

Pengaruh Media Pembelajaran Pencak Silat Teknik Tendangan Sabit Berbasis *Internet* di SMK Texar Klari Karawang

Warnadi Julianto¹, Andrie Chaerul², Ardawi Sumarno³

^{1,2,3}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan,
Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: Warnadijulianto98@gmail.com¹, andrie.chaerul@fkip.unsika.ac.id²,
ardawi.sukarno45@gmail.com³

Abstrak

Pembelajaran penjas terutama pembelajaran pencak silat dalam hal ini perlu pembaharuan metode dalam meningkatkan hasil pembelajaran untuk menguji pengaruh media pembelajaran pencak silat teknik tendangan sabit berbasis *internet* di smk texar klari karawang. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dengan 10 kali pertemuan 2 kali diantaranya pretest dan posttest untuk mengukur tes awal dan tes akhir. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI RPL 1 dengan jumlah sampel 42 orang menggunakan teknik *cluster random sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran pencak silat teknik tendangan sabit berbasis *internet* di smk texar klari karawang berhasil mengalami peningkatan dengan t-hitung yang dihasilkan adalah 11,334 dan t-tabel 2,021 dengan nilai sig(2-tailed) sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t-hitung > t-tabel dan probabilitas signifikan kurang dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang nyata antara hasil media pembelajaran pencak silat teknik tendangan sabit berbasis *internet* di smk texar klari karawang pada selisih rata-rata *prestes* dan *posttest* yakni 20 dapat diketahui peningkatan persentase dengan selisih rata-rata dibagi rata-rata pretest dikali 100% yakni sebesar 68,7%. Sehingga media pembelajaran berbasis *internet* berdampak yang signifikan terhadap kemampuan teknik tendangan sabit pada siswa SMK Texar Klari Karawang.

Kata Kunci: *Media Internet, Pencak Silat, Tendangan Sabit*

Abstract

Physical education learning, especially pencak silat learning, in this case needs to update the method in improving learning outcomes to test the effect of internet-based martial arts learning media on the internet-based sickle kick technique at texar klari smk karawang. The method in this study uses experimental quantitative methods with One-Group Pretest-Posttest Design. With 10 meetings, 2 times including pretest and posttest to measure the initial test and final test. The subjects in this study were students of class XI RPL 1 with a sample of 42 people using cluster random sampling technique. The results of this study indicate that the internet-based learning media for pencak silat with the sickle kick technique at texar klari karawang vocational school has successfully increased with the resulting t-count is 11.334 and the t-table is 2.021 with a sig(2-tailed) value of 0.000. These results indicate that the value of t-count > t-table and the significant probability is less than 0.05. So it can be concluded that there is a significant difference between the results of internet-based pencak silat learning media for the internet-based sickle kick technique at texar klari karawang high school on the difference between the average pretest and posttest, which is 20, it can be seen that the percentage increase is

the difference between the average divided by the average pretest multiplied by 100%. which is 68.7%. So that internet-based learning media has a significant impact on the ability of the sickle kick technique to students of SMK Texar Klari Karawang.

Keywords: *Internet Media, Pencak Silat, Sickle Kick*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan dan tugas penting untuk menghasilkan generasi yang baik untuk menghasilkan sumber daya manusia yang baik untuk menghasilkan manusia-manusia yang lebih berbudaya, budi pekerti luhur dan beretika serta menjadi manusia sebagai individu yang memiliki kepribadian yang lebih baik. Tujuan pendidikan di suatu negara akan berbeda-beda dengan tujuan pendidikan di negara lainnya, sesuai dengan dasar falsafah hidup bangsa dan ideologi negara tersebut.

Menurut WHO, Pendidikan Jasmani adalah kegiatan jasmani yang diselenggarakan untuk menjadi media bagi kegiatan pendidikan. Oleh karena itu kontribusi pendidikan jasmani sangatlah besar dalam hal ini dalam mencetak generasi yang berkualitas ,terutama pendidikan jasmani di sekolah. Maka dalam hakikatnya pendidikan jasmani merupakan kegiatan pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan, bukan prestasi dalam cabang olahraga.

Pembelajaran pencak silat yang disampaikan terkandung kaitannya dengan pembentukan nilai-nilai moral siswa adalah pendalaman nilai-nilai yang terkandung dalam falsafah pencak silat. Nilai-nilai falsafah tersebut terangkum dalam dokumen Prasetya Pencak Silat PB IPSI (1992). Pada perkembangan jaman, seseorang di jaman teknologi seperti ini selalu menggunakan teknologi digital yang sangat berkembang pesat di sekitaran kita salah satunya internet berupa media edukasi bisa berupa pembelajaran berupa internet seperti youtube yang dapat mudah di akses siswa, dalam kehidupannya selain menjadi kebutuhan skunder, media internet tersebut menyediakan banyak informasi pembelajaran. Berdasarkan secara umum jenis gerak dalam pencak silat di bagi menjadi dua yaitu pukulan, dan tendangan, dimana tendangan terdiri dari tendangan lurus, tendangan sabit, tendangan sabit, tendangan berputar serta sapuan.

Dalam penelitian ini merumuskan masalah yakni seberapa besar pengaruh media berbasis *internet* terhadap pembelajaran pencak silat dalam teknik tendangan sabit (samping) pada siswa kelas XI RPL 1 SMK klari Texar karawang, dan bagaimana peranan media pembelajaran bagi guru pendidikan jasmani berbasis media pembelajaran *Internet* terhadap hasil belajar teknik tendangan sabit siswa kelas XI RPL 1 SMK Texar klari karawang.

.Media adalah suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaannya mempermudah penyampaian pesan, mudah dipahami dan dimengerti Umar (2013 : 8),), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah

Pembelajaran pada dasarnya suatu proses interaksi pendidik dengan peserta didik, baik interaksi langsung, maupun tidak langsung(Jayul & Irwanto, 2020). Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti google meet, zoom, whatsapp group, Berbagai teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar diantaranya zoom, google meet, google classroom, youtube, dan berbagai aplikasi yang lainnya.

Pencak Silat adalah ilmu beladiri asli Indonesia. Pencak Silat adalah salah satu seni budaya yang diwariskan nenek moyang bangsa Indonesia. Pencak Silat telah ada sejak nenek moyang kita masih hidup secara primitif. Dari cara berkelahi dengan meniru gerakan-gerakan berbagai jenis binatang inilah terciptanya gerakan-gerakan beladiri Pencak Silat.

Menurut Ardawi Sumarno, (2020:1) ‘menyatakan bahwa Pencak silat adalah salah satu cabang olahraga yang berkembang di Indonesia yang sudah mulai mendunia, pencak silat ini salah satu cabang olahraga asli yang dimiliki oleh negara-negara Melayu seperti Indonesia, Malaysia, Brunei Darussalam, Singapura adalah etnis pribumi. Pencak silat berasal dari dua suku kata yaitu pencak dan silat, Pencak adalah olah raga bela diri yang berkaitan dengan regulasi yang berlaku, sedangkan silat adalah olah raga pencak silat yang berakar sempurna pada keselamatan, bencana, penyakit, perampok dan segala dewa serta roh yang merugikan masyarakat (Kholis, 2016). Itulah sebabnya kemudian timbul berbagai aliran Pencak Silat yang disesuaikan namanya dengan nama binatang, nama tempat atau nama pulau. Pencak silat mengajarkan beriman dan berakhlak kemudian attitude yang baik seperti hormat pada orang tua, menghargai pelatih, teman, senior, ramah, santun, suka menolong, dapat bekerjasama. Ada pun sikap mencintai pencak silat karena Pencak Silat beladiri asli Indonesia serta melestarikan budaya bangsa. Dalam latihan dan bertanding muncul sikap patriotisme, nasionalisme, disiplin, berdaya tahan, tangguh, cerdas, sportif dan jujur, mampu berkompetisi (Ardian Khoerul Anam, 2014). Pencak silat yaitu seni beladiri asli Indonesia yang telah berumur ratusan tahun. Pencak silat diturunkan secara turun-temurun dari satu generasi tua ke generasi muda berikutnya yang dahulunya ketika manusia masih hidup dari hasil berburu, mereka hidup secara bergolongan dan bermusuhan. Maka pencak silat dipakai sebagai pertahanan untuk mempertahankan hidupnya.

Lailiyah & Jannah, (2018) berpendapat Pencak silat adalah salah satu cabang olahraga bela diri asli dari Indonesia. Dimana terdapat banyak macam perguruan-perguruan didalam pencak silat dengan beraneka ragam, mulai dari gerakan sesuai dengan perguruan yang diikuti namun didalam suatu kejuaraan, pencak silat akan mempunyai peraturan yang sama pada saat pertandingan. Pencak silat berasal dari dua suku kata yaitu pencak dan silat, Pencak adalah olah raga bela diri yang berkaitan dengan regulasi yang berlaku, sedangkan silat adalah olah raga pencak silat yang berakar sempurna pada keselamatan, bencana, penyakit, perampok dan segala dewa serta roh yang merugikan masyarakat. (Kholis, 2016).

Seperti yang dikatakan oleh Johansyah Lubis 2004:13 dalam Nasution & Heri, (2017): “Jenis tendangan dalam pencak silat bermacam-macam diantaranya, tendangan lurus, tendangan sabit, tendangan sisi/T, tendangan jejak dan tendangan belakang”. berpendapat (Ardawi Sumarno, 2020:24) Teknik Tendangan Sabit Tendangan sabit pencak silat adalah tendangan pencak silat dengan lintasan kaki melengkung atau membentuk lintasan seperti sabit, dengan sasaran yang dituju adalah arah perut. Atau Tendangan sabit adalah serangan yang menggunakan salah satu kaki dengan bentuk akhir dari tendangan menyerupai sabit. Tendangan sabit sama seperti tendangan lurus yang menjadi salah satu teknik serangan yang banyak digunakan pesilat dalam sebuah pertandingan karena dinilai efektif dan mudah untuk dilakukan pesilat dalam pertandingan.

Langkah Ke-1 Pada langkah ke 1 ini, adalah posisi awal pesilat untuk melakukan gerak, disebut dengan sikap pasang. Pandangan lurus kedepan, tangan kanan berada jauh depan badan sambil menekuk bagian siku, dan tangan kiri berada dekat dengan tubuh sambil menekuk siku tangan, kedua kaki dibuka ke arah depan dan belakang, kaki kiri berada di depan sambil menekuk lutut, menjadikan tumpuan ada dibagian kaki kiri depan. Sedangkan kaki kanan dibelakang sebagai penopang berada keseimbangan,

Langkah ke-2 Pada langkah ke 2 ini, adalah posisi bersedia untuk melakukan tendangan, pandangan lurus kedepan, posisi badan diputar kearah kiri kaki tumpu sekitar 90 °, tangan kiri ditarik menyilang dekat dengan tubuh dengan kepalan terbuka. Tangan kanan ditarik menyilang kebawah bertujuan untuk melindungi kemaluan, kaki kanan di angkat ke arah depan mengikuti putaran badan dengan ketinggian kurang lebih 90 ° dengan menekuk bngiat lutut. Sedangkan kaki kiri menjadi tumpuan atau penopang c. Langkah ke-3 berat badan di putar kearah luar sebanyak 90 °

Pada langkah ke -3 adalah bentuk tendangan sabil, pandangan lurus kedepan. Posisi badan tetap seperti pada tahap kedua, tangan kiri ditarik menyilang dekat dengan tubuh dengan kepalan terbuka, tangan kanan ditarik menyilang kebawah bertujuan untuk melindungi kemaluan, sedangkan kaki kanan di dilecutkan kedepan dengan keras sehingga perkenaannya adalah punggung kaki.

Berdasarkan pendapat (Ahmadi, 2013:68) , Internet adalah jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin. Internet dapat menjadi penghubung antara satu system ke system yang lainnya.

Hamka, (2015) berpendapat bahwa Internet adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Rangkaian internet yang terbesar ini dinamakan Internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaidah ini dinamakan internetworking (antarjaringan)Multimedia.

Multimedia adalah penggabungan berbagai media (teks, suara, gambar, animasi dan video) dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sebagai alat penyampai pesan. Multimedia digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa yang menjurus kearah terjadinya proses belajar. Artinya multimedia terdiri dari bermacam-macam media yang dapat menjadi sarana dalam berinteraksi dengan menggunakan indera yang dimiliki untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga memberikan banyak pengalaman yang dapat mendidik orang cepat belajar.

METODE

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data penelitian pada pendekatan kuantitatif berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan (Sugiyono dalam Ibrahim, 2017) Penelitian ini menggunakan metode eksperimen (perlakuan atau treatment) dengan jenis penelitian komparatif.(Sugiyono,2017) “Metode eksperimen adalah salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menemukan dampak perlakuan tertentu pada yang lain dalam kondisi yang terkontrol”.Eksprimen sering diartikan untuk melihat akibat dari suatu perlakuan tertentu.Penelitian ini menggunakan rancangan dari penelitian yaitu One-Group Pretest- Posttest Design (Sugiyono,2017).

Pretest dilakukan sebelum perlakuan diberikan yaitu pembelajaran teknik tendangan sabil. *Pretest* dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan teknik tendangan sabil yang dilakukan oleh siswa. Untuk mendapatkan data kemampuan tendangan sabil. siswa diberikan tes berupa teknik menendang tendangan sabil menggunakan kaki kanan dan kiri lalu hasil tes teknik tendangan sabil dicatat ditabel penilayan yang sudah dipersiapkan. Perlakuan diberikan menggunakan media internet berupa pemberian video yang bersumber dan platform youtube sebanyak 8 kali pertemuan. Siswa

diminta untuk memperhatikan video tata cara teknik tendangan sabit dengan baik dan benar agar dapat dipahami dengan mudah lalu mempraktekan hasil dari pembelajaran dari menonton video teknik tendangan sabit. Treatment bisa dilakukan secara langsung maupun melalui media zoom apabila ada keterbatasan waktu dan tempat pelaksanaan perlakuan sehingga siswa masih bisa mendapatkan perlakuan atau treatment dengan maksimal. Posttest dilakukan pada pertemuan ke - 10 setelah perlakuan diberikan kepada siswa . Tes yang dilakukan sama dengan tes yang dilakukan pada saat pretest yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada perubahan antara tes awal dan tes akhir. Instrumen penelitian pengumpulan data dengan menggunakan instrumen tes teknik tendangan sabit pencak silat. Yang Sesuai maka dalam penelitian ini, tes diberikan sebanyak dua kali, dengan pelaksanaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran yang dilakukan menggunakan media pembelajaran *internet* berupa video teknik tendangan sabit. Kemudian kedua hasil tersebut dicatat dan dibandingkan melalui penganalisaan data.

Teknik pengumpulan data observasi dilakukan dengan pengamatan langsung. Peneliti melakukan pengamatan di tempat terhadap objek penelitian yang akan diteliti kemudian dikumpulkan dalam catatan atau alat rekam. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran pencak silat teknik tendangan sabit berbasis *internet* pada siswa SMK Texar Klari karawang kelas XI RPL 1 maka dilakukan pretest dan posttest. Adapun setelah dilakukan pretest maka subjek penelitian diberikan pembelajaran berbasis *internet* seperti video pembelajaran tendangan sabit pencak silat dari media internet *youtube* lalu setelah itu dilakukan Kembali posttest guna mengetahui peningkatan kualitas teknik tendangan sabit. Analisis Data Uji prasyarat analisis data digunakan sebelum dilakukan uji hipotesis. Terdapat dua jenis uji prasyarat yaitu uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dan uji homogenitas untuk mengetahui data tersebut homogen atau tidak.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Texar Klari Karawang kelas XI RPL 1 dengan jumlah 42 siswa dengan waktu 10 kali, 8 tritmen dan 2 pertemuan diataranya pritest dan posstest dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran pencak silat Teknik tendangan sabit berbasis *internet* di SMK Texar Klari Karawang dibagi menjadi dua perhitungan pretest mean/rata-rata 49, std.deviasi 14, median 46,2 , modus 61,5 ,varians 194,5, nilai minimal 23,1 dan nilai max 77,persentase 48.7% sedangkan dalam *posttest pretest* mean/rata-rata 69, std.deviasi 16,5, median 69,2 , modus 61,5 , varians 272,4, nilai minimal 38,5 dan nilai max 100,persentase 68,7%

Tabel Frekuensi *Pretest* dan *Posttest*

| No | Kategori | Nilai | Frekuensi | | Presentase | |
|--------|---------------|--------|-----------|----------|------------|----------|
| | | | Pretest | Posttest | Pretest | Posttest |
| 1 | Baik sekali | 90-100 | 0 | 7 | 0% | 17% |
| 2 | Baik | 76-89 | 1 | 8 | 2% | 19% |
| 3 | Cukup | 66-76 | 4 | 9 | 10% | 21% |
| 4 | Kurang | 55-66 | 8 | 8 | 19% | 19% |
| 5 | Kurang sekali | <55 | 29 | 10 | 69% | 24% |
| Jumlah | | | 42 | 42 | 100% | 100% |

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan ujian yang dilakukan yang berguna untuk mengetahui atau melihat normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro-wilk*, dengan bantuan program aplikasi IBM *SPSS Statistik 26 for widows*. Dengan kriterianya adalah jika nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai sig < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel Uji normalitas

| Shapiro-Wilk | | | |
|--------------|-----------|----|------|
| | Statistic | Df | Sig. |
| Pritest | .955 | 42 | .096 |
| Posttest | .957 | 42 | .116 |

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, diketahui bahwa hasil ujian normalitas *pretest* dan *posttest* Teknik tendanga sabit memiliki nilai Sig. >0,05, maka dinyatakan seluruh data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah ujian yang dilakukan untuk menguji hipotesis varian dari variabel-variabel tersebut sama. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan ujian one Way ANOVA dengan bantuan programe aplikasi aplikasi IBM *SPSS Statistik 25 for windows*.

Tabel Uji homogenitas

| Uji hogenitas | | | |
|------------------|-----|----|------|
| Levene Statistic | df1 | | |
| .439 | 1 | 82 | .509 |

Pengambilan keputusan :

Jika signifikasi >0.05, maka data homogen, Jika signifikasi <0,05, maka data tidak homogen

Nilai hasil pengujian homogenitas dari variabel keterampilan sosial siswa menggunakan One Way Anova Tes menunjukkan diketahui bahwa data pretest dan posttest memiliki levene statistic = 439, p =509 > 0.05 maka Ha diterima dengan itu data berdistribusi homogen, dengan itu data berdistribusi homogen. Maka langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis, berdasarkan persyaratan yang telah dipenuhi, maka pengujian hipotesis ini menggunakan statistic parametrik. Dengan uji t melalui SPSS 25 untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran pencak silat teknik tendangan sabit berbasis internet.

Uji T

Setelah persyaratan pengujian pada uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, maka langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis, berdasarkan persyaratan yang telah dipenuhi, maka pengujian hipotesis ini menggunakan statistik parametrik. Dengan uji t melalui SPSS 25 untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran pencak silat teknik tendangan sabit berbasis *internet*.

Tabel uji T

| | | Paired Samples Statistics | | | | |
|--------|----------|----------------------------------|----------|---------|---------------|------------|
| | | Mean | T Hitung | T Tabel | Sig(2-tailed) | Keterangan |
| Pair 1 | Pretest | | | | | |
| | Posttest | 19,94 | 11,334 | 2,021 | 0,000 | Sig |

Pada tabel di atas hasil dari korelasi atau hubungan kedua data pretest dan posttest apakah terdapat hubungan atau tidak dapat diketahui jika nilai-nilai signifikan > 0.05 maka tidak ada hubungan atau tidak ada hubungan antara pretest dan posttest. kemudian dapat dilihat nilai signifikan yaitu $0,000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara pretest dan posttest. Kemudian untuk mengetahui hasil ada atau tidaknya perbedaan antara pretest dan posttest, jika nilai signifikan (-2 tailed) < 0.005 maka dapat dikatakan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai hasil dari pretest dan posttest sedangkan apabila nilai signifikasi (-2 tailed) > 0.05 tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil dari pretest dan posttest. Dapat dilihat pada tabel 4.9 nilai signifika antara hasil pretest dan posttest. Dapat dilihat pada tabel 4.9 nilai signifikan (-2 tailed) yaitu 0.000 yang berarti terdapat perbedaan atau pengaruh yang signifikan dari hasil pretest dan posttest.

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran pencak silat Teknik tendangan sabit berbasis internet di SMK Texar Klari Karawang, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka H_a diterima dan jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Dalam hasil penelitian T hitung ($11,334$) dan T tabel ($2,021$) maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Sehingga hipotesis diterima” terdapat pengaruh media pembelajaran pencak silat Teknik tendangan sabit berbasis internet di SMK Texar Klari Karawang”.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media internet terhadap pembelajaran pencak silat teknik tendangan sabit di SMK Texar Klari Karawang kelas XI RPL 1. Hal ini menguji hipotesis diperoleh hasil dari hipotesis diterima, yaitu terhadap pengaruh karena setelah mendapatkan treatment yang di fokuskan pada pembelajaran menggunakan media internet supaya siswa menjadi termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga terbukti hasil posttest siswa meningkat secara signifikan.

Dengan menggunakan metode media internet siswa akan lebih mudah memahami teknik tendangan sabit dengan mudah mencari referensi dalam pembelajaran pencak silat terutama teknik tendangan sabit yang dapat di akses di ponsel siswa dengan mudah karena tersedia di platform aplikasi youtube, google berupa video dan artikel terkait dengan pembelajaran teknik tendangan sabit untuk mempermudah siswa dapat mempraktekan teknik tendangan sabit yang baik dan benar. Urutan operasi yang dilakukan untuk menarik kesimpulan adalah sebagai berikut (1) diadakan pretest dengan tujuan untuk mengecek kemampuan teknik tangan sabit (2) pembelajaran berbasis internet diberikan 8 sesi dengan frekuensi 2 kali perminggu. (3) Mengadakan tes untuk mengetahui apakah ada peningkatan pembelajaran teknik tendangan sabit pencak silat.

Berdasarkan hasil penelitaian diperoleh nilai dibagi menjadi dua perhitungan pretest mean/rata-rata 49 , std.deviasi 14 , median $46,2$, modus $61,5$, varians $194,5$, nilai minimal $23,1$ dan nilai max 77 , persentase 48.7% sedangkan dalam posttest pretest mean/rata-rata 69 , std.deviasi $16,5$, median $69,2$, modus $61,5$, varians $272,4$, nilai minimal $38,5$ dan nilai max 100 , persentase $68,7\%$

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t, dapat diketahui T hitung T hitung

(11,334) dan T tabel (2,021) dari hasil uji T nilai sig yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis “terhadap pengaruh terdapat media pembelajaran pencak silat Teknik tendangan sabit berbasis internet di SMK Texar Klari Karawang” diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian mengenai pengaruh media berbasis internet terhadap pembelajaran pencak silat dalam teknik tendangan sabit pada siswa kelas XI RPL 1 SMK klari Texar karawang terdapat adanya pengaruh yang signifikan yaitu terdapat kenaikan hasil test sebesar 20% hal ini di buktikan dari hasil perhitungan $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka H_a diterima. Dalam hasil penelitian ini T_{hitung} (11,334) dan T_{tabel} (2,021) maka dapat disimpulkan bahwa h_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara media internet terhadap pembelajaran pencak silat teknik tendangan sabit.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, H. (2013). *E-Business & ECommerce*. Andi.
- Ardawi Sumarno, S. M. (2020). *Pembelajaran Pencak Silat* (A. R. H (ed.); 1st ed.). 2020.
- Ardian Khoerul Anam, T. H. (2014). ANALISIS GERAK TENDANGAN DEPAN PADA EKSTRAKURIKULER PENCAK SILAT. *Journal of Sport Sciences and Fitness*, 3(3), 19–24.
- Hamka, H. (2015). Penggunaan Internet Sebagai Media Pembelajaran Pada Mahasiswa lain Palu. *HUNAF: Jurnal Studia Islamika*, 12(1), 95. <https://doi.org/10.24239/jsi.v12i1.383.95-119>
- Ibrahim, M. (2017). *pengaruh pendekatan bermain terhadap keterampilan menggiring bola dalam permainan sepakbola pada siswa kelas VII SMPN 2 Teluk Jmbe Barat*.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3892262>
- Kholis, M. N. (2016). APLIKASI NILAI-NILAI LUHUR PENCAK SILAT SARANA MEMBENTUK MORALITAS BANGSA. *Jurnal Sportif*, 2(2), 76–84.
- Lailiyah, I. N., & Jannah, M. (2018). *Hubungan Antara Kepercayaan Diri dengan Competitive Anxiety Pada Atlet Pencak Silat HUBUNGAN ANTARA KEPERCAYAAN DIRI DENGAN COMPETITIVE ANXIETY PADA ATLET PENCAK SILAT* Isnanda Nur Lailiyah Miftakhul Jannah. 23–33.
- Nasution, J. N., & Heri, Z. (2017). Pengaruh Latihan Tendangan Depan Dari Posisi Jongkok Dengan Latihan Menggunakan Beban Di Kaki Terhadap Hasil Kecepatan Tendangan Depan Pada Atlet Pencak Silat Putra Perguruan Harimau Hijaiyah Langkat Kabupaten Langkat Tahun 2015. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.21009/jsce.01107>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.