

**MODEL PEMBELAJARAN JURUS TUNGGAL TANGAN
KOSONG BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**



MUHSANA EL CINTAMI LANOS
No. Reg: 7217167522

**Desertasi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk
Mendapatkan Gelar Doktor**

**PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2020**

MODEL PEMBELAJARAN PENCAK SILAT JURUS TUNGGAL TANGAN KOSONG BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Muhsana El Cintami Lanos

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran jurus tunggal tangan kosong berbasis multimedia interaktif dan menguji efektifitas model pembelajaran jurus tunggal tangan kosong berbasis multimedia interaktif terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R & D) model *Borg and Gall* dengan sepuluh langkah penelitian. Pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan wawancara, Teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Tahapan dimulai dari (1) *Research and information collecting*, hasil dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa perlu adanya pembaharuan pembelajaran yang lebih efektif, inovatif dan bisa belajar dimana saja kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu. (2) *Planning*, membuat rencana penelitian dengan membentuk tim sesuai dengan keahlian yang dibutuhkan untuk membantu mengembangkan produk penelitian. (3) *Develop Preliminary of Product* membuat model/desain aplikasi pembelajaran yang berupa video, gambar, dan audio serta uji kelayakan teoritis dengan melibatkan *expert judgment* yaitu ahli pembelajaran, ahli materi dan ahli media. (4) *Preliminary Field Testing* menguji produk pada tahap awal yang melibatkan subjek uji coba 20 siswa. (5) *Main Product Revision*, memperbaiki produk yang dikembangkan yang telah diuji coba. (6) *Main Field Testing*, menguji coba kembali produk dengan jumlah subjek yang terdiri dari 100 siswa dari lima sekolah yang masing-masing terdiri dari 20 subjek uji coba. (7) *Operational Product Revision*, menyempurnakan produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan pada uji coba lapangan (8) *Operational Field Testing*, uji efektifitas melibatkan 80 siswa terdiri dari 40 kelompok kontrol dan 40 kelompok eksperimen (9) *Final Product Revision*, Menyempurnakan produk pembelajaran jurus tunggal tangan kosong berbasis multimedia interaktif sebelum disebarluaskan. (10) *Dissemination and Implementation* penelitian ini telah disosialisasikan kepada forum-forum profesional dan masyarakat umum serta telah mendapatkan sertifikat hak cipta. Produk yang dihasilkan adalah aplikasi multimedia interaktif dan buku teks. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran pencak silat jurus tunggal tangan kosong berbasis multimedia interaktif efektif meningkatkan hasil belajar keterampilan jurus tunggal tangan kosong siswa smp.

Kata Kunci: Pembelajaran, Pencak Silat, Jurus tunggal tangan kosong, Multimedia interaktif

INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED MODEL OF JURUS TUNGGAL TANGAN KOSONG

Muhsana El Cintami Lanos

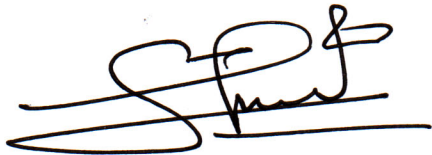
Abstract

This study aims to develop an interactive multimedia-based jurus tunggal tangan kosong learning model and to test the effectiveness of the interactive multimedia-based jurus tunggal tangan kosong learning model on the improvement of empty-handed single-handed skills. The research method used is the research and development (R & D) model of the Borg and Gall with ten research steps. Data collection using observation, questionnaires, and interviews, data analysis techniques using qualitative and quantitative data. The stages start from (1) Research and information collecting, the results of needs analysis show that there is a need for renewal of learning that is more effective, innovative and can learn anywhere at any time without being limited by space and time. (2) Planning, making a research plan by forming a team according to the expertise needed to help develop research products. (3) Develop Preliminary of Product makes learning application models / designs in the form of videos, images and audio as well as theoretical feasibility tests by involving expert judgment, namely learning experts, material experts and media experts. (4) Preliminary Field Testing tests the product at an early stage involving 20 student trial subjects. (5) Main Product Revision, improving products being developed that have been tested. (6) Main Field Testing, testing the product again with a number of subjects consisting of 100 students from five schools, each consisting of 20 test subjects. (7) Operational Product Revision, attacking products developed based on suggestions and input on field trials (8) Operational Field Testing, effectiveness testing involving 80 students consisting of 40 control groups and 40 experimental groups (9) Final Product Revision, Improving learning products single-handed form based on interactive multimedia before being disseminated. (10) Dissemination and implementation of this research has been socialized to professional forums and the general public and has received a copyright certificate. The resulting products are interactive multimedia applications and textbooks. The results showed that the interactive multimedia-based single-handed pencak silat learning model was effective in improving junior high school students' learning outcomes of jurus tunggal tangan kosong skills.

Keywords: *Learning, Pencak Silat, Jurus Tunggal Tangan Kosong, Multimedia interactive*

**DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TERBUKA DISERTASI/
PROMOSI DOKTOR**

Promotor



Prof. Dr. Firmansyah Dlis, M.Pd
Tanggal 22-10-2020.....

Co-Promotor



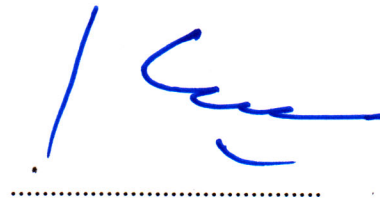
Prof. Dr. Widiastuti, M.Pd
Tanggal 22-10-2020.....

Nama

Tanda Tangan

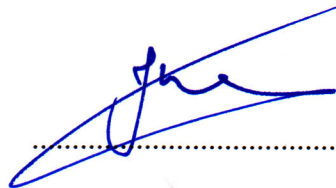
Tanggal

Prof. Dr. Komarudin, M.Si
(Ketua)¹



02-11-2020

Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd
(Sekretaris)²



26-10-2020

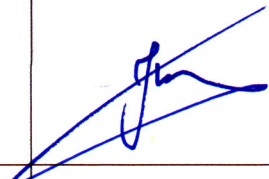
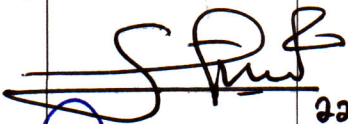



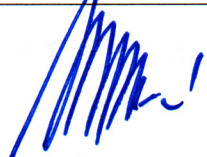
Nama : Muhsana El Cintami Lanos

No. Registrasi : 7217167522

1. Rektor Universitas Negeri Jakarta
2. Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

**PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN DISERTASI
SETELAH UJIAN TERTUTUP**

Nama : Muhsana El Cintami Lanos
No. Registrasi : 7217167522
Program Studi : Pendidikan Olahraga (Program Doktor)
Angkatan : 2016/2017

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd Pascasarjana UNJ (Ketua)		18-10-2020
2	Prof. Dr. Firmansyah Dlis, M.Pd Koordinator Program Studi Pendidikan Olahraga (Sekretaris/Promotor)		22-10-2020
3	Prof. Dr. Widiastuti, M.Pd (Co-Promotor)		22-10-2020
4	Prof. Dr. dr. James Tangkudung, SprotMed., M.Pd (Penguji)		19-10-2020
5	Prof. Dr. Achmad Sofyan Hanif, M.Pd (Penguji)		19-10-2020
6	Dr. Dindin Abidin, M.Pd., AIFO (Penguji Luar)		19-10-2020

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

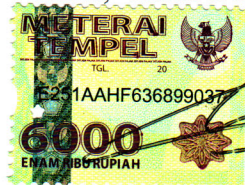
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Muhsana El Cintami Lanos
NIM : 7217167522
Tempat/Tanggal Lahir : Jambi/ 14 April 1991
Program : ~~Magister~~/Doktor
Program Studi : Pendidikan Olahraga

Dengan ini menyatakan bahwa disertasi dengan judul “Model Pembelajaran Jurus Tunggal Tangan Kosong Berbasis Multimedia Interaktif” merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Oktober 2020



Muhsana El Cintami Lanos
NIM. 7217167522



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI
JAKARTA UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhsana El Cintami Lanos
NIM : 7217167522
Fakultas/Prodi : Pascasarjana / Pendidikan Olahraga
Alamat email : elcintami14@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul : MODEL PEMBELAJARAN JURUS TUNGGAL TANGAN
KOSONG BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Januari 2021

Penulis

(Muhsana El Cintami Lanos)

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah selalu dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan Rahmat serta hidayah-Nya sehingga Disertasi dengan judul "**Model Pembelajaran Jurus Tunggal Tangan Kosong berbasis Multimedia Interaktif**" ini dapat diselesaikan dengan baik. Disertasi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program Doktorat Pendidikan Olahraga di Universitas Negeri Jakarta. Dalam penelitian disertasi ini penulis menyadari begitu banyak kekurangan, maka dari itu kritik dan saran dari para pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan karya dalam penelitian ini pada masa yang akan datang.

Terselesainya Disertasi ini tidak terlepas dari dukungan moril maupun materiil dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang tulus dan penghargaan yang besar kepada, Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, Prof. Dr. Komarudin, M.Si selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta, Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd selaku Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, Prof. Dr. Firmansyah Dlis, M.Pd selaku Promotor sekaligus Koordinator Program Studi Pendidikan Olahraga Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, Prof. Dr. Widiastuti, M.Pd selaku Co. Promotor.

Ucapan terimakasih yang terdalam untuk keluarga tercinta, terutama untuk suami Aidil Akbar, S.E, putra pertama saya Firas Al Khaizuran Akbar, Putra kedua saya Danish Al Razzaq Akbar, ayahanda Ruslan, Ibunda Roselya Kemala, Ayah Mertua H. Ansori Kohar, Ibu Mertua Ema Martawani, serta keluarga besar yang telah mendoakan saya, memberi dukungan, serta nasihat demi kelancaran dalam penyusunan disertasi ini.

Tidak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada teman-teman dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan bantuan untuk dapat menyelesaikan disertasi ini, semoga seluruh bantuan menjadi amal ibadah. Akhirnya penulis berharap semoga Disertasi ini bermanfaat bagi semua pihak yang akan belajar pada

penerapan model pembelajaran jurus tunggal tangan kosong berbasis multimedia interaktif,
baik dilingkungan sekolah maupun masyarakat pada umumnya.

Jakarta,

2020

Muhsana El Cintami Lanos



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. <i>State Of The Art</i>	8
F. <i>Road Map</i> Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORETIK	
A. Konsep Pengembangan Model	12
1. Penelitian Pengembannan.....	12
2. Model	16
B. Konsep Model yang Dikembangkan	19
C. Kerangka Teoretik	
1. Konsep pembelajaran pendidikan jasmani	25
a. Pembelajaran	25
b. Pendidikan Jasmani SMP	33
c. Penguasaan Keterampilan Gerak.....	39
2. Jurus Tunggal Tangan Kosong (Pencak Silat)	45
a. Pencak Silat	45
b. Teknik Dasar Pencak Silat.....	48
c. Kategori Pertandingan	50
d. Jurus Tunggal Tangan Kosong.....	50

3. Konsep Multimedia Interaktif	59
a. Multimedia Interaktif.....	59
D. Rancangan Model.....	68
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian.....	75
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	75
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan.....	76
D. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	77
E. Langkah-Langkah Pengembangan Model.....	77
F. Pengumpulan Data dan Analisis Data	82
1. Jenis Data.....	82
2. Instrumen Pengumpulan Data	82
3. Teknik Analisis Data	83
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Model	86
1. <i>Research and Information collection</i>	86
2. <i>Planning</i>	91
3. <i>Develop Preliminary from Product</i>	92
4. <i>Preliminary Field Testing</i>	112
5. <i>Main product revision</i>	114
6. <i>Main Field Testing</i>	115
7. <i>Operational product revision</i>	116
8. <i>Operational Field Testing</i>	118
9. <i>Final Product Revision</i>	123
10. <i>Disemination and Implementasi</i>	123
B. Pembahasan.....	123
C. Keterbaharuan.....	124
BAB V Kesimpulan dan Saran	
A. Kesimpulan	127
B. Implikasi	127
C. Saran	128
DAFTAR PUSTAKA	134

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	<i>Story Board</i>	71
Tabel 3.2	Analisis Persentase	84
Tabel 3.3	Pembagian Scor Gain	85
Tabel 3.4	Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain	85
Tabel 4.1	Hasil analisis kebutuhan dan temuan dilapangan	89
Tabel 4.2	Hasil Analisis Evaluasi Ahli Materi	98
Tabel 4.3	Model pembelajaran jurus tunggal tangan kosong	112
Tabel 4.4	Model pembelajaran jurus tunggal tangan kosong	115
Tabel 4.5	Data pretest - posttest kelompok kontrol dan eksperimen	119
Tabel 4.6	Group statistics	120
Tabel 4.7	Independent sampel t test	121
Tabel 4.8	Hasil <i>gain score</i> posttest kelompok kontrol dan eksperimen	121



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Instructional Design R and D</i>	20
Gambar 2.2	Jurus 1	52
Gambar 2.3	Jurus 2	53
Gambar 2.4	Jurus 3	54
Gambar 2.5	Jurus 4	55
Gambar 2.6	Jurus 5	55
Gambar 2.7	Jurus 6	56
Gambar 2.8	Jurus 7	56
Gambar 2.9	Rancangan Model Pembelajaran JTTK	69
Gambar 2.10	Rancangan Model Multimedia interaktif	70
Gambar 3.1	Rancangan Model Pengembangan Borg & Gall	79
Gambar 3.2	Rumus Uji-t.....	85
Gambar 3.3	Rumus N-Gain Score.....	85
Gambar 4.1	<i>screenshot</i> draft produk buku teks pertama	93
Gambar 4.2	<i>Screenshot</i> Menu Utama draft satu	94
Gambar 4.3	<i>Screenshot</i> Menu Petunjuk draft satu	93
Gambar 4.4	<i>Screenshot</i> Menu Materi draft satu	93
Gambar 4.5	<i>Screenshot</i> Submenu Materi draft satu	96
Gambar 4.6	<i>Screenshot</i> Cover Buku	102
Gambar 4.7	<i>Screenshot</i> Kata pengantar.....	102
Gambar 4.8	<i>Screenshot</i> Daftar Isi Buku	103
Gambar 4.9	<i>Screenshot</i> deskripsi jurus tunggal tangan kosong 1	103
Gambar 4.10	Halaman Evaluasi	104
Gambar 4.11	<i>Screenshot</i> Menu Utama Produk Multimedia.....	106
Gambar 4.12	<i>Screenshot</i> Menu Materi Produk Multimedia.....	106
Gambar 4.13	<i>Screenshot</i> Menu KI dan KD Produk Multimedia.....	107
Gambar 4.14	<i>Screenshot</i> Menu Petunjuk Produk Multimedia.....	107
Gambar 4.15	<i>Screenshot</i> Menu Kata Pembuka Produk Multimedia.....	108
Gambar 4.16	<i>Screenshot</i> Menu Evaluasi Produk Multimedia.....	108
Gambar 4.17	<i>Screenshot</i> Menu Profil Produk Multimedia	109
Gambar 4.18	<i>Screenshot</i> Menu Sejarah Produk Multimedia	109
Gambar 4.19	<i>Screenshot</i> Menu Peraturan Pertandingan Produk Multimedia... ..	110

Gambar 4.20	<i>Screenshot</i> Menu Materi Produk Multimedia.....	110
Gambar 4.21	<i>Screenshot</i> Submenu Video Jurusan 2 Produk Multimedia	111
Gambar 4.22	<i>Screenshot</i> Submenu Video Jurusan 2 Produk Multimedia	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Instrumen Analisis Kebutuhan.....	145
Lampiran 2	Data Hasil Analisis Kebutuhan.....	149
Lampiran 3	Surat Justifikasi Ahli Materi	154
Lampiran 4	Instrumen Ahli Materi	155
Lampiran 5	Surat Justifikasi Ahli Pembelajaran.....	158
Lampiran 6	Instrumen Ahli Pembelajaran	159
Lampiran 7	Surat Justifikasi Ahli Media	162
Lampiran 8	Instrumen Ahli Media	163
Lampiran 9	Draft Petunjuk Penggunaan	165
Lampiran 10	Model Pembelajaran Jurusan tunggal Tangan Kosong	169
Lampiran 11	Uji Kelompok Kecil.....	224
Lampiran 12	Uji Kelompok Besar	227
Lampiran 13	Instrumen Tes Psikomotor.....	230
Lampiran 14	Jadwal Penelitian	232
Lampiran 15	Uji Efektifitas.....	257
Lampiran 16	Surat Izin Penelitian.....	264
Lampiran 17	Dokumentasi Penelitian	270
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	273