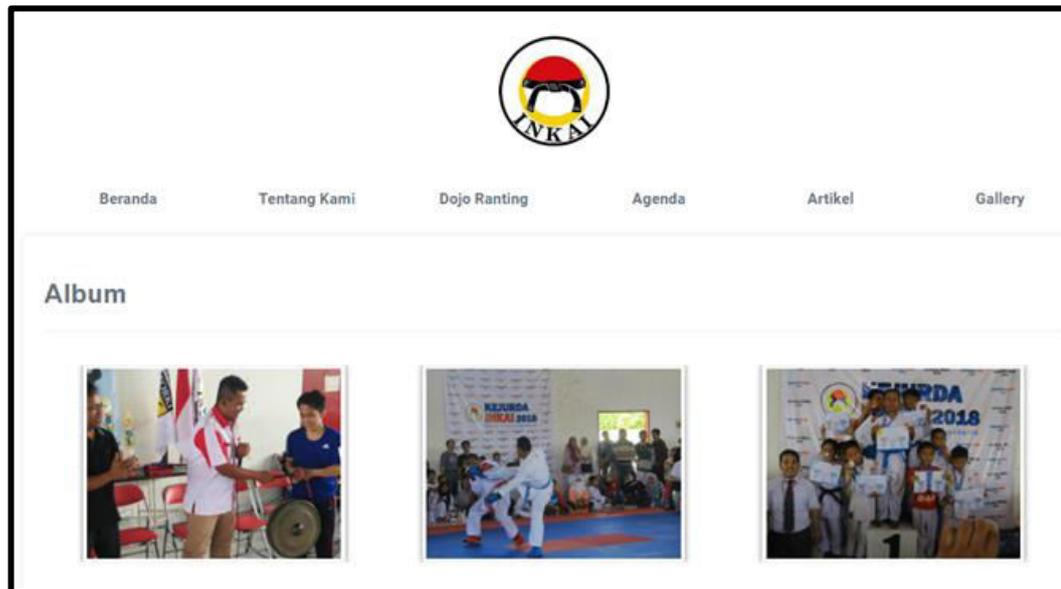
Gambar 12. Halaman Menu Dojoranting



Gambar 13. Halaman Menu Agenda



Gambar 14. Halaman Menu Artikel



Gambar 15. Halaman Menu Gallery

Agar memudahkan mengakses *website profile* perguruan karate inkai DIY diperlukan buku panduan bagi admin untuk mengatur atau menginput data ataupun untuk sekedar untuk berkunjung bagi masyarakat luas.

Cover buku panduan *website profile* perguruan karate inkai DIY disajikan pada gambar berikut.



Gambar 16. Cover Buku Panduan Penggunaan

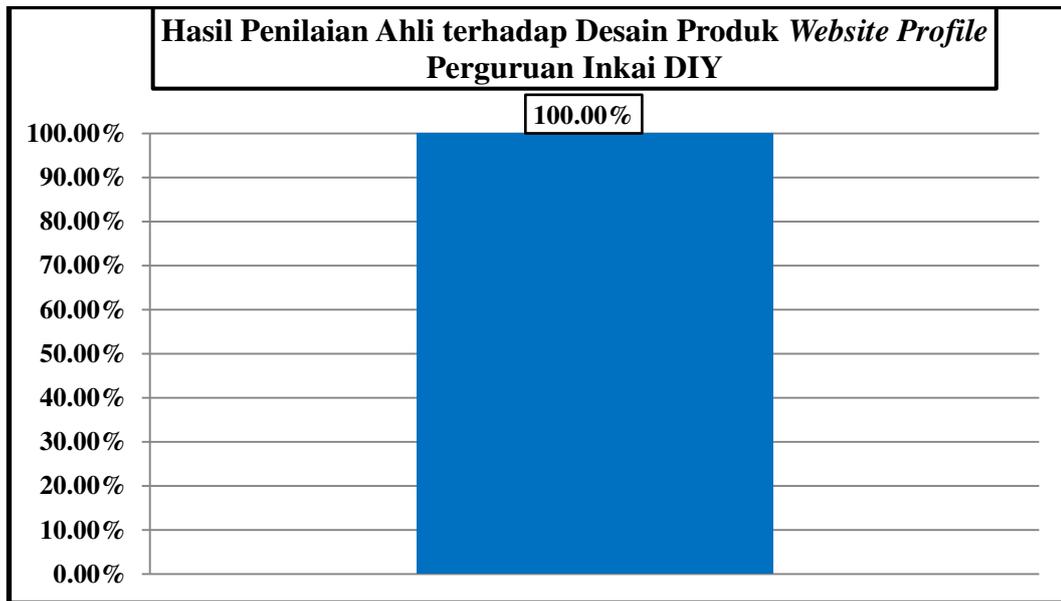
Setelah dibuat desain draf awal tentang pengembangan *website profile* perguruan karate inkai DIY, kemudian peneliti melakukan validasi kepada ahli. Validasi ahli ada dua, yaitu validasi ahli terhadap desain produk dan validasi terhadap buku panduan penggunaan. Hasil penilaian ahli terhadap draf awal

website profile perguruan karate inkai DIY disajikan pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli terhadap Desain Produk *Website Profile* Perguruan Karate Inkai DIY

| NO | ASPEK YANG DI NILAI | SKOR PENILAIAN | | | |
|-----|---|----------------|---|---|----|
| | | SK | K | B | SB |
| 1. | “Pengembangan <i>Website Profile</i> Perguruan Karate Inkai Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) “ dapat digunakan sebagai pusat data inkai se-DIY. | | | | √ |
| 2. | Kejelasan panduan dalam mengakses <i>website profile</i> perguruan karate inkai Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). | | | | √ |
| 3. | Alamat url www.inkaidiy.com sudah benar dan mudah diakses. | | | | √ |
| 4. | Penjelasan materi pada buku panduan sudah sesuai dan mudah dimengerti. | | | | √ |
| 5. | Pada fitur “beranda” berisi tentang organisasi karate Indonesia yaitu Institute Karate-Do Indonesia atau INKAI yang berada dibawah naungan FORKI sudah sesuai dan mudah dimengerti. | | | | √ |
| 6. | Pada fitur “Tentang Kami” berisi penjelasan tentang sejarah, visi & misi, Struktur Organisasi, Pelatih, Mars Inkai & Sumpah Karate, dan Prestasi sudah sesuai dan mudah dimengerti. | | | | √ |
| 7. | Pada fitur “Dojo Ranting” berisi tentang informasi seluruh Dojo di DIY, sudah sesuai dan mudah dimengerti. | | | | √ |
| 8. | Pada fitur “Agenda” berisi tentang rangkaian acara yang akan dilaksanakan dan sudah dijadwalkan oleh inkai DIY. | | | | √ |
| 9. | Pada fitur “Artikel” berisi tulisan segala ruang lingkup karate yang diunggah oleh admin. | | | | √ |
| 10. | Pada fitur “Gallery” berisi gambar kegiatan perguruan karate inkai DIY. | | | | √ |

Berdasarkan Tabel 2 di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram hasilnya dapat dilihat pada Gambar 17 sebagai berikut:



Gambar 17. Diagram Hasil Penilaian Ahli terhadap Desain Produk Website Profile Perguruan Karate Inkai DIY

Tabel 2 dan Gambar 17 di atas menunjukkan penilaian ahli terhadap desain produk *website profile* perguruan karate inkai DIY secara keseluruhan persentase sebesar 100,00% masuk dalam kategori baik/layak.

Hasil penilaian ahli terhadap draf awal buku panduan penggunaan *website profile* perguruan karate inkai DIY disajikan pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli terhadap Buku Panduan Penggunaan Website Profile Perguruan Karate Inkai DIY

| NO | ASPEK YANG DI NILAI | SKOR PENILAIAN | | | |
|----|---|----------------|---|---|----|
| | | SK | K | B | SB |
| 1. | Ketepatan pemilihan warna background “Pengembangan <i>Website Profile</i> Perguruan Karate Inkai Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) “ | | | | √ |
| 2. | Keserasian warna tulisan dengan dengan background | | | | √ |
| 3. | Penempatan komponen dan bagian bagian <i>website</i> | | | | √ |
| 4. | Ketepatan pemilihan warna teks | | | | √ |

| | | | | | |
|-----|--|--|--|--|---|
| 5. | Ketepatan pemilihan jenis huruf | | | | √ |
| 6. | Ketepatan ukuran huruf | | | | √ |
| 7. | Kejelasan gambar dan video | | | | √ |
| 8. | Kejelasan warna gambar | | | | √ |
| 9. | Desain dan tata letak komponen dalam <i>website</i> sudah sesuai dan gampang di akses pengguna. | | | | √ |
| 10. | Jenis huruf yang digunakan dalam buku panduan menggunakan <i>Times New Roman</i> berukuran 12 sudah sesuai | | | | √ |
| 11. | Kesesuaian warna pada <i>Cover</i> buku panduan sudah sesuai dan menarik | | | | √ |
| 12. | Kejelasan gambar pada buku panduan penggunaan sudah jelas dan sesuai dengan <i>website</i> | | | | √ |
| 13. | Penjelasan cara akses di buku panduan sudah jelas dan memudahkan penggunaan <i>website</i> | | | | √ |

Berdasarkan Tabel 3. di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram hasilnya dapat dilihat pada Gambar 18 sebagai berikut:



Gambar 18. Diagram Hasil Penilaian Ahli terhadap Buku Panduan Penggunaan Website Profile Perguruan Karate Inkai DIY

Tabel 3 dan Gambar 18 di atas menunjukkan penilaian ahli terhadap buku panduan penggunaan *website profile* perguruan karate inkai DIY secara keseluruhan persentase sebesar 100,00% masuk dalam kategori sangat baik/sangat layak. Dari pakar/ahli didapatkan penilaian dalam kategori layak, kemudian saran dan masukan ahli terhadap desain produk dan penilaian ahli terhadap buku panduan penggunaan alat dari draf awal direvisi sesuai dengan hasil validasi. Hal ini menunjukkan penilaian ahli terhadap produk *website profile* perguruan karate inkai DIY yang dibuat telah layak untuk diujicobakan.

B. Hasil Uji Coba Produk

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan, tahap yang dilakukan selanjutnya adalah menyusun uji coba produk. Proses ini dilakukan agar produk *website profile* perguruan karate inkai DIY yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai sarana pusat informasi perguruan karate inkai DIY. Uji coba produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Hasil Uji Coba Skala Kecil

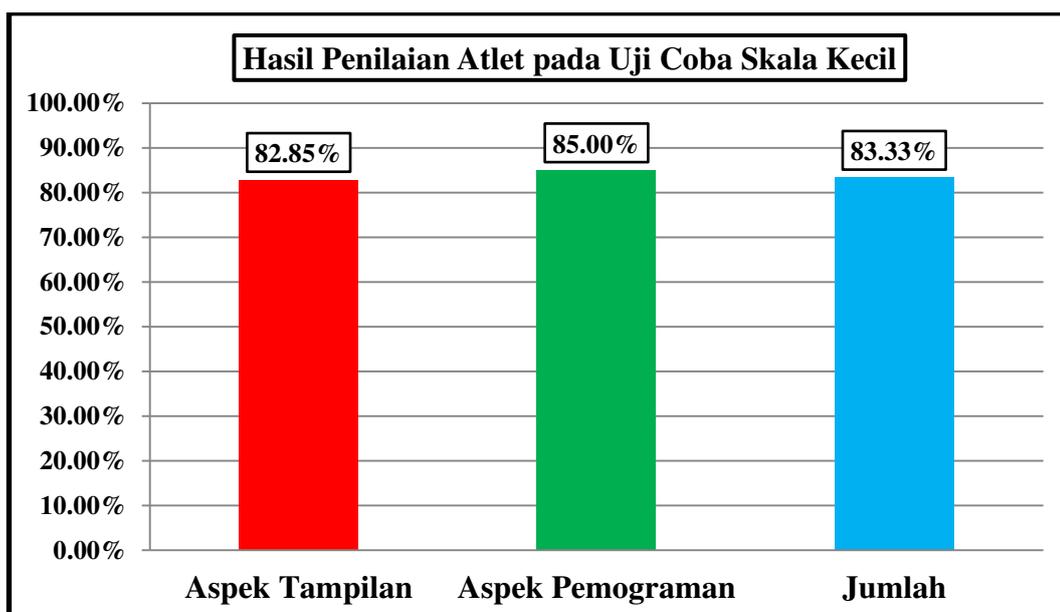
Uji coba skala kecil dalam penelitian ini dilakukan di Dojo Karate UKM INKAI UNY yang beralamat Caturtunggal, Depok-Sleman, Yogyakarta 55281. Uji coba dilakukan dengan anggota dan pelatih UKM Karate UNY yang berjumlah 10 orang. Proses yang pertama yaitu peneliti menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk produk *website profile* perguruan karate inkai DIY. Kemudian peneliti menjelaskan masing-masing bagian halaman dan cara penggunaan produk *website profile* perguruan karate inkai DIY sesuai dengan yang tertera pada buku

panduan penggunaan alat. Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada masing-masing atlet untuk mencoba dengan melakukan akses *website profile* perguruan karate inkai DIY menggunakan handphone masing-masing atlet. Setelah selesai melakukan uji coba, kemudian peneliti memberikan kuisisioner kepada atlet. Kuisisioner tersebut dimaksudkan untuk memberikan penilaian terhadap produk pengembangan *website profile* perguruan karate inkai DIY yang dikembangkan oleh peneliti. Data hasil uji coba skala kecil terhadap produk *website profile* perguruan karate inkai DIY dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4. Data Hasil Penilaian Atlet pada Uji Coba Skala Kecil

| No | Aspek | Skor Riil | Skor Maks | Persentase | Kategori |
|---------------|------------------|------------|------------|---------------|--------------|
| 1 | Aspek Tampilan | 464 | 560 | 82.85% | Layak |
| 2 | Aspek Pemograman | 136 | 160 | 85.00% | Layak |
| Jumlah | | 600 | 720 | 83.33% | Layak |

Berdasarkan Tabel 4 di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram hasilnya dapat dilihat pada Gambar 19 sebagai berikut:



Gambar 19. Diagram Hasil Penilaian Atlet pada Uji Coba Skala Kecil

Tabel 4 dan Gambar 19 di atas menunjukkan penilaian uji coba skala kecil terhadap desain produk *website profile* perguruan karate inkai DIY secara keseluruhan persentase sebesar 83,33% masuk dalam kategori layak. Hasil penilaian berdasarkan tiap aspek produk *website profile* perguruan karate inkai DIY pada uji coba skala kecil sebagai berikut:

- a. Aspek tampilan persentase sebesar 82,85% masuk kategori layak.
- b. Aspek pemograman persentase sebesar 85,00% masuk kategori layak.

Berikut ini merupakan data saran dan masukan yang diperoleh pada saat uji coba skala kecil.

Tabel 5. Saran dan Masukan terhadap Produk *Website Profile* Perguruan Karate Inkai DIY pada Uji Coba Skala Kecil

| No Subjek | Saran dan Masukan |
|-----------|---|
| 1 | Good! |
| 2 | Baik. |
| 3 | Tampilan sudah baik, hanya perlu diperbagus lagi. |

Dari hasil uji coba skala kecil didapatkan penilaian dalam kategori layak, kemudian jika ada saran dan masukan dari uji coba skala kecil direvisi sesuai dengan hasil validasi. Dari penilaian pada uji coba skala kecil terhadap produk *website profile* perguruan karate inkai DIY yang dibuat telah layak untuk diujicobakan pada skala besar.

2. Hasil Uji Coba Skala Besar

Setelah dilakukan ujicoba skala kecil dan telah dilakukan revisi terhadap produk *website profile* perguruan karate inkai DIY, tahap selanjutnya adalah melakukan ujicoba skala besar. Tidak ada yang berbeda dengan uji coba skala kecil, hanya saja subjek dengan jumlah yang lebih banyak. Uji coba skala besar

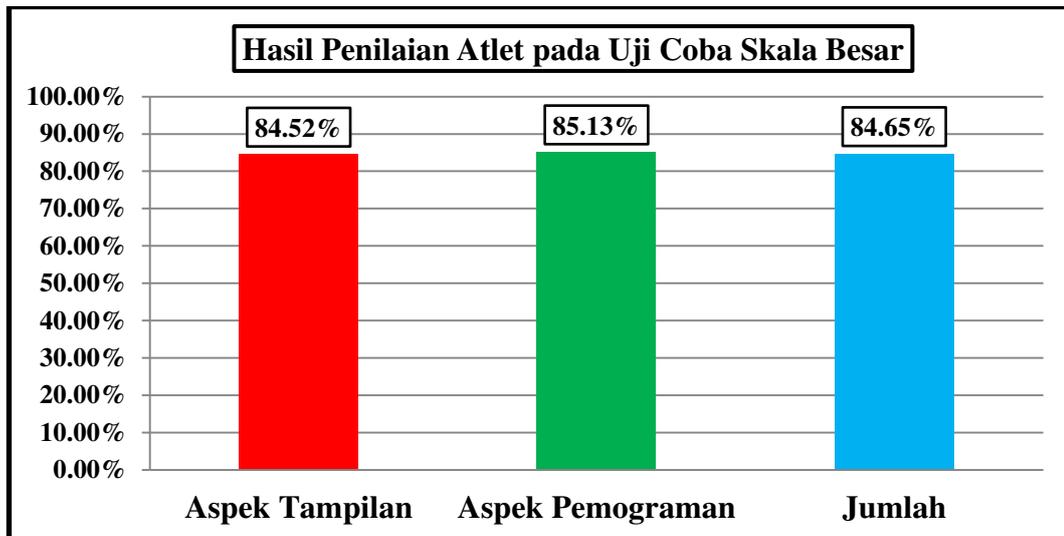
dalam penelitian ini dilakukan di Dojo INKAI UIN, Dojo INKAI PLERET, Dojo INKAI Bangunjiwo, Dojo INKAI Atma Jaya, Dojo INKAI Sanata Darma. Uji coba dilakukan dengan anggota dan pelatih di Dojo tersebut yang berjumlah 100 orang.

Proses yang pertama yaitu peneliti menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk produk *website profile* perguruan karate inkai DIY. Kemudian peneliti menjelaskan masing-masing bagian halaman dan cara penggunaan produk *website profile* perguruan karate inkai DIY sesuai dengan yang tertera pada buku panduan penggunaan alat. Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada masing-masing atlet untuk mencoba dengan melakukan akses *website profile* perguruan karate inkai DIY menggunakan handphone masing-masing atlet. Setelah selesai melakukan uji coba, kemudian peneliti memberikan kuisisioner kepada atlet. Kuisisioner tersebut dimaksudkan untuk memberikan penilaian terhadap produk pengembangan *website profile* perguruan karate inkai DIY yang dikembangkan oleh peneliti. Data hasil uji coba skala besar terhadap produk *website profile* perguruan karate inkai DIY dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 6. Data Hasil Penilaian Atlet pada Uji Coba Skala Besar

| No | Aspek | Skor Riil | Skor Maks | Persentase | Kategori |
|---------------|------------------|-------------|-------------|---------------|--------------|
| 1 | Aspek tampilan | 4733 | 5600 | 84.52% | Layak |
| 2 | Aspek pemograman | 1362 | 1600 | 85.13% | Layak |
| Jumlah | | 6095 | 7200 | 84,65% | Layak |

Berdasarkan Tabel 6 di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram hasilnya dapat dilihat pada Gambar 20 sebagai berikut:



Gambar 20. Diagram Hasil Penilaian Atlet pada Uji Coba Skala Besar

Tabel 6 dan Gambar 20 di atas menunjukkan penilaian uji coba skala besar terhadap desain produk *website profile* perguruan karate inkai DIY secara keseluruhan persentase sebesar 84,65% masuk dalam kategori layak. Hasil penilaian berdasarkan tiap aspek produk *website profile* perguruan karate inkai DIY pada uji coba skala besar sebagai berikut:

- a. Aspek tampilan persentase sebesar 84,52% masuk kategori layak.
- b. Aspek pemograman persentase sebesar 85,13% masuk kategori layak.

Berikut ini merupakan data saran dan masukan yang diperoleh pada saat uji coba skala besar.

Tabel 7. Saran dan Masukan terhadap Produk *Website Profile* Perguruan Karate Inkai DIY pada Uji Coba Skala Besar

| No Subjek | Saran dan Masukan |
|-----------|---|
| 1 | Tentang sejarah INKAI diy bisa diperjelas lagi. |
| 2 | Perlu penambahan tentang isi artikel. |
| 3 | Belum ada update agenda yang akan datang. |
| 4 | Kurang lengkapnya foto foto galeri kegiatan. |
| 5 | Tambahan tentang teknik kata dan kumite. |
| 6 | Denah dojo sudah sesuai dengan alamat yang ada. |
| 7 | Pada saat buka denah server down, ngelag. |

| | |
|---|---|
| 8 | Alamat situs website mudah dihafal. |
| 9 | Diperlukan video cara pembelajaran kata yang benar. |

Dari hasil uji coba skala besar didapatkan penilaian dalam kategori layak, kemudian jika ada saran dan masukan dari uji coba skala besar direvisi sesuai dengan hasil validasi. Dari penilaian pada uji coba skala besar terhadap produk *website profile* perguruan karate inkai DIY yang dibuat telah layak untuk digunakan sebagai alternatif pusat data perguruan karate inkai DIY.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan terhadap produk *website profile* perguruan karate inkai DIY didasarkan pada masukan dan saran dari ahli dan pada uji coba lapangan. Data yang digunakan untuk melakukan revisi pertama ini merupakan data saran dan masukan yang didapat peneliti ketika melakukan validasi rancangan produk awal *website profile* perguruan karate inkai DIY. Berikut ini merupakan data saran dan masukan yang diperoleh pada saat validasi.

Tabel 8. Saran dan Masukan Ahli terhadap Produk *Website Profile* Perguruan Inkai DIY

| No | Saran dan Masukan |
|----|--|
| 1 | Pada fitur harus jelas dan urut |
| 2 | Penjelasan isi konten website pada buku panduan harus sesuai |

Adapun revisi produk yang dilakukan berdasarkan saran dan perbaikan dari ahli materi adalah sebagai berikut.



Gambar 21. Sebelum Revisi Ahli Materi



Gambar 22. Sesudah Revisi Ahli Materi

Gambar di atas menunjukkan bahwa produk sebelum dan sesudah direvisi. Revisi disesuaikan atas dasar masukan dan saran dari ahli, hal tersebut dimaksudkan agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Tabel 9. Saran dan Masukan Ahli terhadap Buku Panduan Penggunaan Produk Website Profile Perguruan Inkai DIY

| No | Saran dan Masukan |
|----|--|
| 1 | Di cover buku panduan ditambahkan alamat website |
| 2 | Font di buku panduan diperbesar |

Adapun revisi produk yang dilakukan berdasarkan saran dan perbaikan dari ahli media adalah sebagai berikut.



Gambar 23. Sebelum Revisi Ahli Media



Gambar 24. Setelah Revisi Ahli Media



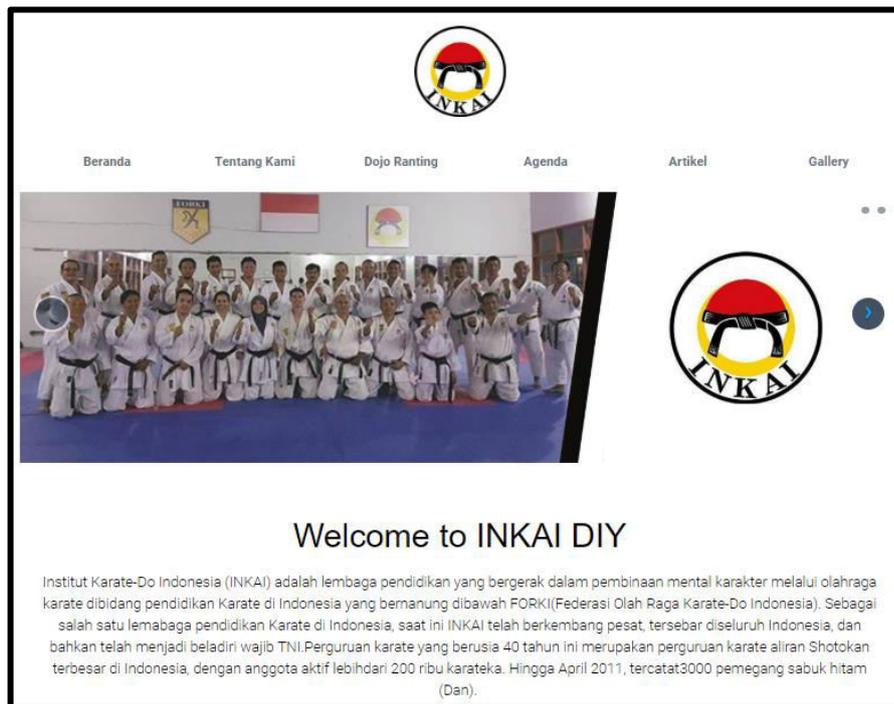
Gambar 25. Cover Buku Panduan Sebelum Revisi



Gambar 26. Cover Buku Panduan Setelah Revisi

D. Kajian Produk Akhir

Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk berupa *website profile* perguruan karate inkai DIY dan disertakan buku panduan penggunaan alat. Tahap pengembangan dimulai dari: (1) studi pendahuluan, (2) desain draf awal, (3) validasi draf awal dan revisi, (4) uji coba produk; uji coba skala kecil/revisi dan uji coba skala besar/revisi, dan (5) produk akhir. Tampilan produk akhir *website profile* perguruan karate inkai DIY lebih jelasnya dapat dilihat pada alamat situs www.INKAIDIY.com.



Gambar 27 . Halaman Utama Website INKAI DIY

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa penilaian ahli media dan ahli materi terhadap *website profile* perguruan karate inkai DIY layak. Penilaian ahli materi terhadap produk *website profile* perguruan karate inkai DIY persentase sebesar 100.00% masuk dalam kategori layak dan penilaian terhadap buku panduan persentase sebesar 100.00% masuk dalam kategori layak. Pada uji coba skala kecil, yaitu di Dojo Karate UKM INKAI UNY, dilakukan dengan anggota dan pelatih yang berjumlah 10 orang menunjukkan bahwa penilaian terhadap produk *website profile* perguruan karate inkai DIY persentase sebesar 83,33% masuk dalam kategori layak. Pada uji coba skala besar, yaitu di Dojo INKAI UIN, Dojo INKAI Pleret, Dojo INKAI Bangunjiwo, Dojo INKAI Atma Jaya, Dojo INKAI Sanata Dharma yang dilakukan dengan anggota dan pelatih Dojo yang berjumlah 100 orang, menunjukkan bahwa penilaian terhadap produk *website*

profile perguruan karate inkai DIY persentase sebesar 84,65% masuk dalam kategori layak.

E. Keterbatasan Penelitian

Beberapa hal yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Proses validasi ahli yang dilakukan dalam penelitian ini hanya melibatkan satu ahli materi sekaligus ahli media. Data hasil validasi akan lebih valid dan berkualitas ketika menggunakan lebih dari satu ahli.
2. Sulitnya mencari data yang terbaru.
3. Dalam mengakses situs web terkadang terkendala sistem yang eror dikarenakan belum banyaknya pengguna yang mengakses website tersebut.
4. Dalam sebulan sekali isi domain website perlu diperbarui.
5. Keterbatasan anggaran pada penelitian terbilang besar.

F. Pembahasan

Kelebihan Produk

- Konsep pada produk bukan hanya berupa database tetapi bisa juga sebagai media pembelajaran.
- Terdapat update info terbaru.
- Mudah untuk diakses.

Kekurangan Produk

- Info tentang produk belum tersebar ke seluruh anggota karate inkai diy

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Dari hasil analisis data, dapat diambil simpulan bahwa:

1. Telah dikembangkan *website profile* perguruan karate inkai DIY yang dilengkapi dengan buku panduan penggunaan. Tahap pengembangan dimulai dari: (1) studi pendahuluan, (2) desain draf awal, (3) validasi draf awal dan revisi, (4) uji coba produk; uji coba skala kecil/revisi dan uji coba skala besar/revisi, dan (5) produk akhir.
2. *Website profile* perguruan karate inkai DIY yang dikembangkan layak digunakan sebagai pusat informasi data terpadu, hal tersebut didasarkan pada penilaian ahli, yaitu penilaian ahli terhadap produk persentase sebesar 100,00% masuk dalam kategori layak dan penilaian terhadap buku panduan penggunaan alat persentase sebesar 100,00% masuk dalam kategori layak. Pada uji coba skala kecil, persentase sebesar 83,33% masuk dalam kategori layak, selanjutnya uji coba skala besar persentase sebesar 84,65% masuk dalam kategori layak.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Beberapa saran yang dapat peneliti ajukan untuk memanfaatkan produk permainan hasil dari penelitian ini antara lain:

1. Saran Pemanfaatan

- a. Bagi Manajemen Dojo, produk *website profile* perguruan karate inkai DIY ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif sarana dan prasarana promosi Dojo

kepada masyarakat luas dengan berbagi informasi di pangkalan data terpadu.

b. Bagi masyarakat, dapat memanfaatkan *website profile* perguruan karate inkai DIY sebagai salah satu alternatif untuk memilih atau mengetahui perkembangan Dojo yang ada di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Saran Pengembangan Produk dan Peneliti Lanjutan

a. Dibutuhkan waktu untuk proses pengembangan, identifikasi, dan validasi yang lebih lama untuk meningkatkan kualitas produk.

b. Keterbatasan anggaran dana berpengaruh terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Oleh karena itu harus diperhatikan mengenai alokasi dana yang digunakan untuk melakukan pengembangan dan pemeliharaan *website*.

c. *Website profile* perguruan karate inkai DIY ini perlu dikembangkan lagi agar menjadi lebih baik. Caranya, bisa dengan menambahkan fitur-fitur pendukung lain sehingga tampak lebih modern dan menarik bagi masyarakat luas untuk mengunjungi alamat *website profile* perguruan karate inkai DIY.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayubi, M. *Aplikasi Info Seni Beladiri Berbasis Web*. Skripsi sarjana tidak diterbitkan. Universitas Telkom, Bandung.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian: Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (2007). *Education research (4th ed.)*. New York: Longman Inc.
- Danardono. (2006). *Kata*. Artikel e-staff FIK UNY. Hlm. 1-2.
- Danardono. (2006). *Materi Keterampilan Karate*. Artikel e-staff FIK UNY. Hlm. 1-13.
- Malista, S. D. (2018). *Pengembangan tabel analisis statistik pertandingan kumite pada cabang olahraga karate*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sri Kantun. 2013. "Hakikat dan Prosedur Penelitian Pengembangan". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, VII, 2, hlm. 76-89.
- Suryobroto, A. (2001). *Teknologi pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sugiyono. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfa Beta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Sutopo, A.H. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- WKF. (2017). *Kata and Kumite Competition Rules Revision 1.1*. World KarateDo Federation

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 07.17/UN.34.16/PP/2019.

5 Juli 2019

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.
Ketua Pengurus INKAI
di Tempat.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Kharisma Mahardika Putra
Program Studi : PKO
Dosen Pembimbing : Danardono, M.Or.
NIP : 197611052002121002
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : 1 s/d 31 Mei 2019
Tempat : INKAI UNY, INKAI Gapeksi, INKAI UIN, INKAI Atmajaya,
INKAI Kretek, INKAI Pleret
Judul Skripsi : Pengembangan Website Profile Perguruan Karate Inkai Daerah Istimewa Yogyakarta.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Dekan,



Prof. Dr. Waswan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 196407071988121001

Tembusan :

1. Kaprodi PKO.
2. Pembimbing Tas.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI

Judul : PENGEMBANGAN *WEBSITE PROFILE* PERGURUAN
KARATE INKAI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (DIY)

Identitas ahli Materi

Nama : Danardono, S.Pd., M.Or

NIP : 197611052002121002

Petunjuk Pengisian

1. Lembar ini dimaksud untuk mengetahui penilaian anda terhadap Pengembangan *Website Profile* Perguruan Karate Inkai Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:
SK = Sangat Kurang
K = Kurang
B = Baik
SB = Sangat Baik
3. Komentar dan Saran terhadap Pengembangan *Website Profile* Perguruan Karate Inkai Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dapat ditulis pada kolom komentar dan saran umum.

Lanjutan lampiran 2.

| NO | ASPEK YANG DI NILAI | SKOR PENILAIAN | | | |
|-----|---|----------------|---|---|----|
| | | SK | K | B | SB |
| 1. | “Pengembangan <i>Website Profile</i> Perguruan Karate Incai Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) “ dapat digunakan sebagai pusat data inkai se-DIY. | | | | ✓ |
| 2. | Kejelasan panduan dalam mengakses <i>website profile</i> perguruan karate inkai Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). | | | | ✓ |
| 3. | Alamat url www.inkaidiy.com sudah benar dan mudah diakses. | | | | ✓ |
| 4. | Penjelasan materi pada buku panduan sudah sesuai dan mudah dimengerti. | | | | ✓ |
| 5. | Pada fitur “beranda” berisi tentang organisasi karate Indonesia yaitu Institute Karate-Do Indonesia atau INKAI yang berada dibawah naungan FORKI sudah sesuai dan mudah dimengerti. | | | | ✓ |
| 6. | Pada fitur “Tentang Kami” berisi penjelasan tentang sejarah, visi & misi, Struktur Organisasi, Pelatih, Sumpah Karate & Mars Inkai, dan Prestasi sudah sesuai dan mudah dimengerti. | | | | ✓ |
| 7. | Pada fitur “Dojo Ranting” berisi tentang informasi seluruh Dojo di DIY, sudah sesuai dan mudah dimengerti. | | | | ✓ |
| 8. | Pada fitur “Agenda” berisi tentang rangkaian acara yang akan dilaksanakan dan sudah dijadwalkan oleh inkai DIY. | | | | ✓ |
| 9. | Pada fitur “Artikel” berisi tulisan segala ruang lingkup karate yang diunggah oleh admin. | | | | ✓ |
| 10. | Pada fitur “Gallery” berisi gambar kegiatan | | | | ✓ |

Lampiran 3. Surat Pernyataan Ahli Materi

| | | | | |
|-----------------------------|--|--|--|-------------------------------------|
| perguruan karate inkai DIY. | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
|-----------------------------|--|--|--|-------------------------------------|

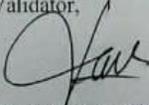
- pada fitur Penjelasan harus jelas dan urut
- Penjelasan materi pada buku panduan di Persebas

Komentar dan saran secara umum :

Kesimpulan :

Setelah dilakukan kajian atas produk penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Yogyakarta, April 2019
Validator,

Danardono, S.Pd., M.Or
NIP. 197611052002121002

Catatan:

Beri tanda ✓

Lampiran 4. Hasil Penilaian Ahli Media

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul : PENGEMBANGAN *WEBSITE PROFILE* PERGURUAN
KARATE INKAI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (DIY)

Identitas ahli Media

Nama : Danardono, S.Pd., M.Or

NIP : 197611052002121002

Petunjuk Pengisian

1. Lembar ini dimaksud untuk mengetahui penilaian anda terhadap Pengembangan *Website Profile* Perguruan Karate Inkai Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY)
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:
SK = Sangat Kurang
K = Kurang
B = Baik
SB = Sangat Baik
3. Komentar dan Saran terhadap Pengembangan *Website Profile* Perguruan Karate Inkai Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dapat ditulis pada kolom komentar dan saran umum.

Lanjutan lampiran 4

| NO | ASPEK YANG DI NILAI | SKOR PENILAIAN | | | |
|----|---|----------------|---|---|----|
| | | SK | K | B | SB |
| 1 | Ketepatan pemilihan warna background “Pengembangan <i>Website Profile</i> Perguruan Karate Inkai Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) “ | | | | ✓ |
| 2 | Keserasian warna tulisan dengan dengan background | | | | ✓ |
| 3 | Penempatan komponen dan bagian bagian <i>website</i> | | | | ✓ |
| 4 | Ketepatan pemilihan warna teks | | | | ✓ |
| 5 | Ketepatan pemilihan jenis huruf | | | | ✓ |
| 6 | Ketepatan ukuran huruf | | | | ✓ |
| 7 | Kejelasan gambar dan video | | | | ✓ |
| 8 | Kejelasan warna gambar | | | | ✓ |
| 9 | Desain dan tata letak komponen dalam <i>website</i> sudah sesuai dan gampang di akses pengguna. | | | | ✓ |
| 10 | Jenis huruf yang digunakan dalam buku panduan menggunakan <i>Times New Roman</i> berukuran 12 sudah sesuai | | | | ✓ |
| 11 | Kesesuaian warna pada <i>Cover</i> buku panduan sudah sesuai dan menarik | | | | ✓ |
| 12 | Kejelasan gambar pada buku panduan penggunaan sudah jelas dan sesuai dengan <i>website</i> | | | | ✓ |
| 13 | Penjelasan cara akses di buku panduan sudah jelas dan memudahkan penggunaan <i>website</i> | | | | ✓ |

Lampiran 5. Surat Pernyataan Ahli Media

Komentar dan saran secara umum :

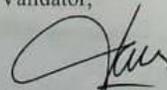
- di cover buku ditambahkan alamat website
- font di buku panduan diperbesar

Kesimpulan :

Setelah dilakukan kajian atas produk penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Yogyakarta, 20 April 2019
Validator,



Danardono, S.Pd., M.Or
NIP. 197611052002121002

Catatan:

Beri tanda ✓

Lampiran 6. Hasil Penilaian Responden

ANGKET PENILAIAN

PENGEMBANGAN *WEBSITE PROFILE* PERGURUAN KARATE INKAI
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (DIY)

Nama : NADIA NUR LITFIANI

Pelaku Olahraga : Pelatih

Petunjuk Pengisian

Berilah penilaian dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:

SK = Sangat Kurang
K = Kurang
B = Baik
SB = Sangat Baik

A. ASPEK TAMPILAN

| NO | ASPEK YANG DI NILAI | SKOR PENILAIAN | | | |
|----|--|----------------|---|---|----|
| | | SK | K | B | SB |
| 1 | Ketepatan pemilihan warna background "Pengembangan <i>Website Profile</i> Perguruan Inkai Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) " | | | ✓ | |
| 2 | Keserasian warna tulisan dengan dengan background | | | | ✓ |
| 3 | Penempatan komponen dan bagian bagian <i>website</i> | | | ✓ | |
| 4 | Ketepatan pemilihan warna teks | | | ✓ | |
| 5 | Ketepatan pemilihan jenis huruf | | | | ✓ |
| 6 | Ketepatan ukuran huruf | | | ✓ | |
| 7 | Kejelasan gambar dan video | | | | ✓ |
| 8 | Kejelasan warna gambar | | | | ✓ |

Lanjutan lampiran 6.

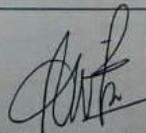
| | | | | | |
|----|---|--|--|---|---|
| 9 | Desain dan tata letak komponen dalam “Pengembangan Website Profile Perguruan Inkai Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) “ sudah sesuai dan gampang di akses pengguna. | | | ✓ | |
| 10 | Ketepatan pemilihan cover buku panduan “Pengembangan Website Profile Perguruan Inkai Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) “ | | | ✓ | |
| 11 | Jenis huruf yang digunakan dalam buku panduan | | | | ✓ |
| 12 | Ukuran huruf yang digunakan dalam buku panduan | | | | ✓ |
| 13 | Kejelasan gambar buku panduan penggunaan website. | | | | ✓ |
| 14 | Kejelasan cara akses di buku panduan | | | | ✓ |

B. ASPEK PEMOGRAMAN

| NO | ASPEK YANG DI NILAI | SKOR PENILAIAN | | | |
|----|--|----------------|---|---|----|
| | | SK | K | B | SB |
| 1 | Kejelasan petunjuk penggunaan website | | | | ✓ |
| 2 | Kejelasan masing masing komponen | | | | ✓ |
| 3 | Kemudahan mengakses website | | | | ✓ |
| 4 | Kejelasan info alamat dan profil inkai | | | ✓ | |

Komentar dan saran secara umum :

화이팅 선생님님 ㄹㅇ


 (.....NADIA NUR LUTFIANI.....)

Lanjutan lampiran 6.

ANGKET PENILAIAN

PENGEMBANGAN *WEBSITE PROFILE* PERGURUAN KARATE INKAI
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (DIY)

Nama : *Ksmha Faradilla*

Pelaku Olahraga : Pelatih

Petunjuk Pengisian

Berilah penilaian dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:

SK = Sangat Kurang
K = Kurang
B = Baik
SB = Sangat Baik

A. ASPEK TAMPILAN

| NO | ASPEK YANG DI NILAI | SKOR PENILAIAN | | | |
|----|--|----------------|---|---|----|
| | | SK | K | B | SB |
| 1 | Ketepatan pemilihan warna background “Pengembangan <i>Website Profile</i> Perguruan Inkai Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) “ | | | ✓ | |
| 2 | Keserasian warna tulisan dengan dengan background | | | | ✓ |
| 3 | Penempatan komponen dan bagian bagian <i>website</i> | | | ✓ | |
| 4 | Ketepatan pemilihan warna teks | | | | ✓ |
| 5 | Ketepatan pemilihan jenis huruf | | | ✓ | |
| 6 | Ketepatan ukuran huruf | | | ✓ | |
| 7 | Kejelasan gambar dan video | | | ✓ | |
| 8 | Kejelasan warna gambar | | | | ✓ |

Lanjutan lampiran 6.

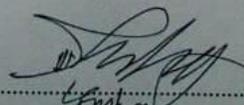
| | | | | | |
|----|---|--|--|---|---|
| 9 | Desain dan tata letak komponen dalam “Pengembangan Website Profile Perguruan Inkai Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) “ sudah sesuai dan gampang di akses pengguna. | | | ✓ | |
| 10 | Ketepatan pemilihan cover buku panduan “Pengembangan Website Profile Perguruan Inkai Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) “ | | | ✓ | |
| 11 | Jenis huruf yang digunakan dalam buku panduan | | | | ✓ |
| 12 | Ukuran huruf yang digunakan dalam buku panduan | | | ✓ | |
| 13 | Kejelasan gambar buku panduan penggunaan website. | | | ✓ | |
| 14 | Kejelasan cara akses di buku panduan | | | | ✓ |

B. ASPEK PEMOGRAMAN

| NO | ASPEK YANG DI NILAI | SKOR PENILAIAN | | | |
|----|--|----------------|---|---|----|
| | | SK | K | B | SB |
| 1 | Kejelasan petunjuk penggunaan website | | | ✓ | |
| 2 | Kejelasan masing masing komponen | | | ✓ | |
| 3 | Kemudahan mengakses website | | | | ✓ |
| 4 | Kejelasan info alamat dan profil inkai | | | | ✓ |

Komentar dan saran secara umum :

Benar!


 (.....
 Benar)

Lampiran 7. Hasil Penilaian Ahli

PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP PRODUK

| No Instrumen | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | Σ | % |
|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-----------|----------------|
| Point Ahli | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 40 | 100.00% |

91

PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP BUKU PANDUAN

| No Instrumen | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | Σ | % |
|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|-----------|----------------|
| Point Ahli | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 52 | 100.00% |

Lampiran 8. Hasil Uji Coba

HASIL PENILAIAN UJI COBA SKALA KECIL

| No | Aspek Tampilan | | | | | | | | | | | | | | Aspek Pemograman | | | | Σ | % |
|----|----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|------------------|----|----|----|----|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | | |
| 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 54 | 75.00 |
| 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 62 | 86.11 |
| 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 60 | 83.33 |
| 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 61 | 84.72 |
| 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 60 | 83.33 |
| 6 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 65 | 90.28 |
| 7 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 60 | 83.33 |
| 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 56 | 77.78 |
| 9 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 61 | 84.72 |
| 10 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 61 | 84.72 |

HASIL PENILAIAN UJI COBA SKALA BESAR

| No | Aspek Tampilan | | | | | | | | | | | | | | Aspek Pemograman | | | | Σ | % |
|----|----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|------------------|----|----|----|----|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | | |
| 1 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 56 | 77.78 |
| 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 56 | 77.78 |
| 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 59 | 81.94 |
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 53 | 73.61 |
| 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 54 | 75.00 |
| 6 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 59 | 81.94 |
| 7 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 60 | 83.33 |
| 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 58 | 80.56 |
| 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 58 | 80.56 |
| 10 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 58 | 80.56 |
| 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 55 | 76.39 |
| 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 57 | 79.17 |
| 13 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 57 | 79.17 |
| 14 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 58 | 80.56 |
| 15 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 57 | 79.17 |
| 16 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 58 | 80.56 |
| 17 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 57 | 79.17 |
| 18 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 58 | 80.56 |
| 19 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 57 | 79.17 |
| 20 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 57 | 79.17 |
| 21 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 58 | 80.56 |
| 22 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 55 | 76.39 |
| 23 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 59 | 81.94 |
| 24 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 59 | 81.94 |
| 25 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 57 | 79.17 |

Tabel Lanjutan :

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|
| 26 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 57 | 79.17 |
| 27 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 56 | 77.78 |
| 28 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 58 | 80.56 |
| 29 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 56 | 77.78 |
| 30 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 57 | 79.17 |
| 31 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 56 | 77.78 |
| 32 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 62 | 86.11 |
| 33 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 62 | 86.11 |
| 34 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 58 | 80.56 |
| 35 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 59 | 81.94 |
| 36 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 59 | 81.94 |
| 37 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 59 | 81.94 |
| 38 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 60 | 83.33 |
| 39 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 58 | 80.56 |
| 40 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 57 | 79.17 |
| 41 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 59 | 81.94 |
| 42 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 58 | 80.56 |
| 43 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 58 | 80.56 |
| 44 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 59 | 81.94 |
| 45 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 59 | 81.94 |
| 46 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 57 | 79.17 |
| 47 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 56 | 77.78 |
| 48 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 57 | 79.17 |
| 49 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 58 | 80.56 |
| 50 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 58 | 80.56 |
| 51 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 62 | 86.11 |
| 52 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 67 | 93.06 |

Tabel Lanjutan :

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|
| 53 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 67 | 93.06 |
| 54 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 64 | 88.89 |
| 55 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 64 | 88.89 |
| 56 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 63 | 87.50 |
| 57 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 64 | 88.89 |
| 58 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 65 | 90.28 |
| 59 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 63 | 87.50 |
| 60 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 62 | 86.11 |
| 61 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 63 | 87.50 |
| 62 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 65 | 90.28 |
| 63 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 66 | 91.67 |
| 64 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 62 | 86.11 |
| 65 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 64 | 88.89 |
| 66 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 63 | 87.50 |
| 67 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 62 | 86.11 |
| 68 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 63 | 87.50 |
| 69 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 64 | 88.89 |
| 70 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 65 | 90.28 |
| 71 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 63 | 87.50 |
| 72 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 61 | 84.72 |
| 73 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 65 | 90.28 |
| 74 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 64 | 88.89 |
| 75 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 64 | 88.89 |
| 76 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 63 | 87.50 |
| 77 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 69 | 95.83 |
| 78 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 64 | 88.89 |
| 79 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 66 | 91.67 |

Tabel Lanjutan ;

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|
| 80 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 67 | 93.06 |
| 81 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 66 | 91.67 |
| 82 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 64 | 88.89 |
| 83 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 66 | 91.67 |
| 84 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 65 | 90.28 |
| 85 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 64 | 88.89 |
| 86 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 67 | 93.06 |
| 87 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 68 | 94.44 |
| 88 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 65 | 90.28 |
| 89 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 65 | 90.28 |
| 90 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 66 | 91.67 |
| 91 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 59 | 81.94 |
| 92 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 58 | 80.56 |
| 93 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 65 | 90.28 |
| 94 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 64 | 88.89 |
| 95 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 60 | 83.33 |
| 96 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 64 | 88.89 |
| 97 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 65 | 90.28 |
| 98 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 68 | 94.44 |
| 99 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 64 | 88.89 |
| 100 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 65 | 90.28 |