

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI BERBASIS ANDROID PADA MATERI PENCAK SILAT
JENJANG SMP**

TESIS

Oleh

Mutia Kartika

NIM 06042682125011

Program Studi Magister Pendidikan Olahraga



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI BERBASIS *ANDROID* PADA MATERI PENCAK SILAT
JENJANG SMP**

TESIS

Oleh:


Mutia Kartika

06042682125011

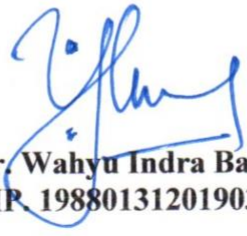
Program Studi Magister Pendidikan Olahraga

Mengesahkan :


Pembimbing 1,


Dr. Iyakrus, M.Kes.
NIP. 196208121987021002

Pembimbing 2,


Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.
NIP. 198801312019031011

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Olahraga**


Dr. Iyakrus, M.Kes.
NIP 196208121987021002



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI BERBASIS ANDROID PADA MATERI PENCAK SILAT
JENJANG SMP**

TESIS

Oleh:
Mutia Kartika
06042682125011

Telah diujikan dan lulus pada :
Jum'at, 30 Desember 2022

Ketua / Pembimbing 1

1. **Dr. Iyakrus, M.Kes.**

NIP. 196208121987021002

(.....)

Sekretaris / Pembimbing 2

2. **Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.**

NIP. 198801312019031011

(.....)

Anggota

3. **Dr. Meirizal Usra, M.Kes**

NIP. 196105281987021003

(.....)

4. **Dr. Syafaruddin, M.Kes**

NIP. 195909051987031004

(.....)

5. **Dr. Herri Yusfi, M.Pd.**

NIP. 198707022013111201

(.....)

Palembang, Januari 2023
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Magister Pendidikan Olahraga

Dr. Iyakrus, M.Kes.
NIP. 196208121987021002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mutia Kartika

NIM : 06042682125011

Program Studi : Pendidikan Olahraga (S2)

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Android Pada Materi Pencak Silat Jenjang SMP” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 30 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Mutia', is written over the right side of the postage stamp.

Mutia Kartika

06042682125011

Dipersembahkan meski tak sebanding dengan apa yang telah diberikan, teruntuk :

1. Kedua orang tuaku mama Anita Muchtar, S.Pd.,MM. dan Bapak Nala Prana terima kasih atas cinta, kasih, dan sayangnya hingga mampu membuat nama yang kalian berikan menjadi lebih cantik dengan tambahan gelar Magister di belakangnya.
2. Kedua adikku M. Havis Subhi dan Rahmad Alfattaah yang selalu mendukung dan mengharapkan keberhasilanku.

Motto :

1. Allah SWT tidak pernah menaruh tanggung jawab di pundak yang salah
2. Ambil baiknya meski sedikit sekalipun sulit

PRAKATA

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Android Pada Materi Pencak Silat Jenjang SMP” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Magister Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam penyusunan tesis ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Rektor Universitas Sriwijaya Prof. Dr. Ir. H. Anis Seggaf, MSCE. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Dr. Hartono, M.A. Koordinator Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Sriwijaya sekaligus sebagai Pembimbing I, Dr. Itakrus, M.Kes serta Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd. yang mengarahkan dan membimbing penulis selama penyusunan tesis ini dari awal hingga selesai. Selanjutnya penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada kedua orang tua saya Mama Anita Muchtar, S.Pd.,MM. dan Bapak Nala Prana serta kedua adik saya M. Havis Subhi dan Rahmad Alfattaah yang selalu memberikan doa, bantuan, dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Muhsana El Cintami Lanos, M.Pd. untuk bantuan dan bimbingannya selama penulis menyusun tesis ini. Semoga Allah SWT memberikan rahmat kepada mereka semua.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis mohon maaf jika dalam penulisan tesis ini ada kekhilafan dan kekeliruan. Penulis menyadari bahwa tesis ini jauh dari kesempurnaan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun agar menjadi lebih baik lagi.

Palembang, Januari 2023

Penulis

Mutia Kartika

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.7 Spesifikasi Produk Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1. Konsep Penelitian dan Pengembangan.....	8
2.2. Defenisi Media Pembelajaran.....	10
2.3. Konsep Pembelajaran.....	13
2.4. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	17
2.5. Aplikasi Berbasis Android.....	19
2.6. Materi Pencak Silat dalam Kurikulum.....	20
2.7. Penelitian yang Relevan.....	23
2.8. Design Produk.....	25

2.9. Kerangka Konseptual.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Jenis Penelitian.....	29
3.2 Tempat Penelitian	29
3.3 Waktu Penelitian	30
3.4 Prosedur Penelitian	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.6 Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Hasil Penelitian	35
4.2 Analisis Data	46
4.3 Pembahasan.....	51
4.4 Hasil Produk Akhir.....	54
4.5 Keterbatasan Produk	54
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Simpulan	56
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kompetensi Pengetahuan dan Keterampilan K13	21
Tabel 2.2. Capaian Pembelajaran Fase D.....	22
Tabel 2.3. Penelitian yang relevan	23
Tabel 3.1. Interpretasi Kevalidan	33
Tabel 3.2. Interpretasi Kepraktisan	34
Tabel 4.1. Rancangan Awal	37
Tabel 4.2. Revisi Produk.....	37
Tabel 4.3. Penilaian Validasi Pengembangan Media Pembelajaran	45
Tabel 4.4. Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran	47
Tabel 4.5. Hasil Pengujian Normalitas Kelompok Kecil.....	49
Tabel 4.6. Analisis Keefektifan Kelompok Kecil	50
Tabel 4.7. Hasil Pengujian Normalitas Kelompok Besar	50
Tabel 4.8. Analisis Keefektifan Kelompok Besar.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Rancangan Produk	26
Gambar 2.2. Kerangka Konseptual	27
Gambar 4.1. Diagram Alur	36
Gambar 4.2. Tampilan Awal Aplikasi	39
Gambar 4.3. Tampilan Menu Panduan	39
Gambar 4.4. Tampilan Menu Pilihan Kurikulum	40
Gambar 4.5 Tampilan Menu Pendahuluan.....	41
Gambar 4.6. Tampilan Menu Kegiatan Pembelajaran	41
Gambar 4.7. Tampilan Menu Test dan Penugasan	42
Gambar 4.8 Tampilan Menu Daftar Pustaka.....	43
Gambar 4.9. Tampilan Menu <i>Social Network</i>	43
Gambar 4.10 Tampilan Menu Profil Pengembang	44
Gambar 4.11 Tampilan Aplikasi Pada <i>Play Store</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Izin Penelitian	64
Lampiran 2	Keterangan Penelitian	65
Lampiran 3	Pengamatan Proses Pembelajaran Untuk Guru	66
Lampiran 4	Pengamatan Proses Pembelajaran Untuk Peserta Didik.....	68
Lampiran 5	Angket Analisis Kebutuhan.....	69
Lampiran 6	Validasi Ahli Media	71
Lampiran 7	Validasi Ahli Materi	74
Lampiran 8	Validasi Ahli Pembelajaran	77
Lampiran 9	Data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok kecil	80
Lampiran 10	Data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok besar	81
Lampiran 11	Dokumentasi Kegiatan Penelitian	82
Lampiran 12	Hasil Angket Analisis Kebutuhan	84
Lampiran 13	Pencatatan Hak Kekayaan Intelektual	86

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 kelompok kecil penelitian ini menunjukkan angka 18,330 untuk T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} 1,761 sedangkan hasil uji efektifitas pada kelompok besar yakni 29,215 untuk T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} 1,691 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, Android, Pembelajaran, Pencak Silat

ABSTRACT

The development of educational civilization and 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 the small group of this study showed a figure of 18,330 for T_{count} greater than T_{table} 1.761 while the effectiveness test result in a large group was 29.215 for T_{count} greater than T_{table} 1.691 which means the study is effective for improving the cognitive abilities of learners. 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, Android, Learning, Pencak Silat

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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. 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.

(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 dalam (Raiola & Tafuri, 2015). Dengan kata lain, ketika mempelajari keterampilan motorik kompleks, aktivitas awalnya dalam bentuk yang disederhanakan dengan tujuan agar lebih mudah memahami gerakan yang dilakukan.

Pencak Silat adalah seni bela diri khas di negara Melayu yang 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 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 memberikan warna 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. 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 didalam berbagai ekstrakurikuler di berbagai sekolah.

Mempelajari materi pencak silat membutuhkan sedikit keterampilan dalam proses pembelajaran dan latihan pencak silat (Ihsan et al., 2017). Hal ini agar peserta didik dapat mempelajari dan mempraktekkan keterampilan dasar pencak silat. Namun, pada kenyataannya banyak materi yang perlu diberikan dan dikuasai oleh guru, yang seringkali menimbulkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Beberapa hal tersebut seringkali diabaikan karena keterbatasan penguasaan materi, khususnya materi pencak silat. Dalam menghadapi permasalahan tersebut, guru PE membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan perlu dapat mengefektifkan kegiatan pembelajarannya khususnya yang berkaitan dengan materi pencak silat.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada pembelajaran Pendidikan Jasmani khususnya di Sekolah Menengah Pertama pada materi pencak silat ditemukan beberapa kendala antara lain peserta didik belum memahami secara optimal tentang prosedur pola gerak dalam pencak silat yang menyebabkan saat melakukan pola tidak sesuai dengan kaidah yang berlaku, peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran pencak silat karena pembelajaran kurang bervariasi, guru juga belum menguasai secara spesifik pola gerakan dalam pencak silat, dan keterbatasan sumber belajar sehingga hasil belajar materi pencak silat rendah. Hal ini menjadi hambatan saat pengimplementasian tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. Melalui proses pembelajaran langsung dan mandiri, peserta didik dapat belajar dan belajar bagaimana memperbaikinya dan menerapkan model pembelajaran sesuai dengan tujuan yang dicapai. Kemampuan peserta didik untuk mengambil, memproses, menyimpan, dan merespon informasi dari lingkungan.

Pengembangan kemampuan belajar pendidikan jasmani dan pendidikan kesehatan didasarkan pada pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan

peserta didik. Pengembangan keterampilan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani didasarkan pada prinsip-prinsip pertumbuhan jasmani dan perkembangan jasmani dan gerak, terutama untuk pengembangan keterampilan di bidang tubuh dan olahraga. Kompetensi yang diharapkan pada kelas IV, V, VI yaitu pengembangan gerak dasar menuju kesiapan gerak spesifik, pada kelas VII, VIII, IX pengembangan gerak spesifik dan pengembangan kebugaran jasmani, sedangkan pada kelas X, XI, dan XII pengembangan dan penerapan keterampilan gerak serta pengembangan kebugaran jasmani. Didalam materi beladiri, khususnya pencak silat terdapat berbagai topik seperti sikap, kuda-kuda, serangan dengan tangan, serangan dengan kaki, gerakan elak, gerakan bela, dan rangkaian gerak lainnya.

Upaya meningkatkan kompetensi dan kemampuan penguasaan gerak dasar beladiri pencak silat salah satunya yaitu melalui pembelajaran menggunakan berbagai macam gerakan dan kombinasi gerak, hal ini didasari karena gerak dasar seperti sikap, kuda-kuda, serangan dengan tangan, serangan dengan kaki, gerakan elak, gerakan bela, dan rangkaian gerak lainnya terdapat dalam kurikulum pendidikan jasmani khususnya pada jenjang SMP. Dalam pendidikan jasmani, guru sering memberikan penjelasan singkat dan contoh latihan sebelum latihan yang sebenarnya dimulai. Hal ini dilakukan untuk lebih mempersiapkan peserta didik dalam berlatih gerakan-gerakan tertentu. Proses pembelajaran keterampilan motorik hanya mungkin terjadi jika terdapat kesiapan belajar. Kesiapan belajar itu menyangkut aspek fisik dan mental. Sehubungan dengan kaidah ini, sangat mungkin isi materi Pendidikan Jasmani disesuaikan dengan kesiapan atau kematangan anak (Rohmadi, 2021).

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 berkompentensi dalam bidang pencak silat, dan (5) Media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar masih tergolong tradisional seperti menggunakan buku teks ataupun gambar. 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 negatif terhadap proses 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. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan mengangkat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Android Jenjang SMP”**. Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat

meningkatkan keterampilan gerak dasar, gerak spesifik, dan keterampilan gerak pada materi pencak silat.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran pola gerak pencak silat belum dilakukan secara optimal dikarenakan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran pola gerak
2. Pembelajaran membuat peserta didik merasa bosan dikarenakan kurangnya variasi pembelajaran.
3. Peserta didik kurang menguasai pola gerak pencak silat dilihat masih banyak peserta didik melakukan kesalahan gerak
4. Kurangnya sumber belajar berupa buku teks dan media pembelajaran lainnya sebagai sarana membantu peserta didik dalam belajar
5. Hasil belajar keterampilan pola gerak pencak silat masih rendah

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan penelitian dilakukan guna menghindari adanya pokok permasalahan yang semakin melebar, dengan pembatasan penelitian maka hasil akan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan. Dari uraian latar belakang masalah tersebut di atas, maka pembatasan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis android pada materi pencak silat yang valid, praktis, dan efektif.
2. Pengujian efektifitas media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis android pada materi pencak silat untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pola gerak.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis android pada materi pencak silat yang valid, praktis, dan efektif?

2. Apakah media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis android efektif untuk dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pola gerak pada materi pencak silat?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Bertujuan untuk merancang produk yang dikembangkan berupa media belajar PJOK berbasis android pada materi pencak silat.
2. Bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media belajar PJOK berbasis android pada materi pencak silat.
3. Bertujuan untuk menguji efektifitas produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pada materi pencak silat jenjang SMP

1.6 Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan akan menambah pengetahuan serta memberi kontribusi dalam pendidikan jasmani khususnya pencak silat
2. Bagi guru, penerapan pembelajaran pengembangan ini diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran. Bagi peserta didik diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran khususnya penguasaan keterampilan dan pengetahuan materi pencak silat. Mewujudkan interaksi pembelajaran yang multi arah dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Penelitian ini dapat menambah literatur bahan kajian penelitian kepada peneliti selanjutnya
4. Sebagai terobosan atau Gambaran umum pemecahan masalah terkait pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan
5. Sebagai sarana sumber belajar untuk pembelajaran PJOK khususnya materi pencak silat.

1.7 Spesifikasi Produk Penelitian

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Android pada materi pencak silat jenjang SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Alam, G. M., Forhad, A. R., & Ismail, I. A. (2020). Can education as an 'International Commodity' be the backbone or cane of a nation in the era of fourth industrial revolution?-A Comparative study. *Technological Forecasting and Social Change*, *159*, 120184.
- AL-Khayat, M. M., AL-Hrout, M. A., & Hyassat, M. A. (2017). Academically Gifted Undergraduate Students: Their Preferred Teaching Strategies. *International Education Studies*, *10*(7), 155–161.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design The ADDIE Approach*. Springer.
- Chikwe, C. K., Ogidi, R. C., & Nwachukwu, K. (2015). Challenges of Research and Human Capital Development in Nigeria. *Journal of Education and Practice*, *6*(28), 44–47.
- Doe-Asinyo, R. X., & Smits-Engelsman, B. C. M. (2021). Ecological validity of the PERF-FIT: correlates of active play, motor performance and motor skill-related physical fitness. *Heliyon*, *7*(8), e07901. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07901>
- Duane, B. T., & Satre, M. E. (2014). Utilizing Constructivism Learning Theory in Collaborative Testing as a Creative Strategy to Promote Essential Nursing Skills. *Nurse Education Today*, *34*(1), 31–34.
- Goksu, M. M., & Somen, T. (2018). Opinions of social studies prospective teachers on out-of-school learning. *European Journal of Educational Research*, *7*(4), 745–752. <https://doi.org/10.12973/eu-jr.7.4.745>
- Guey, C.-C., Cheng, Y., & Shibata, S. (2010). A triarchal instruction model: integration of principles from Behaviorism, Cognitivism, and Humanism. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, *9*, 105–118.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 96–102.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran*.

- 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, I (2018). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, ejournal.unsri.ac.id, <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/altius/article/view/8110>
- Iyakrus, I., Mikail, I., Usra, M., Waluyo, W., & Bayu, W. I. (2022). Motivasi Belajar dan Perhatian Orang Tua: Apakah Mempengaruhi Hasil Belajar pada Masa Pandemi Covid-19?. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 3(2), 129-140.
- Iyakrus, Iyakrus. (2019). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Prestasi. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 7(2), 168-173432
- Kiram, H. Y. (2020). *Revolusi Olahraga*. repo.unikadelasalle.ac.id. http://repo.unikadelasalle.ac.id/index.php?p=show_detail&id=12992
- Kok, M., Kal, E., van Doodewaard, C., Savelsbergh, G., & van der Kamp, J. (2021). Tailoring explicit and implicit instruction methods to the verbal working memory capacity of students with special needs can benefit motor learning outcomes in physical education. *Learning and Individual Differences*, 89, 102019.
- Leiber, T. (2019). A general theory of learning and teaching and a related comprehensive set of performance indicators for higher education institutions. *Quality in Higher Education*.
- Machali, I. (2014). Integrasi Pendidikan Anti Narkoba dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kurikulum 2013. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 229–244.
- Nurkholis, M., & Weda, W. (2015). Implementasi nilai-nilai pembentukan sikap dalam pencak silat terhadap perilaku mahasiswa Prodi Penjaskesrek UNP Kediri. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 100–113.
- Parker, M., MacPhail, A., O’Sullivan, M., Ní Chróinín, 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>

- Parker, Melissa, Et. al. (2019). "Drawing" Conclusions: Irish Primary School Children's Understanding of Physical Education and Physical Activity Opportunities outside of School. *4(4)*, 449–466.
- Pramana, H. W. (2012). Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003. *Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.*
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan. *2013, IV(1)*, 20–32. <https://ejournal.almaata.ac.id/index.php/LITERASI/article/view/70/69>
- Purwanto, M. N. (2012). Prinsip-Prinsip Teknik Evaluasi Pembelajaran. *Bandung: Remaja Rosdakarya.*
- Putra, N. (2012). Research & development penelitian dan pengembangan: Suatu pengantar. *Jakarta: Rajawali Pers.*
- Raiola & Gaetano, Et. al. (2015). Teaching method of physical education and sports by prescriptive or heuristic learning. *Journal of Human Sport and Exercise, 10(1).*
- Raiola, G., & Tafuri, D. (2015). Teaching Method Of Physical Education And Sports By Prescriptive Or Heuristic Learning. *Journal of Human Sport and Exercise, 10(1)*, S377–S384.
- Reardon, R. C., Sampson, J. P., Bullock-Yowell, E., Dozier, V. C., Osborn, D. S., & Lenz, J. G. (2017). Holland's Integration of Career Theory, Research, and Practice. *Integrating Theory, Research, and Practice in Vocational Psychology: Current Status and Future Directions*, 28.
- Riyadi, M. B., Sugiyanto, S., & Hidayatullah, M. F. (2017). Physical Education As A Medium To Mentally Retarded Student's Self Developments. *European Journal of Physical Education and Sport Science.*
- Rizqi, O. :, & Aghni, I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XVI* (Issue 1). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173>
- Rohmadi, R. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Gerak Motorik Melalui Permainan Lempar Tangkap Bola. *Jurnal Ilmiah WUNY, 3(1).*
- Runesson, U. (2015). Pedagogical and learning theories and the improvement and development of lesson and learning studies. *International Journal for Lesson and Learning Studies.*

- Russell Jared, G. K. L. & K. A. R. R. (2016). Doctoral Student Socialization: Educating Stewards of the Physical Education Profession. *Quest*, 68(6). <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1234963>
- Safaat, N. (2012). *Android; Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*.
- Saputro, G. E., Hanief, Y. N., Herpandika, R. P., & Saputro, D. P. (2018). Modul tutorial sebagai media pembelajaran pencak silat untuk siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Keolahragaan*, 6(2), 130–138. <https://doi.org/10.21831/jk.v0i0.21099>
- Sehgal, P., Nambudiri, R. and Mishra, S. K. (2017). "Teacher effectiveness through self-efficacy, collaboration and principal leadership. *International Journal of Educational Management*, 31(4), 505–517. <https://doi.org/https://doi.org/10.1108/IJEM-05-2016-0090>
- Seligman, M. (2019). My Three Heavyweight Bouts With Behaviorism. *Learning and Motivation*, 68, 101593.
- Şentürk, C., & Zeybek, G. (2019). Teaching-learning conceptions and pedagogical competence perceptions of teachers: A correlational research. *Istraživanja u Pedagogiji*, 9(1), 65–80.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi, dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal-PIPSI*, 4(1), 13–19.
- Susanti, & Zulfiana, A. (2017). *Makalah ICT Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*. <http://www.pengertianahli.com/2014/07/pengertian-media-dan-jenis-media.html>
- Sutabri, T. (2012). *Analisis sistem informasi*. Penerbit Andi.
- Tangkudung, J. (2016). *Macam-Macam Metodologi Penelitian Uraian dan Contohnya*. Jakarta: Lensa Media Pustaka Indonesia.
- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).
- 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)

- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139.
- Yoo, S., Kim, H. J., & Kwon, S. Y. (2014). Between ideal and reality: A different view on online-learning interaction in a cross-national context. *Journal for Multicultural Education*.
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenada Media.
- Zhan, X., Clark, C. C. T., Bao, R., Duncan, M., Hong, J. T., & Chen, S. T. (2021). Association between physical education classes and physical activity among 187,386 adolescents aged 13–17 years from 50 low- and middle-income countries. *Jornal de Pediatria*, 97(5), 571–578. <https://doi.org/10.1016/j.jpmed.2020.11.009>
- Zubir, Z. (2016). Even Olahraga dan Kota Satelit: Perkembangan Jakabaring Dalam Tinjauan Sejarah Kota Event Sports And City Satellite: Jakabaring Developments In The City Historical Review. *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 2(2).