

Pengaruh Media Puzzle Dan Visual Terhadap Peningkatkan Hasil Belajar Pencak Silat SMP Negeri 37 Semarang

Raju Iftaq Auzani

email: rajuiftaq1234@gmail.com

Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia

Abstract

Students' poor understanding of the pencak silat movement is a driving force behind conventional teaching, resulting in less than optimal learning outcomes. The purpose of this study was to determine how the application of puzzle media (arranging pictures) and visual media (video) affects the improvement of pencak silat learning outcomes of eighth-grade students at SMP Negeri 37 Semarang and to compare their effectiveness. The research method used was a quasi-experimental two-group pretest-posttest design. The study population was 125 students, and 62 students were randomly selected as samples and divided into two treatment groups. The research instruments included affective, cognitive, and psychomotor tests through pretest and posttest. The results showed that both puzzles and visual media had a positive effect on pencak silat learning outcomes. Puzzles were more effective in improving students' concentration, analytical thinking skills, and imagination in sequencing movements, while visual media excelled in providing realistic images that facilitate direct understanding of techniques. In conclusion, both media can be used as alternative strategies in Physical Education (PJOK), but teachers can adjust them to the desired learning objectives.

Keywords: puzzle media, visual media, learning outcomes, pencak silat, PJOK.

Abstrak

Pemahaman siswa yang buruk terhadap gerakan Tunggal pencak silat merupakan kekuatan pendorong di balik pengajaran secara konvensional, sehingga hasil belajarnya kurang optimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan media puzzle (menyusun gambar) dan media visual (video) mempengaruhi tentang peningkatan hasil belajar pencak silat siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang dan membandingkan keefektifan keduanya. Metode penelitian yang digunakan adalah Desain pretes-postes dua kelompok yang bersifat kuasi-eksperimental. Populasi penelitian berjumlah 125 siswa, dan 62 siswa dipilih secara acak sebagai sampel dan dibagi menjadi dua kelompok perlakuan. Instrumen penelitian meliputi tes afektif, kognitif, dan psikomotor melalui pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik teka-teki maupun media visual memiliki efek positif terhadap hasil belajar pencak silat. Teka-teki lebih efektif dalam meningkatkan konsentrasi, kemampuan berpikir analitis, dan imajinasi siswa dalam mengurutkan gerakan, sementara media visual unggul dalam memberikan gambaran realistis yang memudahkan pemahaman teknik secara langsung. Kesimpulannya, kedua media dapat digunakan sebagai strategi alternatif dalam Pendidikan Jasmani (PJOK), tetapi guru dapat menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Kata kunci: media puzzle, media visual, hasil belajar, pencak silat, PJOK.

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan nasional adalah suatu usaha yang disengaja dan sistematis untuk membantu peserta didik agar dapat mewujudkan potensi dirinya secara optimal dalam semua bidang spiritual, moral, intelektual, fisik, dan sosial. Selain mencerdaskan masyarakat, pendidikan juga bertujuan untuk membentuk manusia yang taat, bertaqwa, bermoral, sehat, cakap, berdaya cipta, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Fondasi peradaban bangsa yang kompetitif dan pengembangan kualitas individu adalah pendidikan yang dilandasi oleh cita-cita yang kokoh (Ananda, 2017).

Tamania dkk. (2021) Olahraga adalah aktivitas fisik teratur yang meningkatkan kapasitas, tingkat kebugaran, dan kesehatan seseorang secara keseluruhan. Ini mencakup latihan seperti berenang, sepak bola, dan lari. Selain manfaat psikologis dan sosial dari olahraga, seperti peningkatan kepercayaan diri dan ikatan interpersonal yang kuat, orang berolahraga untuk kesenangan, kompetisi, dan pengembangan keterampilan. Olahraga adalah aktivitas fisik berbasis gerakan tubuh, yang sering digunakan untuk latihan atau kompetisi. Dengan pendekatan yang menyenangkan, olahraga mendukung kesejahteraan mental dan fisik.

Penyampaian materi kepada siswa difasilitasi oleh Penggunaan media pembelajaran. Hal ini membantu siswa memahami materi yang sulit. Faktor penting lainnya dalam memberikan pengalaman belajar bagi anak-anak adalah penggunaan media. Pembelajaran terjadi ketika manusia berinteraksi satu sama lain, media, atau lingkungan sekitar (Mardotillah & Zein, 2017). Bersama Deputi Bidang Peningkatan Prestasi Olahraga Chandra Bhakti, Menteri Pemuda dan Olahraga Amali menyatakan, "Pencak silat merupakan salah satu cabang olahraga unggulan yang dipersiapkan untuk Olimpiade mendatang sesuai dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022, Perpres Nomor 86 Tahun 2021, dan Pekan Olahraga Nasional (PBN)."

Lungit Wicaksono dkk. (2020) Salah satu jenis seni beladiri adalah pencak silat, yang memanfaatkan kecerdasan manusia secara penuh. Teknik bertarung ini sangat bergantung pada kecerdasan manusia, yang lebih unggul daripada makhluk hidup lainnya. Setiap gerakan dan teknik dalam pencak silat tidak hanya membutuhkan kekuatan fisik, tetapi juga otak dan kecepatan berpikir. Praktisi pencak silat dilatih untuk berpikir cepat, berperilaku tepat dalam situasi apa pun, dan menggunakan kecerdasan untuk memprediksi gerakan lawan selanjutnya dan bereaksi sesuai dengan itu (Harahap & Mahfud, 2023).

Namun, kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan observasi saya pada saat melakukan Magang Kependidikan di SMP Negeri 37 Semarang menunjukkan siswa kesulitan memahami materi, terutama jurus tunggal pertama pencak

silat. Banyak pula siswa yang belum mencapai KKM, dan guru menghadapi tantangan dalam mengembangkan media yang efektif.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif eksperimental yang disesuaikan dengan tujuan penelitian digunakan dalam penelitian ini. Teknik yang digunakan adalah desain kuasi-eksperimental (pra-eksperimental) dengan dua kelompok pretes-postes. Tujuan utamanya adalah mengevaluasi pengaruh media pembelajaran *puzzle* dan *visual*. Dua kelompok sampel, masing-masing terdiri dari 31 siswa yang dipilih melalui *simple random sampling*, diberikan perlakuan berbeda satu kelompok dengan media *puzzle* dan kelompok lainnya dengan media *visual*. Efektivitas kedua perlakuan diukur dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah intervensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menganalisis hasil belajar materi pencak silat yaitu jurus tunggal pencak silat pada siswa kelas VIII A dan VIII B SMP Negeri 37 Semarang yang diajarkan dengan media *puzzle* dan *visual*. Penilaian melibatkan aspek afektif, kognitif (tes), dan psikomotorik (praktik). Siswa dibagi dua kelompok, masing-masing dengan perlakuan media berbeda. Nilai akhir gabungan ketiga aspek, sebelum dan sesudah intervensi, digunakan untuk menentukan efektivitas setiap model pembelajaran.

1. Media *Puzzle*

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N Valid	31	31
Missing	0	0
Mean	54.9677	79.1398
Std. Deviation	3.62231	3.22120
Variance	13.121	10.376
Minimum	48.00	73.33
Maximum	65.33	85.33

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran pencak silat menunjukkan Peningkatan hasil belajar yang substansial, sebagaimana ditentukan oleh data pretes dan postes, menunjukkan hal ini. Nilai rata-rata menunjukkan awalnya 54,97 pada ujian awal meningkat menjadi 79,14 pada ujian akhir. Nilai maksimum meningkat dari 65,33 menjadi 85,33, sementara nilai minimum meningkat dari 48,00 menjadi 73,33. Meskipun masih terdapat fluktuasi nilai yang cukup signifikan antar kelompok, peningkatan ini menunjukkan bahwa media puzzle membantu siswa memahami materi, terbukti dari peningkatan konsistensi hasil belajar.

Di SMP Negeri 37 Semarang, nilai minimal penjasokes dan penjasokes kelas VIII adalah 75. Berikut ini diuraikan tujuan pembelajaran Jurus Tunggal Pencak Silat siswa kelas VIII A pertama yang mendapat terapi pembelajaran media puzzle berdasarkan batas KKM.

Kriteria Ketuntasan Minimum	Pretest		Posttest	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Tuntas (≥ 75)	0	0%	29	93,5%
Belum Tuntas (≤ 75)	31	100%	2	6,4%
Total	31	100%	31	100%

Berdasarkan data diatas, sebelum menerima materi pembelajaran media puzzle, 0 siswa (0%) telah menyelesaikan metode tunggal pencak silat pertama, dan 31 siswa (100%) belum. Setelah siswa diberikan materi pembelajaran puzzle, hasil posttest (tes akhir) menunjukkan bahwa 29 siswa (93,5%) telah menyelesaikan sesi teknik tunggal pencak silat pertama, sementara 2 siswa (6,4%) belum.

2. Media Visual

	Pretest	Posttest
N Valid	31	31
Missing	0	0
Mean	54.2796	79.9570
Std. Deviation	3.86733	2.89027
Variance	14.956	8.354
Minimum	48.00	74.67
Maximum	61.33	85.33

Hasil pembelajaran dapat ditingkatkan ketika media visual digunakan dalam pembelajaran pencak silat. siswa secara signifikan, berdasarkan hasil pretes dan postes. Awalnya hanya 54,28 pada pretes, skor rata-rata meningkat menjadi 79,96 pada postes. Rentang skor juga membaik,

dengan skor minimum meningkat dari 48,00 menjadi 74,67 dan skor maksimum meningkat dari 61,33 menjadi 85,33. Lebih lanjut, varians dan deviasi standar yang menurun menunjukkan bahwa distribusi hasil belajar siswa telah merata. Hal ini menunjukkan betapa efektifnya alat bantu visual dalam memberikan siswa pemahaman yang lebih konkret tentang materi pelajaran dan memudahkan mereka berlatih.

Nilai minimal penjasokes dan penjasorkes untuk kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang adalah 75. Bagi peserta didik kelas VIII A pertama yang menjalani terapi pembelajaran media puzzle berdasarkan batas KKM, berikut ini diuraikan tujuan pembelajaran Teknik Tunggal Pencak Silat.

Kriteria Ketuntasan Minimum	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Tuntas (≥ 75)	0	0%	31	100%
Belum Tuntas (≤ 75)	31	100%	0	0%
Total	31	100%	31	100%

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas VIII B tentang gerakan tunggal pencak silat awal meningkat secara signifikan ketika alat bantu visual digunakan. Sebelum intervensi, semua siswa (100%) belum menyelesaikan tugas mereka. Namun, setelah penggunaan alat bantu visual, semua siswa (100%) mampu menyelesaikannya. Peningkatan dari 0% menjadi 100% ini menunjukkan betapa efektifnya alat bantu visual dalam membantu siswa memahami dan melakukan gerakan tunggal pencak silat pertama.

3. Uji Normalitas

Variabel	<i>Media Puzzle</i>		<i>Media Visual</i>	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kolmogorov Smirnov-Z	.091	.200	.200	.200
Asymp. Sig (2-tailed)	.091	.200	.200	.200

Semua data pretest dan posttest mempunyai asym.sig. (2.tailed) sebesar 62, yang lebih besar dari nilai $\alpha > 0,05$, yang mengindikasikan bahwa data terdistribusi normal.

4. Uji Hipotesis

a) Kelompok *Puzzle*

Model	Data	Rata-rata	Thitung	Ttabel (5%,df=28)	Sig. (2-tailed)
<i>Media Puzzle</i>	<i>Pretest</i>	54.9677	26.372	2.048	0.000
	<i>Posttest</i>	79.1398			

Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan ketika media teka-teki digunakan di kelas

teknik pencak silat awal. VIII A SMP Negeri 37 Semarang, berdasarkan hasil uji hipotesis. Setelah pemberian media puzzle, rerata skor meningkat dari 54,97 pada pretes menjadi 79,14 pada postes, yang ditunjukkan oleh nilai $T_{hitung} (26,372) > T_{tabel} (2,048)$ dan $Sig. (0,000) < 0,05$.

b) Kelompok *Visual*

Model	Data	Rata-rata	Thitung	Ttabel (5%,df=28)	Sig. (2-tailed)
Media <i>Visual</i>	<i>Pretest</i>	52.2796	28.457	2.048	0.000
	<i>Posttest</i>	79.9570			

Berdasarkan hasil uji hipotesis, hasil belajar teknik tunggal pertama pencak silat siswa kelas VIII B SMP Negeri 37 Semarang meningkat secara signifikan dengan penggunaan media visual. Selain itu, terdapat peningkatan nilai rata-rata dari 52,28 pada pretes menjadi 79,96 pada postes setelah terapi media visual, hal ini ditunjukkan oleh nilai $T_{hitung} (28,457) > T_{tabel} (2,048)$ dan $Sig. (0,000) < 0,05$.

c) Perbedaan Media *Puzzle* dan *Visual*

Media	Rata-rata	Thitung	Ttabel (5%,df=28)	Sig. (2-tailed)
Media <i>Puzzle</i>	79.1398	1.051	2.048	0.297
Media <i>Visual</i>	79.9570			

Berdasarkan hasil uji hipotesis, tidak terdapat perbedaan yang nyata antara pengaruh penggunaan teka-teki dan materi visual mengenai tujuan pembelajaran teknik pencak silat pertama di kelas. Baik media puzzle maupun visual bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari nilai rata-rata hasil belajar masing-masing sebesar 79,14 dan 79,96, dengan $T_{hitung} (1,051) < T_{tabel} (2,048)$, dan $Sig. (0,297) > 0,05$.

Hasil penelitian, siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang menunjukkan peningkatan hasil belajar untuk metode dasar pertama gerakan tunggal pencak silat ketika diberikan media puzzle dan visual. Melalui tugas menyusun gambar yang menggambarkan gerakan, media puzzle membantu siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan berpikir analitis, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Sementara itu, alat bantu visual seperti film membantu siswa melihat, meniru, dan memahami setiap gerakan dengan lebih jelas dan berulang, yang meningkatkan akurasi teknik dan kepercayaan diri saat berlatih.

Meskipun masing-masing media memiliki manfaat yang unik, hasil perbandingan menggunakan uji hipotesis tidak menunjukkan perbedaan yang nyata di antara keduanya. Hal ini

menunjukkan bahwa media visual dan media teka-teki sama-sama bermanfaat untuk pengajaran pencak silat dan dapat dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa maupun lingkungan kelas. Untuk mencapai hasil belajar terbaik bagi siswa dan membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan bervariasi, guru dianjurkan untuk menggunakan atau bahkan menggabungkan kedua media tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan berikut dapat dibuat dengan menggunakan temuan penelitian, analisis data, dan pembahasan penulis:

1. Pendekatan pembelajaran berbasis puzzle berpengaruh besar terhadap peningkatan pemahaman materi pokok pencak silat tunggal siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang.
2. Siswa kelas VIII B SMP Negeri 37 Semarang lebih memahami materi teknik tunggal pencak silat berkat model pembelajaran berbasis visual.
3. Pengaruh pendekatan pembelajaran berbasis puzzle dan berbasis visual terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas VIII pada jurus tunggal pencak silat di SMP Negeri 37 Semarang tidak berbeda secara signifikan.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian, guru didorong untuk menggunakan alat bantu visual dan puzzle sebagai strategi pengajaran interaktif alternatif untuk pencak silat karena dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Sekolah sebaiknya mendorong hal ini dengan menggunakan materi berbasis manipulatif dan visual. Untuk memastikan efektivitasnya secara konsisten, penelitian lebih lanjut dapat mengkaji kombinasi kedua media ini, memasukkan unsur-unsur seperti keinginan atau minat belajar, dan menerapkannya pada berbagai tingkat dan materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, r. (2017b). Perkembangan teknologi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap perkembangan peserta didik. *Hijri*, 6(1).
- Harahap, n., & mahfud, i. (2023). Pengaruh latihan target menggunakan resistance band terhadap hasil tendangan sabit pada atlet pencak silat padepokan natar lampung selatan. Dalam *journal of physical education* (vol. 4, nomor 1). [Http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanolahraga/index](http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanolahraga/index)

- Lungit wicaksono, totok sardianto, & dimas duta putra utama. (2020). Pengaruh latihan pencak silat menggunakan beban dempel terhadap kecepatan tendangan depan pesilat di padepokan psht cabang lampung barat. *Jurnal kejaora (kesehatan jasmani dan olahraga)*, 5(2), 47–52. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.958>
- Tamania, r., nurdin, a., fitria, u., dinen, k. A., & kurnia, r. (2021). Kegiatan aktivitas senam olahraga setiap minggu. Dalam *public health journal*. <https://teewanjournal.com/index.php/phj/index>