

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL MATA KULIAH
PENCAK SILAT BERBASIS *BLENDED LEARNING***

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Olahraga Sebagai
Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

SHINTA AUGITA ASRI PUTRI

NIM. 18086031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

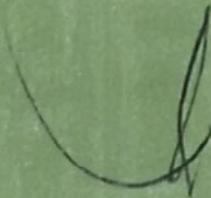
Pengembangan Media Audio Visual Mata Kuliah Pencak Silat
Berbasis *Blended Learning*

Nama : Shinta Augita Asri Putri
NIM : 18086031
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, Maret 2022

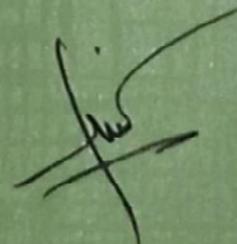
Disetujui Oleh :

Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga



Drs. Zarwan, M.Kes
NIP. 196112301988031003

Pembimbing



Drs. Suwirman, M.Pd
NIP. 196111191986021001

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Audio Visual Mata Kuliah Pencak Silat
Berbasis *Blended Learning*
Nama : Shinta Augita Asri Putri
NIM : 18086031
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Ilmu keolahragaan

Padang, Maret 2022

Tim Penguji :

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Suwirman, M.Pd

1

2. Sekretaris : Dr. Nurul Ihsan, M.Pd

2

3. Anggota : Weny Sasmitha, S.Pd., M.Pd

3

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Mata Kuliah Pencak Silat Berbasis *Blended Learning*” adalah asli karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing dan kontributor.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan didalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Maret 2022

Yang membuat pernyataan



Shinta Augita Asri Putri
NIM. 18086031

ABSTRAK

Shinta Augita Asri Putri.2022: Pengembangan Media Audio Visual Mata Kuliah Pencak Silat Berbasis Blended Learning

Berdasarkan hasil wawancara penelitian bahwa masih belum adanya media audio visual yang cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran secara *blended learning*, sehingga dibutuhkan pengembangan media audio visual agar dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada di lapangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual sebagai penunjang aktivitas belajar secara daring maupun luring serta meningkatkan minat belajar dan pemahaman mahasiswa.

Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development (R&D)* menggunakan metode penelitian ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Instrumen penelitian ini menggunakan lembar validasi. Teknik analisis data menggunakan skala penilaian dan rentang persentase.

Berdasarkan data hasil uji validitas oleh ahli bahasa diperoleh nilai persentase 90 % dengan kriteria sangat layak, untuk data hasil uji validitas media diperoleh nilai persentase 91,7 % dengan kriteria sangat layak dan data hasil uji validitas materi diperoleh nilai persentase 90 % dengan kriteria sangat layak. Dan rata-rata skor untuk ketiga data validasi adalah 90,6 % dengan kriteria sangat layak, hal tersebut menunjukkan bahwa media audio visual sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pembelajaran pencak silat untuk mahasiswa.

Kata kunci: media audio visual, *blended learning*, mata kuliah pencak silat.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala atas berkah, rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Mata Kuliah Pencak Silat Berbasis *Blended Learning*”. Shalawat beriringkan salam peneliti ucapkan kepada Nabi Besar Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliah ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mendapatkan bantuan dan dorongan baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan kali ini peneliti dengan kerendahan hati menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Teristimewa kepada kedua orangtua peneliti, Ayahanda Asruji, SST dan Ibunda Sri Sumarni, S.H serta saudara peneliti yang bernama Rangga Septianto Asri Putra, S.Pd yang sangat peneliti cintai dan sayangi yang telah banyak memberikan dukungan baik secara materil maupun moril berupa semangat, dorongan dan do'a sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Ganefri, M.Pd, Ph.D sebagai Rektor Universitas Negeri Padang beserta staf.
3. Prof. Dr. Alnedral, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
4. Drs. Zarwan, M.Kes sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Padang.
5. Drs. Suwirman, M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah banyak membantu penyusunan skripsi ini baik berupa nasehat, saran dan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Dr. Nurul Ihsan, M.Pd dan Weny Sasmitha, S.Pd, M. Pd sebagai dosen penguji yang telah memberikan saran/masukan dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Drs. Zulman, M.Pd, Dr. Asep Sujana Wahyuri, M.Pd, dan Prof. Dr. Yasnur Asri, M.Pd sebagai Validator dalam penelitian ini yang telah memberikan saran/ masukan sehingga uji validitas dapat terlaksana dengan baik.
8. Bapak dan ibu dosen yang telah memberikan banyak ilmu selama peneliti menempuh pendidikan di Universitas Negeri Padang.
9. Rekan-rekan mahasiswa/i Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yang senasib seperjuangan, serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi penelitian ini yang tidak bisa disebut satu per satu.

Semoga bantuan, bimbingan dan arahan serta dorongan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan dan pahala disisi Allah Subhanahu Wata'ala. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Semoga hasil penelitian ini nantinya bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih.

Padang, Maret 2022



Shinta Augita Asri Putri
NIM. 18086031

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
 BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN	
A. Kajian Teori.....	8
1. Mata Kuliah Pencak Silat	8
2. Blended Learning	12
3. Media Audio Visual	14
B. Kerangka Berfikir.....	18
C. Pertanyaan Penelitian	20
D. Penelitian Relevan.....	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
A. Jenis Penelitian	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian	27
C. Sasaran Penelitian	27
D. Jenis dan Sumber Data	27
E. Instrumen Pengumpulan Data	28
F. Teknik Analisis Data	28
G. Kerangka media audio visual	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian	33
1. Hasil Pengembangan Produk.....	33
2. Penilaian Ahli	36
B. Pembahasan Penelitian.....	40
C. Keterbatasan Penelitian.....	43
BAB V PENUTUP.....	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skala penilaian	29
2. Kriteria persentase lembar validasi	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka berpikir.....	19
2. Pendekatan ADDIE model	22
3. Pengambilan video materi pencak silat	35
4. Pengeditan video menggunakan aplikasi inshot.....	35
5. Diagram hasil uji validitas ahli bahasa.....	37
6. Diagram hasil uji validitas ahli media	38
7. Diagram hasil uji validitas ahli materi	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian	48
2. Surat tugas.....	49
3. Rekapitulasi hasil uji validitas ahli media.....	50
4. Rekapitulasi hasil uji validitas ahli bahasa	52
5. Rekapitulasi hasil uji validitas ahli materi	54
6. Lembar validasi ahli bahasa.....	57
7. Lembar validasi ahli media.....	60
8. Lembar validasi ahli materi.....	64
9. RPS	68
10. Lembar wawancara	72
11. Kisi-kisi lembar wawancara.....	78
12. Validasi lembar wawancara	79
13. Dokumentasi validasi produk ahli bahasa.....	82
14. Dokumentasi validasi produk ahli media.....	83
15. Dokumentasi validasi produk ahli materi	84
16. Dokumentasi validasi lembar wawancara.....	85
17. Dokumentasi wawancara	86
18. Dokumentasi pengambilan video.....	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pencak silat merupakan salah satu olahraga bela diri yang berasal dari Indonesia. Pencak silat haruslah dilestarikan agar generasi kedepannya dapat meneruskan salah satu bela diri asli Indonesia ini, salah satunya dengan menjadikan pencak silat sebagai mata kuliah wajib yang harus dipelajari mahasiswa di Fakultas Ilmu Keolahragaan. Pencak silat memerlukan pemahaman teori dan praktik. Dalam pembelajaran pencak silat antara teori dan praktiknya harus sejalan, jika antara teori dan praktiknya tidak tersampaikan dengan jelas maka mahasiswa akan kesulitan untuk memahami materi pencak silat.

Pada saat ini Indonesia mengalami pandemi akibat penyebaran virus Covid-19 yang menyebabkan pemerintah mengeluarkan kebijakan yang mengharuskan segala aktivitas dilakukan dirumah untuk memutus penyebaran virus Covid-19. Akibat dari kebijakan tersebut membuat sekolah maupun perguruan tinggi menghentikan proses pembelajaran secara tatap muka, sebagai gantinya proses pembelajaran dilakukan secara daring yang dilakukan dari rumah masing-masing peserta didik. Sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa

darurat penyebaran Covid-19 menganjurkan untuk melaksanakan proses pembelajaran dari rumah.

Dengan adanya kebijakan pembelajaran dari rumah, tentu saja perlu adanya media yang digunakan, agar pembelajaran dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya. Media yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran berbasis daring ada banyak seperti media audio visual berupa video pembelajaran. Menurut (Fitria, 2014: 60) media audio visual merupakan kombinasi atau perpaduan audio dan visual, contoh dari media audio visual diantaranya program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara.

Seharusnya dengan media yang digunakan dosen bisa dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada para mahasiswa, dan dapat memahami materi yang disampaikan oleh dosen pengampu mata kuliah. Walaupun tidak sepenuhnya mereka dapat memahami materi yang disampaikan tersebut, karena ada beberapa mata kuliah yang mengharuskan untuk melakukan praktek terhadap materi yang disampaikan tersebut, seperti mata kuliah pencak silat. Dalam mata kuliah pencak silat mahasiswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi tetapi juga dituntut untuk mempraktikkan teori tersebut dengan baik dan benar.

Sebenarnya pembelajaran yang dilakukan secara daring akan ada kendala yang dialami oleh para mahasiswa, karena pembelajaran yang dilakukan secara daring akan sulit untuk terjadinya proses belajar dua arah antara dosen dan

mahasiswa secara langsung, apabila ada mahasiswa yang tidak memahami materi maka dosen sulit untuk secara langsung menjelaskan materi ataupun mengoreksi bila ada kesalahan yang dilakukan, baik secara lisan maupun peragaan dari materi yang diajarkan. Pembelajaran daring tentu saja ada kelebihan dan kekurangannya. Pada pembelajaran daring masalah yang muncul saat proses pembelajaran dari rumah, disimpulkan dari hasil jajak pendapat yang dilakukan oleh UNICEF lewat U-Report 5-8 Juni 2020 dengan jumlah responden sebanyak 4.016 orang dalam rentang usia utama 14-24 tahun. Sebanyak 69% anak merasa bosan selama belajar dari rumah, dengan tantangan utama akses internet sebesar 35% dan 38% kurang bimbingan dari guru. Kemudian sebanyak 62% responden berharap dukungan utama yang diberikan adalah akses internet dan 26% lainnya dukungan dari guru.

Selain menggunakan media untuk menunjang pembelajaran di masa pandemi saat ini, ada juga solusi yang muncul untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif bagi mahasiswa yaitu dengan metode *blended learning*. *Blended learning* itu sendiri adalah perpaduan antara pembelajaran daring dan luring atau pembelajaran dengan menggunakan internet dan tatap muka secara langsung antara mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah. Dari observasi serta wawancara yang telah penulis lakukan kepada mahasiswa dan dosen yang mengampu mata kuliah pencak silat, diketahui belum tersedianya media audio visual yang sesuai dan dapat digunakan pada mata kuliah pencak silat menggunakan model pembelajaran *blended learning* serta belum

optimalnya pelaksanaan perkuliahan secara blended learning pada mata kuliah pencak silat salah satu alasannya karena durasi video pembelajaran sebelumnya terlalu panjang/lama sehingga dibutuhkan pengembangan terhadap media pembelajaran tersebut. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang lebih mendalam agar dapat mengatasi masalah tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada sebagai berikut:

1. Terbatasnya sumber belajar/ media untuk membantu dosen dalam penyampaian materi praktek di lapangan yang memberikan kemudahan pemahaman kepada mahasiswa.
2. Terbatasnya waktu untuk melakukan pembelajaran secara tatap muka antara dosen dengan mahasiswa.
3. Belum ada petunjuk langkah-langkah dalam melakukan gerakan pada buku ajar sehingga saat mahasiswa ingin mempelajari secara mandiri menjadi kesulitan.
4. Minat belajar mahasiswa masih terbilang rendah karena sumber/media ajar cenderung monoton dan kurang mampu meningkatkan minat belajar pada mahasiswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media audio visual mata kuliah pencak silat di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yang dapat memudahkan dalam mempelajari keterampilan gerak secara bimbingan atau mandiri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media audio visual pada mata kuliah pencak silat di FIK UNP ?
2. Apakah media audio visual mata kuliah pencak silat yang dibuat layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan pengenalan teknik pencak silat di FIK UNP?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk berupa media sumber belajar materi pencak silat untuk pemula yang disusun dengan tahapan melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, mendesain produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk, validasi ahli dan revisi produk sehingga menghasilkan produk akhir media audio visual mata kuliah pencak silat.
2. Mengetahui kualitas produk menurut ahli bahasa, ahli materi dan ahli media agar mengetahui apakah produk layak untuk digunakan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran untuk ilmu pengetahuan khususnya bagi dunia pendidikan agar dapat meningkatkan proses pembelajaran yang baik.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan penelitian-penelitian selanjutnya yang mempunyai objek penelitian yang sama.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa dapat mempelajari gerakan dasar beladiri pencak silat secara mandiri.

2. Bagi Dosen/Pendidik

Bagi dosen dapat menggunakan media audio visual pencak silat ini sebagai salah satu media/sumber belajar untuk menyampaikan materi pencak silat, sehingga lebih mudah dalam penyampaian materi pencak silat.

3. Bagi Institusi Pendidikan

Bagi institusi maka sebagai masukan atau saran untuk menyusun program-program berikutnya, berkaitan dengan peningkatan kreatifitas dosen maupun guru dalam pengembangan instrument pembelajaran, terutama dalam hal pengembangan sumber belajar materi teknik dasar

pencak silat untuk peserta didiknya. Sehingga akan terus ada inovasi dari kreatifitas pendidik di institusi dan membuat peserta didik yang mendapatkan pelajaran tidak merasa bosan.

4. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat berkaitan dengan pengembangan sumber belajar materi teknik dasar pencak silat untuk pemula adalah sebagai salah satu alat/media untuk belajar mandiri dalam melindungi diri sendiri dari kejahatan, serta melatih fisik untuk berolahraga dan membantu menjaga kebugaran.