

Pengaruh Media Pembelajaran Poster dan Video terhadap Penguasaan Keterampilan Pencak

The Effect of Poster and Video Learning Media on the Mastery of Pencak Silat

Ahmad Maulana Intaha, Yudha Munajat Saputra & Mulyana
Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat, Indonesia
a.maulana.intaha@gmail.com

Naskah diterima tanggal 28/09/2019, direvisi akhir tanggal 18/08/2020, disetujui tanggal 30/08/2020

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan pengaruh media pembelajaran poster dan video terhadap penguasaan keterampilan pencak silat. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Data diolah dengan uji t. Temuan penelitian ini diantaranya: nilai mean kelompok media poster -5,259 standar deviasi 1,678 dengan sig (2 tailed) 0,000 dan kelompok media video mendapatkan mean -7,565 standar deviasi ,945 dengan sig (2 tailed) 0,00. Berdasarkan penelitian yang dipaparkan di pendahuluan, penelitian ini mengandung implikasi bahwa penggunaan media *poster* dan *video* dapat diintegrasikan dengan penguasaan keterampilan pencak silat. Kelompok yang diberikan *treatment* media *video* mendapat peningkatan yang signifikan.

Kata kunci: Media Poster, Media Video, Pencak Silat, Penguasaan Keterampilan

Abstract

This study aims to determine the effect and differences in the influence of poster and video learning media on mastery of pencak silat skills. In this study the method used is experimental research. Data processed by t test. The findings of this study include: the mean value of the poster media group is -5,259 standard deviations 1,678 with sig (2 tailed) 0,000 and the video media group gets a mean -7,565 standard deviations, 945 with sig (2 tailed) 0.00. Based on the research described in the introduction, this research has the implication that the use of poster and video media can be integrated with the mastery of pencak silat skills. The group that was given video media treatment got a significant increase.

Keywords: *Poster Media, Video Media, Pencak Silat, Skill Master*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah alat untuk membina siswa agar mampu mengolah jasmani dan menjadi suatu kebiasaan atau habit pola hidup sehat. Menurut Lutan (2000) menjelaskan bahwa tujuan ideal program pendidikan jasmani itu bersifat menyeluruh, sebab mencakup bukan hanya aspek fisik tetapi juga aspek lainnya yang mencakup aspek intelektual, emosional, sosial, dan moral dengan maksud kelak anak muda

itu menjadi seseorang yang percaya diri, berdisiplin, sehat, bugar, dan hidup bahagia.

Agar tujuan itu tercapai, salah satu faktor yang harus diperhatikan adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif sehingga dalam proses pembelajaran siswa akan lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Upaya untuk menciptakan suasana belajar yang inovatif dapat dilakukan dengan pemanfaatan kemajuan teknologi sebagai sarana untuk

menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.

Susilana dan Riyana (2009) menyatakan bahwa media merupakan salah satu komponen utama dalam pembelajaran selain tujuan, materi, metode, dan evaluasi maka sudah seharusnya dalam pembelajaran guru menggunakan media sehingga proses pemilihan media menjadi penting karena kedudukan media yang strategis untuk keberhasilan pembelajaran.

Media pembelajaran yang sesuai tentunya dapat mengantarkan seorang guru dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya mampu mempermudah guru dalam memilih media pembelajaran, karena dalam internet banyak sekali ditawarkan berbagai jenis media pembelajaran. Ada berbagai macam jenis bentuk media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Banyak media pembelajaran yang dapat dipilih oleh seorang guru, diantaranya media poster, dan media video. Pemilihan dua media ini semata-mata untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran dan mengetahui media mana yang lebih berpengaruh pada keberhasilan tersebut. Media poster termasuk kedalam bentuk media grafis yaitu berupa media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka dan symbol atau gambar yang biasanya digunakan untuk menarik perhatian dan mudah di ingat orang (Susilana & Riyana, 2009).

Penggunaan media poster ini dimaksudkan agar siswa selain mampu menangkap makna dari poster tersebut, juga mampu mempraktikkan maksud dari poster tersebut. Berdasarkan pernyataan tersebut, ditegaskan oleh Sadiman *et al* (2012) bahwa, poster tidak hanya untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu tetapi juga mampu mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Dalam poster, ditampilkan ilustrasi gambar dan teks untuk menarik perhatian orang.

Gambar mampu mengekspresikan pemahaman yang lebih dalam daripada hanya

melalui bahasa atau teks saja (Kress, 2000). Menurut Cummings (2018) menjelaskan bahwa pemahaman dan penafsiran orang tentang suatu materi akan lebih baik jika teks dan gambar digabungkan. Dan pembaca mungkin tidak memahami teks, tetapi dapat dengan mudah memahami gerakan dan ekspresi wajah dalam gambar.

Ann Tyler berpendapat bahwa desain grafis adalah representasi yang menggabungkan teks dan gambar, dengan tujuan yang ditentukan, karena penggunaannya atau karena strateginya (Tyler 1992).

Adapun video termasuk pada media teknologi yang digunakan sebagai wujud mengikuti perkembangan zaman. Dengan memanfaatkan teknologi masa kini, diharapkan dapat memperkaya wawasan siswa. Banyak media teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti penggunaan *smartphone*, kamera, *tape recorder*, film, dan video. Dalam proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani dapat menggunakan video sebagai media pendukung pembelajaran.

Pembelajaran multimedia telah menjadi mode pembelajaran yang signifikan untuk meningkatkan motivasi siswa serta hasil belajar. Lingkungan belajar multimedia dapat meningkatkan skema belajar siswa dan meningkatkan prestasi mereka (Kim *et al.*, 2013). Mayer dan Moreno (2003) menyelidiki desain instruksi multimedia untuk mengurangi beban kognitif peserta didik dan meningkatkan kinerja belajar mereka. Selain itu, beberapa penelitian menjelaskan materi audio visual untuk efek belajar lebih baik daripada materi visual dengan teks (Tindall-Ford *et al.*, 1997).

Dari semua jenis multimedia yang saat ini digunakan, video digital dapat memberikan lingkungan belajar yang menarik bagi peserta didik (Sun *et al.*, 2015). Selain itu, video digital telah muncul sebagai alat instruksi paling populer yang dapat meningkatkan praktik dan pembelajaran (Sherin & Han, 2004). Video digital juga telah banyak digunakan untuk menghasilkan konten belajar mandiri, yang paling sering didistribusikan melalui Internet

(Chiu *et al.*, 2016).

Pada dasarnya semua cabang olahraga dapat dipelajari di sekolah apalagi cabang olahraga tradisional ciri khas Indonesia yaitu pencak silat karena selain siswa dapat mempelajarinya tapi juga dapat melestarikan kebudayaan dan kesenian Indonesia.

Pencak dan Silat adalah produk budaya lokal dalam kerangka budaya masyarakat rumpun Melayu. Dalam kaitan dengan nama Pencak dan Silat, ada pihak yang menyamakan pengertian Pencak dengan Silat dan ada pihak yang membedakannya (Notosoejitno, 1997).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa meskipun media poster dan media video termasuk dalam jenis media yang berbeda, keduanya dapat disandingkan sebagai bahan perbandingan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi sebagai media pembelajaran.

Mengacu pada masalah di atas penulis bermaksud meneliti Pengaruh Media Poster dan Video Terhadap Penguasaan Keterampilan Pencak Silat pada Siswa SD Negeri Lemah Mekar 1 Kabupaten Indramayu.

II. METODE PENELITIAN

Metode merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya untuk menguji serangkaian hipotesa, dengan menggunakan teknik serta alat-alat tertentu. (Surakhmad, 2004). Sedangkan menurut Arikunto (2006) menyatakan bahwa metode penelitian merupakan cara yang digunakan oleh peneliti

dalam mengumpulkan data penelitiannya, yang didalamnya bisa menggunakan angket, wawancara, pengamatan atau observasi, tes, dan dokumentasi.

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian ini yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen Fraenkel dan Norman (2012) menjelaskan bahwa: *“The basic idea underlying all experimental research is really quite simple; Try something and systematically observe what happen”*. Arti sederhananya adalah gagasan dasar yang mendasari semua penelitian eksperimen sangat sederhana, yaitu menguji cobakan sesuatu dan memperhatikan secara sistematis apa yang terjadi. Bahkan menurut Fraenkel dan Norman (2012) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah salah satu cara terbaik untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest.

2.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh media pembelajaran dengan membandingkan pembelajaran melalui media poster dan video terhadap penguasaan keterampilan pencak silat. Adapun desain penelitian menggunakan *desain pretes-postes* yang dimodifikasi berdasarkan *desain pretes-postes* dari Fraenkel *et al.*, (2012) dapat digambarkan pada tabel 1.

Sebagai gambaran, penulis sajikan bentuk desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. *Pretes-postes* (Fraenkel *et al.*, 2012)

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen 1	O	X ₁	O
Eksperimen 2	O	X ₂	O

Keterangan:

- ✓ O: Pretest / Posttest
- ✓ X₁ : Perlakuan pada kelas eksperimen 1 menggunakan media poster.
- ✓ X₂ : Perlakuan pada kelas eksperimen 2 menggunakan media video.

2.2. Populasi & Sampel

Populasi dalam penelitian adalah kelompok besar yang utuh sebagai subjek

penelitian untuk mendapatkan informasi dan hasil (Fraenkle & Wallen, 2015). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas:

obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek/obyek itu (Sugiyono, 2015).

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili) (Sugiyono, 2015). Dalam menentukan sampel yang digunakan dalam penelitian terdapat berbagai teknik pengambilan sampel. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Total Sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu dan semua individu diberi kesempatan sama untuk dipilih sebagai anggota sampel (Sugiyono, 2015).

Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2015). Alasan mengambil total sampling karena menurut Sugiyono (2015) jumlah populasi yang kurang

dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. Sampel yang diambil dari penelitian ini adalah 50 orang.

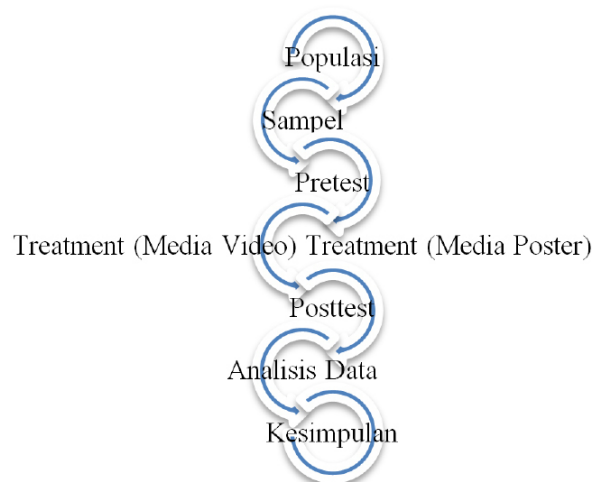
Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV (23) dan V (27 siswa) total sampel 50 siswa SD N Lemah Mekar 1 Kabupaten Indramayu. (Sumber: *dokumentasi* TU SD N Lemah Mekar 1 Kabupaten Indramayu).

Parrat-Dayan dan Montangero (1995) menunjukkan bahwa, sejak usia 10 tahun, sebagian besar anak-anak mampu memahami gambar yang berisi atau menjelaskan sebuah peristiwa yang ditampilkan secara sesaat. Dengan demikian mereka dapat menjelaskan peristiwa (yang ditampilkan atau diwakili dalam gambar) tersebut dengan penjelasan sederhana. Pada tingkat kemampuan bahasa mampu memahami dan menyesuaikan aspek-aspek tertentu dari apa yang dijelaskan oleh lawan bicara. Jumlah pertemuan yang dilaksanakan perminggu mengikuti artikel jurnal rujukan Melissa & Maura (2012) menjelaskan bahwa, tiga hari seminggu memberikan peningkatan kekuatan dan fungsi yang lebih baik daripada satu atau dua hari seminggu.

2.3. Instrument Penelitian

Menurut Freankle *et al.*, (2012) data adalah istilah jenis-jenis informasi, peneliti memperoleh subyek pada penelitian mereka, informasi demografis seperti umur, jenis kelamin, etnis, agama, dan lainnya. Instrument dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi (pengamatan) dan dokumentasi.

2.4. Prosedur Penelitian



Gambar 1. Prosedur Penelitian

2.5. Analisis Data

Analisis data menggunakan teknik pengolahan memanfaatkan bantuan program aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 20.0 for windows. Langkah-langkah pengolahan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Uji normalitas

Digunakan untuk mengetahui setiap variable yang akan di analisis atau data yang diperoleh berdistribusi normal. Peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 20.0. Kriteria sebuah data berdistribusi normal adalah jika nilai Asymp. Sig. > $\alpha = 0,05$. Akan tetapi jika nilai Asymp. Sig. $\leq \alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Melakukan uji homogenitas varian rata-rata dengan bantuan program SPSS bertujuan untuk mengetahui penyebaran atau variasi kedua kelas penelitian memiliki data yang homogen atau tidak

c. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara media poster dan media video di SD Negeri Lemah Mekar 1 Kabupaten Indramayu dalam pengolahannya, peneliti menggunakan uji ANOVA dua jalur dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Adapun hipotesis yang dilakukan

adalah sebagai berikut.

H_1 : terdapat perbedaan pengaruh media pembelajaran poster dan video terhadap penguasaan keterampilan pencak silat.

H_0 : tidak terdapat perbedaan pengaruh media pembelajaran poster dan video terhadap penguasaan keterampilan pencak silat.

H_1 : terdapat perbedaan pengaruh media pembelajaran antara poster dan video tutorial sebelum dan setelah diberikan perlakuan (treatment).

H_0 : tidak terdapat perbedaan pengaruh media pembelajaran antara poster dan video sebelum dan setelah diberikan perlakuan (treatment).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Penelitian ini terdapat dua kelompok sampel penelitian yang terdiri dari kelompok Video dan kelompok Poster, kelompok Video terdiri dari siswa-siswi kelas IV sedangkan kelompok Poster terdiri dari siswa-siswi kelas V. Setiap sampel diberikan perlakuan (*treatment*) berbeda, dengan penggunaan jumlah waktu yang sama di waktu yang berbeda. Didapatkan data masing-masing kelompok sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*Posttest*) sebagai berikut:

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Penelitian

Kelompok Penelitian	N	Mean PreTest	Mean PostTest
Kelompok Video	23	4.13	11.70
Kelompok Poster	27	4.19	9.19

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* kelompok *video* sebesar 4.13, dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 11.70 dan kelompok *poster* diketahui nilai rata-rata *pretest* 4.19, dengan nilai rata-rata *posttest* 9.19. Dari hasil distribusi data diatas maka kelompok *video* menunjukkan peningkatan ketrampilan pencak silat yang signifikan dibandingkan dengan kelompok *poster* yang menunjukkan peningkatan

ketrampilan pencak silat namun sangat kecil dengan nilai rata-rata 9.19.

1. Pengujian Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan sebagai uji prasyarat sebelum melakukan uji statistik berikutnya dan menganalisis bahwa data tiap kelompok berdistribusi normal. Maka untuk menguji Normalitas sebagian skor atau data yang diperoleh, menggunakan uji

Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikan 0,05. Adapun hasil dari uji normalitas penulis menggunakan Program SPSS.
Kriteria Pengujian :
Jika Nilai Signifikansi (Sig.) > dari 0,05 data

berdistribusi normal.
Jika Nilai Signifikansi (Sig.) < dari 0.05 data tidak berdistribusi normal.
Berikut hasil perhitungan uji normalitas pada tabel berikut :

Tabel 3. Uji Normalitas

	<i>Tests of Normality</i>					
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest_Video</i>	.377	23	.200	.722	23	.120
<i>Posttest_Video</i>	.245	23	.201	.880	23	.153
<i>Pretest_Poster</i>	.421	23	.200	.659	23	.093
<i>Posttest_Poster</i>	.166	23	.208	.930	23	.108

*This is a lower bound of the true significance
a. *Lilliefors Significance Correction*

Dari hasil tabel 3 menunjukkan *output* nilai signifikan dari data penelitian *pretest* dan *posttest* kelompok *Video* dan kelompok *poster*. Pada kelompok *video* dan kelompok *poster* mempunyai nilai >0,05, karena berdasarkan *output Kolmogorov Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Dari hasil data diatas semua kelompok berada lebih besar dari 0,05. Maka

data *pretest* dan *posttest* kelompok *video* dan kelompok *poster* adalah berdistribusi normal.
b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui tingkat homogen data yang dilakukan pada kelompok penelitian.

(1) Uji Homogenitas Kelompok Video

Tabel 4. Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Video

	<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Pretest Kelompok Video	2.362	3	19	.103
Posttest Kelompok Video	2.832	2	20	.083

Pada tabel 4 diatas diperoleh nilai signifikan pada kelompok data *pretest* kelompok video sebesar 0.103, sedangkan pada data *posttest* yaitu 0.083. Diperoleh

nilai signifikan dari kelompok video data diatas > 0.05, maka data penelitian kelompok video homogen.

(2) Uji Homogenitas Kelompok Poster

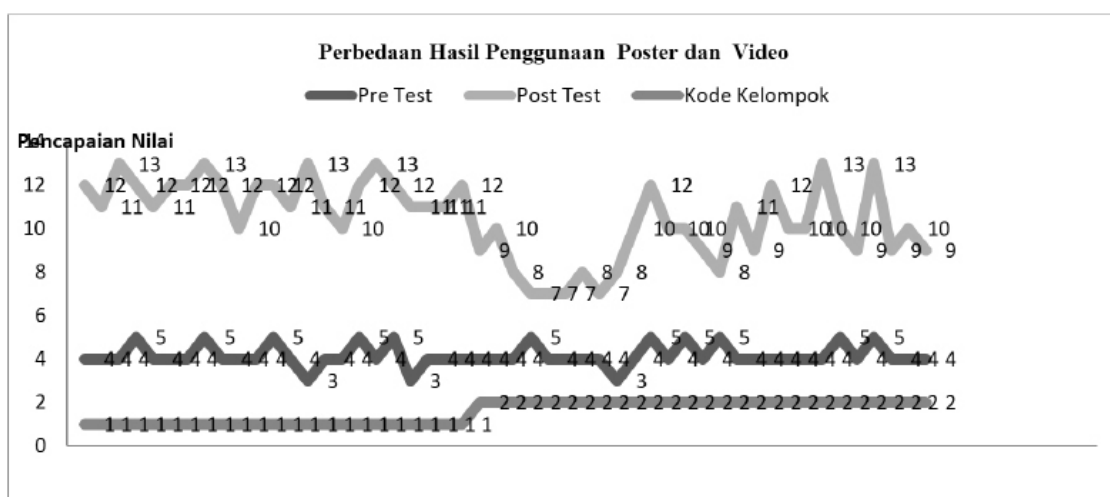
Tabel 5. Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Poster

	<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Pretest Kelompok Poster	2.326	5	20	.081
Posttest Kelompok Poster	.924	1	24	.346

Dari output hasil uji homogenitas diatas tabel 5, diperoleh nilai signifikansi pada kelompok data *pretest* kelompok poster

sebesar 0.081 sedangkan pada data *posttest* kelompok poster yaitu 0.346. Nilai dari kelompok poster data diatas > 0.05, maka

data penelitian kelompok poster homogen.



Gambar 2. Perbandingan pengaruh *Pretest* Dan *Posttest* Kelompok *Poster* dan *Video* Pada Penguasaan Keterampilan Pencak Silat

Pada gambar 2 diatas, diperoleh perbedaan hasil yang signifikan antara penggunaan Media Poster dan Media Video terhadap penguasaan keterampilan pencak silat. Dengan demikian, berdasarkan dari hasil pengujian yang diperoleh dan kemudian dianalisis dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara penggunaan Media Poster dan Media Video terhadap penguasaan keterampilan pencaksilat.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh dua media pembelajaran, yaitu media *poster* dan media *video* terhadap penguasaan keterampilan pencak silat. Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa media *poster* dan media *video* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan keterampilan pencak silat. Beberapa ahli *poster* menjelaskan, gambar mampu mengekspresikan pemahaman yang lebih dalam daripada hanya melalui bahasa atau teks saja (Kress, 2000). Dan menurut Cummings (2018) menjelaskan bahwa pemahaman dan penafsiran orang tentang suatu materi akan lebih baik jika teks dan gambar digabungkan sedangkan, pembaca mungkin tidak memahami teks, tetapi dapat dengan mudah memahami gerakan dan ekspresi wajah dalam gambar.

Begitu pun beberapa ahli *video*

menjelaskan, dari semua jenis multimedia yang saat ini digunakan, *video digital* dapat memberikan lingkungan belajar yang menarik bagi peserta didik (Sun *et al.*, 2015). Selain itu, *video digital* telah muncul sebagai alat instruksi paling populer yang dapat meningkatkan praktik dan pembelajaran (Sherin & Han, 2004). *Video digital* juga telah banyak digunakan untuk menghasilkan konten belajar mandiri, yang paling sering didistribusikan melalui Internet (Chiu *et al.*, 2016).

Namun peningkatan lebih besar terjadi pada siswa yang menggunakan media *video* dibandingkan dengan media *poster* untuk periode belajar selama 8 minggu. Beberapa peneliti menjelaskan materi *audio visual* untuk efek belajar lebih baik daripada materi *visual* dengan teks (Tindall-Ford *et al.*, 1997). Dari semua jenis multimedia yang saat ini digunakan, *video digital* dapat memberikan lingkungan belajar yang menarik bagi peserta didik (Sun *et al.*, 2015).

Dengan demikian, media pembelajaran *video* dapat mendorong penguasaan keterampilan pencak silat pada siswa-siswi SD Negeri Lemah Mekar 1 Kabupaten Indramayu.

IV. KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan salah satu factor untuk membantu peserta didik

memperoleh hasil belajar yang optimal. Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis, dua model diantaranya adalah media poster dan media video. Disamping itu, media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dikarenakan media belajar merupakan salah satu faktor siswa dalam melakukan aktivitas proses belajar sesuai dengan apa yang telah dijelaskan oleh guru, sehingga siswa dapat melakukan apa yang telah dijelaskan oleh guru. Sebenarnya bila diperhatikan kembali, semangat belajar akan muncul disetiap siswa selama mengikuti proses belajar mengajar jika guru menggunakan media belajar yang menarik perhatian siswa. Kedua media pembelajaran tersebut akan diuji dengan penguasaan keterampilan pencak silat.

Berkaitan dengan hal tersebut yang menjadi fokus masalah sekaligus tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kontribusi dan dampak positif dari dua jenis media pembelajaran terhadap penguasaan keterampilan pencak silat. Penelitian ini mengungkap bahwa media pembelajaran poster dan video yang dilaksanakan selama 8 minggu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan keterampilan pencak silat. Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa siswa menghasilkan

peningkatan yang lebih besar pada saat mereka menggunakan media pembelajaran video dibandingkan dengan menggunakan media poster.

Penulis menyakini ada beberapa penyebab terjadinya perbedaan pada kedua bentuk media pembelajaran ini, pertama mengenai media pembelajaran poster, sangat dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan orang yang melihatnya, kedua dapat menimbulkan interpretasi yang bermacam-macam, ketiga suatu poster akan banyak mengandung arti atau makna bagi kalangan tertentu, tetapi dapat juga tidak menarik bagi kalangan lain dan keempat tidak semua siswa mampu membaca teks atau penjelasan dalam setiap masing-masing poster.

Selanjutnya mengenai media video, pertama media video dapat membantu siswa dalam mempraktekan apa yang ditampilkan didalamnya dan dapat dipraktekan secara langsung, kedua ketika siswa sedang belajar menguasai kemampuan interpersonal mereka bisa mengamati dan menganalisis pertunjukan yang ada dalam video dan terakhir, video memiliki daya tarik atau kemampuan membuat parasiswa terpesona. Dengan demikian, penggunaan media video merupakan strategi yang efektif dan efisien dalam penguasaan keterampilan pencak silat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chiu, P.-S., Chen, H.-C., Huang, Y.-M., Liu, C.-J., Liu, M.-C., & Shen, M.-H. (2016). A video annotation learning approach to improve the effects of video learning. *Innovations in Education and Teaching International*, 55(4), 459–469. doi:10.1080/14703297.2016.1213653.
- Cummings, J. R. (2018). Comics and medical narrative: a visual semiotic dissection of graphic medicine. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 1–27. Doi:10.1080/21504857.2018.1530271.
- Fraenkel, J. C., Wallen, N. E., Hyun, H. H., (2012). *How to Design and Evaluate. Research in Education*, New York: Mc Graw Hill.
- Fraenkel, J. R., & Norman, E. W. (2012). *How to Design and Evaluate. Research in Education 8th Edition*. Boston: McGraw-Hill Higher Education.
- Kim, D., Rueckert, D., Kim, D.J., & Seo, D. (2013). Students' preceptions and experiences of mobile learning. *Language, Learning, dan Technology*, Vol 17, No 3, Hal. 52-73.
- Kress, G. (2000). Challenges to Thinking about Language. *TESOL Quarterly*, 34(2), 337-340.
- Lutan, R. (2000). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43–52.
- Melissa J. B., & Maura, C. S. (2012). *Improvements in Quality of Life in Women after Resistance Training Are Not Associated With Age*. Valdošta State University. Valdošta.

- Notosoejitno. (1997). *Khasanah Pencak Silat*. Jakarta: CV Sagung Seto.
- Po-Sheng Chiu, Hsin-Chin Chen, Yueh-Min Huang, Chia-Ju Liu, Ming-Chi Liu & Ming-Hsun Shen. (2016). A video annotation learning approach to improve the effects of video learning. Tainan City, Taiwan.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sherin, M. G., & Han, S. Y. (2004). Teacher learning in the context of a video club. *Teaching and Teacher Education*, 20(2), 163–183. doi:10.1016/j.tate.2003.08.001.
- Parrat-Dayan, S., & Montangero, J. (1995). Children's Representations of the Development of a Verbal Ability (Pictorial Description). *The Journal of Genetic Psychology*, 156(2), 241–256. doi:10.1080/00221325.1995.9914820.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sun, Y., Wu, Z., Wang, X., Sudo, K., Taniguchi, Y., Kinebuchi, T., & Jiang, Y. (2015). *Ntt-fudan team trecvid 2015: Multimedia event detection*. In NIST TRECVID Workshop, 2015.
- Surakhmad, W. (2004). *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik*. Bandung: Tarsito.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tindall-Ford, S., Chandler, P., & Sweller, J. (1997). When two sensory modes are better than one. *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 3(4), 257–287.
- Tyler, R. (1992). The long-term impact of the Dewey School. *The Curriculum Journal*, 3(2), 125–129, doi:10.1080/0958517920030202.