

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR PENCAK SILAT BERBASIS MULTIMEDIA DI FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

Sonya Nelson, Septri  
Universitas Negeri Padang  
sonyanelson@fik.unp.ac.id

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran teknik dasar dalam pencak silat dengan rancangan aplikasi multimedia. Adapun desain model yang akan dikembangkan melalui tahapan berikut: (1) menggali potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) validasi Desain, (5) revisi Desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal. Hasil validasi ahli 94,66%, uji coba kelompok kecil 92,7% dan uji coba kelompok besar 90,75%. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara yang berupa kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media sebagai bahan masukan konstruktif untuk revisi produk dan data kuantitatif yang diperoleh dari angket, kuisisioner dan pengamatan lapangan.

**Kata kunci: Pengembangan Model Pembelajaran Teknik dasar Pencak silat**

**PENDAHULUAN**

Pembinaan olahraga di Indonesia dewasa ini semakin maju, hal ini tidak terlepas dari peran serta masyarakat yang semakin sadar dan mengerti akan arti pentingnya olahraga. Pencak silat dikembangkan secara sistematis melalui proses pembelajaran oleh guru/dosen. Dalam Undang-undang nomor 3 tahun 2005, Pasal 25 ayat 1 dan 2 dikemukakan bahwa: "pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan dilaksanakan dan diarahkan sebagai satu kesatuan yang sistematis dan berkesinambungan dengan sistem pendidikan nasional; dan (2) dilaksanakan melalui proses pembelajaran oleh guru/dosen". Sesuai kutipan tersebut, pada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang (FIK UNP) sebagai subsistem pendidikan nasional, telah melaksanakan pembelajaran Pencak silat dasar maupun pendalaman.

Dalam mata kuliah Pencak silat dasar, pembelajaran pencak silat yang diberikan adalah teknik dasar dan kategori tunggal. Teknik dasar berupa pola langkah, tangkisan, elakan, pukulan, tendangan, jatuhan, sedangkan kategori tunggal yaitu keterampilan jurus tunggal baku yang terdiri dari 100 gerakan, kemudian



mata kuliah pendalaman dilaksanakan atas beberapa kategori seperti: kategori tanding, Tunggal, ganda dan Regu.

Berkenaan dengan materi pembelajaran Pencak silat di atas, pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah pencak silat diberikan materi baik secara pengetahuan, keterampilan dan nilai budi pekerti, dengan bekal ini diharapkan mahasiswa mempunyai pengetahuan, keterampilan dan sikap yang bagus dalam bidang pencak silat yang berguna baginya kelak sebagai Guru Pendidikan Jasmani di sekolah. Namun setelah dilakukan pengamatan khusus di lapangan atau pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, masih banyak terlihat mahasiswa FIK UNP yang terkendala dan menemui kesulitan dalam melakukan setiap gerakan tersebut, karena gerakan yang dilakukan umumnya terlihat kurang sempurna.

Memahami banyaknya mahasiswa yang menemui kesulitan dalam mata kuliah ini, maka akan membuat mereka nantinya mengalami kesulitan untuk praktek di lapangan dalam mengemban tugas sebagai guru disekolah-sekolah ataupun sebagai mitra masyarakat dalam memasyarakatkan olahraga. Seiring dengan itu, juga akan mempersempit peluang mereka untuk berkompetisi dalam generasinya, yang berarti penyelesaian program studi mereka juga akan tertunda. Apalagi saat sekarang ini pencak silat sudah masuk ke dalam mata pelajaran pengembangan diri di sekolah, baik ditingkat SD,SLTP, maupun SLTA. Oleh sebab itu kepada guru atau calon guru pendidikan jasmani hendaknya betul-betul menguasai teknik dasar dalam pencak silat.

Selain itu tingkat pemahaman mahasiswa yang berbeda menuntut pengajar harus kreatif dalam menyampaikan materi. Melalui model pembelajaran diharapkan pengajar bisa lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan materi pembelajaran kepada mahasiswa. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana belajar mengajar yang bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dapat digunakan dengan adanya unsur multimedia, diantaranya media gambar, teks, audio, animasi dan video, sehingga mampu memvisualisasikan teknik-teknik pencak silat dengan lebih baik. Selain itu multimedia juga mampu menciptakan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Untuk itu dalam sebuah sistem pembelajaran diharapkan dapat



mengikuti perkembangan teknologi dalam upaya meningkatkan mutu dan layanan pembelajaran bela diri khususnya pencak silat dimasa yang akan datang, maka dari itu diperlukan peningkatan kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana dengan dibuatnya suatu media pembelajarana guna mendukung suatu proses pembelajaran bela diri tersebut.

Penulis menemukan masalah yang cukup membuat peneliti sendiri menyadari belum adanya pengembangan model pembelajaran terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh dosen dalam perkuliahan pencak silat, dan penyelesaian itu belum ada. Harapannya seorang dosen atau pengajar mempunyai media pembelajaran yang cukup modern pada zaman yang dapat dikatakan serba canggih terutama dibidang teknologi.

Berdasarkan pemaparan tersebut solusi yang dapat ditawarkan yaitu pengembangan suatu model pembelajaran berbasis multimedia yang memiliki peran penting untuk menghubungkan penyampaian pembelajaran pencak silat di Fakultas Ilmu Keolahragaan.

#### **Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari pengembangan model ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan model pembelajaran.

#### **Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Produk yang diharapkan untuk dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini adalah model pembelajaran teknik dasar pencak silat bagi mahasiswa jurusan kesehatan dan rekreasi di Fakultas Ilmu keolahragaan Universitas Negeri Padang. Adapun model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran langsung dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

#### **Pentingnya Pengembangan.**

1. Melalui pengembangan ini diharapkan akan dapat membantu terlaksananya pembelajaran pencak silat dan mengatasi kekurangan media pada saat proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dengan menggunakan simulasi animasi.
2. Mengatasi sikap pasif dan meningkatkan minat mahasiswa dalam berlatih karena menggunakan metode digital dalam proses pembelajaran yang



membuat proses pembelajaran lebih menarik untuk diperhatikan dan memberikan solusi dari permasalahan yang ada.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus.

### **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan Pencak silat di Jurusan Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.

### **Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiyono (2011: 102) instrument adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Instrument untuk mengumpulkan data dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan menggunakan angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011: 142).

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner yang berisi pertanyaan kepada responden dan disertai dengan saran dari responden. Angket atau koesioner tersebut diberikan kepada mahasiswa di perkuliahan Pencak silat dasar di jurusan Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.

### **Desain Penelitian**

Menurut Sugiyono (2008: 289) dalam Nusa (2012: 125) langkah-langkah penelitian dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*)



terdiri dari (1) potensi masalah, (2) pengumpulan informasi/data, (3) desain produk, (4) Validasi Desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk.

#### 1. Potensi Masalah

Pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dapat digunakan dengan adanya unsur multimedia, diantaranya media gambar, teks, audio, animasi dan video, sehingga mampu memvisualisasikan teknik-teknik pencak silat dengan baik. Selain itu multimedia juga mampu menciptakan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Untuk itu dalam sebuah sistem pembelajaran diharapkan dapat mengikuti perkembangan teknologi dalam upaya meningkatkan mutu dan layanan pembelajaran bela diri khususnya pencak silat dimasa yang akan datang, maka dari itu diperlukan peningkatan kualitas dan kuantitas model pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis multimedia.

#### 2. Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap ini teknik pengumpulan data yang digunakan teknik observasi dengan melakukan wawancara dengan dosen ataupun mahasiswa Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.

#### 3. Desain Produk

Pada penelitian ini produk yang dihasilkan berupa modul, buku dan CD yang di dalamnya memuat model pembelajaran dengan aplikasi multimedia sebagai panduan pembelajaran teknik dasar bela diri pencak silat.

#### 4. Validasi Desain

Langkah selanjutnya setelah Desain produk dibuat adalah meminta validasi pakar atau ahli yang sudah berkompeten. Validasi dilakukan oleh ahli yang berkompeten bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk. Pada proses validasi, para pakar menilai dan memberi masukan terhadap produk awal. Berdasarkan masukan dan kritik dari para ahli dilakukan revisi terhadap produk awal. Proses revisi terus dilakukan sampai produk awal mencapai batas nilai tertentu yang telah ditetapkan, yang menunjukkan bahwa produk awal tersebut valid dan layak diujicobakan.



#### 5. Revisi Desain

Langkah selanjutnya setelah model divalidasi adalah uji coba produk. Pada pelaksanaan uji coba para pakar menilai kelemahan dan kelebihan dari produk yang dibuat. Kelemahan yang telah diketahui diperbaiki agar produk yang dihasilkan menjadi lebih baik.

#### 6. Uji Coba Produk

Langkah selanjutnya setelah dilakukan revisi adalah melakukan uji coba produk skala kecil. Uji coba skala kecil merupakan uji coba lapangan dengan jumlah subjek lebih sedikit. Uji coba skala kecil berguna untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada pada produk. Uji coba skala kecil pada penelitian ini dilakukan pada mahasiswa kesrek sebanyak 20 orang.

#### 7. Revisi Produk

Langkah selanjutnya setelah dilakukan uji coba skala kecil adalah melakukan revisi ulang pada produk yang dibuat. Revisi didasari dari pendapat dan masukan para ahli yang bertujuan memperbaiki produk sehingga layak dilakukan uji cobakan pada skala yang lebih besar.

#### 8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian atau uji coba skala besar merupakan uji lapangan yang dilakukan dengan jumlah subjek yang lebih besar dari uji skala kecil. Uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan dapat dipergunakan kepada subjek yang lebih besar. Pada penelitian ini uji coba skala besar dilaksanakan mahasiswa kesrek dengan seksi mata kuliah yang berbeda dengan uji coba kelompok kecil, jumlah keseluruhan sebanyak 40 orang. Setelah uji coba dilaksanakan kemudian dilihat efektifitas produk yang dikembangkan, sehingga diketahui tingkat efektifitas produk.

#### 9. Revisi Produk

Langkah selanjutnya setelah dilakukan uji coba skala besar adalah memperbaiki beberapa hal yang masih dianggap kurang oleh ahli. Perbaikan dilakukan agar produk yang dihasilkan benar-benar layak dipergunakan oleh masyarakat luas.

#### 10. Produksi



Langkah selanjutnya setelah produk yang dibuat dianggap layak dipergunakan adalah melakukan produksi massal. Produk yang dihasilkan dari pengembangan model pembelajaran pencak silat berupa modul, buku dan CD panduan pembelajaran pencak silat dengan aplikasi multimedia berbasis dekstop. Diharapkan produk yang dibuat mempermudah dosen memperoleh media pembelajaran untuk mata kuliah pencak silat.

### **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh akan dibagi menjadi 2 bagian yaitu data kualitatif yang merupakan saran dan kritik oleh dosen dan mahasiswa di perkuliahan Pencak silat dasar di Jurusan Penjaskesrek Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang. Sedangkan data hasil angket yang diberikan akan diolah menjadi data kuantitatif. Teknik analisis yang digunakan untuk data kuantitatif adalah teknik analisis statistik deskriptif, digunakan menganalisis skor yang diberikan oleh ahli dan mahasiswa terhadap produk yang diperoleh melalui kuisioner. Menurut Tegeh dan Kirna (2010:101), rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah:

Persentase:

$$\frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\Sigma$  = jumlah

N = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus;

Persentase : F: N

Keterangan :

F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Pada analisis deskriptif, data kuantitatif yang diperoleh dicari skor reratanya kemudian dikonversikan ke data deskriptif kualitatif skala lima dan akhirnya di deskripsikan.



**Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5**

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit revisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

(Tegeh dan Kirna 2010:101)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Dalam proses pengembangan model pembelajaran teknik dasar pencak silat berbasis multimedia, maka produk yang dikembangkan perlu melalui proses validasi dan uji coba. Proses validasi dalam penelitian ini terdiri dari validasi materi oleh ahli pencak silat dan validasi media oleh ahli media, yaitu orang yang ahli dan berpengalaman serta mampu memberikan masukan yang sesuai untuk perbaikan. Kemudian dilakukan proses uji coba dengan mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang. Proses ini dilakukan agar produk yang dihasilkan layak untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi terhadap produk yang dikembangkan diperoleh rata-rata persentasenya adalah:

#### **1. Validasi Desain**

Hasil evaluasi ahli materi I (Drs. Abu Bakar M.Si) terhadap produk pengembangan model pembelajaran teknik dasar berbasis multimedia adalah 90,66% dengan kesimpulan **Sangat Baik** dan layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran Pencak silat di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang dengan perbaikan. Hasil evaluasi oleh ahli materi dari produk model pembelajaran teknik dasar pencak silat terdapat beberapa saran dan revisi diantaranya pada materi sikap dan gerak lebih diperjelas lagi.

Hasil evaluasi ahli materi II (Dr. Nurul Ikhsan M.Pd) terhadap produk pengembangan model pembelajaran teknik dasar berbasis multimedia adalah 89,33% dengan keterangan **Baik** dan layak selanjutnya untuk digunakan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang dengan sedikit revisi.





Hasil evaluasi oleh ahli materi dari produk model pembelajaran teknik dasar pencak silat terdapat beberapa saran dan revisi diantaranya pada materi tendangan lebih diperjelas lagi dan ditambahkan dengan arah 8 penjuru mata angin.

Hasil evaluasi ahli media (Dr. Darmansyah ST, M.Pd) terhadap produk pengembangan model pembelajaran teknik dasar berbasis multimedia adalah 82,66% dengan keterangan **Baik** dan layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran pencak silat di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang dengan perbaikan diantaranya pada materi sejarah pencak silat terlalu panjang dan warna huruf kurang kontras, ahli media juga menyarankan adanya musik pada penampilan jurus tunggal baku sehingga menarik dan tidak terlihat kaku.

## **2. Revisi Desain**

Evaluasi pada tahap II dilakukan untuk menilai produk awal yang telah direvisi tahap I dari produk model pembelajaran teknik dasar pencak silat berbasis multimedia. Langkah yang dilakukan adalah sama yaitu dengan memberikan aplikasi produk yang berbasis multimedia dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli materi dan ahli media. Ahli menilai dan memberikan masukan baik melalui lisan maupun tertulis. Kuisisioner berisi tentang aspek kualitas materi pembelajaran, isi, dan aspek penyajian (pewarnaan, pemakaian kata dalam bahasa, tampilan pada layar, animation dan suara).

Hasil evaluasi ahli materi I (Drs. Abu Bakar M.Si) terhadap produk model pembelajaran teknik dasar berbasis multimedia adalah 93,33% dengan kesimpulan **sangat baik**, layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran Pencak silat di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang tanpa perbaikan dan layak untuk diuji cobakan.

Hasil evaluasi ahli materi II (Dr. Nurul Ikhsan M.Pd) terhadap produk pengembangan model pembelajaran teknik dasar berbasis multimedia adalah 96% dengan kesimpulan **Sangat baik**, layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran Pencak silat di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang tanpa perbaikan artinya produk ini layak diuji cobakan.



Hasil evaluasi ahli media (Dr. Darmansyah ST, M.Pd) terhadap produk model pembelajaran teknik dasar pencak silat berbasis multimedia adalah 94,66% dengan keterangan Sangat Baik layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran pencak silat di Fakultas ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang artinya produk ini layak untuk diuji cobakan.

Setelah nilai rata-rata setiap validator diketahui, maka selanjutnya adalah menghitung rata-rata total dengan menjumlahkan nilai rata-rata semua validator dan membagi dengan jumlah validator. Dapat dirumuskan dengan perhitungan sebagai berikut:

**Persentase : F:N**

**Keterangan : F = Jumlah Persentase Keseluruhan Subjek  
N = Banyak Subjek**

**Berdasarkan analisis data diperoleh rata-rata setiap validator adalah: (93,33% + 96% + 94,66 %) : 3 = 94,66%**

Hasil yang diperoleh berdasarkan perhitungan yang dilakukan dengan rumus di atas digunakan untuk menentukan kualifikasi media pembelajaran.

**Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5**

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit revisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

(Tegeh dan Kirna 2010:101)

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media terhadap produk model pembelajaran teknik dasar pencak silat berbasis multimedia di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri padang termasuk ke dalam kualifikasi sangat baik (94,66%) dengan keterangan dapat digunakan dan layak untuk diujicobakan.

### 3. Uji coba Produk

Langkah selanjutnya setelah dilakukan revisi adalah melakukan uji coba produk skala kecil. Uji coba skala kecil merupakan uji coba lapangan dengan jumlah subjek lebih sedikit. Uji coba skala kecil berguna untuk mengetahui



kekurangan-kekurangan yang ada pada produk. Uji coba skala kecil pada penelitian ini dilakukan pada mahasiswa kesrek sebanyak 20 orang.

Berdasarkan hasil uji coba produk skala kecil terhadap produk model pembelajaran teknik dasar pencak silat berbasis multimedia di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang termasuk ke dalam kualifikasi **Sangat baik** (92,7%) dengan keterangan tidak perlu direvisi.

#### 4. Uji coba Pemakaian.

Pada penelitian ini uji coba skala besar dilaksanakan pada mahasiswa kesrek dengan seksi mata kuliah yang berbeda dengan uji coba kelompok kecil, jumlah keseluruhan sebanyak 40 orang. Setelah uji coba dilaksanakan kemudian dilihat efektifitas produk yang dikembangkan, sehingga diketahui tingkat efektifitas produk. Berdasarkan hasil uji coba produk skala besar terhadap produk model pembelajaran teknik dasar pencak silat berbasis multimedia di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang termasuk ke dalam kualifikasi **Sangat baik** (90,75%) dengan keterangan tidak perlu direvisi.

#### 5. Produksi

Langkah selanjutnya setelah produk yang dibuat dianggap layak dipergunakan adalah melakukan produksi massal. Produk yang dihasilkan dari pengembangan model pembelajaran pencak silat berupa modul, buku dan CD panduan pembelajaran pencak silat dengan aplikasi multimedia berbasis dekstop. Diharapkan produk yang dibuat mempermudah dosen memperoleh media pembelajaran untuk mata kuliah pencak silat.

### **Pembahasan**

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian adalah mengembangkan model pembelajaran teknik dasar pencak silat berbasis aplikasi multimedia. Model pembelajaran dapat juga diartikan sebagai suatu cara, strategi atau rangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh seorang guru dalam suatu pembelajarannya dari awal sampai akhir, dalam mengantar peserta didik mencapai kompetensi tertentu.

Pengertian Model adalah suatu pendekatan yang dipergunakan untuk membantu mencapai tujuan yang diinginkan. Penggunaan model yang tepat pada proses pembelajaran akan mempermudah siswa mencapai tujuan belajar yang



diinginkan. Terdapat beberapa pengertian model, menurut Trianto (2007: 7) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Menurut Sagala (2012: 175) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Sependapat dengan teori sebelumnya Mills (2001: 53) menyatakan bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu.

Penentuan model pembelajaran tidak boleh sembarang dilakukan. Terdapat beberapa hal pokok yang harus diperhatikan dalam pemilihan model pembelajaran, antara lain memahami materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, tingkat kemampuan peserta didik, dan karakteristik siswa. Pembuatan model yang mematuhi peraturan akan menjadikan model yang dibuat tepat guna dan efektif. Jadi model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam setting tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain lain. Adapun model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran langsung dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: secara umum penelitian ini menghasilkan suatu produk model pembelajaran teknik dasar pencak silat berbasis multimedia di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.

### **Saran**

1. Disarankan bagi mahasiswa untuk menggunakan produk model pembelajaran ini sebagai salah satu sumber belajar. Mahasiswa juga dapat memiliki media ini secara mandiri, sehingga mahasiswa dapat mempelajarinya kapanpun dan dimanapun.



2. Disarankan bagi dosen agar media dan model pembelajaran yang tervalidasi diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.
3. Disarankan bagi peneliti, setelah penelitian ini menghasilkan sebuah produk model pembelajaran yang teruji validitasnya diharapkan bagi peneliti lain melakukan aksperimen untuk mengetahui efektifitas media dan model pembelajaran ini dalam meningkatkan kemampuan teknik dasar pencak silat mahasiswa.

**Daftar Pustaka**

- Sugiyono (2014). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Suprianto, Dwi (2009). *Pengembangan Model Modifikasi Permainan Sepak bola untuk siswa sekolah dasar*.
- Tegeh, I Made dan Kirna, I Made (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan Singaraja*: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trianto (2007). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Indonesia
- UU Republik Indonesia No. 20 tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

