



PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIO-VISUAL* PENCAK SILAT SENI DENGAN MUSIK

Hariyoko¹, Eko Hariyanto², Ari Wibowo Kurniawan³

Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang 5 Malang

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2018

Disetujui April 2018

Dipublikasikan April 2018

Keywords:

Pencak silat seni, Media audio visual, Musik

Abstrak

Untuk mempelajari dan menguasai dengan baik pencak silat seni memerlukan waktu yang relatif lama dan sangat diperlukan ketekunan, kesabaran dan pemahaman gerak secara rinci dari jurus-jurus tersebut. Sehingga sangat dipahami kalau ternyata hanya beberapa pelatih dan atlet pencak silat yang benar-benar dapat menguasai jurus-jurus tersebut. Terkait dengan sulitnya penguasaan jurus-jurus dan terbatasnya orang-orang yang menguasai secara benar, maka sangat diperlukan adanya pendokumenan jurus-jurus tersebut secara permanen. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *audio-visual* pencak silat seni dengan iringan musik. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Hasil dari pengembangan ini adalah media *audio-visual* pencak silat seni dengan musik yang dapat digunakan oleh semua peminat beladiri pencak silat seni. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu, pengembangan media *audio-visual* pencak silat seni dengan musik ini bisa digunakan dan diterapkan dalam proses melestarikan olahraga bangsa Indonesia.

Abstract

To learn and master well art martial art requires a relatively long time and much needed diligence, patience and a detailed movement of motion of these moves. So it is understandable if it turns out that only a few trainers and martial arts athletes who really can master these moves. Due to the difficulty of the mastery of the stance and the limited number of people who master the right, it is necessary to document the stance permanently. The purpose of this research is to develop *audio-visual* media of art martial arts with musical accompaniment. This development uses the development model proposed by Borg and Gall. The result of this development is the *audio-visual* media of art martial arts with music that can be used by all martial art martial art enthusiasts. The conclusion of this research is, the development of *audio-visual* media of art martial arts with this music can be used and applied in the process of preserving Indonesian sport.

© 2018 Universitas Negeri Malang

✉ Alamat korespondensi:

E-mail: ari.wibowo.fik@um.ac.id

ISSN 2614-8293 (Online)

PENDAHULUAN

Pencak silat merupakan warisan budaya asli bangsa Indonesia, dan memang kebenarannya dapat kita telusuri dan dibuktikan dari

adanya kenyataannya yang menunjukkan bahwasannya dihampir setiap wilayah nusantara ini terdapat beragam perguruan beladiri pencak silat. Sebagai contoh kita kenal perguruan-perguruan besar Pencak Silat, di

antaranya adalah : Perisai Diri (PD), Tapak Suci (TS), Setia Hati Teratai (SHT), Merpati Putih (MP), Satria Nusantara, Perisai Putih, Nur Harias, Kera Sakti, Walet Hitam, Joko Tole, Arsad, Galing, dan masih banyak lagi perguruan pencak silat tradisional yang tersebar di seluruh Nusantara ini.

Pernyataan di atas tersebut sesuai dengan pernyataan dari Maryono (1999: 177) yang mengatakan bahwasannya kepulauan nusantara ini yang didiami berbagai macam suku bangsa dengan karakteristik biologis, sosial dan kebudayaan yang berbeda-beda, namun mereka sama-sama mempunyai tradisi mempelajari pencak silat sebagai alat pembela diri dalam usaha menghadapi kondisi alam, binatang maupun manusia. Sehingga dapat dikatakan bahwasannya dari zaman dahulu nenek moyang kita sudah mempelajari bela diri pencak silat yang orientasinya adalah untuk mempertahankan kehidupan dari kondisi alam.

Dari tahun ke tahun sedikit demi sedikit secara berangsur-angsur pencak silat telah mengalami perkembangan yang pesat, hal ini dibuktikan dengan banyaknya Negara-negara lain di dunia ini yang telah mempelajari pencak silat, dan bahkan sekarang ini pencak silat telah dijadikan cabang olahraga yang dipertandingkan di dunia Internasional, seperti kejuaraan dunia, Asian Games, serta Sea Games, serta Asian Beach Games.

Pencak silat merupakan keterampilan dan ilmu tentang pola gerak bertenaga yang efektif, indah dan menyehatkan tubuh, yang dijiwai budi pekerti luhur berdasar ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta bertujuan untuk membentuk ketahanan diri dan memupuk rasa tanggung jawab sosial. Dari pengertian tersebut ada sebuah makna bahwasannya pencak silat itu ada sebuah keindahan gerak disamping adanya pola gerak yang bertenaga. Terkait dengan adanya unsur keindahan inilah PB. IPSI selaku organisasi yang menaungi seluruh kegiatan pencak silat menciptakan suatu seni gerakan atau rangkaian jurus - jurus yang terdiri dari gerak langkah, pukulan, tendangan, tangkisan, elakan, baik memakai senjata maupun tidak yang tersusun sebagai jurus tunggal. Dan jurus tunggal inilah yang dipertandingkan secara resmi dalam kejuaraan-kejuaraan baik kejuaraan nasional maupun internasional. Sebagai gambaran untuk mempelajari dan menguasai dengan baik pencak silat seni ini memerlukan waktu yang relatif lama dan sangat diperlukan ketekunan, kesabaran dan pemahaman gerak secara rinci dari jurus-jurus tersebut. Sehingga sangat dipahami kalau ternyata hanya beberapa

pelatih dan atlet pencak silat seni yang benar-benar dapat menguasai jurus-jurus tersebut..

Terkait dengan sulitnya penguasaan jurus-jurus dan terbatasnya orang-orang yang menguasai secara benar, maka sangat diperlukan adanya pendokumenan jurus-jurus tersebut secara permanen. Karena kita mengetahui bersama bahwa pemahaman seseorang dalam daya ingat memiliki keterbatasan. Oleh karena itu dengan kita mempunyai dokumen jurus-jurus tunggal pencak silat seni tersebut secara tidak langsung kita juga ikut menyelamatkan dan mengembangkan budaya bangsa ini, sehingga para generasi-generasi muda tetap dapat belajar dari dokumen tersebut, seandainya para generasi tua sudah tidak ada.

PB. IPSI memberikan sebuah definisi bahwasannya pencak silat seni adalah merupakan perwujudan pencak silat yang berupa tatanan gerak etis dan estetis berdasarkan kaidah pencak silat yang mengandung nilai budi pekerti luhur dan bersumber pada khasanah budaya bangsa Indonesia (Maryono, 1999:192). Dalam event-event pertandingan resmi, para atlet pencak silat seni akan memperagakan jurus-jurus tunggal yang akan dinilai oleh 3 juri, sedangkan komponen-komponen yang akan dinilai adalah kebenaran dari jurus-jurus ataupun rangkaian gerak yang diperagakan oleh para atlet dengan berpatokan pada jurus-jurus gerakan yang sudah ditetapkan oleh PB IPSI. Selanjutnya komponen lainnya yang dinilai adalah kemantapan gerakan dalam memperagakan jurus-jurus, serta ketepatan waktu yang dipergunakan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dilapangan serta hasil wawancara dengan pelatih pencak silat seni, dengan atlet pencak silat seni, serta dengan wasit khusus pencak silat seni, didapat beberapa kesimpulan di antaranya yang pertama tentang penilaian yang dilakukan oleh para wasit atau juri belum menunjukkan hasil yang obyektif, masih banyak faktor-faktor eksternal dan internal yang berpengaruh. Hal ini disebabkan karena belum spesifiknya serta belum jelasnya indikator-indikator dari penilaian, sehingga masih banyak keraguan-keraguan para wasit juri dalam memberikan penilaian.

Yang kedua adalah nomor pertandingan pencak silat seni masih kurang menarik untuk ditonton, selain itu atlet juga kurang menyenangi pencak silat seni dan cenderung mendalami pencak silat tanding. Yang ketiga bahwasannya penjurian atau penilaian yang dilakukan oleh ketiga juri belum spesifik, maksudnya ketiga juri menilai hal yang sama, baik keserasian gerak, kemantapan gerak,

maupun ketepatan waktu yang digunakan, alangkah idealnya kalau setiap juri hanya fokus memberikan penilaian satu komponen, sebagai misal untuk menilai komponen keserasian gerakan dinilai khusus oleh wasit juri ahli keserasian gerakan, demikian juga untuk komponen kemandapan gerakan serta ketepatan waktu juga harus dinilai para wasit juri yang ahli di bidang masing-masing.

Ketiga, alangkah menariknya kalau jurus-jurus gerakan pencak silat ini diiringi dengan musik tradisional bangsa kita. Kalau ini dapat kita lakukan maka banyak hal positif yang akan muncul dan kita peroleh. Sebagai misal dimungkinkan dengan adanya iringan musik akan menarik animo penonton untuk menyaksikan pertandingan pencak silat seni, dimungkinkan juga para pesilat lebih termotivasi untuk mendalami pencak silat ini, dan dapat dipastikan dengan iringan musik akan memudahkan para wasit juri dalam mengontrol keserasian gerakannya, kemandapan gerakannya, dan ketepatan waktu yang dipergunakan.

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka peneliti mempunyai suatu keinginan untuk mengembangkan pencak silat seni dengan membuat sebuah produk berupa media audio visual VCD yang menayangkan pencak silat seni yang diiringi dengan musik, dengan satu harapan pencak silat seni dapat dipelajari oleh siapapun, sehingga perkembangan pencak silat seni dapat dinikmati oleh seluruh insan beladiri di seluruh dunia.

Dalam UU Kemepegpora No.3 Tahun 2005 pasal 27 ayat 3 berbunyi: "Bahwa pembinaan dan pengembangan olahraga yang terkait dengan peningkatan prestasi olahraga dilakukan dengan menggunakan pendekatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang lebih efektif serta efisien." Media *audio-visual* merupakan salah satu sarana yang efektif dan efisien dalam mengenalkan budaya bangsa. Ditinjau dari arti kata media adalah kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi. "Secara umum media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan" (Ibrahim, 2005: 3). Sedangkan menurut Latuheru (1988:4) "media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi". Menurut Sadiman (2003:268) media *audio-visual* mempunyai fungsi sebagai peralatan pemain ulang (*play back*) dari suatu program (rekaman), terdiri dari minimal satu buah monitor atau lebih. Ukuran dan jenis dari pita yang digunakan untuk video bermacam-macam sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan menurut Brown (1977:23) Media

Audio-visual adalah suatu media pada program distribusi atau produksi untuk program master yang dibuat dalam bentuk film atau video tape dan dipindahkan atau ditranfer pada *disk* atau potongan plastik melalui proses yang tepat, yang dibentuk seperti piringan hitam. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media VCD adalah media berbentuk piringan lengkap *audio-visual* yang berisikan materi-materi instruksional yang berguna untuk menjelaskan obyek yang sudah divisualkan, biasanya mempunyai diameter 12 cm dan diproyeksikan dengan menggunakan media player VCD.

Menurut peneliti media video merupakan sarana yang tepat untuk mengenalkan keterampilan pencak silat seni. Karena pada video unsur-unsur seperti suara, gambar, garis simbol dan gerak akan ditampilkan. Hal ini sesuai dengan karakteristik produk yang akan dikembangkan peneliti. Kelebihan dari video menurut Ibrahim (2005:97) antara lain: (1) Selain bergerak dan bersuara, video itu dapat menggambarkan proses, (2) Dapat menimbulkan kesan tentang ruang dan waktu, (3) Tiga dimensional dalam penggambarannya, (4) Menghemat waktu dan rekaman dapat diulang-ulang, (5) Kamera televisi dapat bisa mengamati lebih dekat obyek yang lagi bergerak, (6) Ruang tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan video akan lebih efektif dan efisien serta dapat mempermudah kita untuk menerima informasi yang diinginkan. Menurut Suleiman (1985: 190) "yang termasuk golongan media *audio-visual* yang sebenarnya adalah film bersuara, televisi dan video, karena ketiga alat itu mengkombinasikan fungsi suara dan rupa dalam satu unit dan disebut media *audio-visual* murni".

Langkah-langkah produksi video terdapat beberapa tahapan. Menurut Ibrahim (2005:100) dibagi dalam tiga tahapan, yaitu "Tahap Pra Produksi, Tahap Produksi, dan Tahap Pasca Produksi". Tahap Pra Produksi menurut Ibrahim (2005:101) antara lain: (1) Merumuskan Ide, (2) Menentukan karakteristik pebelajar (subyek), (3) Merumuskan tujuan, (4) Menentukan kerangka isi atau materi, (5) Menuliskan *treatment*. *Treatment* adalah uraian berbentuk esai yang menggambarkan urutan atau alur penyajian visual program media yang akan diproduksi, secara garis besar, (6) Menuliskan naskah (*storyboard script*) sesuai dengan *treatment* yang telah ditentukan.

Tahap Produksi Secara garis besar menurut Ibrahim (2005:102) antara lain: (1) Mengkaji naskah secara cermat, dengan memi-

kirkan kemungkinan terlaksananya pengambilan gambar dengan lancar (memperhitungkan faktor penunjang dan penghambatnya), (2) Menentukan tenaga pelaksana produksi dengan pembagian tugas yang jelas, (3) Menyiapkan bahan dan peralatan produksi yang diperlukan, (4) Mencari dan menentukan lokasi dan obyek pengambilan gambar sesuai dengan isi naskah, (5) Membuat jadwal kegiatan produksi dilengkapi dengan ketentuan penanggung jawab serta bahan dan peralatan yang diperlukan, (6) Mengadakan persiapan produksi (pengambilan gambar), dengan latihan dan gladi resik, (7) Melaksanakan kegiatan pengambilan gambar sesuai jenis media *audio-visualnya* yang akan diproduksi. Dari langkah-langkah kegiatan produksi dapat disimpulkan bahwa semua kebutuhan untuk kegiatan produksi harus sudah disiapkan dengan baik agar pada saat pelaksanaan dapat berjalan sesuai rencana.

Tahap Pasca Produksi menurut Ibrahim (2005:103) antara lain: (1) Melakukan penyuntingan baik gambar maupun suara, (2) Pengisian *graft*, ruang berbentuk tulisan (*caption*), bagan, animasi dan sebagainya, (3) Pengisian narasi, musik, *sound effect* (jika diperlukan), (4) Membuat petunjuk pemanfaatan, (5) Mengadakan validasi dan revisi sesuai kebutuhan. Dari langkah-langkah tahap pasca produksi di atas dapat disimpulkan bahwa produk yang telah selesai perlu diedit dan direvisi lagi guna memperoleh hasil yang lebih sempurna lagi.

Menurut penelitian terdahulu bahwa media audiovisual adalah sebuah media yang menyajikan informasi berupa audio dan visual secara utuh kepada penerima informasi. Pada penelitian dan pengembangan, produk pelatihan dikemas dalam bentuk VCD yang dapat menyajikan informasi berupa audio dan visual sehingga penyampaian isi produk dapat lebih mudah tersampaikan. Serta media *audio-visual* adalah media yang menyajikan informasi berupa audio dan visual untuk dikirimkan kepada penerima informasi yang berguna untuk mengaktifkan interaksi antara pelatih dan siswa dalam proses latihan. Pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. (Setianto, 2017:32)

Menurut Parhepy (2012:1) Teknik dan istilah Pencak Silat Nasional antara lain: 1) Kuda-kuda Jenis bobot kuda-kuda; kuda-kuda berat, kuda-kuda sedang, kuda-kuda ringan. Jenis bentuk kuda-kuda; kuda-kuda depan, belakang, tengah dan samping. Jenis bentuk kuda-kuda Terbuka dan tertutup yaitu 12 sikap pasang. 2) Langkah Jenis arah langkah; langkah lurus, langkah samping dan langkah serong. Teknik langkah; langkah angkatan,

geser, seser dan lompatan. 3) Serangan Tangan Jenis pukulan; pukulan depan, pukulan samping, pukulan sangkol, pukulan lingkaran. tebasan, tebangan, sangga, tamparan, kepret, tusukan, totokan, patukan, cengkraman, gentusan, sikuan, tabrak, dobrakan. 4) Serangan kaki Jenis tendangan; lurus, tusuk, kepret, jejak, gajul, T tumit, T telapak kaki, T sisi luar telapak kaki, celorong, belakang, kuda, taji, sabit, baling, hentak bawah, gejug. Sapuan kaki Jenis teknik sapuan; sapu tegak, sapu kepret, sapu rebah, sapu sabetan, sapu beset. Dengkulan Jenis teknis dengkulan; dengkul depan, dengkul samping luar, dengkul samping dalam Guntingan 5) Tangkapan. 6) Kunci. 7) Bantingan. 8) Jatuhan. 9) Bela tangkisan; tepis, gedik, kelit, siku, jepit atas, potong, sangga, galang, kepruk, kibas, lutut, tabrak.

Musik adalah penghayatan isi hati manusia yang diungkapkan dalam bentuk bunyi yang teratur dalam melodi atau ritme serta mempunyai unsur atau keselarasan yang indah (Sunarko, 1985:5).

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan milik Borg dan Gall (1983:775) yang terdiri dari: (1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collection*), analisis kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai, (2) Perencanaan (*planning*). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian kemungkinan pengujian dalam lingkungan terbatas, (3) Pengembangan draf produk (*develop preliminary-form of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi, (4) Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Uji coba di lapangan pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6-12 subjek uji coba (guru). Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan penyebaran angket, (5) Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba. 6) Uji coba lapangan (*main field testing*). Melakukan uji coba yang lebih luas pada 5 sampai dengan 15 sekolah dengan 30 sampai dengan 100 orang subjek uji coba. Data kuantitatif penampilan guru sebelum dan sesudah menggunakan model yang diuji cobakan kemudian dikumpulkan. Hasil-hasil pengumpulan data, dievaluasi dan bila memungkinkan bisa dibandingkan dengan kelompok pembandingan, (7) Penyempurnaan

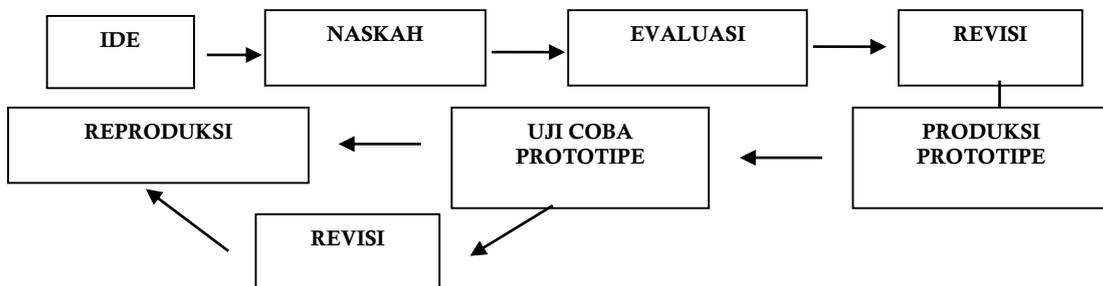
produk hasil uji lapangan (*operational product revision*). Menyempurnakan produk hasil uji lapangan, (8) Uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*). Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 sampai dengan 200 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, observasi dan analisis hasilnya (9) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*). Penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan, (10) Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementtation*).

Dari 10 langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall peneliti tidak dapat melakukan semua langkah secara keseluruhan karena adanya keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti. Maka dalam melakukan penelitian ini peneliti menyederhanakan langkah-langkah tersebut. Seperti yang telah diungkapkan oleh Ardhana (2002:9) langkah-langkah pengembangan yang dikemukakan tersebut, tidak harus diikuti secara menyeluruh, tetapi memilih dan menggunakan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan. Untuk itu pengembangan produk ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu: (1) Melakukan penelitian awal, pengumpulan data dan informasi termasuk kajian pustaka dan observasi lapangan di UKM Pencak Silat UM. (2) Mengembangkan produk awal berupa rancangan produk. (3) Produk awal kemudian dievaluasi dari satu ahli musik, ahli media dan ahli Pencak silat. (4) Uji coba kelompok kecil dengan subyek 6 orang. (5) Revisi produk awal yang sesuai dengan kegiatan uji coba kelompok kecil. (6) Uji coba lapangan kelompok besar dengan subyek subyek 30 orang. (7) Revisi produk yang sesuai dengan kegiatan uji coba kelompok besar. Hasil

akhir produk pengembangan dari hasil revisi produk akhir.

Sedangkan untuk menyusun produk menggunakan adalah model pengembangan instruksional dari Sadiman Arif. S (2003:38), pemilihan model ini berdasarkan adanya kesesuaian produk yang dikembangkan dengan model yang digunakan. Dengan kata lain model pengembangan dari Sadiman Arif S merupakan model pengembangan untuk media *audio-visual*. Sedangkan untuk jenis media grafis dari perancangan pengembangan digunakan jenis media grafis *flow chart* (bagan arus). Alasan menggunakan *flow chart* karena media jenis ini dapat menggambarkan arus suatu proses pengembangan suatu produk. Dan tanda panah sering digunakan untuk menggambarkan arah arus tersebut. Model pengembangan dengan flow chart adalah sebagai berikut: (1) Pertama kali yang ditentukan adalah sebuah ide-ide yang akan dikembangkan, dengan mengumpulkan informasi sebagai landasan pemikiran untuk membuat konsep. (2) Penulisan naskah media (rancangan produk), bentuk rancangan tersebut adalah story board yang berisikan teknik pencak silat seni. (3) Evaluasi produk. (4) Revisi produk I, revisi dilakukan oleh 6 ahli yang meliputi 2 ahli pencak silat, ahli musik dan 2 ahli media. (5) Produksi prototipe, dilakukan dengan pengambilan gambar produk dengan media *audio-visual* (video). (6) Uji coba prototipe, pengujian terhadap subyek lapangan (pesilat). (7) Revisi produk kedua, revisi dari ahli musik, ahli media, ahli pencak silat dan pesilat (subyek). (8) Reproduksi, penyempurnaan produk untuk menuju produk akhir yang diharapkan pada pengembangan.

Model pengembangan dengan flow chart adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Model pengembangan dengan flow chart (sumber: sadiman, 2003:38)

Subyek uji coba yang digunakan meliputi: tinjauan para ahli yang terdiri dari 6 orang ahli, yaitu 2 orang ahli/pelatih pencak silat, ahli musik dan 2 orang ahli media. Uji coba

tahap 1, subyek uji coba adalah pesilat dari UM -Malang yang diambil dengan menggunakan teknik sample bertujuan (*purposive sample*) dengan jumlah 6 orang. Uji coba tahap ii,

subyek uji coba terdiri dari pesilat um- malang dengan jumlah 30 orang.

Data yang digunakan pada pengembangan media *audio-visual* pencak silat seni dengan musik ini adalah data kualitatif, karena data yang diperoleh dinyatakan dengan kalimat dan bukan dengan angka. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dengan cara mengubah data kualitatif ke kuantitatif dengan jalan memberi skor pada data kaulitatif tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket yang disebarkan kepada para ahli media, ahli pencak silat, ahli musik dan pesilat.

Pada penelitian pengembangan ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah kuisisioner. Kuisisioner ini digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif analisis kebutuhan dan penilaian tanggapan mahasiswa ukm pencak silat um yang diperoleh dari hasil pengumpulan data uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

HASIL

Hasil kuesioner kepada mahasiswa UKM Pencak silat UM dapat disimpulkan bahwa peserta latihan pencak silat adalah mahasiswa yang memiliki potensi, tetapi ditemukan permasalahan peserta kegiatan pencak silat kesulitan memahami konsep-konsep dasar yang ada dalam pencak silat seni mulai dari teknik dasar dan gerakan. Peserta mudah lupa dengan materi latihan, dikarenakan latihan hanya diadakan dua kali dalam seminggu. Belum adanya media untuk membantu mereka mempelajari materi latihan pencak silat seni di rumah mereka masing-masing diluar latihan UKM. Belum adanya pengiring musik yang menarik dalam pelatihan pencak silat seni. Dari hasil observasi dapat disimpulkan bahwa para mahasiswa setuju adanya suatu media yang dapat membantu mereka untuk mengajarkan pemahaman tentang pencak silat seni yang diiringi dengan lantunan musik. Sesuai dengan hasil yang diperoleh di atas, berikut akan dideskripsikan mengenai hasil analisis data dari ahli media, ahli/pelatih pencak silat dan dari pepencak silat (ujicoba Tahap I dan ujicoba tahap II).

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan/penilaian dari ahli media, hasilnya adalah 74,50 %, dari kriteria yang ditentukan dan dapat dikatakan

bahwa VCD Pencak silat Seni yang diiringi dengan musik ini memenuhi kriteria cukup valid (60%-79%) sehingga dapat digunakan untuk atlet pencak silat seni.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan/penilaian dari Ahli/pelatih pencak silat hasilnya adalah 91,17%, dari kriteria yang ditentukan dan dapat dikatakan bahwa VCD Pencak silat Seni yang diiringi dengan musik ini memenuhi kriteria valid (80%-100%) sehingga dapat digunakan bagi atlet pencak silat seni.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan/penilaian dari Ahli musik hasilnya adalah 96,25%, dari kriteria yang ditentukan dan dapat dikatakan bahwa VCD Pencak silat Seni yang diiringi dengan musik ini memenuhi kriteria valid (80%-100%) sehingga dapat digunakan bagi atlet pencak silat seni.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan/penilaian dari atlet pencak silat (Uji Coba Tahap I) hasilnya adalah 73,83%, dari kriteria yang ditentukan dan dapat dikatakan bahwa VCD Pencak silat Seni yang diiringi dengan musik ini memenuhi kriteria cukup valid (60%-79%) sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran bagi atlet pencak silat seni.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan/penilaian dari atlet pencak silat (Uji Coba Tahap II) hasilnya adalah 88,58%, dari kriteria yang ditentukan dapat dikatakan bahwa VCD Pencak silat Seni yang diiringi dengan musik ini memenuhi kriteria valid (80%-100%) sehingga dapat digunakan bagi atlet pencak silat seni.

Hasil evaluasi pengembangan VCD pencak silat seni yang diiringi dengan musik oleh ahli media adalah sebagai berikut: (1) Kamera tidak menatap pada cahaya yang muncul dari pintu sebaiknya pintu ditutup. (2) Opening atau video klip dalam pembukaan dikurangi, agar tayangan VCD pencak silat Seni yang diiringi dengan musik tidak membosankan. (3) Cahaya perlu ditambah agar subyek tampak lebih jelas. (4) Kamera terlalu goyang sehingga gambar juga ikut goyang sebaiknya menggunakan *threepot*. (5) Musik pengiring harus diganti dan disesuaikan dengan latar belakang olahraga pencak silat. (6) Tampilan *cover* harus ditambah dengan gambar-gambar agar tampak lebih menarik. (7) Efek gambar dalam tayangan VCD perlu ditambah agar lebih menarik.

Hasil evaluasi pengembangan VCD pencak silat seni yang diiringi dengan musik oleh ahli/pelatih pencak silat adalah sebagai

berikut: 1) Hasil produk yang dihasilkan agar dimaksimalkan lagi untuk mengembangkan serta memasyarakatkan olahraga pencak silat seni di Indonesia. 2) Materi atau isi dalam produk ini, ke depan agar dilengkapi dengan pola latihan-latihan yang lebih banyak lagi variasinya, sehingga dapat memberikan semangat kepada atlet pencak silat.

Hasil evaluasi pengembangan VCD pencak silat seni yang diiringi dengan musik oleh ahli musik adalah sebagai berikut: 1) Merubah irama bid yang tepat untuk gerakan pencak silat seni yang dikembangkan. 2) Musik yang digunakan untuk mengiringi rangkaian gerakan pencak silat seni yang telah dikembangkan secara umum sudah tepat.

Data hasil uji coba tahap I pengembangan VCD pencak silat seni yang diiringi dengan musik adalah sebagai berikut : 1) Untuk latihan jatuhan depan, jatuhan samping dan jatuhan belakang perlu ditambah dan diperjelas lagi. 2) Sebagai bahan acuan para atlet pencak silat VCD ini perlu diperbanyak lagi, agar para atlet pencak silat dapat menguasai teknik dasar *Seni yang diiringi dengan musik* dengan baik. Untuk data hasil uji coba tahap II sudah tidak ada revisi dan dinyatakan dapat diproduksi.

PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media audio-visual latihan pencak silat seni yang diiringi dengan musik. Di dalam pengembangan dengan media audio-visual ini berisikan tentang materi keterampilan teknik pencak silat seni. Latihan pencak silat seni yang berbasis media audio-visual ini dilengkapi dengan video, gambar, caption dan narasi. Sehingga diharapkan memiliki daya tarik dan mempermudah pelatihan bagi pengguna yang ingin mempelajarinya. Peralatan audio-visual memungkinkan untuk memproyeksikan gambar hidup, pemutaran kembali suara, dan penayangan visual yang berukuran besar. Media audio-visual adalah media pandang dengar yang menampilkan gambar dan suara, seperti lazimnya televisi, film bersuara, dan video. Sebelum era komputer, media ini dipandang sebagai yang paling "sophisticated" karena mampu memadukan unsur suara dan gambar, yang sebelumnya masih terpisah" (Dwiyogo, 2010:334). Darmawan (2012:16) juga mengungkapkan bahwa media audio-visual adalah: Teknologi audio-visual memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis

dan elektronis untuk menyajikan pesan audio dan visual. Pembelajaran audio-visual dapat dikenal dengan mudah karena menggunakan perangkat keras di dalam proses pengajaran. Sedangkan menurut Arsyad (2011:30) teknologi audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual. Menurut penelitian terdahulu bahwa media audio-visual adalah sebuah media yang menyajikan informasi berupa audio dan visual secara utuh kepada penerima informasi. Pada penelitian dan pengembangan, produk pelatihan dikemas dalam bentuk VCD yang dapat menyajikan informasi berupa audio dan visual sehingga penyampaian isi produk dapat lebih mudah tersampaikan. Serta media audio-visual adalah media yang menyajikan informasi berupa audio dan visual yang dikirimkan kepada penerima informasi yang berguna untuk mengefektifkan interaksi antara pelatih dan siswa dalam proses latihan. Pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Setianto, 2017:32). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media audio-visual adalah sebuah media yang menyajikan informasi berupa audio dan visual secara kompleks dan utuh kepada penerima pesan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil pengembangan media audio-visual pencak silat seni dengan musik, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan tersebut dapat digunakan atlet seni sebagai bahan untuk mempermudah penguasaan materi pencak silat seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Asim. *"Langkah-langkah Penelitian Pengembangan"* Disajikan dalam Lokakarya Nasional Angka II, Metodologi Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Malang: Universitas Negeri Malang, 2002.
- Ardhana, W. 2002. Konsep Penelitian Pengembangan Dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Malang: Universitas Negeri Malang.

- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Brown, J. W. 1977. *AV Instruction, Technology, Media and Methods*. New York: Mc Graw Hill.
- Borg, W.R. dan Gall, M.D. 1983. *Education Research: An Introduction*, Fourth edition, New York: Longman.
- Darmawan, D. 2012. *Inovasi Pendidikan (Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dwiyogo, W D. 2010. *Dimensi Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Malang: Wineka Media.
- Ibrahim. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Lab. Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Uneversitas Negeri Malang.
- Kemeneppora, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005; Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*, Jakarta: Kemeneppora, 2007
- Latuheru, J. D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen P & K Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Praktek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Maryono, O. 1999. *Pencak Silat Mrentang Waktu*. Jogjakarta: Galang Press
- Sadiman, A. S. 2003. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom
- Setianto, W R. 2017. Pengembangan Latihan Taekwondo dengan Media Audio Visual untuk Ekstra Kurikuler Taekwondo di SMA Kabupaten Tulungagung. *GELANGGANG PENDIDIKAN JASMANI INDONESIA*, Volume 1 , Nomor 1, Tahun 2017 , Halaman 30 – 39.
(file:///C:/Users/asus/Downloads/penembangan%20taekwondo.pdf)
- Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PPs UPI dan PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Suleiman, A H. 1985. *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sunarko. 1985. *Pengantar Pengetahuan Musik*. Jakarta: Dekdikbud.