

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **1. Konsep Media**

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely dalam (Arsyad 2013) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap” (hlm. 3). Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan tentang media telah pula dikemukakan oleh para ahli diantaranya yaitu, AECT (Association Of Education And Communication Technology) dalam Arsyad (2013) memberi batasan tentang media “segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi” (hlm. 3). Sedangkan menurut Wamalwa dalam Muhammad et.all (2017) berpendapat bahwa “Media didefinisikan sebagai cara mengkomunikasikan informasi atau ide” (hlm. 40). Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Heinich dkk “bahwa istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima” (Arsyad, 2013:4). Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya merupakan media komunikasi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media merupakan jembatan penghubung antara pemberi pesan dan penerima pesan. Secara umum media memiliki kegunaan-kegunaan diantaranya memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), mengatasi

keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya objek yang terlalu besar dapat diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film atau gambar, menimbulkan gairah belajar, interaksi secara langsung antara murid dan sumber belajar, memungkinkan anak untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditor dan kinestetiknya, dan yang terakhir memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut dengan media pembelajaran.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Pengertian media pembelajaran menurut Muhammad et.all (2017) “Media pembelajaran merupakan bagian dari strategi penyampaian (media delivery)” (hlm. 40). Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran komunikasi pandang dengar (audio-visual communication), pendidikan alat peraga pandang (visual education), teknologi pendidikan (educational technology), alat peraga dan media penjelas.

Media dalam pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan proses belajar mengajar. Karena adanya media dapat berpengaruh besar terhadap peserta didik. Menurut Rusli, Muhammad et.all, (2017) “Media disebut juga sebagai pembawa informasi/pesan dari sumber informasi ke penerima, dan bila pesan itu ditunjukkan untuk mengubah perilaku penerima, maka media tersebut disebut media pembelajaran” (hlm. 40). Sementara itu menurut Arsyad, (2010). “Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber ingin diteruskan kepada si penerima pesan tersebut. Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran” (hlm. 7)

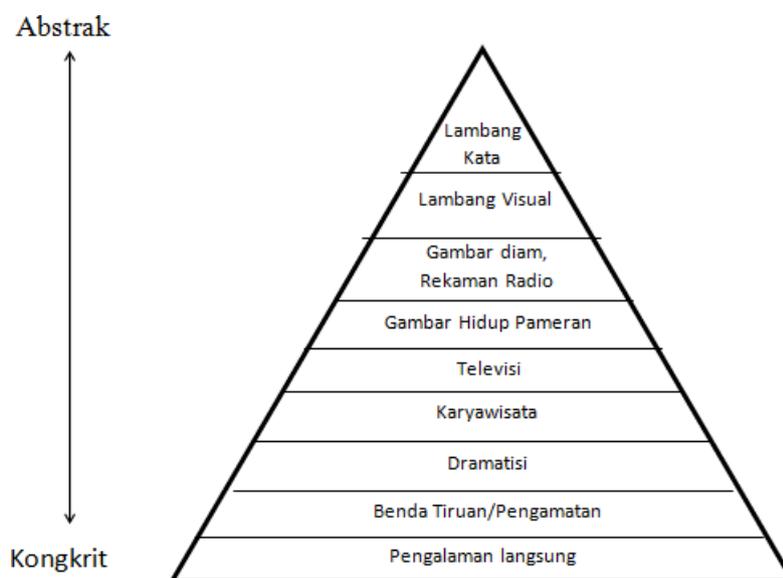
Kejelasan dan kemengertian akan pesan yang disampaikan yang terjadi

antara guru dan siswanya bergantung pada sejauh mana usaha menghindari dari hambatan-hambatan yang tidak terlihat sehingga proses komunikasi itu bisa timbul dan nantinya tercipta pembelajaran yang efektif. Salah satu contoh dari hambatan tersebut adalah verbalisme, maksudnya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa mengetahui dan memahami maksud dari kata tersebut hal semacam ini dapat menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu diusahakan agar pengalaman siswa menjadi lebih nyata sehingga pesan yang disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran yang akan disampaikan. Selain itu media pembelajaran juga berfungsi untuk pembelajaran individu dimana peran media sepenuhnya ditujukan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.

Dalam mendapatkan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi akibat interaksi dari pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner dalam Arsyad (2013) “ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (enactive), pengalaman piktorial/gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic)” (hlm. 10).

Salah satu gambaran yang sering dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale's Cone of Experience (Kerucut Pengalaman Dale). Merupakan elaborasi dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner seperti yang sudah diuraikan sebelumnya. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut maka semakin abstrak media penyampaian pesan itu.



Gambar 2. 1 kerucut pengalaman

Sumber: Arsyad (2013)

Apabila diperhatikan kerucut pengalaman diatas, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari maka semakin konkret pengetahuan yang diperoleh. Sebaliknya semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh maka akan semakin abstrak pengetahuan siswa. Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas, yakni indera penglihatan dan pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Sesungguhnya, pengalaman konkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti, hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang, dan begitu pula sebaliknya, kemampuan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang didalamnya mereka terlibat langsung.

#### b. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok khusus. Menurut Arsyad (2013) berdasarkan perkembangan teknologi media

pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu:

1) Media hasil teknologi cetak.

Cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan dinamis atau fotografi. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak.

2) Media hasil teknologi audio-visual

Cara menyampaikan atau menghasilkan materi dengan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran menggunakan perangkat keras seperti proyektor film, tape recorder dan proyektor visual yang lebar.

3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.

Cara penyampaian materi melalui sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Informasi yang disampaikan dalam bentuk digital bukan bentuk cetak atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer ini menggunakan layar kaca untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Komputer memiliki beberapa fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Menurut Arsyad, Azhar, (2013:93) “komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer- Managed Intruction (CMI), ada pula peran komputer sebagai pembantu dalam proses belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai Computer-Assisted Instruction (CAI)”.

Sebelumnya perlu dijelaskan pengertian CAI dan CMI yang digunakan dalam pembelajaran berbasis komputer. CAI yaitu penggunaan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengetes kemajuan belajar siswa. Sementara itu CMI digunakan sebagai pembantu pengajar menjalankan fungsi administratif yang meningkat, seperti, rekapitulasi data, database, buku/e-liblary, kegiatan administratif

seperti seperti pencatatan pembayaran dll.

#### 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah random acces memory yang besar, hard disk yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan periperhal (alat-alat tambahan seperti videodisc pplayer, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio).

#### c. Media Berbasis Audio-Visual

##### 1) Pengertian Media Berbasis Audio-Visual

Audio visual berasal dari kata Audible dan Visible, audible yang berarti dapat didengar dan visible yang artinya dapat dilihat. Audio diartikan sebagai suara atau bunyi yang berkaitan dengan indra pendengaran sedangkan visual berkaitan adalah hal-hal yang berkaitan dengan penglihatan. Menurut pendapat Wingkel, (2009) “media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio” (hlm. 321). Sedangkan menurut Wina, Sanjaya, (2010) “Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara dan sebagainya” (hlm. 172).

Dalam pembuatan media audio-visual yang menggabungkan penggunaan visual dan suara ini memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Menurut Arsyad (2013) menyatakan bahwa “salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian” (hlm. 91).

##### 2) Karakteristik Media Audio-Visual

Pembelajaran menggunakan media audio-visual merupakan salah satu cara penyampaian materi menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik

untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol serupa. Arsyad (2013) mengungkapkan bahwa media audio-visual memiliki karakteristik yaitu:

Mereka biasanya bersifat linear.

- a) Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- b) Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuat.
- c) Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- d) Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.
- e) Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Media audio visual memainkan peranan penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa. Media audio visual memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena sifat audio visual/suara gambar. Audio visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan dorongan siswa dalam mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya.

### 3) Kelebihan dan Kekurangan Media Audio-Visual

Seperti halnya media-media lain yang memiliki kelebihan dan kekurangan begitu pula media audio-visual yang juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Arsyad (2013) mengungkapkan kelebihan dan kekurangan dari media audio-visual, diantaranya:

- a. Kelebihan media audio-visual
  - 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar siswa.
  - 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.

- 3) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
- 6) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
- 7) Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.
- 8) Kekurangan media audio-visual
- 9) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang lama.
- 10) Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- 11) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan dan kekurangan media audio-visual yang berupa film dan video bukan menjadi suatu hambatan atau kendala dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan kombinasi media dalam proses pembelajaran siswa dapat menikmati pembelajaran yang lebih bermutu dan nilainya akan lebih variatif dibandingkan dengan pengalaman langsung. Dengan demikian efektifitas dan efisiensi pembelajaran dapat ditingkatkan ke taraf yang setinggi-tingginya

### 3. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang dicapai oleh siswa yang dipengaruhi oleh pengalamannya mengenai lingkungan dan bergantung apa yang telah diketahui, baik berkenaan dengan pengertian, konsep, formulaan, dan sebagainya. Hakikat hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa yang mencakup 3 aspek yaitu aspek kognitif (pengetahuan),

afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan) yang berasal dari hasil pengalaman dan interaksinya terhadap lingkungan yang dilakukan secara sadar.

Slameto (2013) menjelaskan bahwa “ Belajar merupakan proses pada perkembangan hidup manusia, dengan belajar manusia melakukan perubahan-perubahan individu sehingga tingkah lakunya berkembang, belajar suatu proses dan bukan suatu hasil, oleh karena itu belajar berlangsung secara aktif dan integratif untuk mencapai suatu tujuan” (hlm. 2)

Dari pemaparan di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi akibat adanya sebuah proses pembelajaran yang mampu menghasilkan sebuah kecakapan dalam beberapa ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

#### 4. Konsep Pencak Silat

##### a. Pengertian Pencak Silat

Pencak silat adalah budaya asli Indonesia warisan para luluhur, yang berkembang menjadi olahraga modern. Didalam pencak silat terdapat berbagai macam perguruan dengan ciri khasnya masing masing dan tersebar diseluruh Indonesia. Lahirnya pencak silat sudah ada sebelum masa penjajahan tetapi masih menjadi beladiri untuk kesenian, kebudayaan, dan mempertahankan diri. Menurut Kriswanto (2015), menjelaskan “Pencak silat merupakan sistem beladiri yang diwariskan oleh nenek moyang sebagai budaya bangsa Indonesia sehingga perlu dilestarikan, dibina, dan dikembangkan”(hlm.13).

##### b. Teknik Dasar Pencak Silat

Teknik dalam pencak silat menurut (Kriswanto, 2015) sebagai berikut: “sikap pencak silat, kuda-kuda pencak silat, teknik serangan tangan pencak silat, teknik serangan kaki pencak silat, teknik belaan pencak silat”(hlm.31- 96). Yang akan dijelaskan oleh penulis sebagai berikut:

Sikap Pencak Silat. Sikap-sikap yang ada dalam pencak silat adalah sikap hormat yaitu sikap tegak yang digunakan unntuk menghormati kawan maupun lawan, sikap tegak yaitu sikap posisi siap berdiri yang terdiri dari sikap duduk simpuh, duduk sila, duduk trapsila duduk sempok, dan sikap pasang yaitu sikap awal untuk melakukan serangan atau belaan dari sikap pasang satu sampai

delapan.

## 2. Kuda-kuda Pencak Silat

Sikap kuda-kuda yang ada dalam pencak silat adalah kuda-kuda tengah dimana saat melakukan gerakan ini kedua kaki di buka lebar. Kuda-kuda samping kaki kanan dan kaki kiri sejajar salah satu kaki ditekuk berat badan 90% diletakan di kaki yang ditekuk. Kuda-kuda belakang salah satu kaki ada dibelakang kaki yang berada di depan di luruskan kaki yang ada dibelakang ditekuk dengan berat badan bertumpu pada kaki yang di belakang. Kuda-kuda silang kedua kaki saling disilang badan diputar. Dan kuda-kuda khusus yaitu berdiri di atas salah satu kaki ini digunakan untuk menangkis, menghindar, atau menyerang.

## 3. Teknik serangan tangan pencak silat

Teknik serangan tangan dalam pencak silat mempunyai peran penting baik sebagai serangan atau alat bela. Berikut adalah teknik serangan tangan:

- a. Pukulan lurus, gerakan seperti pukulan tinju pukulan ini mengarah ke depan dengan tangan mengepal dan tangan yang satunya lagi melindungi dada.



Gambar 2. 2 pukulan lurus

(Sumber: Kriswanto, Erwin Setyo 2015 hlm.60)

- b. Pukulan bandul, pukulan bandul lintasan tangan diayun dari bawah ke atas. Pukulan ini mengayun lengan dengan tangan mengepal ke arah sasaran dengan kepala menghadap ke atas.



Gambar 2. 3 pukulan bandul

Sumber: (Kriswanto, 2015)

- c. Tebasan, dilakukan dengan menggunakan satu atau dua telapak tangan terbuka dengan perkenaan sisi telapak tangan luar. Arah lintasannya dari luar ke dalam atau dari atas ke bawah, dengan sasaran muka, leher, bahu, atau pinggang.



Gambar 2. 4 tebasan

(Sumber: Kriswanto, Erwin Setyo 2015 hlm.62)

- d. Tebangan, serangan yang menggunakan satu atau dua telapak tangan terbuka dengan perkenaan sisi telapak tangan dalam. Lintasannya dari leher ke luar atau dari luar ke dalam, dengan arah sasaran leher.



Gambar 2. 5 tebanan

(Sumber: Kriswanto, Erwin Setyo 2015 hlm.63)

- e. Sangga, serangan dengan satu atau dua telapak tangan terbuka. Bagian perkenaanya adalah pangkal telapak tangan dalam. Lintaannya dari bawah ke atas, dengan sasaran dagu dan hidung.



Gambar 2. 6 sangga

(Sumber: Kriswanto, Erwin Setyo 2015 hlm.64)

- f. Tamparan, dilakukan dengan telapak tangan dengan kelima jaritangannya merapat satu dengan lainnya. Lintasannya dari luar ke dalam, dengan sasaran telinga.



Gambar 2. 7 tamparan

(Sumber: Kriswanto, Erwin Setyo 2015 hlm.65)

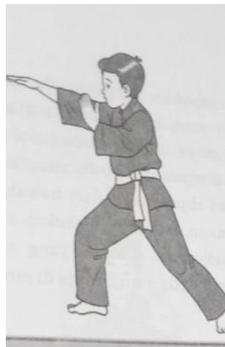
- g. Kepret, serangan dengan punggung tangan dengan kelima jari tangan merapat satu dengan yang lainnya.



Gambar 2. 8 kepret

(Sumber: Kriswanto, Erwin Setyo 2015 hlm.66)

- h. Tusukan, serangan dengan menggunakan jari tangan, dengan posisi jari merapat. Arahnya lurus ke depan, dengan sasaran mata atau tenggorokan.



Gambar 2. 9 tusukan

(Sumber: Kriswanto, Erwin Setyo 2015 hlm.67)

- i. Totokan, merupakan serangan dengan menggunakan tangan setengah menggenggam yang perkenaannya ruas kedua dari buku jari-jari (*phalanx median*).



Gambar 2. 10 tonjokan

(Sumber: Kriswanto, Erwin Setyo 2015 hlm.67)

- j. Patukan, merupakan serangan menggunakan lima jari tangan yang menguncup dan sedikit ditarik ke belakang. Sasarannya adalah mata atau hidung.



Gambar 2. 11 patukan

(Sumber: Kriswanto, Erwin Setyo 2015 hlm.68)

- k. Dobrakan, merupakan serangan yang menggunakan kedua telapaktangan terbuka dengan sasaran dada.



Gambar 2. 12 dobrakan

(Sumber: Kriswanto, Erwin Setyo 2015 hlm.69)

1. Sikuan, merupakan serangan yang menggunakan siku dengan arah lintasan ke atas, bawah, depan, samping, dan belakang.



Gambar 2. 13 sikuan

(Sumber: Kriswanto, Erwin Setyo 2015 hlm.70)

4. Teknik serangan kaki pencak silat
  - a. Tendangan lurus, tendangan menggunakan ujung kaki dengan tungkai lurus. Tendangan ini mengarah ke depan pada sasaran dengan meluruskan tungkai sampai ujung kaki.



Gambar 2. 14 tendangan lurus

(Sumber: Kriswanto, Erwin Setyo 2015 hlm.72)

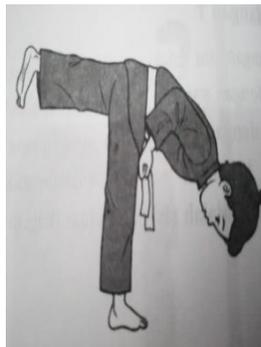
- b. Tendangan T, tendangan ini biasanya digunakan untuk serangan samping dengan sasaran seluruh bagian tubuh. Tendangan dilakukan dengan posisi tubuh menyamping dan lintasan tendangan lurus ke samping (membentuk huruf T).



Gambar 2. 15 tendangan T

(Sumber: Kriswanto, Erwin Setyo 2015 hlm.73)

- c. Tendangan belakang, tendangan dilakukan dengan terlebih dahulu memutar tubuh sikap tubuh membelakangi lawan, dengan perkenaan pada telapak kaki atau tumit. Tendangan ini bisa dilakukan dengan atau tanpa melihat sasaran.



Gambar 2. 16 tendangan belakang

(Sumber: Kriswanto, Erwin Setyo 2015 hlm.74)

- d. Tendangan sabit, tendangan ini dilakukan dalam lintasan setengah lingkaran, tendangan sabit adalah tendangan yang dilakukan dengan lintasan dari samping melengkung seperti sabit/arit. Perkenaanya, yaitu bagian punggung telapak kaki atau pangkal jari telapak kaki.



Gambar 2. 17 tendangan sabit  
(Sumber: Kriswanto, Erwin Setyo 2015 hlm.74)

- e. Sapuan, serangan menyapu kaki dengan lintasan dari luar ke dalam dan bertujuan menjatuhkan lawan. Ada dua jenis sapuan, yaitu sapuan tegak dan sapuan rebah.



Gambar 2. 18 sapuan  
(Sumber: Kriswanto, Erwin Setyo 2015 hlm.75)

- f. Guntingan, teknik menjatuhkan lawan yang dilakukan dengan menjepit kedua tungkai pada sasaran leher, pinggang, atau tungkai lawan sehingga lawan jatuh. Berdasarkan arah gerakannya, ada dua jenis guntingan, yaitu guntingan luar dan guntingan dalam.



Gambar 2. 19 guntingan  
(Sumber: Kriswanto, Erwin Setyo 2015 hlm.76)

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

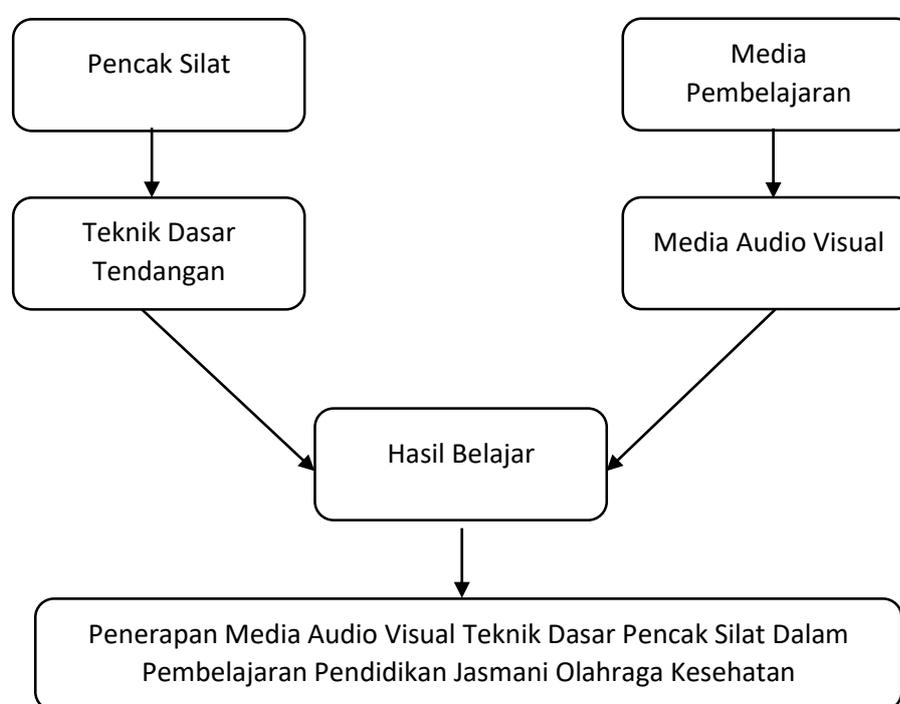
Referensi atau penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sofyan Ardyanto (2018) yang berjudul “Peningkatan Teknik Servis Pendek Pada Bulu Tangkis Melalui Media Audio Visual” kemudian penelitian yang dilakukan oleh MS Taufik, MG Gaos (2019) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola Dengan Penggunaan Media Audio Visual”. Hasil dari penelitian yang relevan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media audio visual. Sama halnya dengan yang penulis lakukan dengan tujuan yang sama hanya berbeda dalam variabel penelitian, sampel, dan tempat penelitian.

Penelitian yang penulis lakukan bertujuan untuk mengungkap informasi mengenai Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tendangan Pencak Silat Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Kelas VIII D SMP Negeri 4 Tasikmalaya.

## 2.3 Kerangka Konseptual

Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa "Kerangka konseptual adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya dan masalah yang ingin diteliti" (hlm. 402). Kerangka konseptual diharapkan akan memberikan gambaran dan mengarahkan asumsi mengenai variabel-variabel yang akan diteliti. Seorang pelatih adalah salah satu sumber daya manusia dalam keolahragaan, yang berperan sangat penting dalam pencapaian prestasi atlet yang dilatihnya. Maka seorang pelatih hendaknya

selalu berusaha untuk menjadi profesional dengan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan pelatihan dan cabang olahraga yang dilatihkan. Dalam kegiatan pelatihan olahraga modern banyak masalah yang terjadi dan harus dipecahkan dengan cepat dan tepat. Salah satu pendekatan pemecahan masalah adalah menggunakan pendekatan ilmu pengetahuan dan pengembangan teknologi. Pembangunan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi olahraga perlu didukung kemampuan pemanfaatan, pengembangan, penguasaan teknik produksi, teknologi, ilmu pengetahuan terapan, dan pengetahuan dasar, secara seimbang dan terpadu. Untuk meningkatkan kualitas latihan cabang olahraga pencak silat perlu meningkatkan proses latihan dimana dalam proses latihan tersebut membutuhkan penggunaan media untuk menyampaikan informasi materi, program latihan. Dengan penggunaan media dalam latihan khususnya media audio visual, diharapkan bagi siswa bisa berlatih lebih maju dengan adanya media latihan ini.



Gambar 2. 20 kerangka konseptual

#### **2.4 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, maka hipotesis penulis adalah sebagai berikut : Penerapan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar tendangan pencak silat dalam pembelajaran PJOK