

Model Pembelajaran Tendangan Lurus Pencak Silat Berbasis Media Belajar Siswa SMPN 103 Jakarta

Diah Nurul Pangesti¹, Taufik Rihatno², Mastri Juniarto³

Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu
Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta
Jln Pemuda Rawamangun, Kecamatan Pulogadung,
Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta

pdiahnurul@gmail.com

taufikrihatno@yahoo.co.id

mastri@unj.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk model pembelajaran tendangan lurus pencak silat berbasis media belajar yang dapat diterapkan dalam model proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama. Model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pada materi beladiri pencak silat tendangan lurus. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan menggunakan metode ADDIE. Dalam penelitian ini ada lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil penelitian menghasilkan produk yang berupa model pembelajaran tendangan lurus berbasis media belajar yang telah divalidasi dan direvisi oleh dosen ahli pencak silat, dosen media belajar, dan guru pendidikan jasmani, maka dihasilkan sebanyak 14 model model tendangan lurus. Data dikumpulkan melalui kegiatan dokumentasi dan observasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini berupa buku model pembelajaran tendangan lurus berbasis media belajar pada sekolah menengah pertama. Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran tendangan lurus berbasis media belajar pada sekolah menengah pertama telah dinyatakan valid dan dapat diterapkan untuk siswa dan siswi sekolah menengah pertama.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, *research and development* (R&D), ADDIE Tendangan Lurus, Pencak Silat, Media Belajar.

ABSTRACT

The purpose of this research is to produce a learning model product of pencak silat straight kick based on learning media that can be applied in the model of the physical education learning process in junior high schools. This learning model is expected to be able to help teachers during the physical education learning process, especially in straight kick pencak silat martial arts material. This research was conducted using the research and development (R&D) method using the ADDIE method. In this study there are five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the study resulted in a product in the form of a straight kick learning model based on learning media that had been validated and revised by pencak silat expert lecturers, learning media lecturers, and physical education teachers, so as many as 14 straight kick models were produced. Data were collected through documentation and observation activities. Data analysis was carried out descriptively and quantitatively. The results of this study are in the form of a straight kick learning model book based on learning media in junior high school. Based on the results of the study, it was proven that the straight kick learning model based on learning media in junior high school had been declared valid and could be applied to junior high school students.

Keywords: *Learning Model, research and development (R&D), ADDIE Kick Straight, Pencak Silat, Learning Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang berhubungan dengan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, kemampuan fisik, kecerdasan intelektual, sikap, mental, emosional spiritual, dan sosial.

Pendidikan jasmani dan olahraga sekarang telah berjalan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berperan penting dalam meningkatkan pengembangan anak peserta didik. Sekolah merupakan suatu lembaga formal yang dirancang khusus untuk mencerdaskan peserta didik dibawah pengawasan guru serta meningkatkan prestasi peserta didik. Pelaksanaan proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang menentukan keberhasilan dan pencapaian perubahan dan tingkah laku pada peserta didik. Salah satu proses belajar mengajar dan terjadinya interaksi disekolah melalui pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Adanya ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani dalam kurikulum sebenarnya sangat membantu pengajar dalam mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan siswa. Adapun ruang lingkup pendidikan jasmani meliputi aspek permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri atau senam, aktivitas ritmik, aktivitas air dan pendidikan luar kelas. Dalam kurikulum pendidikan jasmani di dalamnya terdapat materi mengenai aktivitas beladiri, dimana beladiri yang dimaksud didalamnya adalah beladiri pencak silat

Di dalam materi pembelajaran aktivitas beladiri pencak silat, banyak peserta didik yang merasa kesulitan dan tidak tertarik dalam melakukan teknik tendangan lurus mulai dari sikap awal, sikap pelaksanaan sampai sikap akhir karena sebagian siswa tidak pernah melakukan teknik tersebut dan sebagian besar peserta didik bukan peserta ekstrakurikuler pencak silat. Kondisi demikian membuat tujuan menjadi terhambat dan tidak tercapai.

Dengan mengingat betapa pentingnya materi ini guna mencapai keberhasilan siswa maka diperlukannya model pembelajaran tendangan lurus berbasis media belajar berupa paralon, ladder, hurdle, dan pecing untuk membantu peserta didik di dalam pembelajaran tendangan lurus.

Pencak Silat

Pencak Silat merupakan suatu seni beladiri tradisional yang berasal dari Nusantara yang diturunkan atau diwarisi oleh nenek moyang bangsa Indonesia yang perlu dilestarikan atau disebarluaskan.

Teori yang ada pada pencak silat yaitu diantaranya harus menguasai pernapasan, gerakan, jurus, dan materi (Mizanudin, Sugiyanto, & Saryanto, 2018). Dalam sejarah perkembangan pencak silat, selain berfungsi sebagai cara pembelaan diri juga berfungsi sebagai seni, olahraga serta pendidikan. Fungsi ini berkembang seiring dengan beragamnya tujuan dan tuntutan keadaan yang cenderung berubah-ubah. Terdapat empat aspek pencak silat : (1) pencak silat sebagai mental-spiritual, (2) pencak silat sebagai beladiri, (3) pencak silat sebagai seni, (4) pencak silat sebagai olahraga (Mulyana, 2013)

Tendangan Lurus

Tendangan Lurus menurut Kriswanto (2015) di dalam (Gustama, Firlando, & Syafutra, 2021) mengemukakan bahwa tendangan lurus adalah tendangan yang menggunakan ujung kaki dengan tungkai lurus dan perkenaan saat melakukan tendangan lurus adalah pangkal bagian dalam jari-jari kaki. Pendapat lain menjelaskan bahwa tendangan lurus merupakan salah satu jenis serangan yang

menggunakan salah satu kaki dan tungkai, yang mana tendangan ini lintasannya ke arah depan dengan posisi menghadap ke depan. Perkenaan pada tendangan ini ada di pangkal jari-jari kaki bagian dalam dengan sasaran ke uluh hati dan dagu (Lubis & Wardoyo, 2016)

Tahapan-tahapan yang dilakukan saat ingin melakukan tendangan lurus, sebagai berikut : (1) Berdiri dalam posisi sikap pasang dua belas kanan ataupun kiri dengan posisi tangan berada di depan dada, (2) angkat lalu tekuk kaki setinggi pinggang, (3) kemudian, luruskan kaki ke arah depan dengan jari kaki berbentuk point, (4) setelah selesai, tarik kembali kaki dengan posisi menekuk setinggi pinggang, (5) letakan kaki seperti sikap pasang di awal.

Media Belajar

Media menurut Gagne di dalam (Ramli, 2012) adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan pendapat lain menurut Briggs di dalam (Ramli, 2012) menjelaskan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain.

Media menurut (Hasan et al., 2021) adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan dan sifatnya fleksibel karena dapat digunakan untuk seluruh tingkatan.

Media belajar atau media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018) . Menurut (Ahmad Zaki, 2020) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada individu.

Di dalam pemilihan media yang akan digunakan, ada beberapa hal yang harus di perhatikan yaitu : (1) Tujuan yang ingin dicapai, (2) Target yang akan menggunakan alat, (3) Untuk siapa alat tersebut digunakan, (4) Efektivitas penggunaan alat tersebut dengan tidak membuat efek baru yang merugikan. Rudy Bretz (1972) di dalam (Ramli, 2012) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi 8, yaitu : (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, (8) media cetak.

Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh pendidik untuk memandu dalam pengajaran di dalam kelas maupun diluar kelas. yang mana dapat dikatakan bahwa amodel pembelajaran adalah kunci keberhasilan dalam suatu kelas apabila seseorang guru dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga bisa berjalan secara efektif dan efisien (Nafiah, 2018).

Menurut Hamzah. B. Uno karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan yang terdiri dari minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar kemampuan berfikir, dan kemampuan awal yang dimiliki. Pendapat lain di kemukakan oleh Ron Kurtus yang mengatakan bahwa karakter adalah satu set tingkah laku atau perilaku seseorang sehingga dari perilaku orang tersebut, orang lain akan mengenali dirinya “ia seperti apa”. Menurutnya karakter juga akan menentukan kemampuan seseorang untuk mencapai cita-citanya dengan efektif, kemampuan untuk berlaku jujur kepada orang lain dan kemampuan untuk taat terhadap tata tertib dan aturan (Mukrimaa et al., 2016).

Masa pertumbuhan siswa di usia SMP merupakan masa remaja, masa peralihan dimana dari anak-anak ke dewasa. Pada masa pertumbuhan ini, siswa mengalami perkembangan secara signifikan dalam hidupnya, bukan hanya fisik namun juga emosi, sosial, perilaku, intelektual dan moral

Penelitian secara umum dimengerti sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan secara bertahap dimulai dari penentuan topik, kemudian pengumpulan data dan terakhir menganalisis data, sehingga nantinya akan diperoleh suatu pemahaman terkait topik, gejala atau isu tertentu (Raco, 2010). Hillway

mengemukakan bahwa penelitian tidak lain dari suatu metode studi yang dilakukan seseorang melalui penyelidikan yang hati-hati dan sempurna terhadap suatu masalah, sehingga diperoleh pemecahan yang tepat terhadap masalah tersebut (Nazir, 2017).

Penelitian dan pengembangan merupakan kajian sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program proses dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria, konsistensi, dan keefektifan secara internal. Penelitian pengembangan merupakan suatu siklus yang diawali dari adanya suatu kebutuhan yang membutuhkan pemecahan masalahnya dengan menggunakan suatu produk tertentu. Dengan demikian penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan sebagai suatu metode penelitian yang menghasilkan suatu produk yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, uji coba produk, dan divalidasi oleh ahli.

Ditinjau dari proses pembelajaran pendidikan jasmani materi pencak silat tendangan lurus di SMPN 103 Jakarta ditemui suatu kendala yang dialami oleh para siswa. Kendala yang dialami sebagian besar siswa yaitu merasa kesulitan dalam melakukan tendangan lurus mulai dari sikap awal, sikap pelaksanaan, sampai sikap akhir karena sebagian besar siswa tidak pernah melakukan tendangan lurus sebelumnya dan bukan merupakan atlet ataupun peserta ekstrakurikuler pencak silat. Dengan kesulitan tersebut membuat siswa merasa jenuh dan membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada siswa SMPN 103 saat proses pembelajaran maka peneliti membuat model pembelajaran tendangan lurus berbasis media belajar gawang, ladder, hurdle, dan pecing. Karena pada dasarnya siswa akan merasa lebih tertarik melakukan proses pembelajaran dengan media belajar dan dengan media ini diharapkan dapat membantu serta memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian dan pengembangan menurut Gay adalah suatu usaha untuk mengembangkan sebuah produk yang efektif digunakan sekolah dan bukan untuk menguji teori (Hanafi, 2017) sedangkan menurut Borg and Gall dalam bukunya "*Educational Research*" menjelaskan bahwa penelitian pengembangan sebagai berikut "*Educational research and development (R&D) is a process us to develop and validate educational products*" (Walter R Borg & Gall, n.d.) Bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membuat dan menghasilkan model pembelajaran tendangan lurus pencak silat berbasis media belajar yang berguna untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran, mengetahui keefektifannya di dalam proses pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII sebanyak 25 orang. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *research and development* untuk mengembangkan, memvalidasi dan melihat keefektifan produk berupa model pembelajaran tendangan lurus pencak silat berbasis media belajar siswa SMPN 103 Jakarta.

Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, terdapat 5 tahapan dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE, yaitu : (1) Tahap *Analysis*, (2) Tahap *Design*, (3) Tahap *Development*, (4) Tahap *Implementation*, (5) Tahap *Evaluation*.



Gambar 1.

Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE

Sumber : Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: DianRakyat.2009)

1. *Analysis*

Pada tahap analisis ini perlunya analisis pengembangan metode/model pembelajaran yang baru dari masalah yang sudah didapati. Tendangan lurus merupakan salah satu materi teknik dasar di dalam pelajaran pendidikan jasmani. Pada penelitian ini peneliti akan membuat produk model pembelajaran tendangan lurus pencak silat. Dalam hal ini peneliti memerlukan informasi dari hasil observasi dengan wawancara kepada guru pendidikan jasmani.

2. *Design*

Kegiatan desain dalam model penelitian ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Pada tahap ini setelah analisis maka dilanjutkan dengan membuat rancangan model awal yang sifatnya masih konseptual dan mendasari pengembangan berikutnya. Dalam tahap ini dibuat 14 model pembelajaran tendangan lurus pencak silat berbasis media belajar.

3. *Development*

Dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE tahap ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Dalam tahap ini kerangka yang masih konseptual direalisasikan menjadi sebuah model yang siap di implementasikan. Pada tahap ini model pembelajaran tendangan lurus di produksi agar dapat digunakan di dalam proses pembelajaran.

4. *Implementation*

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat atau dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan implementasi rancangan dan model yang sudah dikembangkan pada situasi pembelajaran.

5. *Evaluation*

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian pengembangan.

HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Model Pembelajaran

Hasil dari model pembelajaran tendangan lurus pencak silat pada sekolah menengah pertama dituangkan dalam sebuah buku yang memuat berbagai model pembelajaran menggunakan alat bantu dengan harapan buku model pembelajaran tendangan lurus dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam melakukan pembelajaran pencak silat materi tendangan lurus.

Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran tendangan lurus berbasis media belajar yang akan diterapkan. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut dapat diketahui bahwa siswa sangat perlu dengan adanya pembelajaran tendangan lurus yang dirancang dengan media belajar. Dari paparan hasil penelitian awal analisis kebutuhan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pentingnya

menerapkan model pembelajaran tendangan lurus berbasis media belajar pada siswa sekolah menengah pertama.

Model Draft Awal

Dalam tahap sebelum dilakukannya uji coba kelayakan kepada ahli terdapat 14 model yang dirancang dan proses pembelajaran sebagai berikut :

1. Sikap Awalan Tendangan Lurus Bergeser Kesamping Kiri Depan Dengan Media *Ladder*
2. Sikap Awalan Tendangan Lurus Bergeser Kesamping Kaki Kanan Depan Dengan Media *Ladder*
3. Sikap Awalan Tendangan Lurus Bertukar Dengan Media *Ladder*
4. Sikap Awalan Tendangan Lurus Bertukar dan Melangkah Dengan Media *Ladder*
5. Sikap Pelaksanaan Tendangan Lurus Kaki Gantung Berjalan Dengan Media *Ladder*
6. Sikap Pelaksanaan Tendangan Lurus *Single Leg* Berjalan Menendang Dengan Media *Ladder*
7. Tendangan Lurus 4 Hitungan Dengan Media Gawang
8. Tendangan Lurus 2 Hitungan Dengan Media Gawang
9. Tendangan Lurus Langsung 1 Hitungan Dengan Gawang
10. Tendangan Lurus Bergantung Dengan Media Gawang
11. Tendangan Lurus Langsung Berulang Ditempat Dengan Media Pecing
12. Tendangan Lurus Langsung Berjalan Maju Dengan Media Pecing
13. Tendangan Lurus Langsung Berjalan Mundur Dengan Media Pecing
14. Tendangan Lurus Langsung Bergeser Dengan Media Pecing dan *Hurdle*

Model Draft Final

Dari tahapan uji validasi yang dilakukan kepada ahli maka 14 model yang diajukan sebagai model draft awal dikatakan layak untuk diuji cobakan dan digunakan dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

1. Sikap Awalan Tendangan Lurus Bergeser Kesamping Kiri Depan Dengan Media *Ladder*
2. Sikap Awalan Tendangan Lurus Bergeser Kesamping Kaki Kanan Depan Dengan Media *Ladder*
3. Sikap Awalan Tendangan Lurus Bertukar Dengan Media *Ladder*
4. Sikap Awalan Tendangan Lurus Bertukar dan Melangkah Dengan Media *Ladder*
5. Sikap Pelaksanaan Tendangan Lurus Kaki Gantung Berjalan Dengan Media *Ladder*
6. Sikap Pelaksanaan Tendangan Lurus *Single Leg* Berjalan Menendang Dengan Media *Ladder*
7. Tendangan Lurus 4 Hitungan Dengan Media Gawang
8. Tendangan Lurus 2 Hitungan Dengan Media Gawang
9. Tendangan Lurus Langsung 1 Hitungan Dengan Gawang
10. Tendangan Lurus Bergantung Dengan Media Gawang
11. Tendangan Lurus Langsung Berulang Ditempat Dengan Media Pecing
12. Tendangan Lurus Langsung Berjalan Maju Dengan Media Pecing
13. Tendangan Lurus Langsung Berjalan Mundur Dengan Media Pecing
14. Tendangan Lurus Langsung Bergeser Dengan Media Pecing dan *Hurdle*

Kelayakan Model

Dalam penelitian ini dilakukannya uji kelayakan oleh 1 dosen ahli pencak silat, 1 dosen ahli media belajar dan 1 guru pendidikan jasmani SMPN 103 Jakarta. Dengan hasil 14 model dinyatakan layak dan valid.

Tabel 1
Expert Judgement

No	Nama	Jabatan
1	Hendro Wardoyo, M.Pd	Dosen Ahli Pencak Silat
2	Dr. Samsudin, M.Pd	Dosen Media Belajar Pendidikan Jasmani
3	Gatot Widodo, S.Pd	Guru Pendidikan Jasmani

Efektifitas Model



Gambar 2
Hasil Perbandingan Tes Awal dan Tes Akhir Penilaian Gerak Tendangan Lurus

Tabel 2
Presentase Kemenarikan dan Kemudahan Model

Variable	Skor Hasil	Skor Maksimal	%	Keterangan
Kemenarikan	1618	1750	92,46%	Sangat Menarik
Kemudahan	1592	1720	90,91%	Sangat Mudah

Dari data diatas diperoleh hasil tes awal pada siswa dan siswi SMPN 103 Jakarta hanya mendapatkan rata-rata nilai sebesar 66,60 dan presentase dari 25 anak yang melakukan sebesar 66,60%. Kemudian, pada saat pelaksanaan tes akhir rata-rata nilai siswa dan siswi sebesar 84,60 dengan presentase dari 25 yang melakukan tes akhir yaitu 84,60%. Dengan adanya tes awal dan tes akhir maka dapat diketahui adanya peningkatan rata-rata siswa dan siswi dalam pembelajaran sebesar 18% dan memenuhi KKM. Selain itu diperoleh juga hasil presentase kemenarikan sebesar 92,46% dengan keterangan sangat menarik dan hasil presentase kemudahan sebesar 90,91 % dengan keterangan sangat mudah.

SIMPULAN

Pada permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya yang didukung dengan data-data yang didapatkan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran tendangan lurus pencak silat berbasis media belajar sangat dibutuhkan sebagai referensi di dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian ini didapatkan 14 model pembelajaran tendangan lurus berbasis media belajar. Penerapan model pembelajaran ini dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran khususnya tendangan lurus serta menjadi sumber referensi bagi guru pendidikan jasmani sebagai variasi pembelajaran tendangan lurus.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>.
- Gustama, K., Firlando, R., & Syafutra, W. (2021). Hubungan Daya Ledak Otot Tungkai dengan Keterampilan Tendangan Lurus Atlet Pencak Silat. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 5(1), 29–39. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v5i1.2860>.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. Retrieved from <http://www.aftanalisis.com>.
- Hasan, M., Binti Anisaul Khasanah, Mp., Ros Endah Happy Patriyani, Mp., Nahriana, Mk., Heny Trikusuma Hidayati, Mp., Zaifatur Ridha, Mp., ... Triwik Sri Mulati, Ms. (2021). *Pengembangan*

Media Pembelajaran.

- Lubis, J., & Wardoyo, H. (2016). *Pencak Silat Edisi Ketiga (Ketiga)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mizanudin, M., Sugiyanto, A., & Saryanto. (2018). Pencak Silat Sebagai Hasil Budaya Indonesia. *Prosiding SENASBASA*, 264–270. Retrieved from [http://researchreport.umm.ac.id/index.php/SENASBASA%0A\(Seminar](http://researchreport.umm.ac.id/index.php/SENASBASA%0A(Seminar).
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., YULIA CITRA, A., Schulz, N. D., غسان, د, ...
- Harmianto, S. (2016). Memahami Karakteristik Anak Didik. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6).
- Mulyana. (2013). *Pendidikan Pencak Silat Membangun Jati Diri dan Karakter Bangsa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nafiah, S. A. (2018). *Model-model Pembelajaran Bahasa Indonesia* (1st ed.). Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Nazir, M. (2017). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Raco, J. . (2010). Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya. *Metode Kualitatif (Jenis, Karakteristik, Dan Keunggulannya)*, pp. 1–18.
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Walter R Borg, & Gall, M. D. (n.d.). *[Meredith_D._Gall,_Walter_R._Borg,_Joyce_P._Gall]_(BookZZ.org).pdf*. London: Longman,Inc..