

Pengembangan Media Video Teknik Dasar Jatuhan pada Perguruan Rajawali Putih di SMP N 167



*Building
Future
Leaders*

BUNGA PERWITASARI

1215125720

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2018

ABSTRAK

Bunga Perwitasari. Pengembangan Media Video Teknik Dasar Jatuhan pada Perguruan Rajawali Putih di SMP N 167. Skripsi. Jakarta: Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Jakarta. 2016.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media video pembelajaran tentang teknik dasar jatuhan pada perguruan Rajawali Putih. Media video ini dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan diluar jam latihan dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Dalam mengembangkan video ini, pengembang menggunakan model pengembangan berorientasi produk oleh Bergman & Moore. Tahapan yang terdapat pada model Bergman & Moore ini sangat sesuai untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa media video. Model ini memiliki 6 tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, produksi, penggabungan, dan validasi. Teknik evaluasi pada penelitian pengembangan ini menggunakan evaluasi formatif, yang terdiri dari *expert review* (ahli materi dan ahli media), uji coba *one-to-one*, dan uji coba lapangan (*field test*). Pada tahap evaluasi ini melibatkan dua ahli materi, satu ahli media, tiga orang peserta (*one-to-one*), dan 14 orang peserta (*field test*). Hasil dari masing-masing tahap, sebagai berikut: ahli materi OR 3,50, ahli materi Ketua RP 3,75, ahli media 3,37, *one-to one* 3,22, *field test* 3,58, dan *field test* (rubrik) 93%. Berdasarkan hasil yang didapat bahwa media video secara keseluruhan dapat dinyatakan memiliki kualitas yang baik dan dapat digunakan oleh peserta dalam mempelajari gerakan teknik dasar jatuhan dan dapat membantu pelatih dalam menyampaikan materi.

Kata kunci : *Pengembangan, Media Video, Teknik Dasar Jatuhan.*

ABSTRACT

Bunga Perwitasari. *The Development of Basic Technique of Fall Video on Rajawali Putih Martial Arts in 167 Junior High School*. Thesis. Jakarta: Majoring of Educational Technology. Faculty of Education. State University of Jakarta. 2018.

This development research is produce an instructional video about the basic technique of fall on Rajawali Putih martial arts. This video can be used as additional learning sources outside the practice hours and can be accessed anytime and anywhere. In developing this video, developer use the product-oriented development models by Bergman & Moore. Stages contained in the model of Bergman & Moore is very suitable for developing learning products in the form of video. This model has 6 stages, there are analysis, design, development, production, merging, and validation. The evaluation techniques in this development study use formative evaluation, which consists of expert review (material expert and media expert), one-to-one, and field test. At this stage of this evaluation involve two material experts, one media expert, three participants (one-to-one), and 14 participants (field test). The result from each stages, as follows: material expert from sport collage 3.50, material expert from chairman of Rajawali Putih martial arts 3.75, media expert 3.37, one-to-one 3.22, field test 3.58, and rubric field test 93%. Based on the result obtained as a whole that the video has a good quality and can be used by participants in learning the basic technique of fall and can help the trainer in delivering the material.

Keyword: Development, Video, Basic Technique of Fall.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Teknik Dasar Jatuhan
pada Perguruan Rajawali Putih di SMP N 167

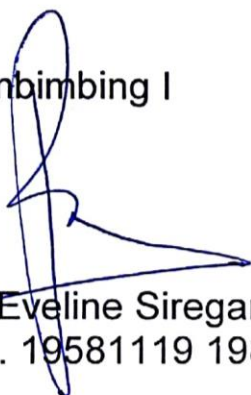
Nama Mahasiswa : Bunga Perwitasari

Nomor Registrasi : 1215125720

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Tanggal Ujian : 05 Februari 2018

Pembimbing I








Dr. Eveline Siregar, M.Pd
NIP. 19581119 198602 2 001

Pembimbing II



Cecep Kustandi, M.Pd
NIP. 19810513 200812 1 003

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M. Si. (Penanggung Jawab)*		20-2-2018
Dr. Anan Sutisna, M. Pd. (Wakil Penanggung Jawab)**		19-2-2018
Dr. Robinson Situmorang, M. Pd. (Ketua Penguji)***		12/2 2018
Erry Utomo, P. hD. (Anggota)****		14.2.18
Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd. (Anggota)*****		14.2.18

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Penguji I
- ***** Penguji II

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Bunga Perwitasari
No. Registrasi : 1215125720
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **"Pengembangan Media Video Teknik Dasar Jatuhan pada Perguruan Rajawali Putih di SMP N 167"** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan November 2016 – Januari 2018.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Februari 2018

Yang membuat pernyataan




Bunga Perwitasari

terimakasih untuk

*Mamah
dan
Papa*

"you are my influence towards success"

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Teknik Dasar Jatuhan pada Perguruan Rajawali Putih di SMP Negeri 167”. Tidak lupa juga shalawat beserta salam semoga terlimpah-curahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wa Sallam. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari hambatan dan rintangan yang dihadapi. Namun, berkat dukungan dari berbagai pihak — baik secara ril dan moril pada akhirnya penulis dapat menyelesaikannya. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan Bapak Dr. Anan Sutisna, M.Psi. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd. sebagai Koordinator Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. Eveline Siregar, M.Pd. sebagai dosen pembimbing I dan bapak Cecep Kustandi, M.Pd. sebagai dosen pembimbing II yang

telah meluangkan waktu, memberikan saran serta motivasi selama membimbing penulis.

4. Bapak dan Ibu dosen beserta staf Program Studi Teknologi Pendidikan karena telah membelajarkan penulis selama perkuliahan berlangsung dengan ilmu-ilmunya yang bermanfaat.
5. R. Sutomo Handoyo sebagai Guru Besar Rajawali Putih yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di perguruan silat dan Fariz sebagai pelatih karena bersedia memberikan data-data yang diperlukan selama proses penulisan.
6. Mama dan Papa yang tiada hentinya memanjatkan doa dan mencurahkan kasih sayang kepada penulis. Kedua adik lelaki yang tak lelah menyemangati agar lekas menyelesaikan skripsi.
7. Teknologi Pendidikan Nonreguler 2012, terima kasih telah sama-sama berbagi suka duka serta canda tawa selama masa-masa perkuliahan. Sungguh, aku menyayangi kalian semua!
8. Abdul Aziz, Bayu Djatmiko, Sabar Harmelin, Nurfauzia Heryuliandini dan S. Atikah Qurrata yang membantu dan menemani penulis dalam proses produksi dari awal sampai selesai.
9. Adlin Astridiani Juistha dan Nuril Athaya yang bersedia menjadi rekan berdiskusi; memberikan kritik dan saran selama penyusunan skripsi.

10. Rahmi, Tian Hadiansyah, Cut Syahradila, Kutaro, Anggi Soraya Murat, dan Harum Tri Anggraeni yang telah menghibur penulis di kala suntuk dengan segala keanekaragaman tingkah lucu kalian.

11. Semua pihak yang turut andil membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Allah swt. senantiasa membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan.

Akhir kata, penulis mohon maaf atas kekurangan dari penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Jakarta, Januari 2018

Penulis

Bunga Perwitasari

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Ruang Lingkup	9
E. Fokus Pengembangan	9
F. Tujuan	9
G. Manfaat	9
BAB II	12
KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Pengembangan	12
1. Pengertian Pengembangan Pembelajaran.....	12
2. Model Pengembangan Pembelajaran	14
B. Kajian Pengembangan	26
1. Pengertian Media Pembelajaran	26

2.	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	31
3.	Fungsi Media dalam Pembelajaran	34
4.	Pengertian Media Video Pembelajaran	36
5.	Karakteristik Media Video Pembelajaran.....	39
6.	Prosedur Pengembangan Media Video Pembelajaran.....	44
7.	Manfaat Media Video Pembelajaran.....	47
C.	Kajian Pencak Silat	49
1.	Pengertian Pencak Silat	49
2.	Tujuan Pencak Silat.....	51
3.	Manfaat Pencak Silat.....	55
4.	Teknik Dasar	59
D.	Kajian Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Profil Perguruan Silat Rajawali Putih.....	67
1.	Pengertian Sekolah Menengah Pertama.....	67
2.	Karakteristik Siswa Silat Rajawali Putih.....	71
3.	Profil Perguruan Silat Rajawali Putih	73
E.	Rasional Pengembangan.....	74
F.	Penelitian Yang Relevan	75
BAB III	78
STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	78
A.	Strategi Pengembangan.....	78
1.	Tujuan Pengembangan	78
2.	Sasaran dan Pengkaji	79

3. Instrumen.....	80
4. Prosedur Pengembangan.....	80
BAB IV.....	91
HASIL PENGEMBANGAN	91
A. Nama Produk	91
B. Karakteristik Produk	91
C. Kelebihan Produk.....	92
D. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	93
E. Deskripsi Hasil	94
F. Keterbatasan Pengembangan.....	110
BAB V	112
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	112
A. Kesimpulan	112
B. Implikasi	115
C. Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA.....	117
LAMPIRAN.....	121
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	233

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	18
Gambar 2.2	20
Gambar 2.3	22
Gambar 2.4	30
Gambar 2.5	61
Gambar 2.6	62
Gambar 2.7	62
Gambar 2.8	63
Gambar 2.9	64
Gambar 2.10	65
Gambar 2.11	66
Gambar 2.12	66
Gambar 4.1	92
Gambar 4.2	92
Gambar 4.3	92
Gambar 4.4	92
Gambar 4.5	105
Gambar 4.6	106

DAFTAR TABEL

Gambar 4.1	99
Gambar 4.2	100
Gambar 4.3	107
Gambar 4.4	109

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	122
(Rekapitulasi Hasil <i>Expert Review</i> dan Uji Coba Sasaran)	
LAMPIRAN 2	127
(Lembar Validasi Instrumen, Kisi-kisi dan Instrumen Kuisisioner untuk Ahli materi, Ahli Media, Sasaran, dan Lembar Pengamatan)	
LAMPIRAN 3	163
(<i>Storyboard dan Naskah</i>)	
LAMPIRAN 4	223
(GBIM JM)	
LAMPIRAN 5	229
(Surat Penelitian dan Dokumentasi)	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini Pendidikan merupakan salah satu aspek utama sasaran pembangunan bangsa Indonesia yang orientasinya adalah peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Pembangunan nasional dalam bidang pendidikan merupakan suatu bagian dari upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia.

Demi mewujudkan bangsa Indonesia yang memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, maka diperlukan peningkatan dan penyempurnaan dalam penyelenggaraan pendidikan nasional yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan masyarakat. Hal ini telah diatur dalam salah satu wadah penyelenggaraan pendidikan berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan sesuai dengan jenjang pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk membentuk karakter seseorang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani.

Pendidikan jasmani dan kesehatan (penjaskes) adalah mata pelajaran yang dapat melatih kemampuan psikomotorik siswa. Mata pelajaran penjaskes ini diajarkan di sekolah mulai dari TK,SD,SMP, dan

SMA di seluruh Indonesia. Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan yang mencoba mencapai tujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mental, social, serta emosional bagi masyarakat. Pendidikan jasmani yang diajarkan disekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Jenis-jenis olahraga dalam pendidikan jasmani sangat banyak. Salah satunya adalah olahraga beladiri.

Olahraga beladiri ini biasanya di sekolah-sekolah dilaksanakan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler ini adalah kegiatan yang dilakukan oleh para siswa di sekolah, di luar jam belajar kurikulum standar. Kegiatan ini ditujukan untuk meningkatkan potensi bakat, kepribadian, dan kemampuan siswa di luar bidang akademik. Olahraga beladiri merupakan tentang cara siswa membela diri. Dengan belajar beladiri, siswa dapat melindungi diri dari serangan kejahatan. Seperti yang diketahui, beladiri dapat digolongkan, yaitu beladiri pencak silat, beladiri kungfu, beladiri taekwondo dan masih banyak lagi.

Pencak silat adalah seni beladiri tradisional yang berasal dari nusantara dan bagian dari kebudayaan bangsa Indonesia. Pencak silat

merupakan keterampilan dan ilmu mengenai pola gerak bertenaga yang efektif, indah, dan menyehatkan tubuh. Setiap gerakan dijiwai budi pekerti luhur berdasarkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dengan tujuan utama membentuk ketahanan diri dan memupuk rasa tanggung jawab sosial. Pencak silat diciptakan oleh bangsa Indonesia guna mempertahankan diri dari bahaya atau menjaga diri sendiri.

Menurut Atok Iskandar, pencak silat adalah gerak beladiri tingkat tinggi yang disertai dengan perasaan, sehingga merupakan penguasaan gerak yang efektif dan terkendali serta sering digunakan dalam latihan sabung atau pertandingan.¹ Jadi, dapat disimpulkan bahwa pencak silat adalah kepandaian gerak yang efektif dan terkendali dengan ketangkasan membela diri yang digunakan dalam menyerang untuk pertandingan. Fungsi dari pencak silat adalah upaya mempertahankan diri dari ancaman. Selain itu, silat juga berfungsi sebagai sarana olahraga jasmani, rohani dan sosial.

Pencak silat menitik beratkan pada teknik penguncian, menjatuhkan, pukulan, dan juga tendangan. Teknik-teknik tersebut ditujukan pada titik lemah. Dalam pencak silat ada juga permainan senjata, silat memegang peranan penting dalam pertarungan dan latihan. Senjata yang digunakan dalam silat seperti golok, tombak, tongkat, sarung, dan lain-lain. Biasanya dalam silat senjata atau alat

¹ Notosoejitno, *Khazanah Pencak Silat*, (Jakarta: Infomedika, 1997), hlm. 35

digunakan pada saat sedang latihan untuk pertandingan seni dalam kesenian pencak silat.

Ekstrakurikuler silat dinaungi oleh suatu organisasi. Seperti suatu organisasi pencak silat Rajawali Putih. Perguruan Silat Rajawali Putih ini dibentuk pada tanggal 12 Desember 1994 di Jakarta. Rajawali Putih adalah organisasi yang membantu serta membina fisik dan mental, terjalin persaudaraan, sportifitas, prestasi serta melestarikan kebudayaan bangsa yang berkesinambungan pada generasi muda yang akan datang untuk melanjutkan cita-cita Nasional. Rajawali Putih ini sudah ada di berbagai cabang, yaitu cabang Jakarta Timur, Jakarta Pusat, dan Bekasi. Untuk cabang timur organisasi pencak silat perguruan Rajawali Putih terdapat di SMPN 167 Jakarta. Dan siswa SMP N 167 banyak yang sangat antusias untuk mengikuti ekstrakurikuler olahraga pencak silat ini.

Perguruan Silat Rajawali Putih ini memiliki gerakan-gerakan yang melibatkan komponen tubuh manusia yang dikatakan sebagai jurus. Jurus adalah rangkaian teknik dasar dalam bentuk tangkisan, pukulan, tendangan, jatuhan dan bantingan. Penggunaan teknik-teknik tersebut dibagi menjadi teknik belaan dan serangan.

Olahraga beladiri silat juga memiliki gerakan-gerakan yang tepat untuk digunakan pada saat pertandingan. Gerakan dalam pertandingan biasanya digunakan untuk melawan serangan lawan. Sebelum mengikuti pertandingan, biasanya peserta ekstrakurikuler silat Rajawali

Putih harus memiliki teknik dasarnya terlebih dahulu. Teknik-teknik dasar tersebut harus dikuasai supaya pada saat fighting atau pertandingan dapat mengarah pada bagian tubuh sasaran yang boleh diserang. Seperti, bagian dada, perut, pinggang kiri, pinggang kanan, dan punggung.

Teknik jatuhan merupakan salah satu gerakan dasar yang sangat penting untuk diperhatikan, karena pada saat melakukan fighting atau pertandingan, teknik jatuhan itu memiliki poin yang sangat besar. Apabila kita bisa melakukan menjatuhan kepada lawan main dengan teknik yang baik dan tepat, maka kita akan mendapatkan poin besar dan bisa memungkinkan kita menang. Namun, saat ini masih banyak peserta ekstrakurikuler silat perguruan rajawali putih yang belum menguasai teknik dasar pencak silat khususnya teknik dasar dalam kategori tanding, diantaranya teknik jatuhan.

Peserta ekstrakurikuler silat perguruan Rajawali Putih di SMPN 167 untuk menjadi seorang atlet harus menguasai teknik jatuhan yang baik dan tepat. Pada kenyataannya, di lapangan masih banyak peserta ekstrakurikuler silat di SMPN 167 melakukan kesalahan pada saat melakukan teknik jatuhan dalam pertandingan. Hal ini disebabkan karena banyaknya teknik maupun jurus yang harus dipelajari. Pelatih juga kesulitan jika harus mendemonstrasikan secara berulang-ulang gerakan teknik dasar tersebut dan bukan hanya 5-10 peserta yang harus diajari, melainkan 20-30 peserta ekstrakurikuler silat di SMPN

167. Pelatih merasa kesulitan untuk memastikan apakah siswa sudah menguasai semua teknik dasar silat terutama teknik jatuhan. Masalah lain yang ditemukan adalah siswa kurang berlatih rutin, sehingga berpengaruh terhadap penguasaan teknik jatuhan. Selain waktu, banyaknya peserta, dan banyaknya jurus yang harus dipelajari.

Kegiatan ekstrakurikuler ini dapat berjalan dengan efisien apabila sudah memiliki pengetahuan teknik dasar silat yang cukup sebelum latihan. Oleh sebab itu, diperlukan media yang bisa dijadikan sebagai referensi dalam pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler silat. Namun masalah yang utamanya ialah perguruan rajawali putih belum pernah menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar dan memang tidak tersedianya alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pelatih maupun peserta ekstrakurikuler untuk kegiatan ini. Berdasarkan masalah yang ada, pengembang ingin membuat para peserta ekstrakurikuler silat di SMPN 167 memiliki media pembelajaran yang tepat untuk belajar dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran adalah sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Peran media pembelajaran memang sangat diperlukan untuk membantu memecahkan permasalahan yang ada pada perguruan rajawali putih. Media pembelajaran yang sering digunakan dalam belajar biasanya sebatas buku materi saja. Untuk olahraga silat yang menampilkan banyak gerakan, buku tidak dapat membuat para

peserta memahami gerakan-gerakan tersebut dengan hanya membaca. Pembelajaran yang bersifat psikomotorik ini harus didukung oleh media yang bersifat audio visual, tidak cukup jika menggunakan media belajar cetak. Para peserta ekstrakurikuler akan lebih cepat memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media audio visual.

Media video bisa dikatakan sebagai media belajar yang lebih menyenangkan. Karena media video menampilkan gerak, suara dan pesan yang disajikan bersifat fakta, informatif, edukatif maupun instruksional. Media video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang. Media video juga memberikan informasi lebih konkrit dan juga lebih nyata. Sehingga dapat membuat peserta lebih mudah memahami materi yang berisikan tentang teknik sikap pasang dan jatuhan karena terlihat secara lebih detail dan nyata, bahkan bisa diulang-ulang.

Mengacu pada perkembangan zaman, media video pembelajaran dapat diakses menggunakan berbagai sosial media diantaranya adalah Facebook, Twitter, Instagram dan Youtube. Berdasarkan beberapa sosial media tersebut, Youtube masih menjadi alternatif utama banyak orang untuk belajar. Untuk itu, pengembang ingin mengembangkan video pembelajaran tentang teknik dasar jatuhan yang dapat diakses melalui Youtube, sehingga memungkinkan peserta ekstrakurikuler silat Rajawali Putih di SMPN 167 dapat belajar lebih mudah, menarik, dimana saja dan kapan saja.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas penulis mengidentifikasi masalah, yaitu:

1. Apakah manfaat latihan teknik jatuhan bagi peserta ekstrakurikuler silat Rajawali Putih di SMP N 167?
2. Apakah ada kendala dalam latihan teknik tersebut?
3. Apakah di perguruan silat Rajawali Putih sudah terdapat media pembelajaran yang tepat?
4. Bagaimana mengembangkan media video latihan teknik jatuhan pencak silat bagi peserta ekstrakurikuler silat perguruan Rajawali Putih di SMPN 167?
5. Apakah pengembangan media video latihan teknik jatuhan sangat berpengaruh bagi peserta ekstrakurikuler Rajawali Putih di SMPN 167?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka pengembang dapat merumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana mengembangkan media video latihan teknik jatuhan pencak silat bagi peserta ekstrakurikuler silat perguruan Rajawali Putih di SMPN 167?”

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam pengembangan ini adalah media video pembelajaran, teknik jatuhan, dan peserta ekstrakurikuler silat Rajawali putih di SMPN 167.

E. Fokus Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka fokus pengembangan pada penelitian ini adalah mengembangkan produk media berupa media video latihan teknik jatuhan bagi peserta ekstrakurikuler silat Rajawali Putih di SMP N 167.

F. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah produk berupa video pembelajaran latihan teknik jatuhan bagi peserta ekstrakurikuler silat Rajawali Putih di SMPN 167.

G. Manfaat

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat, diantaranya:

a. Manfaat Praktis

Bagi Perguruan Silat Rajawali Putih, diharapkan dengan adanya pengembangan media video ini dapat memberikan kemudahan belajar silat tentang latihan teknik jatuhan bagi peserta

ekstrakurikuler silat Rajawali Putih di SMPN 167. Hasil dari pengembangan ini dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan media instruksional atau media penunjang khususnya dalam proses menyampaikan informasi tentang latihan teknik dasar sikap pasang dan jatuhan bagi peserta ekstrakurikuler pada saat belajar mandiri. Video instruksional ini juga bisa menjadi pengganti tutor pada belajar mandiri, seperti di rumah, lapangan, dll.

1) Bagi Pelatih

Dengan adanya pengembangan media video ini diharapkan dapat bermanfaat dan mempermudah pelatih dalam mengajar silat khususnya pada teknik jatuhan kepada para peserta ekstrakurikuler silat Rajawali Putih.

2) Bagi Peserta

Dengan adanya pengembangan media video ini dapat lebih cepat memahami teknik jatuhan dengan benar. Selain itu media video ini juga bisa menjadi pengganti pelatih pada saat peserta belajar silat dimanapun dan kapanpun.

3) Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Hasil pengembangan media video ini dapat menambah wawasan mahasiswa dan memberikan tambahan pengetahuan untuk menyelesaikan permasalahan yang

timbul dalam kegiatan pembelajaran serta memotivasi mahasiswa untuk lebih kreatif lagi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pengembangan

1. Pengertian Pengembangan Pembelajaran

Kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Menurut Barbara Seels & Rita Richey, pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik.² Pengembangan diorganisasikan ke dalam empat kategori, yaitu teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berazas komputer, dan teknologi terpadu.³ Pengertian yang diberikan Barbara Seels & Rita Richey ini memberi makna bahwa hasil dari pengembangan yaitu sebuah produk.

Reigulth dan AT & T mendefinisikan pengembangan sistem pembelajaran sebagai proses yang sistematis untuk mencapai tujuan secara efektif, efisien, melalui pengidentifikasian masalah, pengembangan strategi, dan bahan instruksional tersebut untuk menentukan apa yang harus direvisi.⁴ Sementara itu menurut Atwi

² Barbara Seels dan Rita Richey, *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*, (AECT: 1994), hlm. 38.

³ *Ibid*, hlm. 39.

⁴ Mukhtar dan Martini Yamin, *Metode Pembelajaran yang Berhasil*, (Jakarta: CV Sasama Mitra Sukesa, 2003), hlm. 59.

Suparman, pengembangan instruksional didefinisikan sebagai suatu proses yang sistematis dalam mengidentifikasi masalah, mengembangkan bahan, dan serta mengevaluasi efektifitas dan efisiensinya dalam mencapai tujuan instruksional.⁵ Dengan demikian, pengembangan sistem pembelajaran merupakan suatu strategi atau langkah-langkah secara sistematis untuk memecahkan masalah yang ada.

Berdasarkan beberapa definisi yang sudah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran merupakan suatu strategi atau langkah yang sistematis dalam memecahkan masalah yang ada dengan cara memanfaatkan sumber belajar yang ada atau dengan menciptakan sumber belajar yang baru sesuai dengan kebutuhan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Jadi, dalam konteks pembelajaran latihan teknik dasar sikap pasang dan jatuhan, peneliti ingin mengembangkan sebuah produk pembelajaran yaitu media video pembelajaran, yang bertujuan dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran dan meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.

⁵M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional*, (Jakarta: PAU - UT, 2004), hlm. 37.

2. Model Pengembangan Pembelajaran

Terdapat berbagai macam model pengembangan pembelajaran, mulai dari yang sederhana sampai yang rumit. Masing-masing model mempunyai ciri-ciri yang spesifik.

Model pengembangan sistem pembelajaran menurut Gustafson dan Branch (2002) dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelompok, yaitu:⁶

a. Model pengembangan sistem pembelajaran yang berorientasi kelas.

Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi kelas ditujukan untuk memenuhi kegiatan para guru dan siswa akan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Model-model sistem pembelajaran yang termasuk klarifikasi ini dapat diaplikasikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai dengan pendidikan tinggi. Guru, instruktur, dan dosen perlu memiliki pemahaman yang baik tentang desain sistem pembelajaran agar dapat menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

⁶ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), hlm. 88

Penggunaan model berorientasi kelas ini didasarkan pada asumsi adanya sejumlah aktivitas pembelajaran yang akan diselenggarakan di dalam kelas dengan waktu belajar yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam hal, tugas guru ini memilih isi atau materi pelajaran yang tepat, merencanakan strategi pembelajaran, menyampaikan isi atau materi pelajaran, dan mengevaluasi hasil belajar. Para guru biasanya menganggap bahwa model desain sistem pembelajaran pada dasarnya berisi langkah-langkah yang harus diikuti.

b. Model pengembangan sistem pembelajaran yang berorientasi produk.

Model-model yang tergolong model desain sistem pembelajaran yang berorientasi pada produk, pada umumnya didasarkan pada asumsi adanya program pembelajaran yang dikembangkan dalam kurun waktu tertentu. Model-model desain sistem pembelajaran ini menerapkan proses analisis kebutuhan yang sangat ketat.

Para pengguna produk atau program pembelajaran yang dihasilkan melalui penerapan desain sistem pembelajaran pada model ini biasanya tidak memiliki kontak langsung dengan pengembangan programnya. Kontak langsung antara

pengguna program dan pengembangan program hanya terjadi pada saat proses evaluasi terhadap prototipe program.

Model-model yang tergolong sebagai model yang berorientasi pada produk biasanya ditandai dengan empat asumsi pokok, yaitu:

- 1) Produk atau program pembelajaran memang sangat diperlukan,
- 2) Produk atau program pembelajaran baru memang perlu diproduksi,
- 3) Produk atau program pembelajaran memerlukan proses uji coba dan revisi,
- 4) Produk atau program pembelajaran digunakan walaupun hanya dengan bimbingan dari fasilitator.

c. Model pengembangan sistem pembelajaran yang berorientasi sistem.

Model sistem pembelajaran yang berorientasi pada sistem dilakukan untuk mengembangkan sistem dalam skala besar seperti keseluruhan mata pelajaran atau kurikulum. Implementasi model desain pembelajaran yang berorientasi pada sistem memerlukan dukungan sumber daya besar dan tenaga ahli yang berpengalaman.

Model ini didasarkan pada asumsi penggunaan perangkat teknologi untuk mewujudkan sasaran. Oleh karena itu, langkah analisis kebutuhan dan *front end analysis* secara intensif perlu dilakukan. Sama seperti model desain yang berorientasi pada produk, model-model yang tergolong berorientasi sistem senantiasa menerapkan proses evaluasi formatif dan proses uji coba yang intensif.

Model desain pembelajaran yang berorientasi pada sistem dimulai dari tahap pengumpulan data untuk menentukan kemungkinan-kemungkinan implementasi solusi yang diperlukan untuk mengatasi masalah yang terdapat dalam suatu sistem pembelajaran. Analisis kebutuhan dan *front-end analysis* dilakukan secara intensif untuk mencari solusi yang akurat. Perbedaan pokok antara model yang berorientasi sistem dengan model yang berorientasi terletak pada tahap atau fase desain, pengembangan, dan evaluasi. Ketiga fase dilakukan dalam skala yang lebih besar pada model desain sistem pembelajaran yang berorientasi pada sistem.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai klasifikasi desain sistem, pengembang akan melakukan pengembangan yang berorientasi pada produk. Hal ini berdasarkan asumsi pokok yang sudah dijelaskan di atas, yaitu produk atau program

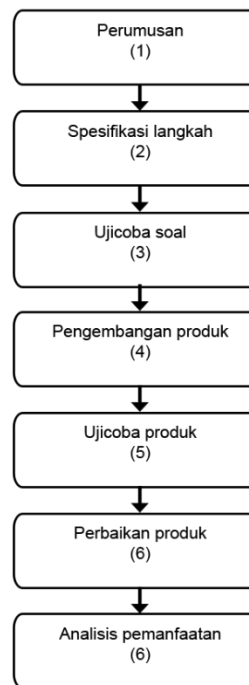
pembelajaran sangat diperlukan untuk keperluan belajar siswa. Pengembangan produk yang akan dilakukan adalah media berbasis audiovisual berupa video pembelajaran yang akan digunakan sebagai sumber belajar untuk keperluan belajar.

Penelitian ini merupakan upaya pengembangan untuk menghasilkan produk. Beberapa model pengembangan pembelajaran yang berorientasi pada produk di antaranya, yaitu:

a) Model Baker and Schultz

Model dibagi dalam tujuh langkah dan masing-masing langkah mengandung beberapa kegiatan khusus. Langkah-langkah utama dari model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Baker and Schultz terdiri atas:⁷

⁷ Mukhtar dan Martini Yamin, *Op. Cit.*, hlm. 68.



Gambar 2.1
Model Baker and Schultz

Berikut adalah langkah-langkah dari model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Baker and Schultz.⁸

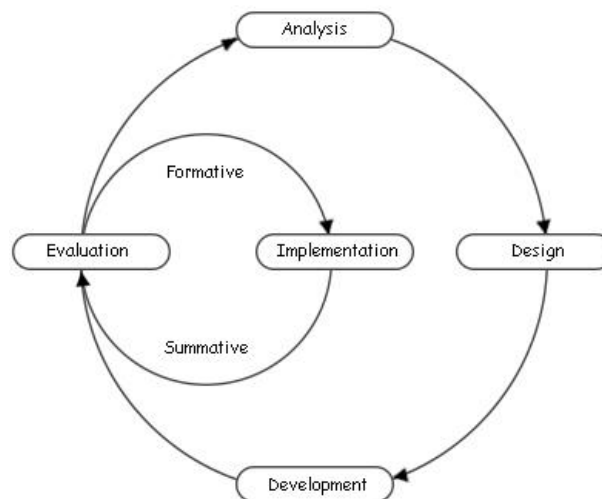
1. Perumusan
2. Spesifikasi langkah
3. Uji coba soal
4. Pengembangan produk
5. Uji coba produk
6. Perbaikan produk

⁸ Mukhtar dan Martini Yamin, *Op. Cit.*, hlm. 69

7. Analisis pemanfaatan

b) Model J. Moonen

Model J. Moonen ini mengarah pada “desain” “pengembangan” atau proses “produksi”, seperti bahan ajar elektronik (*courseware*, software pendidikan, program audiovisual, paket multimedia, dan aplikasi telematika. Secara umum model pengembangan mencakup pendekatan sistematis yang terdiri dari langkah-langkah berikut:⁹



Gambar 2.2
Model J. Moonen

⁹ Plomp, Tjeerd and Ely, Donald P., *International Encyclopedia of Educational Technology*, (Cambridge: Elsevier Science Ltd, 1996), hlm. 186

1) Tahap Analisis

Terdiri dari dua aspek utama yang perlu diperhatikan dalam menganalisis kebutuhan pengembangan produk, yaitu:

- a. Studi Kelayakan
- b. Proposal Proyek

2) Tahap Desain

Pada tahap ini memiliki dua tujuan, yaitu:

- a. Desain Pembelajaran
- b. Desain Fungsional,

3) Tahap Pengembangan

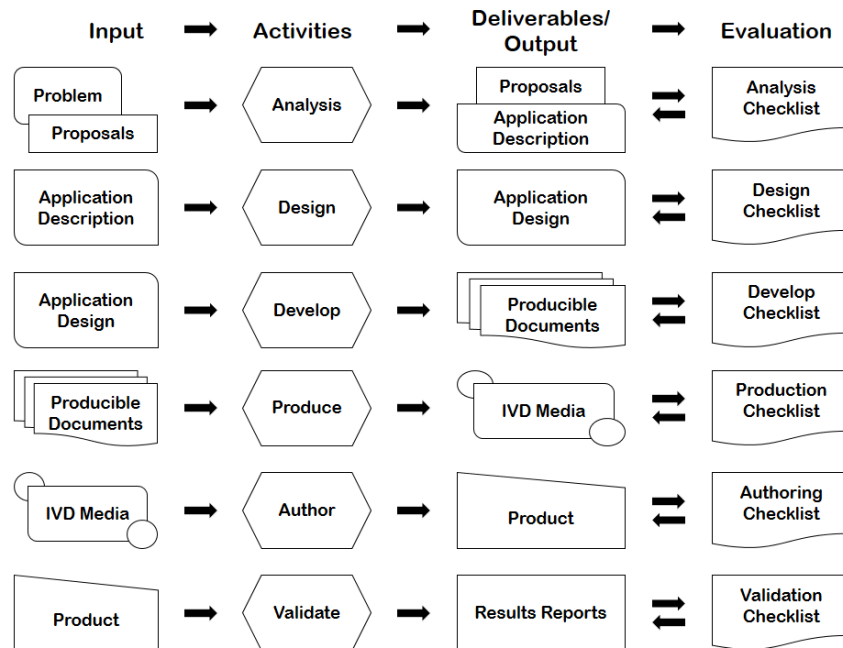
4) Evaluasi

5) Tahap Implementasi

c) Model Bergman & Moore

Model Bergman & Moore merupakan salah satu model yang secara khusus mengelola dan memproduksi produk pembelajaran yang dibuat oleh R. Bergman dan T. Moore pada tahun 1990. Model ini secara khusus ditujukan untuk pengembangan media video dan multimedia interaktif,

sedangkan secara umum model ini ditujukan untuk produk pembelajaran lain yang tergolong berteknologi tinggi.¹⁰



Gambar 2.3

Model Bergman & Moore

Model ini terdiri dari enam tahapan, setiap tahapnya memiliki tiga bagian, yaitu *input*, *output*, dan *evaluasi*. *Output* dari setiap tahap dapat dijadikan sebagai masukan (*input*) untuk tahapan berikutnya. Berikut adalah tahapan dari model Bergman & Moore:¹¹

¹⁰ Kent L. Gustafon dan Robert M. Branch, *Survey of Instructional Development Models 4th Edition*, (New York: Eric Clearinghouse on Information & Technology, 2002), hlm. 32

¹¹ *Ibid.*, hlm. 32

1. Analisis

Pada tahap ini melakukan analisis masalah mulai dari analisis kebutuhan, analisis sasaran, analisis lingkungan, dan analisis konten. Adanya masalah ini bisa menjadi latar belakang dilakukannya pengembangan produk.

2. Desain

Pada tahap ini menggunakan *output* dari tahap analisis masalah, seperti deskripsi produk apa yang ingin dikembangkan untuk mengatasi masalah tersebut. Tahap ini dibagi menjadi dua, yaitu desain tingkat tinggi dan desain perinci. Desain tingkat tinggi menentukan urutan segmen utama produk. Desain perinci menentukan spesifikasi elemen motivasi, media, strategi interaksi, dan metode penilaian. Contohnya, *output* desain tingkat tinggi, seperti membuat kerangka materi dan struktur program. Selanjutnya, *output* desain perinci merumuskan tujuan pembelajaran sebagai elemen motivasi, penyajian materi dengan berbagai media, adanya rangsangan atau stimulus yang diberikan kepada sasaran untuk memancing interaksi, dan pemberian soal-soal disertai umpan balik.

3. Pengembangan

Tahap ini menyiapkan dokumen yang diperlukan untuk tahap berikutnya, yaitu tahap produksi. Contohnya seperti *output* dari tahap desain tingkat tinggi yang berupa kerangka materi dan *output* dari tahap desain perinci berupa sebuah naskah video.

4. Produksi

Pada tahap ini mulai melakukan rekaman (*shooting*) sesuai dengan naskah yang sudah dibuat dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah media video pembelajaran.

5. Penggabungan

Pada tahap ini mengintegrasikan beberapa media menjadi satu produk yang utuh seperti misalnya, menggabungkan rekamana video dengan *sound effect*. Tahap ini memiliki tiga sub bagian, yaitu pengodean (*coding*), pengujian (*testing*), dan penyetelan (*tuning*). Pada tahap pengodean ini maksudnya, untuk mengintegrasikan unsur multimedia menggunakan kode-kode tertentu sesuai dengan *software* yang digunakan agar menjadi satu rangkaian produk yang utuh. Tahap pengujian, maksudnya uji coba produk

dengan aplikasi tertentu yang bertujuan untuk melihat kemungkinan terjadinya kesalahan sebelum produk digunakan oleh sasaran. Terakhir, tahap penyetelan ini maksudnya, untuk melihat apakah sudah berjalan sebagaimana mestinya, serta untuk memperbaiki presentasi, logika, dan interaksi menjadi produk yang siap divalidasi.

6. Validasi

Tahap ini merupakan tahap membandingkan produk dengan tujuan. Ada tiga langkah pada tahapan validasi ini, yaitu 1) persiapan, termasuk pembuatan instrumen validasi, menentukan ahli sebagai validator, 2) melakukan validasi sesuai instrumen yang sudah dibuat, baik melalui wawancara, penyebaran kuesioner, ataupun observasi; dan 3) menilai dari hasil validasi. Tahap revisi dilakukan usai tahap validasi sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas produk.

Berdasarkan deskripsi mengenai model pengembangan di atas, pengembang akan menggunakan model Bergman & Moore sebagai acuan dalam proses pengembangan yang akan dilakukan. Pengembang memilih model ini karena berorientasi pada produk yang

akan dilakukan. Model ini sangatlah sesuai dengan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah media video pembelajaran, karena model ini memberikan tahapan yang sangat jelas dalam penerapannya, sehingga memudahkan pengembang dalam melaksanakan pengembangan secara optimal.

B. Kajian Pengembangan

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu proses belajar mengajar yang dapat mempermudah menyampaikan pesan pada proses pelaksanaan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Arif Sadiman, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹² Gagne (1970)

¹² Arief Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 6.

menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.¹³ Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti: buku, film, kaset, dan film bingkai.¹⁴ Dengan demikian, segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dapat dikatakan sebagai media sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan siswa sehingga terjadinya proses belajar.

Menurut Heinich & Molenda (1996) mengemukakan bahwa secara umum, media diartikan sebagai alat komunikasi yang membawa pesan dari sumber ke penerima.¹⁵ Hal ini berarti yang dimaksud dengan media adalah alat komunikasi berupa pesan sehingga membuat seseorang dapat berinteraksi langsung dengan pesan.

Berdasarkan uraian tentang pengertian media, dapat dikemukakan bahwa media bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa pesan antara pemberi pesan dan penerima pesan. Pada dasarnya media meliputi alat komunikasi berupa pesan

¹³ *Ibid.*, hlm. 6.

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 6.

¹⁵ Robinson Situmorang, *Media Televisi*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan, 2006), hlm. 5.

sehingga membuat seseorang dapat berinteraksi langsung dengan pesan. Dengan adanya media yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi, maka media dapat digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi, karena media yang digunakan didalamnya terdapat penyampaian informasi materi pelajaran.

Dalam dunia pendidikan, media yang digunakan untuk belajar disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik dan sempurna. Menurut Yusufhadi Miarso dalam bukunya mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajara yang disengaja, bertujuan dan terkendali.¹⁶ Pengertian media yang diberikan Yusufhadi Miarso ini adalah jika pesan yang disampaikan berisi informasi-informasi yang

¹⁶ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2005), hlm. 458.

dapat membantu siswa dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran dapat dikatakan sebagai media.

Anderson (1987) mengatakan bahwa pengertian media sangat luas. Namun dalam dunia pendidikan, media dibagi menjadi dua kategori, yaitu alat bantu dan media pembelajaran. Menurut Anderson, media dikatakan sebagai alat bantu jika digunakan sebagai perlengkapan atau alat untuk membantu guru dalam menjelaskan penyampaian materi kepada siswa. Sementara itu, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa atau sasaran.¹⁷ Hal ini berarti media juga bisa dikatakan sebagai media pembelajaran, karena dapat membantu proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan guru dalam berkomunikasi dengan siswa, karena dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Media merupakan bagian penting untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan media untuk membuat proses

¹⁷ Robinson Situmorang dan Atwi Suparman, *Pengajaran dengan Media*, (Jakarta: STIA LAN Press, 1998), hlm. 3.

belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan sehingga siswa dapat berperan lebih aktif.

Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam dunia pendidikan ini, Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak. Klasifikasi ini dikenal dengan nama kerucut pengalaman (cone experience) Edgar Dale dan kerucut ini dijadikan acuan untuk pengalaman belajar tertentu.¹⁸



Gambar 2.4
Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan kerucut tersebut, dapat terlihat semakin ke atas kerucut pengalaman Edgar Dale ini, maka pengalaman belajar yang diterima siswa semakin abstrak. Sementara itu, arah sebaliknya pengalaman belajar yang diterima semakin kongkret.

¹⁸ Sadiman, *Op. Cit.*, hlm. 8.

Dari beberapa pengertian tentang media yang telah dijelaskan, maka kesimpulannya bahwa media adalah saluran komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa pesan dari pengirim ke penerima. Penggunaan media dalam pembelajaran untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan sehingga siswa dapat berperan lebih aktif. Oleh karena itu, media pembelajaran sudah menjadi bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, media memiliki keberagaman jenis. Dalam proses pembelajaran, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media yang terdapat di kawasan umum yang telah dibuat khusus oleh suatu perusahaan atau lembaga tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan dapat diproduksi secara manual.

Leshin, Pollock & Reigeluth (1992) mengklasifikasi media ke dalam lima kelompok, yaitu:¹⁹

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 36.

- a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*),
- b. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, dan lembaran lepas),
- c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide),
- d. Media berbasis audiovisual (video, film, program slide-tape, televisi),
- e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Sedangkan Kemp & Dayton (1985) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu:²⁰

- 1) Media cetakan
- 2) Media pajang
- 3) *Overhead transparencies*
- 4) Rekaman audiotape
- 5) Seri slide dan filmstrips
- 6) Penyajian multi-*image*
- 7) Rekaman video dan film hidup
- 8) Komputer

²⁰ *Ibid*, hlm. 37.

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih media, di antaranya ialah: kejelasan mengenai maksud dan tujuan pemilihan media, apakah media ini untuk hiburan, informasi, atau pembelajaran. Selanjutnya dilihat dari sifat dan ciri media yang ingin digunakan. Terakhir, pengambilan keputusan dari adanya alternatif untuk mencapai tujuan.

Media memiliki beberapa karakteristik yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk membuat klasifikasi. Karakteristik tersebut yaitu:

- a) Kemampuan dalam mempresentasikan gambar,
- b) Faktor warna,
- c) Faktor gerak,
- d) Faktor Bahasa, dan
- e) Faktor keterkaitan antara unsur gambar dan suara.

Selain karakteristik dan kebutuhan siswa, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, yaitu:²¹

- 1) Harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media, apakah media ini untuk hiburan, informasi umum, atau pembelajaran.

²¹ Yusufhadi Miarso dkk, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: CV Rajawali, 1984), hlm. 62-63

- 2) Familiaritas media, kita harus mengetahui sifat dan ciri-ciri media yang kita gunakan.
- 3) Adanya sejumlah media yang dapat diperbandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari adanya alternatif lain untuk mencapai tujuan.

Dengan demikian, dari beberapa pengelompokkan media di atas, jenis media yang pengembang gunakan adalah media berbasis audiovisual (video, film, program slide-tape, televisi) atau bisa dikatakan juga rekaman video.

3. Fungsi Media dalam Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Secara umum media pembelajaran memiliki fungsi untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, di mana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam pikiran maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Di dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber ke penerima.

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat

membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.²² Hal ini berarti media pembelajaran berfungsi untuk membangkitkan motivasi sehingga dapat merangsang siswa menjadi lebih aktif dan merasa bosan dalam proses belajar.

Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (1985), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan. Untuk merealisasikannya dengan teknik drama atau hiburan, karena dapat melahirkan minat dan merangsang siswa untuk bertindak; (b) menyajikan informasi. Penyajian bersifat umum atau berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi; (c) memberi instruksi. Informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam pikiran atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa.²³ Hal ini berarti media pembelajaran memiliki pengaruh besar bagi siswa, karena dengan penggunaan

²² Arsyad, *Op. Cit.*, hlm. 15.

²³ Arsyad, *Op. Cit.*, hlm. 19.

media dapat memotivasi siswa dan membantu terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa.

Dari penjelasan tentang fungsi media pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran sehingga memberikan rangsangan terhadap siswa dalam kegiatan belajar yang menciptakan suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan. Dan berdasarkan jenis media yang telah dijelaskan tersebut, media yang tepat dalam proses pembelajaran teknik dasar sikap pasang dan jatuhan adalah media video. Dengan menggunakan media video, proses pembelajaran teknik dasar sikap pasang dan jatuhan menjadi lebih menarik dan menyenangkan, karena media video memberikan pengalaman nyata sehingga materi yang sifatnya abstrak akan menjadi lebih konkret atau lebih jelas untuk dipahami.

4. Pengertian Media Video Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan teknologi, muncul-lah berbagai macam media yang dijadikan bahan belajar, salah satunya adalah media video. Media video merupakan salah satu jenis media audiovisual yang mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Media video merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Cheppy Riyana (2007) menjelaskan bahwa media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.²⁴ Hal ini berarti media video berguna untuk merangsang siswa dalam menerima pesan atau materi pembelajaran.

Menurut Amir Hamzah (1985) alat audiovisual adalah alat-alat yang *audible* atau dapat didengar dan alat-alat yang *visible* atau dapat terlihat.²⁵ Media video merupakan perangkat elektronik yang dapat menyajikan pesan atau informasi audiovisual dengan menayangkannya melalui televisi.²⁶ Sedangkan video pembelajaran merupakan program pembelajaran yang secara fisik dikemas dalam lempengan/piringan CD (compact disc) disajikan dengan menggunakan VCD (video compact disc) player serta televisi monitor.²⁷ Hal ini berarti audiovisual, media video, dan video pembelajaran merupakan salah satu jenis media yang berisi

²⁴ Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video*, (Jakarta: P3AIUPI, 2007), hlm. 2

²⁵ Amir H. Sulaiman, *Media Audio Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*, (Jakarta: Era Media, 1985), hlm. 12

²⁶ Tarsis Tarmudji, *Metode dan Media Penyajian Materi*, (Yogyakarta: Lyberty, 1987), hlm. 68

²⁷ Suharto Lasmono, *Pemanfaatan Program Televisi/Video*, (Jakarta: Pustekom, 1999), hlm. 20

informasi dalam bentuk audiovisual di mana dalam penyajiannya menggunakan CD dan televisi monitor.

Berdasarkan pengertian beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa media video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai sehingga memberikan daya tarik tersendiri. Sementara itu, media video pembelajaran diartikan sebagai perangkat lunak yang berisi informasi atau pesan dalam bentuk audiovisual dan dalam penyajiannya menggunakan perangkat keras seperti VCD player dan Televisi. Hal ini berarti media video dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran, karena video dapat menyajikan pesan untuk pembelajaran.

Video pembelajaran dibedakan berdasarkan tujuan pengembangannya, di antaranya adalah video cerita, video berita, documenter, dan tutorial.²⁸ Mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh pengembang, video pembelajaran yang dihasilkan masuk pada klasifikasi video tutorial.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), tutorial adalah Pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswanya, pengajaran

²⁸ <https://nurjaen.wordpress.com/2015/04/25/video-berdasarkan-tujuanpembuatan/> (diakses pada tanggal 12 Agustus 2017 pkl 00:49)

tambahan melalui tutor. Hal ini berarti tutorial merupakan suatu program bimbingan belajar yang dilakukan oleh seorang tutor bertujuan untuk memacu proses belajar mandiri mahasiswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, video tutorial adalah rangkaian gambar, suara, dan gerak yang ditampilkan oleh seorang tutor berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan kepada siswa.

5. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Demi menghasilkan media video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaannya, pengembangan media video harus memperhatikan karakteristik sebagai berikut:²⁹

- a. Video mampu memperbesar objek yang kecil, terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat secara kasat mata/mata telanjang.
- b. Dengan teknik *editing* objek yang dihasilkan dengan pengambilan gambar oleh kamera dapat diperbanyak (cloning).

²⁹ Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video*, (Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia, 2007), hlm. 7.

- c. Video juga mampu memanipulasi tampilan gambar, sesekali objek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh objek-objek yang terjadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa sekarang.
- d. Video mampu membuat objek menjadi *still picture* artinya gambar/objek yang ditampilkan dapat disimpan dalam durasi tertentu dalam keadaan diam.
- e. Daya tariknya yang luar biasa video mampu mempertahankan perhatian siswa yang melihat video tersebut. Hasil penelitian menunjukkan siswa bisa bertahan lebih lama hingga 1-2 jam untuk menyimak televisi/video dengan baik dibandingkan dengan mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan dalam waktu 25-30 menit saja.
- f. Video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan aktual atau terkini.

Untuk memenuhi karakteristik video pembelajaran di atas, maka sebaiknya video pembelajaran harus:³⁰

- 1) Terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas, baik tujuan akhir maupun tujuan antara,

³⁰ *Ibid.* hlm. 8

- 2) Terdapat materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit/kegiatan spesifik sehingga memudahkan siswa untuk belajar,
- 3) Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran,
- 4) Menggunakan penuturan informasi (*voice over*) dengan bahasa yang sederhana dan mudah untuk dipahami. Bahasa yang digunakan lebih bersifat komunikatif, artinya berupaya mengajak penonton untuk terlibat dalam materi yang disajikan,
- 5) Kontekstual yaitu materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks lingkungan siswa,
- 6) Terdapat rangkuman materi pembelajaran,
- 7) Terdapat instrumen penilaian atau *assessment* yang memungkinkan siswa melakukan '*self assessment*',
- 8) Terdapat instrumen yang dapat digunakan menetapkan tingkan penguasaan materi untuk menetapkan kegiatan belajar selanjutnya,
- 9) Tersedia informasi tentang rujukan/pengayaan/refrensi yang mendukung materi pembelajaran yang dimaksud.

Selain mempunyai karakteristik, video juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan video antara lain:³¹

a) Kelebihan video:

1. Video mempunyai beberapa karakteristik audiovisual, dengan adanya kombinasi antara gambar, suara animasi, teks, dan komposisi warna.
2. Video ini dalam penggunaannya tidak terlalu memerlukan ruangan yang gelap.
3. Saat penggunaannya video ini bisa diperlambat atau dipercepat sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. Video bisa diulang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan siswa.
5. Video pun bisa diputar di komputer.

b) Kekurangan video:

1. Video masih dianggap mahal.
2. Video masih bersifat satu arah.
3. Saat penggunaannya, video memerlukan listrik.

³¹ Ronald H. Anderson, *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*, (Jakarta: CV Rajawali, 1987), hlm. 105-107.

4. Walaupun bisa diperlambat, dipercepat, dan diulang, tetapi tetap saja diperlukan kecermatan dalam memahami isi dari program video.

Menurut Jaka Warsihna dalam modul pembuatan media video, menjelaskan kelebihan dan kekurangan video, di antaranya adalah:³²

a) Kelebihan

1. Dapat menstimulir efek gerak,
2. Dapat diberi suara maupun warna,
3. Tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya,
4. Tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya
5. Dapat diputar ulang, diberhentikan sebentar, dan sebagainya (video) → kontrol pada pengguna.

b) Kelemahan

1. Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya,
2. Memerlukan tenaga listrik
3. Memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam pembuatannya,

³² Jaka Warsihna. *Modul Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas: Pembuatan Media Video*, (Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan, 2010), hlm. 8

4. Sulit dibuat interaktif (khusus siaran langsung siaran televisi interaktif melalui telepon, sms).

Dari berbagai karakteristik media video yang sudah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa media video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan dan dapat disaksikan secara berulang-ulang.

6. Prosedur Pengembangan Media Video Pembelajaran

Dalam memproduksi media video harus melalui langkah-langkah yang sistematis, berikut adalah urutan produksi dalam sebuah urutan produksi media video:³³

a) Praproduksi

Tahap praproduksi melalui tahap yang panjang dan menentukan keberhasilan pada tahap selanjutnya. Tahap ini merupakan perencanaan dari kegiatan selanjutnya dan hasil yang akan dicapai. Tahap ini meliputi:

1. Penentuan ide/eksplorasi gagasan
2. Penyusunan garis besar isi media video (GBIMV)
3. Penyusunan jbaran materi media video (JMV)

³³ *Ibid.*, hlm. 8

4. Penyusunan naskah

5. Pengkajian naskah

Hasil akhir dari tahap praproduksi yaitu naskah video pembelajaran yang telah disetujui oleh pengkaji dan dinyatakan kebenarannya, sehingga naskah tersebut layak untuk diproduksi.

b) Produksi

Produksi merupakan tahap selanjutnya setelah naskah diterima oleh Produser dan Sutradara. Demi menghasilkan gambar dan suara sesuai dengan keinginan penulis naskah, maka pada tahap ini harus dilakukan berbagai kegiatan, meliputi:

1. Rembuk naskah
2. Penentuan tim produksi
3. *Casting* (pencarian pemain)
4. *Hunting* (pencarian lokasi shooting)
5. *Crew Meeting* (rapat tim produksi)
6. Pengambilan gambar

Hasil akhir dari kegiatan produksi yaitu sekumpulan gambar dan suara dari lapangan yang siap diserahkan kepada editor untuk dipilih sesuai naskah.

c) Pascaproduksi

Setelah sekumpulan gambar dan suara diterima oleh editor, maka langkah selanjutnya yaitu tahap pemilihan gambar dan suara yang terbaik. Gambar dan suara tersebut kemudian disambung-sambung. Tahap ini cukup panjang, yaitu meliputi:

1. *Editing* (penggabungan dan pemilihan gambar)
2. *Mixing* (pengisian musik)
3. *Preview*
4. Uji coba
5. Revisi
6. Distribusi/penyiaran

Hasil akhir dari kegiatan pascaproduksi yaitu sebuah media video pembelajaran yang siap dimanfaatkan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran dikelas.

Berdasarkan penjelasan prosedur pembuatan video, pembuatan video teknik sikap jatuhan yang akan pengembang lakukan mengikuti prosedur yang ada, supaya hasilnya dapat berkualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan.

7. Manfaat Media Video Pembelajaran

Video pembelajaran memiliki berbagai manfaat, di antaranya dapat membantu siswa dalam mengubah perilaku melalui berbagai aspek, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Berikut adalah penjabaran penerapan video dalam proses belajar:³⁴

a) Kognitif

Dengan adanya video dapat membantu kecerdasan kognitif siswa, yakni yang menyangkut dengan kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi. Misalnya, pengamatan terhadap kecepatan relatif suatu objek atau benda yang bergerak, penyimpangan dalam gerak interaksi antara objek dan benda. Dengan video dapat pula dipertunjukkan serangkaian gambar diam, dengan atau tanpa suara, sebagaimana yang biasanya dapat dilakukan dengan foto, film bingkai atau film rangkai.

b) Psikomotor

Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak.

³⁴ Ronald H. Anderson, *Op. Cit.*, hlm. 98

Dengan alat ini dapat diperjelas, baik dengan cara diperlambat maupun dengan dipercepat. Tujuannya adalah mengajarkan koordinasi antara alat tertentu seperti memanjat, berenang dan lain-lain.

c) Afektif

Dengan menggunakan berbagai teknik dan efek. Video dapat menjadi media yang sangat ampuh untuk memengaruhi sikap dan emosi. Video merupakan media yang baik sekali untuk menyampaikan informasi dalam aspek afektif.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan media yang menggabungkan antara unsur audio dan visual yang dapat memengaruhi siswa secara kognitif, psikomotorik, dan afektif. Dalam pengembangan video yang lebih berpengaruh terhadap siswa yaitu ranah psikomotorik, karena dapat memperjelas gerakan-gerakan yang sulit dipahami dengan cara dapat diperlambat maupun dipercepat. Oleh sebab itu, video dapat membuat peserta silat lebih mudah memahami dan mencerna materi tentang teknik jatuhan dalam olahraga pencak silat.

C. Kajian Pencak Silat

1. Pengertian Pencak Silat

Pencak Silat merupakan olahraga bela diri yang diwariskan oleh nenek moyang sebagai budaya bangsa Indonesia sehingga perlu dilestarikan, dibina, dan dikembangkan. Selain itu, pencak silat juga lahir melalui sejarah yang cukup panjang hingga pada akhirnya menjadi sebuah produk seni dan budaya bangsa Indonesia yang dapat di banggakan di kaca seni bela diri dunia sebagai seni bela diri Indonesia.

Pencak silat adalah suatu metode beladiri yang diciptakan untuk mempertahankan diri dari bahaya yang dapat mengancam keselamatan dan kelangsungan hidup. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia istilah pencak silat mempunyai arti permainan (keahlian) dalam mempertahankan diri dengan kepandaian menangkis, menyerang, dan membela diri, baik dengan senjata maupun tanpa senjata.³⁵ Hal ini berarti pencak silat merupakan metode bela diri yang diciptakan untuk mempertahankan diri dari bahaya, dan pada dasarnya teknik bela diri meliputi tangkisan, penyerangan jatuhan, serta kunci.

³⁵ Mulyana, *Pendidikan Pencak Silat, Membangun Jati Diri dan Karakter Bangsa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 85.

Menurut K.R.T Soetardjonegoro, pencak adalah bela-serang yang teratur menurut sistem, waktu, tempat, dan iklim dengan selalu menjaga kehormatan masing-masing secara Kesatria, tidak melukai perasaan. Sedangkan silat adalah gerak serang-bela yang erat hubungannya dengan rohani, sehingga dapat menghidupkan naluri, menggerakkan hati nurani manusia yang menyerah kepada Tuhan Yang Maha Esa.³⁶ Jadi, pencak lebih menunjukkan pada segi lahiriah dan silat lebih menunjukkan pada wujud rohaniah.

Atok Iskandar, pencak silat adalah gerak beladiri tingkat tinggi yang disertai dengan perasaan sehingga merupakan penguasaan gerak yang efektif dan terkendali serta sering digunakan dalam latihan sabung atau pertandingan.³⁷ Dapat disimpulkan bahwa pencak silat merupakan kepandaian gerak yang efektif dan terkendali dengan ketangkasan membela diri yang digunakan dalam menyerang untuk pertandingan.

Pencak silat juga merupakan seni beladiri, karena di dalamnya terdapat unsur keindahan dalam gerakan. Pencak silat dapat disamakan dengan tarian, tetapi pencak silat lebih kompleks karena dalam tata gerakanya terkandung unsur-unsur pembelaan diri yang tidak ada dalam tarian.

³⁶ Notosoejitno, *Khazanah Pencak Silat*, (Jakarta: Infomedika, 1997), hlm. 34.

³⁷ *Ibid.*, hlm. 35.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa olahraga pencak silat merupakan suatu sistem yang terdiri atas sikap dan gerakan yang mengandung unsur-unsur pembelaan diri. Olahraga ini boleh digunakan hanya untuk keperluan mempertahankan diri semata atau dalam keadaan darurat.

2. Tujuan Pencak Silat

Pencak silat pada hakikatnya adalah kegiatan jasmani yang didalamnya terkandung aspek olahraga juga merupakan wahana pendidikan jasmani yang memiliki tujuan tertentu. Tujuan dari pencak silat sebagai sarana pendidikan jasmani antara lain: tujuan untuk mencapai kesehatan, dan tujuan prestasi.³⁸ Pencak silat yang wujudnya merupakan peragaan dan latihan semua jurus dan teknik beladiri dilaksanakan secara utuh dengan tujuan mencapai kesehatan seperti meningkatkan kebugaran, ketangkasan, dan ketahanan jasmani. Sementara itu, pencak silat prestasi merupakan olahraga kompetisi dipertandingkan pada PON, SEA GAMES, Kejuaraan Dunia Olahraga Pencak Silat, dan lain-lain.

³⁸ Mulyana, *Op. Cit.*, hlm. 97

Selain itu, Pencak Silat mengandung empat aspek. Dari setiap aspek Pencak Silat menggambarkan tujuan yang satu sama lain merupakan satu kesatuan. Keempat aspek tersebut yang mendasari pengembangan Pencak Silat menjadi empat tujuan, yakni: a. Pencak Silat mental-spiritual, b. Pencak Silat bela diri, c. Pencak Silat seni, d. Pencak Silat olahraga.³⁹

1) Pencak silat mental-spiritual

Pencak Silat juga merupakan sarana yang ampuh untuk pembinaan mental spiritual, terutama untuk mewujudkan budi pekerti yang luhur. Pencak silat telah menunjukkan jati diri dan telah terbukti membentuk karakter dan kepribadian yang kokoh bagi para pengikutnya. Sebagai aspek mental-spiritual, pencak silat lebih banyak menitikberatkan pada pembentukan sikap dan watak kepribadian pesilat yang sesuai dengan falsafah budi pekerti luhur. Tujuan pencak silat mental-spiritual adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, tenggang rasa, percaya diri sendiri dan berdisiplin, Cinta bangsa dan tanah air, persaudaraan,

³⁹ Erwin Setyo Kriswanto, *Pencak Silat, Sejarah dan Perkembangan Pencak silat, Teknik-teknik dalam Pencak Silat, Pengetahuan Dasar Pertandingan Pencak Silat*, (Yogyakarta: PUSTAKABARUPRESS, 2015), hlm. 20

pengendalian diri dan tanggung jawab sosial, solidaritas sosial yang tinggi, mengejar kemampuan serta membela kejujuran, kebenaran dan keadilan.

2) Pencak silat beladiri

Pencak Silat bela diri bertujuan memperkuat naluri manusia untuk membela diri terhadap berbagai ancaman dan bahaya. Aspek ini meliputi sifat dan sikap kesiagaan mental dan fisik yang dilandasi dengan sikap kesatria, tanggap dan selalu melaksanakan atau mengamalkan ilmu beladirinya dengan benar.

3) Pencak silat seni

Pada dasarnya pencak silat seni dapat dikatakan sebagai pencak silat bela diri yang indah. Pencak silat seni dapat difungsikan menjadi pencak silat bela diri. Hal tersebut disebabkan karena pencak silat seni memiliki struktur yang sama dengan pencak silat bela diri. Struktur tersebut meliputi teknik-teknik sikap pasang, gerak langkah, serangan dan belaan sebagai satu kesatuan. Aspek seni dari pencak silat merupakan wujud kebudayaan dalam bentuk kaidah gerak dan irama, sehingga perwujudan taktik ditekankan kepada

keselarasan, keseimbangan dan keserasian antara raga, irama, dan rasa.

4) Pencak silat olahraga

Pencak silat olahraga meliputi sifat dan sikap menjamin kesehatan jasmani dan rohani serta berprestasi dibidang olahraga. Tujuan pencak silat olahraga untuk menjamin kesehatan jasmani dan rohani yang dilandasi hasrat hidup sehat. Hal ini berarti kesadaran untuk:

- a. Berlatih dan melaksanakan olahraga Pencak silat sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari.
- b. Selalu menyempurnakan prestasi jika latihan dan pelaksanaan olahraga tersebut berbentuk pertandingan.
- c. Menjunjung tinggi sportivitas.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pencak silat bertujuan sebagai pembentukan sikap, memperkuat naluri untuk membela diri dari berbagai ancaman, wujud dari kebudayaan dalam bentuk kaidah gerak dan irama, dan menjamin kesehatan jasmani dan rohani.

Dari beberapa tujuan yang sudah dijelaskan, tujuan yang akan digunakan dalam pengembangan media video yaitu

pencak silat olahraga karena bertujuan untuk kesehatan jasmani dan rohani serta berprestasi dalam bidang olahraga. Demi meningkatkan prestasi dalam pencak silat, diperlukan pelatihan intensif yang dapat dilakukan oleh tiap individu, di mana mereka dapat berlatih sendiri tanpa bantuan dari pelatih. Berdasarkan hal ini, pengembangan media video diperlukan untuk menggantikan peran pelatih dalam latihan pencak silat yang dilakukan oleh siswa.

3. Manfaat Pencak Silat

Dalam dunia pendidikan banyak manfaat yang diperoleh dalam pembelajaran pencak silat, seperti pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemampuan kognitif berkembang sejalan dengan diberikannya latihan-latihan konsep pencak silat, proses berpikir cepat dalam menghadapi permasalahan yang segera dipecahkan, dan pengambilan keputusan secara tepat dan akurat. Kemampuan afektif berkembang sejalan dengan diberikan latihan-latihan yang mengarah pada sikap sportivitas, saling menghargai/menghormati, sesama teman latihan tanding, disiplin, rendah hati, sesuai dengan falsafah pencak silat. Sementara itu, kemampuan psikomotor berkembang sejalan dengan

diberikannya latihan-latihan yang mengarah dengan aktivitas jasmani, seperti pembelajaran pencak silat yang dinamis, menantang, menyenangkan.⁴⁰

Ada beberapa manfaat lain yang didapatkan dari belajar pencak silat, di antaranya sebagai berikut: ⁴¹

a) Membantu menjaga kesehatan

Berlatih beladiri secara teratur sama manfaatnya dengan berolahraga secara teratur, yaitu akan meningkatkan kebugaran, karena otot yang ada akan terlatih untuk bergerak dan membuat tubuh menjadi lebih sehat serta meningkatkan daya tahan tubuh dan tidak mudah sakit. Gerakan-gerakan tertentu, terutama yang menggunakan unsur kecepatan, turut memacu fungsi jantung dan paru-paru. Oleh sebab itu, peredaran darah dan nafas kita akan lebih lancar.

b) Membangkitkan rasa percaya diri.

Manfaat yang didapatkan dari berlatih pencak silat akan membuat seseorang merasa lebih percaya diri karena

⁴⁰ http://olah-raga-indonesia.blogspot.co.id/2013/04/pencak-silat_5138.html
(diakses pada tanggal 28 Mei 2016 pkl. 15.23)

⁴¹ <http://serbabeladiri.blogspot.co.id/2013/08/manfaat-berlatih-beladiri.html>
(diakses pada tanggal 28 Mei 2016 pkl. 15.23)

memiliki suatu kemampuan yang lebih daripada orang lain. Tidak hanya fisik saja, pola pikir yang lebih positif juga menjauhkan dari rasa minder. Selain itu, usaha yang dilakukan dengan terus berlatih pencak silat dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki sebelumnya.

c) Mengembangkan mawas diri yang tinggi.

Pada dasarnya latihan pencak silat ini melatih diri untuk dapat melindungi diri sendiri dari ancaman atau serangan penjahat. Latihan yang dilakukan adalah belajar menggunakan bagian tubuh untuk mampu melakukan elakan, tangkisan dan serangan berupa pukulan, tendangan, bantingan atau kuncian. Seseorang yang berlatih pencak silat belajar secara rutin dapat menghalau gangguan atau serangan penjahat yang dapat mengancam dirinya. Oleh karena itu, manfaat belajar pencak silat juga dapat membantu kita untuk bertindak lebih waspada dan mengantisipasi bahaya yang bisa terjadi kapan saja dan di mana saja.

d) Membangun kepemimpinan.

Belajar menjadi seorang pemimpin dan mengontrol sekumpulan orang itu sangat diperlukan, baik dalam dunia

pendidikan atau pun pekerjaan. Dengan mengikuti pencak silat, jika seseorang sudah lama berlatih pencak silat dan sudah menjadi lebih ahli, maka akan menjadi pendekar yang tergolong senior. Dengan begitu, seseorang akan belajar bagaimana mengajarkan dan memimpin teman-teman atau orang lain yang menjadi junior.

e) Mempunyai sikap disiplin.

Setiap beladiri pastinya akan memiliki teknik atau jurus dan aturan yang harus diterapkan dengan disiplin. Tanpa adanya disiplin dalam menerapkan jurus maupun aturan sangat memungkinkan hasil dari berlatih beladiri tidak akan maksimal.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pencak silat sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Selain itu, manfaat lain yang dirasakan yaitu membangkitkan rasa percaya diri atas kemampuan yang dimiliki, dapat melindungi diri dari berbagai kejahatan, belajar membangun kepemimpinan dalam diri seseorang, dan menjadi orang yang disiplin.

4. Teknik Dasar

Dalam mempelajari pencak silat, yang sangat penting diperhatikan adalah gerakan dasar. Gerakan dasar pencak silat adalah gerakan yang terencana, terarah, terkoordinasi, dan terkendali. Gerakan dasar tersebut seperti misalnya:

- a) Kuda-kuda,
- b) Sikap pasang,
- c) Gerak,
- d) Gerak langkah, dan
- e) Jatuhan.

Dengan demikian, sesuai dengan permasalahan penelitian, maka peneliti akan menjelaskan mengenai teknik dasar pencak silat khususnya teknik dasar yang sering digunakan dalam kategori pertandingan yaitu teknik jatuhan.

a. Teknik Jatuhan

Teknik jatuhan adalah teknik dan taktik serangan pada jarak jangkau jauh dan sedang yang dilaksanakan dengan menggunakan tungkai atau kaki untuk menjatuhkan lawan. Teknik jatuhan merupakan teknik menjatuhkan

lawan sebagai pembelaan akibat tindak lanjut dari teknik tangkapan atau serangan langsung.⁴²

Teknik ini wajib dikuasai dengan baik oleh seorang pesilat, jika ingin meraih prestasi tinggi dalam pertandingan Pencak Silat. Teknik jatuhan memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi, dan mempunyai nilai yang tinggi dalam pertandingan jika berhasil dilakukan dengan sempurna. Dari sudut penilaian, teknik jatuhan yang berhasil akan memperoleh nilai tertinggi, yakni 3.⁴³

Teknik jatuhan dapat dilakukan dengan merubah arah serangan lawan, dan menghilangkan tumpuan badan lawan. Pembahasan lebih lanjut sebagai berikut:⁴⁴

a) Merubah arah serangan lawan

Teknik jatuhan dilakukan dengan cara tarikan, dorongan, dan putaran yang didahului dengan teknik hindaran atau tangkapan, yaitu:

- 1) Dengan cara tarikan, yakni dengan manangkap dan menarik ke samping atau ke

⁴² Erwin Setyo Kriswanto, *Op. Cit.*, hlm. 104

⁴³ R. Kotot Slamet Hariyadi, *Teknik Dasar Pencak Silat Tanding*, (Jakarta: PT. Dian Rakyat, 2003) hlm. 96.

⁴⁴ Erwin Setyo Kriswanto, *Op. Cit.*, hlm. 104-112.

bawah yang arahnya berbeda dari serangan lawan.



Gambar 2.5
Gerakan Cara Tarikan

- 2) Dengan cara dorongan, yakni dengan mendorong lawan kearah yang berbeda dari arah serangan. Misalnya, lawan melakukan serangan lurus, maka bisa dilakukan hindaran yang dilanjutkan dengan melakukan dorongan ke samping.



Gambar 2.6
Gerakan Cara Dorongan

- 3) Dengan cara putaran, dengan menangkap serangan lawan dan menjatuhkannya dengan cara memutarakan tubuh ke kiri atau ke kanan.



Gambar 2.7
Gerakan Cara Putaran

- b) Menghilangkan tumpuan badan lawan

Teknik jatuhan ini dilakukan dengan menghilangkan tumpuan badan lawan sehingga

lawan tidak dapat menumpu lagi dan kehilangan keseimbangan. Teknik ini dapat dilakukan dengan sapuan, kaitan, angkatan, ungkitan, dan guntingan.

1) Sapuan

Teknik sapuan merupakan teknik jatuhnya yang pada pelaksanaannya menggunakan kaki sebagai alat serangnya. Teknik ini dilakukan dengan cara menyapu kaki lawan dengan kaki melintas dari luar ke dalam. Sapuan dapat dilakukan dengan posisi sapuan tegak, rebah, dan melingkar.



Gambar 2.8
Gerakan Teknik Sapuan

2) Kaitan

Usaha menjatuhkan lawan dengan cara mengait kaki lawan dengan menggunakan kaki, sehingga lawan kehilangan tumpuan badan. Kaitan dapat dilakukan dari arah luar, dalam, dan belakang.



Gambar 2.9
Gerakan Teknik Kaitan

3) Guntingan

Merupakan teknik jatuhnya yang tergolong sangat sulit dalam pelaksanaannya, Terdapat tiga cara melakukan teknik ini, yaitu:⁴⁵

- a. Guntingan kaki, yakni dilakukan dengan cara kaki lawan berada pada pangkal kedua paha (selangkangan). Dengan

⁴⁵ R. Kotot Slamet Hariyadi, *Op. Cit.* hlm 106

hentakan kedua kaki, lawan pasti akan terjatuh.



Gambar 2.10

Gerakan Cara Guntingan Kaki

- b. Guntingan pinggang, yakni dilakukan dengan cara bertumpu pada lantai, karena sasaran pinggang, maka loncatan harus lebih tinggi.



Gambar 2.11
Gerakan Cara Guntingan Pinggang

- c. Guntingan pinggang dengan loncatan penuh tanpa tumpuan.



Gambar 2.12
Gerakan Cara Guntingan Loncatan

Dari beberapa teknik-teknik yang sudah dijelaskan, teknik yang dipilih pengembang untuk dijadikan media video yaitu teknik jatuhan. Teknik jatuhan tersebut yaitu

teknik jatuhan dengan cara dorongan, putaran, dan guntingan (guntingan kaki & pinggang).

D. Kajian Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Profil Perguruan

Silat Rajawali Putih

1. Pengertian Sekolah Menengah Pertama

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan jenjang pendidikan dasar formal setelah menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar (SD).⁴⁶ Sekolah Menengah Pertama (SMP) dilaksanakan dalam kurun waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai dengan kelas 9. Secara umum, fungsi pokok SMP adalah:⁴⁷

- a. Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan yang Maha Esa;
- b. Mengembangkan keterampilan, sikap, dan nilai ilmiah;
- c. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang melek sains dan teknologi;
- d. Menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Dengan adanya fungsi pokok Sekolah Menengah Pertama

⁴⁶ Hamalik Oemar, *Pengembangan Kurikulum “Dasar-dasar dan Perkembangan”*, (Bandung: Mandor Maju, 1990), hlm. 137

⁴⁷ Depdiknas, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi*, (Jakarta: Depdiknas, 2003), hlm. 39

(SMP), maka dapat dirumuskan tujuan umum di antaranya, yaitu:⁴⁸

- a) Memperkaya pengetahuan peserta didik agar dapat selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi;
- b) Menumbuhkembangkan peserta didik yang berkualitas dan kompetitif serta menguasai berbagai bidang ilmu pengetahuan secara komprehensif, mantap, dan mendalam saat mengembangkan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan tersebut,
- c) Membentuk kepribadian peserta didik yang kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap dengan berbagai situasi perubahan yang terjadi;
- d) Meningkatkan kegiatan pendidikan dalam rangka mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Jadi, Sekolah Menengah adalah suatu jenjang sekolah antara Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu fungsi pokok Sekolah Menengah Pertama adalah membentuk untuk memperoleh pengetahuan secara sistematis dan mengembangkannya secara praktis.

⁴⁸ Sumarwan, *IPA Sekolah Menengah Pertama*, (Jakarta, Erlangga, 2007), hlm. 2

Sekolah Menengah Pertama fungsinya tidak hanya secara akademik saja, tetapi juga nonakademik. Secara akademik siswa bisa didapat dari kelas, sedangkan nonakademik siswa bisa didapat dari kegiatan ekstrakurikuler. Di setiap sekolah biasanya ada sederet daftar kegiatan ekstrakurikuler.

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan nonakademik yang dilakukan oleh siswa sekolah baik di sekolah maupun di luar sekolah. Pada umumnya kegiatan ekstrakurikuler ini dilaksanakan di luar jam belajar kurikulum standar. Tujuan dari kegiatan ekstrakurikuler adalah sebagai wadah menyalurkan hobi, bakat dan minat siswa secara positif yang dapat mengasah kemampuan, kreatifitas, jiwa sportifitas, dan meningkatkan rasa percaya diri. Macam-macam jenis kegiatan ekstrakurikuler, di antaranya yaitu: ekstrakurikuler olahraga, seni bela diri, seni musik, seni tari, keagamaan, dll.

Dalam kegiatan ekstrakurikuler juga dapat memberikan prestasi yang gemilang di luar sekolah, sehingga dapat mengharumkan nama sekolah. Walaupun secara akademis nilai dari kegiatan ekstrakurikuler tidak masuk langsung ke dalam nilai rapot. Namun, kegunaannya jauh lebih bermanfaat daripada tidak melakukan banyak hal di luar jam sekolah.

Pada umumnya peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) berusia 12-16 tahun.⁴⁹ Pada usia ini, peserta didik Sekolah Menengah Pertama sedang berada di masa remaja. Di mana masa remaja dianggap sebagai masa peralihan dari masa anak-anak. Pada masa-masa ini, remaja cenderung menghentikan aktifitas rekreasi yang menuntut banyak pengorbanan tenaga dan berhenti dari perkembangan kesukaan akan rekreasi yang di daiamnya ia bertindak sebagai pengamat yang fasif.⁵⁰ Hal ini disebabkan karena banyaknya tugas-tugas sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, kegiatan sosialisasi dengan lingkungan maupun teman sebaya. Oleh karena itu, mereka dapat memilih jenis jenis kegiatan yang mereka sukai ataupun kuasai.

Peaget membagi skema yang digunakan untuk memahami dunia meialui empat periode, yaitu: Periode sensorimotor yakni usia 0-2 tahun, periode praoperasional yakni usia 2-7 tahun, periode operasional konkret yakni usia 7-11 tahun, dan periode operasional formal usia 11 sampai dewasa. Siswa SMP masuk dalam periode operasional formal, yang mana siswa memiliki kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis dan menarik

⁴⁹ Elizabeth B Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Penertbit Erlangga, Eedisi Kelima), hlm. 206

⁵⁰ Djamarah, *Psikotogi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 107

kesimpulan dari informasi yang tersedia. Pada periode ini siswa mulai menyadari adanya konsep-konsep abstrak yang jauh dari pengalaman mereka sendiri selama ini.⁵¹

Terkait dengan karakteristik siswa Sekolah Menengah Pertama, penggunaan video bagi siswa SMP sangatlah tepat, karena dalam teori perkembangan kognitif piaget siswa SMP masuk dalam tahap transisi dari cara berpikir operasional kongkrit ke berpikir operasional formal.

2. Karakteristik Siswa Silat Rajawali Putih

Di dalam perguruan pencak silat Rajawali putih, rentang usia siswa untuk tingkat SMP adalah usia 12 - 16 tahun.⁵² Usia tersebut dapat dikategorikan sebagai anak usia remaja. Masa remaja merupakan masa pencarian jati diri seseorang dalam rentang masa kanak-kanak sampai masa dewasa.⁵³ Pada masa ini, pola pikir dan tingkah laku remaja sangat berbeda pada saat masih kanak-kanak.

Pada masa remaja, seseorang akan mengalami perubahan fisik lebih cepat dibandingkan dengan masa anak-anak dan masa dewasa.⁵⁴ Perubahan fisik secara dramatis mewarnai masa remaja,

⁵¹ Mapiere, *Psikologi Remaja*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), hlm. 55

⁵² Hurlock, Elizabeth B., *Op. Cit.* hlm. 206

⁵³ *Ibid.*, hlm. 207

⁵⁴ *Ibid.*, hlm. 207

terutama pada awal masa remaja. Pada masa ini remaja memerlukan asupan gizi yang lebih.

Para remaja bukan lagi kanak-kanak, melainkan tahap masa pertumbuhan menuju kedewasaan atau tahap memasuki masa transisi menjadi manusia dewasa. Sesuai dengan karakteristiknya, siswa remaja tidak lagi memerlukan bimbingan yang terus menerus dari guru atau pelatih, karena itu diperlukan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, seperti dengan menggunakan video pembelajaran.

Dalam penggunaan video pembelajaran dibutuhkan kemampuan berfikir secara abstrak seperti menangkap simbol-simbol dalam suatu informasi, menalar secara logis, berpikir sistematis, dan dapat menarik kesimpulan dari informasi yang ditangkap.⁵⁵ Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa SMP yang ada dalam tahap operasional formal. Selain itu, salah satu hobi dan minat siswa remaja adalah sesuatu yang mengandung unsur audiovisual seperti mendengarkan radio, bermain video game, sampai menonton pertunjukan film di bioskop. Dengan demikian, penggunaan video dalam pembelajaran teknik dasar jatuhnya silat di

⁵⁵ Mapiere. *Op. Cit.*, hlm. 55

Perguruan Silat Rajawali Putih sangat relevan dan dapat memberikan motivasi dan minat belajar kepada siswa.

3. Profil Perguruan Silat Rajawali Putih

Perguruan Silat Rajawali Putih ini dibentuk pada tanggal 12 Desember 1994 di Jakarta. Rajawali Putih adalah organisasi yang membantu serta membina fisik dan mental, terjalin persaudaraan, sportifitas, prestasi serta melestarikan kebudayaan bangsa yang berkesinambungan pada generasi muda yang akan datang untuk melanjutkan cita-cita Nasional.

Perguruan Pencak Silat Rajawali Putih ini biasanya di sekolah-sekolah dilaksanakan dalam kegiatan ekstrakurikuler, dan sudah ada di berbagai cabang, yaitu cabang Jakarta Timur, Jakarta Pusat, dan Bekasi. Cabang timur organisasi pencak silat perguruan Rajawali Putih terdapat di SMP N 167 Jakarta. Perguruan Rajawali putih ini merupakan tempat bernaungnya bagi siswa SMP N 167 untuk berlatih olahraga beladiri pencak silat.

Dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler pencak silat, diharapkan dapat mengorganisir keberadaan siswa yang memiliki minat dan bakat dalam bidang olahraga beladiri pencak silat. Oleh karena itu, perguruan pencak silat Rajawali Putih menyediakan

tenaga pengajar yang profesional, mempunyai pengalaman banyak, dan memiliki pengetahuan banyak tentang pencak silat.

E. Rasional Pengembangan

Perguruan pencak silat Rajawali Putih di SMP N 167 belum pernah menggunakan media untuk mempermudah siswa dalam memahami materi tentang teknik dasar jatuhan yang sangat berpengaruh dalam pertandingan. Merujuk hal tersebut, maka pengembang memilih media video sebagai media yang akan dikembangkan dalam penelitiannya.

Mengacu pada ketiga model pengembangan sistem pembelajaran yang telah diuraikan, pengembang akan menggunakan model Bergman & Moore sebagai acuan dalam proses pengembangan yang akan dilakukan. Pengembang memilih model ini karena berorientasi pada produk yang akan dilakukan dan model ini sangatlah sesuai dengan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah media video pembelajaran. Sementara itu, model Baker and Schutz jika ditinjau dari tujuannya model ini dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai produk pembelajaran, tetapi tidak dijelaskan secara spesifik menyebutkan produk pembelajaran yang seperti apa. Selanjutnya, pada model J. Moonen pengembang berpendapat bahwa model ini menjelaskan prosedur pengembangan produk berupa CAI. Oleh sebab itu, pengembang memutuskan untuk menggunakan model

Bergman & Moore karena yang paling sesuai dengan penelitian ini. Selain itu, model ini juga memberikan tahapan yang sangat jelas dalam penerapannya, sehingga memudahkan pengembang dalam mengembangkan produk sehingga memudahkan pengembangan dalam melaksanakan pengembangan secara optimal.

F. Penelitian Yang Relevan

Dalam hal ini peneliti menilai ada satu skripsi yang relevan dengan pengembangan video pembelajaran yang akan dikembangkan. Skripsi tersebut dibuat oleh:

Putra Sanubari dengan judul skripsi “Pengembangan Buku Panduan Gerakan Dasar Pencak Silat Sebagai Sumber Belajar di Perguruan Silat Pusaka Djakarta”.⁵⁶ Skripsi ini bertujuan untuk menghasilkan buku panduan gerakan dasar pencak silat di perguruan Pusaka Djakarta. Pengembangan buku ini mengacu kepada model Rowntree. Media tersebut mendapatkan nilai 3,1 pada evaluasi *expert review*, nilai 3,2 pada evaluasi *one to one (satu-satu)*, dan nilai 3,3 pada evaluasi *small group* (kelompok kecil). Secara keseluruhan, media cetak (buku panduan) tersebut dinyatakan cukup baik.

⁵⁶ Putra Sanubari, *Pengembangan Buku Panduan Gerakan Dasar Pencak Silat Sebagai Sumber Belajar di Perguruan Silat Pusaka Djakarta*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2017).

Aldio Yofanda dengan judul skripsi “Pengembangan Video Latihan Beban untuk meningkatkan massa otot tubuh di Muscle Academy Gym UNJ” Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2017.⁵⁷ Skripsi ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa video program latihan angkat beban untuk meningkatkan massa otot tubuh MAG Fitness Center UNJ dengan cara yang sistematis. Pengembangan program video ini mengacu kepada model ADDIE. Pengembangan ini evaluasi yang digunakan yaitu evaluasi formatif, pada tahap *review* ahli melibatkan 2 orang ahli yaitu 1 ahli media dan 1 ahli materi. Hasil pengembangan menyimpulkan bahwa video pembelajaran ini dapat membantu *member* untuk mencapai tujuan berlatih dan lebih memahami program latihan beban untuk meningkatkan massa otot tubuh.

Penelitian ini penulis jadikan sebagai penelitian yang relevan karena memiliki kesamaan tujuan penelitian yang akan dikembangkan yaitu untuk menghasilkan sebuah produk berupa video tutorial tentang Teknik Dasar Sikap Pasang dan Jatuhan pada olahraga Pencak Silat di Perguruan Rajawali Putih. Video tutorial tersebut yang dikemas semenarik mungkin dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

⁵⁷ Aldio Yofanda, *Pengembangan Video Latihan Beban untuk meningkatkan massa otot tubuh di Muscle Academy Gym UNJ*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2017).

Adapun judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Video Teknik Dasar Sikap Pasang dan Jatuhan pada Perguruan Rajawali Putih di SMP N 167”.

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan Pengembangan

Tujuan umum pengembangan video pembelajaran ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk berupa video tutorial tentang Teknik Dasar Jatuhan pada olahraga Pencak Silat di Perguruan Rajawali Putih.

Tujuan khusus pengembangan video pembelajaran ini adalah mendeskripsikan langkah-langkah dari model pengembangan Bergman & Moore, sebagai berikut:

- a.* Menganalisis masalah mulai dari analisis kebutuhan, analisis sasaran, analisis lingkungan, dan analisis konten.
- b.* Membuat desain rancangan produk.
- c.* Mengembangkan dokumen yang dibutuhkan untuk produksi.
- d.* Memproduksi media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah di desain.
- e.* Menggabungkan beberapa media menjadi satu produk yang utuh.
- f.* Melakukan validasi atau uji coba media yang telah diproduksi.

2. Sasaran dan Pengkaji

Pengkaji yang terlibat dalam pengembangan video pembelajaran adalah:

a. Ahli materi

Ahli materi menilai video dari aspek isi, yaitu tentang teknik dasar jatuhan. Ahli materi tersebut adalah seorang pengurus atau pelatih silat Rajawali Putih dan Ketua Silat UNJ. Beliau adalah R. Sutomo Handoyo yang merupakan guru besar perguruan silat Rajawali Putih dan Daus yang merupakan Ketua Silat UNJ.

b. Ahli media

Ahli media menilai video dari aspek media dan aspek isi/materi. Penilaian yang diberikan akan menjadi masukan untuk memperbaiki media yang dikembangkan. Ahli media yang terlibat dalam pengembangan video ini adalah Dosen Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Beliau adalah Ibu Retno Widyaningrum, M.Si.

c. Sasaran

Sasaran dari video ini adalah peserta silat Rajawali Putih di SMP N 167.

3. Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan adalah sebagai berikut:

- a. Kuesioner yang diberikan kepada ahli materi adalah untuk menilai isi/materi.
- b. Kuesioner yang diberikan kepada ahli media adalah untuk menilai video dari aspek media dan aspek isi/materi.
- c. Kuesioner yang diberikan kepada sasaran adalah untuk menilai kualitas media.
- d. Lembar pengamatan yang diberikan kepada pelatih untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran.

Kuesioner yang digunakan menggunakan skala likert 4-1. Selain itu ada kolom masukan untuk memberikan komentar, kritik, dan saran mengenai video yang dikembangkan. Lembar pengamatan berupa rubrik untuk menilai gerakan yang ditampilkan oleh peserta dengan kriteria 10 - 6.

4. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan Bergman and Moore. Langkah-langkah yang digunakan dalam

mengembangkan video pembelajaran teknik dasar jatuhan dalam olahraga pencak silat adalah sebagai berikut:

a. Analisis

Pada tahap ini pengembang melakukan analisis kebutuhan, analisis sasaran, analisis lingkungan, dan analisis konten terlebih dahulu. Untuk menganalisis kebutuhan, analisis sasaran, dan analisis konten pengembang melakukan diskusi dengan pengurus dan pelatih Perguruan Silat Rajawali Putih. Diskusi dilakukan dengan bertanya mengenai:

- a) masalah apa yang sering terjadi dalam proses latihan,
- b) apa saja yang dibutuhkan untuk mengatasi masalah tersebut,
- c) dari mana saja peserta dapat belajar gerakan tersebut,
- d) rentang usia peserta yang latihan,
- e) materi apa saja yang memang sangat penting bagi peserta harus memiliki kemampuan tersebut.

Terakhir, analisis lingkungan pengembang melakukan observasi terhadap lingkungan pembelajaran di SMP N 167. Pada saat observasi, pengembang melihat sekitar tempat

latihannya sudah cukup baik, namun kekurangannya adalah ketidaktersediaan media-media pembelajaran sebagai alat pendukung seperti laptop dan proyektor. Hal ini dikarenakan olahraga beladiri tidak membutuhkan media pendukung tersebut selama proses latihan, lebih pada langsung mempraktekkan dan belajar mandiri melalui media sosial seperti youtube dengan menggunakan teknologi seperti handphone.

b. Desain

Tahap desain dilakukan setelah melakukan analisis. Pada tahap ini pengembang mulai menyusun struktur program video dengan menyusun kerangka materi berupa Tujuan Pembelajaran, Garis Besar Isi Materi, dan Jabaran Materi.

Selanjutnya, pengembang menentukan spesifikasi elemen motivasi, strategi interaksi, dan metode penilaian. Elemen motivasi yang pengembang lakukan yaitu dengan menyajikan tujuan pembelajaran dalam video. Tujuan dari penentuan spesifikasi elemen motivasi adalah agar peserta silat termotivasi untuk belajar sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi yang disajikan dalam video tutorial dan memotivasi mereka untuk mempraktikkan gerakan dasar

dengan teknik yang tepat. Strategi interaksi berkaitan dengan bagaimana merancang interaksi yang terdapat dalam video untuk memberikan rangsangan terhadap peserta. Kemudian yang pengembang lakukan adalah dengan menampilkan gerakan yang benar dan detail. Setelah itu memberikan kertas berisikan *link* video dalam bentuk QRcode untuk mengajak peserta menyaksikan video. Pada tahap ini pengembang juga menentukan bentuk umpan balik yang terdapat dalam video yaitu berupa resume dan ajakan. Selanjutnya setelah peserta menyaksikan video, dilakukan penilaian oleh pelatih terhadap peserta melalui penilaian rubrik untuk mengetahui keterampilan dalam mempraktikkan teknik jatuhan.

c. Pengembangan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini termasuk langkah pra produksi. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini dengan cara menyiapkan dokumen-dokumen yang diperlukan untuk kegiatan produksi. Dokumen tersebut berupa naskah termasuk sinopsis dan *treatment*, dan *storyboard*.

1. Penulisan Naskah

Pada tahap ini dilakukan dengan mengembangkan sebuah ide cerita yang menarik sehingga menjadi sebuah naskah. Materi yang diangkat yaitu tentang teknik dasar jatuhan. Tahap ini menyusun sinopsis yang berisikan informasi mengenai materi yang hendak disampaikan dan menyusun *treatment* yang berisikan jalan cerita dari sebuah sinopsis secara detail.

Setelah menyusun sinopsis dan *treatment*, mulai menyusun naskah video yang berisikan alur cerita yang disajikan dalam video dan dibuat dengan format dua kolom yaitu kolom visual dan kolom audio. Sebuah naskah video di dalamnya berisi keterangan latar (tempat), tokoh, *angle* pengambilan gambar, *sound effect*, dan petunjuk teknis lainnya. Dengan demikian, naskah lebih mudah untuk dipahami dalam proses pembuatan *storyboard* hingga proses produksi.

2. Pembuatan *Storyboard*

Pada tahap ini, naskah yang sudah jadi diterjemahkan ke dalam bentuk dokumen *storyboard*. Pembuatan

storyboard dilakukan dengan cara membuat sketsa gambar yang dibutuhkan dalam video.

d. Produksi

Tahap ini merupakan penerapan dari tahap pengembangan (pra produksi). Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah proses pengambilan gambar sesuai dengan naskah video dan *storyboard*. Pertama, yang dilakukan adalah menata lokasi termasuk penempatan kamera yang sesuai dengan area yang ditentukan oleh *crew* dan sutradara sesuai dengan naskah yang dibuat. Proses pengambilan gambar ini dilakukan untuk merubah ide dalam naskah ke bentuk visual dan audio.

e. Penggabungan

Tahap ini merupakan tahap penggabungan hasil dari tahap produksi yang kemudian diedit. Dalam mengedit video, editor menggunakan aplikasi *editing* video yaitu Adobe Premiere. Selama proses *editing*, video akan diberi efek suara, tulisan atau gambar agar video yang dihasilkan terlihat lebih menarik. Kemudian, video melalui tahap *rendering* yaitu mengubah atau mengompresi format video ke dalam format mov. Selanjutnya video pembelajaran melalui proses uji coba

dengan memutar ulang untuk menentukan apakah video sudah layak digunakan atau belum. Jika seluruh tahap penggabungan telah dilakukan, maka selanjutnya akan masuk ke dalam tahap validasi.

f. Validasi

Pada tahap validasi, produk berupa video pembelajaran dibandingkan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, terdapat empat langkah sebagai berikut:

1) Persiapan

Pada tahap ini pengembang membuat instrumen dan menentukan ahli sebagai validator. Instrumen yang dibuat terdiri dari instrumen evaluasi formatif produk (kuesioner) dan lembar pengamatan. Instrumen kuesioner dibuat untuk menilai kualitas produk. Sedangkan lembar pengamatan dibuat untuk menilai hasil belajar siswa setelah menggunakan produk pembelajaran. Selanjutnya adalah menentukan ahli yang akan mengevaluasi produk. Ahli tersebut terdiri dari ahli media dan dua orang ahli materi.

2) *Expert Review* dan Uji Coba Responden

Pengembang melakukan *expert review* dan uji coba kepada responden untuk memperoleh data mengenai kualitas video pembelajaran. *Expert review* dan uji coba dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

a) *Expert Review*

Pada tahap ini, ahli media dan ahli materi diberikan kuesioner untuk menilai kualitas produk dari segi kelayakan media dan kecukupan materi yang dikembangkan.

b) Uji coba perorangan

Pada tahap uji coba perorangan melibatkan tiga orang peserta. Pada tahap ini peserta diberikan kuesioner untuk menilai video pembelajaran dari sisi pengguna. Setiap peserta memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Evaluasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi kesalahan yang ada pada video.

c) Uji coba lapangan

Pada tahap uji coba ini, dilakukan dengan menyaksikan video tutorial teknik jatuhan oleh peserta

silat. Setelah menyaksikan dan mempelajari semua materi yang terdapat dalam video teknik jatuhan, peserta memberikan penilaian terhadap video pembelajaran tersebut melalui kuesioner. Selanjutnya, pelatih melakukan uji coba lapangan kepada 14 peserta (7 pasangan) dengan cara mempraktikkan gerakan-gerakan yang terdapat dalam video tersebut. Sebelum melakukan uji coba, peserta diharapkan untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu dengan didampingi oleh pelatih guna mencegah terjadinya cedera. Setelah uji coba dilakukan, pelatih mengambil kesimpulan apakah para peserta silat sudah dapat melakukan teknik jatuhan dengan baik dan benar dengan cara mengisi tabel pengamatan.

3) Menilai Hasil Evaluasi

Hasil yang telah dapat dari expert review dan uji coba yang telah dilakukan, kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Statistik deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau

generalisasi. Data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis dengan menggunakan metode statistik yang terbilang cukup sederhana.

Untuk mengetahui skor rata-rata dari kuesioner yang digunakan oleh pengembang dengan skala likert dengan rentang nilai 1-4 dan pengembang menggunakan rumus statistik sederhana:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan skor}}{\text{Jumlah butir soal}}$$

Keterangan:

1 – 1,75 = Sangat tidak baik

1,76 – 2,5 = Tidak baik

2,6 – 3,25 = Baik

3,26 – 4,0 = Sangat baik

Sementara untuk mengetahui skor yang diperoleh melalui tabel pengamatan, pengembang menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Total keseluruhan skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

90% – 100% : Sangat Baik

80% – 89% : Baik

70% – 79% : Sedang

60% – 69% : Perlu dibina

50% – 59% : Perlu bantuan khusus

4) Revisi

Setelah mengetahui kekurangan produk berdasarkan data yang diperoleh dari hasil evaluasi, kemudian dilakukan revisi atau perbaikan untuk meningkatkan kualitas produk.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah video pembelajaran berupa tutorial tentang Teknik Dasar Jatuhan pada olahraga Pencak Silat di Perguruan Rajawali Putih. Produk ini berjudul “Video Tutorial Teknik Dasar Jatuhan Pencak Silat”. Produk video pembelajaran ini dapat digunakan oleh peserta silat Rajawali Putih sebagai media pembelajaran yang baru, lebih menarik, dan menyenangkan. Selain peserta silat, pelatih juga dapat memanfaatkan produk video pembelajaran untuk memudahkan menyampaikan materi pada saat latihan. Video pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan Bergman & Moore.

B. Karakteristik Produk

Di era globalisasi seperti ini, internet bukanlah hal yang baru lagi. Setiap orang dapat mengakses kapan saja dan di mana saja dengan mudah, serta kemampuan peserta silat yang sudah cukup mengoperasikan perangkat komputer dan handphone, maka produk ini tersedia dalam bentuk online dan dapat diakses

menggunakan sosial media, yaitu melalui situs Youtube. Video ini juga dapat langsung diakses dengan cara memindai QRcode menggunakan aplikasi QR & Barcode Scanner Zyang tersedia di handphone.



Gambar 4.1 QR Code
Gerakan Teknik Jatuhan
Dengan Cara Dorongan



Gambar 4.2 QR Code
Gerakan Teknik Jatuhan
Dengan Cara Putaran



Gambar 4.3 QR Code
Gerakan Teknik Jatuhan
Dengan Cara Guntingan Kaki



Gambar 4.4 QR Code
Gerakan Teknik Jatuhan
Dengan Cara Guntingan Pinggang

C. Kelebihan Produk

Kelebihan program video pembelajaran teknik dasar jatuhan ini, yaitu menampilkan materi secara detail untuk mempelajari latihan teknik dasar jatuhan. Materi ini dikemas menjadi empat bagian, yaitu mulai dari teknik jatuhan dengan cara dorongan,

putaran, dan guntingan (kaki & pinggang). Dengan maksud agar peserta silat dapat mempelajari bagian video tertentu yang belum dikuasai tanpa harus menonton keseluruhan materi.

Video ini memiliki kemampuan dalam memberikan arahan secara perlahan dari gerakan teknik dasar jatuhnya dengan memadukan unsur visual seperti visual gerak, teks, angka, dan audio menjadi satu format media audio visual (video). Keunggulan tersebut memudahkan peserta silat dalam menerima materi yang dipelajarinya. Materi yang dikemas dalam video ini dapat memvisualisasikan gerakan tubuh dari berbagai macam sisi. Selain itu, video ini juga dikemas dengan menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti serta warna dan tulisan yang sesuai untuk mendukung pesan.

Kelebihan lain dari video ini adalah kualitas format video yang baik. Produk ini juga dikemas dengan standar kualitas video HD (*high definition*). Serta video ini juga dapat diakses melalui saluran Youtube yang bisa dilihat kapan saja dan dimana saja dengan jaringan internet.

D. Prosedur Pemanfaatan Produk

Produk pengembangan video pembelajaran ini dapat dimanfaatkan oleh pelatih dan peserta silat. Sebelum

memanfaatkan video, pelatih terlebih dahulu memandu peserta silat untuk melakukan peregangan, untuk menghindari cedera atau kram otot. Setelah melakukan peregangan, pelatih memberikan penjelasan garis besar materi yang akan dipelajari dari tayangan video pembelajaran tentang teknik dasar jatuhan. Selanjutnya, pelatih memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai setelah mempelajari materi dalam video tersebut. Lalu, pelatih mengarahkan peserta untuk menscan barcode yang sudah dibagikan sebagai akses menonton video melalui saluran Youtube. Setelah video selesai ditayangkan, pelatih memberikan penjelasan tambahan pada bagian yang dianggap penting. Pelatih memberikan pertanyaan kepada peserta silat untuk mengetahui sejauh mana mereka menerima materi yang disampaikan melalui tayangan video tersebut. Setelah peserta menyaksikan video ini, kemudian mereka dinilai melalui lembar pengamatan. Dengan begitu, setelah peserta menyaksikan video, pelatih dapat mengetahui ketercapaian mereka dalam mempraktekkan gerakan teknik dasar jatuhan.

E. Deskripsi Hasil

Produk video tutorial tentang Teknik Dasar Jatuhan pada olahraga Pencak Silat di Perguruan Rajawali Putih yang sudah selesai dikembangkan berdasarkan tahapan pengembangan

Bergman & Moore yang membagi tahapan pengembangannya dalam enam langkah, yaitu *Analysis, Design, Development, Produce, Author, Validate*.

1) Analisis

Pada kegiatan ini, pengembang melakukan diskusi kepada pelatih, yaitu tentang kebutuhan latihan, karakteristik peserta, materi yang akan dikembangkan, dan lingkungan belajar. Hasilnya adalah:

- a. Pertama, melakukan kegiatan analisis kebutuhan untuk mencari informasi awal yang terdapat pada perguruan silat Rajawali Putih di SMP N 167. Hasil dari diskusi pengembang dengan pelatih yaitu bahwa peserta membutuhkan sumber belajar lain berupa media pembelajaran yang dapat membantu mereka dalam berlatih selain pelatih. Media pembelajaran yang dibutuhkan berupa video pembelajaran.
- b. Kedua kegiatan analisis karakteristik untuk mendapatkan data sesuai dengan rentang usia seluruh peserta silat Rajawali Putih di SMP N 167. Hasilnya adalah bahwa rentang usia peserta kisaran 12-16 tahun. Jika dilihat dari rentang usia, peserta sudah dapat berpikir secara abstrak, dapat belajar mandiri dengan media, dan tertarik pada hal-

hal yang sifatnya membuat dirinya merasa tertantang, dan ingin mencoba. Oleh sebab itu, video pembelajaran sangatlah cocok digunakan oleh peserta silat Rajawali Putih di SMP N 167.

- c. Ketiga, kegiatan analisis konten untuk mendapatkan data tentang materi yang akan dikembangkan. Hasil dari diskusi dengan pelatih yaitu bahwa materi yang sangat cocok disajikan dalam video pembelajaran adalah materi tentang teknik dasar jatuhan diantaranya teknik jatuhan dengan cara dorongan, putaran, dan guntingan (kaki&pinggang). Teknik jatuhan ini dipilih karena teknik ini menjadi salah satu gerakan dasar yang sangat penting pada saat melakukan fighting. Selain itu, gerakan teknik jatuhan ini memiliki poin yang sanagat besar dalam pertandingan.
- d. Keempat, kegiatan analisis lingkungan pembelajaran di SMP N 167. Hasilnya yaitu bahwa perguruan silat Rajawali Putih di SMP N 167 ini memiliki sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan latihan berlangsung.

2) Desain

A. Kegiatan ini merumuskan Tujuan Pembelajaran, Garis Besar Isi Materi dan Jabaran Materi.

1. Rumusan Tujuan Pembelajaran

a. Tujuan Pembelajaran Umum

Setelah mempelajari materi pada video tutorial pembelajaran ini, peserta diharapkan dapat mempraktekkan gerakan teknik dasar jatuhan pencak silat dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah yang berlaku.

2. Tujuan Pembelajaran Khusus

a. Peserta dapat mempraktekkan gerakan teknik jatuhan dengan cara dorongan dengan baik dan benar

b. Peserta dapat mempraktekkan gerakan teknik jatuhan dengan cara putaran dengan baik dan benar

c. Peserta dapat mempraktekkan gerakan teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki dengan baik dan benar

d. Peserta dapat mempraktekkan gerakan teknik jatuhan dengan cara guntuingan pinggang dengan baik dan benar

3. Garis Besar Isi Media

Materi : Teknik Dasar Jatuhan

Penulis : Bunga Perwitasari

Deskripsi singkat: Video ini membahas tentang gerakan teknik dasar jatuhan pencak silat yang aman, baik dan benar dengan materi teknik jatuhab dengan cara dorongan, putaran, dan guntungan (guntingan kaki dan pinggang).

Tujuan : Setelah mempelajari materi pada video tutorial pembelajaran ini, peserta diharapkan dapat mempraktekkan gerakan teknik dasar jatuhan pencak silat dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah yang berlaku.

Tabel 4.1 Garis Besar Isi Media

No	Kompetensi	Indikator	Materi Pokok	Ragam Pengetahuan
1	Siswa diharapkan dapat mempraktekkan latihan teknik jatuhan dengan cara dorongan	Mempraktekkan latihan teknik jatuhan dengan cara dorongan	Tenik jatuhan dengan cara dorongan	Prosedural
2	Siswa diharapkan dapat mempraktekkan latihan teknik jatuhan dengan cara putaran	Mempraktekkan latihan teknik jatuhan dengan cara putaran	Tenik jatuhan dengan cara putaran	
3	Siswa diharapkan dapat mempraktekkan latihan teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki	Mempraktekkan latihan teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki	Tenik jatuhan dengan cara guntingan kaki	
4	Siswa diharapkan dapat mempraktekkan latihan teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang	Mempraktekkan latihan teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang	Tenik jatuhan dengan cara guntingan pinggang	

4. Jabaran Materi

Materi : Teknik Dasar Jatuhan

Penulis : Bunga Perwitasari

Deskripsi singkat : Video ini membahas tentang gerakan teknik dasar jatuhan pencak silat yang aman, baik dan benar dengan materi teknik jatuhab dengan cara dorongan, putaran, dan guntungan (guntungan kaki dan pinggang).

Tujuan : Setelah mempelajari mater pada video tutorial pembelajaran ini, peserta diharapkan dapat mengaplikasikan atau mendemonstrasikan gerakan teknik dasar jatuhan pencak silat dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah yang berlaku.

Tabel 4.2 Jabaran Materi

No	Kompetensi	Indikator	Uraian Materi
1	Tenik jatuhan dengan cara dorongan	Mempraktekkan latihan Teknik	Teknik jatuhan dengan cara dorongan

		jatuhan dengan cara dorongan	<p>1. Hindaran serangan Posisi badan menghindar ke arah kanan.</p> <p>2. Menangkap serangan Menangkap kaki lawan menggunakan tangan kiri.</p> <p>3. Mendorong Mendorong lawan dengan mengaitkan kaki kanan ke kaki kiri lawan, lalu di hentakkan dengan mendorong (mendobrak) dada lawan.</p>
2	Tenik jatuhan dengan cara putaran	Mempraktekkan latihan Teknik jatuhan dengan cara putaran	<p>Teknik jatuhan dengan cara putaran</p> <p>1. Hindaran serangan Posisi badan menghindar ke arah kiri.</p> <p>2. Menangkap serangan Menangkap kaki lawan menggunakan tangan kanan.</p> <p>3. Menjatuhkan lawan dengan memutarakan tubuh ke kiri</p>

			Lempar kaki lawan dengan memutar ke arah kiri.
3	Tenik jatuhan dengan cara guntingan kaki	Mempraktekkan latihan Teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki	<p>Teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan Posisi badan jongkok dan kedua tangan berada di depan menyentuh lantai. 2. Serangan kaki Menjepit kaki lawan dengan posisi kaki lawan berada pada pangkal kedua paha (selangkangan). 3. Menghentakkan kaki Hentakkan kedua kaki yang sudah menjepit kaki lawan.
4	Tenik jatuhan dengan cara guntingan pinggang	Mempraktekkan latihan Teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang	<p>Teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meloncat dan bertumpu pada lantai Menyerang lawan dengan meloncat dan posisi tangan bertumpu ke lantai.

			<p>2. Mengaitkan kedua pangkal paha (selangkangan) kepinggang dan paha Jepit pinggang dan paha lawan berada pada pangkal kedua paha (selangkangan).</p> <p>3. Menghentakkan kaki Hentakkan kedua kaki yang sudah menjepit pinggang dan paha lawan.</p>
--	--	--	--

B. Hasil yang didapatkan setelah menentukan elemen motivasi, strategi interaksi, dan metode penilaian, sebagai berikut:

1) Elemen Motivasi

- a. Adanya tujuan pembelajaran pada awal penyajian, sehingga peserta mengetahui apa yang harus dicapai.
- b. Adanya gerak secara nyata dan detail.
- c. Adanya penjelasan berupa teks dari setiap gerakan.

- d. Adanya gerakan inti yang ditampilkan dalam gerak lambat (*slow motion*).

2) Strategi interaksi

- a. Memberikan contoh gerakan yang tepat, sehingga peserta dapat mempraktekkan.
- b. Memberikan sebuah kartu berisikan barcode link video untuk di *scan* di handphone masing-masing agar terhubung dengan video di Youtube.

3) Metode Penilaian

- a. Resume yang disajikan dalam video berupa pengulangan gerakan detail dalam bentuk *slow motion*.
- b. Adanya ajakan untuk melakukan gerakan yang sudah disaksikan. Ajakan yang terdapat dalam video berupa kalimat yang di ucapkan oleh narator. Kalimat tersebut yaitu “Coba kalian praktekkan dengan baik dan benar. Selamat berlatih.”
- c. Bentuk penilaian yang ditentukan berupa penilaian rubrik. Secara lebih rinci table penilaian rubric terlampir pada halaman 157.

3) Pengembangan

Hasil dari kegiatan ini berupa dokumen yang diperlukan untuk produksi seperti sinopsis, naskah video, storyboard, pembagian *jobdesc crew* dan pemilihan *talent* yang akan memperagakan teknik jatuhan sesuai dengan naskah video untuk produksi video pembelajaran yang terdapat pada lampiran 161.

4) Produksi

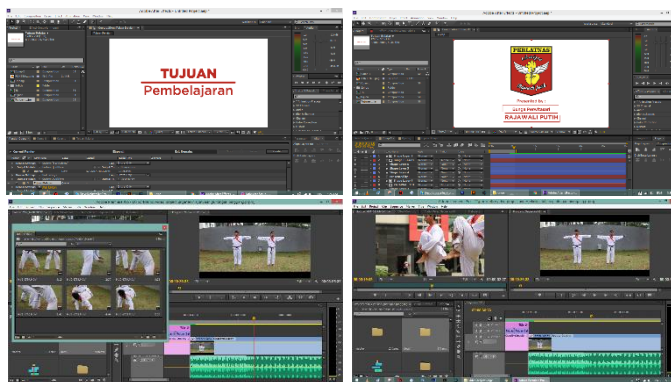
Kegiatan ini dilakukan proses *shooting* hingga dihasilkan sebuah *RAW video* yang siap untuk diedit ditahap selanjunya.



Gambar 4.5
Proses Shooting

5) Penggabungan

Pada kegiatan ini editor mengolah hasil dari produksi untuk diedit. Hasil dari kegiatan ini yaitu sebuah video pembelajaran yang sudah dikemas secara menarik.



Gambar 4.6
Proses Editing

6) Validasi

a. Persiapan

Instrumen yang dihasilkan terdiri dari kuisisioner untuk ahli materi, kuisisioner untuk ahli media, kuisisioner untuk sasaran dan lembar pengamatan. Kisi-kisi dan instrumen evaluasi terlampir pada halaman 144 -160.

b. Expert Review dan Uji Coba Responden

Hasil uji coba yang dilakukan dengan menggunakan evaluasi formatif sebagai berikut:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Penilaian Ahli

Tahap Uji Coba		Hasil	Komentar/Saran	Perbaikan	
Expert Review	Ahli Materi Olahraga (OR)	3,50	Teknik harus lebih diperhatikan lagi, karena menyangkut efektivitas dan efisiensi tujuan teknik tersebut serta untuk meminimalisir terjadinya cedera akibat teknik yang salah.	memperbaiki gerakan yang masih kurang tepat.	
	Ahli Materi Ketua Rajawali Putih	3,75	Video sudah bagus.	Mengingat video ini berfokus pada gerakan teknik jatuhan, sehingga tidak memungkinkan menambah gerakan lain yang tidak relevan.	
			Gerakan sudah sesuai dengan kaidah yang berlaku.		
	Ahli Media	3,37	Apabila memungkinkan bisa dibuat video gerakan lainnya.	Tambahkan tujuan pembelajaran dalam bentuk teks.	Memasukkan teks tujuan pembelajaran dalam video.
			Perubahan teks pada bagian resume.	Merubah kalimat pada bagian resume.	
			Musik sudah bagus tetapi masih cenderung monoton.	Menambahkan musik yang lebih sesuai dengan materi.	

Tabel di atas menyajikan hasil dari serangkaian uji coba yang telah dilakukan. Uji coba pertama yang dilakukan adalah *Expert Review* oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi

olahraga (OR), ahli materi Ketua Rajawali Putih, dan ahli media.

Skala yang digunakan dalam instrumen yaitu 1 – 4 dan menggunakan rumus statistic sederhana:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan skor}}{\text{Jumlah butir soal}}$$

Keterangan:

1 – 1,75 = Sangat tidak baik

1,76 – 2,5 = Tidak baik

2,6 – 3,25 = Baik

3,26 – 4,0 = Sangat baik

Dengan melihat perhitungan diatas, hasil *expert review* kepada ahli materi Olahraga (OR) menghasilkan skor rata-rata sebesar 3,50. Berdasarkan skala 1 – 4.0 , dapat diartikan penilaian tersebut **sangat baik** dilihat dari segi materi.

Expert Review kepada ahli materi Ketua Rajawali Putih menghasilkan skor rata-rata sebesar 3,75. Berdasarkan skala 1 – 4.0, dapat diartikan penilaian tersebut **sangat baik** dilihat dari segi materi.

Expert Review kepada ahli media menghasilkan skor rata-rata sebesar 3,37. Berdasarkan skala 1 – 4.0, dapat diartikan penilaian tersebut **sangat baik** dilihat dari segi materi. Sebelum dilanjutkan ketahap uji coba pengguna, produk video pembelajaran direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Uji Coba Kepada Sasaran

Tahap Uji Coba		Hasil
Kuesioner Pengguna Media	<i>One-to-One</i>	3,22
	<i>Field Test</i>	3,58
Penilaian Pencapaian	<i>Field Test</i>	93%

Skala yang digunakan dalam instrumen yaitu 1 – 4 dan menggunakan rumus statistik sederhana:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan skor}}{\text{Jumlah butir soal}}$$

Keterangan:

- 1 – 1,75 = Sangat tidak baik
- 1,76 – 2,5 = Tidak baik
- 2,6 – 3,25 = Baik
- 3,26 – 4,0 = Sangat baik

Rumus yang dapat digunakan untuk mengolah data serta hasil yang diperoleh berdasarkan rekapitulasi *field test* menggunakan penilaian rubrik.

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Total keseluruhan skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

- 90% – 100% : Sangat Baik

80% – 89%	: Baik
70% – 79%	: Sedang
60% – 69%	: Perlu dibina
50% – 59%	: Perlu bantuan khusus

Uji coba *One-to-One* dilakukan kepada tiga orang peserta silat menghasilkan skor rata-rata sebesar 3,22. Berdasarkan skala 1 – 4.0 , dapat diartikan penilaian tersebut **baik**.

Uji coba *Field Test* dilakukan kepada 14 orang peserta silat menghasilkan skor rata-rata sebesar 3,58. Berdasarkan skala 1 – 4.0 , dapat diartikan penilaian tersebut **sangat baik**.

Penilaian pencapaian tujuan pembelajaran dilakukan dengan pengisian rubrik pengamatan oleh pelatih kepada 14 orang peserta menghasilkan rata-rata pencapaian sebesar 93%, berdasarkan skala 50% - 100%, dapat diartikan bahwa media video pembelajaran teknik dasar jatuhan yang dikembangkan dikategorikan **sangat baik**.

F. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk video teknik dasar jatuhan ini masih memiliki keterbatasan, antara lain:

1. Keterbatasan talent sebagai peraga karena sulit menyesuaikan waktu dengan crew, sehingga talent yang digunakan bukan dari perguruan silat Rajawali Putih.
2. Sulit menemukan tempat untuk syuting dengan latar rumput yang sesuai agar terlihat rapi.
3. Keterbatasan sasaran saat proses uji coba lapangan (*field test*), sehingga digunakan hanya 14 orang karena beberapa peserta lain sudah mahir dalam mempraktekkan gerakan tersebut.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa video tutorial tentang Teknik Dasar Jatuhan pada olahraga Pencak Silat di Perguruan Rajawali Putih. Prosedur pengembangan produk ini mengikuti langkah-langkah dari model Bergman & Moore secara sistematis. Model Bergman & Moore digunakan karena tahapan yang terdapat pada model ini sangat sesuai dalam mengembangkan produk pembelajaran. Tahapan yang terdapat pada model Bergman & Moore terdiri dari 6 tahapan, antara lain:

1. Tahap analisis pengembang melakukan diskusi kepada pelatih tentang kebutuhan latihan, karakteristik peserta, materi yang akan dikembangkan, dan lingkungan belajarnya. Hasil dari diskusi yaitu berupa data tentang kebutuhan latihan, data tentang karakteristik, data tentang materi, dan data tentang lingkungan belajar.

2. Tahap desain menyusun struktur program. Hasilnya berupa rancangan produk, yaitu terdiri dari tujuan pembelajaran, gbim, jm, spesifikasi elemen motivasi, strategi interaksi, dan metode penilaian.
3. Tahap pengembangan merupakan tahap pra produksi. Hasilnya berupa dokumen sinopsis, *treatment*, naskah, dan *storyboard*.
4. Tahap produksi video pembelajaran dilakukan dengan pengambilan gambar (shooting). Hasilnya berupa *RAW* video.
5. Tahap penggabungan merupakan proses menggabungkan gambar, audio, teks, music, sound effect kemudian diedit. Hasilnya berupa format video pembelajaran.
6. Tahap validasi menilai produk melalui *expert review*, one-to-one. Kemudian untuk ketercapaian tujuan pembelajaran oleh dilakukan melalui penilaian kinerja peserta dengan menggunakan rubric (*field test*). Hasilnya berupa data penilaian produk.

Produk yang sudah dikembangkan ini melewati tiga tahapan uji coba, yaitu *expert review* oleh dua orang ahli

materi dan satu orang uji coba ahli media, uji coba *one-to-one* dengan tiga orang peserta, dan *field test* dengan 14 orang peserta. Perolehan nilai rata-rata keseluruhan dari hasil uji coba ahli media yaitu 3,37 dapat diartikan penilaian tersebut **sangat baik**. Hasil uji coba kepada ahli materi pertama kepada dosen Olahraga yaitu 3,50 dapat diartikan penilaian tersebut **sangat baik**. Hasil uji coba kepada ahli materi kedua kepada ketua perguruan Rajawali Putih yaitu 3,75 dapat diartikan penilaian tersebut **sangat baik**. Selanjutnya, uji coba pengguna media *one-to-one* dilakukan dengan tiga orang peserta diperoleh skor rata-rata yaitu 3,22 dapat diartikan penilaian tersebut **baik**. Kemudian, uji coba pengguna media *field test* diperoleh skor rata-rata yaitu 3,58 dapat diartikan penilaian tersebut **sangat baik**. Terakhir penilaian pencapaian *field test* dengan 14 orang peserta diperoleh presentase yaitu 93% dapat diartikan bahwa media video pembelajaran teknik dasar jatuhan yang dikembangkan dikategorikan **sangat baik**.

Berdasarkan penjelasan mengenai prosedur pengembangan dan hasil evaluasi produk, maka dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran ini sudah

dikembangkan secara sistematis dan hasilnya sangat baik, sehingga dapat digunakan secara meluas.

B. Implikasi

Hasil pengembangan media video teknik dasar jatuhan pada perguruan Rajawali Putih di SMP N 167 memiliki implikasi, sebagai berikut:

1. Dari hasil validasi, kualitas video sudah tergolong sangat baik dan dapat digunakan oleh peserta silat dalam mempelajari gerakan teknik dasar jatuhan. Video pembelajaran ini memiliki keunggulan untuk meningkatkan minat belajar peserta, memudahkan siswa dalam memahami materi, memudahkan pelatih dalam menyampaikan materi, dan bisa dijadikan sebagai referensi dalam pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler silat. Video pembelajaran ini juga memberikan pengalaman yang baru dan menyenangkan bagi mereka. Selain itu, video ini juga dapat dimanfaatkan oleh peserta sebagai sumber belajar tambahan diluar jam latihan, dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

2. Video ini dapat membantu pelatih dalam menyampaikan materi teknik dasar jatuhan kepada peserta silat dengan lebih variatif dan dapat dipelajari secara berulang-ulang oleh peserta. Selain itu, video ini dapat dimanfaatkan sebagai media tambahan, dimana media video ini dapat menggantikan peran pelatih dalam menyampaikan materi kepada peserta silat.

C. Saran

Beberapa saran yang dapat pengembang sampaikan berdasarkan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran, sebagai berikut:

1. Agar dapat menggunakan video pembelajaran ini dengan baik, sehingga benar-benar dapat memudahkan peserta memahami materi teknik dasar jatuhan.
2. Agar dapat menggunakan video pembelajaran ini sebagai referensi dan acuan dalam menyampaikan materi.
3. Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, sekiranya dapat menjadikan produk pengembangan ini sebagai penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldio Yofanda, *Pengembangan Video Latihan Beban untuk meningkatkan massa otot tubuh di Muscle Academy Gym UNJ*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2017).
- Anderson, Ronald H, *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*, (Jakarta: CV Rajawali, 1987)
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002)
- Depdiknas, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi*, (Jakarta: Depdiknas, 2003)
- Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002)
- Hariyadi, R. Kotot Slamet, *Teknik Dasar Pencak Silat Tanding*, (Jakarta: PT. Dian Rakyat, 2003)
- Hurlock, Elizabeth B, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, Eedisi Kelima)
- Kriswanto, Erwin Setyo, *Pencak Silat, Sejarah dan Perkembangan Pencak silat, Teknik-teknik dalam Pencak Silat, Pengetahuan Dasar Pertandingan Pencak Silat*, (Yogyakarta: PUSTAKABARUPRESS, 2015)
- Kustandi, Cecep dkk. *Media Pembelajaran, Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 73.

- Lasmono, Suharto, *Pemanfaatan Program Televisi/Video*, (Jakarta: Pustekom, 1999), hlm. 20
- Mapiere, *Psikologi Remaja*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1982)
- Miarso, Yusufhadi dkk, *Teknologi komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: CV Rajawali, 1984), hlm. 62-63
- Miarso, Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2005)
- Mukhtar dan Martini Yamin, *Metode Pembelajaran yang Berhasil*, (Jakarta: CV Sasama Mitra Sukesa, 2003)
- Mulyana, *Pendidikan Pencak Silat, Membangun Jati Diri dan Karakter Bangsa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014)
- Notosoejitno, *Khazanah Pencak Silat*, (Jakarta: Infomedika, 1997)
- Notosoejitno, *Khazanah Pencak Silat*, (Jakarta: Infomedika, 1997)
- Oemar, Hamalik, *Pengembangan Kurikulum “Dasar-dasar dan Perkembangan”*, (Bandung: Mandor Maju, 1990)
- Pribadi, Benny A, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), hlm. 88
- Putra Sanubari, *Pengembangan Buku Panduan Gerakan Dasar Pencak Silat Sebagai Sumber Belajar di Perguruan Silat Pusaka Djakarta*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2017).
- Riyana, Cheppy, *Pedoman Pengembangan Media Video*, (Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia, 2007)

- Sadiman, Arief dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007)
- Seels Barbara, dan Rita Richey, *Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya*, (AECT: 1994)
- Siregar, Eveline dan Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Presentasi*, (Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ, 2015)
- Situmorang, Robinson dan Atwi Suparman, *Pengajaran dengan Media*, (Jakarta: STIA LAN Press, 1998)
- Situmorang, Robinson, *Media Televisi*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan, 2006)
- Sulaiman, Amir H., *Media Audio Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*, (Jakarta: Era Media, 1985)
- Sumarwan, IPA Sekolah Menengah Pertama, (Jakarta, Erlangga, 2007)
- Suparman, M. Atwi, *Desain Instruksional*, (Jakarta: PAU - UT, 2004), hlm. 37.
- Tarmudji, Tarsis, *Metode dan Media Penyajian Materi*, (Yogyakarta: Lyberty, 1987), hlm. 68
- Warsihna, Jaka, *Modul Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas: Pembuatan Media Video*, (Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan, 2010)

<http://olah-raga-indonesia.blogspot.co.id/2013/04/pencak->

[silat_5138.html](http://olah-raga-indonesia.blogspot.co.id/2013/04/pencak-silat_5138.html) (diakses pada tanggal 28 mei 2016 pkl. 15.23)

<http://serbabeladiri.blogspot.co.id/2013/08/manfaat-berlatih-beladiri.html>

(diakses pada tanggal 28 mei 2016 pkl. 15.23)

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

(Rekapitulasi Hasil *Expert Review* dan Uji Coba Sasaran)

**Perhitungan Hasil Uji Coba *Expert Review*
(Ahli Materi)**

No	Ahli Materi 1 (Olahraga)	Ahli Materi 2 (Ketua Rajawali Putih)
1	4	4
2	3	4
3	4	4
4	4	4
5	3	3
6	3	3
7	3	4
8	4	4
Jumlah	28	30
Total	3.5	3.75

**Perhitungan Hasil Uji Coba *Expert Review*
(Ahli Media)**

No	Ahli Media
1	3
2	4
3	3
4	4
5	4
6	3
7	4
8	3
9	3
10	3
11	3
12	3
13	4

14	3
15	3
16	4
17	4
18	3
19	3
20	4
21	4
22	4
23	4
24	1
Jumlah	81
Total	3.375

**Perhitungan Hasil Uji Coba Sasaran
(One-to-One)**

No Soal	Sasaran 1	Sasaran 2	Sasaran 3	Jumlah
1	3	3	4	3.333333
2	4	3	4	3.666667
3	4	3	3	3.333333
4	3	3	3	3
5	3	3	3	3
6	3	4	3	3.333333
7	3	4	3	3.333333
8	3	3	3	3
9	4	3	3	3.333333
10	3	3	3	3
11	3	3	3	3
12	3	3	4	3.333333
Jumlah	39	38	39	38.66667
Total	3.25	3.166667	3.25	3.222222

**Perhitungan Hasil Uji Coba Lapangan (*Field Test*)
Penilaian Rubrik**

No	Responden	Aspek Yang Dinilai				Rata-rata
		1	2	3	4	
1	IKHFAD HAIKAL FADLI	15	15	30	36	24
2	RIZA FANSOFI TORIQILLAH	15	15	30	40	25
3	MANDALA FADILLAH	15	15	30	36	24
4	UNAI SAH NUR SALAMAH	15	15	30	40	25
5	MAULANA YUSUF	15	13.5	24	32	21.125
6	FRANSYAH MALIK IBRAHIM	15	15	27	30	21.75
7	SABRINA ANANDA	15	15	24	32	21.5
8	RAHMA	15	13.5	24	32	21.125
9	MUHAMMAD RAFA FEBRIAN	15	13.5	24	32	21.125
10	M. ANDIKO	15	13.5	30	32	22.625
11	LIONTIN FIRDAUS	15	15	30	40	25
12	TAHARA CAHAYA	15	15	30	40	25
13	IKA NUR INAYAH	15	15	30	40	25
14	ALIF RIZKI	15	15	30	40	25
Jumlah		210	204	393	502	327.25
Rata-rata %		100	97.14286	93.57143	89.64286	93.5

LAMPIRAN 2

(Lembar Validasi Instrumen, Kisi-kisi dan Instrumen
Kuisisioner untuk Ahli materi, Ahli Media, Sasaran,
dan Lembar Pengamatan)

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI KONSTRUKSI

Petunjuk Pengisian

1. Mohon bantuan Bapak/Ibu untuk menilai instrumen yang dikembangkan untuk penelitian. **“Pembangunan Media Video Teknik Dasar Jatuh pada Perguruan Rajawali Putih di SMP N 167”**
2. Mohon berikan penilaian pada tiap butir soal sesuai dengan pernyataan bahasa yang digunakan.
3. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala yang dianggap tepat, yang memiliki makna:
4 = sangat sesuai, 3 = sesuai, 2 = cukup sesuai, 1 = tidak sesuai
4. Keterangan diisi apabila ada catatan untuk butir soal

- A. Instrumen Kuesioner kepada Ahli Materi untuk penelitian **“Pembangunan Media Video Teknik Dasar Jatuh pada Perguruan Rajawali Putih di SMP N 167”**

Nomor Butir Soal	Butir Pernyataan												Keterangan	
	Sesuai dengan kategori aspek dalam kisi-kisi instrument				Sesuai dengan indikator dalam kisi-kisi instrument									
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1				✓									✓	
2			✓								✓			
3				✓									✓	
4				✓							✓			
5				✓									✓	
6			✓										✓	

7							✓					✓
8							✓					✓

B. Instrumen Kuesioner kepada Peserta Silat untuk penelitian
 “Pengembangan Media Video Teknik Dasar Jatuhan pada
 Perguruan Rajawali Putih di SMP N 167”

Nomor Butir Soal	Butir Pernyataan												Keterangan	
	Sesuai dengan kategori aspek dalam kisi-kisi instrument				Sesuai dengan indikator dalam kisi-kisi instrument									
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1				✓									✓	
2				✓									✓	
3				✓									✓	
4				✓									✓	
5				✓									✓	
6			✓								✓			
7				✓									✓	
8				✓									✓	
9				✓									✓	
10				✓									✓	
11				✓									✓	
12			✓								✓			

C. Instrumen Lembar Pengamatan kepada Pelatih untuk penelitian
 "Pengembangan Media Video Teknik Dasar Jatuhan pada

Perguruan Rajawali Putih di SMP N 167"

Nomor Butir Soal	Butir Pernyataan								Keterangan	
	Sesuai dengan kategori aspek dalam kisi-kisi instrument				Sesuai dengan indikator dalam kisi-kisi instrument					
	1	2	3	4	1	2	3	4		
1				✓					✓	
2				✓					✓	
3			✓					✓		
4				✓					✓	

D. Kelebihan

- Instrumen yang dirumuskan sudah cukup baik dan sesuai dengan kisi-kisi dan indikator yang disusun.

E. Kekurangan

- Ada butir instrumen yang belum dirumuskan sesuai dengan kisi-kisi.
- Ada penulisan standar penilaian yang kurang tepat dan penulisan kata yang salah.

F. Kritik dan Saran

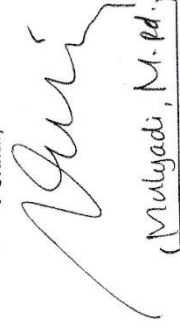
- Perbaiki instrumen yang belum dirumuskan
- Perbaiki pemuisan standar penulisan
- Perbaiki tulisan yang masih salah.

Instrumen ini sudah tepat untuk mengumpulkan data penelitian tentang
"Pengembangan Media Video Teknik Dasar Jatuhan pada Perguruan
Rajawali Putih di SMP N 167"

YA

TIDAK

Penilai,


(Mulyadi, M.Pd.)

NIP.

Instrumen Evaluasi Formatif

(untuk ahli materi)

Judul Program	: Video Tutorial Teknik Dasar Jatuhan Pencak Silat
Materi	: Latihan Teknik Dasar Jatuhan
Tujuan Program	: Peserta Ekstrakurikuler Silat Rajawali Putih dapat mempraktekan gerakan teknik dasar jatuhan dengan benar
Sasaran	: Peserta Ekstrakurikuler Silat Rajawali Putih SMP N 167
Durasi	: ±15 menit

Petunjuk:

1. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi video pembelajaran latihan teknik dasar jatuhan.
2. Beri tanda silang (x) pada jawaban a, b, c, atau d sesuai dengan pendapat penilai secara *objektif*.
3. Penilaian menggunakan skala 4-1.
4. Komentor ataupun saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan.
5. Terima kasih atas waktu dan kerja samanya.

Aspek Materi

1. Bagaimana kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran dalam program?

- Sangat Baik
 Baik
 Cukup Baik
 Kurang Baik

2. Bagaimana kesesuaian program dengan praktek yang ada di lapangan?

a. Sangat Baik

b. Baik

c. Cukup Baik

d. Kurang Baik

3. Bagaimana kesesuaian topik dengan materi dalam program?

a. Sangat Baik

b. Baik

c. Cukup Baik

d. Kurang Baik

4. Bagaimana kecukupan isi/materi dalam program?

a. Sangat Baik

b. Baik

c. Cukup Baik

d. Kurang Baik

5. Bagaimana isi/materi dalam program?

a. Sangat Baik

b. Baik

c. Cukup Baik

d. Kurang Baik

6. Bagaimana kejelasan contoh yang diberikan dalam program?

a. Sangat Baik

b. Baik

c. Cukup Baik

d. Kurang Baik

7. Bagaimana kesesuaian pemberitahuan tujuan/kompetensi dalam program?

a. Sangat Baik

Baik

c. Cukup Baik

d. Kurang Baik

8. Bagaimana kesesuaian urutan penyajian dalam program?

Sangat Baik

b. Baik

c. Cukup Baik

d. Kurang Baik

Nama Ahli : Ari Faizal

Komentar dan Saran

Teknik harus lebih diperhatikan lagi, Karena Menjangkut Efektifitas dan Efisiensi. Tujuan teknik tersebut serta meminimalkan terjadinya cedera karena teknik yang salah.

Jakarta, 08 Januari 2018



Ari Faizal, S.or, M.Pd.

Instrumen Evaluasi Formatif
(untuk ahli materi)

Judul Program	: Video Tutorial Teknik Dasar Jatuhan Pencak Silat
Materi	: Latihan Teknik Dasar Jatuhan
Tujuan Program	: Peserta Ekstrakurikuler Silat Rajawali Putih dapat mempraktekan gerakan teknik dasar jatuhan dengan benar
Sasaran	: Peserta Ekstrakurikuler Silat Rajawali Putih SMP N 167
Durasi	: ±15 menit

Petunjuk:

1. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi video pembelajaran latihan teknik dasar jatuhan.
2. Beri tanda silang (x) pada jawaban a, b, c, atau d sesuai dengan pendapat penilaian secara *objektif*.
3. Penilaian menggunakan skala 4-1.
4. Komentari ataupun saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan.
5. Terima kasih atas waktu dan kerja samanya.

Aspek Materi

1. Bagaimana kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran dalam program?
 a. Sangat Baik
 b. Baik
 c. Cukup Baik
 d. Kurang Baik

2. Bagaimana kesesuaian program dengan praktek yang ada di lapangan?

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Cukup Baik
- d. Kurang Baik

3. Bagaimana kesesuaian topik dengan materi dalam program?

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Cukup Baik
- d. Kurang Baik

4. Bagaimana kecukupan isi/materi dalam program?

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Cukup Baik
- d. Kurang Baik

5. Bagaimana isi/materi dalam program?

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Cukup Baik
- d. Kurang Baik

6. Bagaimana kejelasan contoh yang diberikan dalam program?

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Cukup Baik
- d. Kurang Baik

7. Bagaimana kesesuaian pemberitahuan tujuan/kompetensi dalam program?

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Cukup Baik
- d. Kurang Baik

8. Bagaimana kesesuaian urutan penyajian dalam program?

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Cukup Baik
- d. Kurang Baik

Nama Ahli : R. Sutomo Handoyo

Komentar dan Saran

- Video sudah bagus.
- Gerakan sudah sesuai dengan kondisi yang berlaku. untuk selanjutnya apabila memungkinkan bisa dibuat video gerakan lainnya.

Jakarta, 8 Januari 2018


R. Sutomo Handoyo



Instrumen Evaluasi Media Video

Tanggal pengiriman	09/01/2018 14:11:28
Alamat IP	114.124.234.104

Data Reviewer

Nama Lengkap	retno widyaningrum
Email Aktif	retnow1407@gmail.com
Insstitusi	Prodi Teknologi Pendidikan UNJ
Deskripsi media	Pengembangan Media Video Teknik Dasar Jatuh pada Perguruan Rajawali Putih di SMPN 167

Aspek Media

Bagaimana opening yang ditampilkan dalam program video pembelajaran?	
Menarik [b]	
Bagaimana kemudahan alur cerita untuk diikuti/ dipahami (rasional) ?	
Sangat mudah [a]	
Bagaimana visual/gambar yang ditampilkan dalam program?	
Tajam [b]	
Bagaimana kesesuaian visual/gambar dengan materi yang dibahas dalam program?	
Sangat sesuai [a]	
Bagaimana tulisan/caption yang ditampilkan dalam program?	
Sangat jelas [a]	
Bagaimana ukuran huruf yang ditampilkan dalam program?	
Jelas [b]	
Bagaimana warna huruf yang ditampilkan dalam program?	
Sangat jelas [a]	
Bagaimana animasi yang ditampilkan dalam program?	
Bagus [b]	
Bagaimana kesesuaian setting/layout yang ditampilkan dalam program?	
Sesuai [b]	
Bagaimana daya tarik penyajian program video?	
Menarik [b]	
Bagaimana musik yang ditampilkan dalam program?	
Sesuai [b]	



Bagaimana penampilan presenter dalam membawakan materi program? Menarik [b]
Bagaimana penampilan pemain dalam program? Sangat bagus [a]
Bagaimana kesesuaian penampilan pemain dalam program dengan tuntutan moral? Sesuai [b]
Bagaimana narasi yang ditampilkan pada program? Mudah dimengerti [b]
Bagaimana kejelasan narasi pada program? Sangat jelas [a]
Bagaimana penggunaan bahasa (presenter, narrator, dan pemain) dalam program? Sangat mudah dipahami [a]
Bagaimana dialog (intonasi, dialek, pengucapan) yang ditampilkan dalam program? Jelas [b]
Bagaimana kecukupan durasi/lamanya penyajian program? Ideal [b]

Aspek Isi/Materi

Bagaimana kemampuan media mencapai tujuan pembelajaran ? Sangat sesuai [a]
Bagaimana kesesuaian contoh dengan materi dalam program? Sangat sesuai [a]
Bagaimana isi/materi pelajaran dalam program? Sangat jelas [a]
Bagaimana contoh yang diberikan dalam program? Sangat jelas [a]
Bagaimana kejelasan referensi yang digunakan? Kurang jelas [d]

Tambahan

Catatan reviewer 1. Tambahkan tujuan pembelajaran dalam bentuk teks 2. Perubahan teks pada bagian resume... 3. Musik sudah bagus tapi masih cenderung monoton. Coba dicari alternatif lain.
--

Variabel	Indikator	Sumber data & Nomor butir soal			Bentuk Penilaian	Sumber
		Ahli Media	Ahli Materi	Pengguna / Sasaran		
Aspek Isi / Materi	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran	20	1		Skala nilai 1 - 4	survey.web-bali.net
	Kesesuaian isi program dengan praktek yang ada di lapangan		2			
	Kesesuaian topik dengan materi		3			
	Kecukupan (<i>sufficiency</i>)		4			
	Kesesuaian contoh dengan materi	21		3		
	Isi/materi dalam program	22	5	1		
	Kejelasan contoh	23	6	4		
	Kesesuaian pendekatan: - Pemberitahuan tujuan/kompetensi		7	2		
	Urutan penyajian (<i>sequence</i>)		8			
	Kejelasan referensi	24				
Aspek Media	Daya Tarik <i>teaser / opening</i>	1			Skala nilai 1 - 4	
	Alur cerita	2				
	Ketajaman gambar	3				

Kesesuaian gambar dengan materi	4		5		
Teks	5		6		
Ukuran huruf	6		7		
Warna huruf	7		8		
Transisi (perpindahan)/animasi	8				
Kesesuaian <i>setting</i>	9				
Daya Tarik	10		9		
Musik	11		12		
Penampilan presenter	12				
Penampilan Pemain	13		11		
Kesesuaian pemain dengan tuntutan moral	14				
Kalimat narasi	15				
Kejelasan narasi	16				
Penggunaan Bahasa	17		10		
Kejelasan Dialog	18				
Kecukupan durasi	19				

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Rubrik

Tujuan Pembelajaran Khusus	Jabaran Materi	Butir Soal
Mendemonstrasikan teknik jatuhan dengan benar.	Teknik jatuhan dengan cara dorongan <ul style="list-style-type: none"> • Posisi kuda-kuda dengan kaki kiri di depan, dan kaki kanan di belakang • Posisi posisi badan agak condong sedikit ke depan • Posisi tangan mengepal dan tangan kiri terbuka menutup body (bagian dada) • Pandangan fokus ke depan (arah lawan) • Posisi badan menghindar ke arah kanan dengan menangkap serangan lawan dengan tangan kiri • Dorong (dobrak) dada lawan dengan mengaitkan kaki kanan ke kaki kiri lawan lalu hentakkan 	1
	Teknik jatuhan dengan cara putaran <ul style="list-style-type: none"> • Posisi kuda-kuda dengan kaki kiri di depan, dan kaki kanan di belakang • Posisi posisi badang agak condong sedikit ke depan • Posisi tangan mengepal dan menutup body (bagian dada) • Pandangan fokus ke depan (arah lawan) • Menghindar kea rah kiri dengan menangkap kaki serangan lawan dengan tangan kanan • Memutarakan tubuh ke kiri untuk menjatuhkan lawan dengan melempar kaki lawan 	2
	Teknik jatuhan dengan cara Guntingan Kaki <ul style="list-style-type: none"> • Posisi kuda-kuda dengan kaki kiri di depan, dan kaki kanan di belakang • Posisi posisi badan jongkok dan kedua tangan berada di depan menyentuh lantai 	3

	<ul style="list-style-type: none"> • Serang dengan menjepit kaki lawan berada pada pangkal kedua paha (selangkangan). • Hentakkan kedua kaki untuk menjatuhkan lawan 	
	<p>Teknik jatuhan dengan cara pinggang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posisi kuda-kuda dengan kaki kiri di depan, dan kaki kanan di belakang • Posisi posisi badang agak condong sedikit ke depan • Posisi tangan mengepal dan menutup body (bagian dada) • Pandangan fokus ke depan (arah lawan) • Loncat tinggi ke arah pinggang dan paha lawan untuk menjepit dengan pangkal kedua paha (selangkangan) dengan posisi tangan menyentuh lantai • Hentakkan kedua kaki untuk menjatuhkan lawan 	4

Instrumen Evaluasi Formatif (untuk ahli materi)

Judul Program : Video Tutorial Teknik Dasar Jatuhan Pencak Silat
Materi : Latihan Teknik Dasar Jatuhan
Tujuan Program : Peserta Ekstrakurikuler Silat Rajawali Putih dapat mempraktekan gerakan teknik dasar jatuhan dengan benar
Sasaran : Peserta Ekstrakurikuler Silat Rajawali Putih SMP N 167
Durasi : ±15 menit

1. Penilaian menggunakan skala 4-1.
2. Komentar ataupun saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan.
3. Terima kasih atas waktu dan kerja samanya.

Aspek Materi

1. Bagaimana kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran dalam program?
 - a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik
2. Bagaimana kesesuaian program dengan praktek yang ada di lapangan?
 - a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik

3. Bagaimana kesesuaian topik dengan materi dalam program?
 - a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik
4. Bagaimana kecukupan isi/materi dalam program?
 - a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik
5. Bagaimana isi/materi dalam program?
 - a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik
6. Bagaimana kejelasan contoh yang diberikan dalam program?
 - a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik
7. Bagaimana kesesuaian pemberitahuan tujuan/kompetensi dalam program?
 - a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik

8. Bagaimana kesesuaian urutan penyajian dalam program?
- a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik

Nama Ahli :

Komentar dan Saran

Jakarta,

Instrumen Evaluasi Formatif (untuk ahli media)

Judul Program : Video Tutorial Teknik Dasar Jatuhan Pencak Silat
Materi : Latihan Teknik Dasar Jatuhan
Tujuan Program : Peserta Ekstrakurikuler Silat Rajawali Putih dapat mempraktekan gerakan teknik dasar jatuhan dengan benar
Sasaran : Peserta Ekstrakurikuler Silat Rajawali Putih SMP N 167
Durasi : ±15 menit

1. Penilaian menggunakan skala 4-1.
2. Komentar ataupun saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan.
3. Terima kasih atas waktu dan keija samanya.

Aspek Media

1. Bagaimana *opening* yang ditampilkan dalam program video pembelajaran?
 - a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Cukup menarik
 - d. Kurang menarik

2. Bagaimana kemudahan alur cerita untuk diikuti/ dipahami (rasional)?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah

3. Bagaimana visual/ gambar yang ditampilkan dalam program?
 - a. Sangat tajam
 - b. Tajam
 - c. Cukup Tajam
 - d. Kurang Tajam
4. Bagaimana kesesuaian visual atau gambar dengan materi yang dibahas dalam program?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Cukup sesuai
 - d. Kurang sesuai
5. Bagaimana tulisan atau caption yang ditampilkan dalam program?
 - a. Sangat jelas
 - b. Jelas
 - c. Cukup jelas
 - d. Kurang jelas
6. Bagaimana ukuran huruf yang ditampilkan dalam program?
 - a. Sangat jelas
 - b. Jelas
 - c. Cukup jelas
 - d. Kurang jelas
7. Bagaimana warna huruf yang ditampilkan dalam program?
 - a. Sangat jelas
 - b. Jelas
 - c. Cukup jelas
 - d. Kurang jelas
8. Bagaimana animasi yang ditampilkan dalam program?
 - a. Sangat bagus
 - b. Bagus
 - c. Cukup bagus
 - d. Kurang bagus

9. Bagaimana kesesuaian *setting/layout* yang ditampilkan dalam program?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Cukup sesuai
 - d. Kurang sesuai
10. Bagaimana daya tarik penyajian program video?
 - a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Cukup menarik
 - d. Kurang menarik
11. Bagaimana musik yang ditampilkan dalam program?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Cukup sesuai
 - d. Kurang sesuai
12. Bagaimana penampilan presenter dalam membawakan materi program?
 - a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Cukup menarik
 - d. Kurang menarik
13. Bagaimana penampilan pemain dalam program?
 - a. Sangat bagus
 - b. Bagus
 - c. Cukup bagus
 - d. Kurang bagus
14. Bagaimana kesesuaian penampilan pemain dalam program dengan tuntutan moral?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Cukup sesuai
 - d. Kurang sesuai

15. Bagaimana narasi yang ditampilkan pada program?
- Sangat mudah dimengerti
 - Mudah dimengerti
 - Cukup mudah dimengerti
 - Kurang mudah dimengerti
16. Bagaimana kejelasan narasi pada program?
- Sangat jelas
 - Jelas
 - Cukup jelas
 - Kurang jelas
17. Bagaimana penggunaan bahasa (presenter, narrator, dan pemain) dalam program?
- Sangat mudah dipahami
 - Mudah dipahami
 - Cukup mudah dipahami
 - Agak sulit dipahami
18. Bagaimana dialog (intonasi, dialek, pengucapan) yang ditampilkan dalam program?
- Sangat jelas
 - Jelas
 - Cukup jelas
 - Kurang jelas
19. Bagaimana kecukupan durasi/lamanya penyajian program?
- Sangat ideal
 - ideal
 - Cukup ideal
 - Kurang ideal

Aspek Materi

20. Bagaimana kemampuan media mencapai tujuan pembelajaran?
- Sangat sesuai

- f. Sesuai
- g. Cukup sesuai
- h. Kurang sesuai

21. Bagaimana kesesuaian contoh dengan materi dalam program?

- e. Sangat Baik
- f. Baik
- g. Cukup Baik
- h. Kurang Baik

22. Bagaimana isi/materi pelajaran dalam program?

- e. Sangat jelas
- f. Jelas
- g. Cukup jelas
- h. Kurang jelas

23. Bagaimana contoh yang diberikan dalam program?

- e. Sangat jelas
- f. Jelas
- g. Cukup jelas
- h. Kurang jelas

24. Bagaimana kejelasan referensi yang digunakan?

- e. Sangat jelas
- f. Jelas
- g. Cukup Jelas
- h. Kurang Jelas

Nama Ahli :

Komentar dan Saran

Jakarta,

Instrumen Evaluasi Formatif (untuk peserta silat)

Judul Program : Video Tutorial Teknik Dasar Jatuh Pencak Silat
Materi : Latihan Teknik Dasar Jatuh
Tujuan Program : Peserta Ekstrakurikuler Silat Rajawali Putih dapat mempraktekan gerakan teknik dasar jatuh dengan benar
Sasaran : Peserta Ekstrakurikuler Silat Rajawali Putih SMP N 167
Durasi : ±15 menit

1. Penilaian menggunakan skala 4-1.
2. Komentar ataupun saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan.
3. Terima kasih atas waktu dan kerja samanya.

Aspek Isi/Materi

1. Bagaimana isi/materi dalam program?
 - a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik
2. Bagaimana kesesuaian pemberitahuan tuju/kompetensi dalam program?
 - a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik

3. Bagaimana kesesuaian contoh dengan materi yang terdapat dalam program?
 - a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik
4. Bagaimana kejelasan contoh yang terdapat dalam program?
 - a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik

Aspek Media

5. Bagaimana kesesuaian visual/gambar dengan materi yang dibahas dalam program?
 - a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik
6. Bagaimana tulisan yang ditampilkan dalam program video?
 - a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik
7. Bagaimana ukuran huruf yang ditampilkan dalam program video?
 - a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik

- d. Kurang Baik
8. Bagaimana warna huruf yang ditampilkan dalam program video?
- a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik
9. Bagaimana daya Tarik penyajian program video?
- a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik
10. Bagaimana penggunaan Bahasa pengisi suara dalam program video?
- a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik
11. Bagaimana penampilan peraga/pemain dalam program?
- a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik
12. Bagaimana musik yang ditampilkan dalam program video?
- a. Sangat Baik
 - b. Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Kurang Baik

Lembar Pengamatan

Judul Program : Video Tutorial Teknik Dasar Jatuhan Pencak Silat
Materi : Latihan Teknik Dasar Jatuhan
Tujuan Program : Peserta Ekstrakurikuler Silat Rajawali Putih dapat mempraktekan gerakan teknik dasar jatuhan dengan benar
Sasaran : Peserta Ekstrakurikuler Silat Rajawali Putih SMP N 167
Durasi : ±15 menit
Format : mov

Petunjuk:

1. Lembar penilaian rubrik video tutorial teknik dasar jatuhan pencak silat Rajawali Putih, hanya diisi oleh pelatih yang mengamati untuk menilai peserta silat dalam mendemonstrasikan gerakan teknik jatuhan.
 2. Estimasi waktu yang diberikan pada setiap peserta maksimal 15 menit.
 3. Penilaian diisi berdasarkan standar dalam penilaian dengan memberi skor sesuai dengan kolom yang telah disediakan.
-

TEKNIK JATUHAN

Nama Peserta :

Aspek yang dinilai	Sangat baik	Baik	Sedang	Perlu dibina	Perlu bantuan khusus	Bobot	Skor
	10	9	8	7	6		Nilai x Bobot
1. Teknik jatuhan dengan cara dorongan <ul style="list-style-type: none"> • Posisi kuda-kuda dengan kaki kiri di depan, dan kaki kanan di belakang • Posisi posisi badan agak condong sedikit ke depan • Posisi tangan mengepal dan tangan kiri terbuka menutup body (bagian dada) • Pandangan fokus ke depan (arah lawan) • Posisi badan menghindar ke arah kanan dengan menangkap serangan lawan dengan tangan kiri • Dorong (dobrak) dada lawan dengan mengaitkan kaki kanan ke kaki kiri lawan lalu hentakkan 						1.5	
2. Teknik jatuhan dengan cara putaran <ul style="list-style-type: none"> • Posisi kuda-kuda dengan kaki kiri di depan, dan kaki kanan di belakang 						1.5	

<ul style="list-style-type: none"> • Posisi posisi badang agak condong sedikit ke depan • Posisi tangan mengepal dan menutup body (bagian dada) • Pandangan fokus ke depan (arah lawan) • Menghindar ke arah kiri dengan menangkap kaki serangan lawan dengan tangan kanan • Memutarakan tubuh ke kiri untuk menjatuhkan lawan dengan melempar kaki lawan 							
<p>3. Teknik jatuhan dengan cara Guntingan Kaki</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posisi kuda-kuda dengan kaki kiri di depan, dan kaki kanan di belakang • Posisi posisi badan jongkok dan kedua tangan berada di depan menyentuh lantai • Serang dengan menjepit kaki lawan berada pada pangkal kedua paha (selangkangan). • Hentakkan kedua kaki untuk menjatuhkan lawan 						3	
<p>4. Teknik jatuhan dengan cara pinggang</p>						4	

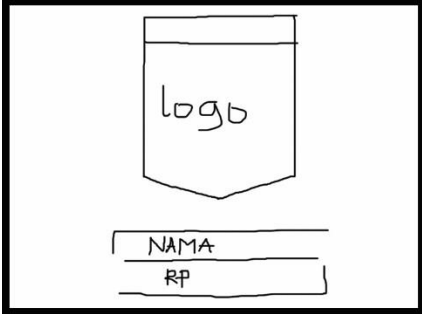
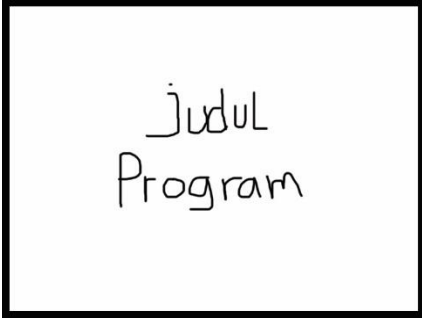
<ul style="list-style-type: none"> • Posisi kuda-kuda dengan kaki kiri di depan, dan kaki kanan di belakang • Posisi badan agak condong sedikit ke depan • Posisi tangan mengepal dan menutup body (bagian dada) • Pandangan fokus ke depan (arah lawan) • Loncat tinggi ke arah pinggang dan paha lawan untuk menjepit dengan pangkal kedua paha (selangkangan) dengan posisi tangan menyentuh lantai • Hentakkan kedua kaki untuk menjatuhkan lawan 							
Jumlah						10	

LAMPIRAN 3

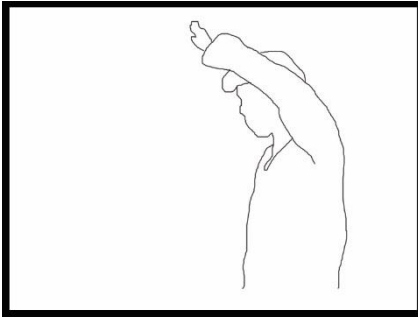
(*Storyboard* dan Naskah)

STORYBOARD

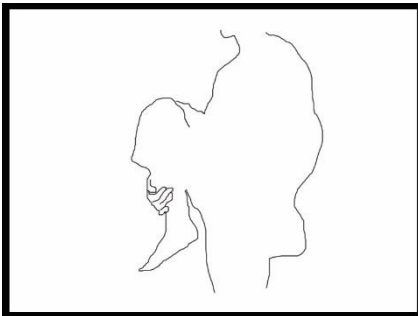
1. TEKNIK JATUHAN DENGAN CARA DORONGAN

VISUAL	TITLE & NARASI
<p>EXT. LOGO CAPTION</p> 	<p>BG MUSIK</p>
<p>CAPTION</p> 	<p>TITLE: "Video tutorial teknik dasar jatuhan" NARASI: "Selamat datang di video program latihan teknik jatuhan."</p> <p>TITLE: "Teknik jatuhan dengan cara dorongan" NARASI: "Dalam video ini berisikan materi teknik jatuhan dengan cara dorongan."</p>

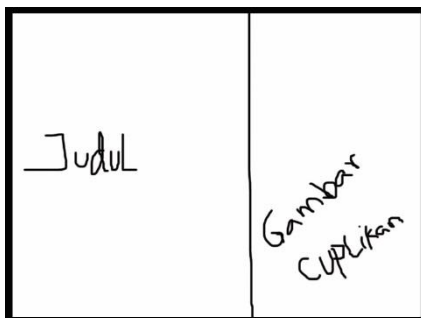
<p>CAPTION</p> 	<p>TITLE: "Tujuan Pembelajaran: Peserta mampu mempraktekkan gerakan teknik jatuhan dengan cara dorongan yang benar" NARASI: "Peserta mampu mempraktekkan gerakan teknik jatuhan dengan cara dorongan yang benar."</p>
<p>LOW ANGLE</p> 	<p>NARASI: "Sebelum melakukan gerakan pastikan anda sudah melakukan peregangan terlebih dahulu."</p>
<p>LOW ANGLE</p> 	<p>NARASI: "Lakukan peregangan kepala."</p>

LOW ANGLE

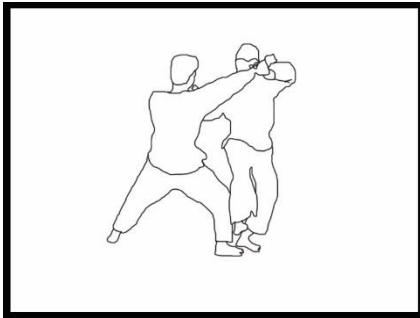
NARASI:
"Lakukan peregangan tangan."

LOW ANGLE

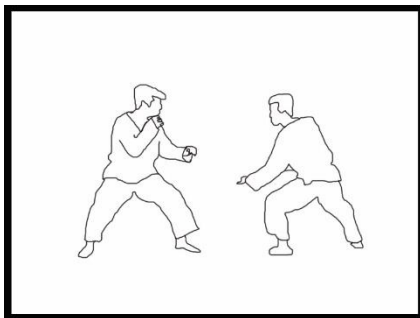
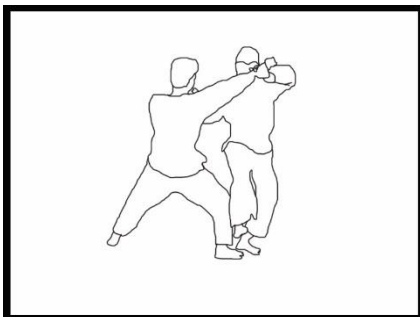
NARASI:
"Lakukan peregangan kaki."

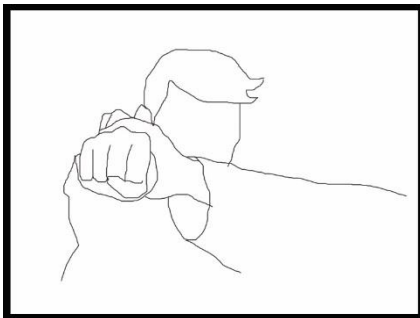
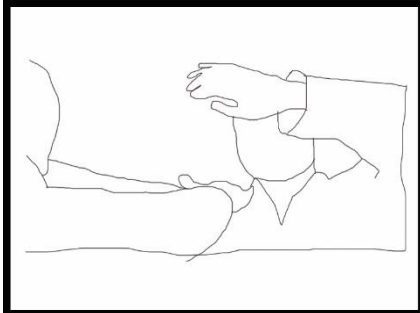
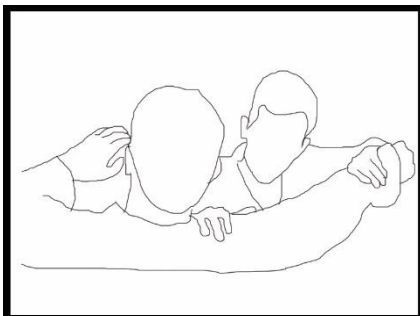
**CAPTION
EXT. GAMBAR CUPLIKAN**

NARASI:
"Jika Sudah mari kita mulai gerakan
jatuhan sesi pertama yaitu teknik jatuhan
dengan cara dorongan".

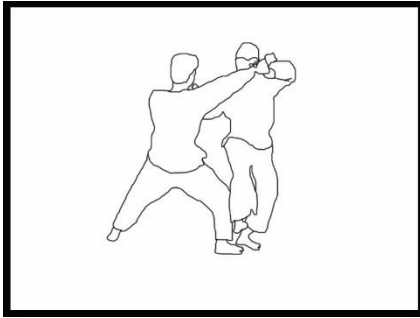
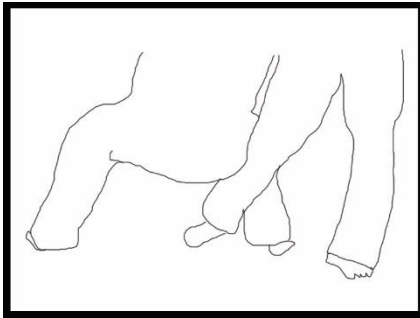
LONG SHOT

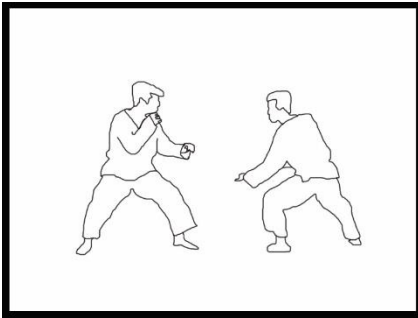
BG MUSIK

CUPLIKAN GERAKAN TEKNI JATUHAN
DENGAN CARA DORONGAN**LONG SHOT**TITLE:
"Pasang kuda-kuda yang benar"**LONG SHOT**TITLE:
"Tangkap serangan lawan."

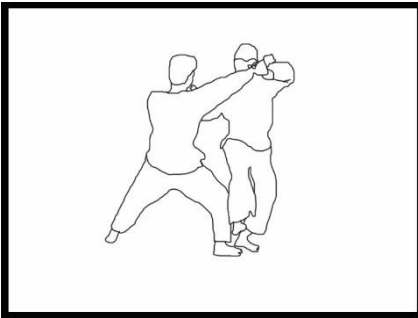
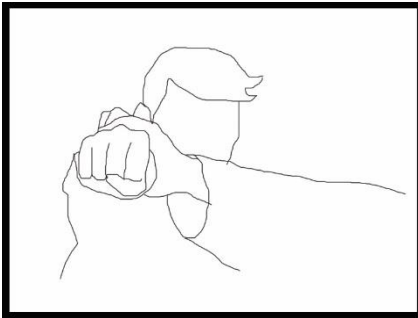
EXTREME CLOSE UP**EXTREME CLOSE UP**

TITLE:
"Mendorong bahu"

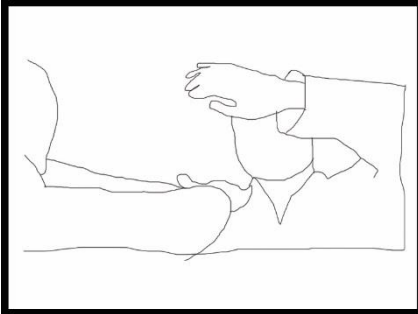
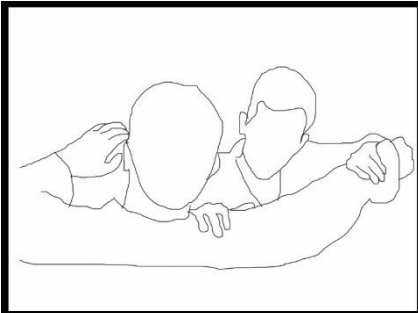
LONG SHOT**EXTREME
CLOSE
UP**TITLE:
"Hentakkan kaki"**CAPTION**TITLE & NARASI:
"Untuk lebih mendalami materi, mari kita menonton kembali tayangan dalam gerak lambat pada gerakan teknik jatuhan dengan cara dorongan"

LONG SHOT

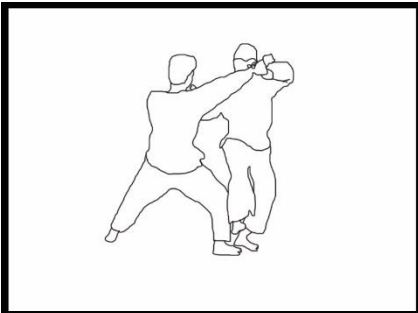
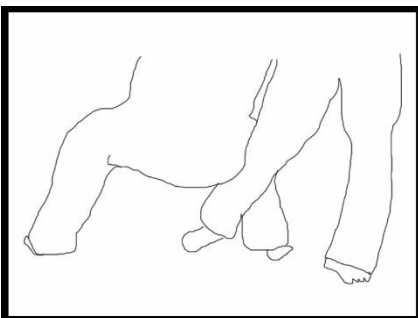
TITLE:
"Pasang kuda-kuda yang benar"

LONG SHOT**EXTREME CLOSE UP**

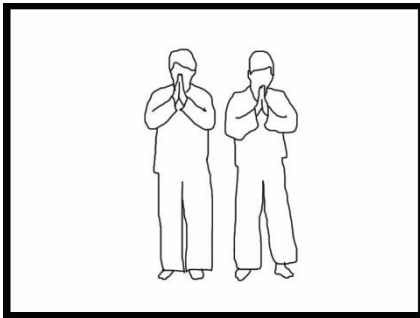
TITLE:
"Tangkap serangan lawan."

EXTREME CLOSE UP

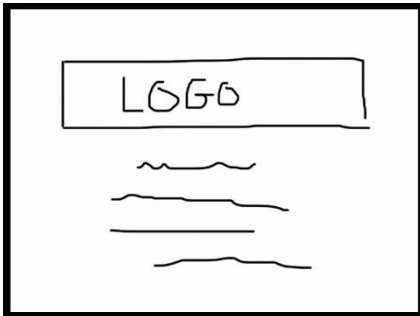
TITLE:
"Mendorong bahu"

LONG SHOT**EXTREME CLOSE UP**

TITLE:
"Hentakkan kaki"

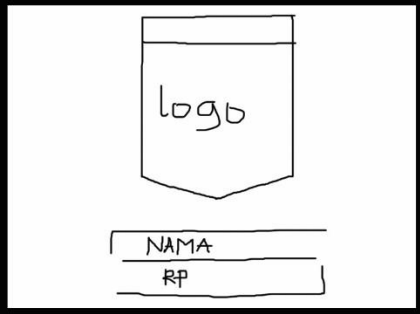
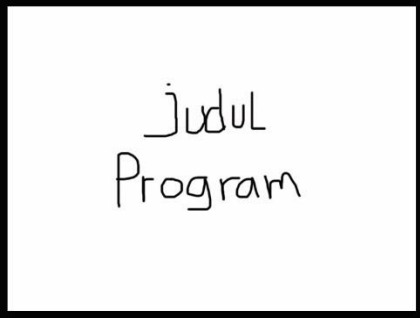
LONG SHOT**NARASI:**

“Demikian program latihan teknik jatuhan dengan cara dorongan. Coba kalian praktekkan dengan baik dan benar. Selamat berlatih.”

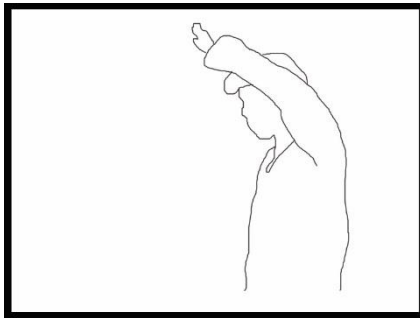
CAPTION

Credit Title

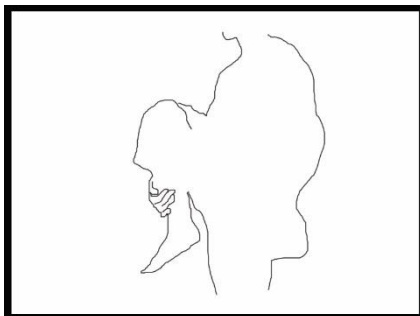
2. TEKNIK JATUHAN DENGAN CARA PUTARAN

VISUAL	TITLE & NARASI
<p>EXT. LOGO CAPTION</p> 	<p>BG MUSIK</p>
<p>CAPTION</p> 	<p>TITLE: "Video tutorial teknik dasar jatuhan" NARASI: "Selamat datang di video program latihan teknik jatuhan."</p> <p>TITLE: "Teknik jatuhan dengan cara dorongan" NARASI: "Dalam video ini berisikan materi teknik jatuhan dengan cara putaran."</p>

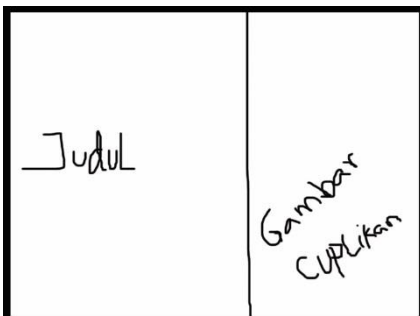
<p>CAPTION</p> 	<p>TITLE: “Tujuan Pembelajaran: Peserta mampu mempraktekkan gerakan teknik jatuhan dengan cara putaran yang benar” NARASI: “Peserta mampu mempraktekkan gerakan teknik jatuhan dengan cara putaran yang benar.”</p>
<p>LOW ANGLE</p> 	<p>NARASI: “Sebelum melakukan gerakan pastikan anda sudah melakukan peregangan terlebih dahulu.”</p>
<p>LOW ANGLE</p> 	<p>NARASI: “Lakukan peregangan kepala.”</p>

LOW ANGLE

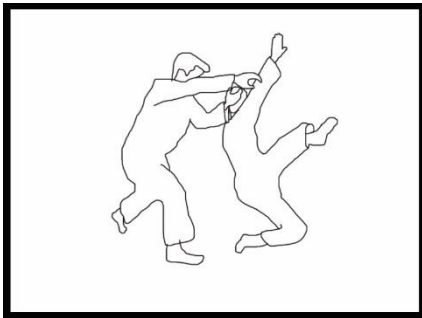
NARASI:
"Lakukan peregangan tangan."

LOW ANGLE

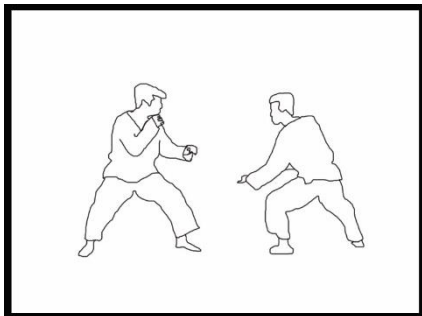
NARASI:
"Lakukan peregangan kaki."

**CAPTION
EXT. GAMBAR CUPLIKAN**

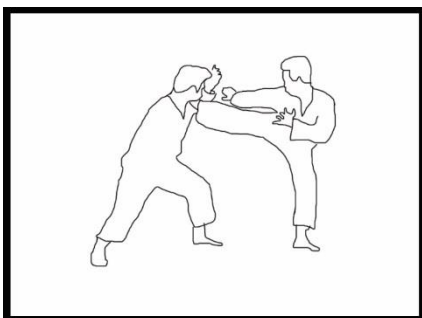
NARASI:
"Jika Sudah mari kita mulai gerakan
jatuhan sesi pertama yaitu teknik jatuhan
dengan cara putaran".

LONG SHOT

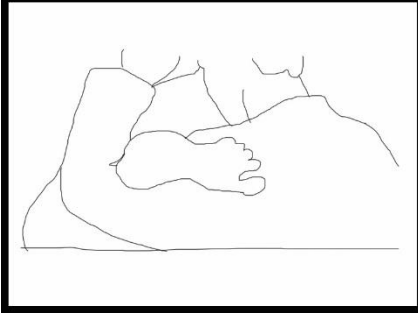
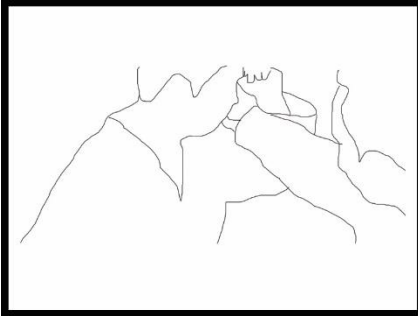
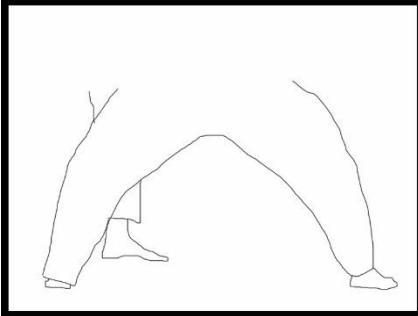
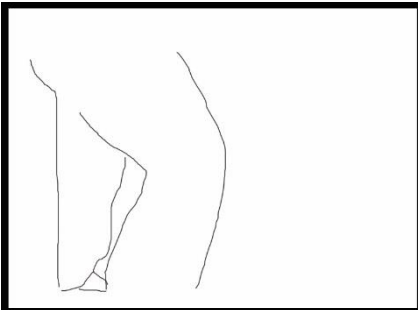
BG MUSIK
CUPLIKAN GERAKAN TEKNI JATUHAN
DENGAN CARA PUTARAN

LONG SHOT

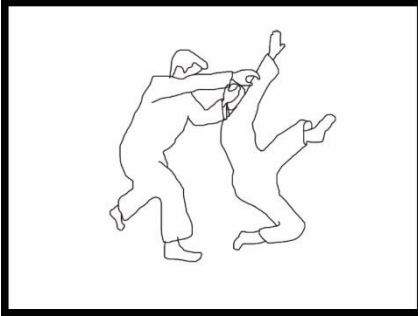
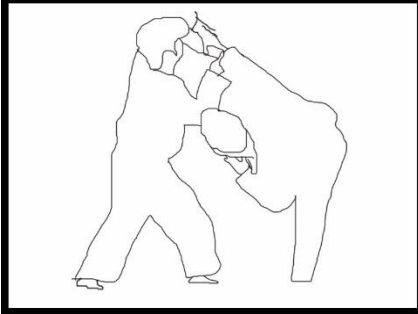
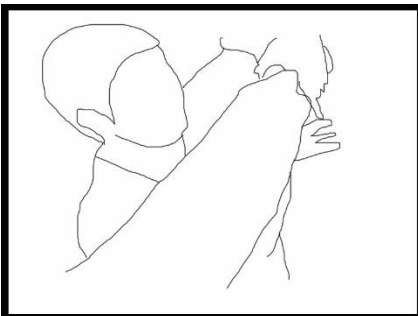
TITLE"
"Pasang kuda-kuda yang benar"

LONG SHOT

TITLE"
"Tangkap serangan lawan"

EXTREME CLOSE UP**EXTREME CLOSE UP**

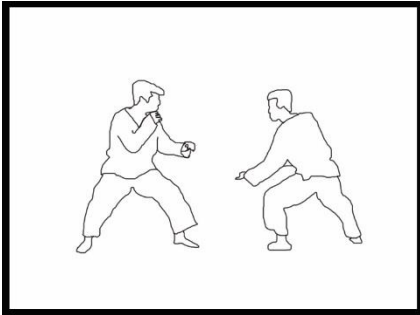
Perpindahan posisi kaki

LONG SHOT**EXTREME CLOSE UP****TITLE:**

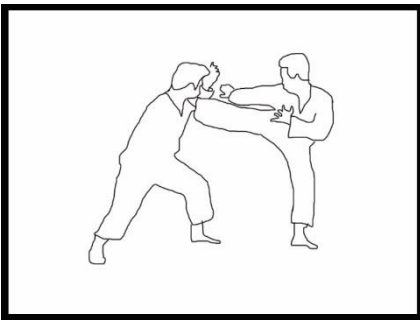
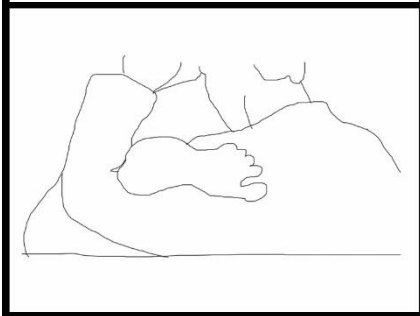
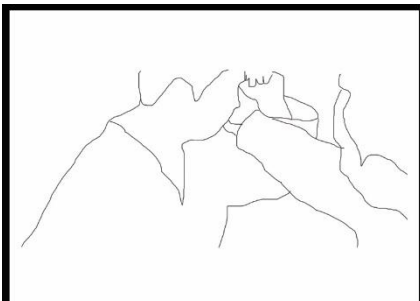
“Buang kaki lawan dengan memutar kearah kiri.”

CAPTION**TITLE:**

“Untuk lebih mendalami materi, mari kita menonton kembali tayangan dalam gerak lambat pada gerakan teknik jatuhnya dengan cara putaran.”

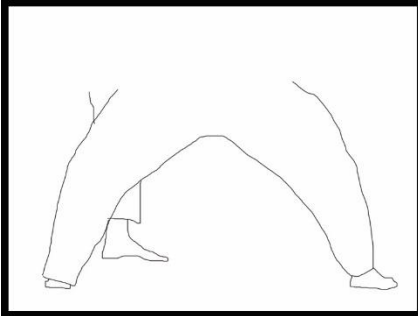
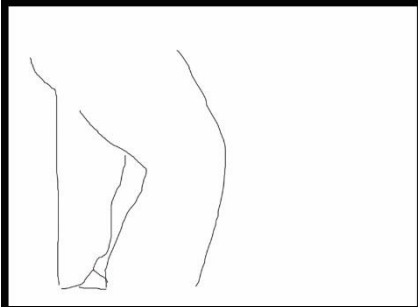
LONG SHOT

TITLE”
“Pasang kuda-kuda yang benar”

LONG SHOT**EXTREME CLOSE UP**

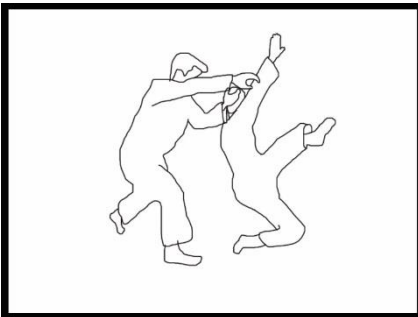
TITLE”
“Tangkap serangan lawan”

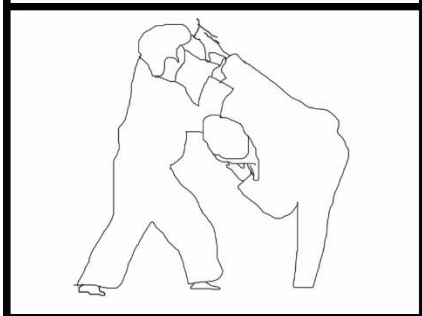
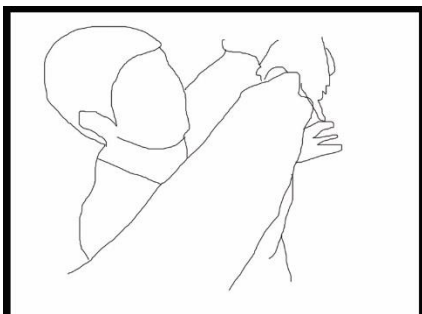
EXTREME CLOSE UP



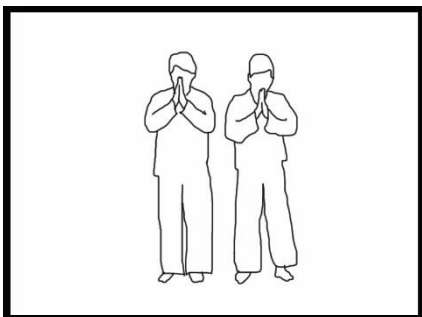
Perpindahan posisi kaki

LONG SHOT

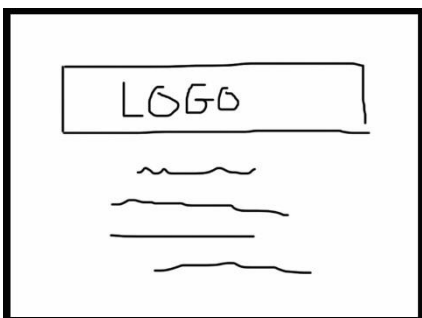


EXTREME CLOSE UP

TITLE:
"Buang kaki lawan dengan memutar kearah kiri."

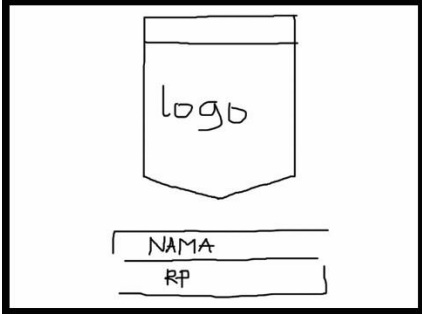
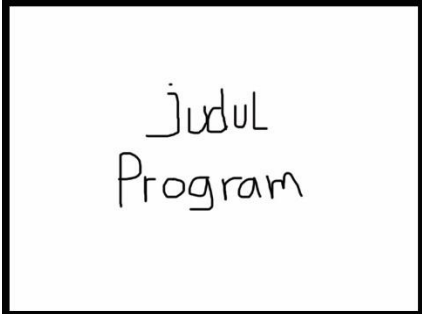
LONG SHOT

NARASI:
"Demikian program latihan teknik jatuhan dengan cara putaran. Coba kalian praktekkan dengan baik dan benar. Selamat berlatih."

CAPTION

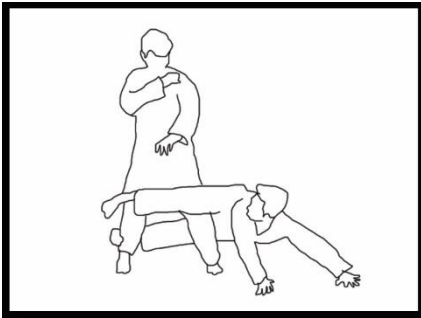
Credit Title

3. TEKNIK JATUHAN DENGAN CARA GUNTINGAN KAKI

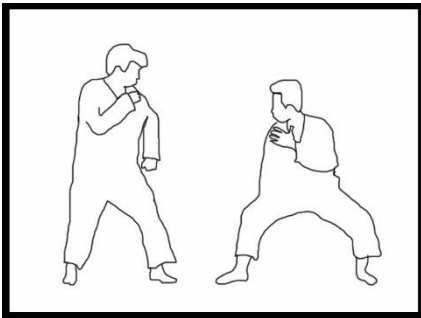
VISUAL	TITLE & NARASI
<p>EXT. LOGO CAPTION</p> 	<p>BG MUSIK</p>
<p>CAPTION</p> 	<p>TITLE: "Video tutorial teknik dasar jatuhan" NARASI: "Selamat datang di video program latihan teknik jatuhan."</p> <p>TITLE: "Teknik jatuhan dengan cara dorongan" NARASI: "Dalam video ini berisikan materi teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki."</p>

<p>CAPTION</p> 	<p>TITLE: "Tujuan Pembelajaran: Peserta mampu mempraktekkan gerakan teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki yang benar" NARASI: "Peserta mampu mempraktekkan gerakan teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki yang benar."</p>
<p>LOW ANGLE</p> 	<p>NARASI: "Sebelum melakukan gerakan pastikan anda sudah melakukan peregangan terlebih dahulu."</p>
<p>LOW ANGLE</p> 	<p>NARASI: "Lakukan peregangan kepala."</p>

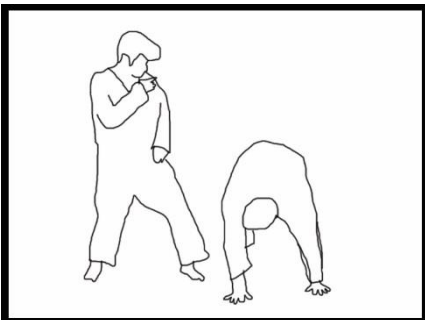
<p>LOW ANGLE</p> 	<p>NARASI: "Lakukan peregangan tangan."</p>
<p>LOW ANGLE</p> 	<p>NARASI: "Lakukan peregangan kaki."</p>
<p>CAPTION EXT. GAMBAR CUPLIKAN</p> 	<p>NARASI: "Jika Sudah mari kita mulai gerakan jatuhan sesi pertama yaitu teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki."</p>

LONG SHOT

BG MUSIK
CUPLIKAN GERAKAN TEKNI JATUHAN
DENGAN CARA GUNTINGAN KAKI

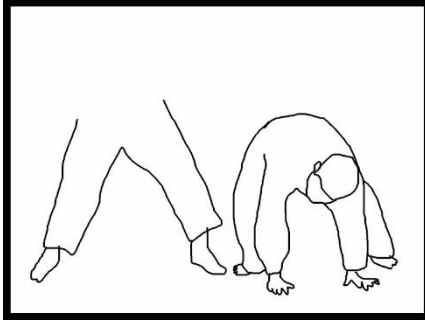
LONG SHOT

TITLE:
"Pasang kuda-kuda yang benar."

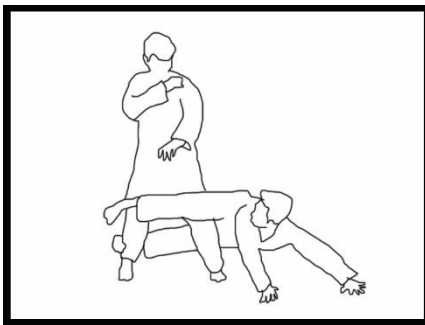
LONG SHOT

TITLE:
"Posisi tangan berada di depan
menyentuh lantai".

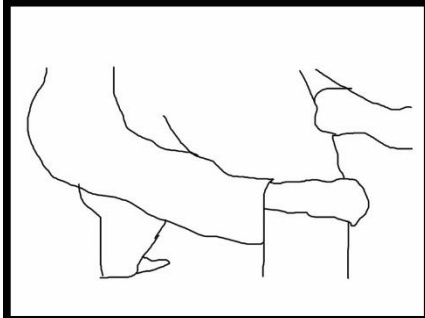
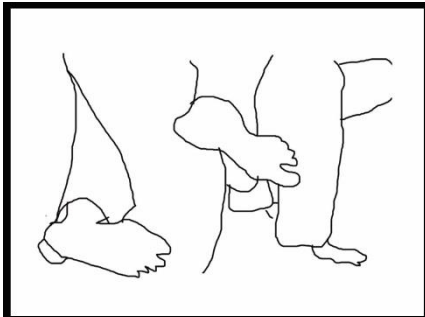
EXTREME CLOSE UP



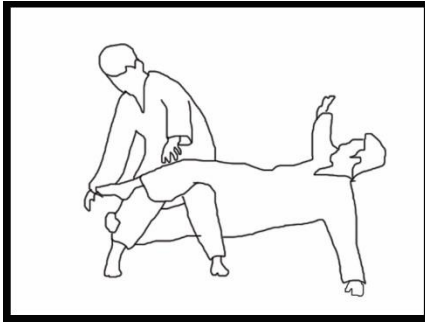
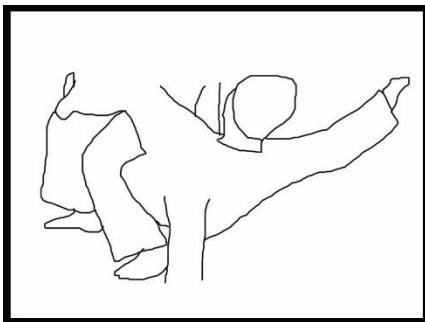
LONG SHOT



EXTREME CLOSE UP



TITLE:
"Jepit kaki lawan"

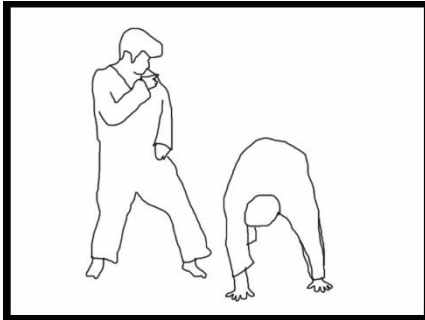
LONG SHOT**EXTREME CLOSE UP**

TITLE:
"Hentakkan kaki"

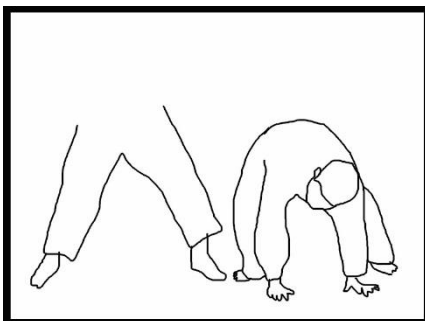
CAPTION

TITLE:
"Untuk lebih mendalami materi, mari kita menonton kembali tayangan dalam gerak lambat pada gerakan teknik jatuhnya dengan cara guntingan kaki."

LONG SHOT

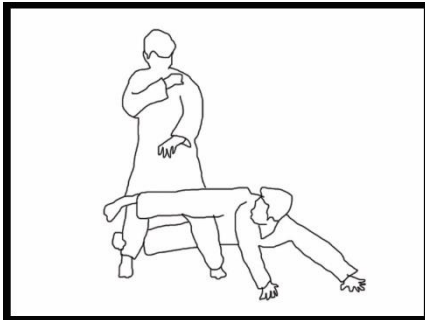


EXTREME CLOSE UP

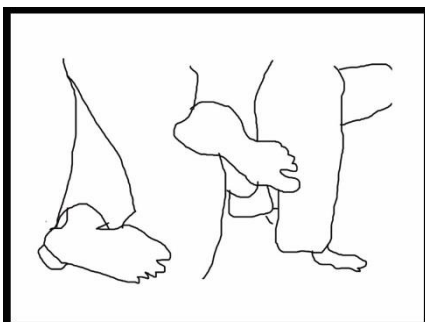


TITLE:
"Posisi tangan berada di depan
menyentuh lantai".

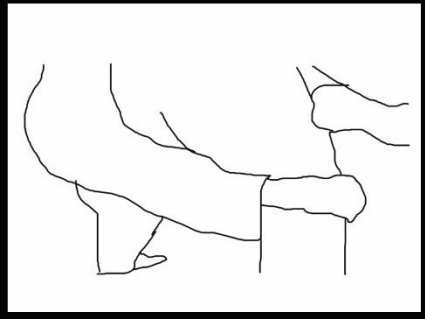
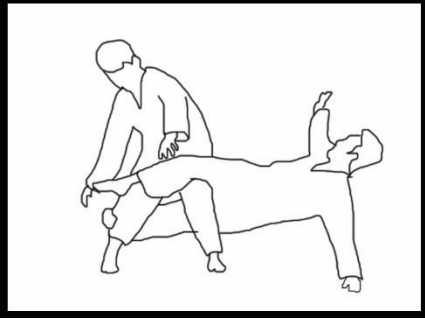
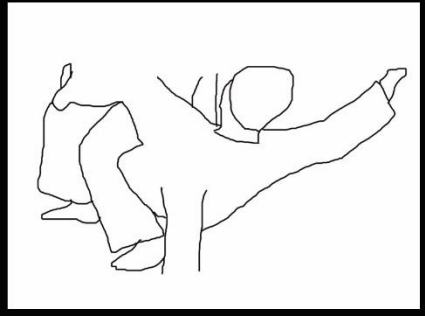
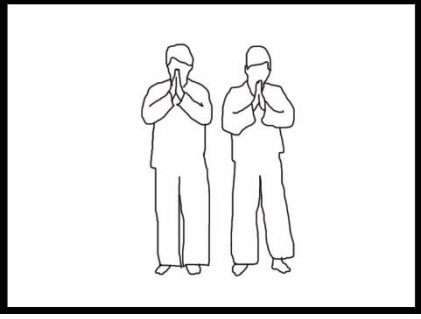
LONG SHOT



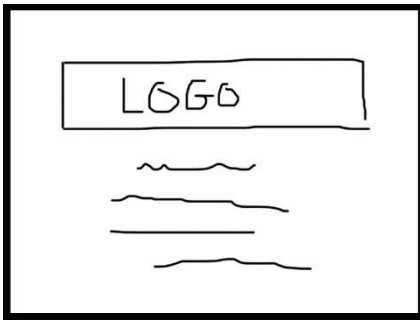
EXTREME CLOSE UP



TITLE:
"Jepit kaki lawan"

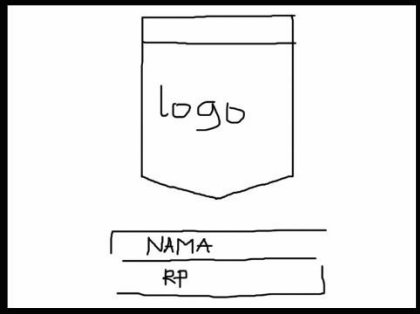
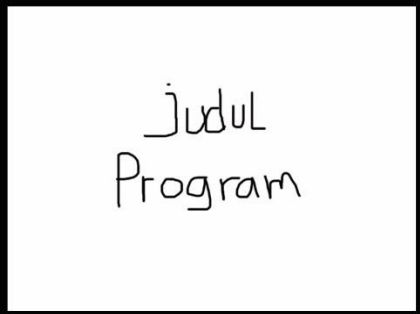
	
<p>LONG SHOT</p>  <p>EXTREME CLOSE UP</p> 	<p>TITLE: "Hentakkan kaki"</p>
<p>LONG SHOT</p> 	<p>NARASI: "Demikian program latihan teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki. Coba kalian praktekkan dengan baik dan benar. Selamat berlatih."</p>

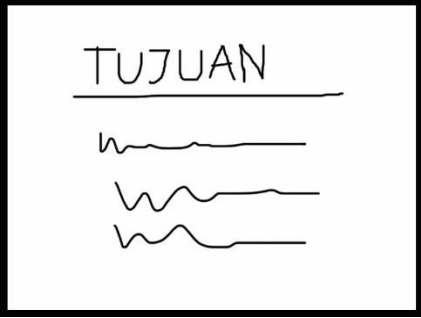
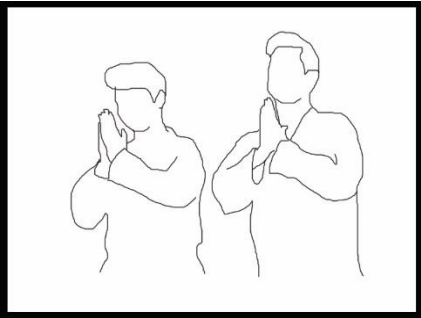
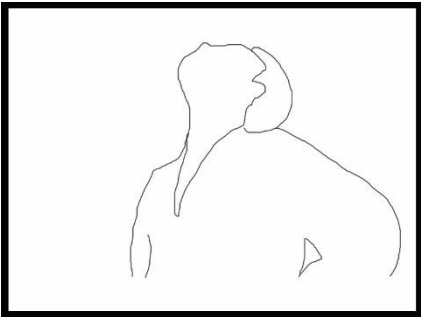
CAPTION

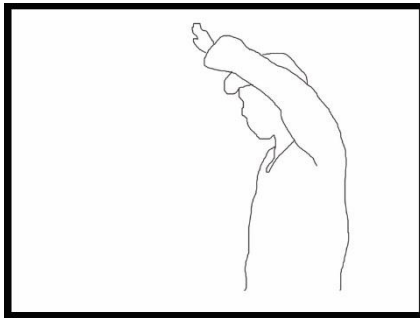


Credit Title

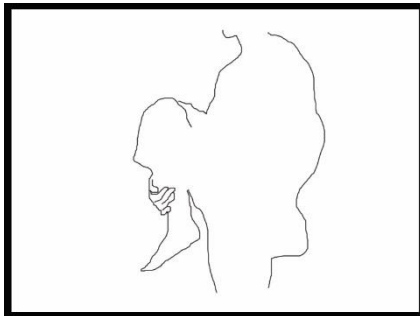
4. TEKNIK JATUHAN DENGAN CARA GUNTINGAN KAKI

VISUAL	TITLE & NARASI
<p>EXT. LOGO CAPTION</p> 	<p>BG MUSIK</p>
<p>CAPTION</p> 	<p>TITLE: "Video tutorial teknik dasar jatuhan" NARASI: "Selamat datang di video program latihan teknik jatuhan."</p> <p>TITLE: "Teknik jatuhan dengan cara dorongan" NARASI: "Dalam video ini berisikan materi teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang."</p>

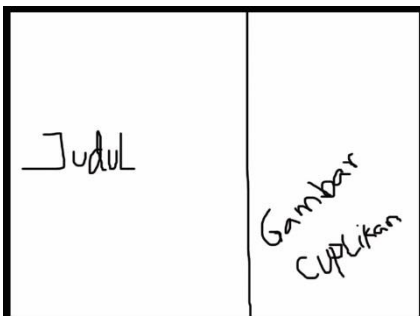
<p>CAPTION</p> 	<p>TITLE: “Tujuan Pembelajaran: Peserta mampu mempraktekkan gerakan teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang yang benar” NARASI: “Peserta mampu mempraktekkan gerakan teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang yang benar.”</p>
<p>LOW ANGLE</p> 	<p>NARASI: “Sebelum melakukan gerakan pastikan anda sudah melakukan peregangan terlebih dahulu.”</p>
<p>LOW ANGLE</p> 	<p>NARASI: “Lakukan peregangan kepala.”</p>

LOW ANGLE

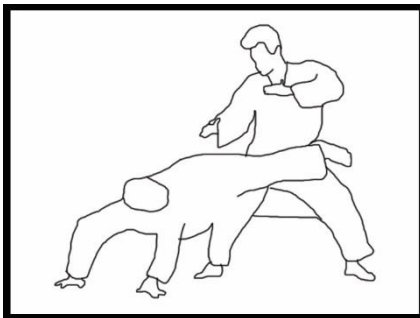
NARASI:
"Lakukan peregangan tangan."

LOW ANGLE

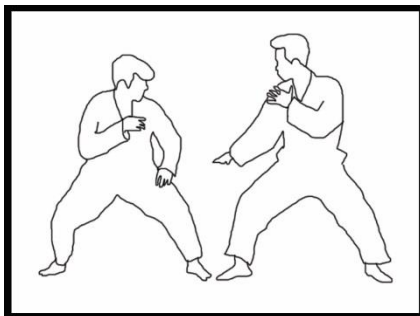
NARASI:
"Lakukan peregangan kaki."

**CAPTION
EXT. GAMBAR CUPLIKAN**

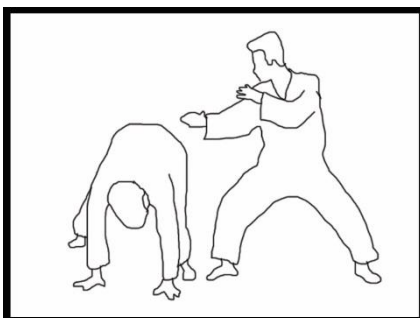
NARASI:
"Jika Sudah mari kita mulai gerakan
jatuhan sesi pertama yaitu teknik jatuhan
dengan cara guntingan pinggang."

LONG SHOT

BG MUSIK
CUPLIKAN GERAKAN TEKNI JATUHAN
DENGAN CARA GUNTINGAN
PINGGANG

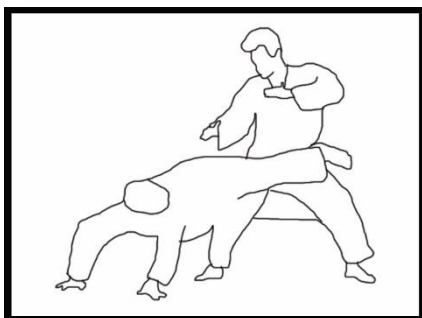
LONG SHOT

TITLE:
"Pasang kuda-kuda yang benar."

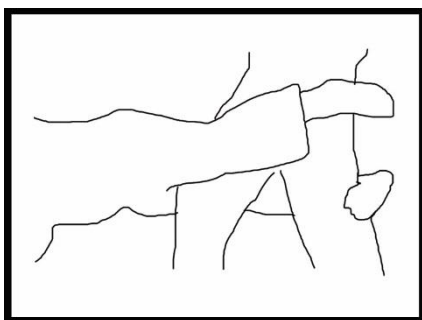
LONG SHOT

TITLE:
"Posisi tangan berada di depan menyentuh lantai."

LONG SHOT

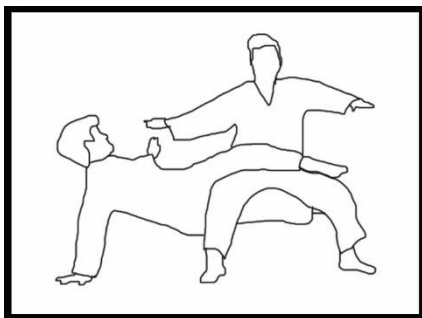


EXTREME CLOSE UP

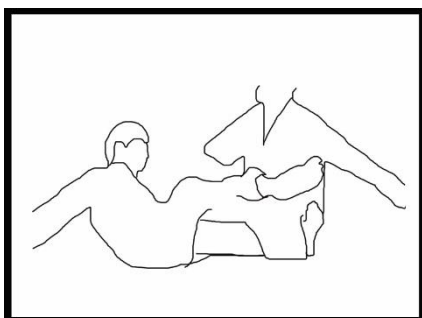


TITLE:
"Jepit kaki lawan."

LONG SHOT



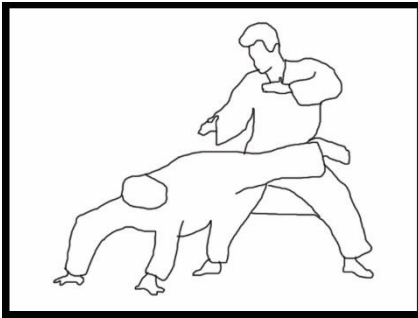
EXTREME CLOSE UP



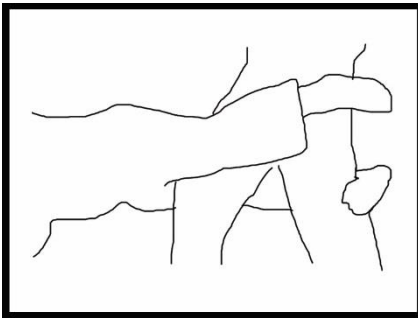
TITLE:
"Hentakkan kaki."

<p>CAPTION</p> <div data-bbox="277 331 691 642" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"><p>Teks Resume</p></div>	<p>TITLE: “Untuk lebih mendalami materi, mari kita menonton kembali tayangan dalam gerak lambat pada gerakan teknik jatuhnya dengan cara guntingan pinggang.”</p>
<p>LONG SHOT</p> <div data-bbox="277 804 691 1115" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"></div>	<p>TITLE: “Pasang kuda-kuda yang benar.”</p>
<p>LONG SHOT</p> <div data-bbox="277 1295 691 1606" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"></div>	<p>TITLE: “Posisi tangan berada di depan menyentuh lantai.”</p>

LONG SHOT

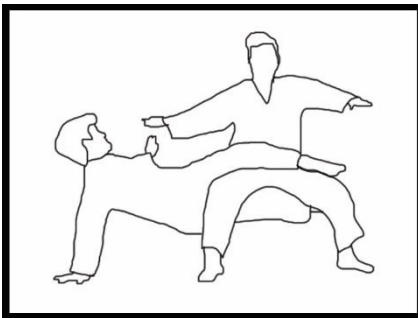


EXTREME CLOSE UP

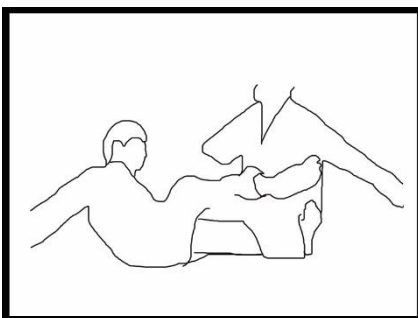


TITLE:
"Jepit kaki lawan."

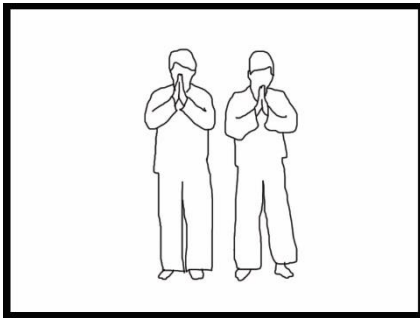
LONG SHOT



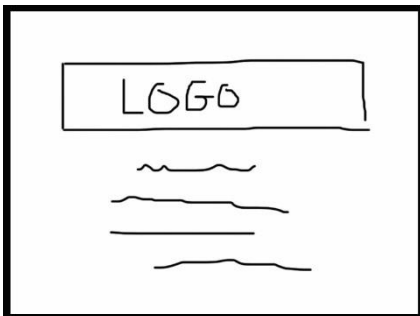
EXTREME CLOSE UP



TITLE:
"Hentakkan kaki."

LONG SHOT**NARASI:**

“Demikian program latihan teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang. Coba kalian praktekkan dengan baik dan benar. Selamat berlatih.”

CAPTION

Credit Title

NASKAH VIDEO

Judul Program	: Video Tutorial Teknik Dasar Jatuhan Pencak Silat
Materi	: Latihan Teknik Dasar Jatuhan
Tujuan Program	: Peserta Ekstrakurikuler Silat Rajawali Putih dapat mempraktikkan gerakan teknik dasar jatuhan dengan benar
Sasaran	: Peserta Ekstrakurikuler Silat Rajawali Putih SMP N 167
Durasi	: ± 20 menit

Sinopsis:

Program video pembelajaran ini bertujuan agar peserta silat dapat mempraktikkan gerakan teknik dasar jatuhan dengan benar. Program ini berupa video tutorial tentang teknik jatuhan dengan total durasi ±10 menit. Video ini diperagakan oleh dua anggota silat perguruan Rajawali Putih yang sudah ahli dalam bidang tersebut. Mereka menampilkan tutorial cara melakukan gerakan teknik dasar jatuhan dengan baik dan benar mulai dari pemanasan hingga selesai. Gerakan yang ditampilkan khususnya untuk gerakan dengan cara dorongan, putaran, guntingan kaki dan guntingan pinggang.

Treatment:

SCENE 1

Diawali dengan opening yaitu judul video tutorial dengan background hitam, salam pembukaan dan penjelasan tujuan pembelajaran serta musik latar pencak silat. Setelah pembukaan, mulai materi pertama yaitu dengan judul “teknik jatuhan dengan cara dorongan” dengan gambar dari cuplikan video dan presenter memberikan arahan kepada penonton untuk melakukan pemanasan atau peregangan terlebih dahulu. Selanjutnya, mulai gerakan teknik jatuhan dengan cara putaran, yang pertama kedua talent pasang kuda-kuda dengan benar. Talent A melakukan serangan lurus ke depan dengan target dada Talent B. Lalu, Talent B melakukan hindaran denfan menangkap kaki Talent A. Setelah menangkap kaki Talent A, Talent B melakukan dorongan kesamping dengan mendorong bahu Talent A sambil menghentakkan kaki hingga Talent A jatuh. Diakhir video ditayangkan resume untuk mengingat kembali, lalu diikuti dengan presenter menutup program video.

SCENE 2

Pada materi kedua yaitu dengan judul “teknik jatuhan dengan cara putaran” dengan gambar dari cuplikan video dan presenter memberikan arahan kepada penonton untuk melakukan pemanasan atau peregangan terlebih dahulu. Selanjutnya, mulai gerakan teknik jatuhan dengan cara putaran, yang pertama kedua talent pasang kuda-kuda dengan benar. Talent A melakukan serangan tendangan sabit. Lalu, Talent B melakukan hindaran dengan menangkap kaki Talent A dari samping. Setelah menangkap kaki Talent A, Talent B membuang kaki peserta A dengan memutar ke arah kiri. Diakhir video ditayangkan resume untuk mengingat kembali, lalu diikuti dengan presenter menutup program video.

SCENE 3

Pada materi ketiga yaitu dengan judul “teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki” dengan gambar dari cuplikan video dan presenter memberikan arahan kepada penonton untuk melakukan pemanasan atau peregangan terlebih dahulu. Selanjutnya, mulai gerakan teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki, yang pertama kedua peserta pasang kuda-kuda dengan benar. Talent B dengan posisi badan jongkok dan kedua tangan berada di depan menyentuh lantai. Selanjutnya, talent B melakukan serangan kepada talent A dengan menjepit kaki talent A lalu menghentakkan kaki yang sudah menjepit kaki talent A. Diakhir video ditayangkan resume untuk mengingat kembali, lalu diikuti dengan presenter menutup program video.

SCENE 4

Pada materi keempat yaitu dengan judul “teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang” dengan gambar dari cuplikan video dan presenter memberikan arahan kepada penonton untuk melakukan pemanasan atau peregangan terlebih dahulu. Selanjutnya, mulai gerakan teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang, yang pertama kedua peserta pasang kuda-kuda dengan benar. Talent B menyerang talent A dengan meloncat dan posisi tangan bertumpu pada lantai. Setelah meloncat, talent B mengambil sasaran pinggang talent A dengan menjepit pinggang dan paha, lalu menghentakkan kedua kaki yang sudah menjepit pinggang dan paha talent A. Diakhir video ditayangkan resume untuk mengingat kembali, lalu diikuti dengan presenter menutup program video.

Di bagian paling akhir menayangkan susunan kerabat kerja yang membantu program video.

VISUAL	AUDIO
<p>SCENE 1</p> <p>OPENING</p> <p>MONTAGE Logo Perguruan Rajawali Putih Insert Caption: "Bunga Perwitasari - 1215125720"</p> <p>FADE TO BLACK</p> <p>Insert Caption: "Video Tutorial Teknik Dasar Jatuhan Pencak Silat"</p> <p>EXT. CUPLIKAN VIDEO GERAKAN</p> <p>Insert Caption: "Teknik Jatuhan Dengan Cara Dorongan"</p> <p>Insert Caption: "Tujuan Pembelajaran: Peserta mampu mempraktekkan gerakan</p>	<p>Insert Music: Background musik instrumental</p> <p>Voice Over: "Selamat datang di video program latihan teknik jatuhan."</p> <p>Voice Over: "Dalam video ini berisikan materi teknik jatuhan dengan cara dorongan."</p> <p>Voice Over: " Peserta mampu mempraktekkan gerakan teknik jatuhan dengan cara dorongan yang benar."</p>

<p>teknik jatuhan dengan cara dorongan yang benar.”</p> <p>FADE TO BLACK</p> <p>EXT. GERAKAN PEMANASAN</p> <p>Insert Caption : “Peregangan Kepala”</p> <p>Insert Caption : “Peregangan Tangan”</p> <p>Insert Caption : “Peregangan Kaki”</p> <p>FADE TO BLACK</p> <p>MONTAGE</p> <p>“Gambar Gerakan Teknik Jatuhan Dengan Cara Dorongan.”</p> <p>FADE TO BLACK</p> <p>LONG SHOT</p>	<p>Voice Over:</p> <p>“Sebelum melakukan gerakan pastikan anda sudah melakukan peregangan terlebih dahulu”</p> <p>Voice Over:</p> <p>“Lakukan Peregangan Kepala”</p> <p>Voice Over:</p> <p>“Lakukan Peregangan Tangan”</p> <p>Voice Over:</p> <p>“Lakukan Peregangan Kaki”</p> <p>Voice Over:</p> <p>“Jika Sudah mari kita mulai gerakan jatuhan sesi pertama yaitu teknik jatuhan dengan cara dorongan”</p> <p>Insert Music:</p> <p>Background Musik Instrumental</p>
--	--

Kedua talent mulai memperagakan gerakan teknik jatuhan dengan cara dorongan.

FADE TO BLACK

LONG SHOT

Kedua talent pasang kuda-kuda.

Insert Caption:

“Pasang kuda-kuda yang benar.”

LONG SHOT

Talent A melakukan serangan, lalu talent B melakukan hindaran dengan menangkap serangan pukulan lawan.

Insert Caption:

“Tangkap Serangan Lawan”

EXTREME CLOSE UP

Menangkap serangan pukulan lawan.

LONG SHOT

Mendorong bahu lawan.

Insert Caption:

“Mendorong Bahu.”

EXTREME CLOSE UP

Mendorong bahu lawan.

LONG SHOT

Menjatuhkan lawan dengan mendorong bahu berbarengan dengan mengehentakkan kaki.

Insert Caption:

“Hentakkan kaki.”

EXTREME CLOSE UP

Menghentakkan kaki lawan.

FADE TO BLACK

Insert Caption:

“Untuk lebih mendalami materi, mari kita menonton kembali tayangan dalam gerak lambat pada gerakan teknik jatuhan dengan cara dorongan.”

FADE TO BLACK**LONG SHOT**

Kedua talent mulai memperagakan gerakan teknik jatuhan dengan cara dorongan.

FADE TO BLACK**LONG SHOT****Voice Over:**

“Untuk lebih mendalami materi, mari kita menonton kembali tayangan dalam gerak lambat pada gerakan teknik jatuhan dengan cara dorongan.”

Kedua talent pasang kuda-kuda.

Insert Caption:

“Pasang kuda-kuda yang benar.”

LONG SHOT

Talent A melakukan serangan, lalu talent B melakukan hindaran dengan menangkap serangan pukulan lawan.

Insert Caption:

“Tangkap Serangan Lawan”

EXTREME CLOSE UP

Menangkap serangan pukulan lawan.

LONG SHOT

Mendorong bahu lawan.

Insert Caption:

“Mendorong Bahu.”

EXTREME CLOSE UP

Mendorong bahu lawan.

LONG SHOT

Menjatuhkan lawan dengan mendorong bahu berbarengan dengan mengehentakkan kaki.

Insert Caption:

“Hentakkan kaki.”

Voice Over:

<p>EXTREME CLOSE UP Menghentakkan kaki lawan.</p> <p>FADE TO BLACK MONTAGE Gambar penutup.</p> <p>FADE TO BLACK CREDIT TITLE</p>	<p>“Demikian program latihan teknik jatuhan dengan cara dorongan. Coba kalian praktekkan dengan baik dan benar. Selamat berlatih.”</p>
<p>SCENE 2</p> <p>OPENING</p> <p>MONTAGE Logo Perguruan Rajawali Putih Insert Caption: “Bunga Perwitasari - 1215125720”</p> <p>FADE TO BLACK</p> <p>Insert Caption:</p>	<p>Insert Music: Background musik instrumental</p> <p>Voice Over:</p>

<p>“Video Tutorial Teknik Dasar Jatuhan Pencak Silat”</p> <p>EXT. CUPLIKAN VIDEO GERAKAN</p> <p>Insert Caption: “Teknik Jatuhan Dengan Cara putaran”</p> <p>Insert Caption: “Tujuan Pembelajaran: Peserta mampu mempraktekkan gerakan teknik jatuhan dengan cara putaran yang benar.”</p> <p>FADE TO BLACK</p> <p>EXT. GERAKAN PEMANASAN</p> <p>Insert Caption : “Peregangan Kepala”</p> <p>Insert Caption : “Peregangan Tangan”</p>	<p>“Selamat datang di video program latihan teknik jatuhan.”</p> <p>Voice Over: “Dalam video ini berisikan materi teknik jatuhan dengan cara putaran.”</p> <p>Voice Over: “ Peserta mampu mempraktekkan gerakan teknik jatuhan dengan cara putaran yang benar.”</p> <p>Voice Over: “Sebelum melakukan gerakan pastikan anda sudah melakukan peregangan terlebih dahulu”</p> <p>Voice Over: “Lakukan Peregangan Kepala”</p> <p>Voice Over: “Lakukan Peregangan Tangan”</p> <p>Voice Over: “Lakukan Peregangan Kaki”</p>
--	--

<p>Insert Caption : “Peregangan Kaki”</p> <p>FADE TO BLACK MONTAGE “Gambar Gerakan Teknik Jatuhan Dengan Cara Putaran.”</p> <p>FADE TO BLACK LONG SHOT Kedua talent mulai memperagakan gerakan teknik jatuhan dengan cara putaran.</p> <p>FADE TO BLACK LONG SHOT Kedua talent pasang kuda-kuda. Insert Caption: “Pasang kuda-kuda yang benar.”</p> <p>LONG SHOT Talent B melakukan serangan tendangan, lalu talent A melakukan hindaran dengan menangkap serangan tendangan lawan. Insert Caption: “Tangkap Serangan Lawan”</p>	<p>Voice Over: “Jika Sudah mari kita mulai gerakan jatuhan sesi pertama yaitu teknik jatuhan dengan cara putaran”</p> <p>Insert Music: Background Musik Instrumental</p>
---	--

EXTREME CLOSE UP

Menangkap serangan tendangan lawan.

EXTREME CLOSE UP

Posisi kaki pada saat menghindar serangan lawan.

LONG SHOT

Menjatuhkan lawan dengan membuang kaki memutar.

Insert Caption:

“Buang kaki lawan dengan memutar kearah kiri.”

EXTREME CLOSE UP

Posisi tangan membuang kaki lawan.

LONG SHOT

Membuang kaki lawan.

FADE TO BLACK

Insert Caption:

“Untuk lebih mendalami materi, mari kita menonton kembali tayangan dalam gerak lambat pada gerakan teknik jatuhan dengan cara putaran.”

Voice Over:

“Untuk lebih mendalami materi, mari kita menonton kembali tayangan dalam gerak lambat pada gerakan teknik jatuhan dengan cara putaran.”

FADE TO BLACK

LONG SHOT

Kedua talent mulai memperagakan gerakan teknik jatuhan dengan cara putaran.

FADE TO BLACK

LONG SHOT

Kedua talent pasang kuda-kuda.

Insert Caption:

“Pasang kuda-kuda yang benar.”

LONG SHOT

Talent B melakukan serangan tendangan, lalu talent A melakukan hindaran dengan menangkap serangan tendangan lawan.

Insert Caption:

“Tangkap Serangan Lawan”

EXTREME CLOSE UP

Menangkap serangan tendangan lawan.

EXTREME CLOSE UP

Posisi kaki pada saat menghindari serangan lawan.

<p>LONG SHOT Menjatuhkan lawan dengan membuang kaki memutar. Insert Caption: “Buang kaki lawan dengan memutar kearah kiri.”</p> <p>EXTREME CLOSE UP Posisi tangan membuang kaki lawan.</p> <p>LONG SHOT Membuang kaki lawan.</p> <p>FADE TO BLACK MONTAGE Gambar penutup.</p> <p>FADE TO BLACK CREDIT TITLE</p>	<p style="text-align: center;">Voice Over: “Demikian program latihan teknik jatuhan dengan cara putaran. Coba kalian praktekan dengan baik dan benar. Selamat berlatih.”</p>
<p>SCENE 3</p> <p>OPENING</p> <p>MONTAGE</p>	<p style="text-align: center;">Insert Music:</p>

<p>Logo Perguruan Rajawali Putih</p> <p>Insert Caption: "Bunga Perwitasari - 1215125720"</p> <p>FADE TO BLACK</p> <p>Insert Caption: "Video Tutorial Teknik Dasar Jatuh Pencak Silat"</p> <p>EXT. CUPLIKAN VIDEO GERAKAN</p> <p>Insert Caption: "Teknik Jatuh Dengan Cara Guntingan Kaki"</p> <p>Insert Caption: "Tujuan Pembelajaran: Peserta mampu mempraktekkan gerakan teknik jatuh dengan cara guntingan kaki yang benar."</p> <p>FADE TO BLACK</p> <p>EXT. GERAKAN PEMANASAN</p>	<p>Background musik instrumental</p> <p>Voice Over: "Selamat datang di video program latihan teknik jatuh."</p> <p>Voice Over: "Dalam video ini berisikan materi teknik jatuh dengan cara guntingan kaki."</p> <p>Voice Over: " Peserta mampu mempraktekkan gerakan teknik jatuh dengan cara guntingan kaki yang benar."</p> <p>Voice Over: "Sebelum melakukan gerakan pastikan anda sudah melakukan peregangan terlebih dahulu"</p> <p>Voice Over: "Lakukan Peregangan Kepala"</p>
--	--

<p>Insert Caption : “Peregangan Kepala”</p> <p>Insert Caption : “Peregangan Tangan”</p> <p>Insert Caption : “Peregangan Kaki”</p> <p>FADE TO BLACK MONTAGE “Gambar Gerakan Teknik Jatuhan Dengan Cara Guntingan Kaki.”</p> <p>FADE TO BLACK LONG SHOT Kedua talent pasang kuda-kuda. Insert Caption: “Pasang kuda-kuda”</p> <p>LONG SHOT Kedua talent mulai memperagakan gerakan teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki.</p>	<p>Voice Over: “Lakukan Peregangan Tangan”</p> <p>Voice Over: “Lakukan Peregangan Kaki”</p> <p>Voice Over: “Jika Sudah mari kita mulai gerakan jatuhan sesi pertama yaitu teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki”</p> <p>Insert Music: Background Musik Instrumental</p>
---	---

FADE TO BLACK

LONG SHOT

Talent B melakukan serangan untuk menjatuhkan talent A.

Insert Caption:

“Posisi tangan berada di depan menyentuh lantai”

EXTREME CLOSE UP

Posisi tangan menyentuh lantai.

LONG SHOT

Menjepit kaki lawan dengan posisi kaki kanan berada di depan dan kaki kiri berada di belakang.

Insert Caption:

“Jepit kaki lawan”

EXTREME CLOSE UP

Menjepit kaki lawan dari samping.

LONG SHOT

Menghentikan kaki untuk menjatuhkan lawan.

Insert Caption:

“Hentikan kaki”

EXTREME CLOSE UP

Menghentakkan kaki.

FADE TO BLACK

Insert Caption:

“Untuk lebih mendalami materi, mari kita menonton kembali tayangan dalam gerak lambat pada gerakan teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki.”

FADE TO BLACK**LONG SHOT**

Kedua talent mulai memperagakan gerakan teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki.

FADE TO BLACK**LONG SHOT**

Kedua talent pasang kuda-kuda.

Insert Caption:

“Pasang kuda-kuda yang benar.”

LONG SHOT

Talent B melakukan serangan untuk menjatuhkan talent A.

Insert Caption:

Voice Over:

“Untuk lebih mendalami materi, mari kita menonton kembali tayangan dalam gerak lambat pada gerakan teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki.”

“Posisi tangan berada di depan menyentuh lantai”

EXTREME CLOSE UP

Posisi tangan menyentuh lantai.

LONG SHOT

Menjepit kaki lawan dengan posisi kaki kanan berada di depan dan kaki kiri berada di belakang.

Insert Caption:

“Jepit kaki lawan”

EXTREME CLOSE UP

Menjepit kaki lawan dari samping.

LONG SHOT

Menghentakkan kaki untuk menjatuhkan lawan.

Insert Caption:

“Hentakkan kaki”

EXTREME CLOSE UP

Menghentakkan kaki.

FADE TO BLACK

MONTAGE

Gambar penutup.

Voice Over:

“Demikian program latihan teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki. Coba kalian praktekkan dengan baik dan benar. Selamat berlatih.”

<p>FADE TO BLACK CREDIT TITLE</p>	
<p>SCENE 4</p> <p>OPENING</p> <p>MONTAGE Logo Perguruan Rajawali Putih Insert Caption: “Bunga Perwitasari - 1215125720”</p> <p>FADE TO BLACK</p> <p>Insert Caption: “Video Tutorial Teknik Dasar Jatuhan Pencak Silat”</p> <p>EXT. CUPLIKAN VIDEO GERAKAN</p> <p>Insert Caption: “Teknik Jatuhan Dengan Cara Guntingan Pinggang”</p> <p>Insert Caption: “Tujuan Pembelajaran: Peserta mampu mempraktekkan gerakan</p>	<p>Background musik instrumental</p> <p>Voice Over: “Selamat datang di video program latihan teknik jatuhan.”</p> <p>Voice Over: “Dalam video ini berisikan materi teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang.”</p> <p>Voice Over: “ Peserta mampu mempraktekkan gerakan teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang yang benar.”</p>

<p>teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang yang benar.”</p> <p>FADE TO BLACK</p> <p>EXT. GERAKAN PEMANASAN</p> <p>Insert Caption : “Peregangan Kepala”</p> <p>Insert Caption : “Peregangan Tangan”</p> <p>Insert Caption : “Peregangan Kaki”</p> <p>FADE TO BLACK</p> <p>MONTAGE</p> <p>“Gambar Gerakan Teknik Jatuhan Dengan Cara Guntingan Pinggang.”</p> <p>FADE TO BLACK</p> <p>LONG SHOT</p> <p>Kedua talent pasang kuda-kuda.</p>	<p>Voice Over:</p> <p>“Sebelum melakukan gerakan pastikan anda sudah melakukan peregangan terlebih dahulu”</p> <p>Voice Over:</p> <p>“Lakukan Peregangan Kepala”</p> <p>Voice Over:</p> <p>“Lakukan Peregangan Tangan”</p> <p>Voice Over:</p> <p>“Lakukan Peregangan Kaki”</p> <p>Voice Over:</p> <p>“Jika Sudah mari kita mulai gerakan jatuhan sesi pertama yaitu teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang”</p> <p>Insert Music:</p> <p>Background Musik Instrumental</p>
--	--

Insert Caption:

“Pasang kuda-kuda”

LONG SHOT

Kedua talent mulai memperagakan gerakan teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang.

LONG SHOT

Talent A melakukan serangan untuk menjatuhkan talent B.

Insert Caption:

“Posisi tangan berada di depan menyentuh lantai”

EXTREME CLOSE UP

Posisi tangan menyentuh lantai.

LONG SHOT

Menjepit kaki lawan dengan posisi kaki kiri berada dipinggang depan dan kaki kanan berada dipaha belakang.

Insert Caption:

“Jepit kaki lawan”

EXTREME CLOSE UP

Menjepit kaki lawan.

LONG SHOT

Menghentakkan kaki untuk menjatuhkan lawan.

Insert Caption:

“Hentakkan kaki”

EXTREME CLOSE UP

Menghentakkan kaki.

FADE TO BLACK

Insert Caption:

“Untuk lebih mendalami materi, mari kita menonton kembali tayangan dalam gerak lambat pada gerakan teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang.”

FADE TO BLACK

LONG SHOT

Kedua talent pasang kuda-kuda.

Insert Caption:

“Pasang kuda-kuda”

LONG SHOT

Kedua talent mulai memperagakan gerakan teknik jatuhan dengan cara guntingan guntingan pinggang.

LONG SHOT

Voice Over:

“Untuk lebih mendalami materi, mari kita menonton kembali tayangan dalam gerak lambat pada gerakan teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang.”

Talent A melakukan serangan untuk menjatuhkan talent B.

Insert Caption:

“Posisi tangan berada di depan menyentuh lantai”

EXTREME CLOSE UP

Posisi tangan menyentuh lantai.

LONG SHOT

Menjepit kaki lawan dengan posisi kaki kiri berada dipinggang depan dan kaki kanan berada dipaha belakang.

Insert Caption:

“Jepit kaki lawan”

EXTREME CLOSE UP

Menjepit kaki lawan.

LONG SHOT

Menghentakkan kaki untuk menjatuhkan lawan.

Insert Caption:

“Hentakkan kaki”

EXTREME CLOSE UP

Menghentakkan kaki.

Voice Over:

“Demikian program latihan teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang. Coba kalian praktekkan dengan baik dan benar. Selamat berlatih.”

<p>FADE TO BLACK MONTAGE Gambar penutup.</p> <p>FADE TO BLACK CREDIT TITLE</p>	
---	--

LAMPIRAN 4

(Garis Besar Isi Media, Jabaran Materi)

GARIS BESAR ISI MEDIA VIDEO

Materi : Teknik Dasar Jatuhan

Penulis : Bunga Perwitasari

Deskripsi singkat : Video ini membahas tentang gerakan teknik dasar jatuhan pencak silat yang aman, baik dan benar dengan materi teknik jatuhab dengan cara dorongan, putaran, dan guntungan (guntingan kaki dan pinggang).

Tujuan : Setelah mempelajari materi pada video tutorial pembelajaran ini, peserta diharapkan dapat mempraktekkan gerakan teknik dasar jatuhan pencak silat dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah yang berlaku.

No	Kompetensi	Indikator	Materi Pokok	Ragam Pengetahuan
1	Siswa diharapkan dapat mempraktekkan latihan teknik jatuhan dengan cara dorongan	Mempraktekkan latihan teknik jatuhan dengan cara dorongan	Tenik jatuhan dengan cara dorongan	Prosedural
2	Siswa diharapkan dapat mempraktekkan latihan teknik jatuhan dengan cara putaran	Mempraktekkan latihan teknik jatuhan dengan cara putaran	Tenik jatuhan dengan cara putaran	

3	Siswa diharapkan dapat mempraktekkan latihan teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki	Mempraktekkan latihan teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki	Tenik jatuhan dengan cara guntingan kaki	
4	Siswa diharapkan dapat mempraktekkan latihan teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang	Mempraktekkan latihan teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang	Tenik jatuhan dengan cara guntingan pinggang	

JABARAN MATERI VIDEO

Materi : Teknik Dasar Jatuhan

Penulis : Bunga Perwitasari

Deskripsi singkat : Video ini membahas tentang gerakan teknik dasar jatuhan pencak silat yang aman, baik dan benar dengan materi teknik jatuhab dengan cara dorongan, putaran, dan guntungan (guntingan kaki dan pinggang).

Tujuan : Setelah mempelajari materi pada video tutorial pembelajaran ini, peserta diharapkan dapat mengaplikasikan atau mendemonstrasikan gerakan teknik dasar jatuhan pencak silat dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah yang berlaku.

No	Kompetensi	Indikator	Uraian Materi
1	Tenik jatuhan dengan cara dorongan	Mempraktekkan latihan Teknik jatuhan dengan cara dorongan	Teknik jatuhan dengan cara dorongan <ol style="list-style-type: none"> 1. Hindaran serangan Posisi badan menghindar ke arah kanan. 2. Menangkap serangan Menangkap kaki lawan menggunakan tangan kiri. 3. Mendorong

			Mendorong lawan dengan mengaitkan kaki kanan ke kaki kiri lawan, lalu di hentakkan dengan mendorong (mendobrak) dada lawan.
2	Tenik jatuhan dengan cara putaran	Mempraktekkan latihan Teknik jatuhan dengan cara putaran	<p>Teknik jatuhan dengan cara putaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hindaran serangan Posisi badan menghindar ke arah kiri. 2. Menangkap serangan Menangkap kaki lawan menggunakan tangan kanan. 3. Menjatuhkan lawan dengan memutarakan tubuh ke kiri Lempar kaki lawan dengan memutar ke arah kiri.
3	Tenik jatuhan dengan cara guntingan kaki	Mempraktekkan latihan Teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki	<p>Teknik jatuhan dengan cara guntingan kaki</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan Posisi badan jongkok dan kedua tangan berada di depan menyentuh lantai. 2. Serangan kaki Menjepit kaki lawan dengan posisi kaki lawan berada pada pangkal kedua paha (selangkangan). 3. Menghentakkan kaki Hentakkan kedua kaki yang sudah menjepit kaki lawan.

4	Tenik jatuhan dengan cara guntingan pinggang	Mempraktekkan latihan Teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang	<p>Teknik jatuhan dengan cara guntingan pinggang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meloncat dan bertumpu pada lantai Menyerang lawan dengan meloncat dan posisi tangan bertumpu ke lantai. 2. Mengaitkan kedua pangkal paha (selangkangan) kepinggang dan paha Jepit pinggang dan paha lawan berada pada pangkal kedua paha (selangkangan). 3. Menghentakkan kaki Hentakkan kedua kaki yang sudah menjepit pinggang dan paha lawan.
---	--	---	---

LAMPIRAN 5

(Surat Penelitian & Dokumentasi)



**PADEPOKAN
PERSAUDARAAN SILAT NASIONAL
RAJAWALI PUTIH**



Sekretariat: Jl. Nusa Indah V No. 179, Tlpm : 085691118049, 081283387009

SURAT KETERANGAN

No: 003/PP/RP/II/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini Pengurus Perguruan Silat Rajawali Putih, dengan ini menerangkan bahwa:

N a m a : Bunga Perwitasari
NIM : 1215125720

Merupakan mahasiswa Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang telah melaksanakan penelitian di Perguruan Silat Rajawali Putih terhitung sejak 10 November 2016 sampai dengan 16 Januari 2018 dengan judul **"Pengembangan Media Video Teknik Dasar Jatuhan Pada Perguruan Rajawali Putih di SMP Negeri 167"**.

Dalam pelaksanaan penelitian tersebut yang bersangkutan didampingi:

1. Bapak R. Sutomo Handoyo selaku Pimpinan Perguruan
2. Bapak Fariz Albabuddinsyah selaku Pelatih

Sebagai narasumber yang dapat dipertanggungjawabkan atas kebenaran data maupun olah gerak sebagai bahan penulisan.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 20 Januari 2018

Mengetahui,

GURU BESAR RP


R. Sutomo Handoyo, Msdf
 APTU POLISI



Dokumentasi Uji Coba Lapangan (*Field Test*)



(Sedang memberikan instruksi kepada peserta untuk menscan barcode)



(Memberikan kertas barcode)



(Peserta menscan barcode yang diberikan oleh pelatih, lalu mereka menonton di handphone masing-masing)



(Setelah menyaksikan video, peserta mempraktekkan gerakan yang sudah ditonton)



(Peserta sedang mempraktekkan gerakan yang sudah ditonton, lalu di nilai oleh pelatih dengan tabel lembar pengamatan berupa penilaian rubrik)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Bunga Perwitasari, lahir di Jakarta, 17 Maret 1994 merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis memulai pendidikan di SD Negeri Malaka Jaya 05 Pagi, SMP Negeri 167 Jakarta, dan pada tahun 2012 lulus dari SMK Negeri 48 Jakarta. Pada tahun yang sama langsung melanjutkan pendidikan tinggi di Universitas Negeri Jakarta, Program Studi S1 Teknologi Pendidikan.

Sejak duduk di bangku SMP, penulis mengikuti ekstrakurikuler Pencak Silat di Perguruan Silat Rajawali Putih. Semasa kuliah, penulis menjadi anggota aktif di Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan UNJ. Pada tahun 2015, penulis juga pernah mengikuti kegiatan magang di Yayasan Gerakan Indonesia Mengajar. Penulis dapat dihubungi melalui surat elektronik bperwitasari@gmail.com.