

**PENGEMBANGAN MEDIA LATIHAN JURUS REGU
PENCAK SILAT BERBASIS ANDROID**



Oleh:
NOOR IKA RIFKY SYARIF HIDAYAT
17711251025

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

ABSTRAK

NOOR IKA RIFKY SYARIF HIDAYAT: *Pengembangan Media Latihan Jurus Regu Pencak Silat Berbasis Android.* **Tesis. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2021.**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media latihan jurus regu pencak silat berbasis android. Media latihan tersebut dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar jurus regu pencak silat.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang terdiri atas sepuluh prosedur. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 59 orang yang terdiri atas 13 pelatih dan 46 pesilat. Pengumpulan data menggunakan kuesioner, rubrik penilaian dan tes pengukuran. Analisis data menggunakan rumus persentase untuk kuesioner dan rubrik penilaian. Uji *paired simple t-test* digunakan untuk menguji keefektivitasan produk.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah media latihan jurus regu pencak silat berbasis Android yang berisi materi pembelajaran jurus regu yang sesuai dengan standar, menarik dan mudah dipahami. Pengujian keefektivitasan media dilakukan dengan pengujian teori dan praktik. Hasil pada uji lapangan operasional yaitu tes teori dan praktik mendapat hasil signifikansi $0,000 < 0,5$, pada tes teori terdapat peningkatan hasil belajar dari 68% menjadi 86% dan pada tes praktik terdapat peningkatan hasil belajar dari 13% menjadi 71%, dengan demikian dapat disimpulkan media yang dihasilkan efektif.

Kata kunci: media latihan, jurus regu, pencak silat

MOTTO

~Belajar, Berlatih dan Berdoa adalah Kunci Keberhasilan~

~Hambatan hanya boleh memperlambat jangan sampai Menghentikan~

PERSEMBAHAN

Untuk keluargaku, terimakasih telah memberikan dukungan dalam bentuk apapun sampai saat ini, tesis ini menjadi bagian dari dukungan yang engkau berikan.

Semoga senantiasa diberikan kesehatan, ketentraman, keselamatan dan keberkahan rizki.

Untuk Istriku, yang setiap saat mengingatkan tesis ini, semoga karya ini dapat membuat kita selalu bersyukur. Karna amat Panjang untuk diceritakan sampai pada titik ini.

Pencak Silat, terimakasih sampai nanti, dari awal sampai saat ini banyak pelajaran yang saya dapatkan. Semoga sampai nanti akan selalu mendapatkan pelajaran dan sesuatu yang lain yang bermafaat.

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA LATIHAN JURUS REGU PENCAK SILAT BERBASIS ANDROID

NOOR IKA RIFKY SYARIF HIDAYAT
17711251025

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 29 Maret 2021

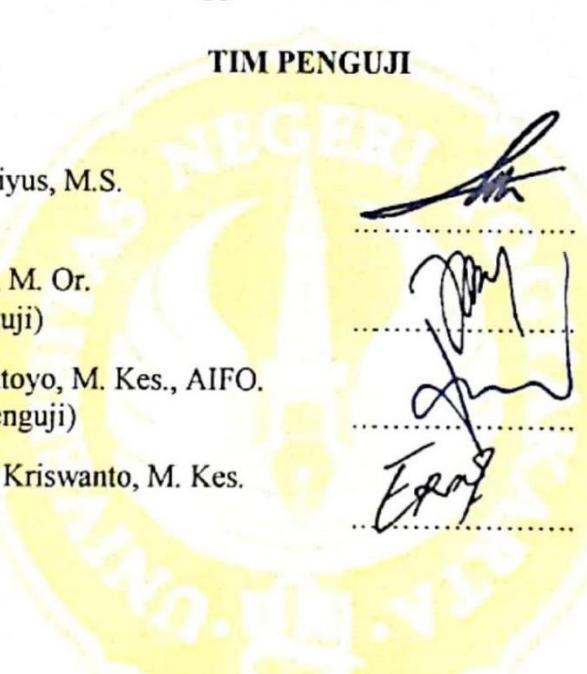
TIM PENGUJI

Prof. Dr. Tomoliyus, M.S.
(Ketua/Penguji)

Dr. Abdul Alim, M. Or.
(Sekretaris/Penguji)

Prof. Dr. Siswantoyo, M. Kes., AIFO.
(Pembimbing/Penguji)

Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M. Kes.
(Penguji Utama)



Handwritten signatures of the committee members are placed over the stamp, with their respective dates to the right:

- Prof. Dr. Tomoliyus, M.S. (Signature): 26-04-2021
- Dr. Abdul Alim, M. Or. (Signature): 21-04-2021
- Prof. Dr. Siswantoyo, M. Kes., AIFO. (Signature): 21-04-2021
- Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M. Kes. (Signature): 16-04-2021

Yogyakarta, April 2021
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Noor Ika Rifky Syarif Hidayat
NIM : 17711251025
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Judul Tesis : Pengembangan Media Latihan Jurus Regu Pencak Silat Berbasis Android

menyatakan bahwa tesis ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, April 2021
Yang menyatakan,



Noor Ika Rifky Syarif Hidayat
NIM . 17711251025

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah S.W.T, karena atas kasih dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Tesis dengan judul "Pengembangan Media Latihan Jurus Regu Pencak Silat Berbasis Android" dapat disusun sesuaidengan harapan.

Tesis ini dapat terwujud dengan baik tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkennaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Atletntoyo, M.Kes.,AIFO., pembimbing penulisan tesis atas kesabaran dalam memberikan arahan dan masukan.
2. Bapak Dr. Awan Hariono, M. Or. dan Bapak Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M. Kes. Selaku Validator instrument penelitian yang memberikan saran/masukan sehingga penelitian tesis dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Prof. Dr. Tomoliyus, M.S. selaku Ketua Penguji, Dr. Abdul Alim, M. Or. Selaku Sekretaris, dan penguji yang sudah memberikankoreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tesis ini.
4. Koordinator Program Studi Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Prof. Dr. Sumaryanti, M.S., yang telah memberikan penulis bekal ilmu dan kemudahan dalam penyelesaian tesis ini.
5. Plt Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Dr. Yudik Prasetyo, M. Kes. AIFO. Telah banyak memberikan fasilitas ilmu dan masukkan untuk perbaikan.
6. Bapak Ketua PENGDA IPSI DIY yang telah memberikan ijin penelitian dalam Tesis ini.
7. Pelatih dan pesilat di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta atas sumbangan pemikiran dan keluangan waktu dalam proses penyelesaian tugas akhir.
8. Kedua orangtua dan saudara perempuan atas do'a dan dukungan kepada penulis.
9. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga tesis ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari dengan sepenuh hati, bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, kritik yang membangun akan diterima dengan senang hati untuk perbaikan lebih lanjut.

Yogyakarta, April 2021

Noor Ika Rifky Syarif Hidayat
NIM 17711251025

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
MOTTO	iii
PERSEMAHAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Pengembangan.....	4
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	4
G. Asumsi Pengembangan	5
H. Manfaat Pengembangan	5
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Media.....	7
2. Latihan.....	9
3. Pengembangan Media Latihan.....	20
4. Pencak Silat.....	24
5. Jurus Regu Pencak Silat.....	27
6. Peraturan Pertandingan Kategori Regu	78
B. Kajian Penelitian Relevan	81
C. Kerangka Berfikir.....	82
D. Pertanyaan Penelitian	84

BAB III.....	85
METODE PENELITIAN.....	85
A. Model Pengembangan.....	85
B. Prosedur Pengembangan	85
C. Desain Uji Coba Produk.....	90
1. Desain Uji Coba Produk.....	90
2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	91
3. Teknik Analisis Data.....	100
BAB IV	106
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	106
A. Hasil Pengembangan Produk	106
1. Hasil Studi Pendahuluan	106
2. Penyusunan Produk	107
3. Hasil Validasi Ahli.....	107
B. Hasil Uji Coba Produk	109
1. Hasil Uji Coba Lapangan Awal	109
2. Hasil Uji Coba Lapangan Utama	110
3. Hasil Uji Operasional.....	111
C. Revisi Produk	114
1. Revisi Ahli	115
2. Revisi Produk Uji Lapangan Awal	115
3. Revisi Produk Uji Lapangan Utama	117
D. Kajian Produk Akhir	117
E. Keterbatasan Penelitian.....	119
BAB V.....	120
KESIMPULAN	120
A. Simpulan tentang Produk	120
B. Saran Pemanfaatan Produk	120
C. Deseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	124

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Instrumen validasi ahli materi buku	92
Tabel 2. Instrumen validasi ahli materi aplikasi	93
Tabel 3. Instrumen validasi ahli media buku.....	93
Tabel 4. Instrumen validasi ahli media mobile internet.....	94
Tabel 5. Instrumen ujicoba lapangan awal dan utama media aplikasi untuk atlet	95
Tabel 6. Instrumen ujicoba lapangan awal dan utama media buku untuk atlet.....	95
Tabel 7. Instrumen ujicoba lapangan awal dan utama media aplikasi untuk pelatih	96
Tabel 8. Instrumen ujicoba lapangan awal dan utama media buku untuk pelatih	97
Tabel 9. Instrumen uji operasional pemahaman materi	98
Tabel 10. Instrumen uji operasional tes praktik.....	98
Tabel 11. Penafsiran hasil masukan ahli	102
Tabel 12. Penafsiran hasil uji lapangan awal dan utama media aplikasi atlet.....	103
Tabel 13. Penafsiran hasil uji lapangan awal dan utama media buku atlet	104
Tabel 14. Penafsiran hasil uji lapangan awal dan utama media aplikasi pelatih	104
Tabel 15. Penafsiran hasil uji lapangan awal dan utama media buku pelatih	105
Tabel 16. Hasil pre test dan post testmateri dan praktik	113
Tabel 17. Hasil uji paired sample t-test kemampuan teori.....	113
Tabel 18. Hasil uji paired sample t-test kemampuan praktik.....	114
Tabel 19. Masukan ahli terhadap produk buku.....	115
Tabel 20. Masukan pesilat terhadap produk buku	116
Tabel 21. Masukan pesilat terhadap produk mobile internet	116
Tabel 22. Masukan pelatih terhadap produk mobile internet.....	117
Tabel 23. Masukan pesilat terhadap produk buku	117
Tabel 24. Masukan pesilat terhadap produk mobile internet	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jurus 1 gerakan 1	24
Gambar 2. Jurus 1 gerakan 2	24
Gambar 3. Jurus 1 gerakan 3	25
Gambar 4. Jurus 1 gerakan 4	25
Gambar 5. Jurus 1 gerakan 4	26
Gambar 6. Jurus 1 gerakan 5	26
Gambar 7. Jurus 1 gerakan 6	27
Gambar 8. Jurus 2 gerakan 1	27
Gambar 9. Jurus 2 gerakan 2	28
Gambar 10. Jurus 2 gerakan 3	28
Gambar 11. Jurus 2 gerakan 4	29
Gambar 12. Jurus 2 gerakan 4	29
Gambar 13. Jurus 2 gerakan 5	30
Gambar 14. Jurus 2 gerakan 6	30
Gambar 15. Jurus 2 gerakan 7	31
Gambar 16. Jurus 2 gerakan 8	31
Gambar 17. Jurus 2 gerakan 9	32
Gambar 18. Jurus 3 gerakan 1	32
Gambar 19. Jurus 3 gerakan 2	33
Gambar 20. Jurus 3 gerakan 3	33
Gambar 21. Jurus 3 gerakan 4	34
Gambar 22. Jurus 3 gerakan 5	34
Gambar 23. Jurus 3 gerakan 6	35
Gambar 24. Jurus 3 gerakan 7	35
Gambar 25. Jurus 3 gerakan 8	36
Gambar 26. Jurus 3 gerakan 9	36
Gambar 27. Jurus 3 gerakan 10	37
Gambar 28. Jurus 4 gerakan 1	37
Gambar 29. Jurus 4 gerakan 2	38

Gambar 30. Jurus 4 gerakan 3.....	38
Gambar 31. Jurus 4 gerakan 4.....	39
Gambar 32. Jurus 4 gerakan 5.....	39
Gambar 33. Jurus 4 gerakan 6.....	40
Gambar 34. Jurus 4 gerakan 7.....	40
Gambar 35. Jurus 4 gerakan 8.....	41
Gambar 36. Jurus 4 gerakan 9.....	41
Gambar 37. Jurus 4 gerakan 10.....	42
Gambar 38. Jurus 4 gerakan 11.....	42
Gambar 39. Jurus 4 gerakan 12.....	43
Gambar 40. Jurus 5 gerakan 1.....	43
Gambar 41. Jurus 5 gerakan 2.....	44
Gambar 42. Jurus 5 gerakan 3.....	44
Gambar 43. Jurus 5 gerakan 4.....	45
Gambar 44. Jurus 5 gerakan 5.....	45
Gambar 45. Jurus 5 gerakan 6.....	46
Gambar 46. Jurus 5 gerakan 7.....	46
Gambar 47. Jurus 5 gerakan 8.....	47
Gambar 48. Jurus 5 gerakan 9.....	47
Gambar 49. Jurus 6 gerakan 1.....	48
Gambar 50. Jurus 6 gerakan 2.....	48
Gambar 51. Jurus 6 gerakan 3.....	49
Gambar 52. Jurus 6 gerakan 4.....	49
Gambar 53. Jurus 6 gerakan 5.....	50
Gambar 54. Jurus 6 gerakan 6.....	50
Gambar 55. Jurus 6 gerakan 7.....	51
Gambar 56. Jurus 7 gerakan 1.....	51
Gambar 57. Jurus 7 gerakan 2.....	52
Gambar 58. Jurus 7 gerakan 3.....	52
Gambar 59. Jurus 7 gerakan 4.....	53
Gambar 60. Jurus 7 gerakan 5.....	53

Gambar 61. Jurus 7 gerakan 6.....	54
Gambar 62. Jurus 7 gerakan 7.....	54
Gambar 63. Jurus 8 gerakan 1.....	55
Gambar 64. Jurus 8 gerakan 2.....	55
Gambar 65. Jurus 8 gerakan 3.....	56
Gambar 66. Jurus 8 gerakan 4.....	56
Gambar 67. Jurus 8 gerakan 5.....	57
Gambar 68. Jurus 8 gerakan 6.....	57
Gambar 69. Jurus 8 gerakan 7.....	58
Gambar 70. Jurus 8 gerakan 8.....	58
Gambar 71. Jurus 8 gerakan 9.....	59
Gambar 72. Jurus 8 gerakan 10.....	59
Gambar 73. Jurus 8 gerakan 11.....	60
Gambar 74. Jurus 8 gerakan 12.....	60
Gambar 75. Jurus 8 gerakan 13.....	61
Gambar 76. Jurus 9 gerakan 1.....	61
Gambar 77. Jurus 9 gerakan 2.....	62
Gambar 78. Jurus 9 gerakan 3.....	62
Gambar 79. Jurus 9 gerakan 4.....	63
Gambar 80. Jurus 9 gerakan 5.....	63
Gambar 81. Jurus 9 gerakan 6.....	64
Gambar 82. Jurus 9 gerakan 7.....	64
Gambar 83. Jurus 9 gerakan 8.....	65
Gambar 84. Jurus 10 gerakan 1.....	65
Gambar 85. Jurus 10 gerakan 2.....	66
Gambar 86. Jurus 10 gerakan 3.....	66
Gambar 87. Jurus 11 gerakan 1.....	67
Gambar 88. Jurus 11 gerakan 2.....	67
Gambar 89. Jurus 11 gerakan 3.....	68
Gambar 90. Jurus 11 gerakan 4.....	68
Gambar 91. Jurus 11 gerakan 5.....	69

Gambar 92. Jurus 11 gerakan 6.....	69
Gambar 93. Jurus 11 gerakan 7.....	70
Gambar 94. Jurus 11 gerakan 8.....	70
Gambar 95. Jurus 12 gerakan 1.....	71
Gambar 96. Jurus 12 gerakan 2.....	71
Gambar 97. Jurus 12 gerakan 3.....	72
Gambar 98. Jurus 12 gerakan 4.....	72
Gambar 99. Jurus 12 gerakan 5.....	73
Gambar 100. Jurus 12 gerakan 6.....	73
Gambar 101. Jurus 12 gerakan 7.....	74
Gambar 102. Jurus 12 gerakan 8.....	74
Gambar 103. Gambar skema kerangka pikir.....	84
Gambar 104. Prosedur Pengembangan	90
Gambar 105. Desain Uji Coba Produk.....	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Jenis beladiri yang populer di dunia dan berasal dari Indonesia adalah pencak silat. Beladiri ini memiliki banyak teknik didalamnya, hampir setiap segmen tubuh dapat digunakan untuk bertahan maupun menyerang. Seiring berjalannya waktu pencak silat berkembang menjadi salah satu cabang olahraga kompetitif. Dalam cabang olahraga pencak silat, pertandingan dibagi menjadi empat kategori, yaitu kategori, tunggal, ganda, regu, dan tanding.

Pada pertandingan regu menampilkan rangkaian jurus tangan kosong yang dilakukan oleh 3 orang yang berasal dari kubu yang sama. Pada Pertandingan kategori ini sistem penilaianya yaitu dengan menilai 100 gerakan yang dihitung kebenarannya kemudian ditambah nilai kemantapan atau stamina. Kategori beregu ini dipimpin juga oleh 5 juri yang memberikan penilaian. Kemenangan ditentukan oleh nilai rata-rata tertinggi dari pesilat.

Kategori regu juga kategori yang sering dipertandingkan dalam setiap kejuaraan mulai dari tingkat regional sampai mancanegara. Peminat pertandingan pada kategori ini sangat minim jika dibandingkan dengan tiga kategori yang lain. Hal ini berdasarkan hasil survei yang dilakukan pada pertandingan Pekan Olahraga Daerah di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (PORDA DIY). Pada tahun 2017 kemarin kategori regu tidak dipertandingkan dikarenakan kurangnya kuota peserta. Agar dapat dipertandingkan syarat kuota nomor yang akan dipertandingkan di PORDA adalah minimal dari 3 kabupaten/kota. Kenyatannya pada saat PORDA

2017 yang mendaftarkan kategori regu putra hanya 2 kabupaten/kota, sehingga jumlah tersebut tidak memenuhi kuota untuk dapat dipertandingkan.

Di beberapa kejuaraan pencak silat terbuka juga masih sering kategori regu tidak dipertandingkan karena tidak ada yang mendaftar kategori tersebut. Seperti kejuaraan nasional Universitas Soedirman di Purwokerto tidak mempertandingkan kategori regu tingkat remaja. Begitu juga di kejuaraan nasional UPN kategori regu hanya diikuti oleh tiga peserta. Minimnya kategori regu pada setiap kejuaraan menjadi fokus peneliti untuk dapat membuat media yang dapat digunakan untuk belajar jurus regu.

Saat ini penataran pelatih dan wasit juri pencak silat juga telah dilaksanakan di tingkat kabupaten/kota Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada penataran pelatih tingkat dasar yang diselenggarakan PEMKAB IPSI Kabupaten Sleman pada tanggal 8 September 2018 peneliti melihat pelaksanaanya dari penataran tersebut lebih banyak mengupas kategori tanding dan tunggal, untuk kategori regu sendiri belum pernah dikupas dalam penataran pelatih tingkat dasar. Sehingga pengetahuan dan pemahaman soerang pelatih terkait jurus regu pencak silat juga masih sangat minim.

Media yang digunakan untuk belajar jurus regu pencak silat saat ini berupa buku lama yang dikeluarkan oleh PB IPSI yang saat ini sudah sulit untuk dicari. Buku tersebut berisi gambar gerak jurus regu namun tidak disertai keterangan gerak sehingga sulit untuk dipelajari. Buku lain berjudul Pencak Silat, dalam buku tersebut masih terdapat gerak yang tidak dicantumkan atau melewatkannya beberapa gerak dalam jurus regu. Media belajar jurus regu pencak silat yang saat ini belum

ada media video yang disertai keterangan untuk menjelaskan secara rinci dari setiap gerakan dalam jurus regu tersebut, sehingga menurut pelatih sulit untuk dipahami.

Dari studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan menunjukan bahwa pelatih memiliki beberapa permasalahan dalam kategori regu. Yakni beberapa pelatih menyampaikan bahwa mereka tidak mengetahui kategori regu. Sebagian dari pelatih juga tidak hafal dan memahami jurus regu. Sehingga pelatih akan kesulitan dalam mengajarkan jurus regu kepada atletnya. Selain itu para pelatih mengatakan bahwa media latihan yang mudah untuk dipahami belum ada. Menurut pelatih diperlukan media yang lebih mudah untuk dipelajari dan menarik.

Era globalisasi seperti saat ini perkembangan media semakin pesat. Setiap orang dapat menggunakan ponsel pintar atau *smartphone* yang banyak digunakan saat ini yaitu android untuk mempelajari banyak hal, namun saat ini masih belum terdapat aplikasi untuk *mobile* internet atau *smartphone* yang dapat digunakan sebagai sumber belajar jurus regu. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media latihan dengan judul “Pengembangan Media latihan Jurus Regu Pencak Silat Berbasis Android”.

B. Identifikasi Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah yang sudah dijabarkan, berikut merupakan identifikasi masalah pada penelitian ini:

1. Kurangnya kompetensi pelatih pencak silat dalam materi jurus regu.
2. Pada Pertandingan pencak silat kategori regu masih sangat sedikit dibandingkan dengan kategori yang lain.

3. Belum terdapat media aplikasi berbasis *mobile* internet atau android untuk belajar jurus regu.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini, sehingga diharapkan penelitian pengembangan ini akan lebih terarah dan tidak melebar. Penelitian ini hanya akan memfokuskan pada media belajar jurus regu pencak silat berbasis android atau aplikasi *mobile* internet. Pemahaman jurus regu pencak silat meliputi teori, rincian gerak pada jurus regu, dan peraturan perlombaan jurus regu pencak silat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah berupa “Bagaimana mengembangkan media latihan jurus regu pencak silat berbasis android yang efektif?”

E. Tujuan pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dan pengembangan pada penelitian ini untuk menghasilkan media latihan jurus regu pencak silat berbasis android yang efektif.

F. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan yaitu sebuah media latihan jurus regu pencak silat berbasis android yang dapat diunduh melalui halaman web indosilat.com. Spesifikasi produk berupa aplikasi yang berisi materi jurus regu yang dapat diinstal di ponsel pintar dengan sistem operasi android. Produk ini dilengkapi buku panduan mencakup materi yang sama dengan media

berbasis android serta terdapat cara-cara penggunaan media latihan jurus regu pencak silat berbasis android.

G. Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan ini diasumsikan dapat menghasilkan sebuah produk produk media latihan berupa media latihan pencak silat kategori regu berbasis android yang dapat digunakan oleh pelatih pencak silat untuk memahami dan menyampaikan materi jurus regu untuk memperdalam pengetahuannya tentang jurus regu. Bagi atlet dapat digunakan secara mandiri untuk belajar jurus regu. Dapat digunakan juga oleh instruktur dalam penataran pelatih dan wasit juri pencak silat. Mediaini berisi teori pencak silat, jurus regu, dan rincian gerak dalam jurus regu pencak silat kategori regu. Rincian gerak terdapat video studi aplikasi fungsi gerak dalam setiap jurus yang disertai tayangan ulang, penjelasan proses dan sasaran serangan/ tangkisan/ posisi kuda-kuda.

Adapun yang menjadi faktor untuk disusunnya media ini yaitu masih minimnya media untuk belajar jurus regu pencak silat. Sumber belajar yang ada saat ini masih sulit untuk dipelajari dan kurang menarik. Adanya media ini diharapkan belajar jurus regu akan lebih mudah, menyenangkan, dan dapat meningkatkan prestasi.

H. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

- a. Bertambahnya media latihan pencak silat kategori regu.
- b. Sebagai referensi studi pustaka bagi penelitian yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat digunakan oleh pelatih untuk menjelaskan materi jurus regu pencak silat.
- b. Bagi pelatih dapat mempermudah dalam menyampaikan materi pencak silat kategori regu dalam penataran pelatihan dan wasit-juri pencak silat.
- c. Bagi juri pemula dapat digunakan untuk mempelajari jurus regu dengan praktis.
- d. Bagi atlet dapat digunakan untuk mempelajari jurus regu pencak silat secara mandiri.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media

Saat ini perkembangan zaman semakin pesat ditandai dengan banyaknya produk teknologi dan informasi. Majunya teknologi saat ini juga dimanfaatkan dalam proses pengembangan media. Secara harfiah media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar” pesan. Menurut Rahadi (2003: 9) media adalah sebuah alat yang digunakan untuk berkomunikasi antara penyampai dan penerima pesan. Hal yang sama dikemukakan oleh Arsyad (2011: 3) media merupakan sebuah perantara yang menghubungkan pengantar dan penerima pesan. Berdasarkan beberapa pendapat yang sudah dikemukakan dapat diambil garis besar bahwa media adalah perantara/alat yang digunakan oleh pemberi dan penerima pesan/informasi sehingga tercipta komunikasi yang baik.

Komunikasi yang baik akan menghasilkan *feedback* yang positif, baik dalam lingkungan masyarakat maupun lingkungan pendidikan. Menurut Mahnun (2012) dalam lingkungan pendidikan media berhubungan dengan perantara yang bertugas untuk menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi pada proses belajar mengajar. Oleh karena itu, sebagai bentuk pendukung dalam proses pembelajaran diperlukan pemilihan perantara/sebuah media yang tepat agar sumber belajar tersampaikan dengan baik.

Menurut Darmawan (2012: 43) penggunaan dan keberadaan sumber belajar/media dalam proses belajar mengajar sangat terikat. Hal tersebut dikarenakan proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, dalam komunikasi membutuhkan sebuah media sebagai penghubung. Tanpa adanya penghubung komunikasi tidak dapat terjalin dengan baik. Sehingga keberadaan media/sumber belajar menjadi sangat penting dalam sebuah proses belajar mengajar.

Media/sumber belajar yang baik perlu melalui proses validasi, seperti yang diungkapkan Suh (2011: 60) oleh sumber belajar harus diuji dan divalidasi lebih lanjut melalui survei permintaan dari bidang pendidikan dan pendapat para ahli yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Sari & Setiawan (2018: 107-108) dalam pengembangan media latihan ekonomi berbasis internet dengan menggunakan MOODLE peneliti melakukan pengujian validasi isi, validasi ahli setiap bidang, validasi praktisi, dan melakukan pengujian terbatas dan uji coba ekstensif. Pengujian sumber belajar dilakukan oleh Risnawati, et all (2018: 7) hasil menunjukan sumber belajar/media latihan yang diciptakan dengan pendekatan VAK bisa memfasilitasi kemampuan pemahaman matematis atlet. Pengujian tersebut dilakukan untuk menciptakan media yang layak digunakan dalam pembelajaran karena sudah melalui beberapa pengujian.

2. Latihan

Latihan adalah suatu aktifitas yang diakukan secara teratur, terencana, menggunakan system tertentu, motodis dan dilakukan secara berulang ulang, demikian menurut Irianto (2002 :11-12). Menurut Sukadiyanto (2010) latihan

merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan kemajuan, berupa peningkatan kemampuan fisik, kemampuan fisiologis dan kemampuan psikis. Atas dasar pendapat yang dikemukakan beberapa ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa latihan adalah aktivitas yang dilakukan secara teratur dan terencana untuk mendapatkan manfaat berupa perubahan yang lebih baik.

Menurut Harsono (2015: 111) peserta latihan dapat mendapatkan manfaat dari latihan apabila tubuh dirangsang untuk beradaptasi dengan stress yang dihasilkan dari latihan baik fisik maupun mental, apabila stress terlalu rendah, adaptasi yang didapat tidak optimal dan jika stress terlalu besar maka dapat terjadi *overtraining* dan cedera. Karena manfaat dari latihan didapatkan apabila latihan yang diberikan sesuai dengan takaran, maka sebelum menyusun program latihan tentunya diperlukan kajian-kajian terkait dasar teori latihan. Dasar teori latihan terus berkembang seiring kemajuan teknologi yang diiringi peningkatan kemampuan peneliti dalam meneliti respon tubuh terhadap latihan. Berikut ini merupakan beberapa dasar teoritis untuk mengembangkan rencana latihan:

a. Dasar-dasar latihan

Pemahaman terhadap respon terhadap stress dari latihan terus berkembang, analis olahraga, praktisi, dan pelatih mulai mampu mengembangkan konsep latihan yang paling dasar. Berikut merupakan konsep latihan yang paling dasar:

1) Lingkup latihan

Maksud dari latihan adalah untuk meningkatkan keterampilan dan kinerja atlet sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi atlet.

Menurut Bompa & Haff (2009: 3) latihan dilakukan dalam waktu yang panjang dan melingkupi kemampuan fisiologis, psikologis dan sosial.

2) Tujuan latihan

Proses latihan jangka panjang menargetkan peningkatan kemampuan beberapa hal. Menurut Bompa & Haff (2009: 4) tujuan dari latihan mencakup perkembangan fisik umum dan khusus, kemampuan teknik, kemampuan psikologis, memelihara kebugaran, dan pengetahuan teoretis.

3) Klasifikasi keterampilan

Pemahaman pelatih atau praktisi dalam mengklasifikasikan keterampilan memegang peran penting dalam penentuan metode latihan yang akan di berikan. Menurut Menurut Bompa & Haff (2009: 5) mengklasifikasikan keterampilan dapat dilakukan dengan melihat keterampilan siklik (*cyclic skills*), keterampilan asiklik (*acyclic skills*), dan keterampilan asiklik gabungan (*acyclic combined*). Keterampilan siklik melibatkan gerak motorik yang dilakukan secara berulang-ulang, misal bersepeda, berlari, mendayung, dan berenang. Keterampilan asiklik merupakan keterampilan yang terdiri dari fungsi integral yang dilakukan dalam satu kali tindakan, contohnya lempar lembing, lempar cakram, tolak peluru. Sedangkan keterampilan gabungan merupakan keterampilan siklik yang diikuti keterampilan asiklik, seperti lopmat indah, menyelam dan beberapa gerakan senam.

4) System latihan

Menurut Menurut Bompa & Haff (2009: 6) suatu sistem adalah sekumpulan ide, teori, atau spekulasi yang terorganisir dan tersusun secara metodis. Pengembangan system latihan didasarkan pada hasil penelitian dan pengalaman pelatih. Dasar untuk menentukan system latihan terdiri atas, mengungkap faktor pembentuk sistem, menentukan struktur sistem, dan memvalidasi efektivitas atau efek sistem.

5) Sumber energy

Setiap cabang olahraga memiliki karakteristik tersendiri, termasuk dalam hal system energy.. Menurut Sukadiyanto (2011: 40) Sistem energi pada manusia terdiri atas, sistem energi *alaktit*, *laktit*, dan *aerob*. Pengetahuan pelatih tentang system energi pada manusia menjadi dasar dalam penyusunan program latihan.

b. Prinsip-prinsip latihan

Prinsip latihan adalah beberapa hal dasar yang perlu mendapatkan perhatian saat penyusunan program latihan agar tujuan latihan tercapai. Menurut sukadiyanto (2011: 14) prinsip-prinsip latihan terdiri atas prinsip adaptasi, prinsip individu, prinsip beban lebih, prinsip warming up dan cooling down, prinsip sistematik, prinsip variasi, prinsip jangka panjang, dan prinsip progresif. Prinsip-prinsip latihan di atas perlu mendapat perhatian bagi pelatih dikarenakan jika salah satunya ada yang terlewatkan akan menimbulkan masalah. Salah satunya cidera olahraga, cidera olahraga tidak hanya merugikan atlet itu sendiri, namun klub pun juga mendapat dampaknya.

c. Variabel latihan

Komponen latihan merupakan kunci untuk menentukan dosis latihan. Menurut Sukadiyanto (2011: 25) komponen latihan adalah parameter yang digunakan untuk mengetahui ketercapaian hasil latihan. Memperhatikan komponen-komponen latihan dapat mengakibatkan superkompensasi pada tubuh. Berikut ini merupakan komponen-komponen latihan yang harus diperhatikan: Intensitas, volume, recovery, interval, repetisi, set, seri/sirkuit, durasi, densitas, irama, frekuensi, dan sesi atau unit

d. Persiapan latihan

Semua program latihan yang diperuntukkan bagi atlet harus membahas faktor fisik, teknik, psikis, dan teori. Factor-faktor ini sangat penting dan berhubungan, namun penekanan pada setiap aspek berbeda-beda sesuai dengan periodisasi. Hubungan keempat faktor tersebut menurut Bompa & Haff (2009: 58) yaitu seiring peningkatan kapasitas fisik, kemampuan teknis dan taktis juga meningkat, yang akan meningkatkan kepercayaan diri dan faktor psikologis lainnya. Dengan demikian, kapasitas latihan fisik merupakan landasan dari semua faktor yang berhubungan dengan latihan yang dikebangkitkan.

e. Periodisasi latihan

Periodisasi latihan adalah perencanaan latihan yang disusun berdasarkan pertimbangan-pertimbangan untuk mencapai tujuan. Menurut Bompa & Haff (2009: 123) "*periodization is one of the central concepts of training theory*". Periodisasi merupakan salah satu konsep sentral dalam

teori latihan. Bagian ini menguraikan proses pengembangan rencana latihan secara berkala. Artinya secara berkala penyusunan materi latihan yang disesuaikan dengan tahapan-tahapan dalam periodesasi latihan.

a. Tahap Inisiasi (Usia 6-10 Tahun)

Dalam melakukan aktifitas latihan anak-anak berpegang pada system aerobik walau masih terbatas dan kelompok otot besar Bompa & Carrera (2015: 24). Sehingga, calon atlet pada tahapan inisiasi melaksanakan latihan dengan intensitas yang cenderung randah, karena system aerobic pada anak-anak usia ini belum sepenuhnya berkembang. Bentuk latihan berupa permainan yang memicu gerakan multilateral dan mengandalkan kemampuan otot besar.

b. Atletik Formasi (Usia 11-14 Tahun)

Menurut Bompa & Carrera (2015: 26-27) atlet pada tahap ini sudah memiliki toleransi yang cukup baik, namun belum sesempurna seperti orang dewasa. Pada tahap ini pelatih bisa mulai meningkatkan intensitas latihan dan dasar latihan beban. Hal penting yang perlu diajarkan dalam tahap ini yaitu kemampuan kesimbangan dan perubahan ritme gerak.

c. Spesialisasi (Usia 15-18 Tahun)

Menurut Bompa & Carrera (2015: 28) mengatakan pada tahap ini atlet memiliki kemampuan fisik yang lebih matang dari sebelumnya. Atlet sudah mulai melakukan latihan dengan intensitas tinggi karena

kemampuan aerobic dan anaerobic sudah meningkat. Oleh karena itu, volume dan intensitas latihan dalam tahap ini perlu ditingkatkan.

d. Puncak Peforma (Usia 19 Tahun ke Atas)

Pada tahap ini kemampuan fisik, teknik, taktik, dan mental sudah matang dan atlet sudah siap untuk berkompetisi.

f. Komponen biomotor

1) Ketahanan

Menurut Guyton & Hall (1997: 1340) daya tahan merupakan kemampuan tubuh untuk menanggung beban latihan yang ditentukan oleh kekuatan kontraksi otot, jarak kontraksi otot, dan jumlah otot yang berkontraksi. Menurut Sharkley (2011: 163) daya tahan merupakan kemampuan otot dalam melakukan gerakan yang berulang-ulang. Daya tahan didefinisikan sebagai kemampuan tubuh untuk mempertahankan energi dalam merespon beban latihan (Bazyler, et al, 2015: 6). Berdasarkan pemamparan dari beberapa ahli, daya tahan atau ketahanan merupakan kemampuan otot/tubuh/sistem energi dalam mempertahankan gerakan dalam durasi waktu yang sudah ditentukan.

Daya tahan pada manusia dibedakan menjadi dua, yaitu daya tahan anaerobik dan aerobik, demikian menurut Bompa & Carrera (2015: 195). Dalam aktivitas aerobik atlet selalu menggunakan oksigen dalam melakukan aktifitas. Sedangkan dalam aktivitas anaerobik aktivitasnya cepat, dinamis, dan durasinya singkat, sehingga jantung

tidak sempat memompa oksigen ke otot yang bekerja untuk menghasilkan energi.

2) Kekuatan

Menurut Widiastuti (2015: 75) kekuatan merupakan kemampuan tubuh dalam melakukan gerakan dalam satu kali angkatan maksimal. Menurut Bompa & Carrera (2015: 130) kekuatan merupakan kemampuan tubuh untuk menerapkan gaya terhadap hambatan.

3) Kecepatan

Kecepatan merupakan kemampuan biomotor yang harus dimiliki oleh atlet, terlebih atlet yang karakteristik biomotor cabang olahraga tersebut mengandalkan kecepatan. Menurut Guyton & Hall (1997: 102). Faktor yang mempengaruhi kecepatan bukan hanya latihan tetapi jenis otot pada manusia itu sendiri. Menurut Hidayat (2014: 61) kecepatan merupakan kemampuan yang dihasilkan oleh anggota tubuh untuk melakukan suatu gerakan dengan waktu yang cepat. Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kecepatan adalah kemampuan seseorang dalam melakukan sebuah gerakan atau rangkaian gerakan dengan waktu yang singkat.

4) Fleksibilitas

Fleksibilitas yang baik memungkinkan atlet untuk melakukan berbagai gerakan dan keterampilan dengan mudah serta membantu mencegah terjadinya cedera. Menurut Bompa & Carrera (2015: 67)

“flexibility refers to the range of motion around a joint”. fleksibilitas merupakan rentang gerak pada sendi.

5) Koordinasi

Kemampuan koordinasi yang baik memungkinkan seorang atlit dapat melakukan gerakan yang baik dan efisien. Menurut Hariono (2006: 112) koordinasi adalah kombinasi beberapa perangkat tubuh yang memungkinkan terbentuknya gerakan yang harmonis. Kordinasi yang baik memungkinkan seseorang dapat melakukan gerakan yang efisien, hal tersebut membuat energi yang dikeluarkan tidak terbuang sia-sia, demikian menurut Hariono (2010: 14). Menurut Sharkley (2011: 169) koordinasi adalah rangkaian gerak yang harmonis.

6) Kelincahan

Kelincahan merupakan komponen yang dipengaruhi oleh komponen biomotor kecepatan, fleksibilitas, dan koordinasi, demikian menurut Sukadiyanto (2011: 59). Kelincahan adalah suatu keadaan dimana tubuh dapat melakukan suatu gerakan merubah arah dengan cepat tanpa kehilangan titik keseimbangan tubuh, demikian menurut Suharjana (2013: 151). Hal yang sama dikemukakan oleh Bompa & Carrera (2015: 111) “*a young athlete who is able to quickly change directions or rapidly vary movement patterns is referred to as agile*”. Seorang atlet muda yang mampu dengan cepat mengubah arah atau mengubah pola gerakan dengan cepat disebut sebagai lincah.

7) Power

Menurut Hidayat (2014: 61) power adalah kemampuan seseorang dalam melakukan gerakan dengan tenaga yang maksimal dengan waktu yang relatif cepat. Menurut Sukadiyanto (2011: 128) power dipengaruhi oleh unsur biomotor kekuatan dan kecepatan. Power dalam olahraga dibagi menjadi dua, yaitu power siklis (gerakan berulang-ulang) dan power siklis (satu gerakan), demikian menurut Suharjana (2013:145). Lingkup utama dari latihan power adalah untuk meningkatkan kemampuan atlit untuk menerapkan gaya maksimum terhadap hambatan suatu alat, gravitasi, atau lawan dalam waktu yang paling singkat, demikian menurut Bompa & Carrera (2015: 152)

3. Pengembangan Media latihan

Pengembangan media latihan yang baik dapat memaksimalkan kebermanfaatan suatu media dan diharapkan dapat mempermudah proses latihan. Penelitian pengembangan ini mengembangkan media latihan dalam bentuk multimedia. Dimana media dapat menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk visual dan nyata. Media berbentuk multimedia dibungkus dalam bentuk aplikasi berbasis android.

Beberapa media digabungkan atau dikombinasikan untuk penyampaian pesan yang lebih efisien. Penggabungan atau kombinasi dari berbagai media ini disebut sebagai multimedia. Selaras dengan pendapat Darmawan (2013: 31) multimedia merupakan suatu alat yang digunakan untuk proses interaksi dari pemberi antara penerima onformasi. Hal yang lain dikemukakan oleh Arsyad (2014: 162) multi media merupakan penggabungan dari beberapa media yaitu

berupa media berbasis teks, berbasis grafik, berbasis animasi, berbasis suara, dan berbasis vidio.

Pengembangan multimedia tidak dapat dilakukan secara sembarang. Pengembangan multimedia perlu memahami kaidah-kaidah yang berlaku. Menurut Stemler (1997: 339) kaidah dalam pengembangan multimedia yang perlu dipertimbangkan yaitu, desain, control pengguna dan petunjuk umpan balik, aktivitas atlet, dan elemen video. Seperti halnya pengajar yang perlu memahami langkah-langkah dalam menyusun materi pembelajaran. Langkah-langkah dalam pembuatan multimedia perlu mendapatkan dipahami. Frey dan Sutton (2010: 491) mengungkapkan langkah-langkah pengembangan multimedia yaitu, menentukan tujuan, mengkaji materi, menentukan format, pembiayaan, dan waktu, menentukan materi, menentukan diagram, mengembangkan prototype, melakukan evaluasi, *finishing design*, dan evaluasi sumatif.

Langkah-langkah pengembangan multimedia atau media harus diperhatikan dengan baik. Penelitian yang dilakukan oleh Hartini, et all (2017: 316) pengembangan media latihan berbasis *software* prazi berdasarkan pengujian dinyatakan layak untuk diterapkan. Saputra, et all (2018: 40) mengembangkan media latihan berbasis web dinyatakan praktis dan valid untuk digunakan. Beberapa penelitian di atas merupakan contoh penelitian pengembangan media yang sudah menerapkan langkah-langkah pengembangan dengan baik dan melakukan beberapa pengujian baik terhadap ahli maupun terhadap subjek pengguna.

Peneliti menggunakan multimedia dengan aspek *software* yang kemudian digunakan dengan menggunakan komputer. Menurut Suyanto (2005:107) perangkat lunak atau *software* merupakan sistem pengolah data berupa program-program untuk mengontrol sistem kerja komputer. Hal yang sama juga dikemukakan Prasojo & Riyanto (2011: 30) *software* atau perangkat lunak merupakan sebuah perangkat oprasi dalam komputer yang berisi kumpulan data elektronik yang diatur sedemikian rupa dalam bentuk program atau intruksi yang akan menjalankan perintah.

Penggunaan komputer dalam pembelajaran menurut Rosenberg et al (2003: 531) sebagai berikut: a) Computer Aided Learning (CAL) dapat memberikan inovasi cara dan interaktif dari penyajian materi dan berdasarkan hal tersebut harus digunakan sebagai metode mengajar tambahan dalam proses pembelajaran konvensional atau sebagai sarana belajar mandiri; b) CAL bermanfaat untuk meningkatkan feedback positif dan meningkatkan motivasi belajar; c) program CAL memberikan beberapa keuntungan: atlet dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri, CAL dapat diulang beberapa kali dibandingkan dengan pemaparan di ruang kuliah, dan modul berbasis komputer dapat digunakan pada waktu yang nyaman bagi atlet bebas dari gangguan, waspada, dan siap untuk belajar.

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media yang dapat menyajikan informasi atau materi latihan yang akan disampaikan. Media penyaji tepat digunakan untuk pelatihan jurus regu karena dengan media penyaji anak dapat lebih mudah mempelajari jurus regu secara terperinci.

Penelitian ini mengembangkan media latihan dengan teknologi teks dan video dengan menggunakan teknologi komputer atau bisa disebut dengan multimedia. Multimedia ini terdapat media teks yang dapat menerangkan dengan mudah ketika kita membacanya dan jenis media Audio Visual Aids (AVA).

Media video memiliki banyak keuntungan dalam proses latihan. Menurut Daryanto (2010: 90) pelatihan menggunakan media video dapat memberikan keuntungan yaitu, bentuk media fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan dan lugas. Sesuai dengan teori teori mengenai media latihan yang telah dipaparkan di atas peneliti akan mengembangkan media latihan yang sesuai dengan materi jurus regu pencak silat yaitu multimedia berbasis komputer yang di dalamnya berisi video materi jurus regu dan teks yang menerangkan setiap gerak dalam jurus tunggal pencak silat.

4. Pencak Silat

a. Sejarah Pencak Silat

Menurut Nasution & Pasaribu (2017: 2-3) Pencak silat berasal dari dua kata, yaitu pencak yang dimaknai sebagai gerak serang bela yang teratur berupa tarian yang memiliki irama dan silat yang berarti gerak serang bela yang berhubungan dengan aspek rohani yang suci dan murni yang digunakan untuk keselamatan. Pencak silat menurut Wilson (2002: 2) pencak silat adalah suatu bentuk seni beladiri asli melayu yang merupakan kelompok etnis yang mengisi daratan dan pulau di asia tenggara. Navis (dalam Hayati:2013) mengatakan bahwa pencak silat sebagai suatu permainan rakyat mempunyai dua peranan, sebagai permainan dinamakan

pencak dan sebagai seni bela diri dinamakan silat. Menurut Nugroho (2008:3) pencak silat merupakan warisan asli budaya bangsa Indonesia, yang berasal berbagai perguruan/ aliran pencak silat. Sejarah lahirnya pencak silat tidak diketahui secara pasti, namun bela diri pencak silat berada di tanah air sejak peradaban manusia di Indonesia. Pencak silat pada zaman dahulu digunakan sebagai alat beladiri dan perjuangan melawan penjajah.

Setelah kemerdekaan Indonesia, para pendekar pencak silat membentuk organisasi pencak silat IPSSI pada 18 Mei 1948 di Solo. IPSSI memiliki kepanjangan Ikatan Pencak Silat Seluruh Indonesia. Mr. Wongsonegoro menjadi ketua umum pertama IPSSI. Nama IPSSI kemudian diubah dengan IPSI yaitu Ikatan Pencak Silat Indonesia. IPSI juga berperan aktif dalam mendirikan Komite Olahraga Nasional Indonesia atau KONI. Setelah kepemimpinan Mr. Wongsonegoro pada tahun 1973 digantikan oleh Tjokropranolo yang pada saat itu juga sebagai wakil gubernur DKI. Pencaksilat mulai secara resmi dipertandingkan. Pengembangan pencak silat mulai ke tingkat Internasional. Tanggal 22-23 September 1979 diadakan konverensi Federasi Pencak Silat Internasional, Indonesia menjadi tuan rumah dan dihadiri oleh Singapura, Malaysia, dan Brunei Darussalam. Tahun 1980 H. Eddy Marzuki Nalapraya menggantikan Tjokropranolo sebagai ketua IPSI. Periode ini Indonesia menjadi pemrakarsa dan pada 11 Maret 1980 bersama Singapura, Malaysia, dan Brunei Darussalam membentuk Persilat atau Persekutuan Pencak Silat Antarbangsa. Tahun 2003 ketua umum IPSI dijabat oleh Prabowo Subianto

sampai sekarang. Prabowo Subianto juga menjabat sebagai ketua Persilat pada tahun 2009.

Grakan dasar dalam pencak silat merupakan hal yang harus dikuasai oleh seorang pesilat. Menurut Johansyah (2014: 7) pada dasarnya gerakan dalam pencak silat merupakan gerakan yang terencakan, terarah, terkoordinasi, dan terkendali. Selain itu hal lain yang harus dipahami dalam mempelajari pencak silat adalah aspek-aspek yang terkandung dalam pencak silat. Menurut Kriswanto (2015: 20) aspek-aspek dalam pencak silat dikelompokkan menjadi empat, yaitu aspek mental spiritual, aspek seni, aspek beladiri, dan aspek olahraga.

b. Pertandingan Pencak Silat

Awal terbentuknya Ikatan Pencak Silat Indonesia mulai diadakan Pertandingan pencak silat, namun Pertandingan masih dalam bentuk yangsangat kompleks. Sekarang pencak silat telah mengalami banyak perkembangan dan perubahan aturan sehingga Pertandingan pencak silat lebih aman dan lebih menarik untuk dilihat dalam Pertandingan. Pertandingan dalam pencak silat dibagi menjadi empat kategori, yaitu kategori tanding, kategori tunggal, kategori ganda, dan kategori regu, demikian menurut Kriswanto (2015: 118).

Pertandingan pada kategori tanding mempertemukan dua pesilat dengan berat badan yang sesuai dengan masing masing kelas. Kedua pesilat bertanding dengan 3 babak dengan waktu dua menit pada masing masing babak. Kategori tunggal merupakan pertandingan dengan menampilkan

rangkaian jurus berjumlah 100 gerakan baku yang dilakukan dalam waktu tiga menit. Kategori ganda merupakan kategori yang dilakukan oleh dua pesilat dengan menampilkan rangkaian gerak serang bela menggunakan senjata dan tanpa senjata dalam waktu tiga menit. Sedangkan kategori regu merupakan kategori yang dilakukan oleh tiga pesilat dengan memperagakan rangkaian jurus berjumlah 100 gerakan baku.

5. Jurus Regu Pencak Silat

Menurut peraturan Pertandingan pencak silat tahun 2012 kategori regu adalah kategori pencak silat yang menampilkan tiga orang pesilat dari kubu (tim) yang sama memperagakan kemahiran dalam jurus baku regu, secara benar, tepat, mantap, penuh penjiwaan dan kompak dengan tangan kosong serta mengikuti aturan yang berlaku pada kategori regu. Menurut Lubis (2016:) Jurus regu merupakan satu bentuk keterampilan yang kompleks yang terdiri dari berbagai macam gerak dan jurus yang terdiri dari 12 jurus, dengan total 100 gerakan (di luar interval antar jurus) yang harus dilakukan secara bersama-sama tiga orang pesilat, yang dilakukan sejajar. Jurus regu ini dapat dilombakan mulai tingkat pra remaja, remaja sampai dewasa. Rangkain gerak jurus regu adalah sebagai berikut:

a. Jurus 1



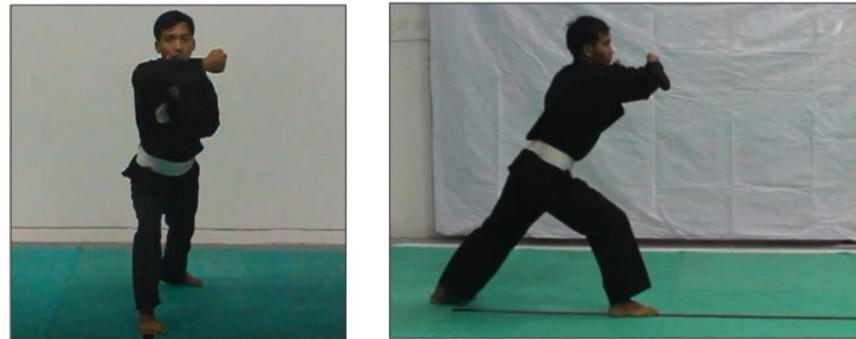
Gambar 1. Jurus 1 gerakan 1

Kaki kanan mundur ke belakang membentuk kuda-kuda dengan posisi tangan sikap pasang. Tangan kanan menggenggam di depan dada dan tangan kiri terbuka sejajar dengan kaki kiri.



Gambar 2. Jurus 1 gerakan 2

Maju kaki kanan, ke samping sejajar dengan kaki kiri membentuk kuda-kuda tengah dengan posisi tangan menangkis serangan dari depan yaitu tangan kanan menangkis ke arah bawah (tangkisan gedig) dan tangan kiri terbuka.



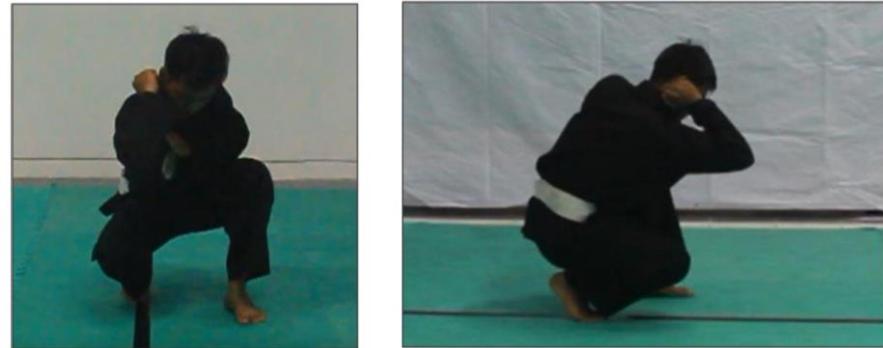
Gambar 3. Jurus 1 gerakan 3

Kaki kanan maju ke depan membentuk kuda-kuda depan dengan gerakan tangan kanan memukul dengan punggung tangan ke arah depan.



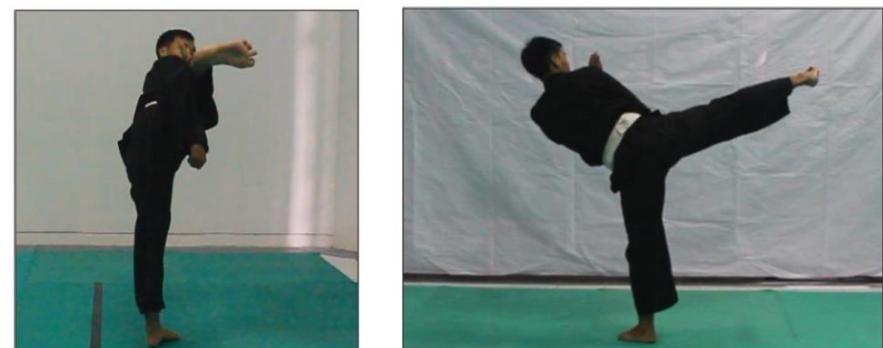
Gambar 4. Jurus 1 gerakan 4

Kaki kiri dengan lutut ditekuk diangkat sejajar rata-rata air. Menggunakan kaki kanan sebagai tumpuan. Posisi tangan kanan di atas terbuka seperti sikap mendorong dan tangan kiri berada di sebelah kaki kiri dengan sikap terbuka (tangkapan).



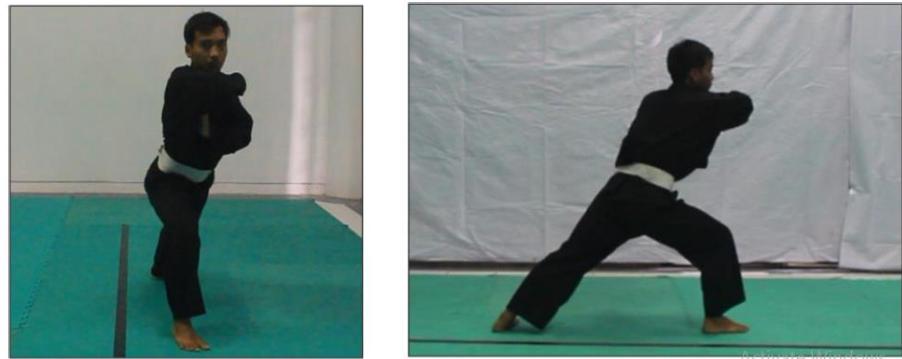
Gambar 5. Jurus 1 gerakan 4

Tangkisan siku bawah (kaki kiri maju ke depan dengan posisi kaki kanan ditekuk seperti posisi jongkok. Gerakan tangan kanan menyikut ke arah bawah).



Gambar 6. Jurus 1 gerakan 5

Kaki kanan melakukan tendangan T ke arah depan dengan tumpuan kaki kiri.



Gambar 7. Jurus 1 gerakan 6

Setelah kaki kanan menendang kemudian kaki kanan maju ke arah depan membentuk kuda-kuda depan. Posisi tangan kanan menggenggam menyikut ke arah depan dan tangan kiri terbuka seperti sikap pasang.

b. Jurus 2



Gambar 8. Jurus 2 gerakan 1

(Interval) kaki kanan ditarik mundur ke arah samping kanan sejajar dengan kaki kiri posisi tangan terbuka seperti sikap pasang yaitu tangan kanan lurus ke depan dan tangan kiri ditekuk.



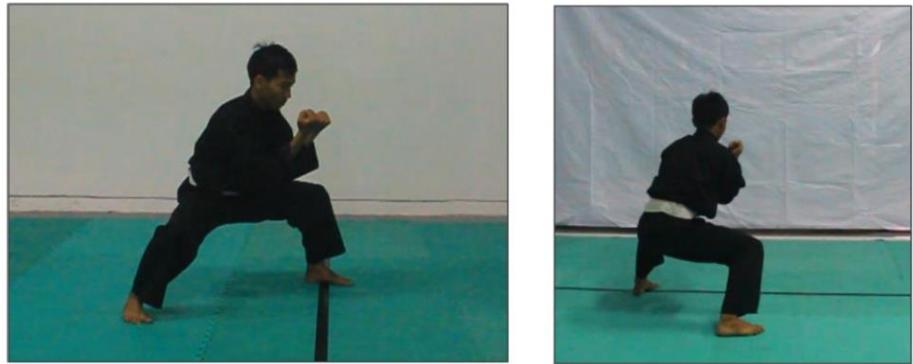
Gambar 9. Jurus 2 gerakan 2

(Interval) kaki kanan diangkat rata-rata air dengan tumpuan kaki kiri. Posisi tangan terbuka yaitu tangan kanan lurus dan tangan kanan sikap pasang di atas dada.



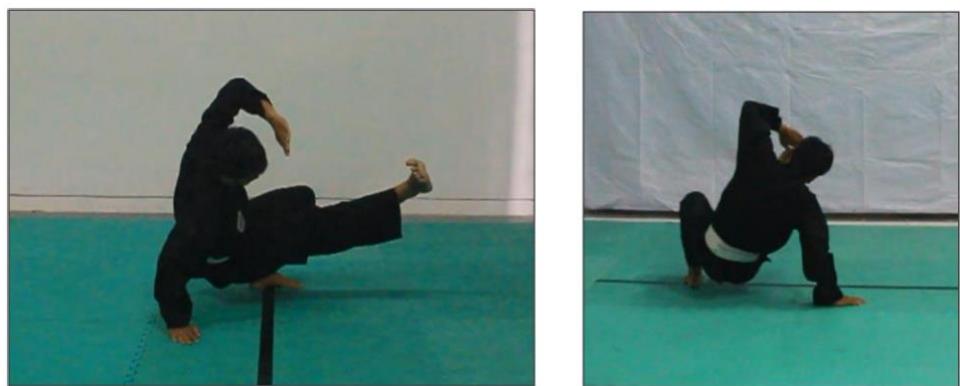
Gambar 10. Jurus 2 gerakan 3

(Interval) kaki kanan ditaruh belakang kaki kiri dengan posisi kaki kanan sejajar dengan kaki kiri. Posisi tangan terbuka lebar dengan sikap pasang, yaitu tangan kanan ada di atas dan tangan kiri ada di bawah.



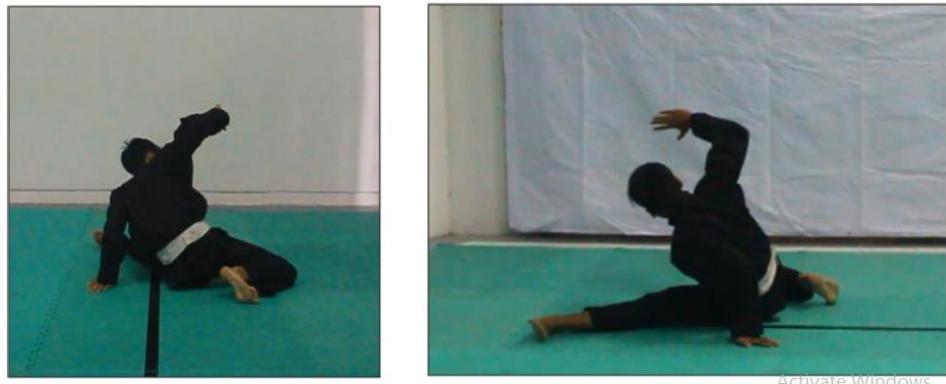
Gambar 11. Jurus 2 gerakan 4

Mundur siku ganda bawah (kaki kanan ditarik ke arah kanan membentuk kuda-kuda tengah, dengan posisi kedua tangan melakukan gerakan menarik dari kiri atas ke arah kanan bawah).



Gambar 12. Jurus 2 gerakan 4

Gejig bawah kanan (tangan kanan di bawah sebagai tumpuan dengan kaki kanan menendang ke arah dalam dan kaki kiri sebagai tumpuannya).



Activate Windows

Gambar 13. Jurus 2 gerakan 5

Berbalik sapu rebah belakang kanan (gerakan kaki kanan menyapu belakang dengan memutar badan ke arah kanan. Posisi tangan kanan ada di atas dahi, seperti gerakan menangkis atas).



Gambar 14. Jurus 2 gerakan 6

Berdiri tangkis kelit kanan (kaki kanan dilihat di atas kaki kiri kemudian bangun dengan posisi kaki kanan membentuk kuda-kuda depan dan kaki kiri mundur ke belakang. Posisi tangan kanan ditekuk ke arah luar seperti gerakan menangkis ke arah luar dan tangan kiri menggenggam).



Gambar 15. Jurus 2 gerakan 7

Lompat ganti kaki sautan/ambilan leher kiri (kaki kiri maju ke depan dan kaki kanan mundur ke belakang sejajar membentuk kuda-kuda tengah. Posisi tangan kiri menyaut seperti gerakan menyaut/menarik leher ke arah dalam sejajar dengan dada, tangan kanan menggenggam).



Gambar 16. Jurus 2 gerakan 8

Sabit kanan jejak. (Kaki kanan menendang sabit pangkal jari ke arah depan dengan tumpuan kaki kiri).



Gambar 17. Jurus 2 gerakan 9

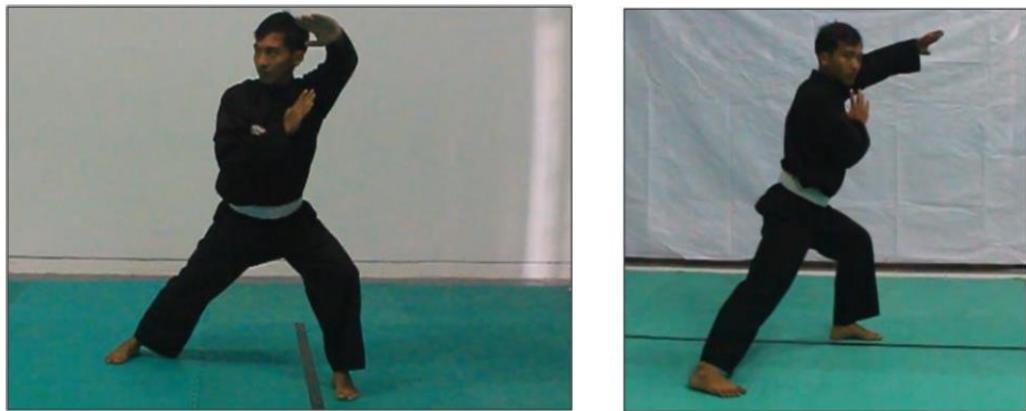
Mundur lompat tangkis luar kanan (kemudian kaki kanan setelah menendang mundur ke belakang membentuk kuda-kuda depan). Posisi tangan kanan menggenggam menangkis ke arah luar dan posisi tangan kiri terbuka.

c. Jurus 3



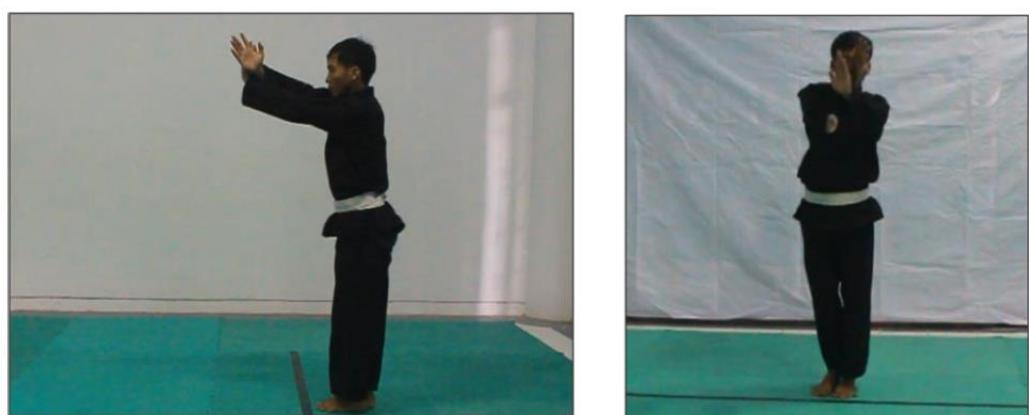
Gambar 18. Jurus 3 gerakan 1

(Interval). Angkat kaki kanan ratarata air (tangan kanan mengepal sejajar kaki kanan tangan kiri terbuka di depan dada).



Gambar 19. Jurus 3 gerakan 2

(Interval) Lompat berbalik kaki kiri diangkat rata-rata air, tangan kanan mengepal tangan kiri terbuka di depan dada.



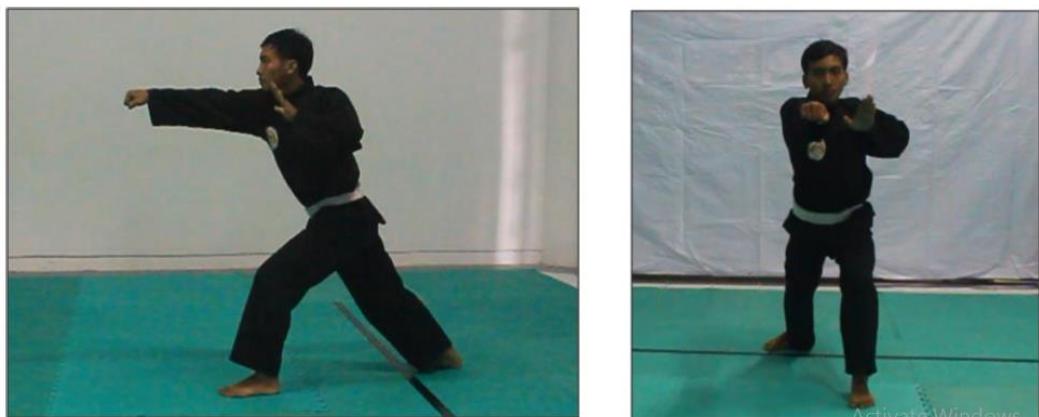
Gambar 20. Jurus 3 gerakan 3

(Interval). Rapatkan kaki kanan sikap tegak, lurus tangan kanan menyilang di atas.



Gambar 21. Jurus 3 gerakan 4

Mundur sikap pasang 1 serong kanan, (tarik mundur kaki kanan kuda-kuda tengah tangan kanan mengepal di depan dada tangan kiri terbuka sejajar dengan kaki kiri).



Gambar 22. Jurus 3 gerakan 5

Maju pukul kanan (kaki kanan melangkah silang, kaki kiri maju Pukul tangan kanan, tangan kiri terbuka di depan dada, kuda-kuda depan) .



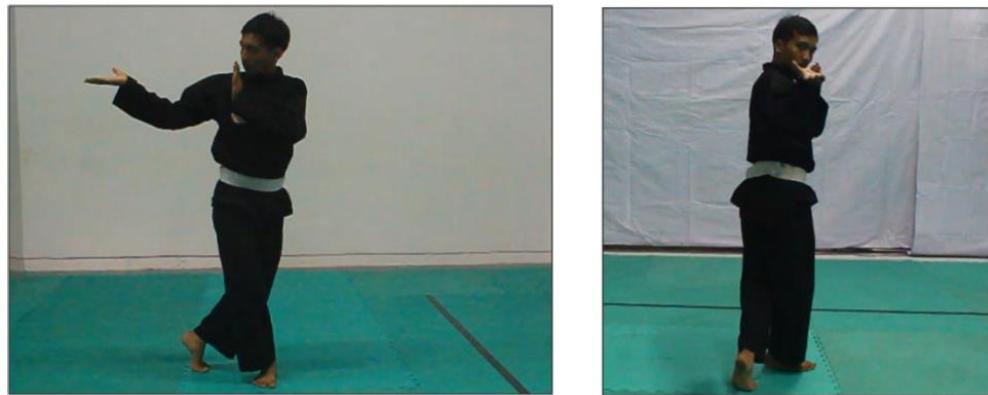
Gambar 23. Jurus 3 gerakan 6

Tangkis besetan kiri, ubah kuda-kuda menjadi belakang kanan, tangan kiri menangkis tangan kanan lurus ke atas.



Gambar 24. Jurus 3 gerakan 7

Tendang sabit kanan, tangan kanan mengepal di antara kaki, tangan kiri terbuka di depan dada.



Gambar 25. Jurus 3 gerakan 8

Maju silang belakang pukulan tebang kanan (kuda-kuda silang belakang, kaki kiri di belakang dan angkat tumit, tangan kanan memukul dengan menggunakan sisi dalam kanan, tangan kiri terbuka di depan dada).



Gambar 26. Jurus 3 gerakan 9

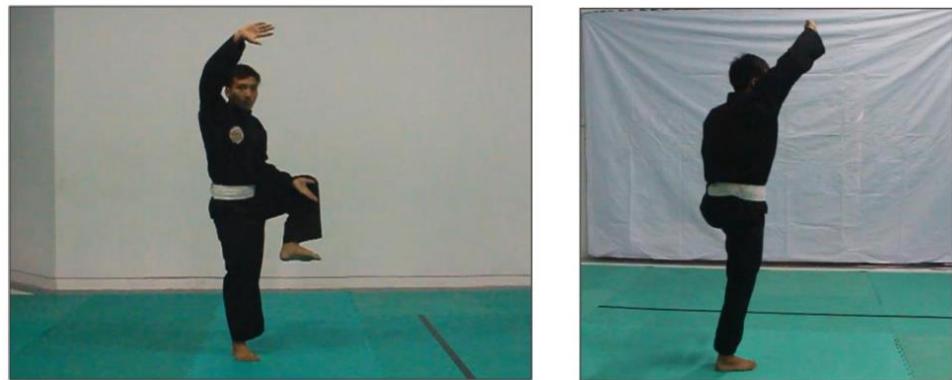
Tendang T kanan, tangan kanan mengepal di antara kaki, tangan kiri terbuka di depan dada. Dilanjutkan dengan taruh kaki kanan membentuk kuda-kuda tengah ringan.



Gambar 27. Jurus 3 gerakan 10

Berbalik sikap pasang silang (letakan kaki kanan berbalik dengan cepat kaki tidak berubah tangan kiri membuka ke luar, tangan kanan terbuka di depan dada).

d. Jurus 4



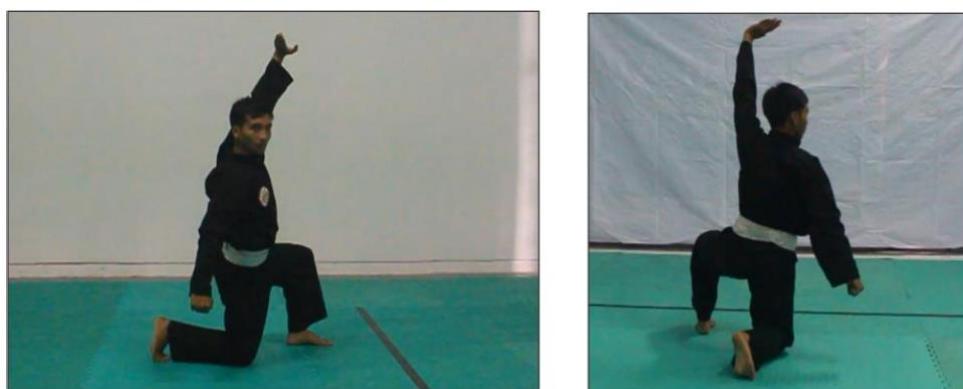
Gambar 28. Jurus 4 gerakan 1

Interval 1 Berbalik menghadap depan angkat kaki kiri tangan kiri terbuka sisi kiri posisi tangan terbuka seperti sikap pasang lurus ke atas.



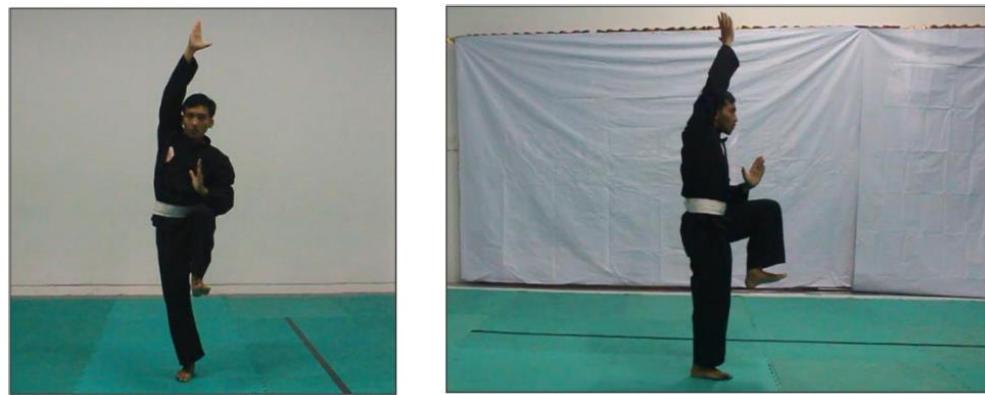
Gambar 29. Jurus 4 gerakan 2

Interval 2 Membuka lutut kiri badan menghadap depan dengan Posisi tangan sama dengan interval 1.



Gambar 30. Jurus 4 gerakan 3

Interval 3 Turun ke bawah lutut kanan menyentuh lantai tangan kanan mengepal lurus di samping kanan, tangan kiri terbuka mendorong ke atas.



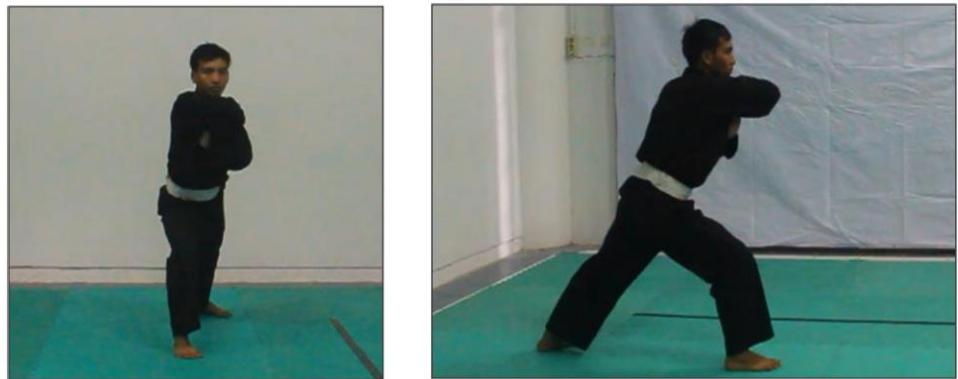
Gambar 31. Jurus 4 gerakan 4

Interval 4 Maju kaki kanan, angkat kaki kiri tangan kiri menepuk paha terbuka sejajar paha kiri, tangan kanan mengepal memutar lurus ke atas.



Gambar 32. Jurus 4 gerakan 5

Putar badan ke arah depan dengan tumpuan kaki kanan sedangkan kaki kiri ditekuk. Posisi tangan kanan di atas dan tangan kiri berada di samping dalam kaki kiri.



Gambar 33. Jurus 4 gerakan 6

Tangkis mundur sikukan (kaki kiri mundur ke belakang membentuk kuda-kuda depan, tangan kanan menyikut ke arah bawah, tangan kiri terbuka di bawah siku kanan).



Gambar 34. Jurus 4 gerakan 7

Tangkisan kelit kanan (tangan kanan memutar menangkis, telapak tangan seperti menangkap lengan, badan berputar menghadap depan, tangan kanan mengepal di depan dada kuda kuda tetap).



Gambar 35. Jurus 4 gerakan 8

Pukulan putar kanan (ke arah pelipis dengan pinggang memutar). (tangan kiri mengayun memukul ke arah pelipis, badan diputar ke kanan, tangan kanan terbuka di depan dada).



Gambar 36. Jurus 4 gerakan 9

Maju tangkis bawah kiri, kuda-kuda tengah serong membentuk kudakuda tengah, tangan kiri menangkis ke bawah, tangan kanan mengepal di atas kepala/ di belakang).



Gambar 37. Jurus 4 gerakan 10

Pukul sanggah atas kanan, tangan kanan terbuka menyanggah ke arah dagu, dengan memutar pinggang, membentuk kuda-kuda depan tangan kanan mengepal di depan dada.



Gambar 38. Jurus 4 gerakan 11

Maju tendang T kanan (kaki kanan menendang membentuk huruf T ke arah depan tangan kanan mengepal di antara 2 fungsi, tangan kiri terbuka di depan dada).



Gambar 39. Jurus 4 gerakan 12

Setelah menendang kaki kanan diletakkan di belakang kaki kiri, kuda-kuda menyilang, tangan kanan terbuka menghadap ke atas, tangan kiri terbuka menghadap ke depan di atas siku kanan.

e. Jurus 5



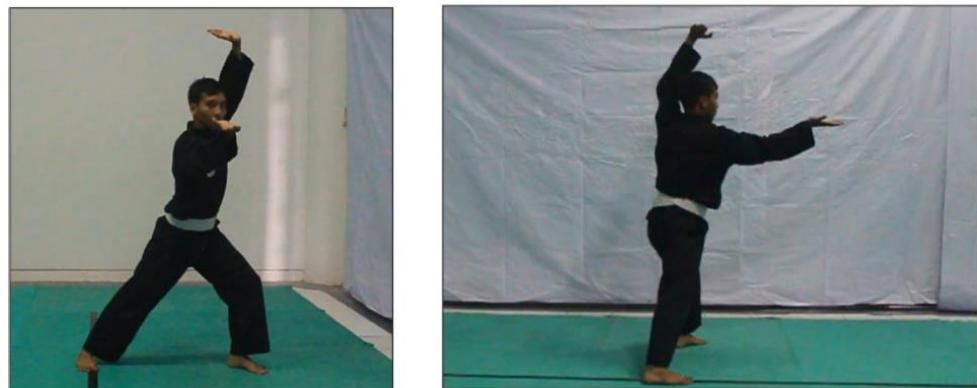
Gambar 40. Jurus 5 gerakan 1

(Interval). Kaki kiri dirapatkan ke kaki kanan mengarah ke sebelah kanan dengan posisi tangan kanan lurus ke depan dan tangan kiri ditekuk di samping kiri pinggang.



Gambar 41. Jurus 5 gerakan 2

Kaki kiri mundur membentuk kudakuda depan dengan posisi tangan kiri menyikut ke arah depan dan tangan kanan terbuka di bawah tangan kiri.



Gambar 42. Jurus 5 gerakan 3

Kedua kaki sejajar membentuk kuda-kuda samping kiri dengan posisi tangan kanan lurus ke depan dan tangan kiri terbuka berada di atas kepala.



Gambar 43. Jurus 5 gerakan 4

Kaki kanan menjadi kuda-kuda samping dengan posisi tangan kiri melakukan gerakan menangkis ke arah dalam dan tangan kanan terbuka di depan dada.



Activate Windows

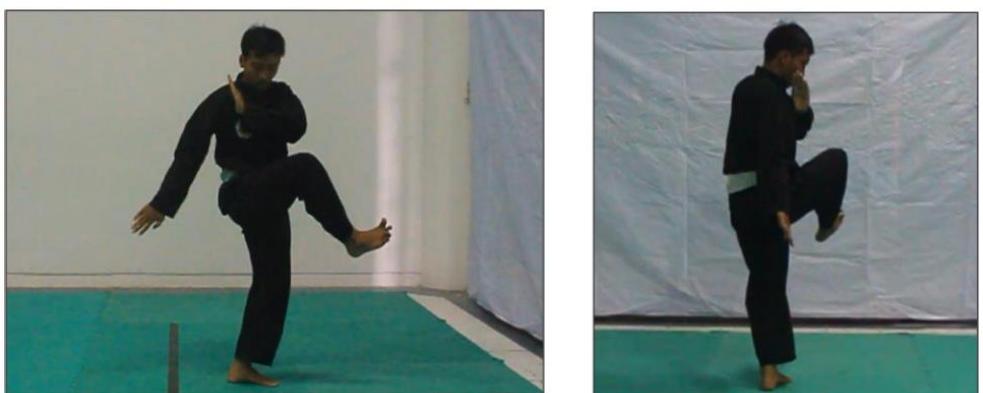
Gambar 44. Jurus 5 gerakan 5

Kaki kiri maju ke depan dengan membentuk kuda-kuda depan. Posisitangan kanan memukul ke arah depan, tangan kiri terbuka di depan dada.



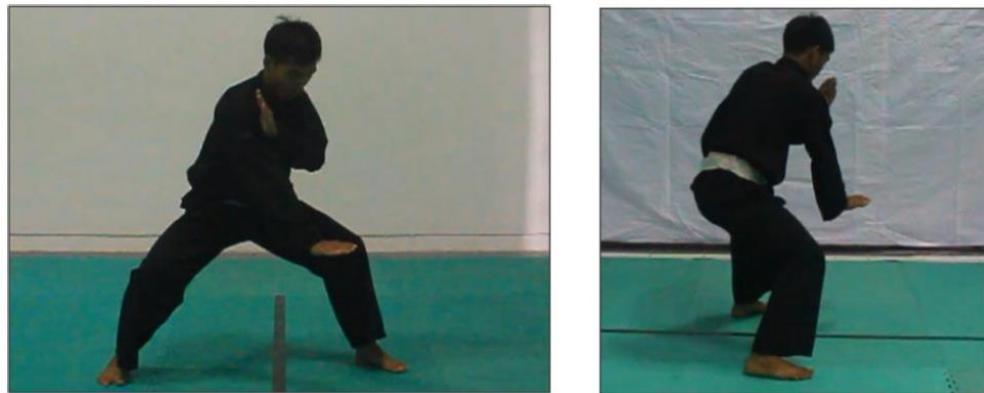
Gambar 45. Jurus 5 gerakan 6

Kaki kiri maju membentuk kudakuda depan dengan posisi tangan kiri menotok, posisi badan condong ke depan, tangan kiri terbuka di bawah dagu.



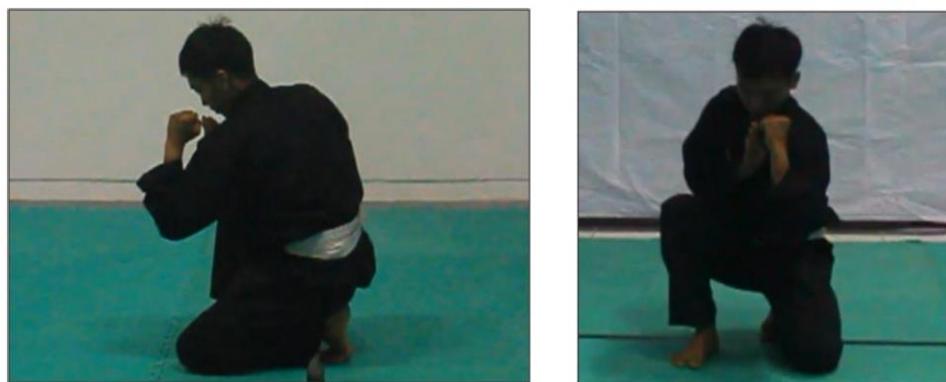
Gambar 46. Jurus 5 gerakan 7

Kaki kanan menyerok ke depan dan posisi tangan menyaut (melakukan sapuan tegak kanan, tangan kanan menarik ke bawah, tangan kiri terbuka di depan dada).



Gambar 47. Jurus 5 gerakan 8

Kedua kaki membentuk kuda-kuda tengah dengan posisi tangan kanan mendorong ke arah bawah, melakukan kosetan kanan.



Gambar 48. Jurus 5 gerakan 9

Posisi loncat ke atas dengan menggunakan kedua kaki ke arah atas dengan posisi tangan kiri ke atas dan melakukan gerakan menyikut ke arah bawah dengan posisi kaki simpuh.

f. Jurus 6



Gambar 49. Jurus 6 gerakan 1

Mundur kaki kanan diletakkan di belakang kaki kiri dengan posisi duduk. Gerakan tangan kanan berada lurus ke arah samping kanan dan tangan kiri berada terbuka ke arah samping kiri.



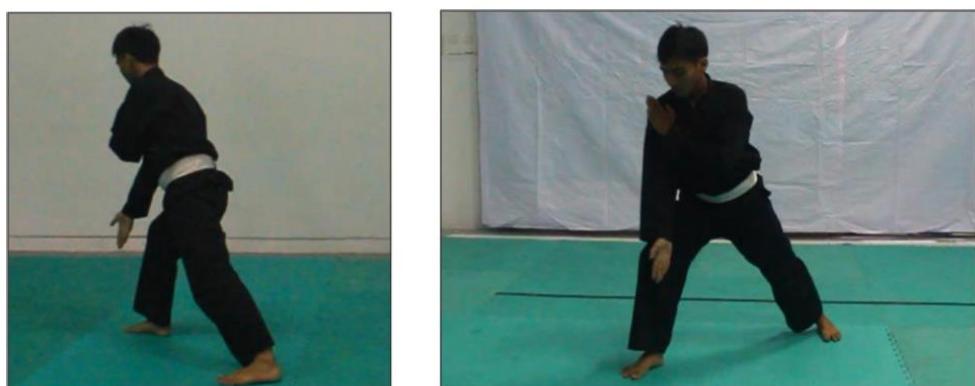
Gambar 50. Jurus 6 gerakan 2

Tangan kanan sebagai tumpuan dan kaki kanan menyapu ke arah kanan depan. Tangan kiri sebagai tumpuan melakukan gerakan menyapu ke arah kiri dengan posisi tangan kanan di atas dahi.



Gambar 51. Jurus 6 gerakan 3

Putar badan ke arah belakang serong 45 derajat dengan posisi kudakuda tengah gerakan tangan kiri menangkis atas menggenggam. Dan tangan kanan terbuka di depan dada.



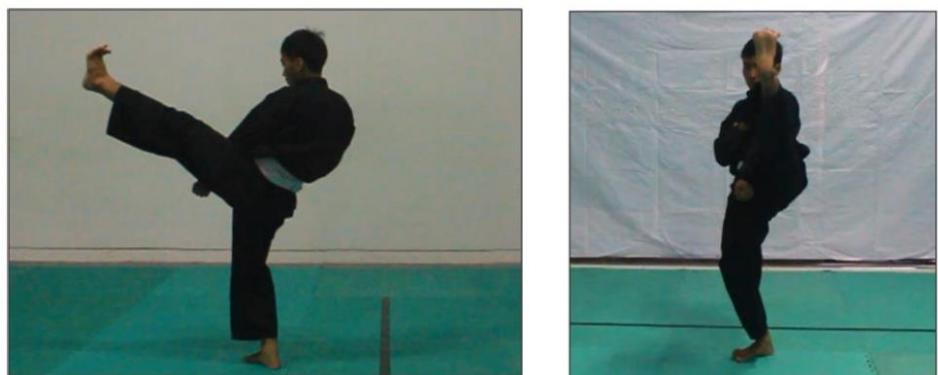
Gambar 52. Jurus 6 gerakan 4

Kaki kanan maju serong 45 derajat ke arah kanan dengan posisi bahu mengarah ke samping depan melakukan tabrak bahu kanan.



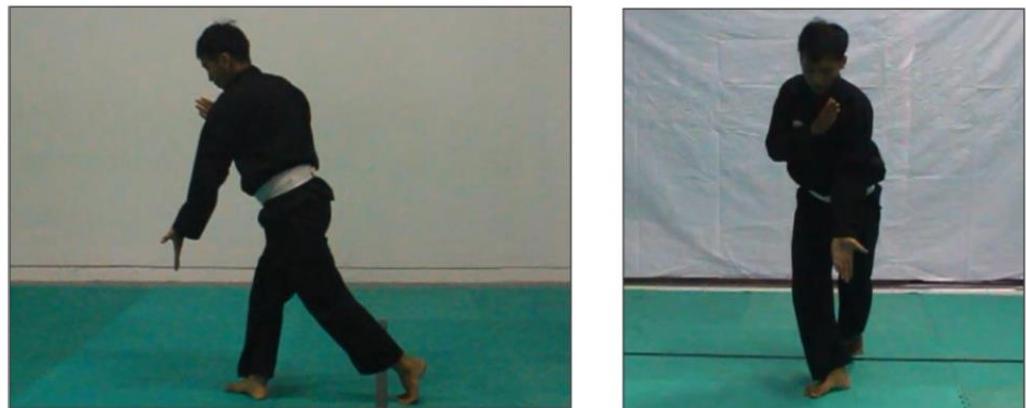
Gambar 53. Jurus 6 gerakan 5

Kaki kanan mundur dirapatkan dengan kaki kiri, kemudian kaki kiri mundur ke belakang membentuk kuda-kuda depan dengan posisi kedua tangan menyilang menangkis ke arah atas dahi.



Gambar 54. Jurus 6 gerakan 6

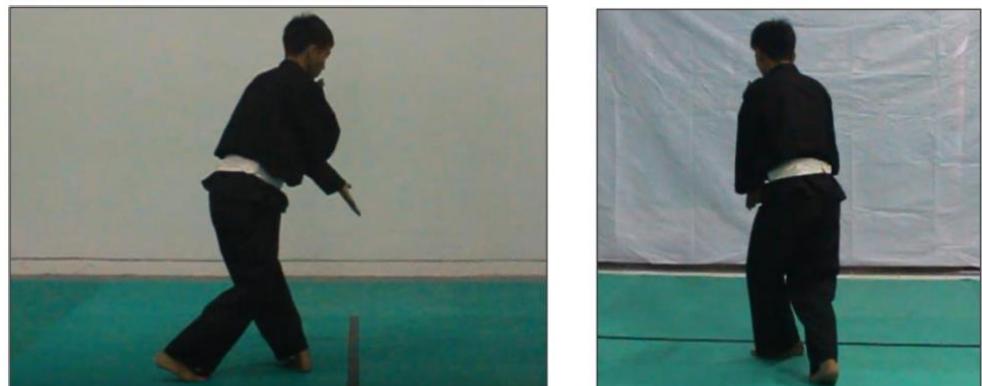
Kaki kiri menendang lurus ke depan dengan tumpuan kaki kanan.



Gambar 55. Jurus 6 gerakan 7

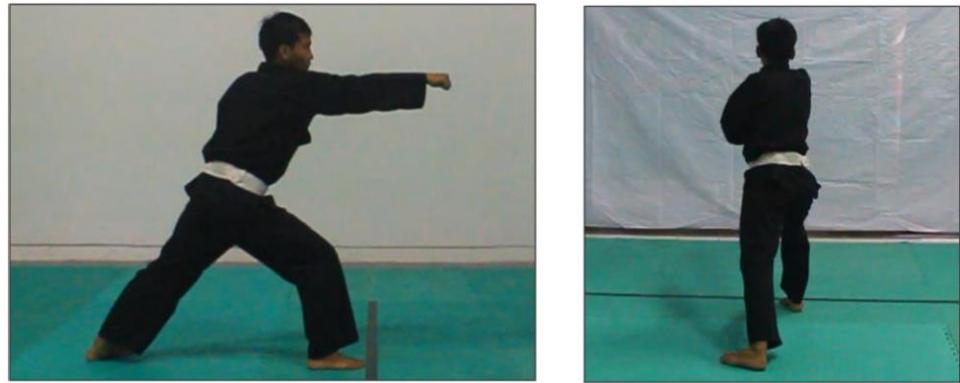
Setelah menendang kaki kiri diletakkan di belakang kaki kanan

g. Jurus 7



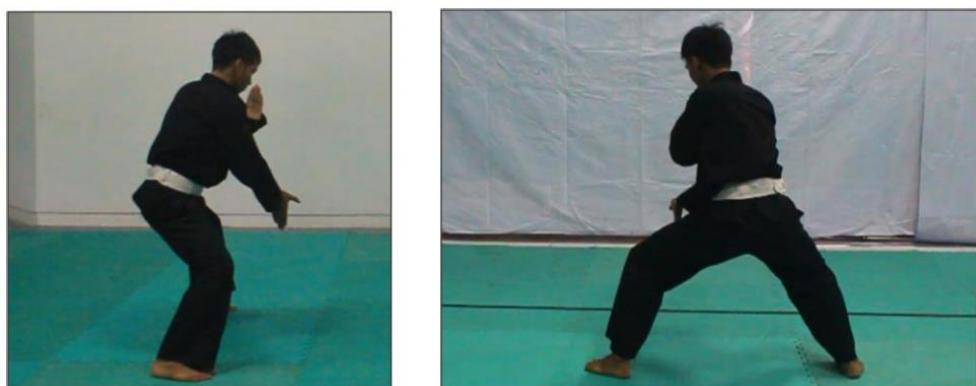
Gambar 56. Jurus 7 gerakan 1

(Interval). Putar badan ke arah kiri dengan posisi kaki kiri di depan. Kemudian kaki kanan maju ke depan membentuk kuda-kuda depan dengan posisi tangan kanan menggenggam berada di depan.



Gambar 57. Jurus 7 gerakan 2

Kaki kiri maju dirapatkan dengan kaki kanan kemudian kaki kanan maju ke depan dengan posisi tangan memukul.



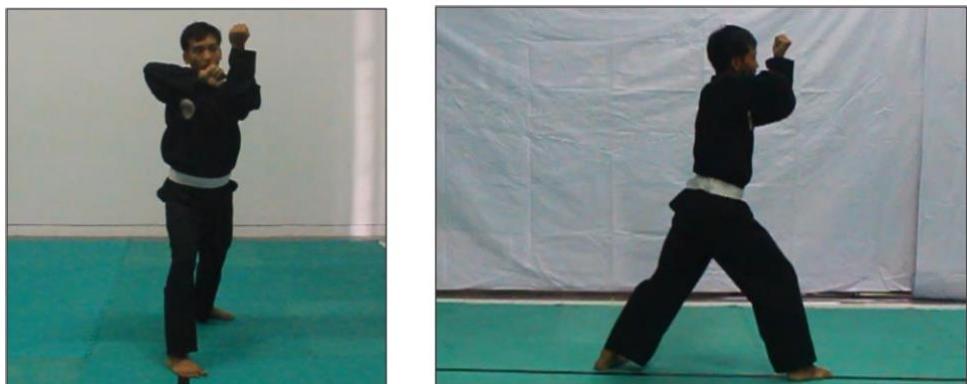
Gambar 58. Jurus 7 gerakan 3

Kaki kanan mundur sejajar dengan kaki kiri membentuk kuda-kuda tengah dengan posisi tangan kaki menyaut ke arah bawah.



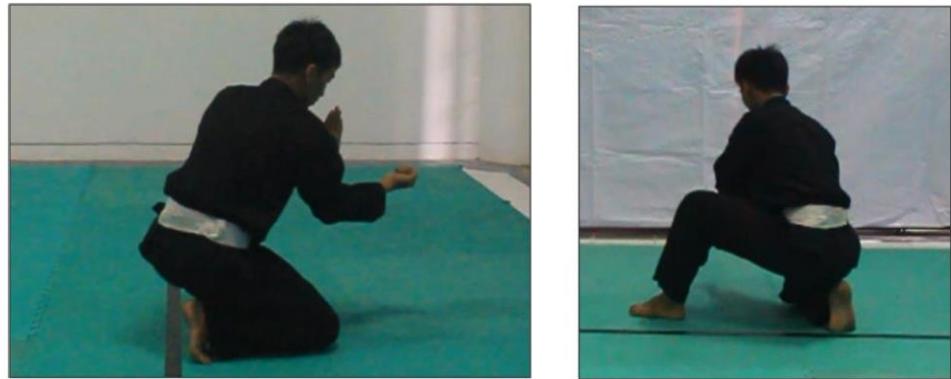
Gambar 59. Jurus 7 gerakan 4

Kaki kiri dirapatkan dengan kaki kanan kemudian kaki kanan maju ke depan. Posisi kedua tangan mendorong ke arah depan.



Gambar 60. Jurus 7 gerakan 5

Kaki kiri maju ke samping tangan kanan menangkap tangan lawan tangan kiri mematahkan persendian.



Gambar 61. Jurus 7 gerakan 6

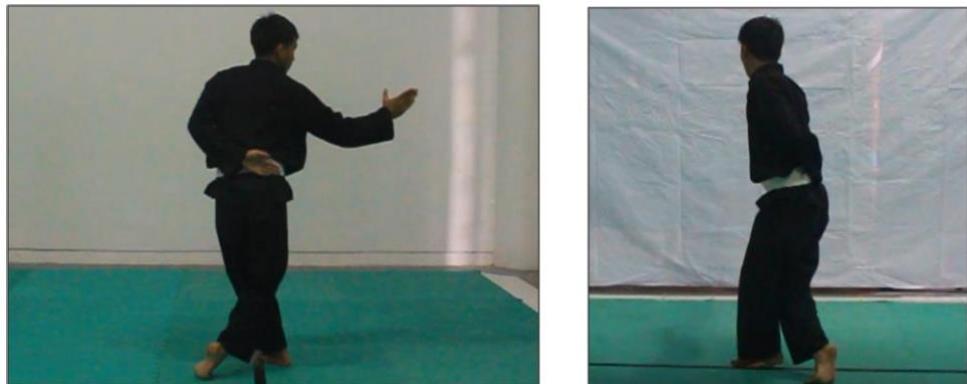
Kemudian melakukan kuncian bawah dengan memutar lengan lawan sambil melakukan gerakan kepruk bawah.



Gambar 62. Jurus 7 gerakan 7

Kaki kanan maju ke depan membentuk kuda-kuda depan dengan posisi tangan kanan membandul.

h. Jurus 8



Gambar 63. Jurus 8 gerakan 1

(Interval). Kaki kanan diletakkan di belakang kaki kiri dengan posisi tangan kanan ditekuk di samping dan tangan kiri menggenggam berada di belakang pinggang.



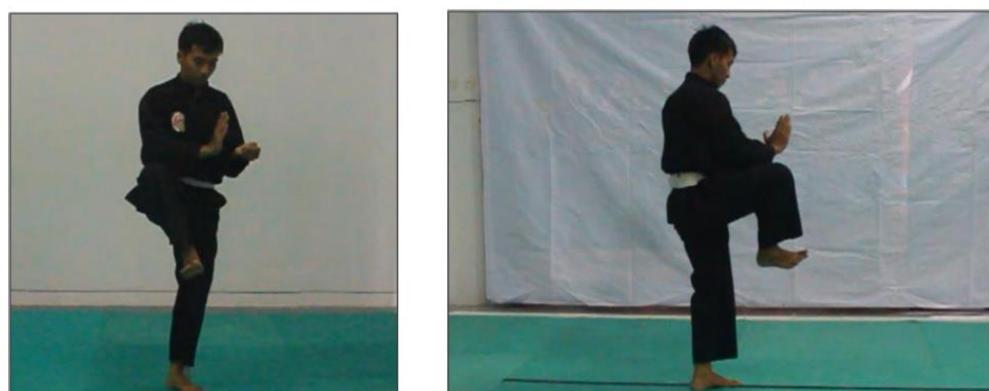
Gambar 64. Jurus 8 gerakan 2

(Interval). Kaki kiri ditarik ke samping sejajar dengan kaki kanan membentuk kuda-kuda samping. Posisi tangan kiri berada lurus di depan dan tangan kanan menepuk paha samping kanan.



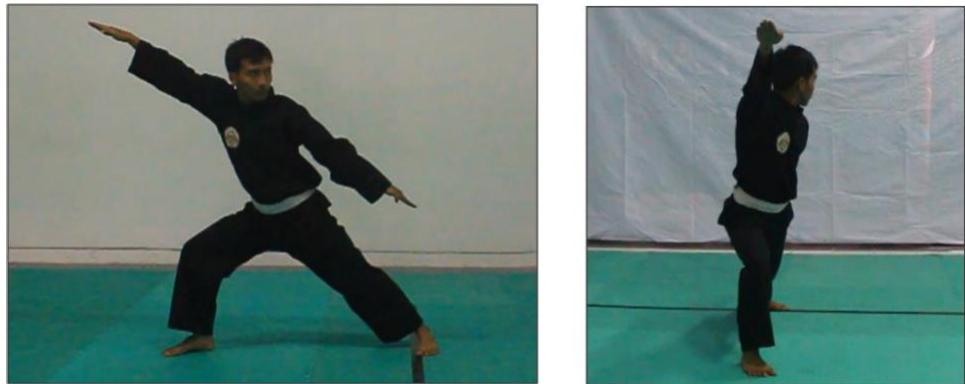
Gambar 65. Jurus 8 gerakan 3

(Interval). Putar badan ke arah kanan dengan kaki kiri sebagai tumpuannya, posisi tangan kanan ditekuk di samping telinga kanan dan tangan kiri dilipat di depan perut.



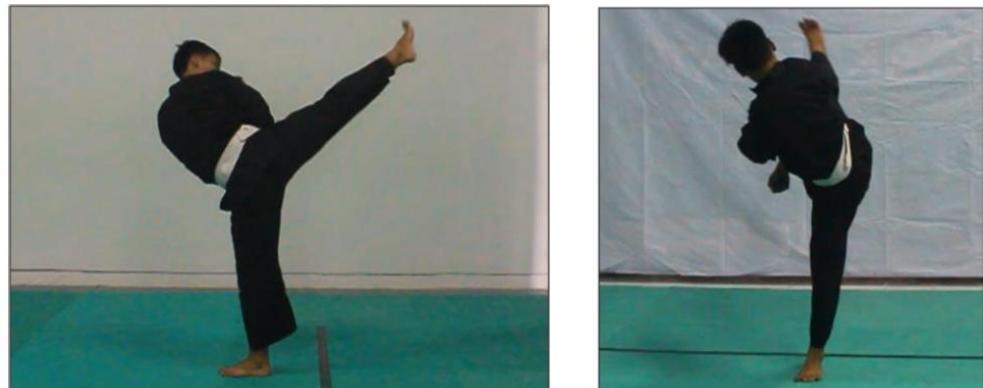
Gambar 66. Jurus 8 gerakan 4

(Interval). Kaki kanan diangkat rata-rata dan tangan kiri sebagai tumpuannya. Posisi tangan kiri menggenggam dan tangan kanan terbuka.



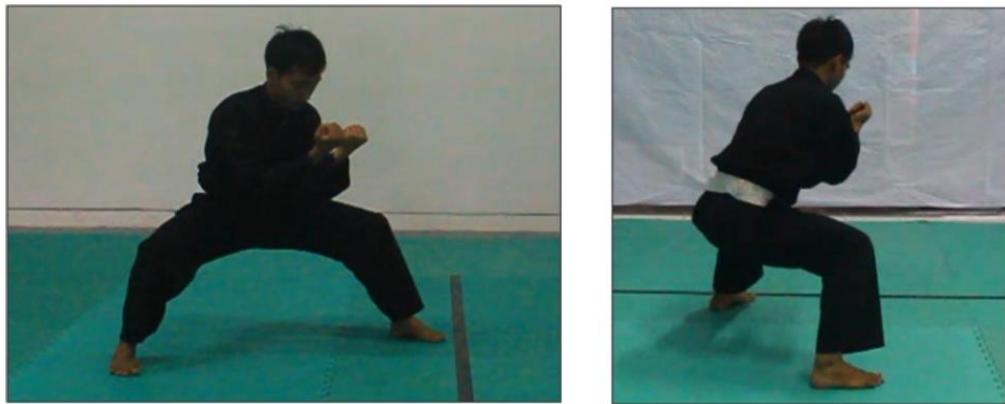
Gambar 67. Jurus 8 gerakan 5

Letakkan kaki kanan sejajar dengan kaki kiri membentuk kuda-kuda samping kanan dengan posisi tangan kanan lurus terbuka dan tangan kiri menggenggam ke arah bawah (tangkis buang bawah kiri).



Gambar 68. Jurus 8 gerakan 6

Tendangan circle atau memutar ke atas dengan kaki kanan.



Gambar 69. Jurus 8 gerakan 7

Melakukan tangkisan kepruk dua tangan dengan membentuk kudakuda tengah rendah.



Gambar 70. Jurus 8 gerakan 8

Kaki kanan ditepukkan dengan tangan kiri ke arah samping kiri hingga memutar 180 derajat. Kemudian membentuk kudakuda samping kiri dengan posisi kedua tangan terbuka (melakukan tangkisan kibas kaki kanan)



Gambar 71. Jurus 8 gerakan 9

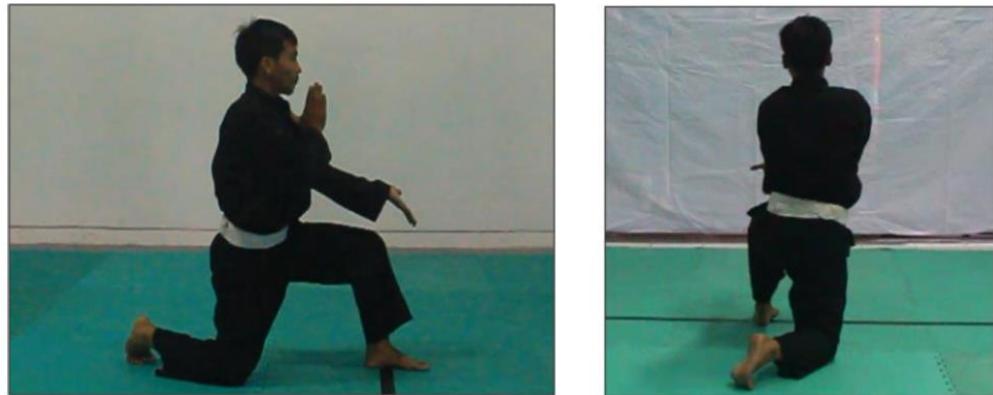
Activate Windows

Kedua tangan sebagai tumpuan kemudian melakukan gerakan menggunting.



Gambar 72. Jurus 8 gerakan 10

(Interval). Sikap pasang buaya, yaitu sikap pasang bawah dengan tumpuan lutut kaki kanan.



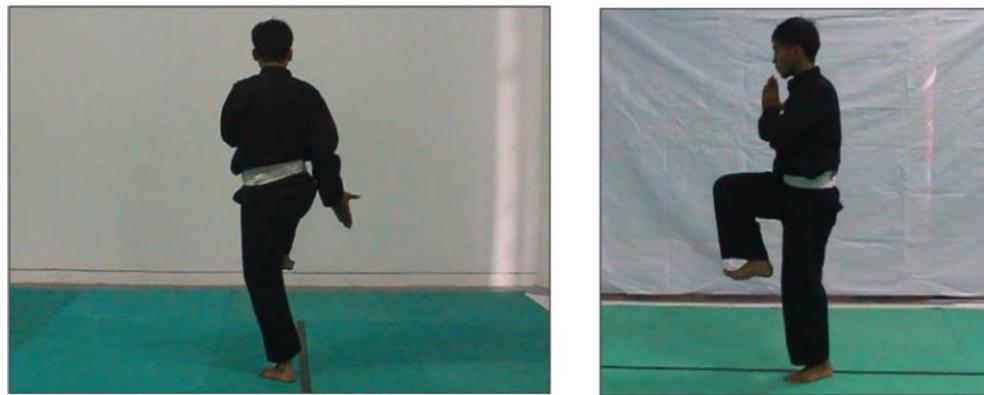
Gambar 73. Jurus 8 gerakan 11

(Interval). Posisi bangun duduk dengan tumpuan lutut kaki kanan posisi tangan terbuka pasang.



Gambar 74. Jurus 8 gerakan 12

(Interval). Bangun membentuk kuda-kuda tengah posisi tangan terbuka, tangan kanan lurus ke depan dan tangan kiri terletak di depan dada.



Gambar 75. Jurus 8 gerakan 13

(Interval) angkat kaki kiri kedepan dengan tumpuan kaki memutar balik badan.

i. Jurus 9



Gambar 76. Jurus 9 gerakan 1

Membentuk kuda-kuda tengah betawian, dengan posisi tangan kanan menggenggam di depan dan tangan kiri terbuka di depan dada.



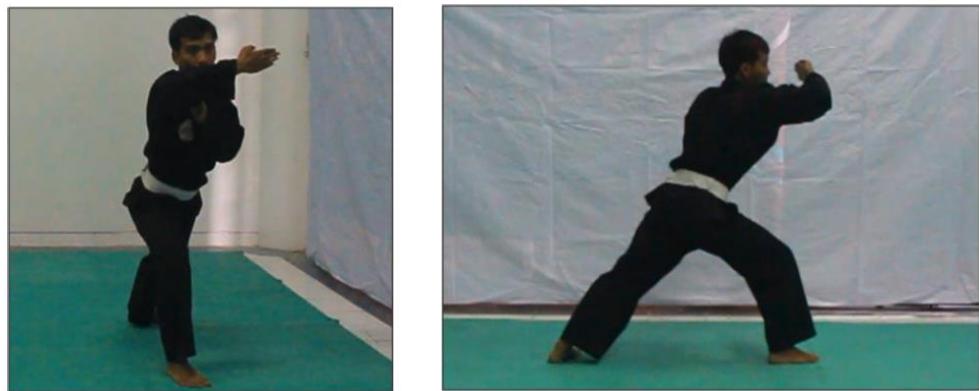
Gambar 77. Jurus 9 gerakan 2

Melakukan sapuan tegak kanan, tangan kanan mengepal diantara dua kaki



Gambar 78. Jurus 9 gerakan 3

Maju ke depan kemudian kaki kanan gejuk atau tendangan T ke arah bawah.



Gambar 79. Jurus 9 gerakan 4

Gerakan tangan kanan menampar kea rah depan dengan kuda-kuda kanan depan.



Gambar 80. Jurus 9 gerakan 5

Kaki kanan geser kea rah samping kanan dengan posisi tangan menangkis, tangan kanan menggenggam di depan dada dan tangan kiri terbuka lurus.



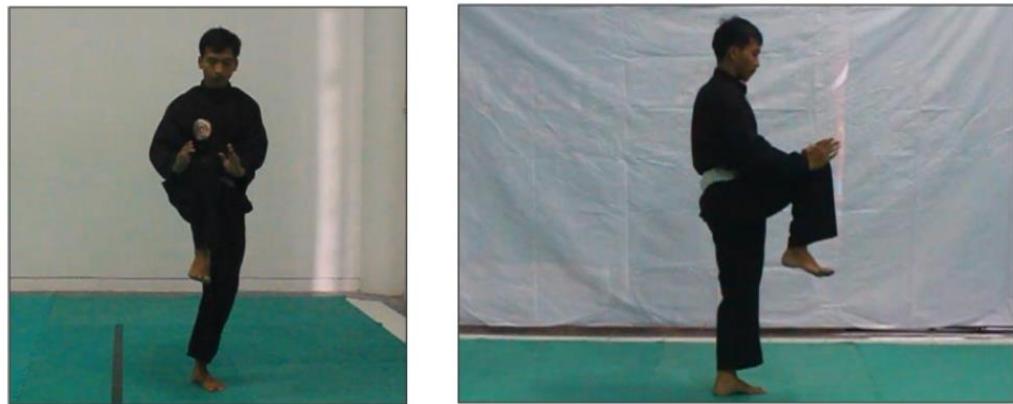
Gambar 81. Jurus 9 gerakan 6

Geser kearah samping kiri membentuk kuda-kuda samping kiri posisi tangan menangkis terbuka dan tangan kiri menggenggam di depan dada.



Gambar 82. Jurus 9 gerakan 7

Kaki kiri maju ke depan posisi tangan terbuka didepan badan mengarah ke kepala, melakukan tamparan dua tangan.



Gambar 83. Jurus 9 gerakan 8

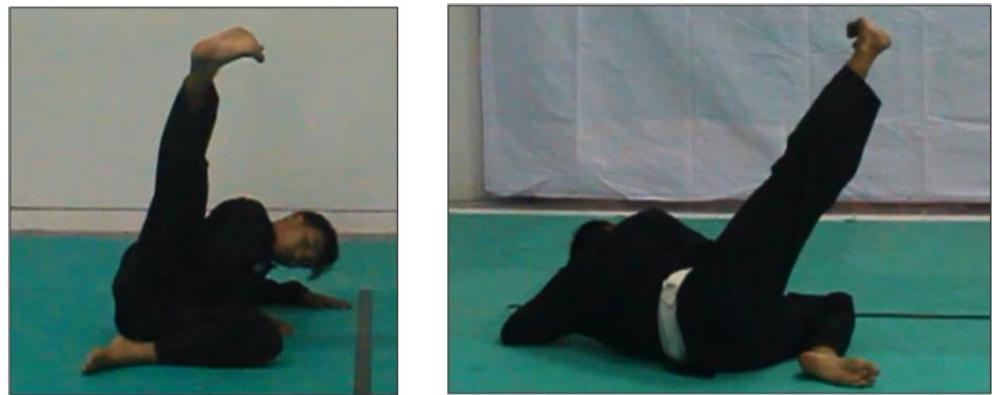
Melakukan gerakan mengambil kepala lawan dilanjutkan dengan serangan lutut ke arah kepala.

j. Jurus 10



Gambar 84. Jurus 10 gerakan 1

Lompat balik ke belakang, kemudian membentuk pasang bawah dengan tumpuan untuk kaki kanan dengan duduk di atas tumit kaki kanan dan dilanjutkan dengan tegak dengan posisi tangan pasang terbuka.



Gambar 85. Jurus 10 gerakan 2

Maju kedepan dilanjutkan tendangan T bawah.



Gambar 86. Jurus 10 gerakan 3

Sikap duduk kemudian semprok kanan, diikuti pukulan getusan kanan.

k. Jurus 11



Gambar 87. Jurus 11 gerakan 1
(Dokumen pribadi)

Interval, dilanjutkan putar badan 360derajat dengan sikap berdiri
sikap pasang.



Gambar 88. Jurus 11 gerakan 2

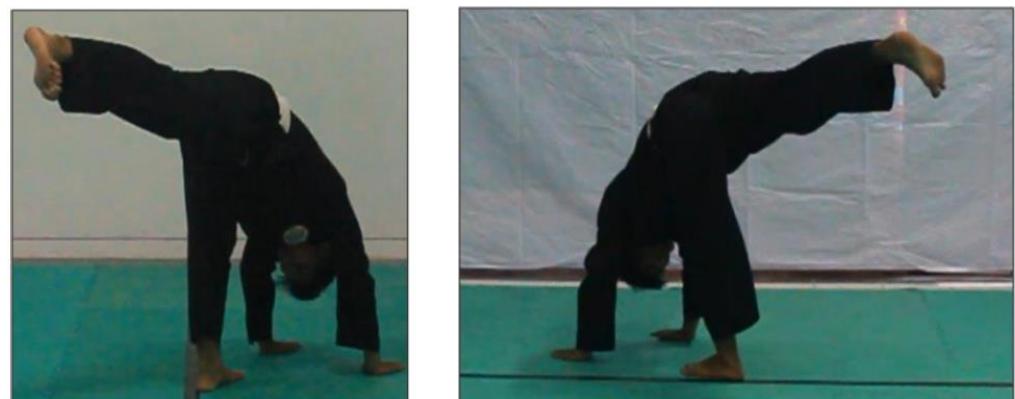
Sikap pasang IPSI 6 (kuda-kuda tengah)

1. Jurus 12



Gambar 89. Jurus 11 gerakan 3

Mundur kaki kanan serong sikut atas dengan tangan kiri, membentuk kuda-kuda tengah.



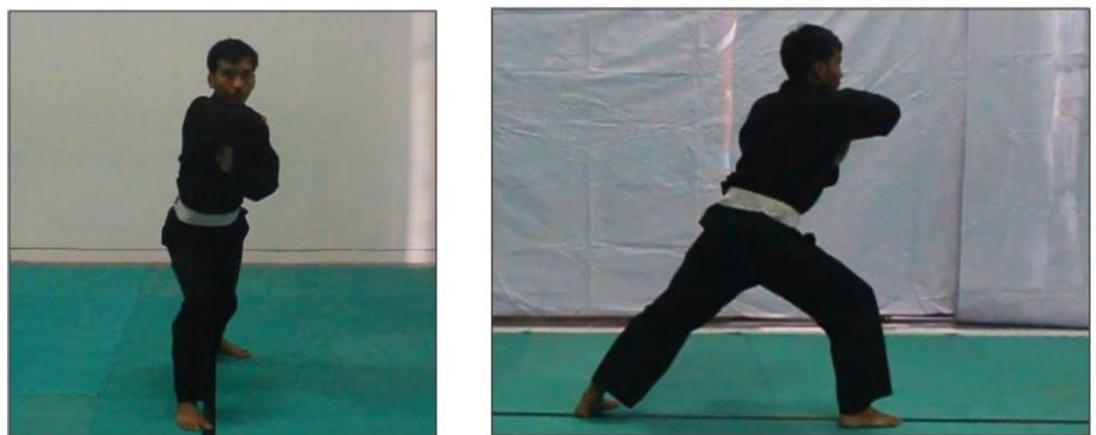
Gambar 90. Jurus 11 gerakan 4

Memutar badan ke kanan kemudian tendangan belakang kanan dengan tumpuan kedua tangan dibawah, ke arah serong.



Gambar 91. Jurus 11 gerakan 5

Putar badan ke kanan sapa rebah dengan kaki kiri, tangan kanan memegang lantai tangan kiri terbuka melindungi kepala.



Gambar 92. Jurus 11 gerakan 6

Berdiri dengan kaki kiri mundur, kuda-kuda kanan depan dengan posisi tangan menikut depan.



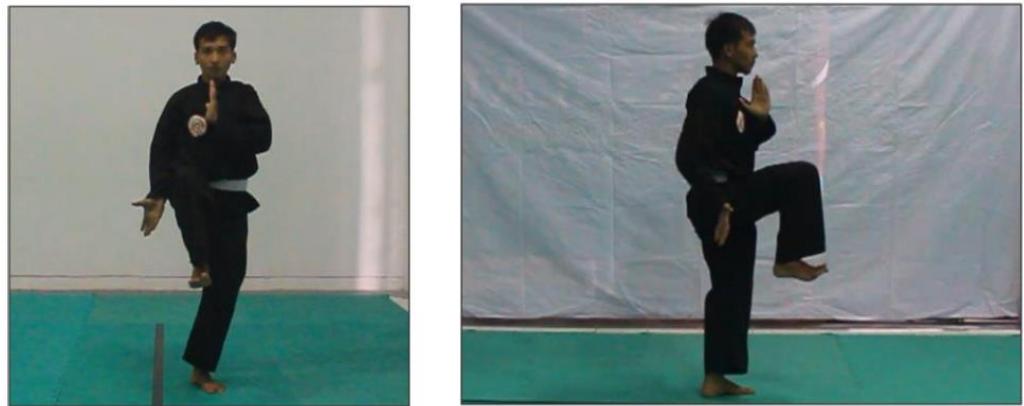
Gambar 93. Jurus 11 gerakan 7

Kaki kanan mundur sejajar dengan kaki kiri membentuk kuda-kuda tengah dan tangkisan gedik tangan kanan.



Gambar 94. Jurus 11 gerakan 8

Menyolok kearah depan dengan tangan kiri posisi kuda-kuda samping kanan, tangan kanan mengepal di depan dada.



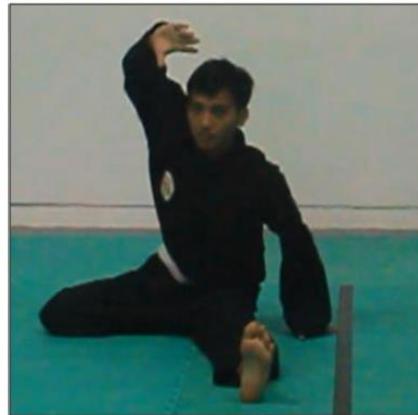
Gambar 95. Jurus 12 gerakan 1

Interval, angkat kaki kanan, sikap pasang 10 (angkat kaki kanan)
tangan kanan terbuka dibawah dan tangan kiri menutup dada.



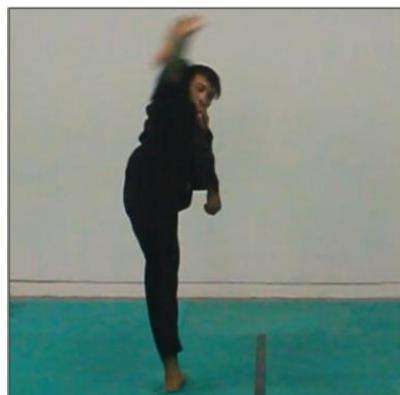
Gambar 96. Jurus 12 gerakan 2

Mundur kaki kanan sikap pasang 9 kuda-kuda berat dibelakang
(kaki kanan).



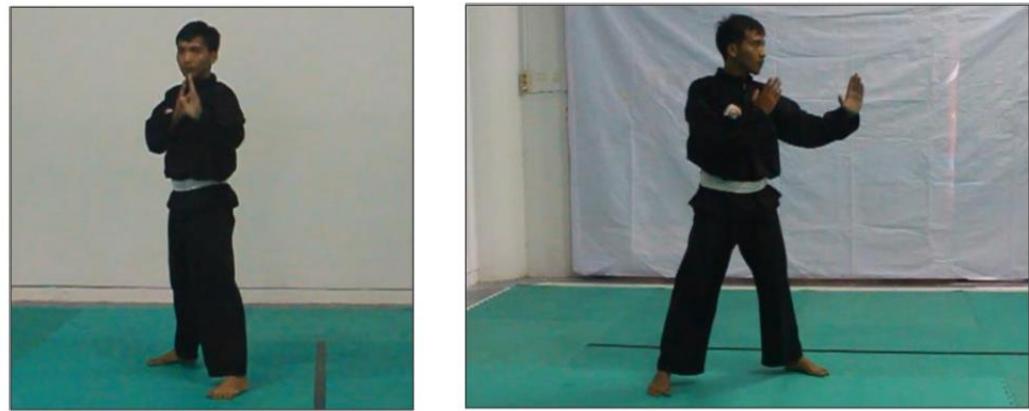
Gambar 97. Jurus 12 gerakan 3

Melingkar kekanan sapuan rebah belakang kanan.



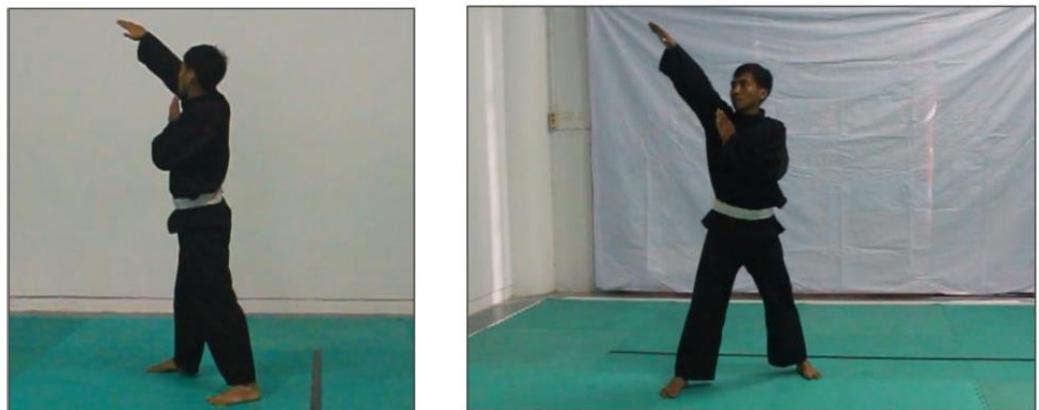
Gambar 98. Jurus 12 gerakan 4

Berdiri pasang kanan, dilanjutkan tendangan baling atas kanan
(tendangan memutar)



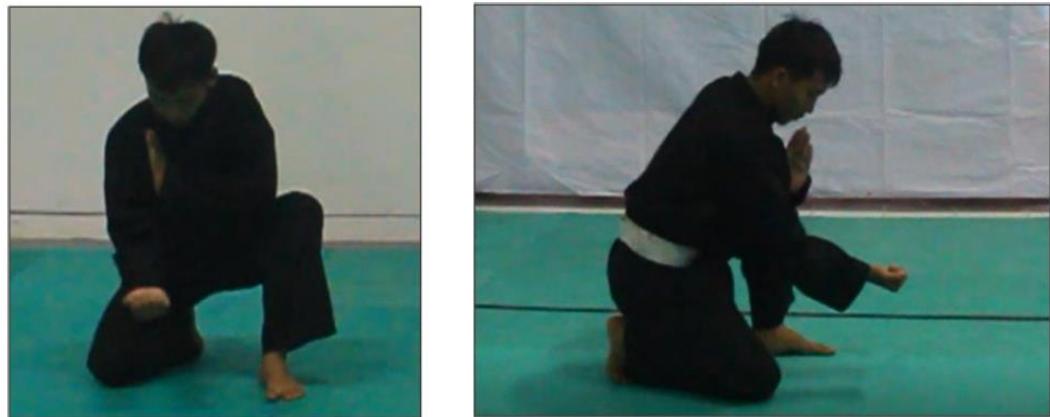
Gambar 99. Jurus 12 gerakan 5

Sikap pasang kanan serong, kedua tangan menyilang di depan dada.



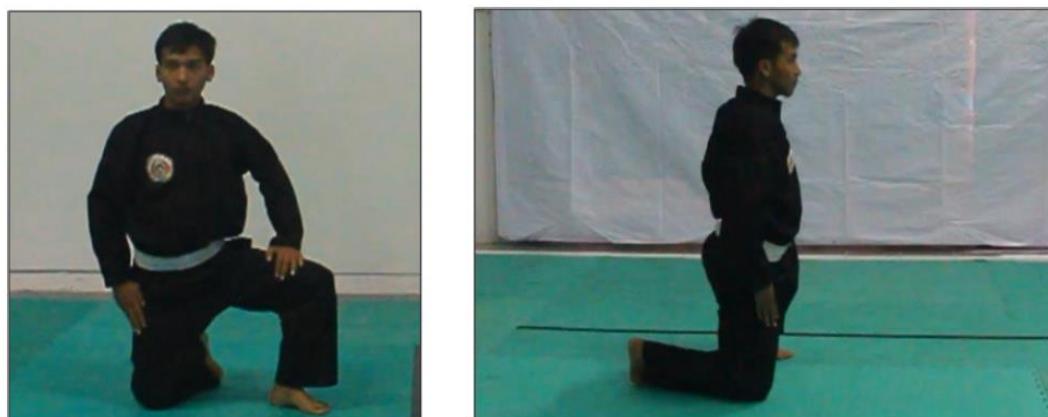
Gambar 100. Jurus 12 gerakan 6

Sikap pasang, dengan kuda-kuda samping, tangan kanan kearah atas terbuka, pandangan kea rah tangan kanan.



Gambar 101. Jurus 12 gerakan 7

Kepruk ke arah bawah.



Gambar 102. Jurus 12 gerakan 8

Sikap terakhir duduk dengan tumpuan kaki kanan.

6. Peraturan Pertandingan Kategori Regu

Penelitian dan pengembangan ini akan membahas lebih dalam mengenai kategori regu. Untuk memperoleh nilai terbaik maka pesilat harus memahami gerak dan aturan dalam pencak silat kategori regu. Aturan Pertandingan kategori regu telah ditetapkan pada peraturan Pertandingan pencak silat tahun 2012 tentang ketentuan bertanding kategori regu:

a. Perlengkapan Bertanding

Pakaian pencak silat model standar, warna hitam dengan sabuk/bengkung warna putih lebar 10 cm yang dipakai tanpa disimpul dan juga tidak terurai serta tanpa aksesoris.

b. Tahapan Pertandingan

Bila Pertandingan diikuti oleh lebih dari 7 (tujuh) peserta maka dipergunakan sistem pool. Tiga peraih nilai tertinggi dari setiap pool ditampilkan kembali untuk mendapatkan penilaian di tahap berikutnya, kecuali tahap Pertandingan berikutnya adalah babak final. Peserta tingkat final adalah 3 (tiga) pemenang menurut urutan perolehan nilai dari tahapan pool Pertandingan sebelumnya. Jumlah pool ditetapkan oleh rapat antara Delegasi Teknik, Ketua Pertandingan dan Dewan Juri serta disampaikan kepada peserta dalam Rapat Teknik. Pembagian pool peserta dilakukan melalui undian dalam Rapat Teknik. Setiap kategori regu, minimal harus diikuti oleh 2 (dua) peserta, dan langsung babak final.

c. Waktu Pertandingan

Waktu penampilan dalam pertandingan pencak silat kategori regu adalah 3 menit.

d. Tata Cara Pertandingan

Pelaksanaan Pertandingan didahului dengan masuknya para juri dari sebelah kanan Ketua Pertandingan dan setelah memberi hormat serta menyampaikan laporan tentang akan dimulainya tugas penjurian kepada Ketua Pertandingan, para juri mengambil tempat yang telah ditentukan.

Pesilat yang akan melakukan peragaan, memasuki gelanggang dari sebelah kiri Ketua Pertandingan, berjalan menurut adab yang ditentukan, menuju ke titik tengah gelanggang. Memberi hormat kepada Ketua Pertandingan dan selanjutnya berbalik untuk memberi hormat kepada juri.

Sebelum peragaan dimulai Ketua Pertandingan memberi isyarat kepada Para juri, pengamat waktu dan aparat Pertandingan lainnya agar bersiap untuk memulai tugas. Setelah selesai pembukaan salam PERSILAT, gong tanda waktu dimulainya pertandingan dibunyikan, dan peserta Pertandingan langsung melaksanakan peragaan jurus regu baku. Berakhirnya waktu yang ditetapkan ditandai dengan bunyi gong.

Setelah waktu peragaan berakhir, pesilat memberi hormat kepada juri dan Ketua Pertandingan dari titik tengah gelanggang, dan selanjutnya meninggalkan gelanggang dari sebelah kiri Ketua Pertandingan, berjalan menurut adab yang telah ditentukan.

Pengamat waktu mencatat dan menandatangani formulir catatan waktu peragaan pesilat untuk disahkan oleh Ketua Pertandingan dan segera diumumkan untuk diketahui oleh juri yang bertugas. Petugas gelanggang mengambil formulir hasil penilaian juri dan menyerahkannya kepada DewanJuri kecuali penilaian dengan menggunakan sistem penilaian digital.

Setelah selesai perhitungan para juri, meninggalkan tempatnya secara tertib menuju Ketua Pertandingan, memberi hormat dan melaporkan tentang selesaiannya pelaksanaan tugas. Selanjutnya para juri meninggalkan gelanggang dari sebelah kiri Ketua Pertandingan.

e. Ketentuan Bertanding

Aturan bertanding: Peserta menampilkan Jurus Wajib Regu selama 3 (tiga) menit. Toleransi kelebihan atau kekurangan waktu adalah 10 (sepuluh) detik untuk golongan usia dini, pra remaja dan pendekar 5 (lima) detik untuk golongan remaja & dewasa. jika penampilan lebih dari batas toleransi waktu yang diberikan akan dikenakan hukuman. Jurus Wajib Regu diperagakan menurut urutan gerak dan kebenaran teknik jurus, kekompakan irama gerakan, kemantapan dan penjiwaan yang ditetapkan untuk jurus ini. Diperkenankan bersuara secara tidak berlebihan.

Hukuman: Hukuman pengurangan nilai dijatuhkan kepada peserta karena kesalahan terdiri atas faktor kesalahan dalam jurus dan rincian gerakan:

- 1) Pengurangan nilai 1 (satu) dikenakan kepada peserta setiap kali yang bersangkutan melakukan gerakan yang salah, yaitu: (1) Kesalahan dalam rincian gerak. (2) Kesalahan urutan rincian gerak.
- 2) Pengurangan nilai 1 (satu) dikenakan kepada peserta untuk setiap gerakan yang tertinggal (tidak ditampilkan): (1) Pengurangan nilai 1 (satu) dikenakan kepada peserta setiap kali yang bersangkutan menampilkan gerakan tidak kompak di antara peserta. (2) Hukuman diskualifikasi diberikan kepada pesilat yang tidak menampilkan salah satu jurus dan/atau memperagakan urutan jurus yang salah.

Faktor Waktu: Peragaan kurang atau lebih dari 3 (tiga) menit

- 1) Penampilan kurang atau lebih dari 10 sampai dengan 15 detik dikenakan pengurangan nilai 10 untuk usia dini, pra remaja & pendekar.
- 2) Penampilan kurang atau lebih dari 5 sampai dengan 15 detik dikenakan pengurangan nilai 10 untuk remaja & dewasa.
- 3) Penampilan yang melebihi waktu toleransi, maka peragaanya dibatalkan dan dinyatakan diskualifikasi.

Faktor lain-lain:

- 1) Pengurangan nilai 5 (lima) dikenakan kepada peserta setiap kali yang bersangkutan keluar dari gelanggang (10 m X 10 m).
- 2) Pengurangan nilai 5 (lima) dikenakan kepada peserta yang memakai pakaian yang tidak sepenuhnya menurut ketentuan yang berlaku.

Undur Diri: Pesilat dinyatakan undur diri apabila setelah 3 (kali) pemanggilan oleh Sekretaris Pertandingan tidak memasuki gelanggang untuk memperagakan kategori regu. Setiap pemanggilan dengan tenggang waktu 30 detik.

Diskualifikasi:

- 1) Penilaian terhadap peserta menjadi batal, bila setelah berakhirnya penampilan didapati bahwa ada jurus yang tidak diperagakan oleh peserta. Dalam hal ini peserta dikenakan hukuman diskualifikasi.
- 2) Pesilat yang memakai pakaian yang menyimpang dari ketentuan Pertandingan dinyatakan diskualifikasi.
- 3) Tidak dapat menunjukan surat keterangan sehat sebelum bertanding.

f. Penilaian

Penilaian terdiri atas: Nilai Kebenaran yang mencakup unsur:

- 1) Kebenaran gerakan dalam setiap jurus.
- 2) Kebenaran urutan gerakan.
- 3) Kebenaran urutan jurus.

Nilai diperhitungkan dari jumlah gerakan Jurus Wajib Regu (100 gerakan) dikurangi nilai kesalahan.

Nilai kekompakan, kemantapan dan soliditas yang mencakup unsur:

- 1) Kekompakan, kemantapan dan soliditas gerakan.
- 2) Keserasian irama gerak.
- 3) Kesamaan penghayatan gerak.
- 4) Tenaga dan stamina.

Pemberian nilai antara 50 sampai dengan 60 angka yang dinilai secara total/terpadu di antara keempat unsur kekompakan, kemantapan dan soliditas.

g. Penentuan dan Pengumuman Pemenang

adalah peserta yang mendapat nilai tertinggi untuk penampilannya. Jika terdapat nilai yang sama, pemenangnya adalah peserta dengan jumlah nilai kebenaran tertinggi. Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya adalah peserta dengan jumlah nilai kekompakan, kemantapan dan solidaritas tertinggi. Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya adalah peserta dengan waktu peragaan lebih atau kurang yang terkecil mendekati kepada ketepatan waktu 3 (tiga) menit. Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya adalah

peserta dengan jumlah nilai hukuman terkecil. Jika nilai masih tetap sama, pemenangnya akan diundi oleh Ketua Pertandingan disaksikan oleh Delegasi Teknik, Dewan Juri dan Tim Manajer pesilat bersangkutan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa jurus regu merupakan rangkaian gerak yang diperagakan dalam perlombaan pencak silat kategori regu. Pencak silat kategori regu adalah perlombaan yang dilakukan oleh tiga orang dari 1 kubu yang menampilkan rangkaian jurus regu wajib yang sudah dibakukan. Rangkaian jurus regu ini terdapat 12 jurus tangan kosong. Kategori regu dipimpin oleh 5 juri yang menilai setiap gerakan jurus yang dilakukan oleh pesilat. Total gerakan yang dinilai pada kategori regu yaitu 100 gerak. Apabila pesilat melakukan kesalahan gerak maka dari nilai 100 akan mendapat pengurangan nilai kesalahan yang disebut dengan nilai kebenaran gerak. Penilaian dalam regu selain itu juga terdapat nilai kemantapan/ stamina. Semakin pesilat itu melakukan gerak jurus dengan baik dan benar maka nilainya akan semakin tinggi. Kemenangan pada kategori regu ini ditentukan dengan cara melihat rata-rata nilai tertinggi pesilat.

Media latihan ini merupakan salah satu alat untuk mendukung model latihan yang dilakukan oleh pelatih. Model latihan terdiri atas prosedur atau langkah-langkah yang dilakukan oleh pelatih dan atlet untuk mencapai sasaran latihan. Model latihan sebenarnya juga bisa dianggap sebagai model pembelajaran, di mana saat pelatih membantu atlet memperoleh informasi, gagasan, *skill*, nilai, cara berpikir, dan tujuan mengekspresikan diri, pelatih

sebenarnya sedang mengajari atlet untuk belajar (Scanlan & Tucker: 2014).

Untuk memberikan materi seorang pelatih perlu juga memahami materi tersebut dan mengetahui cara yang baik untuk menyampaikan materi dengan baik karena keberhasilan atletnya dalam hal ini adalah pesilat tidak terlepas dari pelatih yang baik.

Media latihan jurus regu pencak silat yang akan dikembangkan juga dapat digunakan untuk mengajarkan atlet bersosial dengan pelatih atau temannya dengan menggunakannya secara berkelompok atau secara bergantian melakukan gerakan dalam video dan saling mengoreksi gerakan yang telah ditiru. Media latihan yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini mencakup materi dasar pencak silat jurus regu, gerak jurus regu pencak silat yang terdiri dari 12 jurus dengan 100 gerakan, hingga peraturan kategori regu. Pemanfaatan media latihan ini diharapkan dapat memahami secara keseluruhan dari jurus regu pencak silat.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian-penelitian yang telah dilakukan yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Galuh Yuliar Denata (2015) pengembangan model latihan teknik pesilat remaja kategori tunggal. Penelitian ini mengembangkan model latihan yang bermanfaat untuk meningkatkan komponen biomotor yang dibutuhkan pesilat remaja kategori tunggal meliputi: kekuatan, ketahanan, kecepatan, kelincahan, koordinasi, dan fleksibilitas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model latihan yang dikembangkan sangat layak.

2. Bayu Iswana (2012) model latihan keterampilan gerak pencak silat anak usia 9-12 tahun. Penelitian ini menghasilkan sebuah buku pedoman latihan keterampilan gerak pencak silat anak usia 9-12 tahun serta dikemas dalam CD. Isi dari hasil produk di dalamnya terdapat 6 model latihan, (1) kucing dan tikus, (2) bentengan, (3) gobak sodor, (4) jala ikan, (5) berburu burung, (7) elang dan anak ayam. Hasil penilaian ahli materi terhadap produk bahwa model sesuai dengan karakteristik anak usia 9-12 tahun serta kebutuhan dalam olahraga pencak silat. Model ini terdapat aspek kognitif, afektif dan psikomotor, sehingga model layak dan efektif untuk digunakan.
3. Judul Penelitian “Pengembangan Media latihan Jurus Tunggal Pencak Silat Berbasis Android” Penelitian ini dilakukan Oleh Rian Triprayogo tahun 2017. Hasil dari penelitian ini adalah berupa produk multimedia yang menunjukan bahwa produk yang dikembangkan dalam kategori sangat baik.

C. Kerangka Pikir

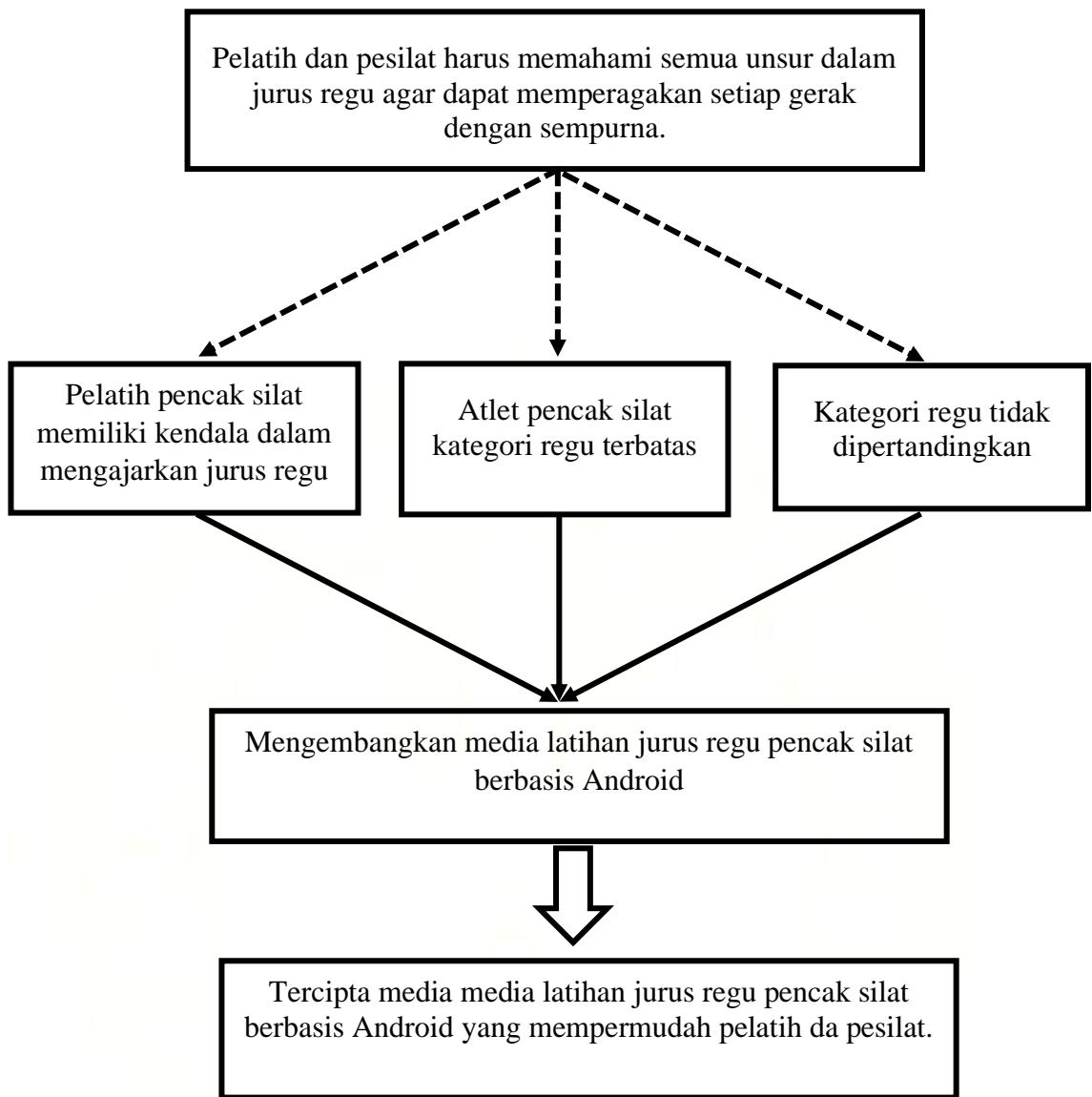
Pelatih dan pesilat harus memahami semua unsur dalam jurus regu agar dapat memperagakan setiap gerak dengan sempurna. Setiap gerakan dalam jurus regu memiliki teknik, sasaran, dan fungsi yang berbeda oleh karena itu pesilat harus memahami jurus regu secara mendalam. Seorang pesilat atau atlet kategori seni regu harus memahami semua unsur yang terdapat dalam jurus regu sehingga dapat memperagakan setiap gerak dengan sempurna.

Pelatih mempelajari jurus regu dalam pencak silat menggunakan media buku yang disertai dengan gambar. Pelatih yang memiliki lisensi pelatih pencak silat mempelajari jurus regu ketika pelatihan atau kursus, namun waktu pelatihan

ini hanya dilakukan kurang lebih hanya dalam waktu satu minggu sehingga tidak semua aturan pertandingan yang ada dipresentasikan, khususnya untuk jurus regu karena terdapat 100 gerak tidak dijelaskan secara rinci setiap gerakan. Proses penyampaian materi yang kurang rinci dalam setiap gerak jurus regu yang disampaikan kepada pesilat saat latihan semakin mengurangi pemahaman gerak dalam jurus regu. Karena itu jumlah pesilat yang memahami jurus regu jumlahnya sedikit. Hal ini membuat Pertandingan kategori regu tidak dipertandingkan. Hal ini membuat regenerasi atlet kategori regu kurang baik.

Untuk masalah di atas peneliti bertujuan untuk mengembangkan media latihan jurus regu pencak silat yang di dalamnya terdapat penjelasan baik secara teori jurus regu maupun video gerak jurus regu dan teks sehingga pelatih dan pesilat akan mudah untuk mempelajari gerakan-gerakan pada jurus regu, serta terdapat juga peraturan Pertandingan jurus regu. Video cenderung lebih mudah dipahami oleh seseorang dan mudah diingat, selain itu video dapat menggambarkan secara jelas setiap gerakan yang ada. Hasil pengembangan produk media latihan jurus regu pencak silat diharapkan mampu untuk meningkatkan hafalan pesilat terhadap setiap gerakan dalam jurus regu pencak silat, meningkatkan pemahaman pesilat terhadap setiap gerakan dalam jurus regu pencak silat, menambah percaya diri pesilat dalam penampilan jurus regu pencak silat, membantu pelatih untuk mempresentasikan gerakan jurus regu kepada pesilatnya, dan membantu instruktur pelatih dan juri pencak silat untuk menjelaskan rincian gerak pencak silat khususnya pada pencak silat kategori regu.

Skema kerangka berfikir pengembangan media latihan jurus regu pencak silat adalah sebagai berikut:



keterangan: fakta solusi hasil

Gambar 103. Gambar skema kerangka pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pikir di atas, pertanyaan penelitian dalam penelitian pengembangan ini, yaitu “Bagaimana mengembangkan media latihan jurus regu pencak silat berbasis android yang efektif?”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian ini merupakan (*research and development*). Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk, seperti yang dikemukakan oleh Borg & Gall (2007) jenis penelitian ini digunakan untuk merancang produk yang selanjutnya diuji cobakan, dievaluasi, serta disempurnakan sampai pada kriteria tertentu. Pada penelitian ini produk yang dikembangkan berupa media latihan jurus regu pencak silat berbasis android. Pencak silat merupakan cabang olahraga yang mulai mendunia, oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas dari pertandingan pencak silat khususnya pencak silat kategori regu maka dibutuhkan juga suatu media untuk meningkatkan kualitas pemahaman terhadap jurus regu baik dari segi pengertian jurus regu, gerak jurus regu, dan juga peraturan pertandingan jurus regu.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan suatu rangkaian langkah-langkah dalam mengembangkan sebuah produk. Langkah-langkah dalam penelitian ini mengikuti langkah yang dikemukakan oleh Borg & Gall (2007: 589-594) yang terdiri atas penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, mengembangkan produk awal, pengujian lapangan awal, melakukan revisi utama, melakukan uji coba lapangan awal, melakukan revisi, melakukan uji lapangan utama, melakukan revisi, melakukan uji lapangan oprasional, dan revisi produk akhir. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti hanya melakukan melaksanakan langkah

pengembangan sampai tahap revisi akhir. Berikut akan dijelaskan langkah-langkah penelitian pengembangan pada penelitian ini:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Terdiri dari beberapa tahap yang dilakukan, yaitu:

- a. Studi pustaka, mengkaji teori gerak jurus regu pencak silat kategori regu yang ditetapkan oleh IPSI atau PERSILAT dan menganalisis penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan media yang akan dikembangkan.
- b. Observasi dan studi lapangan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan ditemukan asumsi bahwa Masih terdapat pelatih yang tidak hafal jurus regu.
- c. Analisis Kebutuhan terhadap media latihan berbasis multimedia. Pencak silat belum memiliki media latihan jurus regu pencak silat kategori seni regu yang secara visual menjelaskan secara terperinci setiap gerakan pada setiap jurusnya khususnya media video dan menjelaskan teori serta peraturan Pertandingan jurus regu.
- d. Analisis tujuan dilakukan dengan merumuskan tujuan yaitu berkaitan dengan jurus regu pencak silat kategori regu.

2. Perencanaan

Adapun tahapan perencanaan pada pengembangan produk ini dilakukan dengan:

- a. Menganalisis materi yang akan ditampilkan

Materi dalam penelitian pengembangan ini membahas jurus regu pencak silat kategori regu, peraturan Pertandingan jurus regu, gerak jurus regu disertai dengan video rincian gerak dalam masing masing jurus.

b. Menentukan video yang akan digunakan

Video digunakan untuk mengilustrasikan contoh jurus regu yang terdapat dalam aturan pencak silat kategori seni regu. Video ini secara detail menunjukkan rincian gerak dalam setiap jurus regu

3. Mengembangkan Produk Awal

Penelitian ini dimulai dengan merencanakan atau membuat draf media latihan yang akan diterapkan kepada subjek penelitian. Data awal yang sudah dikumpulkan selanjutnya dilakukan analisis agar diperoleh hasil model penelitian yang tepat. Hal berikut ini merupakan hal yang perlu mendapatkan perhatian dalam rangka mengembangkan produk awal:

- a. Menganalisis jurus regu pencak silat yang sesuai dengan aturan IPSI atau PERSILAT.
- b. Menganalisis cara belajar jurus regu pencak silat pada setiap tempat latihan pencak silat.
- c. Menganalisis media belajar jurus regu pencak silat kategori regu.
- d. Mengembangkan media latihan jurus regu pencak silat kategori regu untuk meningkatkan kualitas gerak dalam menampilkan gerak jurus regu.

Hasil pada tahapan ini berupa rancangan awal tentang pengembangan media latihan jurus regu pencak silat kategori regu yang dapat menjelaskan

materi jurus regu, peraturan Pertandingan jurus regu dan secara rinci menjelaskan setiap gerakan dalam jurus dengan video dan teks. Setiap masing-masing jurus disertai dengan panduan video studi gerak dengan menampilkan seorang peraga jurus regu. Setelah disusun produk awal yang sudah disusun selanjutnya divalidasi oleh ahli. Ahli yang terlibat dalam pengembangan ini yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi dan ahli media dilakukan oleh para pakar yang terkait diantaranya yaitu, (1) pakar bidang pencak silat, (2) pakar bidang media. Tujuan validitas adalah untuk mendapatkan pengesahan serta masukan dari para pakar terhadap draf produk yang dihasilkan

4. Pengujian Lapangan Awal

Pengujian lapangan awal dimaksudkan untuk menguji media yang sudah disusun dan sudah mendapatkan masukan dari beberapa ahli serta sudah direvisi sesuai saran. Pengujian awal ini dilaksanakan terbatas dan melibatkan satu daerah di kabupaten Sleman. Pengambilan data dilakukan dengan cara peneliti membagikan angket kepada pesilat. Data dan masukan yang diperoleh dipergunakan oleh peneliti untuk memperbaiki produk sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5. Melakukan Revisi Utama

Revisi utama dilakukan setelah pengujian lapangan awal. Langkah ini dilakukan agar produk yang dikembangkan ini sesuai dan dapat diuji cobakan pada uji lapangan utama.

6. Melakukan Uji Coba Lapangan Utama

Uji lapangan utama dilakukan setelah revisi atas uji lapangan awal sudah dilakukan. Uji lapangan utama dimaksudkan untuk menguji produk dalam skala yang lebih luas, dalam hal ini pelaksanaan uji lapangan utama dilakukan di beberapa kabupaten di DIY.

7. Melakukan Revisi Produk yang Siap Dioperasionalkan

Setelah melakukan uji lapangan utama, peneliti mendapatkan masukan dari pelatih dan pesilat atau pengguna. Masukan tersebut kemudian ditindaklanjuti melalui revisi pada tahapan ini. Setelah produk direvisi sesuai saran produk yang dikembangkan siap digunakan dalam uji lapangan operasional.

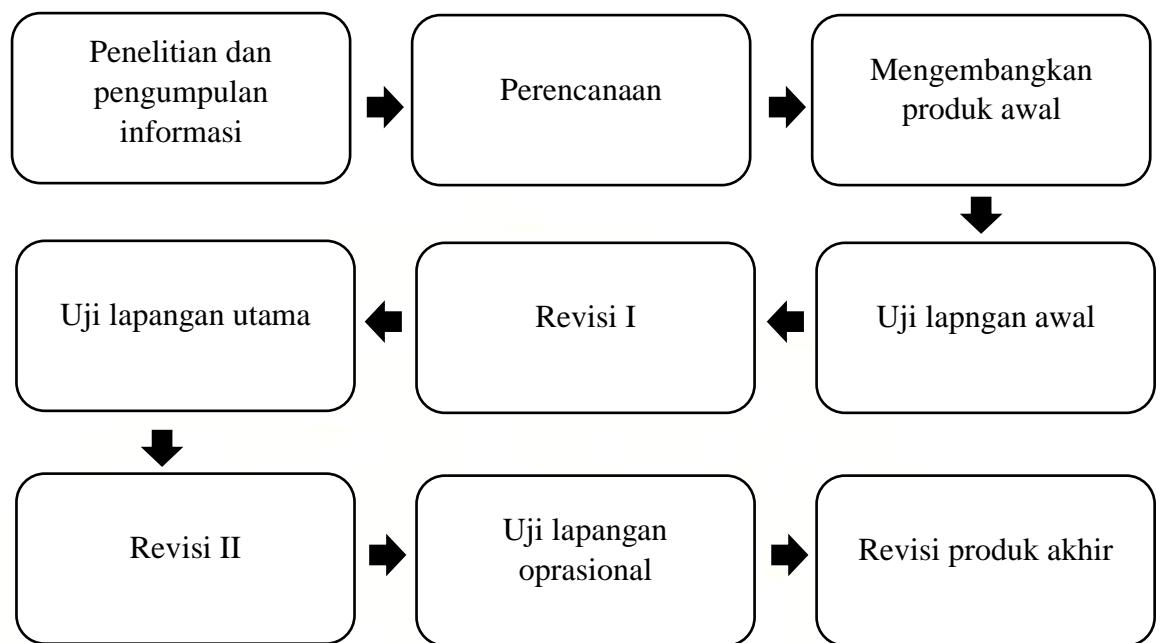
8. Melakukan Uji Lapangan Operasional

Tujuan dari uji lapangan operasional yaitu untuk melihat sejauh mana kebermanfaatan produk yang dikembangkan atau efektifitas produk. Pengujian ini dilakukan dengan menerapkan penggunaan media yang dikembangkan kepada pelatih dan pesilat. Pada uji lapangan operasional dilakukan penilaian *pre-test* dan *post-test* kemampuan teori dan praktik.

9. Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir dilakukan setelah pelaksanaan uji lapangan operasional. Revisi ini merupakan revisi akhir sebelum mendapatkan produk akhir. Revisi dilakukan berdasarkan keadaan lapangan saat penggunaan produk, kemampuan pesilat dan pelatih setelah menggunakan produk, dan masukan-masukan dari pengguna.

Langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

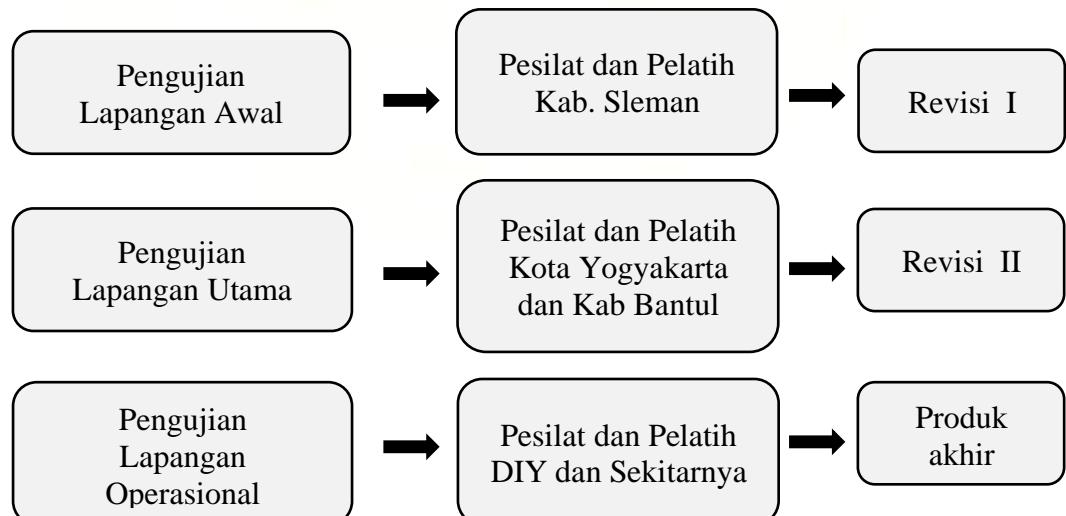


Gambar 104. Prosedur Pengembangan

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba Produk

a. Desain Uji Coba



Gambar 105. Desain Uji Coba Produk.

b. Subjek Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini yaitu pelatih pencak silat dan pesilat remaja dan dewasa. Dikarenakan jumlah total subjek uji coba tidak diketahui, maka peneliti menggunakan teknik sampling insidental untuk menentukan subjek uji coba. Sampling insidental adalah sampling yang ditemukan secara kebetulan serta memenuhi syarat untuk dijadikan subjek, demikian menurut Sugiono (2011: 143). Jumlah total subjek uji coba sebanyak subjek yang terdiri atas 59 yang terdiri atas 13 pelatih dan 46 pesilat.

Pengujian lapangan awal dilakukan pada pesilat dan pelatih di kabupaten Sleman sejumlah 18 subjek yang terdiri atas 5 pelatih dan 8 pesilat. Pengujian lapangan utama dilakukan pada pelatih dan pesilat di Kabupaten Bantul dan Kota Yogyakarta sejumlah 31 subjek yang terdiri atas 8 pelatih dan 23 pesilat. Subjek uji lapangan operasional atau uji efektifitas dilakukan pada pesilat di provinsi DIY dan Sekitarnya sejumlah 10 subjek.

2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes dan non tes. Teknik tes dilakukan dengan mempraktikan kemampuan secara langsung. Sedangkan teknik non tes menurut Sudijono (2016: 76) non tes digunakan dalam pengamatan yang sistematis melalui angket, wawancara, dan meneliti literatur. Pengumpulan data pada teknik ini menggunakan angket, melakukan pengkiasan terhadap dokumen, serta melakukan pengamatan dan observasi.

Pengamatan dan meneliti dokumen dilakukan untuk mendapatkan data awal terkait kebutuhan akan produk yang akan dibuat. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner/angket *indirec*.

Instrumen lain yang digunakan berupa kuesioner yang digunakan untuk mendapatkan masukan/validasi dari beberapa ahli berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Pada pengujian lapangan awal dan pengujian lapangan utama menggunakan kuesioner penilaian terkait produk.

Menurut Mardaphi (2017: 95) tes subjektif dan tes objektif merupakan bentuk tes yang sering digunakan dalam penelitian. Tes subjektif dan tes objektif digunakan dalam penelitian ini. Pengisian soal yang berisi materi dalam media merupakan bentuk tes objektif dalam penelitian ini. Sedangkan instrumen tes subjektif berupa blangko penilaian kategori regu yang digunakan untuk menilai kemampuan pemahaman gerak regu pesilat. Kedua tes ini digunakan untuk mengetahui keefektifitasan produk.

Tabel 1. Instrumen validasi ahli materi buku

NO	INDIKATOR	SKOR				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi pada buku dengan jurus regu pencak silat					
2	Kebenaran dan kejelasan istilah pada buku dengan yang telah dikemukakan para ahli pencak silat					
3	Keruntutan dan kesistematisan materi pada buku					
4	Kesesuaian gambar jurus regu pencak silat pada buku					
5	Kejelasn materi jurus regu pencak silat dalam buku					
6	Penggunaan Bahasa baku pada buku sesuai dengan kaidah EYD					

7	Penggunaan Bahasa pada buku mudah dimengerti/komunikatif					
8	Penggunaan Bahasa pada buku tidak menimbulkan penafsiran ganda					

Tabel 2. Instrumen validasi ahli materi aplikasi

NO	INDIKATOR	SKOR				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi pada <i>mobile</i> internet dengan jurus regu pencak silat					
2	Kebenaran dan kejelasan istilah pada <i>mobile</i> internet dengan yang telah dikemukakan para ahli pencak silat					
3	Keruntutan dan kesistematisan materi pada <i>mobile</i> internet					
NO	INDIKATOR	SKOR				
		5	4	3	2	1
4	Kejelasan materi jurus regu pencak silat dalam <i>mobile</i> internet					
5	Kesesuaian video gerak jurus regu pencak silat pada <i>mobile</i> Internet					
6	Penggunaan Bahasa baku pada <i>mobile</i> internet sesuai dengan kaidah EYD					
7	Penggunaan Bahasa pada <i>mobile</i> internet mudah dimengerti/komunikatif					
8	Penggunaan Bahasa pada <i>mobile</i> internet tidak menimbulkan penafsiran ganda					

Tabel 3. Instrumen validasi ahli media buku

INO	INDIKATOR	SKOR				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian ukuran buku					
2	Penampilan unsure tata letak pada sampul					
3	Sampul menampilkan pusat pandang yang baik					
4	Warna menarik					

5	Ukuran hurup judul lebih dominan dan proposional disbanding nama pengarang					
6	Ilustrasi sampul					
7	Konsistensi tata letak					
8	Pemisahan antar paragraf jelas					
9	Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai					
10	Penggunaan varisi huruf					
11	Ilustrasi dan keterangan gambar					

Tabel 4. Instrumen validasi ahli media mobile internet

NO	INDIKATOR	SKOR				
		5	4	3	2	1
1	Tata letak (menu, tombol, dll)					
2	Kualitas warna					
3	Kualitas huruf/angka (bentuk dan ukuran)					
4	Kualitas gambar					
5	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca					
6	Evisiensi penggunaan layer					
7	Ketepatan respon media terhadap peintah yang diberikan					
8	Kecepatan respon media terhadap perintah yang diberikan					
9	Keudahan pengoprasian media					
10	Kompatibilitas/penyesuaian keberbagai jenis perangkat lunak					
11	Reusable/dapat digunakan kembali					
12	Pemaketan program media latihan					

Tabel 5. Instrumen ujicoba lapangan awal dan uji coba lapangan utama media aplikasi untuk atlet

NO	INDIKATOR	SKOR				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan Bahasa baku pada <i>mobile</i> internet sesuai dengan kaidah EYD					
NO	INDIKATOR	SKOR				
		5	4	3	2	1
2	Penggunaan Bahasa pada <i>mobile</i> internet mudah dimengerti/komunikatif					
3	Penggunaan Bahasa pada <i>mobile</i> internet tidak menimbulkan penafsiran ganda					
4	Tata Letak (menu, tombol, dll)					
5	Kualitas warna					
6	Kualitas huruf/angka (bentuk dan ukuran)					
7	Kualitas gambar					
8	Huruf yang digunakan untuk menarik dan mudah dibaca					
9	Efisiensi penggunaan layer					
10	Ketepatan respon media terhadap perintah yang diberikan					
11	Kecepatan respon media terhadap perintah yang diberikan					
12	Kemudahan pengoperasian media					

Tabel 6. Instrumen ujicoba lapangan awal dan uji coba lapangan utama media buku untuk atlet

NO	INDIKATOR	SKOR				
		5	4	3	2	1
1	Kejelasn materi jurus regu pencak silat dalam buku					
2	Penggunaan Bahasa baku pada buku sesuai dengan kaidah EYD					
3	Penggunaan Bahasa pada buku mudah dimengerti/komunikatif					
4	Penggunaan Bahasa pada buku tidak menimbulkan penafsiran ganda					
5	Kesesuaian ukuran buku					
6	Penampilan unsur tata letak pada sampul					
7	Sampul menampilkan pusat pandang yang baik					
8	Warna menarik					
9	Ukuran hurus judul lebih dominan dan proporsional disbanding nama pengarang					
10	Ilustrasi sampul					
11	Konsistensi tata letak					
12	Pemisahan antar paragraf jelas					
13	Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai					

Tabel 7. Instrumen ujicoba lapangan awal dan uji coba lapangan utama media aplikasi untuk pelatih

NO	INDIKATOR	SKOR				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi pada <i>mobile</i> internet dengan jurus regu pencak silat					
2	Kebenaran dan kejelasan istilah pada <i>mobile</i> internet dengan yang telah dikemukakan para ahli pencak silat					
3	Keruntutan dan kesistematisan materi pada <i>mobile</i> internet					
4	Kejelasn materi jurus regu pencak silat dalam <i>mobile</i> internet					

5	Kesesuaian video gerak jurus regu pencak silat pada <i>mobile</i> Internet					
6	Penggunaan Bahasa baku pada <i>mobile</i> internet sesuai dengan kaidah EYD					
7	Penggunaan Bahasa pada <i>mobile</i> internet mudah dimengerti/komunikatif					
8	Penggunaan Bahasa pada <i>mobile</i> internet tidak menimbulkan penafsiran ganda					
9	Tata Letak (menu, tombol, dll)					
10	Kualitas warna					
11	Kualitas huruf/angka (bentuk dan ukuran)					
12	Kualitas gambar					
13	Huruf yang digunakan untuk menarik dan mudah dibaca					
14	Efisiensi penggunaan layer					
15	Ketepatan respon media terhadap perintah yang diberikan					
16	Kecepatan respon media terhadap perintah yang diberikan					
17	Kemudahan pengoperasian media					
18	Kompatibilitas/penyesuaian ke berbagai jenis perangkat lunak					
19	Reusable/ dapat digunakan kembali					
20	Pemaketan program media latihan					

Tabel 8. Instrumen ujicoba lapangan awal dan uji coba lapangan utama media buku untuk pelatih

NO	INDIKATOR	SKOR				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi pada buku dengan jurus regu pencak silat					
2	Kebenaran dan kejelasan istilah pada buku dengan yang telah dikemukakan para ahli pencak silat					
3	Keruntutan dan kesistematisan materi pada buku					

4	Kesesuaian gambar jurus regu pencak silat pada buku					
5	Kejelasn materi jurus regu pencak silat dalam buku					
6	Penggunaan Bahasa baku pada buku sesuai dengan kaidah EYD					
7	Penggunaan Bahasa pada buku mudah dimengerti/komunikatif					
8	Penggunaan Bahasa pada buku tidak menimbulkan penafsiran ganda					
9	Kesesuaian ukuran buku					
10	Penampilan unsur tata letak pada sampul					
11	Sampul menampilkan pusat pandang yang baik					
12	Warna menarik					
13	Ukuran hurus judul lebih dominan dan proporsional disbanding nama pengarang					
14	Ilustrasi sampul					
15	Konsistensi tata letak					
NO	INDIKATOR	SKOR				
		5	4	3	2	1
16	Pemisahan antar paragraf jelas					
17	Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai					
18	Penggunaan variasi huruf					
19	Ilustrasi dan keterangan gambar					

Tabel 9. Instrumen uji operasional pemahaman materi

VARIABEL	FAKTOR	INDIKATOR	NO ITEM
Pengembangan Media latihan Jurus Regu	Pencak Silat	Pengertian pencak silat	1
		Sejarah pencak silat	2
		Pertandingan pencak silat	3
		Teknik dasar pencak silat	4
		Nilai-nilai dalam pencak silat	5

Jurus Tunggal	Pengertian jurus regu	6
	Gelanggang Pertandingan	7
	Penilaian jurus regu	8
	Gerakan jurus regu	9, 10, 11, 12
	Pertarungan Pertandingan	13, 14, 15, 16, 17 18, 19

Tabel 10. Instrumen uji operasional tes praktik

BLANGKO PENILAIAN JURUS REGU PENCAK SILAT
USA DINI, PRA REMAJA, REMAJA, DAN DEWASA

DATA NILAI KATEGORI : BEREGU	PUTRA	NAMA : 1. 2. 3.	RINCIAN DAN URUTAN JURUS			
NOMOR UNDIAN : <input type="text"/>	PUTRI	KONTINGEN :				
UNSUR NILAI	1	2	3	4	5	6
- RINCIAN GERAKAN - URUTAN GERAKAN - GERAKAN TIDAK DITEMULAN - URUTAN JURUS	9 9 7	9 18 8	10 37 9	9 37 10	7 44 11	8 52 12
	61	72	81	85	93	100
JUMLAH NILAI KEBENARAN : 100	- <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>					
KEMANTAPAN / PENGHAYATAN / STAMINA (BATASAN NILAI : 50 – 60)						
HUKUMAN / PENALTY						
1. Waktu	>11-15 (-10)	>16-30 (-15)	>31 (-20)	1. <input type="text"/> 2. <input type="text"/> 3. <input type="text"/> 4. <input type="text"/>		
2. Setiap Kali Keluar Garis X - 5					
3. Pakaian Tidak Sempurna	- 5					
4. Setiap kali mengeluarkan suara X - 5					
Nama Juri :	Tanda Tangan	Tanggal	Diskualifikasi	JUMLAH NILAI <input type="text"/>		
No Juri : <input type="text"/>				

3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas teknik analisis data secara deskriptif dan analisis data secara kuantitatif. Teknik analisis data secara dekriptif digunakan untuk menganalisis hasil pengamatan dan penelitian dokumen. Analisis ini digunakan pada tahapan studi pendahuluan. Teknik analisis data secara kuantitatif menggunakan perhitungan persentase, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *paired simple t-test*.

a. Perhitungan Persentase

Analisis data ini diolah berdasarkan hasil skor kuesioner yang diperoleh. Skor ini di kelompokkan menjadi 5 skala nilai yaitu: 1 = sangat tidak baik, 2 = tidak baik, 3 = cukup baik, 4 = baik, 5 = sangat baik.

Untuk menghitung skor data ini diolah dengan cara frekuensi dibagi dengan jumlah responden dikali 100 persen, seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2001: 129) adalah sebagai berikut:

$$DP = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan : P = Persentase

f = Frekuensi

N = Jumlah responden

100% = Bilangan tetap

b. Uji Efektivitas

Uji *paired simple t-test* digunakan untuk menguji keefektifan produk yang dibuat. Uji ini dilakukan untuk membandingkan kemampuan pesilat sebelum dan sesudah menggunakan media atau produk yang sudah dibuat atau membandingkan kemampuan *pre test* dan *post test*. Sebelum uji *paired simple t-test* dilakukan, uji normalitas dan uji homogenitas data dilakukan terlebih dahulu sebagai syarat uji *paired simple t-test*.

c. Penafsiran Hasil Keputusan

Data yang diperoleh dari penelitian masih berupa angka, oleh karena itu diperlukan penafsiran. Penafsiran dapat dilakukan dengan adanya kriteria. Menurut Mardapi (2017: 146) kriteria yang digunakan untuk menafsirkan angka hasil penelitian tergantung pada skala dan jumlah butir yang digunakan. Pada penelitian ini skala yang digunakan yaitu berjumlah 5 skala dengan rincian skor 5 (sangat sesuai), 4 (sesuai), 3 (cukup sesuai), 2

(kurang sesuai), dan 1 (tidak sesuai). Sedangkan butir yang digunakan bermacam-macam karena setiap angket memiliki jumlah butir yang berbeda.

Untuk penyusun penafsiran hasil penelitian memerlukan rentang nilai (R) dan panjang kelas (p). Rentang nilai merupakan selisih antara nilai maksimum dan minimum. Sedangkan panjang kelas merupakan pembagian antara rentang kelas dengan jumlah skala. Untuk memperjelas penjelasan di atas dapat dilihat formula di bawah ini:

$$\begin{aligned} R &= \text{Nilai Max} - \text{Nilai Min} \\ p &= R : \text{jumlah skala} \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus di atas berikut ini dijabarkan penyusunan penafsiran hasil data pada setiap kuesioner dalam penelitian ini:

1) Kuesioner ahli

Kuesioner pada ahli terdapat 8 butir dengan menggunakan skala Likert dengan 5 pilihan. Nilai maksimal yaitu 40 dan minimal 8.

Nilai tertinggi = jumlah butir soal x nilai skala tertinggi

$$= 8 \times 5 = 40$$

Nilai terendah = jumlah butir soal x nilai skala terendah

$$= 8 \times 1 = 8$$

$$R = \text{Nilai Max} - \text{Nilai Min}$$

$$R = 40 - 8 = 32$$

P = R : 5 standar skala

$$P = 32 : 5 = 6,4$$

Tabel 11. Penafsiran hasil masukan ahli

Skor	Persentase	Kategori
Kurang dari 14,4	Kurang dari 36%	Tidak Sesuai
14,4 S/D 20,7	36% S/D 52%	Cukup Sesuai
20,8 S/D 27,1	52% S/D 68%	Kurang Sesuai
27,2 S/D 33,5	68% S/D 84%	Sesuai
33,6 S/D 40	84% S/D 100%	Sangat Sesuai

2) Kuesioner uji lapangan awal dan utama media aplikasi untuk atlet

Kuesioner pada uji lapangan awal dan utama media aplikasi terdapat 12 butir dengan menggunakan skala Likert dengan 5 pilihan. Nilai maksimal yaitu 60 dan minimal 12.

$$\begin{aligned}\text{Nilai tertinggi} &= \text{jumlah butir soal} \times \text{nilai skala tertinggi} \\ &= 12 \times 5 = 60 \\ \text{Nilai terrendah} &= \text{jumlah butir soal} \times \text{nilai skala terrendah} \\ &= 12 \times 1 = 12 \\ R &= \text{Nilai Max} - \text{Nilai Min} \\ R &= 60 - 12 = 48 \\ P &= R : 5 \text{ standar skala} \\ p &= 48 : 5 = 9,6\end{aligned}$$

Tabel 12. Penafsiran hasil uji lapangan awal dan utama media aplikasi atlet

Skor	Persentase	Kategori
kurang dari 21,6	kurang dari 21,6%	Tidak Sesuai
21,6 s/d 31,5	36% s/d 53%	Cukup Sesuai
31,6 s/d 40,7	53% s/d 68%	Kurang Sesuai
40,8 s/d 50,3	68% s/d 84%	Sesuai
50,4 s/d 60	84% s/d 100%	Sangat Sesuai

3) Kuesioner uji lapangan awal dan utama media buku untuk atlet

Kuesioner pada uji lapangan awal dan utama media buku terdapat 13 butir dengan menggunakan skala Likert dengan 5 pilihan. Nilai maksimal yaitu 65 dan minimal 13.

$$\begin{aligned}\text{Nilai tertinggi} &= \text{jumlah butir soal} \times \text{nilai skala tertinggi} \\ &= 13 \times 5 = 65 \\ \text{Nilai terrendah} &= \text{jumlah butir soal} \times \text{nilai skala terrendah} \\ &= 13 \times 1 = 13 \\ R &= \text{Nilai Max} - \text{Nilai Min} \\ R &= 65 - 13 = 52 \\ P &= R : 5 \text{ standar skala} \\ p &= 52 : 5 = 10,4\end{aligned}$$

Tabel 103. Penafsiran hasil uji lapangan awal dan utama media buku atlet

Skor	Persentase	Kategori
kurang dari 23,4	kurang dari 36%	Tidak Sesuai
23,4 s/d 33,7	36% s/d 52%	Cukup Sesuai
33,8 s/d 44,1	52% s/d 68%	Kurang Sesuai
44,2 s/d 54,5	68% s/d 84%	Sesuai
54,6 s/d 65	84% s/d 100%	Sangat Sesuai

4) Kuesioner uji lapangan awal dan utama media aplikasi untuk pelatih

Kuesioner pada uji lapangan awal dan utama media aplikasi terdapat 20 butir dengan menggunakan skala Likert dengan 5 pilihan. Nilai maksimal yaitu 100 dan minimal 20.

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai tertinggi} &= \text{jumlah butir soal} \times \text{nilai skala tertinggi} \\
 &= 20 \times 5 = 100 \\
 \text{Nilai terendah} &= \text{jumlah butir soal} \times \text{nilai skala terendah} \\
 &= 20 \times 1 = 20
 \end{aligned}$$

$$R = \text{Nilai Max} - \text{Nilai Min}$$

$$R = 100 - 20 = 80$$

$$P = R : 5 \text{ standar skala}$$

$$P = 80 : 5 = 16$$

Tabel 14. Penafsiran hasil uji lapangan awal dan utama media aplikasi pelatih

Skor	Persentase	Kategori
Kurang dari 36	Kurang dari 36%	Tidak Sesuai
36 S/D 51	36% S/D 51%	Cukup Sesuai
52 S/D 67	52% S/D 67%	Kurang Sesuai
68 S/D 83	68% S/D 83%	Sesuai
84 S/D 100	84% S/D 100%	Sangat Sesuai

5) Kuesioner uji lapangan awal dan utama media buku untuk pelatih

Kuesioner pada uji lapangan awal dan utama media buku bagi pelatih terdapat 19 butir dengan menggunakan skala Likert dengan 5 pilihan. Nilai maksimal yaitu 95 dan minimal 19.

Nilai tertinggi	= jumlah butir soal x nilai skala tertinggi = $19 \times 5 = 95$
Nilai terrendah	= jumlah butir soal x nilai skala terrendah = $19 \times 1 = 19$

$$R = \text{Nilai Max} - \text{Nilai Min}$$

$$R = 95 - 19 = 76$$

$$P = R : 5 \text{ standar skala}$$

$$p = 76 : 5 = 15,2$$

Tabel 15. Penafsiran hasil uji lapangan awal dan utama media buku pelatih

Skor	Persentase	Kategori
Kurang dari 34,2	Kurang dari 36%	Tidak Sesuai
34,2 S/D 49,3	36% S/D 52%	Cukup Sesuai
49,4 S/D 64,5	52% S/D 68%	Kurang Sesuai
64,6 S/D 79,7	68% S/D 84%	Sesuai
79,8 S/D 95	84% S/D 100%	Sangat Sesuai

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk

1. Hasil Studi Pendahuluan

Hasil studi pendahuluan berupa penelitian berbentuk analisis kebutuhan terkait pengembangan media pembelajaran jurus regu pencak silat berbasis digital. Analisis kebutuhan dilakukan menggunakan angket *indirec* yang berisikan tujuh butir pertanyaan yang diedarkan melalui *google doc*. Sebanyak 35 pelatih yang terbagi menjadi 30 laki-laki dan 5 perempuan yang berasal dari DIY berpartisipasi dalam pengisian angket.

Hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan menunjukan bahwa 89% pelatih sudah mengetahui kategori regu, namun 11% lainya masih belum mengetahui. Pelatih yang hafal jurus regu hanya 40%, 60% lainya tidak hafal dengan jurus regu. Hal tersebut dapat terjadi karena pelatih yang telah bersertifikat ada 66%. Meskipun telah 60% memiliki sertifikat, kenyataanya 40% menyatakan pada saat pelatihan tidak diajarkan jurus regu. Masalah tersebut dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan pelatih terhadap kategori regu. Karena kategori regu menjadi salah satu nomor yang dipertandingkan dalam pencak silat maka, diperlukan adanya atlet-atlet yang memiliki kemampuan menghafal jurus regu. Jika pelatih tidak hafal dengan jurus regu maka media latihan menjadi faktor pendukung dalam proses pembelajaran. Sebanyak 26% pelatih menyatakan media latihan jurus regu dalam bentuk buku, 23% menyatakan ada dalam bentuk gambar, dan 51% menyatakan video hasil rekaman Pertandingan sebagai sebuah media latihan. Jika media latihan yang

tersedia seperti tersebut maka dimungkinkan pelatih kesulitan dalam proses belajar. 71% pelatih menyampaikan tidak adanya media latihan yang berbasis digital. Kemudian 100% pelatih memerlukan media latihan jurus regu yang berbasis digital.

2. Penyusunan Produk

Penyusunan produk mulai di susun sesuai dengan kebutuhan lapangan dan kekurangan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Draf produk yang disusun adalah media latihan jurus regu dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh dan di instal di *handphone* maupun PC. Langkah awal penyusunan yaitu dengan mengumpulkan referensi atau panduan gerak jurus regu yang baku. Setelah itu peneliti mulai mengambil video gerak regu per jurus. Video ini nantinya akan menjadi bagian dari isi media yang dibuat. Setelah seluruh jurus sudah selesai dibuat peneliti mulai menyeleksi materi dasar pencak silat yang menjadi pelengkap isi media baik media aplikasi maupun media buku. Setelah semua isi media tersusun, media tersebut akan divalidasikan dengan ahli materi dan media sebelum diuji cobakan.

3. Hasil Validasi ahli

Setelah dilakukan penyusunan produk berupa buku media latihan jurus regu pencak silat dan aplikasi pembelajaran jurus regu berbasis *mobile* internet dilakukan, diperlukan validasi sebelum dilakukan uji coba. Validasi dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap produk melalui dua ahli, yaitu Dr. Awan Hariono, M.Or dan Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes. Validasi diperlukan

untuk memastikan bahwa produk yang dibuat sudah layak untuk diujicobakan kepada pelatih dan pesilay selaku subjek pengguna.

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi didapatkan hasil penilaian materi terhadap produk buku dengan jumlah 37 skor dengan persentase 93%. Berdasarkan skala penafsiran yang sudah dibuat, hasil tersebut dapat ditafsirkan memiliki kategori yang sangat baik. Hasil penilaian materi terhadap produk media latihan *mobile* internet berdasarkan penilaian di atas didapatkan dengan jumlah 38 skor dengan persentase 95%. Berdasarkan skala penafsiran yang sudah dibuat, hasil tersebut dapat ditafsirkan memiliki kategori yang sangat baik.

Hasil penilaian yang dilakukan berdasarkan ahli media didapatkan hasil penilaian terhadap produk buku dengan jumlah 47 skor dengan persentase 85%. Berdasarkan skala penafsiran yang sudah dibuat, hasil tersebut dapat ditafsirkan memiliki kategori yang sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian di atas didapatkan hasil penilaian dari ahli media terhadap produk media latihan *mobile* internet dengan jumlah 52 skor dengan persentase 87%. Berdasarkan skala penafsiran yang sudah dibuat, hasil tersebut dapat ditafsirkan memiliki kategori yang sangat baik.

Adapun komentar atau masukan yang disampaikan oleh para ahli adalah sebagai berikut:

- a. judul buku tidak harus sama dengan judul pada tesis
- b. gunakan spasi 1.5
- c. tampilkan sabuk pesilat pada cover

Berdasarkan penilaian dan masukan di atas dapat disimpulkan bahwa produk yang dibuat sudah layak di uji cobakan dalam uji coba lapangan awal. Uji coba lapangan awal dilakukan setelah peneliti merevisi produk sesuai dengan masukan ahli.

B. Hasil Uji Coba Produk

Hasil uji coba produk mencakup uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional. Adapun hasil uji coba produk dapat dilihat dibawah ini:

1. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilaksanakan untuk menguji kelayakan penggunaan produk dan memperoleh masukan dari pengguna dalam jumlah terbatas. Uji coba lapangan awal melibatkan pesilat dan pelatih di kabupaten Sleman yang terdiri atas 13 pesilat dan 5 pelatih. Hasil penilaian produk dilampirkan dalam bentuk persentase.

a. Hasil penilaian atlet/pesilat

Berdasarkan hasil dari penilaian pesilat terhadap media buku didapatkan hasil penilaian dengan jumlah 749 skor dengan persentase 89%. Berdasarkan skala penafsiran yang sudah dibuat, hasil tersebut dapat ditafsirkan memiliki kategori yang sangat baik.

Berdasarkan hasil penilaian atlet terhadap media latihan jurus regu berbasis android didapatkan hasil penilaian terhadap produk *mobile* internet dengan jumlah 665 skor dengan persentase 85%. Berdasarkan skala

penafsiran yang sudah dibuat, hasil tersebut dapat ditafsirkan memiliki kategori yang sangat baik.

b. Hasil penilaian pelatih

Berdasarkan hasil penilaian dari pelatih terhadap media buku didapatkan hasil penilaian dengan jumlah 428 skor dengan persentase 90%.

Berdasarkan skala penafsiran yang sudah dibuat, hasil tersebut dapat ditafsirkan memiliki kategori yang sangat baik.

Berdasarkan hasil penilaian didapatkan hasil penilaian terhadap produk *mobile* internet dengan jumlah 446 skor dengan persentase 89%.

Berdasarkan skala penafsiran yang sudah dibuat, hasil tersebut dapat ditafsirkan dengan kategori yang sangat baik.

2. Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama dilaksanakan setelah merevisi hasil masukan pada uji lapangan awal. Uji lapangan utama dimaksudkan untuk menguji tingkat kelayakan penggunaan produk dan mendapat masukan/komentar dari pengguna dalam jumlah yang lebih luas. Uji coba lapangan utama melibatkan pesilat dan pelatih di D.I Yogyakarta yang terdiri atas 23 pesilat dan 8 pelatih. Hasil penilaian produk dilampirkan dalam bentuk persentase. Berikut adalah hasil dari penilaian tersebut:

a. Hasil penilaian pesilat

Berdasarkan hasil penilaian di atas didapatkan penilaian dari pesilat terhadap produk buku dengan jumlah skor 1.348 dengan persentase 90%.

Berdasarkan skala penafsiran yang sudah dibuat, hasil tersebut dapat ditafsirkan memiliki kategori yang sangat baik.

Berdasarkan hasil penilaian pesilat didapatkan hasil penilaian terhadap produk *mobile* internet dengan jumlah skor 1380 dengan persentase 91%. Berdasarkan skala penafsiran yang sudah dibuat, hasil tersebut dapat ditafsirkan memiliki kategori yang sangat baik.

b. Hasil penilaian pelatih

Berdasarkan hasil penilaian didapatkan hasil penilaian terhadap produk buku dengan jumlah skor 685 dengan persentase 90%. Berdasarkan skala penafsiran yang sudah dibuat, hasil tersebut dapat ditafsirkan memiliki kategori yang sangat baik.

Berdasarkan hasil penilaian pelatih didapatkan hasil penilaian terhadap produk *mobile* internet dengan jumlah skor 709 dengan persentase 89%. Berdasarkan skala penafsiran yang sudah dibuat, hasil tersebut dapat ditafsirkan memiliki kategori yang sangat baik.

3. Hasil Uji Operasional

Uji coba operasional atau uji efektifitas dijalankan untuk mengetahui sejauh mana produk dapat mencapai tujuannya. Dalam hal ini bagaimana media latihan jurus regu pencak silat berbasis Android dapat mempermudah pesilat dan pelatih dalam mempelajari jurus regu. Untuk mendapatkan data uji coba operasional, peneliti melakukan dua bentuk tes, yaitu bentuk tes teori dan tes peraktik.

Tes teori dilakukan dengan memberikan soal terkait materi yang trdapat dalam produk yang terdiri atas dua puluh soal pilihan ganda. Tes praktik dilakukan dengan memperaktikkan gerakan jurus regu dengan menilai kebenaran gerakan menggunakan blangko penilaian dalam Pertandingan. Pada tes ini peneliti melaksanakan *pre test* dan *post test*. *Post tes* dilakukan 6 minggu setelah dilakukan *pre test*. Adapun subjek dalam uji coba operasional ini adalah pesilat di DIY yang berjumlah 10 pesilat.

Hasil uji coba opprasional menunjukkan kemampuan pesilat dalam mempraktikan jurus meningkat dari minggu ke minggu. Rata-rata kemampuan pesilat pada awal yaitu sebesar 13%, setelah menggunakan media latihan yang dibuat kemampuan rata-rata pesilat meningkat menjadi 71%. Perbedaan kemampuan tersebut sangat besar, dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media latihan jurus regu berbasis android berpengaruh terhadap kemampuan pesilat dalam peraktik atau memiliki keefektivitasan. Data dapat dilihat pada bagian lampiran.

Selanjutnya untuk memperkuat analisis deskriptif di atas, peneliti menggunakan *uji paired sample t-test* untuk melakukan uji beda. Pengujian ini dilakukan untuk melihat perbedaan yang signifikan antara kemampuan *pre test* dan *post test* teori dan praktik. Berikut ini merupakan data pre test dan post test kemampuan teori dan praktik pesilat:

Tabel 16. Hasil pre test dan post test materi dan praktik

NO	TEORI		PRAKTIK	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test
1	21	26	10	69
2	22	25	15	71
3	23	28	18	76
4	26	30	2	70
5	14	24	5	75
6	18	25	1	69
7	17	24	27	69
8	21	26	8	67
9	24	27	22	76
10	17	22	16	69

Sebelum data mentah di atas diolah menggunakan analisis *paired sample t-test*, data di atas perlu di uji normalitas sebagai syarat pengujian *paired sample t-test*. Berdasarkan pengujian normalitas diketahui nilai signifikansi kemampuan teori sebesar $0,2 > 0,05$, artinya data kemampuan teori berdistribusi normal. Berdasarkan pengujian normalitas diketahui nilai signifikansi kemampuan praktik sebesar $0,2 > 0,05$, artinya data kemampuan praktik berdistribusi normal. Selanjutnya pengujian *paired sample t-test* dilakukan, berikut ini merupakan tabel hasil uji *paired sample t-test* kemampuan teori dan praktik.

Tabel 17. Hasil uji paired sample t-test kemampuan teori

		Paired Samples Test						t	df	Sig. (2-tailed)								
		Paired Differences				Lower	Upper											
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference													
Pair 1	PreTest - PostTest	-5.40000	2.11870	.66999	-6.91563	3.88437	-8.060	-9	9	.000								

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan atau nyata antara hasil kemampuan teori pesilat sebelum menggunakan media (*pre test*) dan setelah menggunakan media (*post test*).

Tabel 18. Hasil uji paired sample t-test kemampuan praktik

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1	Pre Test - Post Test	-58.40000	8.04432	2.54384	64.15456	52.64544	-22.957	9	.000

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka hasil dari pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan atau nyata antara hasil kemampuan praktik pesilat sebelum menggunakan media (*pre test*) dengan setelah menggunakan media (*post test*).

C. Revisi Produk

Revisi produk terdiri atas revisi ahli, revisi produk uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. Adapun hasil revisi produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Revisi Ahli



Sebelum revisi

Sesudah revisi

Tabel 19. Masukan ahli terhadap produk buku.

Komentar, masukan, atau saran	Keterangan
Judul buku tidak harus sama dengan judul pada tesis	Sudah diperbaiki sesuaisaran atau masukan
Gunakan spasi 1.5	Sudah diperbaiki sesuai saran atau masukan
Tampilkan sabuk pesilat pada cover	Sudah diperbaiki sesuai saran atau masukan

2. Revisi Produk Uji Lapangan awal

Tabel 20. Masukan pesilat terhadap produk buku

Aspek yang dinilai	Komentar, masukan, atau saran	Keterangan
Butir 3. Penggunaan bahasa pada buku mudah dimengerti/komunikatif	Beberapa bagian bahsa kurang mudah dipahami	Sudah diperbaiki sesuai saran atau masukan
Butir 4. Penggunaan bahasa pada buku tidak menimbulkan penafsiran ganda	Beberapa bagian kalimat menimbulkan makna ganda	Sudah diperbaiki sesuai saran atau masukan
Butir 10. Ilustrasi sampul	Ilustrasi sampul kurang menarik	Sudah diperbaiki sesuai saran atau masukan
Butir 11. Konsistensi tata letak	Konsistensi tata letak kurang konsisten	Sudah diperbaiki sesuai saran atau masukan
Butir 12. Pemisahan antar paragraf jelas	Pemisah antar paragraf perlu diperbaiki	Sudah diperbaiki sesuai saran atau masukan

Tabel 21. Masukan pesilat terhadap produk mobile internet

Aspek yang dinilai	Komentar, masukan, atau saran	Keterangan
Butir 5. Kualitas warna	Kualitas warna kurang baik	Sudah diperbaiki sesuai saran atau masukan
Butir 7. Kualitas gambar	Kualitas gambar perlu diperjelas	Sudah diperbaiki sesuai saran atau masukan
Butir 9. Efisiensi penggunaan layer	Efisiensi penggunaan layar kurang	Sudah diperbaiki sesuai saran atau masukan
Butir 10. Ketepatan respon media terhadap perintah yang diberikan	Respon media terhadap perintah pada beberapa bagian kurang tepat	Sudah diperbaiki sesuai saran atau masukan
Butir 11. Kecepatan respon media terhadap perintah yang diberikan	Respon media terhadap perintah kurang cepat	Sudah diperbaiki sesuai saran atau masukan

Tabel 22. Masukan pelatih terhadap produk mobile internet

Aspek yang dinilai	Komentar, masukan, atau saran	Keterangan
Butir 6. Penggunaan bahasa baku pada mobile internet sesuai dengan kaidah eyd	Beberapa bagian penggunaan bahasa kurang baku	Sudah diperbaiki sesuai saran atau masukan
Butir 11. Kualitas huruf/angka (bentuk dan ukuran)	Kualitas huruf dan angka perlu diperbaikki	Sudah diperbaiki sesuai saran atau masukan
Butir 14. Efisiensi penggunaan layer	Efisiensi penggunaan layar kurang baik	Sudah diperbaiki sesuai saran atau masukan

3. Revisi Produk Uji Lapangan Utama

Tabel 23. Masukan pesilat terhadap produk buku

Aspek yang dinilai	Komentar, masukan, atau saran	Keterangan
Butir 2. Penggunaan bahasa baku pada buku sesuai dengan kaidah eyd	Dalam penggunaan bahasa dalam buku masih ada kata yang kurang tepat	Sudah diperbaiki sesuai saran atau masukan

Tabel 24. Masukan pesilat terhadap produk mobile internet

Aspek yang dinilai	Komentar, masukan, atau saran	Keterangan
Butir 2. Penggunaan bahasa pada mobile internet mudah dimengerti/komunikatif	Dalam video masih terdapat penamaan yang membingungkan	Sudah diperbaiki sesuai saran atau masukan

D. Kajian Produk Akhir

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan research and development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall

yang terdiri atas sepuluh prosedur. Namun dalam penelitian ini dibatasi sampai tahapan kesembilan, artinya tahapan *dissemination and implementation* tidak dilakukan. Berikut ini akan dipaparkan kajian produk akhir pada penelitian pengembangan ini.

Produk akhir penelitian pengembangan ini berupa media latihan jurus regu berbasis *mobile internet* yang dilengkapi dengan buku panduan. Media latihan jurus regu berbasis internet dapat diintuh melalui alamat web www.indosilat.com. Produk yang dihasilkan sudah melalui beberapa tahapan, dimulai dari pengumpulan informasi melalui penelitian pendahuluan berupa analisis kebutuhan akan produk serta mengkaji penelitian-penelitian yang sudah ada. Informasi yang sudah didapatkan digunakan oleh peneliti untuk menyusun draf produk.

Draf produk yang telah tersusun kemudian divalidasi dengan ahli materi dan ahli media agar mendapatkan masukan atas produk yang akan dihasilkan. Produk yang sudah mendapatkan masukan dari validator kemudian diuji cobakan melalui uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama untuk mendapatkan masukan dari pengguna. Setelah itu, pengujian operasional produk dilakukan untuk melihat keefektivitasan produk yang telah dihasilkan. Uji operasional dilakukan dengan membandingkan kemampuan pesilat sebelum dan sesudah menggunakan produk. Hasil analisis menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukan produk yang dibuat efektif digunakan dalam pembelajaran jurus regu.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, baik yang berhubungan dengan subjek peneliti maupun lingkungan tempat penelitian. Adapun keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas:

1. Keterbatasan kajian teori tentang pencak silat dan media android.
2. Keterbatasan validator sehingga penelitian ini hanya dilakukan validasi ahli materi dan media.
3. Kesulitan mengumpulkan subjek peneliti karena penelitian dilaksanakan pada masa pandemi.
4. Karena keterbatasan waktu sehingga produk yang dihasilkan tidak didiseminasi.

BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan tentang Produk

Pengembangan media latihan jurus regu berbasis android melalui beberapa tahapan berupa penyusunan draf produk, validasi ahli, pengujian lapangan awal dan utama, dan pengujian keefektivitasan produk. Melalui proses tersebut terbentuk media latihan jurus regu berbasis android yang efektif dan dapat diunduh melalui web www.indosilat.com. Media tersebut juga dilengkapi dengan buku panduan dengan judul “Tutorial Jurus Regu Pencak Silat Berbasis Android”.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk dalam penelitian ini yaitu agar media latihan jurus regu berbasis android dapat mempermudah pelatih maupun pesilat dalam mempelajari jurus regu. Pesilat dan pelatih dapat mempelajari jurus regu dimanapun dan kapanpun tanpa membawa buku.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan keterbatasan pengembangan tahapan *dissemination and implementation* belum dilaksanakan karena keterbatasan waktu penelitian. Berkaitan pengembangan produk lebih lanjut media latihan jurus regu berbasis android ini diharapkan dapat dikembangkan dalam versi aplikasi yang dapat diunduh dalam *appstore* dan selalu ada pembaharuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. A.(2011). *Media latihan. Cetakan ke-15*.Jakarta: Rajawalli Pers.
- Bazyler, C. D., Abbott, H., Bellon, C., Taber, C., & Stone, M. (2015). Strength training for endurance athletes: theory to practice. *Strength and Conditioning Journal*, 1-12.
- Becker, S. & Montanaro, R. (2009). *Developing and delivering an effective compliance training curriculum an e-learning case study*. *Journal of Interactive Instruction Development*, 21, 3-9.
- Bompa, T. O., & Carrera, M. (2015). *Conditioning young athletes*. America: Human Kinetics.
- Bompa, T. O., & Haff, G. G. (2009). *Periodization Theory and Methodology of Training*. United States of America: Human Kinetic.
- Borg & Gall. (2003). *Education Research*. New York : Allyn and Bacon.
- Darmawan D. (2012). *Inovasi pendidikan pendekatan praktik teknologi multimedia dan pembelajaran online*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2011). *Media latihan*. Bandung : Nurani Sejahtera.
- Djoko Pekik Irianto. (2002). *Dasar Kepelatihan*. Yogyakarta : FIK UNY
- Edwards, H. W. (2011). *Motor learning and Control : from theory to practice*. United States of America: Cengage Learning.
- Frey, B. A., & Sutton, J. M. (2010). *A model for developing multimedia learning project*. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*. 6, 491-507.
- Guyton A. C., Hall J. E. 1997. Buku Ajar Fisiologi Kedokteran. Edisi 9. Jakarta : EGC
- Hariono, A. (2006). *Pedoman sistem energi dalam pencak silat kategori tanding*. Yogyakarta: fik uny.
- Hariono, A. (2010). The influence of an exercise and coordination toward the drive technique for beginner tennis athlete. *Jurnal Olahraga Prestasi* , 10-22.
- Hayati. R. (2013).Bentuk penyajian silek galombang di nagari pagaruyung kecamatan tanjung emas kabupaten tanah datar. *E-Jurnal Sendratasik FBS*.Universitas Negeri Padang.
- Harsono. (2015). *Kepelatihan olahraga*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya Offset.
- Hartini, S., Misbah, Dewantara, D., Oktovian, R. A., & Aisyah, N. (2017). Developing learning media using online prezi into materials about optical equipments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* , 2, 313-317.
- Hidayat, S. (2014). *Pelatihan olahraga teori dan metodologi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Kriswanto, E. S. (2015). *Pencak silat*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Lubis J. (2016). *Pencak silat*. Jakarta: Rajawali sport.
- Mahnun. N. (2012). *Media latihan. Jurnal Pemikiran Islam*. UIN Suska Riau.
- Mardphi, Djemari. (2017). *Pengukuran penilaian dan evaluasi pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing
- Nasution, F. H., & Pasaribu, F. S. (2017). *Buku pintar pencak silat*. Jakarta Timur: Anugerah.
- Naz, A. A., & Akbar, R.A. (2007). *Use of media for effective instruction is importance: Some condisideration*. *Journal of Elementary Educ.*, 19, 35- 40.
- Nugroho A. (2008). *Pembelajaran dan manajemen pencak silat*. Yogyakarta: FakultasIlmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- PERSILAT. (2012). *Peraturan Pertandingan pencak silat 2012*. Jakarta: IPSI.
- Prasojo, L. D., & Riyanto. (2011). *Teknologi informasi pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rahadi A. (2003). *Media latihan*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Risnawati, Amir, Z., & Sari, N. (2018). The development of learning media based on visual, auditory, and kinesthetic (VAK) approach to facilitate students' mathematical understanding ability. *Journal of Physics: Conf* , 1-8.
- Rosenberg, H., Grad, H. A., & Matear, D.W. (2003). *The effectiveness of computer-aided, self-instructional programs in dental education: a systematic review of the literature*, *Jurnal of Dental Education*, 67, 524- 532.
- Saputra, H. D., Nasrun, N., & Wakhinuddin, W. (2018). Development of web-based learning media in vocational secondary school. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* , 3, 37-41.
- Sari, A. P., & Setiawan, A. (2018). The Development of Internet-Based Economic Learning Media using Moodle Approach. *International Journal of Active Learning* , 3, 100-109.
- Scanlan, Aaron T., Tucker, Patrick S. (2014). Training mode's influence on the relationships between training-load models during basketball conditioning. *Human Kinetics Journal of Sports Physiology and Performance*, 9, 851-856.
- Sharkley, B. (2011). *Kebugaran dan kesehatan*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.

- Stemler, L. K. (1997). *Educational characteristics of multimedia: A literature review*. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 6, 339-359.
- Sudijono, Anas. (2016). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung: Aalfabeta.
- Suh, H. (2011). Collaborative Learning Models and Support Technologies in the Future Classroom. *International Journal for Educational Media and Technology*, 5, 50-61.
- Sukadiyanto. (2011). *Pengantar teori dan metodologi melatih fisik*. Bandung: Lubuk Agung.
- Sukadiyanto. 2010. Pengantar teori dan meto-dologi melatih fisik . Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Suyanto. (2005). *Teknologi informasi untuk bisnis*. Yogyakaarta: Cv Andi Offset.
- Wilson, I. D. (2002). *The politics of inner power: The practice of pencak silat in West Java*. School of Asian Studies Murdoch University Western Australia.
- Widiastuti. (2015). *Tes dan pengukuranolahraga*. Jakarta: Pt Raja Grafindo.

LAMPIRAN 1

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

ANGKET INDIRECT

LEMBAR VALDASI AHLI

DATA UJI LAPANGAN AWAL

DATA UJI LAPANGAN UTAMA

INSTRUMEN UJI OPERASIONAL MATERI

UJI HOMOGENITAS

UJI NORMALIAS

PAIRED SIMPLE T TEST

A. Angket Indirect

1. Apakah tujuan anda melatih pencak silat?
 - a) Prestasi
 - b) Budaya
 - c) Seni
 - d) Mental spiritual
2. Apakah anda mengenal jurus regu pencak silat?
 - a) Iya
 - b) tidak
3. Apakah anda hafal dengan jurus regu pencak silat?
 - a) Hafal
 - b) Tidak hafal
4. Apakah anda memahami maksud setiap gerakan jurus regu?
 - a) Memahami
 - b) Tidak memahami
 - c) Hanya hafal
5. Penting tidak seorang atlet menghafal jurus regu?
 - a) Tidak penting
 - b) Penting
 - c) Sangat penting
6. Bagaimana anda melatih atlet untuk menghafal jurus regu?
 - a) Dengan video
 - b) Contoh langsung
 - c) Lainya.....
7. Apakah anda memiliki sertifikat kepelatihan?
 - a) Punya
 - b) Tidak punya
8. Dari mana anda dapat mengenal jurus regu?
 - a) Pelatihan
 - b) Dari teman
 - c) Lainya.....
9. Dalam pelatihan pelatih diajarkan jurus regu tidak?
 - a) Dijarkan
 - b) Tidak diajarkan
10. Apakah sudah ada media latihan jurus regu yang mudah dipahami?
 - a) Sudah
 - b) Belum

11. Media latihan jurus regu seperti apa yang sudah anda ketahui?
 - a) Gambar
 - b) Buku
 - c) Lainya.....
12. Apakah Pelatih membutuhkan media latihan dalam latihan jurus regu?
 - a) Tidak butuh
 - b) Butuh
13. Perlu tidak dibuat sebuah video pembelajaran untuk jurus regu?
 - a) Tidak perlu
 - b) Perlu
14. Apakah sudah ada media latihan jurus regu yang berbasis digital?
 - a) Sudah
 - b) belum
15. Perlu tidak media latihan ini dibuat besbasis digital?
 - a) Tidak perlu
 - b) Perlu

Lembar Validasi Ahli

Lembar Validasi Ahli Media

Sasaran Produk : Pelatih dan Pesilat
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Jurus Regu Pencak Silat Berbasis Android
Peneliti : Noor Ika Rifky Syarif Hidayat, S.Pd
Pembimbing : Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes., AIFO.
Validator : Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes
Petunjuk :

- a. Lembar validasi diisi oleh Ahli **Media**
- b. Lembar Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari ahli atau praktisi mengenai kesesuaian materi " Pengembangan Media Pembelajaran Jurus Regu Pencak Silat Berbasis Android
- c. Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat ahli media dengan skala penilaian: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Cukup Sesuai (CS), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).
- d. Komentar dan saran diuliskan pada tempat yang telah disediakan.

NO	INDIKATOR	PENILAIAN					KETERANGAN
		SS	S	CS	TS	STS	
1	Tata Letak (menu, tombol, dll)		✓				
2	Kualitas warna				✓		
3	Kualitas huruf/angka (bentuk dan ukuran)	✓					
4	Kualitas gambar	✓					
5	Huruf yang digunakan untuk menarik dan mudah dibaca		✓				
6	Efisiensi penggunaan layer	✓					
7	Ketepatan respon media terhadap perintah yang diberikan		✓				
8	Kecepatan respon media terhadap perintah yang diberikan	✓					
9	Kemudahan pengoperasian media	✓					
10	Kompatibilitas/penyesuaian ke berbagai jenis perangkat lunak		✓				
11	Reusable/ dapat digunakan kembali		✓				
12	Pemaketan program media pembelajaran	✓					

Komentar : _____

Saran : _____

Kesimpulan : _____

Mohon dilingkari sesuai dengan kesimpulan validator mengenai *Media Pembelajaran Jurus Regu Pencak Silat Berbasis Android*.

- a. Layak untuk digunakan atau diujicobakan.
- b. Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai dengan saran.
- c. Tidak layak diujicobakan.

Yogyakarta,
Validator

2020

Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes

Dipindai dengan CamScanner

Lembar Validasi Ahli Media

Sasaran Produk : Pelatih dan Pesilat
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Jurus Regu Pencak Silat Berbasis Android
Peneliti : Noor Ika Rifky Syarif Hidayat, S.Pd
Pembimbing : Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes., AIFO.
Validator : Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes
Petunjuk :
a. Lembar validasi diisi oleh Ahli **Media**
b. Lembar Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari ahli atau praktisi mengenai kesesuaian meteri " Pengembangan Media Pembelajaran Jurus Regu Pencak Silat Berbasis Android"
c. Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat ahli media dengan skala penilaian: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Cukup Sesuai (CS), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).
d. Komentar dan saran diuliskan pada tempat yang telah disediakan.

NO	INDIKATOR	PENILAIAN					KETERANGAN
		SS	S	CS	TS	STS	
1	Kesesuaian ukuran buku	✓					
2	Penampilan unsur tata letak pada sampul				✓		
3	Sampul menampilkan pusat pandang yang baik		✓				
4	Warna menarik		✓				
5	Ukuran huruf judul lebih dominan dan proporsional dibanding nama pengarang		✓				
6	Ilustrasi sampul				✓		
7	Konsistensi tata letak	✓					
8	Pemisahan antar paragraf jelas		✓				
9	Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai		✓				
10	Penggunaan variasi huruf	✓					
11	Ilustrasi dan keterangan gambar	✓					

Komentar : _____

Saran : _____

Kesimpulan : _____

Mohon dilingkari sesuai dengan kesimpulan validator mengenai buku *Media Pembelajaran Jurus Regu*.

- a. Layak untuk digunakan atau diujicobakan.
- b. Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai dengan saran.
- c. Tidak layak diujicobakan.

Yogyakarta,
Validator

2020


Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes

Dipindai dengan CamScanner

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd, M.Kes

Jabatan/Pekerjaan : Dosen

Instansi Asal : FIK UNY

Menyatakan bahwa instrument yang berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran Jurus Regu Pencak Silat Berbasis Android.

Dari mahasiswa:

Nama : Noor Ika Rifky Syarif Hidayat, S.Pd

NIM : 17711251025

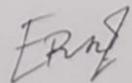
(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. *Iktu Saat yang Sudah dibuat kecuali*
permisi

2.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Validator



*) Coret yang tidak perlu

Dipindai dengan CamScanner

Data Uji Lapangan Awal

1. Penilaian elatih terhadap media *mobile internet*

NO	MATERI										MEDIA										SKOR MATERI	% SKOR MATERI	SKOR MEDIA	% SKOR MEDIA	TOTAL SKOR	% TOTAL SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20						
1	5	4	4	5	4	3	4	5	4	5	3	5	5	3	4	4	4	4	4	4	34	85%	49	82%	83	83%
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%	60	100%	100	100%
3	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	35	88%	52	87%	87	87%
4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	38	95%	58	97%	96	160%
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80%	48	80%	80	133%
TOTAL SKOR MAKSIMAL																					200	90%	300	89%	500	89%
TOTAL SKOR YANG DIPEROLEH																					179		267		446	

2. Penilaian pelatih terhadap media buku

NO	MATERI										MEDIA										SKOR MATERI	% SKOR MATERI	SKOR MEDIA	% SKOR MEDIA	TOTAL SKOR	% TOTAL SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20						
1	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	33	83%	44	80%	77	81%	
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%	55	100%	95	100%	
3	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	36	90%	49	89%	85	89%	
4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	37	93%	52	95%	89	94%	
5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	38	95%	44	80%	82	86%	
TOTAL SKOR MAKSIMAL																					200	92%	275	89%	475	90%
TOTAL SKOR YANG DIPEROLEH																					184		244		428	

3. Penilaian pesilat terhadap media *mobile internet*

NO	MATERI			MEDIA									SKOR MATERI	% SKOR MATERI	SKOR MEDIA	% SKOR MEDIA	TOTAL SKOR	% TOTAL SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						
1	4	5	5	5	3	5	5	3	4	5	5	5	14	93%	40	89%	54	90%
2	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	13	87%	39	87%	52	87%
3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	15	100%	44	98%	59	98%
4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	14	93%	40	89%	54	90%
5	5	4	4	3	2	3	2	5	3	3	4	5	13	87%	30	67%	43	72%
6	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	13	87%	38	84%	51	85%
7	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	14	93%	38	84%	52	87%
8	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	15	100%	39	87%	54	90%
9	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	15	100%	40	89%	55	92%
10	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	3	4	12	80%	35	78%	47	78%
11	4	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4	5	13	87%	38	84%	51	85%
12	3	4	3	4	4	4	5	4	4	3	3	4	10	67%	35	78%	45	75%
13	4	4	4	3	4	4	5	5	3	4	4	4	12	80%	36	80%	48	80%
TOTAL SKOR MAKSIMAL												195	89%	585	84%	780	85%	
TOTAL SKOR YANG DIPEROLEH												173		492		665		

4. Penilaian pesilat terhadap media buku

NO	MATERI		MEDIA											SKOR MATERI	% SKOR MATERI	SKOR MEDIA	% SKOR MEDIA	TOTAL SKOR	% TOTAL SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13						
1	5	5	5	5	5	4	4	3	5	4	4	5	5	20	100%	39	87%	59	91%
2	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	17	85%	40	89%	57	88%
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	100%	45	100%	65	100%
4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	17	85%	38	84%	55	85%
5	4	4	3	4	5	4	3	3	5	3	3	3	4	15	75%	33	73%	48	74%
6	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	19	95%	36	80%	55	85%
7	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	19	95%	37	82%	56	86%
8	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	20	100%	40	89%	60	92%
9	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	20	100%	44	98%	64	98%
10	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	5	4	4	15	75%	39	87%	54	83%
11	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	18	90%	41	91%	59	91%
12	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	3	4	4	17	85%	39	87%	56	86%
13	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	18	90%	43	96%	61	94%
TOTAL SKOR MAKSIMAL														260	90%	585	88%	845	89%
TOTAL SKOR YANG DIPEROLEH														235		514		749	

Data Uji Lapangan Utama

1. Penilaian elatih terhadap media *mobile internet*

NO	MATERI								MEDIA												SKOR MATERI	% SKOR MATERI	SKOR MEDIA	% SKOR MEDIA	TOTAL SKOR	% TOTAL SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20						
1	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	35	88%	54	90%	89	89%
2	5	5	5	5	5	4	5	4	5	3	5	3	4	5	5	4	5	5	5	5	38	95%	54	90%	92	92%
3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	3	4	5	4	4	5	5	5	4	34	85%	53	88%	87	87%
4	4	4	4	5	4	3	5	4	4	3	4	2	4	4	4	5	5	4	4	4	33	83%	47	90%	80	80%
5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	39	98%	54	90%	93	93%
6	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	38	95%	58	97%	96	96%
7	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	31	78%	47	78%	78	78%
8	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	39	98%	55	92%	94	94%
TOTAL SKOR MAKSIMAL																320	90%	480	88%	800	89%					
TOTAL SKOR YANG DIPEROLEH																287		422		709						

2. Penilaian pelatih terhadap media buku

NO	MATERI										MEDIA										SKOR MATERI	% SKOR MATERI	SKOR MEDIA	% SKOR MEDIA	TOTAL SKOR	% TOTAL SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19							
1	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	5	36	90%	48	87%	84	88%	
2	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	34	85%	47	85%	81	85%	
3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	39	98%	51	93%	90	95%	
4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	39	98%	53	96%	92	97%	
5	5	4	5	5	5	4	3	3	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	34	85%	43	78%	77	81%	
6	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	35	88%	46	84%	81	85%	
7	4	5	5	5	4	5	4	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	35	88%	53	96%	88	93%	
8	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	39	98%	53	96%	92	97%	
TOTAL SKOR MAKSIMAL																				320	91%	440	90%	760	90%	
TOTAL SKOR YANG DIPEROLEH																				291		394		685		

3. Penilaian pesilat terhadap media *mobile internet*

NO	MATERI			MEDIA									SKOR MATERI	% SKOR MATERI	SKOR MEDIA	% SKOR MEDIA	TOTAL SKOR	% TOTAL SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						
1	4	5	4	5	3	3	4	3	5	3	4	5	13	87%	35	78%	48	80%
2	4	5	4	4	4	3	4	5	4	3	4	5	13	87%	36	80%	49	82%
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	100%	45	100%	60	100%
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	100%	45	100%	60	100%
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	100%	45	100%	60	100%
6	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	12	80%	37	82%	49	82%
7	4	5	4	5	3	4	4	5	5	5	5	5	13	87%	41	91%	54	90%
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	100%	45	100%	60	100%
9	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	13	87%	43	96%	56	93%
10	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	12	80%	36	80%	48	80%
11	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	15	100%	43	96%	58	97%
12	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	13	87%	42	93%	55	92%
13	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	3	13	87%	37	82%	50	83%
14	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	15	100%	41	91%	56	93%
15	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	13	87%	39	87%	52	87%
16	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	13	87%	42	93%	55	92%
17	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	15	100%	43	72%	58	97%
18	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	12	80%	38	84%	50	83%
19	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	13	87%	42	93%	55	92%
20	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	15	100%	43	96%	58	97%
21	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	15	100%	43	96%	58	97%
22	4	4	4	4	3	4	4	5	5	3	4	4	12	80%	36	80%	48	80%
23	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	15	100%	39	87%	54	90%
TOTAL SKOR MAKSIMAL													345	91%	1035	90%	1380	91%
TOTAL SKOR YANG DIPEROLEH													315		936		1251	

4. Penilaian pesilat terhadap media buku

NO	MATERI				MEDIA								SKOR MATERI	% SKOR MATERI	SKOR MEDIA	% SKOR MEDIA	TOTAL SKOR	% TOTAL SKOR	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12							
1	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	3	17	85%	36	80%	53	82%
2	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	19	95%	42	93%	61	94%
3	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	20	100%	42	93%	62	95%
4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	19	95%	41	91%	60	92%
5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	19	95%	41	91%	60	92%
6	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	16	80%	37	82%	53	82%
7	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	17	85%	42	93%	59	91%
8	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	19	95%	39	87%	58	89%
9	5	5	4	5	5	3	4	5	5	4	4	5	4	19	95%	39	87%	58	89%
10	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	16	80%	36	80%	52	80%
11	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	20	100%	44	98%	64	98%
12	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	17	85%	42	93%	59	91%
13	4	4	4	4	4	5	5	3	3	4	4	4	4	16	80%	36	80%	52	80%
14	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	19	95%	41	91%	60	92%
15	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	16	80%	42	93%	58	89%
16	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	19	95%	44	98%	63	97%
17	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	19	95%	43	96%	62	95%
18	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	3	4	18	90%	38	84%	56	86%
19	5	5	5	5	4	4	5	3	5	4	4	4	4	20	100%	37	82%	57	88%
20	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	19	95%	43	96%	62	95%
21	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	20	100%	43	96%	63	97%
22	4	4	4	5	4	3	5	5	4	4	4	4	4	17	85%	37	82%	54	83%
23	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	20	100%	42	93%	62	95%
TOTAL SKOR MAKSIMAL														460	92%	1035	90%	1495	90%
TOTAL SKOR YANG DIPEROLEH														421		927		1348	

Instrumen Uji Operasional Materi

**UJI LAPANGAN OPERASIONAL
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
JURUS REGU PENCAK SILAT BERBASIS ANDROID**

Nama :

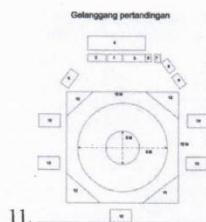
Jabatan :

Petunjuk Pengisian:

1. Soal ini terdiri dari 30 pertanyaan.
2. Bentuk soal ini adalah pilihan ganda.
3. Soal ini diisi oleh atlet atau pelatih pencak silat.
4. Berilah tanda (X) pada alternatif jawaban yang benar.

1. Pertandingan yang menampilkan tiga orang pesilat dari kubu yang sama memperagakan kemahiran Jurus Baku Regu secara benar, tepat, mantap, penuh penjiwaan, dan kompak dengan tangan kosong , yaitu...
 - a. Kategori Tanding
 - b. Kategori Seni Tunggal
 - c. Kategori Seni Ganda
 - d. Kategori Seni Regu
2. Jurus regu terdiri dari rangkaian jurus.
 - a. 100
 - b. 50
 - c. 10
 - d. 14
3. Kategori seni regu menampilkan rangkaian jurus yang terdiri dari....
 - a. 10 Jurus
 - b. 12 Jurus
 - c. 13 Jurus
 - d. 14 Jurus
4. Selain kebenaran gerak, nilai apa yang diberikan dalam penampilan jurus regu?
 - a. Banyaknya gerak yang dilakukan
 - b. Kemantapan / Stamina
 - c. Keindahan pakaian
 - d. Kecepatan gerak
5. Tempat dilaksanakannya pertandingan jurus regu adalah....
 - a. Lapangan
 - b. GOR

- c. Gelanggang pertandingan
 - d. Padepokan
6. Berapa jumlah atlet yang tampil dalam pertandingan kategori regu...
- a. 1 atlet
 - b. 2 Atlet
 - c. 3 Atlet
 - d. 5 atlet
7. Pada rangkaian jurus regu, jurus 1 terdiri dari....gerakan.
- a. 6
 - b. 7
 - c. 8
 - d. 9
8. Pada rangkaian jurus regu, jurus 4 terdiri dari....gerakan.
- a. 6
 - b. 7
 - c. 8
 - d. 9
9. Pada rangkaian jurus regu, jurus 8 terdiri dari....gerakan.
- a. 9
 - b. 10
 - c. 11
 - d. 12
10. Pada rangkaian jurus regu, jurus 12 terdiri dari....gerakan.
- a. 5
 - b. 6
 - c. 7
 - d. 8



11. Pada gambar gelanggang pertandingan di atas manakah yang merupakan garis gelanggang pertandingan untuk kategori seni regu?
- a. Lingkaran kecil di tengah dengan diameter 3 meter

- b. Lingkaran luar dengan diameter 8 meter
 - c. Lingkaran kecil di tengah dan lingkaran diluarnya
 - d. Persegi dengan ukuran 10x10 meter
12. Pesilat kategori seni regu dianggap telah keluar apabila melewati garis....
- a. Lingkarang kecil di tengah dengan diameter 3 meter
 - b. Persegi dengan ukuran 10x10 meter
 - c. Lingkaran luar dengan diameter 8 meter
 - d. Lingkaran kecil di tengah dan lingkaran diluarnya
13. Sebelum masuk pada gerak jurus regu, kita mengawalinya dengan....
- a. Persembahan
 - b. Pengkhayatan
 - c. Hormat perguruan
 - d. Sikap pasang
14. Gambar di bawah ini merupakan sikap yang dilakukan pada jurus 2.



- a. Interval
 - b. Tangkisan
 - c. Pukulan
 - d. Pasang
15. Dibawah ini Gerakan tendangan pada jurus 12 adalah...



- a. Tendangan Putar
- b. Tendangan Belakang
- c. Tendangan T
- d. Tendangan Sabit

16. Setelah selesai melakukan jurus regu 2 maka selanjutnya melakukan jurus regu 3, namun sebelum melakukan gerakan jurus regu 3 terdapat gerak....
- a. Persembahan
 - b. Penghormatan
 - c. Pengkhayatan
 - d. Interval
17. Pada gerak jurus regu 3 yaitu tangkisan bawah kiri dilanjutkan dengan....
- a. Tendangan depan
 - b. Tendangan sabit
 - c. Tendangan T
 - d. Tendangan belakang
18. Perhatikan gambar di bawah ini! Gambar di atas merupakan gerak tangkisan yang terdapat pada jurus 8. Gerak selanjutnya adalah....



- a. Sapuan
 - b. Sirkelan
 - c. Tangkisan
 - d. Guntingan
19. Perhatikan gambar di bawah ini! Gambar di atas merupakan Gerakan... pada jurus 9



- a. Tendangan gejuk
- b. Tangkisan kaki
- c. Hindaran kaki
- d. Sapuan

20. Dibawah ini adalah hukuman yang ada dalam pertandingan kategori regu, kecuali...
- Waktu penampilan
 - Senjata jatuh
 - Keluar garis
 - Pakaian tidak sempurna
21. Berikut yang merupakan aksesoris yang dipakai pada saat pertandingan kategori regu adalah....
- Ikat Kepala
 - Kain Samping/sembong
 - Sabuk Putih
 - golok dan tongkat
22. Gerakan dalam jurus 11, setelah sikutan atas dilanjutkan....
- Sapuan
 - Sirkelan
 - Tendangan belakang
 - Tendangan T
23. Pakaian yang harus digunakan dalam pertandingan jurus regu yaitu
- Baju dengan warna polos, ikat kepala, dan kain samping
 - Baju dengan motif batik, ikat kepala, dan kain samping
 - Baju warna polos dan sabuk warna putih
 - Baju warna hitam, blangkon, dan sarung
24. Senjata yang digunakan dalam pertandingan jurus regu adalah....
- golok dan tongkat
 - golok, tongkat dan clurit
 - senjata bebas
 - Tanpa Senjata
25. Sistem pertandingan kategori seni regu adalah....
- Sistem gugur
 - Sistem bye
 - Pool
 - Salah semua
26. Waktu penampilan jurus regu adalah
- 2 menit
 - 3 menit
 - 4 menit
 - sampai selesai jurus

27. Waktu toleransi pada penampilan jurus regu tingkat remaja salah...
- a. 3 detik
 - b. 5 detik
 - c. 10 detik
 - d. 15 detik
28. Untuk menilai secara manual juri kategori seni regu menggunakan....
- a. Papan Penilaian
 - b. Rapor
 - c. Buku penilaian
 - d. Blangko penilaian
29. Rentang nilai antara 50-60 pada penampilan jurus regu adalah untuk penilaian....
- a. Kebenaran gerak
 - b. Keindahan pakaian
 - c. Stamina/ Kemantapan
 - d. Kekuatan
30. Jika dua tim memiliki total nilai yang sama, maka untuk menentukan pemenang yang pertama kali dilihat adalah nilai....
- a. Stamina/ kemantapan
 - b. Kebenaran gerak
 - c. Waktu penampilan yang tercepat
 - d. Waktu penampilan yang terlama

Uji Normalitas

Uji Normalitas

1. Uji Normalitas kemampuan teori

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.16235148
Most Extreme Differences	Absolute	.177
	Positive	.114
	Negative	-.177
Test Statistic		.177
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan hasil uji normalitas nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2. Uji normalitas kemampuan praktik

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.15411212
Most Extreme Differences	Absolute	.184
	Positive	.175
	Negative	-.184
Test Statistic		.184
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan hasil uji normalitas nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Paired Simple T-Test

1. Hasil output paired sample t test kemampuan teori

Output 1

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreTest	20.3000	10	3.71334	1.17426
	PostTest	25.7000	10	2.26323	.71570

Output 2

Paired Samples Correlations					
			N	Correlation	Sig.
Pair 1		PreTest & PostTest		10	.858
					.001

Output 3

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
					Lower	Upper						
Pair 1	-	5.4	70	.6699	6.915	3.884	-8.0	9	.000			
	PostTest	000	0	9	63	37	60					

Dasar pengambilan keputusan

- Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pre test dan post test.

- Jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pre test dan post test.

2. Hasil output paired sample t test kemampuan praktik

Output 1

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	12.7000	10	8.42021	2.66271
	Post Test	71.1000	10	3.31495	1.04828

Output 2

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test & Post Test	10	.308	.387

Output 3

Paired Samples Test								
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-58.4000	8.04432	2.54384	-64.15456	52.64544	22.957	.000

Dasar pengambilan keputusan

- Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pre test dan post test.
- Jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pre test dan post test

LAMPIRAN 2

SURAT DAN DOKUMENTASI

SURAT-SURAT PENELITIAN

DOKUMENTASI PENELITIAN

A. SURAT SURAT PENELITIAN

1. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/405.27/UN34.16/PT.01.04/2020
Lampiran : 1 bendel proposal
Hall : Permohonan Izin Penelitian

2 November 2020

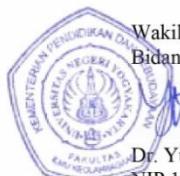
Kepada Yth:
Ketua Pengda IPSI DIY
di Tempat

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Noor Ika Rifky Syarif Hidayat
NIM : 17711251025
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Program Studi : S-2 Ilmu Keolahragaan
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Jurus Regu Pencak Silat Berbasis
Android
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penyusunan tesis
Waktu Penelitian : November s.d Desember 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan bantuannya.

Atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapan terimakasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kerjasama

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan:

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

2. Surat ijin Validasi

Hal: Permohonan Validasi

Yogyakarta, 26 Okt 2020

Lmapiran: 1 Bendel

Kepada Yth.

Bapak Dr. Awan Hariono, M.Or.

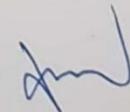
Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Kami mohon dengan hormat, bapak/ibu menjadi validator instrument penelitian bagi mahasiswa:

Nama : Noor Ika Rifky Syarif Hidayat, S.Pd
NIM : 17711251025
Pembimbing : Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes., AIFO.
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Jurus Regu Pencak Silat Berbasis
Android

Kami sangat mengharapkan bapak/ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari bapak/ibu kami ucapan terimakasih.

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes., AIFO.

Dipindai dengan CamScanner

Hal: Permohonan Validasi

Yogyakarta, 26 Okt 2020

Lmapiran: 1 Bendel

Kepada Yth.

Bapak Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes

Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Kami mohon dengan hormat, bapak/ibu menjadi validator instrument penelitian bagi mahasiswa:

Nama : Noor Ika Rifky Syarif Hidayat, S.Pd

NIM : 17711251025

Pembimbing : Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes., AIFO.

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Jurus Regu Pencak Silat Berbasis
Android

Kami sangat mengharapkan bapak/ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari bapak/ibu kami ucapan terimakasih.

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes., AIFO.

Dipindai dengan CamScanner

DOKUMENTASI PENELITIAN

1. *Pre Test*



2. Post test



LAMPIRAN 3

PRODUK BUKU DAN ANDROID

BUKU TUTORIAL

ANDROID

BUKU TUTORIAL

Noor Ika Rifky Syarif Hidayat, S.Pd
Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes., AIFO

TUTORIAL

JURUS REGU PENCAK SILAT

Berbasis Android



Program Studi Ilmu Keolahragaan
Program Pascasarjana
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta



KATA PENGANTAR

Puji syukur tak lupa selalu dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, Berkat rahmat, hidayat, dan inayah-Nya buku Media Pembelajaran Jurus Regu Pencak Silat Berbasis Android dapat diselesaikan. Buku ini ditujukan untuk membantu pelatih dan pesilat dalam mempelajari jurus regu pencak silat.

Buku ini dapat dijadikan sebagai pedoman untuk mempelajari jurus regu pencak silat karena membahas pencak silat secara mendalam menjelaskan jurus regu, panduan belajar gerak jurus regu, penilaian, dan peraturan pertandingan jurus regu pencak silat. Buku ini juga mengatasi permasalahan yang sering terjadi yaitu kesalahan konsep kebenaran gerak, kemantapan, meminimalisir kesalahan, sehingga pesilat saat memperagakan jurus regu akan mendapat nilai yang baik.

Penulis menyadari bahwa dalam buku ini juga masih terdapat kekurangan, sehingga kritik dan saran demi penyempurnaan buku ini penulis harapkan. Semoga buku ini dapat membantu pelatih dan pesilat, serta semua pihak yang membutuhkannya.

Yogyakarta, agustus 2019

Penulis



DAFTAR ISI

.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
PENDAHULUAN	1
JURUS REGU	4
JURUS 1	4
JURUS 2	9
JURUS 3	15
JURUS 4	20
JURUS 5	26
JURUS 6	29
JURUS 7	34
JURUS 8	38
JURUS 9	44
JURUS 10	49
JURUS 11	52
JURUS 12	56
PERATURAN PERLOMBAAN JURUS REGU	60
1. Perlengkapan Bertanding	60
2. Tahapan Pertandingan	60
3. Waktu Pertandingan	61
4. Tata Cara Pertandingan	61
5. Ketentuan Bertanding	62
6. Penilaian	65
7. Penentuan dan Pengumuman Pemenang	68



Noor Ika Rifky Syarif Hidayat, S.Pd
Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes., AIFO

MEDIA LATIHAN JURUS REGU PENCAK SILAT BERBASIS ANDROID	69
1. Beranda.....	69
2. Menu Pendahuluan	70
3. Menu Pencak Silat.....	71
4. Menu Jurus Regu	71
5. Menu Blanko Pertandingan.....	72
6. Video Belajar Jurus Regu.....	73
7. Video Pertandingan Jurus Regu	74
8. Menu Peraturan Pertandingan	75
9. Menu Profile	76
10. Menu Pustaka	77
11. Menu Download Video.....	78
12. Menu Kontak.....	78
13. Menu Sosial Media	79
PENUTUP.....	80
EDITOR BUKU DAN PENYUSUNAN BUKU	81
DAFTAR PUSTAKA	82







BAB I

PENDAHULUAN

Pencak silat merupakan beladiri yang mulai populer di dunia terutama di Indonesia. Pencak silat juga sebagai budaya nusantara yang memiliki nilai-nilai etika, estetika, atletik, dan sportif menurut Siswantoyo (2017). Beladiri ini memiliki banyak teknik didalamnya, hampir setiap segmen tubuh dapat digunakan untuk bertahan maupun menyerang. Mulyana (2013:79) mengatakan, tidak ada yang mengetahui bagaimana pertama kali pencak silat muncul, yang jelas pencak silat diciptakan manusia dimanfaatkan untuk memperoleh keamanan dari ancaman binatang buas.

Seiring berjalannya waktu pencak silat berkembang menjadi salah satu cabang olahraga kompetitif. Pencak silat memiliki wadah yang dapat menampung perguruan-perguruan pencak silat yaitu Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) yang kemudian menyusun peraturan pertandingan pencak silat sehingga pencak silat dapat dipertandingkan sebagai olahraga (Nugroho 2008:13-14) Ada beberapa kategori yang dipertandingkan dalam pencak silat selain kategori tanding.

Lubis (2016) menyampaikan Pencak silat kategori tanding adalah pertandingan pencak silat yang dilakukan oleh dua kubu berbeda yang saling berlawanan dengan menggunakan unsur pembelaan dan



serangan dalam pencak silat. Beberapa teknik yang digunakan dalam pencak silat kategori tanding ini adalah teknik pukulan, teknik tendangan, teknik bantingan, teknik sapuan, teknik tangkisan, teknik menghindar, dan teknik guntingan.

Pencak silat kategori tunggal adalah kategori yang menampilkan seorang pesilat memperagakan kemahirannya dalam jurus tunggal baku terdiri dari 14 jurus yang terbagi menjadi 7 jurus tangan kosong, 3 jurus senjata golok, dan 4 jurus senjata toya.

Kategori ganda merupakan pertandingan pencak silat yang dilakukan oleh dua pesilat yang saling berhadapan dari kubu yang sama. Kedua pesilat ini saling serang dengan memperagakan teknik serang pada pencak silat dengan tangan kosong, senjata wajib yaitu golok dan toya, serta satu senjata pilihan. Serangan pada kategori ganda diskenario oleh pesilat dari kubu masing-masing, sehingga setiap kubu yang berbeda bisa saja menampilkan rangkaian gerak yang berbeda.

Kategori regu, kategori ini menampilkan rangkaian jurus tangan kosong yang dilakukan oleh 3 orang yang berasal dari kubu yang sama. Pada perlombaan kategori ini sistem penilaiannya yaitu dengan menilai 100 gerakan yang dihitung kebenarannya kemudian ditambah nilai kemantapan atau stamina. Kategori beregu ini dipimpin juga oleh 5 juri



yang memberikan penilaian. Kemenangan ditentukan oleh nilai rata-rata tertinggi dari pesilat.



BAB II

JURUS REGU

Menurut peraturan pertandingan pencak silat tahun 2012 kategori regu adalah kategori pencak silat yang menampilkan tiga orang pesilat dari kubu (tim) yang sama memperagakan kemahiran dalam jurus baku regu, secara benar, tepat, mantap, penuh penjiwaan dan kompak dengan tangan kosong serta mengikuti aturan yang berlaku pada kategori regu. Menurut lubis (2016) Jurus regu merupakan satu bentuk keterampilan yang kompleks yang terdiri dari berbagai macam gerak dan jurus yang terdiri dari 12 jurus, dengan total 100 gerakan (di luar interval antar jurus) yang harus dilakukan secara bersama-sama tiga orang pesilat, yang dilakukan sejajar. Jurus regu ini dapat dilombakan mulai tingkat usia dini, pra remaja, remaja sampai dewasa.

JURUS 1

Gerak jurus satu ini dilakukan setelah gong dibunyikan. Rangkaian gerak dalam jurus ini merupakan gerakan yang dinilai dalam pertandingan.



Jurus 1 Gerakan 1.

Kaki kuda-kuda tengah, tangan kanan menggenggam di depan dada, tangan kiri lurus kedepan terbuka.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 1. Jurus 1 Gerakan 1

Jurus 1 Gerakan 2.

Tangan kanan menangkis serangan dari depan posisi mengepal, tangan kiri di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 2. Jurus 1 Gerakan 2



Jurus 1 Gerakan 3.

Tangan kanan memukul kearah depan meggunakan punggung tangan.

Kuda-kuda kanan depan, tangan kiri di depan dada terbuka.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 3. Jurus 1 Gerakan 3

Jurus 1 Gerakan 4.

Tangan kanan mendorong kedepan lurus, tangan kiri disamping kaki
kiri sikap terbuka.



Tampak Depan



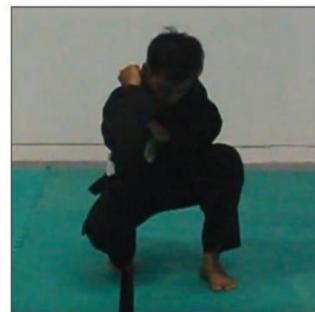
Tampak Samping

Gambar 4. Jurus 1 Gerakan 4



Jurus 1 Gerakan 5.

Menangkis bawah dengan siku kanan, posisi jongkok (lutut kanan tidak menyentuh matras)



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 5. Jurus 1 Gerakan 5

Jurus 1 Gerakan 6.

Tendangan T kanan kearah depan



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 6. Jurus 1 Gerakan 6

Jurus 1 Gerakan 7.



Tangan kanan menyikut kearah depan menggenggam, tangan kiri didepan dada sikap terbuka.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 7. Jurus 1 Gerakan 7

Interval Jurus 1

Kaki kanan ditarik menjadi kuda-kuda tengah, tangan kanan lurus kedepan, tangan kiri ditekuk.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 8. Interval Jurus 1 Gerakan 1



Tangan kiri dibuka lurus kearah samping kiri, tangan kanan di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 9. Interval Jurus 1 Gerakan 2

JURUS 2

Jurus 2 Gerakan 1.

Kaki kanan disilangkan dibelakang kaki kiri, tangan kanan dibuka keatas, tangan kiri kebawah.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 10. Jurus 2 Gerakan 1



Jurus 2 Gerakan 2.

Kuda-kuda tengah serong, tangan melakukan siku ganda kearah bawah (menarik dari kiri atas ke kanan bawah)



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 11. Jurus 2 Gerakan 2

Jurus 2 Gerakan 3.

Tangan kanan dan kaki kiri menjadi tumpuan dari tendangan gejig kanan



Tampak Depan



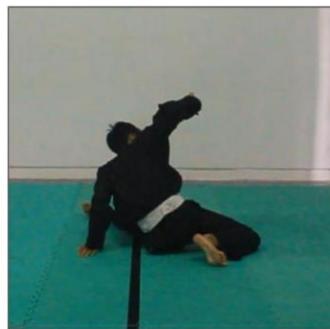
Tampak Samping

Gambar 12. Jurus 2 Gerakan 3



Jurus 2 Gerakan 4.

Sapuan rebah kaki kanan, badan memutar kearah kanan, tangan kanan seperti menangkis atas



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 13. Jurus 2 Gerakan 4

Jurus 2 Gerakan 5.

Berdiri kuda-kuda kanan, tangan kanan menangkis kearah luar, tangan kiri di depan dada



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 14. Jurus 2 Gerakan 5



Jurus 2 Gerakan 6.

Lompat ganti posisi kaki, tangan kiri seperti menyaut leher lawan, tangan kanan menggenggam di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 15: Jurus 2 Gerakan 6

Jurus 2 Gerakan 7.

Sabit kanan jejak (perkenaan bagian bawah pangkal jari).



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 16: Jurus 2 Gerakan 7



Jurus 2 Gerakan 8.

Mundur lompat kuda-kuda kanan, tangan kanan menangkis luar,
tangan kiri terbuka di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

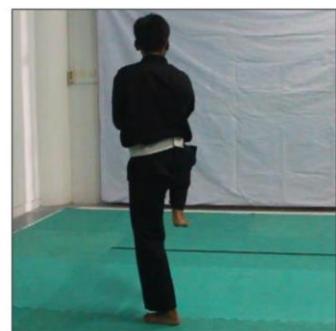
Gambar17: Jurus 2 Gerakan 8

Interval Jurus 2

Kaki kanan rata-rata air, tangan kanan mengepal sejajar kaki kanan,
tangan kiri terbuka di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar18: Interval Jurus 2 Gerakan 1



Kuda-kuda kiri serong, tangan kiri di depan dada, tangan kanan lurung miring ke atas.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar19: Interval Jurus 2 Gerakan 2



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 20: Interval Jurus 2 Gerakan 3



JURUS 3

Jurus 3 Gerakan 1.

Kuda-kuda tengah, tangan kanan di depan dada, tangan kiri lurus ke depan.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 21: Jurus 3 Gerakan 1

Jurus 3 Gerakan 2.

Pukulan lurus kanan, tangan kiri sejajar dengan kaki kiri.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 22: Jurus 3 Gerakan 2



Jurus 3 Gerakan 3.

Tangan kiri menangkis besetan bawah tangan kanan lurus keatas, kuda-kuda belakang kanan.



Tampak Depan



Tampak Samping

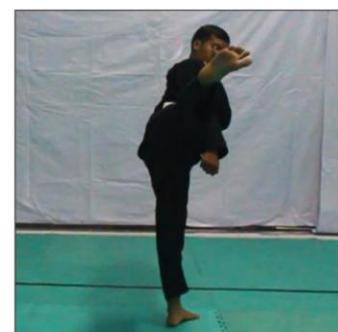
Gambar 23: Jurus 3 Gerakan 3

Jurus 3 Gerakan 4.

Tendangan sabit kanan, tangan kanan mengepal diantara dua kaki.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 24: Jurus 3 Gerakan 4



Jurus 3 Gerakan 5.

kuda-kuda silang belakang, kaki kiri di belakang dan angkat tumit,
tangan kanan memukul dengan menggunakan sisi dalam kanan.



Tampak Depan



Tampak Samping

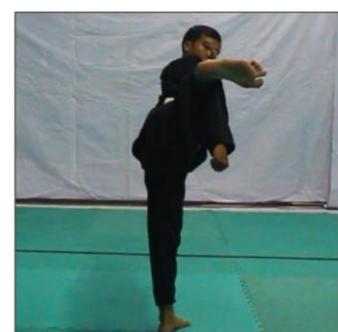
Gambar 25: Jurus 3 Gerakan 5

Jurus 3 Gerakan 6.

Tendangan T kanan, tangan kanan mengepal diantara dua kaki.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 26: Jurus 3 Gerakan 6



Jurus 3 Gerakan 7.

Berbalik sikap pasang silang, tangan kiri membuka ke luar, tangan kanan terbuka di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 27: Jurus 3 Gerakan 7

Jurus 3 Gerakan 8.

Berbalik sikap pasang silang, tangan kiri membuka ke luar, tangan kanan terbuka di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 28: Jurus 3 Gerakan 8



Interval Jurus 3

Berbalik menghadap depan angkat kaki kiri, tangan kiri terbuka sisi kiri, tangan terbuka seperti sikap pasang lurus ke atas.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 29: Interval Jurus 3 Gerakan 1

Lutut kanan menyentuh lantai, dengan Posisi tangan kanan mengepal lurus kebawah, tangan kiri lurus keatas.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 30: Interval Jurus 3 Gerakan 2



Kaki kiri diangkat, tangan kiri diatas kaki kiri menghadap ke atas, tangan kanan lurus keatas.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 31: Interval Jurus 3 Gerakan 3

JURUS 4

Jurus 4 Gerakan 1.

Kaki kanan jinjit, tangan kanan kedepan, tangan kiri di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 32: Jurus 4 Gerakan 1



Jurus 4 Gerakan 2.

Sikut tangan kanan lurus ke depan, tangan kiri di depan dada, kuda-kuda kanan depan.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 33: Jurus 4 Gerakan 2

Jurus 4 Gerakan 3.

telapak tangan seperti menangkap lengan, tangan kiri di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 34: Jurus 4 Gerakan 3



Jurus 4 Gerakan 4.

Tangan kiri mengayun memukul ke arah pelipis, tangan kanan terbuka di depan dada, kaki kiri jinjit.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 35: Jurus 4 Gerakan 4

Jurus 4 Gerakan 5.

Kuda-kuda tengah, tangan kanan mengepal diatas kepala di belakang.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 36: Jurus 4 Gerakan 5



Jurus 4 Gerakan 6.

Pukul sanggah atas kanan, tangan kanan terbuka menyanggah ke arah dagu.



Tampak Depan

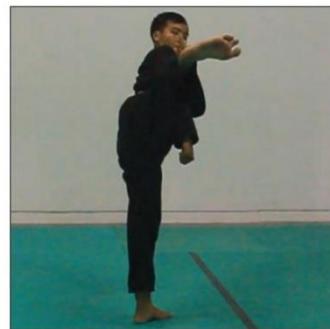


Tampak Samping

Gambar 37: Jurus 4 Gerakan 6

Jurus 4 Gerakan 7.

Tendangan T kanan, tangan kanan mengepal diantara dua kaki.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 38: Jurus 4 Gerakan 7



Jurus 4 Gerakan 8.

Kaki kanan jinjit di belakang kaki kiri, tangan kanan menghadap ke atas, tangan kiri menghadap ke depan.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 39: Jurus 4 Gerakan 8

Interval Jurus 4

Kaki rapat, tangan kanan lurur, tangan kiri mengepal dipinggang.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 40: Interval Jurus 4 Gerakan 1



Kuda-kuda kanan depan, tangan kiri menyikut arah depan, tangan kiri terbuka di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 41: Interval Jurus 4 Gerakan 2

Kuda-kuda samping kiri, tangan kanan lurus ke depan dan tangan kiri terbuka berada di atas kepala.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 42: Interval Jurus 4 Gerakan 3



JURUS 5

Jurus 5 Gerakan 1.

Kuda-kuda kanan depan (serong), tangan kanan melakukan tangkisan dalam, tangan kiri terbuka di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 43: Jurus 5 Gerakan 1

Jurus 5 Gerakan 2.

Kuda-kuda kiri depan, tangan kanan memukul ke arah depan, tangan kiri terbuka di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 44: Jurus 5 Gerakan 2



Jurus 5 Gerakan 3.

Kuda-kuda depan kiri, tangan kiri menotok, badan condong ke depan, tangan kiri terbuka di bawah dagu.



Tampak Depan

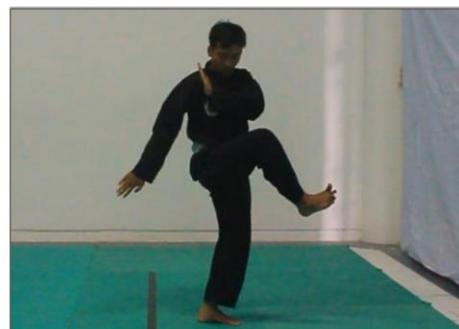


Tampak Samping

Gambar 45: Jurus 5 Gerakan 3

Jurus 5 Gerakan 4

Kaki kanan menyerok ke depan dan tangan menyaut (melakukan sapuan tegak kanan, tangan kanan menarik ke bawah, tangan kiri terbuka di depan dada).



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 46: Jurus 5 Gerakan 4



Jurus 5 Gerakan 5.

tangan kanan mendorong ke arah bawah, melakukan kosetan kanan.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 47: Jurus 5 Gerakan 5

Jurus 5 Gerakan 6.

loncat ke atas menggunakan kedua kaki ke arah atas, posisi tangan kiri ke atas dan melakukan gerakan menyikut ke arah bawah dengan posisi kaki simpuh.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 48: Jurus 5 Gerakan 6

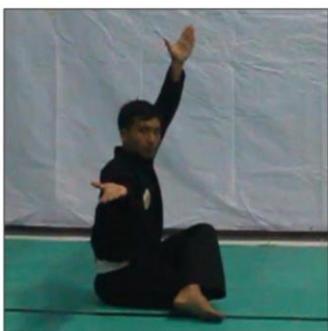


Interval Jurus 5

kaki kanan di belakang kaki kiri posisi duduk. tangan kanan lurus ke samping kanan dan tangan kiri berada terbuka ke samping kiri.



Tampak Depan



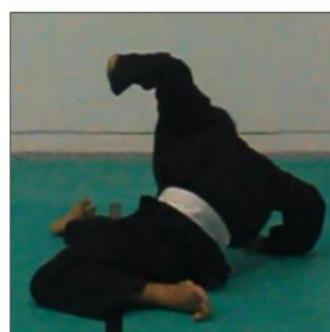
Tampak Samping

Gambar 49: Interval Jurus 5 Gerakan 1

JURUS 6

Jurus 6 Gerakan 1.

Tangan kanan sebagai tumpuan dan kaki kanan menyapu ke arah kanan depan.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 50: Jurus 6 Gerakan 1



Interval Jurus 5

kaki kanan di belakang kaki kiri posisi duduk. tangan kanan lurus ke samping kanan dan tangan kiri berada terbuka ke samping kiri.



Tampak Depan



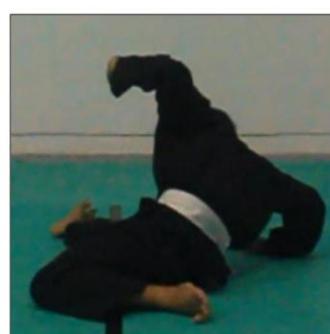
Tampak Samping

Gambar 49: Interval Jurus 5 Gerakan 1

JURUS 6

Jurus 6 Gerakan 1.

Tangan kanan sebagai tumpuan dan kaki kanan menyapu ke arah kanan depan.



Tampak Depan



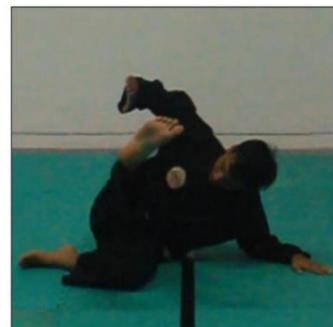
Tampak Samping

Gambar 50: Jurus 6 Gerakan 1



Jurus 6 Gerakan 2.

Tangan kiri sebagai tumpuan melakukan gerakan menyapu ke arah kiri.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 51: Jurus 6 Gerakan 2

Jurus 6 Gerakan 3.

Kuda-kuda tengah gerakan tangan kiri menangkis atas menggenggam, tangan kanan terbuka di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 52: Jurus 6 Gerakan 3



Jurus 6 Gerakan 4.

Kaki kanan maju serong 45 derajat ke arah kanan dengan posisi bahu mengarah ke samping depan melakukan tabrak bahu kanan.



Tampak Depan



Tampak Samping

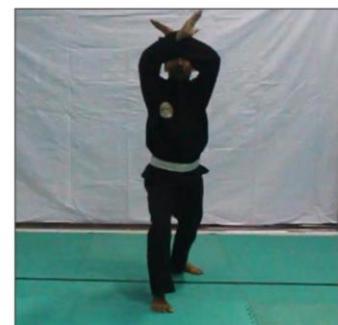
Gambar 53: Jurus 6 Gerakan 4

Jurus 6 Gerakan 5.

kuda-kuda kanan depan, kedua tangan menyilang menangkis ke arah atas dahi



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 54: Jurus 6 Gerakan 5



Jurus 6 Gerakan 6.

Kaki kiri menendang lurus ke depan, tangan kiri mengepal diantara dua kaki, Setelah menendang kaki kiri diletakkan di belakang.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 55: Jurus 6 Gerakan 6

Jurus 6 Gerakan 7.

Putar badan ke arah kiri dengan posisi kaki kiri di depan.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 56: Jurus 6 Gerakan 7



Interval Jurus 6

Putar badan ke arah kiri dengan posisi kaki kiri di depan.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 57: Interval Jurus 6 Gerakan 1

Kaki kanan maju ke depan membentuk kuda-kuda depan, tangan kanan menggenggam berada di depan.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 58: Interval Jurus 6 Gerakan 2



JURUS 7

Jurus 7 Gerakan 1.

Kaki kiri maju dirapatkan dengan kaki kanan kemudian kaki kanan maju ke depan dengan posisi tangan kanan memukul.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 59: Jurus 7 Gerakan 1

Jurus 7 Gerakan 2.

Kaki kanan mundur sejajar dengan kaki kiri membentuk kuda-kuda tengah dengan posisi tangan kaki menyaut ke arah bawah.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 60: Jurus 7 Gerakan 2



Jurus 7 Gerakan 3.

Kaki kiri dirapatkan dengan kaki kanan kemudian kaki kanan maju ke depan, kedua tangan mendorong ke arah depan.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 61: Jurus 7 Gerakan 3

Jurus 7 Gerakan 4.

Kaki kiri maju ke samping tangan kanan menangkap tangan lawan tangan kiri mematahkan persendian.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 62: Jurus 7 Gerakan 4



Jurus 7 Gerakan 5.

melakukan kuncian bawah dengan memutar lengan lawan sambil melakukan gerakan kepruk bawah.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 63: Jurus 7 Gerakan 5

Jurus 7 Gerakan 6.

Kuda-kuda kanan depan, tangan kanan melakukan pukulan bandul.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 64: Jurus 7 Gerakan 6



Interval Jurus 7

Kaki kanan diletakkan di belakang kaki kiri, tangan kanan ditekuk di samping dan tangan kiri berada di belakang pinggang.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 65: Interval Jurus 7 Gerakan 1

Kaki kiri ditarik ke samping sejajar, tangan kiri berada lurus di depan dan tangan kanan menepuk paha samping kanan.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 66: Interval Jurus 7 Gerakan 2



Putar badan ke arah, tangan kanan ditekuk di samping telinga kanan dan tangan kiri dilipat di depan perut.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 67: Interval Jurus 7 Gerakan 3

JURUS 8

Jurus 8 Gerakan 1.

Kaki kanan diangkat rata-rata, tangan kiri menggenggam dan tangan kanan terbuka.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 68: Jurus 8 Gerakan 1



Jurus 8 Gerakan 2.

kuda-kuda samping kanan, tangan kanan lurus terbuka dan tangan kiri ke arah bawah (tangkis buang bawah kiri).



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 69: Jurus 8 Gerakan 2

Jurus 8 Gerakan 3.

Tendangan putar ke atas dengan kaki kanan, Melakukan tangkisan kepruk dua tangan dengan membentuk kuda-kuda tengah.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 70: Jurus 8 Gerakan 3



Jurus 8 Gerakan 4.

Kaki kanan ditepukkan dengan tangan kiri ke arah samping kiri hingga memutar 180 derajat.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 71: Jurus 8 Gerakan 4

Jurus 8 Gerakan 5.

Kuda-kuda samping kiri, kedua tangan terbuka (melakukan tangkisan kibas kaki kanan).



Tampak Depan



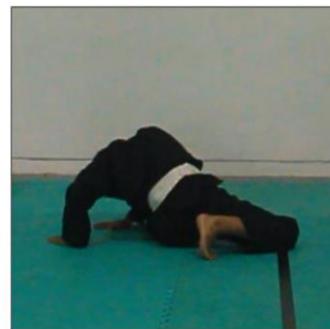
Tampak Samping

Gambar 72: Jurus 8 Gerakan 5



Jurus 8 Gerakan 6.

Kedua tangan sebagai tumpuan kemudian melakukan gerakan menggunting.



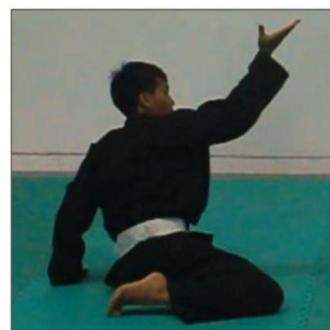
Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 73: Jurus 8 Gerakan 6

Interval Jurus 8



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 74: Interval Jurus 8 Gerakan 1



Sikap pasang buaya, yaitu sikap pasang bawah dengan tumpuan lutut kaki kanan.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 75: Interval Jurus 8 Gerakan 2

Posisi bangun duduk dengan tumpuan lutut kaki kanan posisi tangan terbuka pasang.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 76: Interval Jurus 8 Gerakan 3



kuda-kuda tengah, posisi tangan terbuka, tangan kanan lurus ke depan dan tangan kiri di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 77: Interval Jurus 8 Gerakan 4

Angkat kaki kanan, tangan kanan lurus kebawah disamping kanan, tangan kiri di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 78: Interval Jurus 8 Gerakan 5



Angkat kaki kiri ke depan dengan tumpuan kaki memutar balik badan.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 79: Interval Jurus 8 Gerakan 6

JURUS 9

Jurus 9 Gerakan 1.

kuda-kuda tengah, tangan kanan menggenggam di depan dan tangan kiri terbuka di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 80: Jurus 9 Gerakan 1



Jurus 9 Gerakan 2.

sapuan tegak kanan, tangan kanan mengepal di antara dua kaki.



Tampak Depan

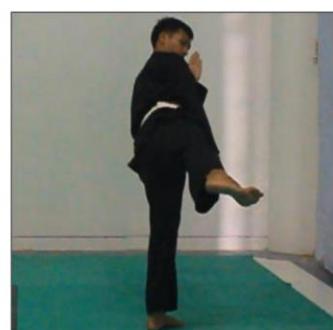


Tampak Samping

Gambar 81: Jurus 9 Gerakan 2

Jurus 9 Gerakan 3.

Maju ke depan kemudian kaki kanan gejuk atau tendangan T ke arah bawah.



Tampak Depan



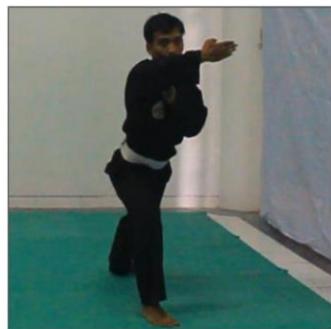
Tampak Samping

Gambar 82: Jurus 9 Gerakan 3



Jurus 9 Gerakan 4.

Gerakan tangan kanan menampar dengan bagian punggung ke arah depan, kuda-kuda kanan depan.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 83: Jurus 9 Gerakan 4

Jurus 9 Gerakan 5.

kuda-kuda tengah, tangan kanan menggenggam di depan dada dan tangan kiri terbuka lurus.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 84: Jurus 9 Gerakan 5



Jurus 9 Gerakan 6.

kuda-kuda samping kiri, tangan kanan menangkis terbuka dan tangan kiri menggenggam di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 85: Jurus 9 Gerakan 6

Jurus 9 Gerakan 7.

Melakukan Gerakan tamparan dengan kedua tangan kearah kepala.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 86: Jurus 9 Gerakan 7



Jurus 9 Gerakan 8.

gerakan mengambil kepala lawan dilanjutkan dengan serangan lutut ke arah kepala.

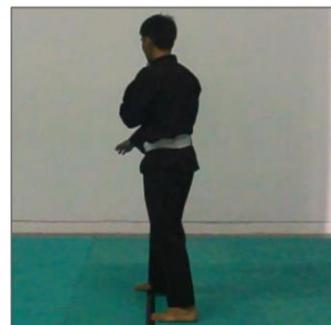


Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 87: Jurus 9 Gerakan 8



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 88: Jurus 9 Gerakan 9



JURUS 10

Jurus 10 Gerakan 1.

Pasang bawah dengan tumpuan kaki kanan, duduk diatas tumit.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 89: Jurus 10 Gerakan 1

Jurus 10 Gerakan 2.

Badan tegak dengan posisi tangan pasang terbuka.



Tampak Depan



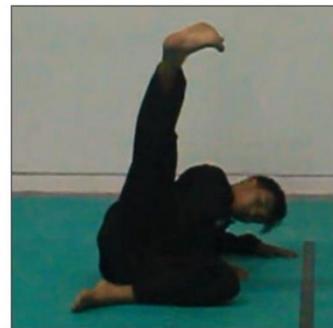
Tampak Samping

Gambar 90: Jurus 10 Gerakan 2



Jurus 10 Gerakan 3.

Tendangan T bawah, tumpuan kedua tangan.



Tampak Depan

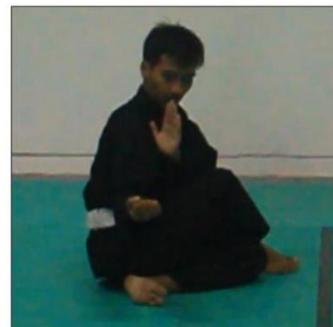


Tampak Samping

Gambar 91: Jurus 10 Gerakan 3

Jurus 10 Gerakan 4.

Sikap duduk kemudian semprok kanan, diikuti pukulan getusan kanan.



Tampak Depan



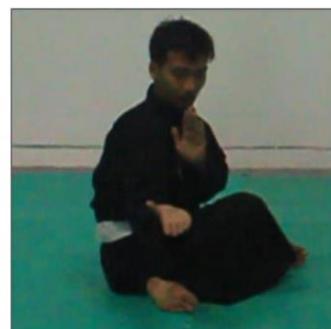
Tampak Samping

Gambar 92: Jurus 10 Gerakan 4



Interval Jurus 10

Pasang bawah dengan tumpuan untuk kaki kanan dengan duduk di atas tumit kaki kanan .



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 93: Interval Jurus 10 Gerakan 1

Kaki kiri silang ke depan, tangan kiri lurus ke belakang.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 94: Interval Jurus 10 Gerakan 2



JURUS 11

Jurus 11 Gerakan 1.

kuda-kuda tengah tangan menyilang di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 95: Jurus 11 Gerakan 1

Jurus 11 Gerakan 2.

Mundur kaki kanan serong sikut atas dengan tangan kiri, membentuk kuda-kuda tengah.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 96: Jurus 11 Gerakan 2



Jurus 11 Gerakan 3.

Tendangan belakang kanan dengan tumpuan kedua tangan di bawah, ke arah serong.



Tampak Depan

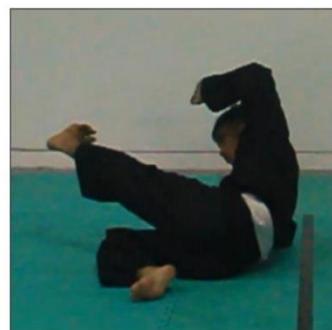


Tampak Samping

Gambar 97: Jurus 11 Gerakan 3

Jurus 11 Gerakan 4.

Sapu rebah dengan kaki kiri, tangan kanan memegang lantai tangan kiri terbuka melindungi kepala.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 98: Jurus 11 Gerakan 4



Jurus 11 Gerakan 5.

Berdiri dengan kaki kiri mundur, kuda-kuda kanan depan, tangan menyikut depan.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 99: Jurus 11 Gerakan 5

Jurus 11 Gerakan 6.

kuda-kuda tengah dan tangkisan gedik tangan kanan.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 100: Jurus 11 Gerakan 6



Jurus 11 Gerakan 7.

Menyolok ke arah depan dengan tangan kiri posisi kuda-kuda samping kanan, tangan kanan mengepal di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 101: Jurus 11 Gerakan 7

Interval Jurus 11

Angkat kaki kanan, tangan kanan terbuka bawah dan tangan kiri menutup dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 102: Interval Jurus 11 Gerakan 1



JURUS 12

Jurus 12 Gerakan 1.

kuda-kuda berat di belakang, tangan terbuka.



Tampak Depan

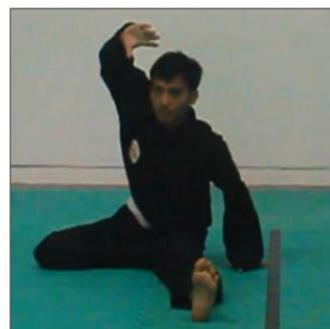


Tampak Samping

Gambar 103: Jurus 12 Gerakan 1

Jurus 12 Gerakan 2.

sapuan rebah belakang kanan, tangan kiri menupu.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 104: Jurus 12 Gerakan 2



Jurus 12 Gerakan 3.

Berdiri pasang kanan, dilanjutkan tendangan memutar atas kanan.



Tampak Depan

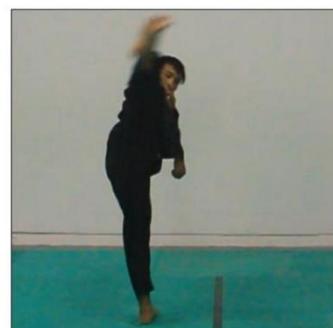


Tampak Samping

Gambar 105: Jurus 12 Gerakan 3

Jurus 12 Gerakan 4.

Tendangan baling-atas kanan memutar.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 106: Jurus 12 Gerakan 4



Jurus 12 Gerakan 5.

Pasang serong kanan, tangan di depan dada.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 107: Jurus 12 Gerakan 5

Jurus 12 Gerakan 6.

Tangan kanan ke arah atas terbuka, pandangan ke arah tangan kanan.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 108: Jurus 12 Gerakan 6



Jurus 12 Gerakan 7.

Kepruk ke arah bawah.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar109: Jurus 12 Gerakan 7

Jurus 12 Gerakan 8.

Sikap akhir duduk dengan tumpuan kaki kanan, tangan kanan di samping paha, tangan kiri diatas paha.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 110: Jurus 12 Gerakan 8



BAB III

PERATURAN PERLOMBAAN JURUS REGU

1. Perlengkapan Bertanding

Pakaian : Pakaian Pencak Silat model standar, warna HITAM dengan sabuk / bengkung warna putih lebar 10 cm yang dipakai tanpa disimpul dan juga tidak terurai serta tanpa aksesoris. Boleh memakai lambang badan induk di dada sebelah kiri dan diperkenankan memakai lambang IPSI di dada kanan, bendera Negara dilengkan kiri. Nama Negara dibelakang baju.

2. Tahapan Pertandingan

- a. Bila pertandingan diikuti oleh lebih dari 7 (tujuh) peserta maka dipergunakan system pool.
- b. Tiga peraih nilai tertinggi dari setiap pool ditampilkan kembali untuk mendapatkan penilaian ditahap berikutnya, kecuali tahap pertandingan berikutnya adalah babak final. Peserta tingkat final adalah 3 (tiga) pemenang menurut urutan perolehan nilai dari tahapan pool pertandingan sebelumnya.
- c. Jumlah pool ditetapkan oleh rapat antara Delegasi Teknik, Ketua Pertandingan dan Dewan Juri serta disampaikan kepada peserta dalam Rapat Teknik.



- d. Pembagian pool peserta dilakukan melalui undian dalam Rapat Teknik. (manual dan atau digital)
- e. Stiap kategori regu, minimal harus diikuti oleh 2 (dua) peserta, dan langsung babak Final.

3. Waktu Pertandingan

Waktu penampilan adalah 3 (tiga) menit

4. Tata Cara Pertandingan

- a. Pelaksanaan pertandingan didahului dengan masuknya para Juri dari sebelah kanan Ketua Pertandingan dan setelah memberi hormat serta menyampaikan laporan tentang akan dimulainya tugas penjurian kepada Ketua Pertandingan, para Juri mengambil tempat yang telah ditentukan.
- b. Pakaian yang akan digunakan sudah diperiksa dan disahkan oleh Ketua Pertandingan sebelum memasuki gelanggang.
- c. Pesilat yang akan melakukan peragaan, memasuki gelanggang dari sebelah kiri Ketua Pertandingan, berjalan menurut adab yang ditentukan, menuju ke titik tengah gelanggang. Memberi hormat kepada Ketua Pertandingan dan selanjutnya berbalik untuk memberi hormat kepada Juri.



- d. Sebelum peragaan dimulai Ketua Pertandingan memberi isyarat kepada para Juri, Pengamat Waktu dan Aparat Pertandingan lainnya agar bersiap untuk memulai tugas.
- e. Setelah selesainya pembukaan PESILAT, gong tanda waktu dimulainya pertandingan dibunyikan, dan peserta pertandingan langsung melaksanakan peragaan jurus regu, Berakhirnya waktu yang ditetapkan ditandai dengan bunyi gong.
- f. Setelah waktu peragaan berakhir, pesilat memberi hormat kepada Juri dan Ketua pertandingan dari titik tengah gelanggang, dan selanjutnya meninggalkan gelanggang dari sebelah kiri Ketua Pertandingan, berjalan menurut adab yang telah ditentukan.

5. Ketentuan Bertanding

- a. Aturan bertanding
 - 1) Peserta menampilkan Jurus Wajib Regu selama 3 (tiga) menit. Toleransi kelebihan atau kekurangan waktu adalah 10 (sepuluh) detik untuk usia dini, pra remaja dan pendekar, 5 (lima) detik untuk remaja dan dewasa. Bila penampilan lebih dari batas toleransi waktu yang diberikan akan dikenakan hukuman.



- 2) Jurus Wajib Regu diperagakan menurut urutan gerak, kebenaran rincian teknik jurus, kekompakan irama gerakan, kemantapan, kemantapan dan penjiwaan yang ditetapkan untuk jurus ini.
 - 3) Diperbolehkan bersuara.
- b. Hukuman
- 1) Hukuman pengurangan nilai dijatuhkan kepada peserta karena kesalahan terdiri atas :
 - a) Faktor kesalahan dalam jurus dan rincian gerakan
 - (1) Pengurangan nilai 1 (satu) dikenakan kepada peserta setiap kali yang bersangkutan melakukan gerakan yang salah, yaitu :
 - (a) Kesalahan dalam rincian gerak
 - (b) Kesalahan urutan rincian gerak
 - (2) Pengurangan nilai 1 (satu) dikenakan kepada peserta untuk setiap gerakan yang tertinggal (tidak ditampilkan).
 - (3) Pengurangan nilai 1 (satu) dikenakan kepada peserta untuk setiap kali yang bersangkutan menampilkan gerakan tidak kompak diantara peserta.



- (4) Hukuman Diskualifikasi diberikan kepada Pesilat yang tidak menampilkan salah satu jurus atau memperagakan urutan jurus yang salah.
- b) Faktor Waktu
- (1) Peragaan kurang atau lebih dari 3 (tiga) menit
- (a) Penampilan kurang atau lebih dari 10 (sepuluh) s/d 15 (lima belas) detik dikenakan pengurangan nilai 10 untuk Usia Dini dan Pra Remaja. Penampilan kurang atau lebih dari 5 (lima) s/d 10 (sepuluh) detik dikenakan pengurangan nilai 10 untuk remaja, dewasa, dan pendekar.
- (b) Penampilan kurang atau lebih dari 16 (enam belas) s/d 30 (tiga puluh) detik dikenakan Diskualifikasi
- c) Faktor lain-lain
- (1) Pengurangan nilai 5 (lima) dikenakan kepada peserta setiap kali yang bersangkutan keluar dari gelanggang (10 m X 10 m)
- (2) Pengurangan nilai 5 (lima) dikenakan kepada peserta yang memakai pakaian yang tidak sepenuhnya menurut ketentuan yang berlaku.



2) Undur Diri

Pesilat dinyatakan undur diri apabila setelah 3 (tiga kali) pemanggilan oleh Sekretaris Pertandingan tidak memasuki gelanggang untuk memperagakan kategori Tunggal. Setiap pemanggilan dengan tenggang waktu 30 detik.

3) Diskualifikasi

- a) Penilaian terhadap peserta menjadi batal, bila setelah berakhirnya penampilan didapati bahwa ada jurus yang tidak diperagakan atau memperagakan urutan Jurus yang salah, oleh peserta. Dalam hal ini peserta dikenakan hukuman diskualifikasi.
- b) Pesilat yang memakai pakaian yang menyimpang dari ketentuan pertandingan dinyatakan diskualifikasi.
- c) Tidak dapat menunjukkan surat keterangan sehat sebelum pertandingan di mulai.

6. Penilaian

a. Penilaian terdiri atas :

- 1) Nilai Kebenaran yang mencakup unsur
 - a) Kebenaran gerakan dalam setiap jurus
 - b) Kebenaran urutan gerakan,



c) Kebenaran urutan Jurus

Nilai diperhitungkan dari jumlah gerakan Jurus Wajib

Regu (100 gerakan) dikurangi nilai Kesalahan.

2) Nilai kekompakan, kemantapan dan soliditas yang mencakup unsur

- a) Kekompakan, kemantapan dan soliditas gerakan.
- b) Keserasian irama gerak
- c) Kesamaan penghayatan gerak
- d) Tenaga dan stamina

Pemberian nilai antara 50 (lima puluh) s/d 60 (enam

puluhan) angka yang dinilai secara total / terpadu diantara

keempat unsur kekompakan, kemantapan dan soliditas.



Form Nilai untuk Usia Dini dan Pra Remaja

DATA NILAI KATEGORI : BEREGU	PUTRA	NAMA : 1. 2. 3.	RINCIAN DAN URUTAN JURUS				
NOMOR UNDIAN : <input type="text"/>	PUTRI	KONTINGEN :					
UNSUR NILAI		1	2	3	4	5	6
<ul style="list-style-type: none"> - RINCIAN GERAKAN - URUTAN GERAKAN - GERAKAN TIDAK DITEMULAN - URUTAN JURUS 		9	9	10	9	7	8
		9	18	9	37	37	52
		7	8	9	10	11	12
		9	11	9	4	8	7
		61	72	81	85	93	100
JUMLAH NILAI KEBENARAN : 100		- <input type="text"/>		→ <input type="text"/>		→ <input type="text"/>	
KEMANTAPAN / PENGHAYATAN / STAMINA (BATASAN NILAI : 50 – 60)							
HUKUMAN / PENALTY							
1. Waktu	>10-15 (-10)	> 15 (Diskualifikasi)	1. <input type="text"/> 2. <input type="text"/> 3. <input type="text"/> 4. <input type="text"/>		                            <img alt="Downward arrow icon" data-bbox="755 6985 775 699		



7. Penentuan dan Pengumuman Pemenang

- a. Pemenang adalah peserta yang mendapat nilai tertinggi untuk penampilannya.
- b. Bila terdapat nilai yang sama, pemenangnya adalah peserta dengan jumlah Nilai Kebenaran tertinggi.
- c. Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya adalah peserta yang mempunyai nilai kekompakkan, kemantapan dan solidaritas tertinggi.
- d. Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya adalah peserta dengan waktu peragaan lebih atau kurang yang terkecil mendekati kepada ketepatan waktu 3 (tiga) menit.
- e. Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya adalah peserta dengan jumlah nilai hukuman terkecil.
- f. Bila nilai masih tetap sama, pemenangnya akan diundi oleh Ketua Pertandingan disaksikan oleh Delegasi teknik, Dewan Juri dan Tim Manajer pesilat bersangkutan.
- g. Pengumuman nilai perolehan peserta setiap kategori disampaikan setelah para Juri menyelesaikan tugasnya menilai seluruh peserta pada setiap kategori Jurus Wajib Regu. Kecuali dengan menggunakan system penilaian digital.



BAB IV

MEDIA LATIHAN JURUS REGU PENCAK SILAT BERBASIS ANDROID

Media latihan jurus regu ini juga terdapat dalam aplikasi berbasis mobile. Berikut menu dan cara penggunaan aplikasi berbasis mobile pembelajaran jurus regu pencak silat:

1. Beranda

Beranda adalah halaman muka pada aplikasi. Ketika membuka aplikasi ini akan muncul beranda berisi logo IPSI, dan menu yang dapat kita buka seperti Pendahuluan, Pencak Silat, Jurus Regu, Blangko nilai, Video Belajar Jurus Regu, Video Pertandingan Jurus Regu, Peraturan Pertandingan, profile, pustaka, download video, kontak, serta social media. Berikut tampilan beranda pada aplikasi ini:





Gambar 111: Menu Beranda (Sumber: Dokumen pribadi).

2. Menu Pendahuluan

Berisi tentang sejarah pencak silat. Untuk masuk dalam menu ini sentuh layar pada menu “Pendahuluan”, maka muncul halaman pendahuluan sebagai berikut:



Gambar 112: Menu Pendahuluan (Sumber: Dokumen pribadi).

Untuk kembali ke menu sebelumnya klik atau sentuh pada logo “*home*” pada pojok kiri atas.



Gambar 111: Menu Beranda (Sumber: Dokumen pribadi).

2. Menu Pendahuluan

Berisi tentang sejarah pencak silat. Untuk masuk dalam menu ini sentuh layar pada menu “Pendahuluan”, maka muncul halaman pendahuluan sebagai berikut:



Gambar 112: Menu Pendahuluan (Sumber: Dokumen pribadi).

Untuk kembali ke menu sebelumnya klik atau sentuh pada logo “*home*” pada pojok kiri atas.



Gambar 114: Menu Jurus Regu (Sumber: Dokumen pribadi).

Untuk kembali ke menu sebelumnya klik atau sentuh pada logo “home” pada pojok kiri atas.

5. Menu Blanko Pertandingan

Halaman ini berisi mengenai blanko pertandingan yang digunakan dalam pertandingan jurus regu pencak silat. Selain menampilkan lembar blangko penilaian, dalam aplikasi ini juga dapat download atau mengunduh blanko tersebut. Diharapkan dengan dapat diunduhnya blanko penilaian ini akan membantu dalam mempersiapkan pertandingan jurus regu pencak silat.



Gambar 114: Menu Jurus Regu (Sumber: Dokumen pribadi).

Untuk kembali ke menu sebelumnya klik atau sentuh pada logo “*home*” pada pojok kiri atas.

5. Menu Blanko Pertandingan

Halaman ini berisi mengenai blanko pertandingan yang digunakan dalam pertandingan jurus regu pencak silat. Selain menampilkan lembar blangko penilaian, dalam aplikasi ini juga dapat download atau mengunduh blanko tersebut. Diharapkan dengan dapat diunduhnya blanko penilaian ini akan membantu dalam mempersiapkan pertandingan jurus regu pencak silat.



Gambar 116: Menu Video Jurus (Sumber: Dokumen pribadi).

Untuk memutar video yaitu dengan cara sentuh tombol play pada video yang diinginkan.

7. Video Pertandingan Jurus Regu

Menu ini berisi video pertandingan jurus regu pencak silat. Pesilat dapat belajar dari video ini tata cara bagaimana memasuki pertandingan, bagaimana gerakan yang ditampilkan oleh atlet, dan memahami bagaimana situasi dalam pertandingan jurus regu pencak silat. Untuk membuka menu ini yaitu sentuh menu “Video tanding” pada beranda, maka akan muncul tampilan sebagai berikut.



Gambar 117: Menu Video Tanding (Sumber: Dokumen pribadi).

Untuk memutar video maka sentuh tombol play pada video yang diinginkan.

8. Menu Peraturan Pertandingan

Menu ini berisi peraturan pertandingan juru regu pencak silat. Untuk membuka menu ini yaitu sentuh menu “Peraturan” pada beranda, maka akan muncul tampilan sebagai berikut.



Gambar 118: Menu Peraturan (Sumber: Dokumen pribadi).

Untuk melihat semua geser keatas dan kebawah.

9. Menu Profile

Menu ini berisi biografi pembuat media pembelajaran jurus regu pencak silat. Untuk membuka menu ini yaitu sentuh menu “Profile” pada beranda, maka akan muncul tampilan sebagai berikut.



Gambar 118: Menu Peraturan (Sumber: Dokumen pribadi).

Untuk melihat semua geser keatas dan kebawah.

9. Menu Profile

Menu ini berisi biografi pembuat media pembelajaran jurus regu pencak silat. Untuk membuka menu ini yaitu sentuh menu “Profile” pada beranda, maka akan muncul tampilan sebagai berikut.



Gambar 119: Menu Profile (Sumber: Dokumen pribadi).

10. Menu Pustaka

Menu ini berisi referensi dari media pembelajaran jurus regu.



Gambar 120: Menu Daftar Pustaka (Sumber: Dokumen pribadi).



11. Menu Download Video

Menu ini berisi langkah-langkah untuk mendownload video media pembelajaran jurus regu.



Gambar 121: Menu Download Video (Sumber: Dokumen pribadi).

12. Menu Kontak

Pada menu ini berisi media yang dapat digunakan untuk komunikasi dengan pembuat aplikasi. Ada beberapa pilihan kontak diantaranya, telepon, *whatsapp*, dan email.



Gambar 122: Menu Kontak (Sumber: Dokumen pribadi).

13. Menu Sosial Media

Menu ini berisi social media yang terintegrasi dengan pembuat media pembelajaran jurus regu.



Gambar 123: Menu Sosial Media (Sumber: Dokumen pribadi).



BAB V

PENUTUP

Media latihan pencak silat kategori regu merupakan bagian dari upaya untuk menunjang proses latihan jurus regu. Dengan adanya media latihan jurus regu berbentuk media buku dan video ini diharapkan dapat mempermudah pelatih maupun atlet dalam melaksanakan proses berlatih melatih. Selain itu juga agar dapat memunculkan bibit-bibit atlet kategori regu yang masih sangat minim.



EDITOR BUKU DAN PENYUSUNAN BUKU

- Penulis : 1. Noor Ika Rifky Syarif Hidayat, S.Pd
2. Prof. Dr. Siswantoyo, M. Kes., AIFO
- Fotografer : Noor Ika Rifky Syarif Hidayat, S.Pd
- Aktor : Agung Muladi, S. Or
- Editor : 1. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M. Kes
2. Dr. Awan Hariono, M. Or



DAFTAR PUSTAKA

Johansyah L. & Hendro W. (2016). Pencak Silat. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

PERSILAT. (2012). Peraturan Pertandingan Pencak Silat 2012. Jakarta: IPSI.

Siswantoyo. (2017). *Development of "Tari Pencak Silat Nusantara" For Developing and Conserving Pencak Silat as a Nation Cultural Asset towards Globalization*. IOP Publishing Ltd.

Nugroho Agung. (2008). Pembelajaran dan Manajemen Pencak Silat. Yogyakarta: FIK-UNY

Mulyana. (2013). Pendidikan Pencak Silat. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

B. TAMPILAN ANDROID

1. Tampilan web www.indosilat.com (halaman untuk mengunduh aplikasi)



2. Halaman awal aplikasi

