

## PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI MATERI PENCAK SILAT PADA SISWA KELAS X SMA N 1 WELERI

Tri Mukti Bagaskara<sup>1</sup>, Utvi Hinda Zhannisa<sup>2</sup>, Agus Wiyanto<sup>3</sup>

[baskaramukti4@gmail.com](mailto:baskaramukti4@gmail.com)<sup>1</sup>, [utvihindazhannisa@gmail.com](mailto:utvihindazhannisa@gmail.com)<sup>2</sup>, [aguswiyanto@gmail.com](mailto:aguswiyanto@gmail.com)<sup>3</sup>

Universitas PGRI Semarang

### Abstract

*The research used is research development or Research and Development. By following the procedures from Borg and Gall which consist of (1) Gathering Information, (2) Product Planning, (3) Development of Initial Media Product Forms, (4) Expert Team Validation Phase, (5) Product Trial and Revision Phase. The product trial stages consist of an individual trial phase using learning practitioners (PJOK teachers) as test subjects, a small-scale trial phase using 36 students as test subjects, and a large-scale trial phase with a total of 287 students. The data from the questionnaires that have been collected are then processed and converted into percentages. The results of the validation assessment by material experts on learning media for PJOK subjects for martial arts sports based on the My Psilat android application as a whole got a score with a percentage of 94% with the "Very Eligible" criteria. The results of the validation assessment by media experts on learning media for PJOK subjects for martial arts sports based on the My Psilat android application as a whole got a score with a percentage of 94% with the "Very Eligible" criteria. The results of the individual trial assessment (PJOK teachers) obtained a score with a percentage of 95% with the "Very Eligible" criteria. The results of the small-scale test on students of class X IPS 3 with the number of respondents as many as 36 students obtained a score with a percentage of 93.98% with the "Very Eligible" criteria. The results of the large-scale test on students of class X MIPA 1 to X MIPA 6 and class X IPS 1 to X IPS 2 with a number of respondents as many as 287 students obtained a percentage value of 94.54% with the criteria "Very feasible".*

*Keywords: Pencak Silat, Android-Based Application, My Psilat, Class X SMA.*

### Abstrak

Penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Dengan mengikuti prosedur dari *Borg and Gall* yang terdiri dari (1) Mengumpulkan Informasi, (2) Perencanaan Produk, (3) Pengembangan Bentuk Produk Media Awal, (4) Tahap Validasi Tim Ahli, (5) Tahap Uji Coba dan Revisi Produk. Tahapan uji coba produk terdiri dari tahap uji coba perorangan menggunakan praktisi pembelajaran (guru PJOK) sebagai subjek uji coba, tahap uji coba skala kecil dengan menggunakan 36 siswa sebagai subjek uji coba, dan tahap uji coba skala besar dengan jumlah subjek uji coba 287 siswa. Data dari angket yang telah dikumpulkan, setelah itu diolah dan diubah dalam bentuk persentase. Hasil penilaian validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran mata pelajaran PJOK materi olahraga beladiri pencak silat berbasis aplikasi android *My Psilat* secara keseluruhan mendapat nilai dengan persentase 94% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil penilaian validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran mata pelajaran PJOK materi olahraga beladiri pencak silat berbasis aplikasi android *My Psilat* secara keseluruhan mendapatkan nilai dengan persentase 94% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil penilaian uji coba perorangan (guru PJOK) memperoleh nilai dengan persentase 95% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil uji skala kecil pada siswa kelas X IPS 3 dengan jumlah responden sebanyak 36 siswa memperoleh nilai dengan persentase 93,98% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil uji skala besar pada siswa kelas X MIPA 1 sampai dengan X MIPA 6 serta kelas X IPS 1 sampai dengan X IPS 2 dengan jumlah responden sebanyak 287 siswa memperoleh nilai persentase 94,54% dengan kriteria "Sangat layak".

Kata Kunci : Pencak Silat, Aplikasi Berbasis Android, *My Psilat*, Kelas X SMA.

## **PENDAHULUAN**

Pertumbuhan ilmu pengetahuan serta teknologi yang sangat pesat, sehingga mendesak tiap manusia merespon serta membiasakan terhadap seluruh pertumbuhan tersebut secara segera guna mengikutinya. Pembelajaran masa sekarang mengacu kepada pembelajaran berbasis multi ukuran dengan mengedepankan pendekatan IPTEK. Kemajuan teknologi data serta komunikasi sudah merubah style hidup manusia, baik dalam bekerja, bersosialisasi, belajar, ataupun bermain. Tujuan pendidikan nasional di abad 21 yaitu untuk mewujudkan cita – cita bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia dengan kedudukan yang terhormat serta setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia yang berkualitas.

Sejumlah peluang serta tantangan harus dihadapi guru serta siswa agar dapat menyesuaikan diri dan bertahan dalam kemajuan teknologi informasi di bidang pendidikan. Dampak perkembangan kemajuan teknologi terhadap kegiatan pendidikan salah satunya yaitu diperbanyaknya sumber dari media pembelajaran. Pengertian dari media pembelajaran secara umum yaitu sebuah media atau perantara yang berfungsi guna mempermudah proses pembelajaran, serta mempermudah interaksi antara guru dan siswa. Penggunaan media belajar dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, keinginan serta minat siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga mampu menambah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Perkembangan teknologi mempermudah dalam mengakses media belajar. Salah satunya media belajar berbasis *android* yang saat ini dapat digunakan di *smartphone* yang berguna untuk menampilkan media tersebut. Pembuatan media belajar berbasis *android* kini juga lebih praktis. Membuat media belajar berbasis aplikasi *android* mempunyai berbagai macam kelebihan. Guru profesional diharuskan dapat menggunakan jenis - jenis media belajar yang ada seiring perkembangan teknologi. Penggunaan media belajar diharapkan dapat diterapkan diberbagai mata pelajaran, tak terkecuali Pendidikan Jasmani dan Rekreasi yaitu materi pencak silat.

Berdasarkan pengamatan peneliti saat melakukan magang 3 pada proses pembelajaran materi pencak silat pada kelas X SMA N I Weleri, bahwa proses pembelajaran materi pencak silat kurang optimal. Hal ini dapat dibuktikan dari metode proses pembelajaran yang diterapkan guru adalah metode konvensional dan ceramah serta kurangnya pemanfaatan media yang ada sehingga berdampak pada tingkat pemahaman dan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Dari penjelasan tersebut maka peneliti memiliki ide untuk

mengembangkan sebuah produk media belajar materi pencak silat berbasis aplikasi *android*. Karena saat ini hampir semua siswa memiliki *smartphone* dan hampir semua kegiatan kita tidak dapat lepas dari *smartphone*.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. *R & D* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan tata cara pengembangan menurut Borg dan Gall. Berikut langkah - langkahnya :

### 1. Mengumpulkan Informasi

Mengumpulkan informasi pada tahapan ini dilakukan dengan cara studi pustaka melalui kajian teori berdasarkan sumber informasi seperti buku atau sumber lainnya. Sedangkan studi lapangan dilakukan dengan cara mencari informasi mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran materi olahraga beladiri pencak silat pada kelas X SMA N 1 Weleri.

### 2. Perencanaan

Merencanakan tahapan atau langkah – langkah yang akan dilakukan dalam penelitian pengembangan produk media pembelajaran mata pelajaran PJOK materi olahraga beladiri pencak silat berbasis aplikasi android *My Psilat*.

### 3. Pengembangan Produk Awal

Tahap mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android *My Psilat* materi olahraga beladiri pencak silat ini merupakan pembuatan produk awal, tahapan pertama produk dibuat dengan desain dan *layout* yang nantinya dijadikan acuan dalam pembuatan produk sebenarnya.

### 4. Uji Coba Lapangan Perorangan

Proses pengujian dilakukan kepada praktisi pembelajaran (guru PJOK) sebagai subjek uji coba guna mendapatkan produk yang layak diujicobakan.

### 5. Revisi Produk Pertama

Proses pengujian terhadap praktisi pembelajaran (guru PJOK) sebagai subjek uji coba menghasilkan beberapa revisi yang dijadikan acuan perbaikan produk.

### 6. Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama atau uji coba skala kecil dilakukan terhadap siswa kelas X IPS 3 SMA N 1 Weleri sebanyak 36 siswa sebagai subjek uji coba.

### 7. Revisi Produk Kedua

Proses pengujian skala kecil terhadap siswa kelas X IPS 3 SMA N 1 Weleri sebanyak 36 siswa masih menghasilkan beberapa revisi yang akan dijadikan acuan perbaikan produk.

#### 8. Uji Coba Lapangan Operasional

Tahap uji coba lapangan operasional atau uji coba skala besar dengan menggunakan siswa kelas X MIPA 1 sampai dengan kelas X MIPA 6 serta kelas X IPS 1 sampai dengan kelas X IPS 2 sebagai subjek uji coba.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik survei melalui kuesioner atau angket. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang dibagi menjadi kuesioner untuk ahli serta kuesioner untuk pengguna. Kuesioner untuk pengguna digunakan untuk mengetahui kelayakan produk.

Teknik menganalisis data yaitu dengan menggunakan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengisian kuesioner ahli materi dan ahli media serta praktisi pembelajaran (guru PJOK). Data kualitatif diperoleh dari hasil pengisian kuesioner respon siswa. Kuesioner diberikan kepada praktisi pembelajaran (guru PJOK) dan siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran mata pelajaran PJOK materi olahraga beladiri pencak silat berbasis aplikasi android *My Psilat*. Menganalisis data yang sudah terkumpul dengan menghitung skor yang diperoleh. Analisis skor menggunakan teknik analisis deskriptif untuk menghitung presentase dari hasil kuesioner ahli materi, ahli media, guru PJOK serta siswa.

Data dari ahli materi, ahli media dan guru PJOK yang sudah terkumpul masih dalam bentuk data kualitatif sehingga perlu dirubah menjadi data kuantitatif berdasarkan ketentuan pedoman pemberian skor berikut ini :

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Tabel 1. Pedoman Ketentuan Skor Angket Ahli Materi, Ahli Media, serta Guru PJOK

Hasil penilaian respon siswa yang masih berbentuk huruf dirubah menjadi skor, dengan pedoman skor apabila menjawab “Ya” memiliki skor 1 dan menjawab “Tidak” memiliki skor 0.

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Tabel 2. Pedoman Penskoran Angket Siswa

Setelah data terkumpul, kemudian dilakukan penghitungan skor presentase dengan membagi jumlah skor total dengan jumlah skor maksimal lalu dikalikan seratus persen maka akan didapatkan skor presentasenya. Berikut rumus penghitungannya:

$$\text{Presentase}(\%) = \frac{\text{Jumlah Skor Total}(X)}{\text{Jumlah Skor Maksimal}(Xi)} \times 100\%$$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Data Uji Validasi Ahli Materi



Gambar 1. Diagram Batang Penilaian setiap aspek Kelayakan Materi oleh Ahli Materi

Hasil uji validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai presentase 94% dengan kriteria **“Sangat Layak”**. Berdasarkan data hasil proses validasi oleh ahli materi maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran mata pelajaran PJOK materi olahraga beladiri pencak silat berbasis aplikasi android *My Psilat* **“Sangat Layak”** untuk digunakan sebagai media belajar PJOK materi olahraga beladiri pencak silat pada siswa kelas X SMA N 1 Weleri.

### Hasil Data Uji Validasi Ahli Media



Gambar 2. Diagram Batang Penilaian setiap aspek Kelayakan Media oleh Ahli Media

Hasil uji validasi oleh ahli media mendapatkan nilai presentase 94% dengan kriteria **“Sangat Layak”**. Berdasarkan data hasil proses validasi oleh ahli media maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran mata pelajaran PJOK materi olahraga beladiri pencak silat berbasis aplikasi android *My Psilat* **“Sangat Layak”** untuk digunakan sebagai media belajar PJOK materi olahraga beladiri pencak silat pada siswa kelas X SMA N 1 Weleri.

#### Hasil Data Uji Validasi Praktisi Pembelajaran



Gambar 3 Diagram Batang Penilaian setiap aspek Kelayakan Materi oleh guru PJOK

Hasil pengujian lapangan awal yang diujikan kepada praktisi pembelajaran yaitu guru PJOK kelas X mendapatkan nilai persentase 95% dengan kriteria **“Sangat Layak”**. Berdasarkan data hasil pengujian lapangan awal yang diujikan kepada praktisi pembelajaran yaitu guru PJOK kelas X maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran mata pelajaran PJOK materi olahraga beladiri pencak silat berbasis aplikasi android *My Psilat*

“Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media belajar PJOK materi olahraga beladiri pencak silat pada siswa kelas X SMA N 1 Weleri.

Hasil Data Uji Lapangan Utama atau Uji Skala Kecil

No	Nama	Pertanyaan						Skor
		1	2	3	4	5	6	
1.	Agung Pramuwijaya	1	1	1	1	1	1	6
2.	Ananda Ristyafaldo Excel	1	1	1	1	1	1	6
3.	Ardini Citra Sari	1	1	1	1	1	1	6
4.	Arofah Safila Hikmatullah	1	1	1	1	1	1	6
5.	Auliya Indah Safitri	1	1	1	1	1	1	6
6.	Bagus Rembulan Syah	1	1	1	1	1	1	6
7.	Chikka Maha Sulistiany	1	1	1	1	1	1	6
8.	Dedi Ardiansyah	1	1	1	1	1	1	6
9.	Diva Aristi Sabila	1	1	0	0	1	1	4
10.	Dwi Indriani	1	1	1	1	1	1	6
11.	Eka Pramita Apriliyani	1	1	1	1	1	0	5
12.	Fatkha Nikmatul K	1	1	0	1	0	0	3
13.	Ibnu Sholekhan	1	1	1	1	1	1	6
14.	Irfan Hafid Syawaludin	1	1	1	1	1	1	6
15.	Khanifat Dini Musdalifah	1	1	1	1	1	1	6
16.	Khaylila Tikal Bayina	1	1	1	1	1	1	6
17.	Klissentia Rosawa	1	1	1	1	1	1	6
18.	Laili Nur Cahyani	1	1	1	1	1	1	6
19.	Maudina Sholeha	1	1	1	0	1	1	5
20.	Maulidiya Gita Cahyani	1	1	1	0	1	1	4
21.	Melati	1	1	1	1	1	1	6
22.	Muhammad Awaluddin	1	1	1	1	1	1	6
23.	Naisya Azifatul Inayah	1	1	1	1	1	1	6
24.	Nasyala Cindy Artikasari	1	1	1	1	1	1	6
25.	Naufal Nopriyanto	1	1	1	1	1	1	6
26.	Niha Isnanei	1	1	1	1	1	1	6
27.	Nikmatul Maula	1	1	1	1	1	0	5
28.	Putri Elis Yuliana	1	1	1	1	1	1	6
29.	Raffi Mahendra Setiyanto	1	1	1	1	1	1	6
30.	Refi Fibriyani	1	1	1	1	1	1	6
31.	Reno Andrean Nurama	1	1	1	1	1	1	6
32.	Rizki Arya Saputra	1	1	1	1	1	1	6
33.	Selvia Ramadhani	1	1	1	1	1	0	5
34.	Sena Martha Saputra	1	1	1	1	1	0	5
35.	Tara Aulia Zagita	1	1	1	1	1	0	5
36.	Yola Lutfiani	1	1	1	1	1	1	6
<b>Jumlah Skor Siswa Keseluruhan</b>								<b>203</b>
<b>Jumlah Skor Maksimal Keseluruhan Siswa</b>								<b>216</b>

Tabel 3 Hasil Penilaian Uji Lapangan Utama atau Uji Skala Kecil oleh siswa kelas X IPS 3

Hasil pengujian lapangan utama yang diujikan kepada 36 siswa di kelas X IPS 3 SMA N 1 Weleri sebanyak mendapatkan nilai presentase 93,98% dengan kriteria **“Sangat Layak** Berdasarkan data hasil pengujian lapangan utama yang diujikan kepada 36 siswa di kelas X IPS 3 SMA N 1 Weleri maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran mata pelajaran PJOK materi olahraga beladiri pencak silat berbasis aplikasi android *My Psilat* **“Sangat Layak”** untuk digunakan sebagai media belajar PJOK materi olahraga beladiri pencak silat pada siswa kelas X SMA N 1 Weleri.

Hasil Data Uji Lapangan Operasional atau Uji Skala Besar

No	Kelas	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
1.	X MIPA 1	36	93,98%	Sangat Layak
2.	X MIPA 2	36	93,98%	Sangat Layak
3.	X MIPA 3	36	89,81%	Sangat Layak
4.	X MIPA 4	36	98,14%	Sangat Layak
5.	X MIPA 5	36	94,9%	Sangat Layak
6.	X MIPA 6	36	95,37%	Sangat Layak
7.	X IPS 1	36	91,66%	Sangat Layak
8.	X IPS 2	35	98,57%	Sangat Layak
<b>Rerata</b>			<b>94,54</b>	<b>Sangat Layak</b>

Tabel 4. Hasil Penilaian Uji Lapangan Operasional atau Uji Skala Besar

Hasil pengujian lapangan operasional yang diujikan kepada siswa kelas X MIPA 1 sampai dengan kelas X MIPA 6 serta kelas X IPS 1 sampai dengan kelas X IPS 2 sebanyak 287 siswa secara keseluruhan mendapatkan nilai presentase 94,54% dengan kriteria **“Sangat Layak”**. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran mata pelajaran PJOK materi olahraga beladiri pencak silat berbasis aplikasi android *My Psilat* **“Sangat Layak”** untuk digunakan sebagai media belajar PJOK materi olahraga beladiri pencak silat pada siswa kelas X SMA N 1 Weleri.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan yang didapatkan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan bahwa media belajar mata pelajaran PJOK materi olahraga beladiri pencak silat berbasis aplikasi android *My Psilat* dinilai baik dan layak untuk digunakan sebagai media belajar materi olahraga beladiri pencak silat pada siswa kelas X SMA N 1 Weleri.

Dengan adanya media belajar tersebut materi olahraga beladiri pencak silat dapat disampaikan dengan baik serta pembelajaran lebih menyenangkan.

Hasil uji validasi oleh ahli materi mengenai media belajar mata pelajaran PJOK materi olahraga beladiri pencak silat berbasis aplikasi android *My Psilat* mendapatkan nilai dengan presentase 94% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil uji validasi oleh ahli media mengenai media belajar mata pelajaran PJOK materi olahraga beladiri pencak silat berbasis aplikasi android *My Psilat* mendapatkan nilai presentase 94% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil uji coba perorangan (guru PJOK) memperoleh nilai dengan presentase 95% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil uji coba skala kecil kepada 36 siswa di kelas X IPS 3 SMA N 1 Weleri mendapatkan nilai presentase 93,98% dengan kriteria “Sangat Layak Hasil pengujian lapangan operasional yang diujikan kepada siswa kelas X MIPA 1 sampai dengan kelas X MIPA 6 serta kelas X IPS 1 sampai dengan kelas X IPS 2 sebanyak 287 siswa secara keseluruhan mendapatkan nilai presentase 94,54% dengan kriteria “Sangat layak”. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran mata pelajaran PJOK materi olahraga beladiri pencak silat berbasis aplikasi android *My Psilat* “**Sangat Layak**” untuk digunakan sebagai media belajar PJOK materi olahraga beladiri pencak silat pada siswa kelas X SMA N 1 Weleri.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung Nugroho. (2004). *Diklat Pedoman Latihan Pencak Silat*. Yogyakarta:FIK.Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Aswan, Z., & Syaiful, D. B. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dapira, M., Agustan, B., & Muhtarom, D. (2020). *Penerapan Latihan Berbasis Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Pencak Silat Tunggal Golok*. *Journal of Physical Education and Sport Science*, 2(2), 6-10.
- Fekum, Ariesbowo. (2008). *Menjadi Pesilat*. Jakarta: Be Champion.

- Kriswanto, Erwin Setyo. (2015). *Pencak Silat*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Maryono, O. (1999). *Pencak Silat Merentang Waktu*. Yogyakarta: Galang Press.
- Mulyana. (2013). *Pendidikan Pencak Silat: Membangun Jati Diri dan Karakter Bangsa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oktiana, Gian Dwi. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalama Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XIMAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015". *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia (KPAI)* 4(6)
- Rohani, Ahmad. (1997) *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief S. et all. (2006). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Smaldino, Sharon E. et al.(2005). *Instructional Technology and Media For Learning*. New Jersey:Prentice Hall
- Safaat, Nazrudin. (2014). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sempana, E. (2020). *Hubungan Antara Panjang Tungkai Dan Power Otot Tungkai Terhadap Kecepatan Tendangan C Dalam Siswa Pencak Silat Persaudaraan Setia Hati Terate Rayon Borang Ranting Arjosari Cabang Pacitan Pusat Madiun* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta