



Perbandingan Pengaruh Model Kooperatif dengan Media Gambar Hidup dan Media Gambar Diam terhadap Penguasaan Jurus Tunggal Baku Tangan Kosong

Sylvia Rahayu Febrianti

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima September 2019

Disetujui September 2019

Dipublikasikan Oktober 2019

Keywords:

Media Gambar, Model Kooperatif

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif dengan media gambar hidup terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong. Metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen dengan desain penelitian *pre-test post-test group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV dan V SDN 053 Cisu Kota Bandung berjumlah 302 orang. Sampel penelitian ini berjumlah 80 orang dengan teknik pengambilan purposive sampling. Analisis data yaitu statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan bantuan software SPSS versi 25 for Windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model kooperatif dengan media gambar diam memberikan pengaruh terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong.

Abstract

This study aims to show the effect of cooperative models with interactive image media on the mastery of a standard single-handed empty hand. The research method is an experiment with a pre-test and post-test group. The population in this study are class IV and V students of SDN 053 Cisu, Bandung, total of 302 people. The sample of this study are 80 people with purposive sampling technique. Analysing data through descriptive statistic, normality test, homogeneity test and hypothesis test using SPSS version 25 software for Windows. The results of this study shows that cooperative model with passive image media gives an effect on mastery of single bare handed skill.

PENDAHULUAN

Pada kurikulum 2013, pendidikan jasmani banyak mengandung materi yang diajarkan kepada siswa. Dari mulai aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas kebugaran, aktivitas senam, ritmik, aquatik dan pendidikan kesehatan. Pencak silat juga terdapat dalam kurikulum sebagai bagian dari aktivitas olahraga, khususnya olahraga beladiri. Masuknya pencak silat dalam kurikulum tentu dengan pertimbangan bahwa pencak silat merupakan salah satu identitas Negara yang patut kita lestarikan dan disebarluaskan keberadaanya.

Pencak silat menurut (Notosoejitno 1997) adalah Wiraga, wirama dan wirasa. Kata “wi” mempunyai arti bermutu atau bagus dalam arti luas. “wiraga” berarti penampilan teknik sikap dan gerak dengan rapih dan tertib; “wirama” berarti penampilan teknik sikap dan gerak dengan irama yang serasi; “wirasa” berarti penampilan sikap teknik dan gerak dengan penataan (koreografi) yang menarik. Aspek olahraga silat bukan hanya dapat bermanfaat bagi pribadi pesilat namun juga bermanfaat membawa nama baik daerah bahkan internasional. Aspek olahraga meliputi pertandingan dan demonstrasi bentuk-bentuk jurus, baik untuk tunggal, ganda atau regu yang dipertontonkan pada masyarakat umum nasional maupun masyarakat inter nasional. (Mardotillah & Zein, 2017). Pencak silat memiliki beberapa katategori, salah satunya yaitu kategori tunggal. Menurut (Lubis & Wardoyo, 2014) kategori tunggal adalah kategori pertandingan pencak silat yang menampilkan seorang pesilat memperagakan kemahirannya dalam jurus baku tunggal secara benar, tepat, dan mantap, penuh penjiwaan dengan tangan kosong dan senjata. Pada studi ini, peneliti menggunakan gerakan jurus tunggal baku tangan kosong saja, karena siswa sekolah dasar belum mampu untuk menggunakan senjata.

Kurangnya kemampuan siswa dalam menguasai gerak pukulan, tendangan, dan lainnya yang disebabkan setiap pembelajaran pencak silat guru mengajar secara langsung tanpa menggunakan media atau alat pembelajaran, sehingga siswa sulit me-

mahami tugas gerak yang diberikan. Model pembelajaran menurut (Sudrajat, 2008) pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Penggunaan media pada pembelajaran pencak silat adalah untuk lebih memudahkan siswa dalam menguasai keterampilan gerak, serta membentuk perilaku siswa dalam hal kerjasama, tanggungjawab, disiplin, dan berinteraksi antar siswa lain.

Adapun pengertian media pembelajaran menurut (Azhar, 2015) adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Media pembelajaran yang dipilih yaitu media gambar hidup (media audiovisual) dan media gambar diam (media visual) yang dapat membantu siswa agar lebih mudah mempelajari jurus tunggal baku tangan kosong. Media audio visual menurut adalah media penyampai infomasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar) (Haryoko, 2012). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua karakteristik tersebut. Media audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan tekhnologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar (Pertiwi, Suditha, & Wirya, 2013). Selain dari media audio visual, adapun media gambar diam atau disebut juga media visual.

Seni bela diri (Cynarski, Sieber, & Szajna, 2014) adalah bagian dari budaya fisik, meskipun mereka tidak termasuk di dalamnya sepenuhnya. Seni bela diri merupakan ekspresi dari gaya hidup aktif dan dinamis dari masyarakat, yang merupakan keteraturan tertentu pada skala global. Pencak silat termasuk ke dalam seni bela diri, maka dai itu pencak silat menurut (Spyanawati, 2014) merupakan

salah satu budaya bangsa Indonesia yang patut dikembangkan. Di Indonesia sendiri pencak silat sudah mulai diperkenalkan sejak dini. Ini terbukti dengan masuknya pencak silat sebagai salah satu cabang olahraga yang dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah.

Model kooperatif dipilih karena dengan menerapkan model tersebut siswa akan diajarkan sikap tanggungjawab, disiplin, saling berinteraksi dan kerjasama dalam pembelajaran pencak silat. Pembelajaran kooperatif yaitu merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran (Slavin, 2005). Selain itu, pembelajaran kooperatif membuat siswa bekerja sama dalam kelompok kecil, terstruktur, bekerja secara kelompok untuk menguasai materi (Dyson, Griffin, & Hastie, 2004). Para siswa tidak hanya bertanggungjawab untuk mempelajari materi, tetapi juga untuk membantu kelompok-pasangan mereka belajar.

Model kooperatif dapat membantu siswa dalam hal afektif yaitu salah satunya bekerjasama, berinteraksi dengan siswa lain, disiplin dan tanggungjawab pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam suatu pembelajaran selain dari penggunaan model yang digunakan oleh guru sebagai pedoman atau rancangan dalam pembelajaran, akan lebih memudahkan lagi dengan dibantu media pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh (Muhson, 2010) yang menyatakan bahwa materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh siswa, apalagi bila materi pembelajaran yang harus disampaikan tergolong rumit dan kompleks. Untuk itu penggunaan media harus dilakukan agar materi dapat sampai ke peserta didik secara efektif dan efisien.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest posttest group design*. Untuk pemilihan

menggunakan teknik *simple random*. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SDN 053 Cisitu Kota Bandung berjumlah 302 orang. Diambil sebanyak 80 orang untuk menjadi sampel penelitian.

Setelah dilakukan seleksi secara acak, peneliti melakukan *random assignment* untuk melakukan penguasaan pembagian kelompok. Setelah dilakukan tahapan tersebut, maka terpilihlah 80 orang untuk dijadikan sampel dengan pembagian 40 orang kelompok model kooperatif dengan media gambar hidup dan 40 orang kelompok model kooperatif dengan media gambar diam.

Tes jurus tunggal baku tangan kosong yang digunakan pada penelitian ini menggunakan regulasi format penilaian tunggal baku dari IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia) pada hasil munas XIII tahun 2012. Teknik analisis data yaitu statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan bantuan program *SPSS 25 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang telah dikumpulkan kemudian diuji normalitas dan homogenitas untuk menentukan pengujian hipotesis dengan uji parametric ataukah uji non-parametrik. Data pada studi ini normal dan homogen, sehingga untuk uji hipotesis menggunakan uji parametrik.

Tabel 1. Paired Sample Test Model Kooperatif dengan Media Gambar Diam

Paired Differences						
Pre-test-Post-test	Mean	Std. Dev	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
-	20,75000	2,46774	,39018	-53,180	39	,000 ³

Berdasarkan tabel 1 diperoleh hasil analisis Paired Sample Test dengan nilai signifikan pada $p_value = 0,000 < 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, dan dapat disimpulkan bahwa model kooperatif dengan media gambar diam memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pen-

guasaan jurus tunggal baku tangan kosong, maka dengan demikian hipotesis nol ditolak.

Tabel 2. Paired Sample Test Model Kooperatif dengan Media Gambar Hidup

Paired Differences						
Pre-test-Post-test	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
	-27,22500	2,60657	,41214	-66,058	39	,000 ³

Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil analisis Paired Sample Test dengan nilai signifikan pada $p_value = 0,000 < 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, dan dapat disimpulkan bahwa model kooperatif dengan media gambar hidup memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong, maka dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima.

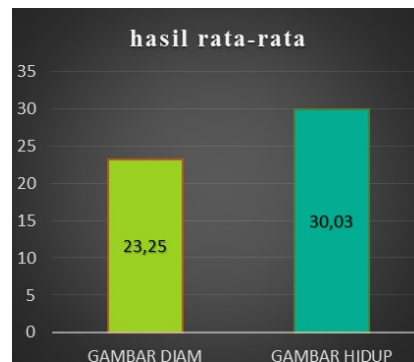
Pada tabel 3 diperoleh hasil analisis uji *independent sample t-test* dengan tujuan untuk menguji antara kelompok model kooperatif dengan media gambar diam dan kelompok model kooperatif dengan media gambar hidup pada tabel 4.7 dan signifikan pada $p_value = 0,000 < 0,05$,

Tabel 3. Independent Sample T-test Model Kooperatif dengan Media Gambar Diam dan Media Gambar Hidup

		t-test for Equality of Means		
		t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Post-test	Equal variances assumed	-15,865	78	,000
	Equal variances not assumed	-15,865	77,998	,000

Oleh karena itu H_0 ditolak sehingga H_1 diterima, dan dapat disimpulkan bahwa model kooperatif dengan media gambar hidup lebih efektif dari pada model kooperatif dengan media gambar diam terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong pada siswa di SDN 053 Cisitu Kota Bandung,

maka dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima.



Gambar 1. Hasil Rata-Rata Model Kooperatif Dengan Media Diam dan Media Gambar Hidup

Pada Gambar 1 dapat dilihat bahwa rata-rata untuk model kooperatif dengan media gambar diam sebesar 23,25 dan rata-rata untuk model kooperatif dengan media gambar hidup sebesar 30,03. Dengan demikian bahwa nilai rata-rata media gambar hidup yaitu $30,03 >$ media gambar diam yaitu 23,25. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh model kooperatif dengan media gambar hidup lebih efektif dibandingkan model kooperatif dengan media gambar diam terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong di SDN 053 Cisitu Kota Bandung.

Pada pembahasan pertama, hasil penghitungan statistik telah membuktikan bahwa model kooperatif dengan media gambar diam dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena secara teori dari (Florentina & Leonard, 2017) model kooperatif adalah sistem pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat (siswa lain) sebagai sumber belajar, di samping guru dan sumber belajar yang lainnya. Kemudian media gambar diam dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong, karena menurut teori (Anitah, 2010) kelebihan dari media gambar diam dapat menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata, seperti yang sering kita lihat dalam buku-buku. Dengan demikian siswa jadi mudah untuk mempelajari jurus tunggal baku tangan kosong pada pembelajaran yang me-

manfaatkan teman sejawatnya sebagai sumber belajar dan dibantu juga siswa dapat melihat gerakan jurus tunggal baku tangan kosong dengan penggunaan media gambar diam yang telah disediakan oleh guru.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong yang sudah diberikan perlakuan selama dua belas kali pertemuan, hasil penelitian dan analisis data adanya pengaruh yang signifikan dari model kooperatif dengan media gambar diam pada pembelajaran pencak silat yaitu jurus tunggal baku tangan kosong, hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data dengan menggunakan uji paired samples t-test pada hasil jurus tunggal baku tangan kosong di dalam kelompok model kooperatif dengan media gambar diam sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dilihat pada tabel 1, nilai rata-rata pretest dan rata-rata posttest, dapat dilihat peningkatan hasil belajar sebelum diberikan perlakuan (pretest) nilai rata-ratanya sebesar 2,5000 dan sesudah diberikan perlakuan (posttest) nilai rata-ratanya sebesar 23,2500. Kemudian dari hasil uji paired samples t-test diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa model kooperatif dengan media gambar diam memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong pada siswa SDN 053 Cisitu Kota Bandung.

Pada pembahasan kedua, hasil penghitungan statistik telah membuktikan bahwa model kooperatif dengan media gambar hidup dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena berdasarkan pembahasan yang pertama secara teori dari (Florentina & Leonard, 2017) model kooperatif adalah sistem pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat (siswa lain) sebagai sumber belajar, di samping guru dan sumber belajar yang lainnya. Kemudian media gambar Hidup dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong, karena menurut teori (Arsyad, 2015) kelebihan dari media gambar hidup yaitu gerak yang

terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan time lapse atau high speed photograph. Dengan demikian siswa jadi lebih mudah untuk mempelajari jurus tunggal baku tangan kosong pada pembelajaran yang memanfaatkan teman sejawatnya sebagai sumber belajar dan dibantu juga siswa dapat melihat secara lebih detail gerakan jurus tunggal baku tangan kosong dengan penggunaan media gambar hidup yang telah disediakan oleh guru.

Penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong yang sudah diberikan perlakuan selama dua belas kali pertemuan, hasil analisis data dengan menggunakan paired samples t-test menunjukkan adanya pengaruh yang efektif dan signifikan pada hasil belajar kelompok model kooperatif dengan media gambar hidup sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dilihat pada tabel 2, nilai rata-rata pretest dan rata-rata posttest, dapat dilihat peningkatan hasil belajar sebelum diberikan perlakuan (pretest) nilai rata-ratanya sebesar 2,8000 dan sesudah diberikan perlakuan (posttest) nilai rata-ratanya sebesar 30,0250. Kemudian dari hasil uji paired samples t-test diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa model kooperatif dengan media gambar hidup memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong pada siswa SDN 053 Cisitu Kota Bandung.

Sebelum siswa melakukan tugas gerak yang diberikan oleh guru, siswa mengolah informasi berupa pengontrolan keterampilan geraknya. Dalam hal ini ada tiga tahapan pengolahan informasi secara diskrit menurut Schmidt (dalam Mahendra, 2017) yaitu "(1) Pengenalan rangsangan, (2) Pemilihan respon, (3) Pemograman respon". Siswa pertamanya akan menganalisis informasi dari berbagai sumber, kedua menentukan gerakan yang akan dilakukan, dan yang ketiga mengorganisir sistem gerak yang diinginkan.

Pada pembahasan ketiga dijelaskan bahwa model kooperatif dengan media gambar hidup lebih meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan

dengan model kooperatif dengan media gambar diam, bahwa media gambar hidup memberikan penguatan dari sisi kognitif siswa yang tentu pengaruhnya lebih besar dari media gambar diam. Dengan demikian ketika model kooperatif digabung dengan media gambar hidup siswa bisa langsung melihat secara lebih detail seluruh gerakan jurus tunggal baku tangan kosong.

Selanjutnya hasil analisis data dari kedua kelompok tersebut dibandingkan, maka terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok model kooperatif dengan media gambar diam dan kelompok model kooperatif dengan media gambar hidup, dapat dilihat dapat dilihat nilai rata-rata kedua kelompok tersebut pada tabel 1 dan 2. Dari diagram pada gambar 1 terlihat untuk model kooperatif dengan media gambar hidup nilai rata-ratanya sebesar 30,03 dan untuk model kooperatif dengan media gambar diam nilai rata-ratanya sebesar 23,25. Selanjutnya dari hasil analisis data menggunakan independent samples t-test pada tabel 4.7 didapat nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model kooperatif dengan media gambar hidup lebih efektif dibandingkan model kooperatif dengan media gambar diam terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong pada siswa di SDN 053 Cisu Kota Bandung.

KESIMPULAN

Penerapan model kooperatif dengan media gambar diam memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong, penerapan model kooperatif dengan media gambar hidup memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong, dan penerapan model kooperatif dengan media gambar hidup lebih berpengaruh dibandingkan model kooperatif dengan media gambar diam terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong. Model kooperatif dengan media gambar hidup dapat dijadikan sebagai alternatif pada pem-

belajaran pencak silat jurus tunggal baku tangan kosong.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2010). Media Pembelajaran. Yuma Pustaka.
- Arsyad, A. (2015). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cynarski, W. J., Sieber, L., & Szajna, G. (2014). Martial Arts in Physical Culture. *Journal of Martial Arts Anthropology*. <https://doi.org/10.14589/ido.14.4.4>
- Doolittle, P. E. (1997). Vygotsky's Zone of Proximal Development as a Theoretical Foundation for Cooperative Learning. *Journal on Excellence in College Teaching*.
- Dyson, B., Griffin, L. L., & Hastie, P. (2004). Sport education, tactical games, and cooperative learning: Theoretical and pedagogical considerations. *Quest*. <https://doi.org/10.1080/00336297.2004.10491823>
- Florentina, N., & Leonard, L. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i2.1877>
- Haryoko, S. (2012). Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi@ Elektro*.
- IPSI. (2012). Pedoman Pelaksanaan Tugas Wasit Juri Pencak Silat.
- Lubis, J. & Wardoyo, H. (2014). Pencak Silat. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mahendra, A. (2017). Teori Belajar Mengajar Motorik. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mardotillah, M., & Zein, D. M. (2017). Silat: Identitas Budaya, Pendidikan, Seni Bela Diri, Pemeliharaan Kesehatan. *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya*, 18(2), 121-133.

- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Notosoejitno. (1997). *Khazanah Pencak Silat*. Jakarta: Infomedika.
- Nugrahani, R. (2011). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*. <https://doi.org/10.1016/j.arcontrol.2012.09.004>
- Pertiwi, M. T., Suditha, W. R., & Wirya, I. N. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas VIII Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013 SMPN 2 Kerambitan Tabanan. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 1(2).
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. *International Encyclopedia of Education*. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-044894-7.00494-2>
- Spyanawati, N. L. P. (2014). Pengaruh Gaya Mengajar Mastery Learning Dan Inklusi Terhadap Hasil Belajar Pencak Silat Ditinjau Dari Daya Tahan Cardiovascular. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, (73-87).
- Sudrajat, A. (2008). Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran. *Tersedia: Http://Akhmadsudrajat. Wordpress. Com/2008/09/12/Pengertian-Pendekatan-Strategi-Metode-Tekniktaktik-Dan-Model-Pembelajaran/.[20 Oktober 2008]*.
- Sutjipto, B. & Kustandi, C. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia