

## MODEL PEMBELAJARAN MULTIMEDIA BELADIRI PENCAK SILAT BERBASIS VIDEO PADA ANAK TUNARUNGU

Gerhard S<sup>1</sup>, Meirizal Usra<sup>2</sup>, Hartati<sup>3</sup>  
Universitas Sriwijaya<sup>1,2,3</sup>  
gerharddsinaga08@gmail.com<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Tujuan dilakukan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran multimedia beladiri pencak silat berbasis video pada anak tunarungu kelas VII Sekolah Luar Biasa Pembina Palembang. Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau Pengembangan menggunakan Model ADDIE. Penelitian ini menggunakan anak tunarungu kelas VII Sekolah Luar Biasa Pembina Palembang yang berjumlah 32 orang siswa. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap siswa tunarungu kelas VII yang berjumlah 10 orang dan 22 orang untuk uji kelompok besar. Instrumen pada penelitian yaitu pengumpulan data menggunakan lembar validasi, lembar kuisioner dan hasil belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif. Produk penelitian yang menghasilkan berupa model pembelajaran multimedia beladiri pencak silat berbasis video. Berdasarkan penilaian para ahli materi, ahli media dan tanggapan siswa dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini layak dan efektif untuk digunakan. Hasil analisis data uji coba lapangan didapatkan persentase pilihan jawaban yang sesuai hasil penelitian skala kecil yaitu 94% (Sangat Baik) dan hasil penelitian skala besar yaitu 94% (Sangat Baik), hasil dari penilaian guru pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor uji coba skala kecil dan uji coba skala besar hasil rata-ratanya baik. Simpulan, model pembelajaran multimedia ini layak dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci : Beladiri Pencak Silat, Multimedia Pembelajaran, Video Pembelajaran

### ABSTRACT

*This research aimed to produce video-based multimedia learning media for pencak silat martial arts for deaf children in class VII at the Pembina Palembang Special School. This type of research uses quantitative descriptive methods and the Research and Development (R&D) method or Development using the ADDIE Model. This research used deaf children in class VII at the Pembina Palembang Special School, totaling 32 students. Small-scale trials were conducted on 10 class VII deaf students and 22 people for the extensive group test. The research instruments used are data collection, validation sheets, questionnaire sheets, and student learning outcomes. Data analysis techniques use qualitative descriptives and descriptive statistics. The resulting research product is a video-based multimedia learning model for pencak silat martial arts. This learning model is feasible and effective based on the assessments of material experts, media experts, and student responses. The results of the field trial data analysis showed that the percentage of answer choices that matched the results of small-scale research was 94% (Very Good). The results of large-scale research were 94% (Very Good), the results of the teacher's assessment on the scale trial's cognitive, affective, and psychomotor aspects. In small and large-scale trials, the average results were good. In conclusion, this multimedia learning model is feasible and effective to use.*

*Keywords: Pencak Silat Martial Arts, Learning Multimedia, Learning Videos*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani adaptif bagi anak berkebutuhan khusus juga bersifat holistik seperti tujuan pendidikan jasmani untuk anak normal. Dengan menambahkan pencak silat ke dalam mata pembelajaran di Sekolah Luar Biasa, pendidikan jasmani untuk siswa berkebutuhan khusus berbeda dengan pendidikan jasmani untuk siswa normal. Pencak silat memiliki peran penting dalam pembentukan karakter, rohani, dan spiritual selain itu pencak silat merupakan seni bela diri tradisional Indonesia yang mencakup budaya yang harus di lestarikan. Hartati et al., (2019), Pencak Silat adalah olahraga yang mendunia dan merupakan hasil karya budaya bangsa Indonesia yang telah di kembangkan secara turun temurun.

Pendidikan di sekolah luar biasa, seperti yang termuat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan ditujukan untuk meningkatkan sikap, kemampuan, kepribadian, bakat, dan kemampuan mental dan fisik anak sehingga mereka dapat memaksimalkan potensi mereka. Fakhiratunnisa et al., (2022) Anak berkebutuhan khusus adalah anak-anak yang memiliki kekhususan dan kebutuhan yang berbeda dengan anak normal lainnya. Kekhususan yang berbeda tersebut meliputi kekhususan fisik, mental, intelektual, sosial ataupun emosional. Adapun klasifikasi anak berkebutuhan khusus diantaranya yaitu: tunanetra, tuna daksa, tuna wicara dan tuna rungu, tunarungu adalah orang yang mempunyai kecacatan pada indra pendengaran. Mudjiyanto, (2018) tunarungu adalah kondisi terganggunya fungsi pendengaran seseorang yang bisa berlangsung hanya sementara atau permanen. dari uraian diatas dapat diketahui bahwa anak-anak tunarungu mengalami masalah dalam hal pendegaran. Fungsi kerja pada indra pendengaran anak tunarungu mengalami kesulitan dalam proses menerima pengetahuan. Hal ini berlaku bagi seluruh mata pelajaran, tidak terkecuali pelajaran pendidikan jasmani, permasalahan yang dialami oleh sekolah-sekolah umum khususnya pembelajaran pendidikan jasmani dialami oleh sekolah luar biasa. Bahkan permasalahan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah luar biasa lebih kompleks. Melihat dari latar belakang siswa tunarungu yang sangat kekurangan kosakata dalam berkomunikasi, guru dituntut untuk menyampaikan materi dengan sangat jelas dan konsitsen. Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber penerima. Secara umum media pembelajaran memiliki fungsi dalam pendidikan jasmani sebagai berikut Wiarto, (2016) : Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Contoh mengetahui pemecahan rekor lompat jauh melalui slide, foto, film, video, atau buku; Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jarak jauhnya, berbahaya atau terlarang, misal berlangsungnya kejuaraan bulu tangkis proses olimpiade dan lainnya melalui video atau televisi; Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil atau terlalu cepat, misalnya mengetahui proses terjadi gol dalam sepak bola mengetahui urutan gerakan-gerakan lompat galah melalui video di komputer; Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Contohnya denyut nadi; Mengamati peristiwa yang apabila didekati sangat berbahaya. Misalnya seperti melihat atlet yang sedang melempar cakram atau melihat atlet yang sedang bertarung dalam ring tinju melalui layar televisi; Dapat menjangkau penonton yang berjumlah banyak dan mengamati suatu objek secara bersamaan misalnya nonton bareng Piala Dunia; Dapat belajar sesuai kemampuan masing-masing dan dengan cara masing-masing misalnya

dengan LKS, modul atau buku. Hal ini dilakukan karena mengingat respon anak tunarungu terhadap bunyi sangat kurang. Sehingga media pembelajaran yang digunakan untuk siswa tunarungu harus tepat guna.

Sekolah luar biasa Pembina menggunakan kurikulum 2013 yang salah satu materinya yaitu pembelajaran bela diri pencak silat, hasil wawancara dengan guru olahraga tersebut bahwa saat mengajarkan materi pencak silat ke pada anak tuna rungu terhalang dengan komunikasi namun mereka mampu melakukan gerakan pencak silat, di sekolah luar biasa Pembina memiliki dua kategori anak kedisabilitas yaitu tunarungu dan tunagrahita, sekolah luar biasa Pembina merupakan sekolah terbaik khusus disabilitas di kota Palembang terbukti bahwa sekolah luar biasa Pembina memiliki banyak prestasi khususnya dalam olahraga, maka dari itu peneliti ingin melihat dan menerapkan model pembelajaran multimedia bela diri silat pada anak tunarungu di sekolah luar biasa Pembina.

Penelitian ini bertujuan agar materi yang ada dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dapat dikaji, dipahami, dan dicapai oleh siswa tunarungu. Melalui multimedia berbasis video dengan simulasi, materi akan bisa diterima dengan lebih baik oleh siswa tunarungu. Hambatan yang terdapat dalam pembelajaran akan bisa diatasi dengan penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa dengan kebutuhan khusus tersebut akan lebih bisa menerima pesan dengan lebih baik dan menjadikan pembelajaran menjadi sangat menarik dan efektif. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Model pembelajaran multimedia teknik dasar bela diri pencak silat pada anak tunarungu di sekolah luar biasa Pembina”.

## **KAJIAN TEORI**

Model pembelajaran suatu pendekatan yang digunakan guru untuk merencanakan, mengajar dan mengevaluasi proses pembelajaran. Isjoni (2016), Model pembelajaran adalah suatu kerangka acuan atau kurikulum yang memuat cara-cara operasional dan langkah-langkah teknis yang harus diikuti agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, dengan memperhatikan waktu, tempat, dan mata pelajaran yang diajarkan. Rusman (2017), model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai efektif dan efisien. Yusuf et al., (2019), Model pembelajaran adalah serangkaian strategi, termasuk latar belakang, prosedur pengajaran, sistem pendukung, dan penilaian pembelajaran, yang mengarahkan guru dan siswa menuju tujuan pembelajaran spesifik yang terukur. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan model pembelajaran adalah suatu kerangka kerja yang mencakup metode fungsional dan langkah-langkah teknis untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan melibatkan guru dan siswa dalam berbagai strategi pembelajaran yang menekankan metode pengajaran, sistem pendukung dan penilaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang dapat diukur. Model pembelajaran mencakup tahap tahap atau prosedur yang jelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Octavia, (2020), pada umumnya ciri ciri yang dapat di kenali secara umum yaitu memiliki prosedur yang sistematis, hasil belajar di tetapkan khusus, penetapan lingkungan secara khusus, ukuran keberhasilan, dan interaksi dengan lingkungan. Model pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi pelajaran, sehingga memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran. Octavia, (2020), manfaat model pembelajaran yang baik dapat membantu guru dalam merancang pengalaman pembelajaran yang efektif dan terstruktur untuk siswa.

Multimedia merupakan kombinasi atau gabungan seperti teks, gambar, audio

dan video yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan cara bervariasi dalam satu presentasi. Hartati et al., (2016), *Multimedia can be used as a communication system. It is a system because it is a group of objects that are related and work together to create a the desired result.* Gunawan et al., (2017) Multimedia biasanya didefinisikan sebagai kombinasi berbagai media, atau setidaknya terdiri dari lebih dari satu media. Rafi et al., (2022), Multimedia adalah jenis media yang menggabungkan berbagai komponen dalam proses penyampaian informasi, seperti teks, gambar, animasi, video, suara, dan lainnya. Devayana, (2017), Media, audio, visual, dan animasi digabungkan untuk disebut multimedia. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan, proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, dan sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Triandi & Hariyad (2021), Beberapa manfaat khusus media dalam proses pembelajaran termasuk meningkatkan interaksi siswa-siswa. Isran Rasyid Karo-Karo, n.d. (2018), Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan; Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; Efisiensi dalam waktu dan tenaga; Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja; Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar; Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Multimedia memiliki berbagai karakteristik yang membuatnya menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran. Richardo, (2016), karakteristik yang dimiliki oleh media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran jelas, materi yang disajikan sesuai, kebenaran konsep, alur pembelajaran jelas, petunjuk penggunaan jelas, terdapat apersepsi, terdapat kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik, mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, terdapat evaluasi yang disertai hasil dan pembahasan, memiliki intro yang menarik, gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proporsional, interaktif, Inavigasi mudah, dan bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.

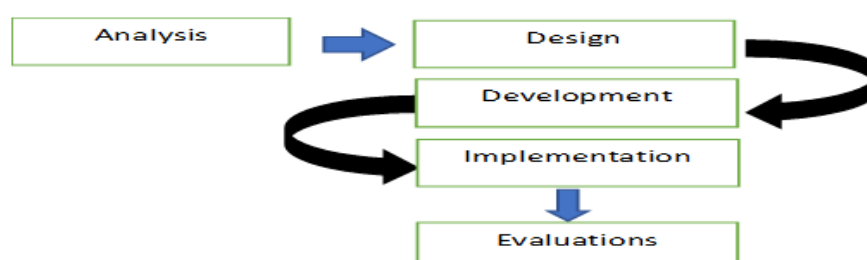
Seni bela diri yang berasal dari Indonesia adalah pencak silat, pencak silat berfokus pada gerakan-gerakan elegan serta teknik teknik bertahan dan serangan yang kompleks. Gustama et al., (2021), Pencak silat adalah seni gerakan yang menggabungkan keindahan dengan kemampuan menghindar. Selain dapat dimainkan sebagai hiburan, pencak silat berkontribusi pada perkembangan fisik dan mental. Agustia & Adi, (2019), Pencak silat, juga dikenal sebagai silat, adalah salah satu seni bela diri tradisional dari Nusantara. Anse, (2017), Pencak silat adalah metode untuk mengajarkan spiritualitas dan pendidikan mental serta fisik. Tujuannya adalah untuk membuat orang yang mampu menghayati dan menerapkan ajaran falsafah budi pekerti luhur. Beberapa pendapat yang dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa pencak silat adalah seni gerakan yang memadukan keindahan dan keterampilan menghindar dan menyerang bukan hanya seni bela diri tradisional Nusantara, tetapi juga merupakan sarana untuk mengajarkan aspek spiritual, pendidikan mental, dan fisik dengan tujuan membentuk orang yang mampu menerapkan falsafah budi pekerti luhur. Pencak silat memiliki kaidah yang harus dijaga karena mengandung ajaran moral serta nilai nilai dan aspek-aspek pencak silat. Ediyono & Widodo, (2019), Kaidah pencak silat adalah aturan dasar yang mengatur cara bermain pencak silat dan jurus jurusnya, seperti pasang, gerak langkah, serangan, dan belaan. Norma pencak silat tersebut bercorak budaya rumpun Melayu dan budaya nasional Indonesia, yang dijiwai dan dimotivasi keluhuran budi pekerti. Teknik dasar pembelajaran pencak silat mencakup berbagai gerakan yang diperlukan untuk memahami

dan menguasai seni bela diri ini ada beberapa jenis teknik bela diri pencak silat, namun dalam pembelajaran hanya diajarkan teknik dasar dalam materi pembelajaran. Yunariswan, (2017), Adapun teknik dasar pencak silat dalam pembelajaran yang harus di pelajari adalah sikap hormat, sikap tegak, kuda-kuda, sikap pasang, gerakan langkah, serangan, dan tangkisan.

Kondisi seseorang yang mengalami gangguan pendengaran total atau sangat parah sehingga mereka tidak dapat mendengar suara-suara di sekitar mereka. Khairuzzaman, (2016), tunarungu adalah seseorang tidak dapat mendengar dan hanya dapat mendengar suara dari jarak dekat. Namun, mereka masih bisa belajar bahasa dan bicara dengan alat bantu dengar dan cara khusus. Tuna rungu berat mungkin memiliki kesulitan untuk memahami pembicaraan orang lain tanpa menggunakan alat bantu dengar. El Rahma et al., (2022), Anak tunarungu adalah anak yang memiliki kekurangan pendengaran, baik ringan, sedang sampai berat, sehingga berdampak pada proses penerimaan bunyi yang ditangkap oleh indera pendengaran, mulai dari samar sampai total/tidak mendengar sama sekali. Ramadani, (2020), Tunarungu adalah suatu keadaan kehilangan pendengaran yang mengakibatkan seseorang tidak dapat menangkap berbagai rangsangan terutama melalui indera pendengaran. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tunarungu adalah seseorang tidak dapat mendengar dan memiliki kekurangan pendengaran, baik secara ringan sampai berat sehingga tidak dapat menangkap berbagai rangsangan terutama melalui indera pendengaran. Tuna rungu memiliki karakteristik yang dapat mempengaruhi mereka dalam berkomunikasi Haenudin (2013), karakteristik anak tunarungu dilihat dari segi intelegensi, bahasa dan bicara, serta emosi dan Sosial.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan menggunakan model ADDIE. Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan model ADDIE yaitu mulai dari analisis masalah, desain produk, pengembangan produk, implementasi, dan evaluasi.



Gambar 1. Rancangan Penelitian

Populasi penelitian ini yaitu siswa tunarungu Sekolah Luar Biasa Pembina Kelas VII yang berjumlah 32 orang siswa ABK. Sampel penelitian ini menggunakan total dari keseluruhan populasi atau *totaling sampel* yaitu siswa putra yang berjumlah 32 orang. Uji kelompok kecil sebanyak 10 orang siswa dan untuk uji kelompok besar sebanyak 22 orang siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, kuisisioner dan wawancara. Analisis data dilakukan setelah data telah terkumpul dari hasil penelitian. Hal ini dilakukan selama pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data. Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistic deskriptif. Penggunaan multimedia pembelajaran

berbasis video di kelas VII di Sekolah Luar Biasa Pembina pada mata Pelajaran PJOK materi beladiri pencak silat untuk anak bekebutuhan khusus tunarungu ternyata tidak digunakannya media tersebut. Hal ini dikarenakan anak tunarungu adalah anak yang mengalami kekurangan dalam pendengaran. Kemudian, pada tahap selanjutnya adalah identifikasi kebutuhan siswa yang merupakan dasar dalam mengembangkan multimedia pembelajaran beladiri pencak silat berbasis video.

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan multimedia pembelajaran beladiri pencak silat berbasis video, yaitu sebanyak 27 orang siswa didapatkan hasil rata-rata persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan yang bertujuan untuk mendapatkan identifikasi kebutuhan pengembangan produk pembelajaran multimedia berbasis web sebesar 85% berada pada kategori membutuhkan. Hal ini berarti bahwa didalam proses pembelajaran siswa bekebutuhan khusus (tunarungu) membutuhkan media berbasis video yang dapat digunakan untuk belajar dan mencontohkan teknik beladiri pencak silat yang bisa dilakukan dimana saja (dirumah) dan kapanpun.

Hasil pengembangan produk model multimedia pembelajaran beladiri pencak silat berbasis video dengan model ADDIE pada siswa tunarungu Sekolah Luar Biasa Pembina, dikembangkan menggunakan media *adobe premier* dan digunakan sebagai bahan ajar di sekolah saat proses belajar mengajar. Peserta didik dapat mengakses media pembelajaran berupa link yang dibuat oleh peneliti. Berikut ini adalah tampilan video pembelajaran beladiri pencak silat.



Gambar 2. Tampilan awal video pembelajaran

Gambar 2. Menu materi pembelajaran

Kelayakan hasil dari penelitian pengembangan sebuah produk model pembelajaran beladiri pencak silat berbasis video dengan menggunakan perpaduan *adobe premier* dan *youtube* sebagai media pembelajaran dengan model ADDIE. Tujuan dikembangkannya media pembelajaran ini untuk dapat membantu siswa belajar dan meningkatkan siswa dalam belajar. Data hasil uji coba dengan menggunakan angket kepada para responden. Hasil penelitian dari data validasi ahli isi/materi pembelajaran,

ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Validasi ahli isi atau materi pembelajaran terhadap model pembelajaran beladiri pencak silat berbasis video dengan model ADDIE pada anak tunarungu memperoleh skor 91% dengan kategori layak untuk digunakan. Sedangkan untuk validasi ahli media pembelajaran mendapatkan skor 91% dengan kategori layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa berkebutuhan khusus tunarungu.

Proses penyampaian model pembelajaran multimedia beladiri pencak silat berbasis video dilakukan secara tatap muka di SLB-B Pembina Palembang di kelas VII. Seluruh siswa yang menjadi sampel mengikuti proses penyampaian media pembelajaran beladiri pencak silat berbasis video ini. Penyampaian model pembelajaran ini dilakukan dengan di bantu guru Olahraga yang biasa mengajar siswa tunarungu. Penyampaian model pembelajaran beladiri pencak silat ini dilakukan mulai dari cara mengaksesnya, menggunakannya dari laptop atau *handpone*. Kemudian, menjelaskan apa saja yang terdapat di dalam media pembelajaran tersebut, dari penjelasan materi dan video. Menyampaikan kekurangan dari produk ini bahwa saja produk ini dapat diakses jika terhubung dengan internet yang cukup baik

Pada saat awal penelitian, terlebih dahulu dilakukan tes awal. Setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran multimedia beladiri pencak silat berbasis video selama 2 kali pertemuan. Setelah dilakukan tes akhir untuk melihat ada atau tidaknya perubahan setelah diberikan perlakuan. Berikut ini adalah hasil *pretest* kelompok kecil.

Tabel 1.  
Hasil *pretest* kelompok kecil

Variabel	N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rentang	Mean	SB
Hasil Belajar Beladiri Pencak Silat	10	65	55	10	59,2	2,6

Berdasarkan tabel 4.14 dapat diketahui jumlah nilai tertinggi 65, nilai terendah 55, rentangnya sebesar 10, rata-rata 59,2, serta simpangan baku didapatkan dari hasil *pretest* adalah 2,6 . Berdasarkan data hasil penelitian, terdapat peningkatan tes hasil belajar beladiri pencak silat, dibawah ini adalah hasil *posttest*.

Tabel 2.  
Data Hasil Belajar Kelompok Kecil (*Posttest*)

Variabel	N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rentang	Mean	SB
Hasil Belajar Beladiri Pencak Silat	10	89	84	5	86,7	1,79

Pada saat awal penelitian, terlebih dahulu dilakukan tes awal. Setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran multimedia beladiri pencak silat berbasis video. Setelah dilakukan tes akhir untuk melihat ada atau tidaknya perubahan setelah diberikan perlakuan. Berikut ini adalah hasil *pretest* kelompok besar.

Tabel 3.  
distribusi data hasil belajar kelompok besar (*pretest*)

Variabel	N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rentang	Mean	SB
Hasil Belajar Beladiri Pencak Silat	22	67	56	11	60,5	3,15

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui jumlah nilai tertinggi 67, nilai terendah 56, rentangnya sebesar 11, rata-rata 60,5, serta simpangan baku didapatkan dari hasil *pretest* adalah 3,15. Untuk data hasil penelitian, terdapat peningkatan tes hasil belajar beladiri pencak silat, dibawah ini adalah hasil *posttest* pada kelompok besar.

Tabel 4  
Data Hasil Belajar Kelompok Besar (*Posttest*)

Variabel	N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rentang	Mean	SB
Hasil Belajar Beladiri Pencak Silat	22	88	80	8	86,1	2,05

Berikut akan disajikan pengolahan keseluruhan data hasil evaluasi uji coba kelompok besar terhadap rancangan produk model pembelajaran multimedia beladiri pencak silat berbasis video untuk siswa tunarungu SLB-B Pembina adalah sebagai berikut. Setelah dilakukan ujicoba model pembelajaran yang dirancang pada kelompok besar didapatkan hasil dari wawancara pada guru yang mengawasi dan mengamati model pembelajaran yang diterapkan yaitu model pembelajaran yang diterapkan sudah mencapai kategori efektif dan efisien sesuai dengan anak siswa kelas VII berkebutuhan khusus tunarungu dari tingkat kesulitan dan tingkat kemenarikan model tersebut, dapat dilihat dari materi dalam media pembelajaran multimedia berbasis video mudah dipahami. Hasil analisis data uji coba kelompok besar pada siswa berkebutuhan khusus tunarungu kelas VII SLB-B Pembina dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran multimedia beladiri pencak silat berbasis video dapat dijadikan produk akhir karena semua aspek dapat dikategorikan baik. Setelah dilakukan merancang model, validasi, revisi, ujicoba skala kecil, dan uji coba skala besar, kemudian di revisi kembali dengan memperhatikan saran dari dosen pembimbing dan para ahli validasi yaitu guru PJOK SIB-B dan dosen media penelitian ini maka model pembelajaran dapat digunakan untuk belajar siswa tunarungu kelas VII SLB-B Pembina Palembang.

Evaluasi dari produk pembelajaran multimedia beladiri pencak silat berbasis video ini sebaiknya dapat di tayangkan tanpa menggunakan internet, jadi dapat digunakan jika anak kapanpun dan dimanapun. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa model pembelajaran beladiri pencak silat sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk dan dari segi ujicoba ke siswa.

## PEMBAHASAN

Dalam belajar modifikasi media untuk belajar pada Pelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif diperlukan terutama untuk anak berkebutuhan khusus tunarungu dalam belajar materi beladiri pencak silat. Pendidikan Jasmani Adaptif yaitu pendidikan meliputi berbagai kegiatan jasmani dan berbagai gerak dasar manusia yang disajikan dengan efektif, efisien yang diberikan khusus kepada siswa yang mempunyai keterbatasan (Syafrial & Nopiyanto, 2023). Salah satu jenis Anak Berkebutuhan Khusus



(ABK) yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah tunarungu atau anak yang memiliki keterbatasan dalam pendengaran (Fakhiratunnisa et al., 2022). Rahmah (2018), Tunarungu adalah orang yang kehilangan kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi Bahasa melalui pendengarannya baik memakai ataupun tidak memakai alat bantu dengar. Saputra (2015), mengemukakan bahwa saja modifikasi dalam mata Pelajaran PJOK diperlukan karena tujuannya yaitu siswa dapat memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi dan siswa dapat melakukan pola gerak secara benar. Dengan kata lain dapat memudahkan belajar, sehingga diharapkan anak akan menaruh minat mempelajari beladiri pencak silat dengan sungguh-sungguh. Pendidikan jasmani adalah Pendidikan yang berupaya dalam meningkatkan kualitas manusia yang diarahkan untuk pembentukan karakter, kepribadian, disiplin, serta dapat menjunjung sportifitas (Hartati et al., 2018). Pada proses pembelajaran terdapat berbagai macam model pembelajaran dengan setiap model memiliki tujuan yang tidak sama (Syafaruddin et al., 2021). Salah satunya pada materi beladiri pencak silat. Pembelajaran beladiri pencak silat adalah pembelajaran yang mempelajari semua mengenai beladiri pencak silat salah satunya teknik dasar dalam beladiri pencak silat. Beladiri pencak silat di ajarkan di sekolah dikarenakan beladiri pencak silat ini berasal dari Indonesia dan sekaligus menjadi budaya yang berasal dari Indonesia (Sucipto et al., 2021).

Pada produk yang dikembangkan ini dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, model penelitian tersebut adalah model ADDIE dengan lima tahapan yaitu analisis, desain prodek, pengembangan produk, implementasi, dan evaluasi. Asmayanti et al., (2020), mengatakan bahwa model ADDIE ini mampu mengembangkan media ajar dengan kebutuhan peserta didik dengan menggunakan lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dilihat dari tahapan tersebut, tahapan ADDIE lebih urut dan jelas, sehingga peneliti memilih menggunakan model tersebut di dalam penelitian dan pengembangan produk ini.

Dari fakta data yang dikumpulkan peneliti dari wawancara kepada guru PJOK dan analisis kebutuhan siswa bahwa saja diperlukannya media pembelajaran yang berbasis video sesuai dengan RPP untuk anak bekebutuhan khusus tunarungu kelas VII. Suhaemi et al., (2020), Inovasi di dalam proses pembelajaran berperan untuk membangkitkan motivasi peserta didik. Astuti & Mustadi (2014), Pembelajaran dengan berbagai aspek visual dapat lebih membantu dibandingkan dengan teks narasi saja. Dalam hal ini media pembelajaran berbasis video adalah salah satu inovasi yang terbukti dapat meningkatkan motivasi peserta didik di dalam belajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Nofitasari (2021), bahwa saja pembelajaran berbasis video salah pengembangan yang dilakukan untuk anak berkebutuhan khusus seperti anak tunagrahita dan tunarungu. Oleh sebab itu, perlu dilakukannya penelitan untuk melihat gambaran pengembangan media pembelajaran berbasis video untuk menunjang pembelajaran bagi siswa berkebutuhan khusus tunarungu pada materi beladiri pencak silat.

Media pembelajaran mencakup alat yang baik secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, seperti buku, tape, kaset, video, film, slide, foto, gambar, computer, televisi dan lainnya. Media dalam perspektif pendidikan adalah sebuah instrument yang sangat strategis untuk menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, sebab keberadaanya secara langsung dapat memberikan perubahan tersendiri pada peserta didik. Iyakrus et al., (2022), mutu pendidikan dapat tercapat jika, proses pembelajaran terlaksana dengan lancar, terarah, serta sesuai dengan tujuannya. Proses

belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien apabila didukung dengan tersedianya media yang menunjang proses tersebut. Media yang berbasis video sangat membantu pembelajaran pada saat ini, apalagi pada masa covid-19 dan dampaknya masih digunakan saat ini. Seperti yang dikatakan oleh Atmojo & Nugroho (2020), teknologi memungkinkan seseorang yang jauh untuk berinteraksi melalui video serta dapat mengerjakan topik yang sama.

Keberhasilan dalam pembelajaran adalah tugas seorang guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Suhaemi et al., 2020). Dengan kata lain, seorang guru dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana senang, gembira dan mengajak siswa lebih aktif dalam pembelajaran. (Fakhrudin et al., 2014), Ini sangat mempengaruhi maksimal atau tidaknya ketercapaian tujuan dalam pembelajaran. Begitu sebaliknya, jika seorang guru tidak mampu menciptakan suasana yang mengajak siswa aktif dan antusias dalam pembelajaran, maka dengan kata lain tujuan pembelajaran guru tersebut tidak akan tercapai. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zahroh et al., (2017), bahwa saja pengembangan media video untuk anak berkebutuhan khusus tunarungu sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan belajar dan untuk memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran kepada anak tunarungu. Dari data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data yang dikumpulkan memungkinkan peneliti untuk mengambil simpulan. Hal ini penting dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan yang dapat terjadi selama penerapan model yang sesungguhnya berlangsung. Setelah dilakukan proses penilaian oleh validator yang ahli pada bidangnya, penelitian ini diuji cobakan pada skala kecil dan besar, hal ini dikarenakan validator telah menyetujui bahwa model pembelajaran ini layak digunakan dengan hasil uji coba skala kecil dilakukan dengan menggunakan siswa tunarungu kelas VII Sekolah Luar Biasa Pembina Palembang dan dengan jumlah 10 orang yang menghasilkan revisi dari model pembelajaran yang kurang dan setelah dilakukan revisi oleh beberapa ahli kemudian di uji coba skala besar dilakukan dengan menggunakan siswa tunarungu kelas VII Sekolah Luar Biasa Pembina Palembang dengan jumlah 22 orang yang menghasilkan 5 materi yang telah di setujui dan tepat untuk digunakan sebagai media belajar dalam materi beladiri pencak silat.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran multimedia beladiri pencak silat berbasis video dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran beladiri pencak silat dengan hasil penilaian dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor dengan rata-rata dari uji coba skala kecil dan dari uji coba skala besar hasilnya sangat baik, maka pengembangan model pembelajaran multimedia beladiri pencak silat berbasis video telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat dikatakan layak dan dapat diterapkan di siswa berkebutuhan khusus tunarungu Sekolah Luar Biasa Pembina Palembang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustia, G. R., & Adi, S. (2019). Pengembangan Model Latihan Teknik Sapuan Rebah Depan (Sirkel Bawah) Pencak Silat Usia Remaja. *Indonesia Performance Journal*, 3(1), 39–44.
- Anse. (2017). *Hubungan Power Otot Tungkai Dengan Kemampuan Tendangan Lurus Pencak Silat Pada Club Perisai Putih Kabupaten Kolaka Timur*. 16(1), 1–14.
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model addie untuk pengembangan

- bahan ajar menulis teks eksplanasi berbasis pengalaman. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 259–267.
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250–262.
- Atmojo, A. E. P., & Nugroho, A. (2020). EFL classes must go online! Teaching activities and challenges during COVID-19 pandemic in Indonesia. *Register Journal*, 13(1), 49–76. <https://doi.org/10.18326/rgt.v13i1.49-76>
- Devayana, I. K. D. D. (2017). *Pembelajaran Multimedia Interaktif Guru Pjok*. 408–415.
- Ediyono, S., & Widodo, S. T. (2019). Memahami Makna Seni dalam Pencak Silat. *Ediyono, Suryo Widodo, Sahid Teguh*, 36.
- El Rahma, V., Maskub, & Arifin, Z. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Sistem Isyarat Elektronik (E-SIBI) Sebagai Media Komunikasi Siswa Tunarungu di SLB Negeri Tambahrejo. *Edu-Kata*, 8(2), 144–155.
- Fakhiratunnisa, S. A., Pitaloka, A. A. P., & Ningrum, T. K. (2022). Konsep Dasar Anak Berkebutuhan Khusus. *Masaliq*, 2(1), 26–42. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i1.83>
- Fakhrudin, A., No, U., Nasional, S. P., Sisdiknas, U. U., Yang, T., & Esa, M. (2014). Urgensi pendidikan nilai untuk memecahkan problematika nilai dalam konteks pendidikan persekolahan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 12(1), 79.
- Gunawan, A., Darmawan, D., & Maskur, M. (2017). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Model Tutorial Dalam Meningkatkan Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Kesehatan Bidang Bola Basket Di Sman 27 Garut. *Teknologi Pembelajaran*, 2(2).
- Gustama, K., Firlando, R., & Syafutra, W. (2021). Hubungan Daya Ledak Otot Tungkai dengan Keterampilan Tendangan Lurus Atlet Pencak Silat. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 5(1), 29–39. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v5i1.2860>
- Haenudin, H. (2013). Pendidikan anak berkebutuhan khusus tunarungu. *Jakarta: PT Luxima Metro Media*.
- Hartati, Aryanti, S., Destriana, D., Yusfi, H., & Bayu, W. I. (2018). *PELATIHAN Pengembangan Bahan Ajar Penjaskes Berorientasi Pada Media Pembelajaran Interaktif*.
- Hartati, H., Destriana, D., & Aryanti, S. (2016). Multimedia Development on Sports Health Subject for Third Semester Students of Penjaskes Fkip Unsri. *Sriwijaya University Learning and Education International Conference*, 2(1), 469–484.
- Hartati, H., Destriana, D., & Junior, M. (2019). Latihan Dot Drill One Foot Terhadap Kelincahan Tendangan Sabit Dalam Ekstrakurikuler Pencak Silat. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 8(1).
- Isran Rasyid Karo-Karo. (n.d.). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. 2018, 91–96.
- Iyakrus, I., Bayu, W. I., Usra, M., Syafaruddin, S., Yusfi, H., & Kartika, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis android pada materi pencak silat. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 10(4), 274–284. <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/penjas/article/view/2779/0>
- Khairuzzaman, M. Q. (2016). *Peranan Guru dalam Menanamkan Kedisiplinan dan Kegiatan Belajar Siswa Penderita Tuna Rungu*. 4(1), 64–75.
- Mudjiyanto, B. (2018). *Di Sekolah Luar Biasa Negeri Bagian B Kota Jayapura*

- Communication Patterns For Deaf Students In The State Extra School Part B , JAYAPURA CITY.* 151–166.
- Nofitasari, N. (2021). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Komunikasi dan Sosialisasi Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita Kelas V di SLB N Purwosari Kudus.* IAIN Kudus.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran.* Deepublish.
- Rafi, S., Abdul Gani, R., & Iqbal, R. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Kebugaran Jasmani Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Atas Kabupaten Indramayu Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Olahraga, 11*(1), 15–36. <https://doi.org/10.31571/jpo.v11i1.3141>
- Rahmah, F. N. (2018). Problematika anak tunarungu dan cara mengatasinya. *Quality, 6*(1), 1–15.
- Ramadani, D. G. (2020). Persepsi Guru PJOK Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Inklusi Se Kecamatan Wates. *Eprints.Uny.Ac.Id.*
- Richardo, R. (2016). *Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer.* 2(November).
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Prenada Media.
- Saputra, I. (2015). Modifikasi media pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan, 14*(2), 35–41.
- Sucipto, A., Adrian, Q. J., & Kencono, M. A. (2021). Martial art augmented reality book (arbook) sebagai media pembelajaran seni beladiri nusantara pencak silat. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer), 10*(1), 40–45.
- Suhaemi, A. N., Laurenza, D., Pandu, F. B., & Abhista, D. P. (2020). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Daring di Era Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin, 3.*
- Syafaruddin, S., & Victorian, Ahmad Richard Ramadhan, F. (2021). Survei Proses Kegiatan Belajar Mengajar Guru PJOK di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Performa Olahraga, 6*(2), 102–116.
- Syafrial, S., & Nopiyanto, Y. E. (2023). Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Siswa Tunarungu. *Jambura Journal of Sports Coaching, 5*(1), 62–71.
- Triandi, N. A., & Hariyadi, K. (2021). *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Teknik Dasar Bola Voli.* 2(3), 256–261.
- Wiarso, G. (2016). Media pembelajaran dalam pendidikan jasmani. *Yogyakarta: Laksitas.*
- Yunariswan, W. (2017). Olahraga Pencak Silat. *Universitas Negeri Malang,* 135.
- Yusuf, Suhirman, Suastra, I. W., & Tokan, M. K. (2019). The effects of problem-based learning with character emphasis and naturalist intelligence on students' problem-solving skills and care. *International Journal of Innovation, Creativity and Change, 5*(3), 1–26.
- Zahroh, F., Habibi, H., & Herowati, H. (2017). Pengembangan Media Video Sains Interaktif Untuk Siswa Slb Tunarungu. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar, 1*(2).