

VALIDITAS ISI TES KELINCAHAN KHUSUS TENIS MEJA

CONTENT VALIDITY OF SPECIAL AGILITY TEST IN TABLE TENNIS

Oleh: Ramdan, Pendidikan Kepelatihan Olahraga,
Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
ramdan_a@ymail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas isi tes kelincahan khusus tenis meja.

Model pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada model siklus *Research and Development* (R&D). Subjek penelitian untuk penilaian tes kelincahan khusus tenis meja menggunakan tiga ahli dengan teknik *delphi*. Teknik analisis data menggunakan CVR (*content validity ratio*).

Hasil penelitian adalah validasi isi pengembangan tes (*Y-Test*). Setiap indikator CVR=1, maka dapat disimpulkan bahwa: nilai validitas isi yang diperoleh adalah tinggi (baik). Dapat dikatakan tes kelincahan khusus tenis meja ini valid (sahih) secara isi. Tes kelincahan ini bisa dilanjutkan uji validitas empirik dan uji reliabilitas.

Kata kunci : validitas isi, tes kelincahan, tenis meja

Abstract

This study is intended to know the content validity of special agility test in table tennis.

The development model in this research refers to the Research and Development (R&D) cycle model. Research subject for assessment of special agility table tennis test is using three experts with delphi techniques. Data analysis technique is using CVR (content validity ratio).

The result of this research is content validity of development test (*Y-Test*). Each indicator CVR=1, so it can be concluded that the value of content validity which is obtained is high (good). It can be told that this special table tennis agility test is valid in content. This agility test can be continued into empirical validity and reliability tests.

Keywords: content validity, agility test, table tennis

PENDAHULUAN

Permainan tenis meja adalah permainan yang sangat digemari oleh kalangan masyarakat Indonesia. Terbukti diberbagai pedesaan maupun kecamatan. Olahraga tenis meja sudah dijadikan sebagai ajang rutinitas. Memiliki ukuran lapangan yang kecil olahraga ini mudah untuk dilakukan. Hanya membutuhkan sebuah meja tenis, net, bola serta dua buah bet, masyarakat sudah bisa melakukan olahraga tenis meja. Olahraga tenis meja bisa dimainkan oleh siapa saja dari berbagai kalangan usia. Karena olahraga tenis meja tidak memandang umur, artinya dapat dimainkan oleh setiap kelompok umur baik anak-anak, dewasa maupun lansia.

Saat ini tenis meja di masyarakat memiliki peranan sabagai salah satu aktivitas yang dilakukan untuk mengisi waktu luang, rekreasi, dan di sisi lain tenis meja juga dapat menjalin kekeluargaan satu sama lain. Disamping itu tenis meja adalah salah satu olahraga prestasi di tingkat nasional maupun internasional. Prestasi yang sudah didapatkan dari olahraga ini di ajang SEA Game 2015 di Singapura, Indonesia meraih medali perunggu (www.beritasatu.com). Dari hasil tersebut tidak terlepas dari pembinaan sejak dini, dengan adanya pemusatan latihan di setiap daerah, kabupaten dan provinsi. Atlet dapat berlatih mengembangkan dan meningkatkan minat dan bakat dari olahraga tenis meja tersebut.

Pembinaan yang dilakukan sejak dini dalam jangka waktu yang panjang dan dilakukan terus menerus dengan program latihan yang tersusun adalah salah satu proses untuk dapat meraih prestasi maksimal. Agar tercapai prestasi di bidang olahraga khususnya tenis meja tentu saja harus melakukan latihan secara terprogram yaitu meliputi latihan fisik, teknik, taktik dan mental. Menurut Mahendra (2013: 1), komponen latihan fisik tenis meja meliputi fleksibilitas pergelangan tangan, fleksibilitas pinggul, waktu reaksi,

koordinasi mata tangan, kelincahan, dan kekuatan otot lengan.

Komponen kelincahan merupakan salah satu komponen biomotor yang sangat penting untuk pemain tenis meja dalam mencapai prestasi (Mahendra 2013: 5). Dengan mempunyai kelincahan yang baik bagi pemain tenis meja akan membantu dalam mengantisipasi datangnya bola yang mungkin arahnya tidak tepat pada posisi untuk langsung memukul. Pemain yang memiliki kelincahan cenderung lebih mudah untuk melakukan gerakan-gerakan yang sulit, tidak mudah jatuh atau cedera, dan kelincahan dapat mendukung teknik-teknik yang digunakan oleh atlet tersebut. Dalam tenis meja, pemain yang mempunyai kelincahan baik tentunya tidak akan kesulitan dalam mengejar bola yang diberikan lawan, pemain tersebut akan mudah dan cepat dalam menjangkau bola, pemain akan cepat bergerak ke samping, depan maupun belakang guna mengejar atau mengembalikan bola.

Kelincahan perlu ditingkatkan dengan menerapkan prinsip-prinsip latihan yang sesuai untuk diterapkan ke dalam olahraga tenis meja. Karena dengan adanya latihan akan membantu atlet meningkatkan kemampuannya jika latihan tersebut dilakukan terus menerus.

Dalam proses latihan diperlukan tes kelincahan untuk keperluan penilaian. Tes kelincahan untuk mengukur kemampuan pemain tenis meja masih umum yaitu, *Side Step Test, T-Test, Illinois Agility Run, Shuttle Run Test, Zig Zag Test, Agility Cone Drill, Arrowhead Drill, 20 Yard Agility dan Balsom Agility Test*. Dari penjelasan yang sudah di uraikan di atas, di ketahui cara mengukur kemampuan pemain tenis meja dapat menggunakan, *T-Test* untuk mengukur kelincahan. Dengan pola tes seperti huruf "T" yang berjarak 10 meter (panjang), 5 meter (lebar samping kiri), dan 5 meter (lebar samping kanan), tes tersebut dilakukan dengan lari ke depan, lari menyamping (samping kiri dan kanan), dan lari ke belakang.

Dari prosedur *T-Test* yang sudah dijelaskan di atas, bahwa jarak *T-Test* sangat terlalu jauh untuk dilakukan bagi pemain tenis meja, tes tersebut masih belum sesuai untuk dijadikan sebagai tes kelincuhan khusus tenis meja. Karena lapangan tenis meja mempunyai panjang 274 cm dan lebar meja 152,5 cm.

Oleh karena itu perlu dikembangkan tes kelincuhan yang sesuai dengan tenis meja.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian ini adalah menggunakan pendekatan model pengembangan karena tujuan utama penelitian dan pengembangan sebagai mana dikemukakan Gay (1990: 10) bukan menguji hipotesis, melainkan produk-produk kependidikan yang secara efektif dapat dimanfaatkan di sekolah dan masyarakat. Pendekatan ini diharapkan dapat menghasilkan suatu produk berupa model tes kelincuhan khusus tenis meja.

Model pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada model siklus *Research and Development* (R&D) yang direkomendasi Plomp (1982) dan Cennoma & Kall (2005: 6). Pengembangan menurut Plomp meliputi kegiatan pendahuluan, pembuatan desain, merealisasi desain, melakukan tes, evaluasi dan revisi, dan implementasi.

Waktu Penelitian

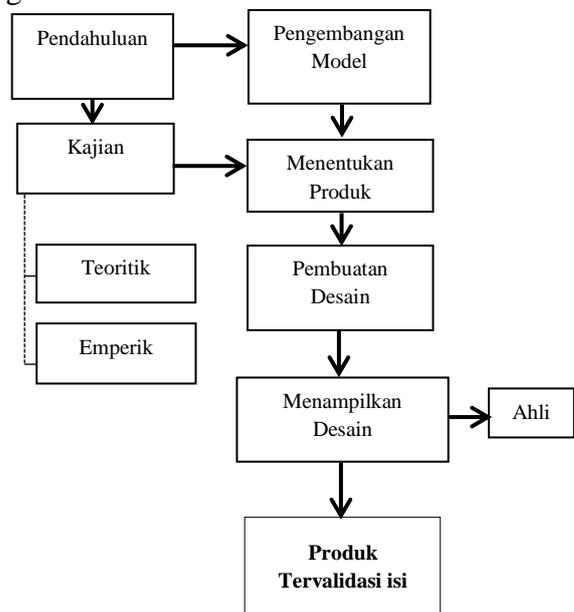
Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari s.d Maret 2017.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian untuk penilaian tes kelincuhan khusus tenis meja menggunakan tiga ahli, yaitu 2 ahli di bidang olahraga tenis meja dan 1 ahli di bidang evaluasi olahraga.

Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan tes kelincuhan khusus tenis meja mengadopsi model dan prosedur pengembangan dari Plomp (1988: 2) dan Cennamo dan Kalk (2005:6) dibagi menjadi 3 tahap yaitu tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan dan tahap penerapan. Tahap studi pendahuluan mengkaji realitas empirik dan mengkaji teori-teori yang relevan. Tahap pengembangan mentukan dan membuat produk dan menampilkan rancangan (peragaan). Tahap penerapan melakukan uji coba, evaluasi dan revisi, mengembangkan lanjutan atas produk telah diuji cobakan, kemudian mengimplementasi produk akhir. Dalam penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan. Model pengembangan secara skema konseptual sebagai pada gambar 1 berikut:



Data, Instumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data Dalam penelitian ini menggunakan teknik delphi dan instrumen

Teknik Delphi

Dalam rangka melakukan validasi isi terhadap draft tes yang dikembangkan ditempuh melalui *expert judgment* menggunakan metode delphi dengan melibatkan 3 ahli, yaitu 2 ahli di bidang olahraga tenis meja dan 1 ahli di bidang evaluasi olahraga. Untuk keperluan metode delphi disusun draft tes berupa lembar lampiran masukan untuk diisi oleh seruluruh *expert* peserta metode delphi (lihat di halaman 28). Angket isian terdiri dari kolom tentang hal yang dikritisi dan masukan yang diberikan dari hal yang dikritisi tersebut. Masukan yang diberikan dari *expert* diharapkan berkaitan dengan bidang keahliannya, sehingga benar-benar dapat menjadi masukan yang berguna untuk memperbaiki dan menyempurnakan model draft tes yang dikembangkan.

Setelah dilakukan koreksi dan masukan melalui lembar evaluasi oleh para *expert* kemudian data tersebut di analisis. Sehingga mempunyai validitas isi yang tinggi.

Instrumen

Faktor	Indikator	Nilai	
		1	0
Kelincahan	Kelincahan sesuai dengan keterampilan tenis meja		
	Tingkat kesulitan sesuai dengan keterampilan tenis meja		
Jarak	Jarak kun A ke kun B sudah sesuai		
	Jarak kun B ke kun C dan D sudah sesuai		
Bahasa	Bahasa jelas dan singkat		

Teknik Analisis Data

Metode analisis yang dilakukan dengan teknik analisis data menggunakan formula CVR (*Content Validity Ratio*). Formula yang diajukan oleh Lawshe's (19975: 568), adalah sebagai berikut:

$$CVR = \frac{n_e - (N/2)}{(N/2)}$$

n_e : jumlah responden yang menyatakan sesuai (1)

N : total respon

Tabel 5. Nilai Minimum CVR Uji Satu Pihak, $p=0,05$

Jumlah Validator	Nilai Minimum CVR
5	0,99
6	0,99
7	0,99
8	0,75
9	0,78
10	0,62
11	0,59
12	0,56
13	0,54
14	0,51
15	0,49
20	0,42
25	0,37
30	0,33
35	0,31
40	0,29

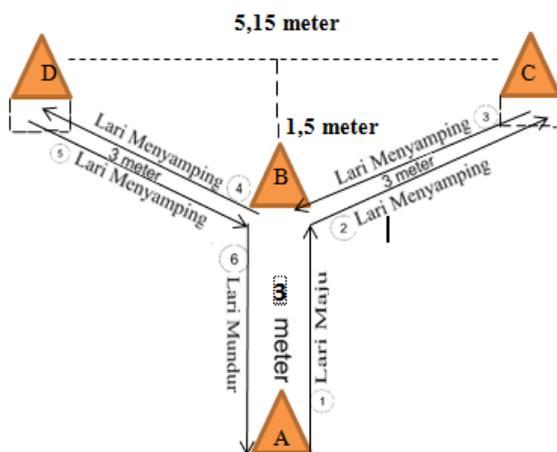
HASIL PENELITIAN

Tabel 6. Hasil Perhitungan CVR Tiap Indikator

Indikator	Ahli			n_e	N	CVR
	1	2	3			
Kelincahan sesuai dengan keterampilan tenis meja	1	1	1	33	3	1
Tingkat kesulitan sesuai dengan keterampilan tenis meja	1	1	1	3	3	1
Jarak kun A ke kun B sudah sesuai	1	0	1	2	3	0,33
Jarak kun B ke kun C dan D sudah sesuai	1	1	1	3	3	1
Bahasa jelas dan singkat	1	0	1	2	3	0,33

Berdasarkan hasil perhitungan melalui CVR setiap indikator, maka dapat disimpulkan bahwa: hasil nilai CVR=1, dari indikator kelincahan sesuai dengan keterampilan tenis meja, hasil nilai CVR=1, dari indikator Tingkat kesulitan sesuai dengan keterampilan tenis meja, hasil nilai CVR=0,33, dari indikator Jarak kun A ke cone B sudah sesuai, hasil nilai CVR=1, dari indikator Jarak cone B ke cone C dan D sudah sesuai, hasil nilai CVR=0,33, dari indikator Bahasa jelas dan singkat. Menurut Lawshe (1975: 568) menyatakan semakin lebih besar CVR dari 0, maka semakin “penting” dan semakin tinggi validitas isinya. Sehingga dalam penelitian ini dikatakan memiliki indikator yang mempunyai validitas tinggi (baik).

Berdasarkan hasil perhitungan CVR di atas, menghasilkan produk akhir yang baik untuk digunakan (sahih) secara isi, yaitu:



Gambar 6. Y-Test

Prosedur Tes Kelincahan Khusus Tenis Meja

Tujuan: Untuk mengukur kelincahan pemain tenis meja

Petunjuk Tes

a. Alat-alat

1. Cone
2. Stopwatch
3. Peluit
4. Blangko dan alat tulis

b. Petunjuk Pelaksanaan

- 1) Testi bersiap-siap berada di posisi garis start/Cone A.
- 2) Testi melakukan lari maju ke Cone B, ketika ada aba-aba “Ya” dari pencatat waktu dan menyentuh Cone B tersebut dengan tangan kanan.
- 3) Testi berbelok ke arah kanan dengan gerakan lari menyamping dan menyentuh Cone C dengan tangan kanan.
- 4) Testi segera bergerak lari menyamping ke arah kiri Cone B dan menyentuh Cone B dengan tangan kanan.
- 5) Testi melanjutkan lari menyamping dari Cone B menuju Cone D dan menyentuh Cone D dengan tangan kanan.
- 6) Testi kembali berlari menyamping ke arah kiri Cone B dan menyentuh Cone B dengan tangan kanan.
- 7) Testi berlari mundur ke arah Cone A. Stopwatch berhenti setelah testi melewati Cone A.

c. Penilaian

- 1) Testi dianggap gagal, jika tidak menyentuh garis kotak cone, tidak sampai pada cone dan bergerak dulu sebelum ada perintah.
- 2) Testi diberi 3 kali kesempatan, diambil waktu terbaik dari 3 kali kesempatan tersebut.
- 3) Setelah 3 kali kesempatan kemudian waktu dicatat dan dijadikan sebagai nilai kelincahan.

PEMBAHASAN

Tenis meja merupakan salah satu olahraga permainan menggunakan bola kecil, dalam permainan tenis meja terdapat beberapa teknik dasar pukulan. Dalam penelitian ini bertujuan untuk validitas isi tes kelincahan khusus tenis meja. Suatu alat ukur atau instrumen tes dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menunjukkan fungsi ukurnya, yang sesuai dengan maksud dilakukan pengukuran tersebut (Widiastuti, 2015: 8).

Adapun keterandalan merupakan syarat mutlak yang harus dipenuhi dalam keabsahan sebuah tes atau instrumen kelincahan. Apabila ingin mengetahui kelincahan atlet tenis meja, maka tes yang sah untuk mengukur kelincahan atlet tenis meja itu adalah tes kelincahan yang didalamnya terdapat unsur-unsur atau komponen kelincahan seperti gerak dasar multilateral dan komponen fisik utama. Dalam permainan tenis meja yang sesungguhnya penggunaan unsur kelincahan sangatlah dibutuhkan terutama dalam penguasaan teknik dasar gerak tanpa bola dan gerak dengan bola seperti bergerak ke samping, depan maupun belakang guna mengejar atau mengembalikan bola.

Kelincahan dalam tenis meja merupakan unsur penting yang diperlukan oleh atlet. Peranan kelincahan dalam aktivitas tenis meja diperlukan dalam sebuah pertandingan. Pertandingan pergerakan atlet harus selalu dinamis, terkadang harus bergerak lari menyamping (samping kanan dan samping kiri), lari ke depan, dan lari mundur pada saat diserang oleh lawan. Gerakan yang dilakukan oleh atlet tidak selalu sama dan dapat berubah-ubah. Sehingga dengan kelincahan yang baik maka atlet dapat melakukan gerakan yang cepat, tepat, efektif, dan efisien untuk merespon aktivitas dilapangan. Hal itu sesuai dengan yang dikemukakan oleh Harsono dalam (Mylsidayu, dkk, 2015: 147) kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh dengan tepat dan cepat pada waktu sedang bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya.

Tes yang di buat di lakukan konsultasi dengan ahli untuk diperoleh validitas isi dari sebuah instrumen. Menurut Purwanto (Elina, 2012: 13) validitas isi (*content validity*) adalah pengujian validitas dilakukan atas isinya untuk memastikan apakah butir tes hasil belajar mengukur secara tepat keadaan yang ingin diukur.

Berdasarkan hasil perhitungan melalui CVR setiap indikator, maka dapat disimpulkan bahwa: hasil nilai CVR=1, dari

indikator kelincahan sesuai dengan keterampilan tenis meja, hasil nilai CVR=1, dari indikator Tingkat kesulitan sesuai dengan keterampilan tenis meja, hasil nilai CVR=0,33, dari indikator Jarak kun A ke *cone* B sudah sesuai, hasil nilai CVR=1, dari indikator Jarak *cone* B ke *cone* C dan D sudah sesuai, hasil nilai CVR=0,33, dari indikator Bahasa jelas dan singkat. Menurut Lawshe (1975: 568) menyatakan semakin lebih besar CVR dari 0, maka semakin “penting” dan semakin tinggi validitas isinya. Sehingga dalam penelitian ini dikatakan memiliki indikator yang mempunyai validitas tinggi (baik), dengan demikian instrumen ini sudah dapat dianggap memiliki validitas isi yang memadai. Dengan demikian instrumen untuk tes kelincahan khusus tenis meja ini valid (sahih) secara isi untuk mengukur kelincahan atlet tenis meja.

Y-Test merupakan hasil modifikasi dari *T-Test*, yang mana dengan modifikasi tersebut dapat lebih bervariasi dalam membuat instrumen tes kelincahan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan instrumen tersebut di atas, telah dihasilkan produk pengembangan instrumen untuk mengukur pengembangan tes kelincahan tenis meja yang telah teruji validitas isi. Dengan demikian dapat disimpulkan untuk tes kelincahan khusus tenis meja ini valid (sahih) secara isi untuk mengukur kelincahan atlet tenis meja.

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, yaitu hasil validasi tidak di uji cobakan lapangan, hanya berdasarkan validasi para ahli, ahli kurang dari 5 dan perlu dilanjutkan uji empirik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi pelatih hasil tersebut instrumennya dapat digunakan sebagai tes untuk mengukur kelincahan khusus tenis meja.
2. Bagi peneliti selanjutnya *Y-Test*, dapat dijadikan sebagai salah satu model tes untuk mengukur kelincahan pemain tenis meja.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan pengembangan lagi dengan model tes dan instrumen yang berbeda sehingga, instrumen untuk mengukur kelincahan dapat teridentifikasi secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Cennamo, K. & Kalk, D. (2005). *Real World Instructional Design*. Canada: Thomson Learning, Inc.
- Gay, L. R. (1990). *Educational Research: Competencies for Analysis and Application*. Third edition. New York: Macmillan Publishing Company.
- Ismaryanti. (2008). *Tes dan Pengukuran Olahraga (Cetakan 2)*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- Lawshe, C. H. (1975). A Quantitative Approach to Content Validity. *Personnel Psychology*, (28), 563-575.
- Mahendra, I.R., & dkk. (2013). *Faktor Kondisi Fisik Dominan Penentu Prestasi Bermain Tenis Meja*. Artikel, diakses 12 April 2017.
- Mylsidayu, S; Febi, K. (2015). *Ilmu Kepelatihan Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Plomp, T., & Wolde, J. v. d. (1992). *The General model for systematical problem solving; dalam Tj. Plomp, et.all (eds). Design of Education and Training (in Dutch), Utrech (the Netherlands): Lemma*.
- Widiastuti. (2015). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Jakarta: Rajawali Pers.