

Jurnal Bravo"s Pencak Silat

by Herri Yusfi

Submission date: 16-Jun-2023 10:11PM (UTC+0700)

Submission ID: 2117344963

File name: document_15.pdf (461.52K)

Word count: 3944

Character count: 24667

Pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *android* pada materi pencak silat

Mutia Kartika^{1,*}, Iyakrus¹, Wahyu Indra Bayu¹, Meirizal Usra¹, Syafaruddin¹, Herri Yusfi¹

¹Pendidikan Olahraga, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

*Corresponding author: mutiakartika31@guru.smp.belajar.id

Abstrak

Perkembangan peradaban pendidikan dan juga teknologi yang diharapkan bisa mempermudah guru agar menciptakan dan menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara praktis dan efisien. Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan ialah salah satu mata pelajaran yang bisa memanfaatkan teknologi di dalam proses pembelajarannya. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan serta efektifitas media pembelajaran berbasis *android*. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran yang bisa dipakai pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani materi Pencak Silat Jenjang SMP. Penelitian ini divalidasi oleh 3 orang ahli dan dinyatakan layak untuk digunakan, hasil uji efektifitas pada penelitian ini menunjukkan angka 29,215 untuk T hitung lebih besar dari T tabel 1,690 yang berarti penelitian ini efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Pembelajaran melalui media ini dapat diakses secara *online dan offline*. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *android* yang dikembangkan serta diuji kevalidan dan keefektifannya dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata kunci : media, pembelajaran, *android*, pencak silat

Abstract

The development of educational civilization as well technology is expected to make it easier teachers in order to create and produce learning media that can be used practically and efficiently. Sports and health Physical Education subjects are one of the subjects that can utilize technology in the learning process. This research aims to determine the validity, practicality and effectiveness of *android*-based learning media. This research is development research (R&D). This research produced a learning media product that can be used in Physical Education Subjects for Junior High School Pencak Silat material. This study was validated by 3 experts and declared suitable for use, the results of the effectiveness test in this study showed a figure of 29,215 for T count greater than T table 1,690 which means that this study is effective for improving the cognitive abilities of students. Learning through this medium can be accessed online and offline. This research shows that *android*-based physical education learning media developed and tested for validity and effectiveness can be used in teaching and learning activities.

Keywords : media, learning, *android*, pencak silat

Received: 20 November 2022 Revised: 30 November 2022 Accepted: 3 Desember 2022 Published: 6 Desember 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan dan telah dicapai dengan berbagai cara. Namun, pendidikan jasmani, olahraga dan praktik kesehatan belum berhasil seperti yang diharapkan. Menurut (Jayul et al., 2020) pendidikan jasmani tidak bisa mencapai tujuan jika tidak ada perencanaan yang matang dalam kegiatan pembelajarannya.

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan masa depan negara, dan kemajuan bangsa tergantung pada kemajuan pendidikan, termasuk PJOK, yang dapat merancang manusia

yang sempurna dengan membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohani. Menurut (Sukmadinata, 2019) pendidikan memiliki peran sebagai pendukung yang menyediakan suasana menyenangkan, yang melaluinya kemungkinan peserta didik berhasil mengembangkan potensi diri. (Parker et al., 2018) menjelaskan bahwa eksplorasi hubungan antara Pendidikan Jasmani di sekolah sebagai media bagi peserta didik untuk mempraktikkan aktivitas jasmani dan membentuk pengalaman belajar sebagai tahap belajar dari yang kompleks ke yang lebih sederhana dan lebih bermakna dalam PJOK Secara efektif melakukan pembelajaran yang baik, ditingkatkan dengan memahami bagaimana peserta didik terlibat. Menurut (I Wayan, 2019) Pendidikan adalah salah satu cara membantu dan membangun kehidupan peserta didik baik secara lahir ataupun batin, dari sifat bawaannya menuju kearah kehidupan manusia yang lebih baik. Menurut (Ramdhani, 2017) pendidikan ialah suatu pengembangan kepribadian peserta didik secara keseluruhan dengan perubahan perilaku peserta didik dari yang kurang baik menjadi lebih baik dan mempertahankannya.

Pencak Silat adalah seni bela diri khas yang berkembang di negara melayu salah satunya berkembang pesat di Indonesia. Pencak silat berasal dari dua kata yaitu pencak dan silat. Pencak adalah gerakan dasar pencak silat yang berhubungan dengan aturan. Silat berarti seni bela diri yang sempurna yang berasal dari spiritualitas. Istilah pencak silat dikenal luas di wilayah Asia Tenggara, namun di Indonesia istilah pencak silat digunakan. Pencak Silat telah menjadi olahraga yang terkenal di tingkat regional (Asia Tenggara dan Asia) dan telah berkembang di tingkat internasional juga. Tidak hanya peserta dari Asia tetapi juga utusan dan perwakilan dari masing-masing negara mengikuti Kejuaraan Pencak Silat Dunia. Hal ini menunjukkan bahwa pencak silat telah membuat keunggulan dan keunikan tersendiri bagi perkembangan olahraga di dunia. Banyak sekali perguruan pencak silat dengan teknik yang baik di negara Indonesia ini, semua mempunyai jurus dan teknik tersendiri. Namun sebetulnya teknik yang diajarkan hampir sama hanya saja penamaannya yang berbeda. Menurut (Mardotillah & Zein, 2017) selain sebagai beladiri pencak silat juga berperan menjadi salah satu cara dalam upaya pemeliharaan kesehatan melalui bidang olahraga agar terjadi keseimbangan antara jasmani rohani sehingga terjadi masyarakat yang produktif. Di Sekolah sendiri baik jenjang SD, SMP, maupun SMA Pencak Silat masuk ke dalam kurikulum Pendidikan Jasmani dan sudah diterapkan ke dalam materi pelajaran, tak hanya itu Pencak Silat juga hadir di dalam berbagai ekstrakurikuler di berbagai sekolah.

Menurut (Jannah & Khikmah, 2018) gerakan-gerakan di dalam pencak silat tidak selalu mengedepankan orientasi pada fisik, akan tetapi memiliki banyak arti yang menanamkan nilai-nilai pada karakter. Mempelajari materi pencak silat membutuhkan sedikit keterampilan ketika

kegiatan pembelajaran dan latihan pencak silat (Ihsan et al., 2017). Hal ini agar peserta didik dapat mempelajari dan mempraktikkan keterampilan dasar pencak silat. Namun, pada kenyataannya banyak materi yang perlu diberikan dan dikuasai oleh guru, yang sering kali menimbulkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Beberapa hal tersebut sering kali diabaikan karena keterbatasan penguasaan materi, khususnya materi pencak silat. Menurut (Bayu, 2014) Pembelajaran PJOK bisa disebut sukses apabila mampu membangkitkan serta meningkatkan suasana belajar peserta didik. Dalam menghadapi permasalahan tersebut, guru Pendidikan jasmani membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan perlu dapat mengefektifkan kegiatan pembelajarannya khususnya yang berkaitan dengan materi pencak silat. Menurut (Iykrus, 2018) apabila prestasi olahraga berkeinginan untuk lebih maju maka harus ada perbaikan terhadap pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Menurut pendapat para ahli dan dengan hasil pengamatan yang penulis lakukan terhadap proses belajar mengajar pada materi pencak silat jenjang SMP di Kabupaten Banyuasin, ditemukan permasalahan terkait tingkat penguasaan pengetahuan dan keterampilan peserta didik yang rendah, kurangnya minat dan antusias peserta didik ketika proses pembelajaran khususnya pada materi pencak silat. Permasalahan-permasalahan tersebut diduga karena : (1) Materi yang diajarkan kurang bervariasi dan cenderung membosankan, (2) Peserta didik kurang memperoleh informasi tujuan dan manfaat pelajaran yang diberikan oleh guru, (3) Peserta didik kurang menambah pengetahuan secara mandiri, (4) guru yang kurang berkompetensi dalam bidang pencak silat, dan (5) Kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran selama proses kegiatan belajar mengajar. Mencermati permasalahan yang dikemukakan di atas, munculnya ide atau gagasan penulis untuk melakukan suatu penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran pada materi pencak silat yang kemudian dipadukan melalui aplikasi android. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan studi pendahuluan melalui analisis kebutuhan yang dilaksanakan terhadap 74 responden, hasil dari analisis kebutuhan tersebut didapati data : 1) Masih banyaknya guru Pendidikan Jasmani yang kurang dalam pemahaman materi beladiri khususnya pencak silat, ini disebabkan karena tingkat kesulitan materi yang tinggi, kurangnya sarana dan prasarana penunjang, tidak menguasai teknologi, serta belum mahir dalam praktik beladiri pencak silat. 2) Didapati 55,1% guru Pendidikan Jasmani belum memiliki dan menggunakan media pembelajaran yang mencukupi untuk materi pencak silat, sedangkan 98,6% responden menyatakan proses pembelajaran pada materi pencak silat sendiri masih perlu dikembangkan. Hal tersebut akan berdampak kurang baik terhadap kegiatan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik karena kurangnya pemahaman guru terhadap materi yang akan diajarkan. 3) Sebanyak 73,9%

responden merasa sangat perlu adanya pengembangan media pembelajaran beladiri yang menarik untuk peserta didik.

Berdasarkan temuan penelitian terdahulu, hasil observasi dan analisis kebutuhan oleh karena itu, proses belajar mengajar perlu diperbarui dan dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Upaya pemecahan masalah di atas dengan memberikan pengetahuan pembelajaran dan menyediakan media pembelajaran materi pencak silat yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Android Jenjang SMP”. Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran ini yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan gerak dasar, gerak spesifik, dan keterampilan gerak pada materi pencak silat. Tujuan penelitian ini yaitu : (1) Bertujuan untuk merancang produk yang dikembangkan berupa media belajar PJOK berbasis android pada materi pencak silat jenjang SMP, (2) Bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media belajar PJOK berbasis android pada materi pencak silat jenjang SMP, (3) Bertujuan untuk menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis android pada materi pencak silat jenjang SMP.

Media sebenarnya merupakan bagian dari bagian sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media perlu menjadi bagian yang tidak terpisahkan dan konsisten dengan proses pembelajaran secara keseluruhan. Yang ingin dicapai dalam pemilihan media adalah pemanfaatan media yang terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan peserta didik bisa beradaptasi dengan media yang dipilih. Menurut (Karo-Karo & Rohani, 2018) media merupakan suatu sarana atau alat yang digunakan sebagai perantara penyampai materi dan bahan ajar dari guru ke peserta didik. Media dalam pembelajaran adalah perantara atau petunjuk bagi pencetus pesan, mendorong pemikiran, perhatian, perasaan, dan persiapan untuk mendorong dan terbawa dalam pembelajaran (Abi Hamid et al., 2020). Menurut (Hasan et al., 2021) Ada beberapa bagian tentang pengertian media pembelajaran. Kesatu, sebagai penghubung materi ataupun pesan di dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, sebagai tempat belajar. Ketiga, sebagai sarana untuk membantu serta menumbuhkan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Keempat, sebagai sarana penghubung yang efektif untuk meraih hasil pembelajaran yang sempurna serta bermakna. Kelima, sarana untuk mendapatkan dan meningkatkan kemampuan. Beberapa komponen tersebut bekerja sama dengan baik sehingga akan berimplikasi kepada diraihnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan sasaran yang diharapkan. (Aini, 2019) menjelaskan prinsip belajar yang kreatif, inovatif dan menyenangkan

dapat ditampung dengan cara belajar yang difasilitasi secara audio, visual, dan kinestesis. Menurut (Ramli, 2012) media ialah berbagai macam jenis komponen di dalam lingkungan peserta yang bisa merangsangnya untuk belajar. (Mahnun, 2012) menjelaskan media merupakan alat pengimplementasi pesan atau informasi untuk belajar yang akan disampaikan oleh penyedia kepada target pesan atau informasi tersebut.

Menurut (Juansyah, 2015) Aplikasi ialah suatu alat ataupun penerapan yang digunakan serta dipakai secara spesifik dan terpadu sesuai dengan kesanggupan yang dimilikinya. Menurut (Abdurahman et al., 2014) aplikasi merupakan suatu program siap pakai yang bisa difungsikan untuk menjalankan perintah-perintah dari *user* aplikasi tersebut dengan harapan mendapat hasil yang lebih akurat. Di dalam android tersedia platform terbuka yang berguna untuk membuat aplikasi mereka sendiri serta digunakan oleh berbagai macam piranti bergerak. Android banyak diminati pengguna telepon pintar karena keadaannya yang *opensource* membuat pengembang di dalam aplikasi merasa tertarik untuk mengembangkan aplikasi berbasis sistem operasi android. Sekarang ini terdapat banyak sekali aplikasi yang bisa diunduh oleh pengguna android melalui layanan toko aplikasi yang disebut *Google Play Store*.

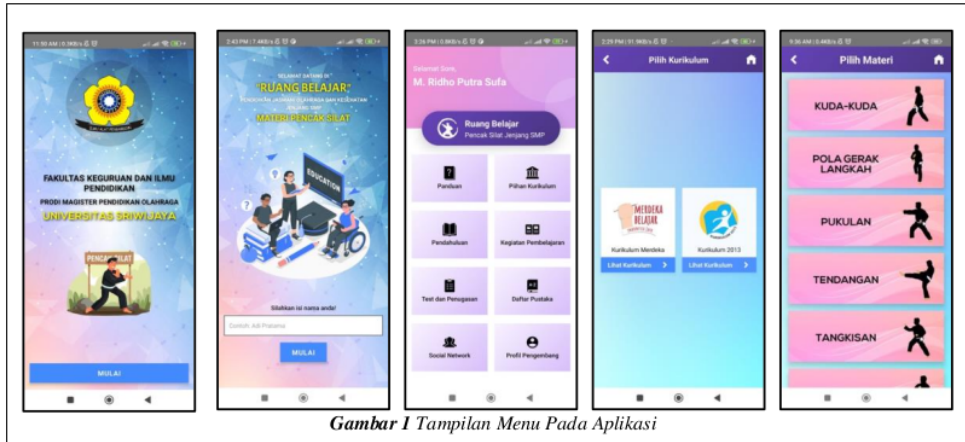
Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan aplikasi android satu system atau suatu unit perangkat lunak yang diciptakan untuk memenuhi keperluan masing-masing penggunanya berdasarkan sistem operasi telepon seluler masing-masing.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian disini ialah penelitian dan pengembangan (*R&D*). Menurut (Purnama, 2013) metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifannya. *R&D* ini berbasis pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis Android pada materi Pencak Silat, yang telah diuji, divalidasi, dan direvisi untuk memperoleh media, menunjukkan efektivitas dan kelayakannya nilai. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis Android berbahan baku tendangan satu tangan pencak silat. Metode penelitian yang digunakan adalah mengadopsi dari model pengembangan *ADDIE* tata cara penggunaan model *ADDIE* meliputi : 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Develop*, 4) *Implement*, dan 5) *Evaluate*. Penelitian dan pengembangan dibidang pendidikan adalah suatu model pengembangan yang memiliki kelebihan di setiap tahapan kegiatannya yang tersistem dengan baik. Setiap kegiatan dilakukan evaluasi dan revisi dari kegiatan yang dilalui, sehingga produk menghasilkan dan menjadikan produk yang valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa aplikasi media pembelajaran berbasis android beserta *manual book*, aplikasi ini juga bisa diakses baik secara *online* maupun *offline*. Aplikasi ini sendiri terdiri dari 8 menu utama yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Menu yang terdapat di dalam aplikasi ini terdiri dari menu panduan, pilihan kurikulum, pendahuluan, kegiatan pembelajaran, test dan penugasan, daftar pustaka, *social network*, dan profil pengembang. Penjelasan isi dari aplikasi yang disusun peneliti diuraikan sebagai berikut :



Gambar 1 Tampilan Menu Pada Aplikasi

Tabel 1 Hasil Uji Kevalidan

No	Ahli	Skor Maksimal	Total Skor	Persentase
1	Media	52	42	86,53%
2	Materi	48	42	87,50%
3	Pembelajaran	52	47	90,38%
Total				264,41
Rata-rata				88,13 %

Data dari tabel 1 diatas menunjukkan persentase penilaian pada aspek media sebesar 86,53% terletak pada interval 86-100 dikategorikan sangat baik, demikian juga pada aspek materi pencak silat menunjukkan persentase 87,50% dikategorikan sangat baik, dan pada aspek instrumen dalam pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 90,38% juga tergolong sangat baik. Dari total skor para ahli didapati rata-rata persentase kevalidan sebesar 88,13%. Selain mendapat validasi kelayakan terdapat beberapa saran yang disampaikan validator, diantaranya: (1) Sesuaikan warna pada tampilan aplikasi, (2) tambahkan gambar di dalam materi dengan *angle* berbeda. Revisi media pembelajaran berbasis android telah sesuai kritik dan saran yang diberikan validator, diantaranya : (1) Warna dan kontras dalam aplikasi sudah disesuaikan untuk semua menu, (2) Gambar dan video tampak samping telah dimasukkan ke dalam aplikasi.

Hasil *pretest* dan *posttest* terhadap peserta didik melalui aspek kognitif dilakukan kepada 35 orang peserta didik yang ada di kelas IXC SMPN 7 Rantau Bayur. Hasil tes tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Data *Pre Test* dan *Post Test*

No.	Inisial Peserta Didik	Nilai		No.	Inisial Peserta Didik	Nilai	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>			<i>Pre Test</i>	<i>Pre Test</i>
1	AT	69	76	19	MI	69	74
2	AN	68	74	20	MA	71	77
3	AM	72	78	21	NR	70	74
4	BS	70	75	22	OR	70	75
5	BL	68	74	23	PA	69	75
6	DL	67	73	24	RD	70	73
7	DC	69	76	25	RA	69	75
8	ED	69	75	26	RR	68	73
9	GS	71	76	27	RN	70	75
10	IA	68	73	28	RI	67	74
11	IR	67	73	29	RB	71	76
12	IW	69	75	30	SL	69	75
13	JS	68	73	31	SO	69	73
14	KS	70	76	32	WA	71	76
15	LD	68	76	33	YA	70	73
16	MD	68	74	34	YB	68	76
17	MH	70	75	35	ZP	71	77

Berdasarkan perolehan tabel 2 diatas, dilakukan uji normalitas dengan menggunakan *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* dan diperoleh hasil seperti tabel dibawah ini :

Tabel 3. Hasil Pengujian Normalitas

		<i>POST_TEST</i>	<i>PRE_TEST</i>
N		35	35
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	74,771	69,142
	<i>Std. Deviation</i>	1,352	1,331
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	0,144	0,147
	<i>Positive</i>	0,144	0,147
	<i>Negative</i>	-0,139	-0,140
<i>Test Statistic</i>		0,144	0,147
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		0,062 ^c	0,052 ^c
<i>a. Test distribution is Normal.</i>			

Tabel 2 di atas, diperoleh *Asymp. Sig (2-tailed)* pada kolom *post test* 0,062 dan kolom *pre test* 0,052. Berdasarkan kriteria pengujian, dinyatakan *Asymp. Sig (2-tailed) > 0,05*, jadi data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan analisis keefektifan menggunakan *paired sample test*, yang hasilnya nampak pada tabel berikut:

Tabel 3. Analisis Keefektifan

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	POST_TEST - PRE_TEST	5,62857	1,13981	0,19266	5,23703	6,02011	29,215	34	0,000

Tabel 3 di atas pada kolom t diperoleh nilai t hitung 29,215. Selanjutnya dicari besarnya nilai t_{tabel} dengan $dk = 35 - 1$, dan peluang $(1 - \alpha)$, dimana $\alpha = 0,05$ diperoleh 1,729. Berdasarkan kriteria pengujian, dinyatakan bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $29,215 > 1,690$, jadi pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi pencak silat efektif meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat diperoleh hasil dari poin-point kegiatan berikut : Tahap pertama yaitu tahap analisis. Didalam analisis ada 2 tahapan. *Needs Assessment* (Analisis Kebutuhan) berbentuk analisis kondisi lapangan dan peserta berikut penghimpunan referensi dari materi yang ingin dibuat topik dalam pengembangan media. Hasil informasi tentang kegiatan pembelajaran, ciri peserta didik serta pengembangan media pembelajaran yang didapat dari kegiatan peninjauan yang dilaksanakan ketika penelitian. Kegiatan berikutnya *Front-end Analysis* melalui pengumpulan referensi seperti kurikulum, silabus, RPP, dan modul ajar materi pencak silat beserta buku-buku yang terkait dengan materi dan hal lain yang diperlukam dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil dari Analisa tersebut terpilihlah 2 kurikulum untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran tersebut yakni Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013. Tahap kedua adalah Desain. Tahap desain berupa tahapan perancangan media pembelajaran berbasis android yang mencakup rumusan tujuan pembuatan media pembelajaran, pembuatan *flowchart*, pengumpulan dokumentasi, pengumpulan pokok rancangan, serta penyusunan instrumen uji kelayakan. Tahap ketiga ialah Pengembangan. Tahap pengembangan ini berupa tahap membuat dan mengembangkan media pembelajaran dari seluruh komponen yang sudah disiapkan menjadi satu kesatuan yang utuh sesuai dengan *flowchart* yang telah dirancang. Ketika media telah selesai dibuat maka dilaksanakan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk mendapat masukan terhadap pengembangan diikuti oleh instrument penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis android ini. Tahap keempat ialah implementasi. Pada kegiatan ini media pembelajaran interaktif yang sudah selesai dikembangkan selanjutnya diimplementasikan kepada peserta didik kelas IXC SMPN 7 Rantau Bayur Kabupaten Banyuasin. Tujuan implementasi ini adalah untuk mengetahui reaksi peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis android hasil pengembangan. Dari kegiatan ini akan akan didapatkan kelayakan media

yang dikembangkan. Tahap kelima ialah evaluasi. Evaluasi yang dilaksanakan berbentuk evaluasi pengembangan serta evaluasi kepada kelayakan produk media pembelajaran. Evaluasi pengembangan dilaksanakan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran hasil pengembangan, dan untuk mengetahui layak tidaknya media pembelajaran hasil pengembangan tersebut disebarluaskan serta digunakan di jenjang SMP.

Beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa inovasi dan pengembangan pada media pembelajaran berbasis *audio visual* atau multimedia yang menunjang ketercapaian peningkatan aspek kognitif peserta didik diantaranya penelitian yang dilaksanakan oleh (Vai et al., 2019) yang menyimpulkan bahwa Pengembangan media pembelajaran pencak silat berbasis multimedia pada tingkat SMA/MA dengan menggunakan salah satu *software* yang bernama *Adobe Flash CS* terbukti efektif dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar pencak silat. Pada penelitian ini peneliti lebih memilih mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi android agar peserta didik dan guru lebih mudah mengakses pada waktu kapan saja media pembelajaran tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, pengembangan media pembelajaran berbasis android ini dapat dititik **kesimpulan** sebagai berikut : (1) Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi pencak silat jenjang SMP dikembangkan melalui model *ADDIE*. Media pembelajaran isinya tentang Capaian Pembelajaran, Kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran, indikator, uraian materi disesuaikan dengan kurikulum, serta foto dan video gerakan supaya peserta didik lebih paham mengenai materi. Terdapat 2 jenis evaluasi yaitu pilihan ganda dan uraian untuk mengetahui pemahaman peserta didik dalam kegiatan belajar. Keunggulan media pembelajaran ini adalah dapat dipakai dalam keadaan *online* dan *offline*, jadi peserta didik yang tidak ada akses internet di *handphone* nya pun bisa mengakses materi kapan dan dimana saja. (2) Dari hasil uji kelayakan media pembelajaran berbasis android dari ahli media didapatkan persentase kelayakan sebesar 86,53% dalam kategori Baik Sekali, untuk hasil dari ahli materi sebesar 87,50% dalam kategori sangat baik, dan hasil dari ahli pembelajaran sebesar 90,38% dengan kategori sangat baik. Serta untuk uji kepraktisan dari responden guru Pendidikan jasmani sebesar 88,6% dalam kategori sangat baik. Menurut hasil pengujian tersebut maka Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Android Pada Materi Pencak Silat Jenjang SMP layak digunakan dalam proses pembelajaran. Saran yang bisa peneliti berikan untuk pengembangan produk berikutnya adalah: (1) Untuk Peserta Didik agar bisa menggunakan

media pembelajaran berbasis android pada materi pencak silat sarana belajar dan juga upaya meningkatkan literasi digital dan juga sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar di bidang teknologi. (2) Bagi Guru ini merupakan inovasi baru di dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih membuat peserta didik tertarik dan juga meningkatkan minat serta motivasi dalam proses belajar mengajar. (3) Bagi Peneliti berikutnya perlu ada upaya pengembangan media pembelajaran dengan materi yang lebih luas cakupannya serta tidak hanya dapat digunakan di versi Android namun juga di versi ios sehingga memudahkan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurahman, H., Riswaya, A. R., & Id, A. (2014). *Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti*.
- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Kependidikan UMB*, 2(25). <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567>
- Bayu, W. I. (2014). *Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Melalui Olahraga Tradisional*. 13–24. <https://fik.um.ac.id/wp-content/uploads/2014/11/02.PROCEEDINGS-PERTEMUAN-ILMIAH-ILMU-KEOLAHRAGAAN-NASIONAL-2014-MALANG.Wahyu-Indra-Bayu.pdf>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (n.d.). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN*.
- I Wayan, C. S. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar*, 4(1), 29–39.
- Ihsan, N., Yulkifli, & Yohandri. (2017). Development of speed measurement system for pencak silat kick based on sensor technology. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 180(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/180/1/012171>
- Iyakrus. (2018). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Prestasi*. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8110>
- Jannah, R. J., & Khikmah, A. N. (2018). Implementasi Nilai-Nilai Luhur Budaya Pencak Silat Sebagai Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 1(1), 141–146.
- Jayul, A., Irwanto, E., Pendidikan, P., Kesehatan, J., & Rekreasi, D. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Pendidikan Kesehatan Dan Rekreasi*, 6(2), 190–199. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3892262>
- Juansyah, A. (2015). Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED-GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID. *Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1.

- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1).
- Mardotillah, M., & Zein, D. M. (2017). Silat: Identitas Budaya, Pendidikan, Seni Bela Diri, Pemeliharaan Kesehatan. *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya*, 18(2), 121–133.
- Parker, M., MacPhail, A., O’Sullivan, M., Ní Chróinin, D., & McEvoy, E. (2018). ‘Drawing’ conclusions: Irish primary school children’s understanding of physical education and physical activity opportunities outside of school. *European Physical Education Review*, 24(4), 449–466. <https://doi.org/10.1177/1356336X16683898>
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan. 2013, IV(1), 20–32. <https://ejournal.almaata.ac.id/index.php/LITERASI/article/view/70/69>
- Ramdhani, M. A. (2017). Lingkungan Pendidikan Dalam Implementasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 8(1), 28–37.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Antasari Press.
- Sukmadinata, N. S. (2019). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*.
- Vai, A., Ramadi, R., Juita, A., & Sulastio, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Multimedia Tingkat SMA/MK. *Journal Sport Area*, 4(2), 359. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2019.vol4\(2\).3803](https://doi.org/10.25299/sportarea.2019.vol4(2).3803)

Jurnal Bravo"s Pencak Silat

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ lib.unnes.ac.id

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%