



Pendampingan Jurus Tunggal Berbasis Digital di Kampung Silat Jampang, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor

Johansyah Lubis¹, Abdul Sukur², Moch. Asmawi³ dan Astri Ayu Irawan⁴

^{1,3}Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Jakarta

²Olahraga Rekreasi, Universitas Negeri Jakarta

⁴Pendidikan Jasmani dan kesehatan, Universitas Singaperbangsa

johansyah.sport@unj.ac.id¹; abdulukur69@yahoo.com²; asmawi.moch1@gmail.com³;
astriayuirawan2@gmail.com⁴

DOI: <http://dx.doi.org/10.15294/abdimas.v24i1.17047>

Received : December 2019; Accepted: March 2020; Published: June 2020

Abstrak

Kebutuhan akan kompetensi jurus tunggal sangat dibutuhkan oleh para pelatih dan atlet di Indonesia, mengingat hampir setiap event pencak silat jurus tunggal diperlombakan, baik tingkat pra-remaja, remaja sampai Dewasa, di tingkat O2Sn maupun POPnas dan POMnas. Proses pembelajaran dengan menggunakan Digital menjadi hal penting setelah bergulirnya Revolusi Industri 4.0, dimana hampir semua pelajar memiliki smart phone dan mudah mengakses internet, harapan dengan digital pembelajaran yang benar dari sumber yang terbaik akan membantu pemuda Kampung Silat Jampang, mengingat kampung silat jampang (KSJ) ini menjadi salah satu binaan dari Dompot Dhuafa yang menjadikan kampung ini desa wisata yang terdapat program kampung silatnya. UNJ sebagai salah satu Pembina olahraga silat memiliki kepedulian akan pengembangan jurus tunggal kepada masyarakat kampung Jampang. Metode kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dengan pendampingan, yaitu memberikan pelatihan langsung ke masyarakat selama lebih kurang 1 bulan atau 4 kali seminggu melalui pendampingan pelatih, kemudian diberikan URL youtube jurus tunggal yang sudah disiapkan dan di ambil data melalui google form. Indikator Ketercapaian proses pendampingan dengan angket tentang evaluasi diri.

Kata Kunci : pencak silat; jurus tunggal; media digital; kampung jampang

The Jurus Tunggal assistance is highly needed by coaches and athletes of Silat in Indonesia, considering that Jurus Tunggal is contested in almost every Pencak Silat event such as O2SN, POPnas, and POMnas, either in pre-teen, teen, or adult category. Industry 4.0 has made digital learning essential. At this time, almost each student is equipped with smartphones and internet connection. This is expected that the right digital learning from the best sources would help young practitioners of Pencak Silat in Kampung Silat Jampang (KSJ), which is one of tourism assisted villages of Dompot Duafa. Universitas Negeri Jakarta (UNJ) as one of the assistants of Pencak Silat sports has concern for the development of Jurus Tunggal to the people in Kampung Jampang by carrying out a community service program. This program allowed UNJ to offer assistance in the form of comprehensive training for approximately a month or 4 weeks. Coach's personal assistance and instructional Youtube video of Jurus Tunggal were employed. After the program finished, the participants were instructed to take part in a survey using Google form.

Keywords: pencak silat; jurus tunggal; digital media; kampung jampang

PENDAHULUAN

Pengabdian Kepada Masyarakat berlangsung di Kampung Silat Jampang atau disingkat (KSJ). KSJ di Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat. KSJ Berstatus sebagai tempat wisata, tetapi tidak hanya menawarkan kegiatan rekreasi semata, melainkan juga kegiatan pendidikan. Dalam situs resminya dikatakan bahwa Kampung silat jampang merupakan kampung yang dibangun oleh yayasan dompet dhuafa yang dikemas dengan kegiatan pendidikan dan kegiatan wisata. Kegiatan wisata yang ditawarkan Kampong Wisata D'Jampang ini meliputi kegiatan seperti panahan, pengenalan Kampung Silat Jampang itu sendiri, Jampang *English Village*, pengenalan peternakan kambing dan budidaya ikan hias, serta berbagai kegiatan menarik lain yang merupakan binaan Kawasan Zona Madina ("Kampung Wisata Djampang," 2018). Paket wisata dipilih oleh beberapa instansi misal kunjungan dari PAUD, SD hingga anak SMA untuk mengenalkan kepada mereka mengenai cara berternak kambing, tentang silat hingga kegiatan budidaya ikan hias. Terdapat beberapa kegiatan yang menjadi andalan di Kampong Wisata D'Jampang, salah satunya adalah pertunjukan silat yang tergabung dalam Kampong Silat Jampang. Kampong Silat Jampang ini merupakan gabungan dari 20 perguruan silat, dimana 20 perguruan silat ini berkomitmen untuk bersama-sama mengembangkan dunia persilatan di Indonesia.

Ide pengabdian kepada masyarakat didasari oleh eksistensi yang telah menaungi lebih kurang 20 perguruan silat. Masih banyak perguruan silat yang mempertahankan silat tradisionalnya, sedangkan jurus tunggal baku IPSI ini sudah menjadi kebutuhan bagi pelajar karena diperlombakan pada setiap event pencak silat baik tingkat daerah, nasional bahkan internasional. Mengingat sifat tradisionalnya, KSJ pun belum tersentuh dengan Ilmu Pengetahuan dan teknologi keolahragaan (IPTEK Olahraga), serta sistem pengajaran masih bersifat turun temurun dan tradisional.

Saat ini teknologi informasi menjadi bagian tidak terpisahkan dari masyarakat, terutama di kota-kota besar, tak terkecuali di Indonesia. Indonesia sedang dalam proses menuju masyarakat yang berorientasi digital. Menurut penelitian *Center of Innovation Policy and Governance (CIPG)* yang dirilis pekan lalu, saat ini laju penetrasi internet Indonesia merupakan yang tertinggi di Asia yang kini sudah mencapai 51%. Angka yang lebih fenomenal

terlihat dari jumlah pengguna seluler. Pada tahun 2016, terdapat sekitar 371,4 juta nomor seluler yang aktif di Indonesia. Jumlah tersebut bahkan lebih besar dari pada proyeksi jumlah penduduk Indonesia yakni 261,89 juta penduduk. (Rappler.com).

Apakah teknologi digital hanya mengacu pada penggunaan komputer, internet, social media, dan e-commerce saja? Istilah teknologi itu sendiri sebenarnya dapat diartikan secara luas sebagai segala entitas, benda, atau sistem terpadu yang bisa digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam menciptakan suatu nilai. Sementara pengertian digital itu sendiri yang paling umum adalah penggunaan nilai diskrit atau kode biner dalam peralatan elektronik. Pengkajian konsep digital akan lebih bermakna jika difokuskan pada implementasinya. Menurut Hartanto dan Purbo (2002), implementasi saat ini dari teknologi digital meliputi: (1) Internet dan Social Media, (2) Intranet, (3) Mobile Content, (4) Mobile Based Software, (5) Game Software, (6) Computer/Desktop Software, dan (7) ERP Software.

Relevansi penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran olahraga pencak silat yang masih bersifat tradisional di beberapa perkumpulan pencak silat di Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor merupakan program yang sangat menarik untuk dikembangkan. Konstelasi dan perpaduan jurus tunggal dalam pencak silat tradisional yang sarat makna dengan teknologi digital dapat menumbuhkan motivasi peserta untuk semakin aktif mengembangkan pencak silat tanpa kehilangan makna dasarnya. Hanaffin (1998) mengemukakan pembelajaran yang dirancang secara sistematis dalam bentuk prototype Computer Assisted Instruction (CAI) dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa. (Hannafin & Peck, 1988)

Terdapat dua masalah utama terkait pentingnya teknologi digital. Pertama, masih sulitnya mengakses pendidikan yang murah dan bermutu meski kemajuan teknologi digital semakin berkembang. Kedua, generasi muda Indonesia lebih mudah terpengaruh budaya Barat dibanding mengembangkan budaya dan identitas bangsanya sendiri.

Permasalahan yang dihadapi 20 perkumpulan pencak di Kampung Silat Jampang (KSJ) adalah perguruan silat daerah lebih memfokuskan pada seni tradisi. Program yang dikembangkan berupa pendampingan pencak silat secara IPTEK keolahragaan, baik dari segi teknik yang benar, teknik pertandingan yang baik, peraturan pertandingan yang jelas,

serta dukungan menggunakan digital. Pelaksana sebagai mantan pelatih nasional yang bersertifikat pelatih tingkat Utama di PB IPSI, dibantu pelatih-pelatih nasional, serta mahasiswa Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta. Diharapkan ketercapaian kegiatan pendampingan ini kepada masyarakat Kampung Jampang, adalah penguasaan jurus tunggal yang dipertandingan dengan baik dan benar mengingat jurus tunggal dipertandingkan dari usia SD, SMP dan SMA. Mampu bisa mengulang informasi melalui digital dalam hal ini menggunakan youtube dari sumber yang terbaik yaitu atlet peraih medali Emas Asian Games 2018. Serta pengajaran dilapangan dan pemahaman peraturan oleh pelatih Pelatnas dan mantan Juara Dunia Pencak silat.

METODE PELAKSANAAN

Pendampingan pencak silat kategori tunggal berbasis digital bagi pemuda Kampung Jampang, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor, yang berjumlah 30 orang pemuda, dengan usia rata-rata 17 sd 21 tahun, pendidikan responden adalah sebagai besar pelajar dan mahasiswa.

Pendampingan dilaksanakan selama bulan Oktobe 2019 atau 4 kali seminggu melalui pelatihan kepada pelatih dan atlet pemudanya langsung, pengetahuan keterampilan secara khusus, peraturan pertandingan dan metodik dan didaktik. Bentuk pendamping berupa pemberian materi dan demontrasi langsung berbagai teknik jurus tunggal dipadukan dengan digital teknologi. Metode ceramah atau diskusi dipilih untuk menyampaikan konsep-konsep yang penting untuk dimengerti dan dikuasai oleh peserta pendampingan, yang di-

kombinasikan dengan gambar-gambar, animasi dan video dan materi yang relative banyak secara padat, cepat dan mudah serta praktek langsung dari pelatih atau pakar dibidangnya.

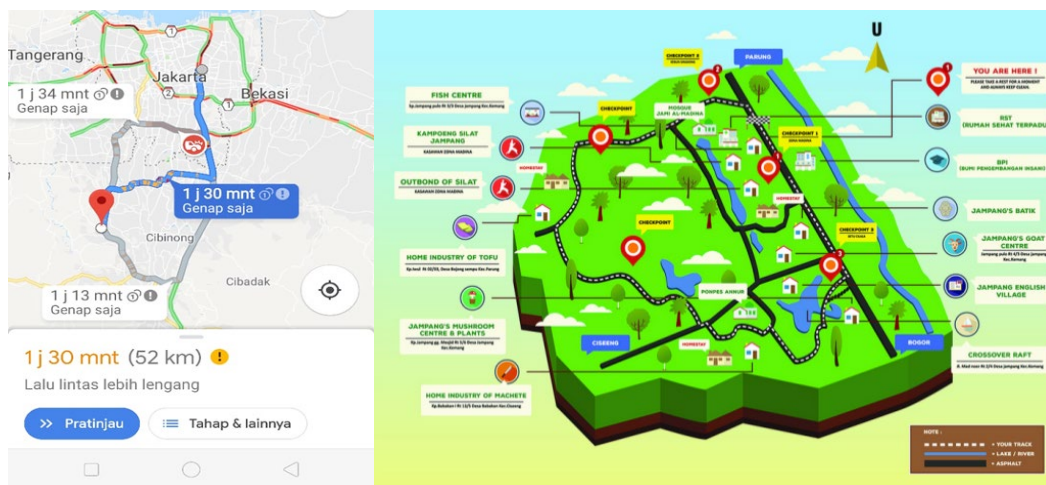
Metode Demonstrasi juga digunakan untuk proses pelatihan yaitu tahap-tahap pengembangan metodik dan didaktik jurus tunggal, dengan berbasis digital. Peserta bisa langsung mempraktekan apa urutan pembelajaran jurus tunggal yang baik dan benar. Faktor pendukung dan penghambat kegiatan pendampingan di antaranya sebagai berikut:

1. Faktor Pendukung

- Tersedia tenaga ahli yang memadai dalam pelatihan jurus tunggal, mulai dari dosen ahli ilmu Keolahragaan, mantan atlet nasional dan pelatih nasional PB IPSI
- Dukungan pemerintah dan pengelola setempat yang mengijinkan penyelenggaraan kegiatan PkM ini.
- Antusiasme para pemuda kampung jampang yang tinggi terlihat dari komunikasi awal rencana pelaksanaan kegiatan ini.
- Dukungan dana dan pendukung lainnya dari Fakultas,
- Dukungan mahasiswa yang tertarik akan proses Desa Binaan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNJ.

2. Faktor Penghambat

- Keterbatasan waktu untuk pelaksanaan workshop, sehingga pendalaman materi kurang puas diterima oleh peserta.
- Lokasi yang tidak jauh dari Ibu kota, akan tetapi masalah macet menjadi satu kendala transportasi.
- Daya tangkap peserta yang bervariasi



Gambar 1. Lokasi Kampung Wisata djampang, Kabupaten Bogor

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses kegiatan pendampingan baik dalam bentuk pemaparan materi maupun demonstrasi langsung diliput dan dibahs secara digital. Proses digitalisasi ini dimaksudkan untuk memudahkan lancarnya kegiatan pendampingan dari awal hingga akhir kegiatan. Beberapa hasil digiitalisasi Pendampingan Pencak silat Kategori Tunggal Berbasis Digital Bagi Pemuda Kampung Jampang, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Youtube kegiatan : <https://www.youtube.com/watch?v=dzkwiy4hJfA&t=6s>



- b. Youtube Pembelajaran jurus Tunggal: <https://www.youtube.com/watch?v=rwsuVKgpwtE>



- c. Media massa, berita elektronik Alamat URL : <http://www.metropolitan.id/2019/10/kampoeng-silat-jampang-kedatangan-tamu-dari-unj/>



Pelaksanaan workshop dibuka oleh Ketua Kampung silat Jampang Ust Herman Budianto. M.Si, beliau menyampaikan bahwa kegiatan ini adalah kerjasama antara KSJ Zona Madinah dengan Universitas Negeri Jakarta, kegiatan ini merupakan harapan dari pengelola KSJ dan para pengiat masyarakat KSJ.

Selanjutnya kegiatan dimulai dengan paparan dari Dr. Johansyah Lubis, M.Pd yang kebetulan adalah Ketua Lembaga Pelatih PB IPSI, menyampaikan tentang pencak silat dan orang-silat dalam menghadapi RI 4.0. dimana digital saat ini menjadi bagian dari kehidupan, sehingga proses pembelajaranpun dapat dilakukan dengan digital, untuk penguasaan jurus tunggal selanjutnya diharapkan dengan melalui Youtube yang sudah disiapkan oleh tim PkM UNJ, agar dapat dilihat beberapa detail-ditail gerakan.

Dilanjutkan dengan materi praktek oleh Eko Wahyudi, SE. yang juga merupakan Pelatih Seni Asian Games 2018, dan juga peraih medali Emas pada PON dan SEA Games 4 kali, serta kejuaraan Dunia 2 Kali. Mas Eko memberi pengulangan terlebih dahulu, kemudian membetulkan detail gerakan. Beberapa kali perbaikan gerakan sampai pada pembetulan. Selanjutnya peserta diminta melihat video yang ada di youtube untuk mempelajari di rumah. Setiap hari minggu di cek oleh tim dari mahasiswa selama 4 minggu. Sealnjutnya akan terus dilihat perkembangannya.

Peserta yang tidak berhasil menguasai jurus tunggal sebanyak 1 orang. Sedangkan 18 lainnya berhasil menguasai, dan satu orang dapat menguasai dengan mahir. Satu orang tersebut dapat menguasai jurus tunggal dalam kurun waktu kurang dari 1 bulan. Tiga orang dapat menguasai dalam kurun waktu 2-5 bulan, dan 17 orang lainnya dapat memerlukan

waktu lebih dari 5 bulan. Sebanyak 19 orang tidak mengetahui metode digital dalam pelatihan jurus tunggal, hanya satu orang yang mengetahui, dan satu orang lainnya sangat mengetahui.

Setelah mengikuti pelatihan, 2 orang menjadi mengetahui, dan 19 lainnya sangat mengetahui tentang jurus tunggal. Dalam kurun waktu seminggu 8 orang dapat menonton 1-7 kali video jurus tunggal pada youtube. Sedangkan 21 orang lainnya dapat menonton lebih dari 21 kali. Semua peserta dapat memahami dengan mudah mengenai metode latihan jurus tunggal yang disampaikan di media digital youtube.

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam pengabdian kepada masyarakat tentang pendampingan jurus tunggal kepada masyarakat kampung Jampang diketahui berjalan dengan lancar dalam proses pelaksanaannya, selama pendampingan selama 1 bulan atau 4 kali pertemuan diambil data evaluasi diri, melalui angket, dari 21 yang merespon angket diperoleh sebanyak 90% sudah merasa mampu menguasai jurus tunggal dengan baik dan lebih detail melalui media digital youtube. Sebanyak 70% menyatakan termotivasi berlatih jurus tunggal melalui youtube di atas 7 kali secara mandiri untuk mengulang kebenaran gerak setelah pendampingan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Bates, A.W. (1995). *Technology, Open Learning and Distance Education*. London: Routledge

Bawden, D. (2001). Information and digital literacy: a review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218-259

Bawden, D. (2008). Origins and concepts of digital literacy. Dalam C. Lankshear & M. Knobel (eds). *Digital literacies : concepts, policies, and paradoxes*. Pp:15-32. New York: Peter Lang

Belanger, C. H., Bali, S., & Longden, B. (2014). How Canadian universities use social media to brand themselves. *Tertiary Education and Management*, 20 (1), 14 –29.

Brahmastagi. (2008). What is Digital? Retrieved from <http://brahmastagi.com/2008/06/19/what-is-digital/>

Ensiklopedia Bebas Wikipedia: Teknologi – <http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi>

Forum E-Learning ITS: <http://share.its.ac.id/mod/forum/discuss.php?d=452>

UU RI No 22 Tahun 2011, tentang APBN TA 2012, Pasal 29 ayat 1-3

Harian KOMPAS, 29 September 2011

Nurmasari S., Rini Pupitaningrum., Johansyah L., Nofi Marlina S., (2018) Profile energy national athlete of Indonesia Pencak silat, “The 9th Internasional conference on Global Resource Conservation (ICGRC) and Aji From Ritsumeikan University.

Menurunnya Rasa Berkesenian terhadap Seni Negeri Sendiri: <http://taarahay.blogspot.com/2012/03/tema-menurunnya-rasa-berkesenian.html>

“Industry, Technology and the Global Marketplace: International Patenting Trends in Two New Technology Areas”. *Science and Engineering Indicators 2002*. National Science Foundation. Diakses pada 18 Juli 2012.

Johansyah Lubis dan Hendro, (ed.3) *Pencak Silat*, Jakarta: Rajagrafindo, 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=rwsuVKgpwtE>

Halimah Badioze Zaman dan Munir, 1998. *Model Paket Media dalam Pendidikan (MEL)*: Literasi dan Model Pendekatan Kesusasteraan: Ber-cerita dalam Perkembangan Literasi. IRPA 04-02-02-0008.

Hannafin, M. J., & Peck, K. L. (1988). The design, development, and evaluation of instructional software. *Computers & Education*. [https://doi.org/10.1016/0360-1315\(90\)90011-U](https://doi.org/10.1016/0360-1315(90)90011-U)

Hartanto, A.A dan Ono W. Purbo. 2002. *Teknologi E-learning Berbasis PHP dan MySQL*. Elex Media Komputindo: Jakarta

Kampung Wisata Djampang. (2018). Rappler. <https://www.rappler.com/indonesia/gaya-hidup/193791-perkembangan-teknologi-informasi-digital-internet>