

**PENGARUH MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP TEKNIK DASAR PUKULAN
LURUS PENCAK SILAT PADA SISWA KELAS VIII
SMPN 3 KARAWANG TIMUR**

Tri Zulfan Purnama Putra¹, Rizki Aminudin², H. Nana Suryana³
^{1, 2, 3} PJKR FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang
11910631070128@student.unsika.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of audio-visual learning on the basic straight punch techniques of Pada Pencak Silat for class VIII students at SMPN 3 East Karawang. The method used in this research is an experiment with a quantitative design approach "one group pretest-posttest design". The population in this study used all class VII students at SMPN 3 East Karawang with a total of 176 students with a sampling technique using cluster random sampling. Data collection and research instruments, namely initial tests and final tests. Data analysis using the SPSS application. Based on the research results, it shows that there is a significant influence, namely that there is an increase in test results by 20%. This is proven by the calculation results of $T_{count} < T_{table}$, so H_a is accepted. In the results of this research T_{count} (11.334) and T_{table} (2.021) it can be concluded that h_a is accepted.

Keywords: : keywords : Audio Visual Media, Straight Punch, Pencak Silat

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran audio visual terhadap teknik dasar pukulan lurus pencak silat Pada pada siswa kelas VIII SMPN 3 Karawang Timur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif desain "one group pretest-posttest design". Populasi dalam penelitian ini menggunakan seluruh siswa kelas VII SMPN 3 Karawang Timur dengan jumlah siswa keseluruhan 176 orang dengan teknik sampel menggunakan cluster random sampling. Pengumpulan data dan instrumen penelitian yakni tes awal dan tes akhir. Analisis data menggunakan aplikasi SPSS. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh yang signifikan yaitu terdapat kenaikan hasil test sebesar 20% hal ini di buktikan dari hasil perhitungan $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka H_a diterima. Dalam hasil penelitian ini T_{hitung} (11,334) dan T_{tabel} (2,021) maka dapat disimpulkan bahwa h_a diterima.

Kata kunci: : kata kunci : Media Audio Visual, Pukulan Lurus, Pencak Silat

A. Pendahuluan

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan secara total yang berkontribusi pada perkembangan individual melalui

media alamiah aktivitas jasmani gerak insani. Pendidikan jasmani adalah urutan pengalaman belajar yang direncanakan secara seksama, dirancang untuk memenuhi

perkembangan dan pertumbuhan, dan kebutuhan perilaku setiap siswa. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan keseluruhan karena pendidikan jasmani menggunakan aktivitas jasmani sebagai pokok dari proses pembelajaran. Pendidikan jasmani adalah salah mata pelajaran di sekolah yang merupakan media pendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, sikap sportivitas, pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual dan sosial) dalam rangka mencapai tujuan sistem pendidikan Nasional. Menurut Rosdiani (Irwandi 2019) pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, persepatuan, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Sedangkan Menurut (Kurnia et al., 2022)..

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Pembelajaran ini diberikan kepada

siswa melalui aktivitas fisik, permainan dan gerakan yang sistematis. Pendidikan jasmani sangat penting sebab pada pembelajaran ini dituntut untuk membina progres fisik dan perkembangan psikologis yang bagus juga menyusun gaya hidup sehat lewat kegiatan jasmani dan olahraga.

Pencak silat telah berkembang pesat selama abad ke-20 dan telah menjadi olahraga kompetisi di bawah penguasaan dan peraturan PESILAT (Persekutuan Pencak Silat Antara Bangsa, atau *The International Pencak Silat Federation*). Pencak silat sedang dipromosikan oleh persilatan di beberapa negara di seluruh 5 (Lima) benua dengan tujuan membuat pencak silat menjadi olahraga olimpiade. PESILAT mempromosikan pencak silat sebagai kompetisi olahraga internasional. hanya anggota yang diakui pesilat yang diizinkan berpartisipasi pada kompetisi internasional. Materi Pembelajaran Pencak silat merupakan olahraga beladiri yang di dalamnya terdapat berbagai sub materi atau indikator pencapaian kompetensi mulai tingkat rendah maupun tingkat sulit dalam penguasaan berbagai teknik pukulan, tendangan, teknik menjatuhkan, pola

langkah yang harus dikuasai oleh siswa (Brier & lia dwi jayanti, 2020).

Hakikat proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu penyampaian informasi dari sumber informasi melalui media tertentu pada penerima informasi. Berdasarkan hal tersebut, salah satu factor kegagalan pembelajaran adalah adanya berbagai jenis hambatan dalam proses komunikasi antara siswa dan guru dan salah satunya karena kurangnya variasi dalam pembelajaran serta jarang digunakan alat bantu yang dapat menjelaskan pemahaman siswa tentang materi yang dipahami. Pemilihan media yang tepat menjadi penting agar transfer ilmu pengetahuan dari guru bisa maksimal, sehingga siswa tidak hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tetapi juga melihat proses pengindraannya.

Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bervariasi dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar mengajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain. Dalam proses belajar mengajar keberhasilan media mempunyai arti yang cukup penting. Media dapat mewakili apa

yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Sebab setiap materi pembelajaran tertentu memiliki tingkat kesukaran bervariasi.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan *audio visual* gerak dalam menyapaikan/ menyajikan bahan pembelajaran. Tentang pembelajaran pencak silat teknik dasar pukulan lurus dengan menggunakan tahapan - tahapan yang memperjelaskan gerakan sesungguhnya pada teknik dasar pukulan lurus dengan melihat video pembelajara ini diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan gerak dan dapat meingkatkan hasil belajar siswa. Melihat kurangnya pembelajaran menggunakan *audio visual* tentang teknik dasar pukulan lurus pencak silat pada siswa kelas VIII di SMPN 3 Karawang Timur, kemudian, Untuk meningkatkan pembelajaran tentang teknik dasar pukulan lurus pencak silat, maka peneliti memutuskan mengambil judul penelitian " Pengaruh Pembelajaran *Audio Visual* Terhadap Teknik Dasar Pukulan Lurus Pencak Silat Pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Karawang Timur "

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian memerlukan pendekatan. Pada penelitian ini pendekatan yang di gunakan adalah pendekatan *kuantitatif*. Menurut (Sugiyono, 2018:9) mengatakan bahwa penelitian *kuantitatif* adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan guna meneliti pada populasi dan sampel, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Dengan demikian penulis memilih untuk menggunakan pendekatan *kuantitatif* dalam melakukan penelitian. Karena penelitian ini disajikan dengan angka-angka yang diolah menggunakan metode statistika. Hubungan dari penelitian *kuantitatif* dengan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media *Audio Visual* Terhadap Teknik Dasar Pukulan Lurus Pencak Silat Pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Karawang

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian ini agar pengerjaannya lebih mudah, maka dilambangkan dalam kedua variable tersebut yaitu X media *audio visual* dan Y untuk teknik pukulan lurus. Diperoleh data dalam penelitian ini

ialah sebanyak 42 siswa, yang merupakan siswa dari SMPN 3 Karawang Timur. Berikut ini adalah hasil data *pretest* dan *posttest* dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh siswa SMPN 3 Karawang Timur.

Dengan hasil analisis data penelitian yang dilakukan, maka bisa diuraikan kedalam gambar dibawah ini: Berdasarkan tabel diatas hasil deskriptif analisis di atas pengaruh media *audio visual* pembelajaran pencak silat Teknik pukulan lurus dibagi menjadi dua perhitungan *pretest mean/rata-rata* 49, *std.deviasi* 14, *median* 46,2 , *modus* 61,5 , *varians* 194,5, nilai minimal 23,1 dan nilai max 77, persentase 48,7% sedangkan dalam *posttest pretest mean/rata-rata* 69, *std.deviasi* 16,5, *median* 69,2 , *modus* 61,5 , *varians* 272,4, nilai minimal 38,5 dan nilai max 100, persentase 68,7%.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi *Pretest* dan *Posttest*

			Frekuensi		Persentase	
No	Kategori	Nilai	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Baik	90-	0	7	0%	17%

	sekali	100				
2	Baik	76-89	1	8	2%	19%
3	Cukup	66-76	4	9	10%	21%
4	Kurang	55-66	8	8	19%	19%
5	Kurang sekali	<55	29	10	69%	24%
Jumlah			42	42	100%	100%

Dari data diatas dapat menunjukkan perolehan nilai *Pretest* pada kategori baik sekali 0 siswa , baik 1 siswa, cukup 4 siswa, kurang 8 siswa, dan kurang sekali 29 siswa. Untuk kategori nilai *Pretest* pada kategori baik sekali 7 siswa, baik 8 siswa, cukup 9 siswa, kurang 8, dan kurang sekali 10 siswa.

Ujnormalitas merupakan ujian yang dilakukan yang berguna untuk mengetahui atau melihat normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro-wilk*, dengan bantuan program aplikasi IBM *SPSS Statistik 26 for widows*. Dengan kriterianya adalah jika nilai sig>0,05 maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai sig<0.05 maka data tidak

berdistribusi normal.

Tabel 2 Uji Normalitas

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	Df	Sig.
<i>Pritest</i>	.955	42	.096
<i>Posttest</i>	.957	42	.116

Beradsarkan table hasil uji normalitas diaatsa, diketahui bahwa hasil ujian normalitas *pretest* dan *posttest* Teknik pukulan lurus memiliki nilai Sig. >0,05, maka dinyatakan seluruh data berdistribusi normal.

Uji *homogenitas* adalah ujian yang dilakukan untuk menguji hipotesis varian dari *variabel- variabel* tersebut sama. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan ujian *one Way ANOVA* dengan bantuan program aplikasi aplikasi IBM *SPSS Statistik 25 for window*

Tabel. 3 Uji Homogenitas

<i>Uji homogenitas</i>			
<i>Pretest dan posttest</i>			
<i>Levene Statistic</i>	Df1	Df2	Sig
.439	1	82	.509

Nilai hasil pengujian *homogenitas* dari variabel

pengaruh yang signifikan dari hasil *pretest* dan *posttest*.

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh menggunakan media *audio visual* terhadap pembelajaran pencak silat Teknik pukulan lurus pada kelas VIII di SMPN 3 Karawang Timur, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka H_a diterima dan jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Dalam hasil penelitian T_{hitung} (11,334) dan T_{tabel} (2,021) maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Sehingga hipotesis diterima” terdapat pengaruh media *audio visual* terhadap pembelajaran pencak silat Teknik pukulan lurus pada kelas VIII di SMPN 3 Karawang Timur Persentase Peningkat

Tabel 5. Persentase Peningkatan Teknik Pukulan Lurus

Variabel	Mean	Mean indeferent	Persentase
<i>Pretest</i>	48.7	20	68.7
<i>Posttest</i>	68.7		

Berdasarkan perhitungan di atas, selisih rata-rata *pretest* adalah 20 dari selisish rata-rata tersebut dapat diketahui peningkatan

persentase dengan selisih rata-rata dibagi rata-rata *pretest* dikali 100% yakni sebesar 68,7 hal ini memiliki arti bahwa pengaruh media audio visual terhadap pembelajaran pencak silat Teknik Pukulan lurus dengan pemberian program pembelajaran menggunakan media *Audio visual* memiliki peningkatan yang signifikan ialah 68,7%.

Data penelitian ini didapatkan dari tes pengukuran kemampuan melakukan teknik pukulan lurus menggunakan metode program pembelajaran menggunakan media *audio visual*, penelitian ini dilakukan dilokasi di sekolah SMPN 3 Karawang Timur. Subjek penelitian ini berjumlah 42 siswa kelas VIII di SMPN 3 Karawang Timur. Program pembelajaran teknik pukulan lurus pencak silat menggunakan media *audio visual* yang digunakan kepada siswa untuk media belajar. Hal ini didasari oleh kurangnya kemampuan siswa melakukan pukulan lurus dalam pembelajaran, maka dari itu untuk mengetahui pengaruh media *audio visual* dalam meningkatkan pemebelajaran terutama teknik pencak silat teknik pukulan lurus.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian mengenai pengaruh media

audio visual terhadap pembelajaran pencak silat dalam teknik pukulan lurus pada siswa kelas VIII SMPN 3 Karawang Timur terdapat adanya pengaruh yang signifikan yaitu terdapat kenaikan hasil test sebesar 20% hal ini di buktikan dari hasil perhitungan $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka H_0 diterima. Dalam hasil penelitian ini T_{hitung} (11,334) dan T_{tabel} (2,021) maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara media *audio visual* terhadap pembelajaran pencak silat teknik pukulan lurus.

Dalam penelitain ini media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar teknik pukulan lurus. Dengan demikian sehingga guru dapat menggunakan media *audio visual* menjadi rujukan untuk mempermudah guru untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Maka penelitian mengenai pengaruh media *audio visual* dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teknik pukulan lurus pencak silat menggunakan media *audio visual* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan pukulan lurus pencak silat pada kelas VIII SMPN 3 Karawang Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- Bangun, S. Y. (2016). *Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Kajian Pustaka & Pembahasan*. Jurnal Publikasi Pendidikan | Volume VI No 3 Oktober 2016 |157, VI(1), 156–167.
- Fadhililah, A. A., Abdillah, M. I., Riyadi, F. Y., Suryani, M., Rivaldo, R., & Rizkyanfi, W. (2024). *Peran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Olahraga Pencak Silat di Masa Depan*. Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga, 4(2), 302–314.
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). *Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021), 183–188.
- Kemdikbud, P. N. 37 tahun 2018. (2018). *Lingkup Dan Urutan Materi Pembelajaran Pjok*. 37, 99–108.
- Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, & I Gede Suwiwa. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Teknik*

- Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas Vii Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga), 5(2), 12–18.*
<https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>
- Mustafa, P. S. (2020). *Kontribusi Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia dalam Membentuk Keterampilan Era Abad 21. Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual, 4(3), 437–452.*
https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.248
- Saputra, G. Y., & Aguss, R. M. (2021). *Minat Siswa Kelas VII Dan VIII Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji. Journal Of Physical Education, 2(1), 17–25.*
<https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.797>
- Student, M. T., Kumar, R. R., Ommments, R. E. C., Prajapati, A., Blockchain, T.-A., MI, A. I., Randive, P. S. N., Chaudhari, S., Barde, S., Devices, E., Mittal, S., Schmidt, M. W. M., Id, S. N. A., PREISER, W. F. E., OSTROFF, E., Choudhary, R., Bit-cell, M., In, S. S., Fullfillment, P., ... Fellowship, W. (2021).
Sumantri, R. J., & Nasuka, S. (2016). *Pengaruh Media Gaya Mengajar Latihan dan Tingkat Motor Educability Terhadap Hasil Belajar Pencak Silat. Journal of Physical Education and Sports, 5(2), 127–133.*
Susanti, R. (2013). Penerapan Pendekatan Demonstrasi Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMA. *Universitas Pendidikan Indonesia, 19–29.*
repository.upi.edu
Ushuludin, F., & Dan, A. (2024). (*Studi Historis Perkembangan Pencak Silat Persaudaraan Setia Hati Terate Di Desa Rabak Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga Periode Tahun 2010-2023*) PROGRAM STUDI SEJARAH PERADABAN ISLAM JURUSAN STUDI AL-QUR ' AN DAN SEJARAH UNIVERSITAS ISLAM NEGE.