

APLIKASI ANDROID UNTUK MATERI GERAK DASAR SENI BELADIRI PENCAK SILAT

Tuti Fridianty
MTS Negeri 1 Dumai
tutifridianty@gmail.com

Sejarah Artikel Submit: 17 April 2023 Revision: 25 Mei 2023 Tersedia
Daring: 09 Juni 2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar gerakan pencak silat dasar pencak silat berbasis aplikasi multimedia, mengeksplorasi keefektifan penggunaan bahan ajar pencak silat berbasis aplikasi multimedia pencak silat di MTS Negeri 1 Dumai. Penelitian ini dilakukan pada Periode pengambilan data dari tanggal 3 Februari 2023 sampai dengan 15 Maret 2023. Penelitian ini melibatkan 10 siswa dalam uji coba skala kecil dan 32 siswa dalam uji coba skala besar. Penelitian ini menggunakan delapan fase Research and Development (R&D) atau model pengembangan yaitu (1) Opportunities and Problems. (2) Pengumpulan data. (3) Desain Produk. (4) Penilaian desain. (5) tinjauan desain (6) pengujian produk; (7) Ulasan produk. (8) Pengujian kegunaan. Alat pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumen, teks, dan angket. Berdasarkan hasil penelitian, alat bantu pembelajaran berbasis android dapat digunakan dengan sangat baik untuk mendukung pembelajaran Pencak Silat. Hasil ini dikonfirmasi oleh 91,11% ahli hardware, 95% ahli komunikasi, 85,85% siswa respon tes kecil, 92,32% siswa respon tes mayor, dan 88% respon guru. Dari hasil tersebut dapat direkomendasikan bahwa sangat untuk mengembangkan materi pembelajaran pencak silat dengan menggunakan animasi untuk siswa MTS.

Kata kunci : Android, Gerak Dasar Pencak Silat Berbasis Android, Siswa MTS

I. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan di mana aktivitas fisik menyebabkan perubahan luas pada karakteristik fisik, mental dan spiritual orang dan perolehan keterampilan dan kemampuan motorik, intelektual dan pembangunan karakter. Menurut Yuda (2020) Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang didasarkan pada aktivitas jasmani yang ditujukan untuk meningkatkan kebugaran, keterampilan motorik, pengetahuan, gaya hidup sehat dan aktif, keterampilan motorik, dan kecerdasan emosional.

Tujuan pendidikan jasmani untuk mengembangkan kemampuan manajemen diri dengan aktivitas fisik dan olahraga pilihan untuk mengembangkan serta memelihara kebugaran jasmani maupun pola hidup sehat. Oleh karena itu lingkup pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah menengah menurut Peraturan Menteri Pendidikan Negara Kesatuan Republik Indonesia No. 23 Tahun 2006 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan menengah kelas VII, VIII, dan IX diantaranya budaya hidup sehat dalam olahraga dan permainan dengan materi pembelajaran bela diri yaitu pencak silat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MTS Negeri 1 Dumai ditemukan penggunaan media dalam proses pembelajaran PJOK materi gerak dasar pencak silat adalah ditemukan bahwa beberapa siswa menggunakan buku teks dan buku di perpustakaan sebagai referensi untuk kegiatan belajar, dan beberapa siswa mengalihkan perhatian mereka ke hal-hal lain seperti bermain *game* atau mengobrol saat guru sedang menjelaskan.

Pendidikan yang bermutu membutuhkan guru yang berkualitas, hal ini harus dilihat di era teknologi yang semakin menuntut peran guru dalam mengelola proses belajar-mengajar lebih menarik sehingga guru harus selangkah lebih maju dalam menciptakan media dan metode pembelajaran yang lebih menarik. Melalui pesatnya teknologi informasi dan komunikasi, perkembangan media pembelajaran turut serta mengambil posisi sentral dalam proses belajar-mengajar sebagai alat untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran merupakan proses pendidikan yang interaktif guna membantu siswa untuk belajar secara aktif serta mengubah perilaku melalui adanya pengalaman belajar.

Batubara (2020:2) mengatakan media pembelajaran merupakan “segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran”. Menurut Nurdyansyah (2019) media pembelajaran adalah “Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memandu suatu pesan (materi pembelajaran) dengan cara yang melibatkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Menurut Erlinda & Masriadi (2020) aplikasi adalah “Penggunaan program siap pakai yang dimaksudkan untuk menjalankan fungsi bagi pengguna layanan aplikasi dan aplikasi lain yang tersedia untuk target yang dituju”. Menurut Maiyana (2018:57) Aplikasi adalah perangkat lunak yang dikembangkan oleh perusahaan komputer untuk melakukan tugas tertentu”. Juansyah (2015:2) menyebutkan aplikasi adalah “Penggunaan program siap pakai yang ditulis untuk menjalankan fungsi bagi pengguna layanan aplikasi dan aplikasi lain yang tersedia bagi penerima”.

Program yang sengaja dirancang dan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam melakukan tugas tertentu.

Nurhidayati & Nur (2021:56) mengatakan android adalah “Sistem operasi untuk perangkat seluler berbasis Linux, termasuk sistem operasi, middleware, dan aplikasi”. Menurut Maiyana (2018:57) android merupakan “Sistem operasi yang dikembangkan untuk perangkat seluler berbasis Linux. Awalnya, sistem operasi ini dikembangkan oleh Android Inc. Kemudian diakuisisi oleh Google pada tahun 2005.”

Pencak Silat terdiri dari dua kata Pencak dan Silat. Pencak mengacu pada gerak dasar yang melibatkan aturan tertentu dan digunakan dalam pembelajaran, latihan, dan pertunjukan, sedangkan silat didefinisikan sebagai gerakan pertahanan diri yang sempurna yang berasal dari spiritualitas murni.

Filosofi akhlak mulia atau pengendalian diri yang tinggi dapat memenuhi tugas mulia seseorang sebagai makhluk Tuhan, sebagai individu, sebagai makhluk masyarakat dan dunia, untuk meningkatkan kualitas diri, untuk menempatkan kepentingan masyarakat di atas diri sendiri, dan untuk cinta alam dan lingkungan.

Menurut Kriswanto (2015:19) aturan pencak silat adalah aturan dasar bagaimana Pencak Silat harus digunakan atau dipraktikkan. Aturan tersebut tidak hanya mencakup ajaran moral, tetapi juga nilai dan aspek pencak silat. Oleh karena itu, kaidah dasar pencak silat meliputi kaidah moral, logika, estetika, dan gerak. Kaidah ini dapat dipahami sebagai kaidah dasar bagi latihan pencak silat sebagai entitas etis, teknis, estetis, dan atletik. Dilihat dari jati diri dan prinsipnya, pencak silat pada hakekatnya merupakan substansi pendidikan jasmani, rohani,

dan kerohanian serta sebagai sarana pembentukan manusia yang mampu menghayati dan mengamalkan ajaran filosofis yang tinggi.

Kriswanto (2015) mengatakan terdapat 4 aspek utama dalam pencak silat, yaitu:

1. Aspek Spiritual Semangat
2. Aspek Artistik
3. Aspek Bela Diri
4. Aspek Atletik

Menurut Sari (2020) Perkembangan pencak silat di sekolah-sekolah kini sedang tren. Hal ini ditunjukkan melalui program PJOK yang memasukkan Pencak Silat sebagai salah satu materi pencak silat yang mengajarkan latihan bela diri dasar sebagai tugas bela diri.

Penggunaan media harus menjadi bagian dari kegiatan pembelajaran dan harus menarik perhatian guru. Pembelajaran berbasis aplikasi multimedia yang belum terpakai dapat digunakan oleh guru. Penelitian ini memiliki tujuan membuat media pembelajaran tendangan dasar Pencak Silat untuk siswa kelas VII. Berdasarkan hal yang telah diuraikan pada kajian teori, maka sangat penting untuk menghasilkan produk media belajar untuk latihan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya gerak dasar pencak silat.

II. METODE

Penelitian dilakukan pada MTS Negeri 1 Dumai yang dimulai dari Bulan Februari 2022. Subjek penelitian seluruh siswa kelas VII MTS Negeri 1 Dumai dan sampel penelitian ini adalah uji coba kelompok kecil kelas VII yang berjumlah 10 Orang, dan uji coba kelompok besar kelas VII berjumlah 30 Orang.

Penelitian yang digunakan saat ini adalah penelitian dan pengembangan ADDIE, merupakan penelitian yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Penelitian dan pengembangan adalah proses atau tahapan pengembangan peluang produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada. Produk yang dikembangkan dapat berupa buku, modul, tutorial lab dan model pembelajaran.

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian untuk validasi dan pengembangan produk sehingga produk yang dihasilkan dapat mencapai efek peningkatan kualitas yang diharapkan.

Tahapan penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah:

1. Rekognisi potensi dan masalah
2. Mengumpulkan data
3. Mendesain dan membuat produk awal
4. Validasi produk awal
5. Revisi produk awal
6. Uji Coba Produk
7. Revisi Produk
8. Uji Pemakaian
9. Revisi Produk
10. Hasil Akhir Produk

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang biasa dikenal dengan penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah proses atau tahapan pengembangan produk baru atau peningkatan produk yang sudah ada dan dapat dijelaskan. Menurut Ferdiansyah et al (2020) Penelitian dan pengembangan adalah metode meneliti dan memproduksi produk dan menguji keefektifannya. Sebelum komersialisasi, kami akan melakukan analisis kebutuhan dan verifikasi efek, dan menggunakannya untuk penelitian dan pengembangan. Saputra & Febriyanto (2019:17) menyebutkan metode penelitian R&D adalah “suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu”.

Informasi yang diperoleh melalui kegiatan eksperimen dibagi menjadi dua kategori, yaitu: data kualitatif dan kuantitatif. Mengumpulkan data kualitas berupa review dan rekomendasi dari ahli media dan perangkat keras untuk perbaikan produk media pembelajaran multimedia interaktif ini.

Tabel 1. Skala Likert

Kategori	Lambang	Skor	Persentase
Sangat Kurang	SK	1	29-0
Kurang	K	2	49-30

Cukup	C	3	69-50
Baik	B	4	89-70
Sangat Baik	SB	5	100-90

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal pengembangan kurikulum meliputi peluang dan tantangan, pengumpulan data, desain produk, validasi materi, validasi desain, uji coba produk, rilis produk, dan pengalaman.

Tujuan identifikasi peluang dan masalah adalah untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis terhadap materi yang sedang dibahas, sehingga dapat menemukan peluang dan peluang yang ada. Hasil observasi terlihat, sikap siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran lebih teralih kepada *game* atau berbicara, saat guru menjelaskan materi. Hasil wawancara, banyak siswa berpendapat bahwa guru tidak dapat menunjukkan gerak dasar pencak silat selain dari gerak dasar pada buku acuan.

Memeriksa data teknis adalah langkah pertama dalam mengumpulkan informasi. Berdasarkan langkah-langkah tersebut diperoleh materi untuk dikembangkan dalam lingkungan belajar materi latihan dasar pencak silat berbasis Android. Setelah materi yang akan dikembangkan dijelaskan, langkah selanjutnya adalah melakukan *literature review*, mencari referensi di buku dan video untuk mengumpulkan materi gerak dasar Pencak Silat.

Pembahasan

Bahan pembelajaran adalah benda dan alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dan menyampaikan pesan (materi pembelajaran) untuk merangsang perhatian, minat, gagasan dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan media pembelajaran antara lain meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, mempercepat pencernaan materi yang disampaikan siswa, merangsang pola pikir siswa, dan kemudian mampu membangkitkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa yang mendalam terhadap pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh siswa serta membantu meningkatkan daya ingat siswa karena sifat media pembelajaran memiliki rangsangan yang lebih kuat.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau R&D yang menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis android tentang gerak dasar pencak silat. Materi pembelajaran dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah menengah seperti bahan bawaan yang mudah digunakan, bentuk yang menarik perhatian disertai dengan suara untuk menciptakan kegairahan siswa dalam proses pembelajaran. Kelengkapan materi disesuaikan dengan keterampilan dasar dan keterampilan inti serta indikator pembelajaran, video pembelajaran yang menarik tentang cara melakukan gerakan dasar pencak silat, mengerjakan soal-soal penilaian yang dirancang untuk menarik perhatian siswa guna mengukur pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran adalah peserta didik langsung berinteraksi dengan media, artinya peserta didik dapat langsung menjalankan media dengan mengarahkan kepada menu yang ada pada aplikasi, selanjutnya “klik”, maka materi yang diinginkan akan tampil. Media pembelajaran gerak dasar pencak silat ini juga dapat digunakan kembali dan disimpan sehingga informasi pembelajaran dapat disajikan secara konsisten dan diulang sesuai kebutuhan.

Media pembelajaran yang dikembangkan melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, selain itu setelah dilakukan penyempurnaan, dilakukan validasi tahap kedua oleh ahli materi atau ahli media. Berikut tabel perbandingan hasil persentasi yang diperoleh ahli pada validasi tahap pertama dan tahap kedua:

Tabel 2. Hasil Validasi Tahap I dan Tahap II oleh Ahli Materi dan Ahli Media

Nama	Keterangan	Nilai	
		Validasi Tahap 1	Validasi Tahap 2
D I	Validasi Ahli Materi	83,33% (Baik)	91,11% (Sangat Baik)
D A S H	Validasi Ahli Media	88% (Baik)	95% (Sangat Baik)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat persentase rata-rata yang diperoleh dari kedua ahli tersebut mengalami peningkatan dari kategori “baik” menjadi “Sangat Baik” yang artinya media pembelajaran sudah layak digunakan untuk uji coba produk dan uji coba pemakaian.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan siswa kelas VII MTS Negeri 1 Dumai dapat disimpulkan bahwa tahapan perancangan media meliputi tujuan pembangunan, perancangan media akan dikembangkan dan disusun telah menghasilkan materi pembelajaran gerak dasar pencak silat untuk siswa MTS yang berisi informasi, penjelasan tentang setiap gerak dasar pencak silat, video pembelajaran dan soal penilaian, sehingga produk berupa materi pembelajaran yang layak digunakan untuk pembelajaran oleh MTS di dari segi materi pembelajaran dan aspek materi pembelajaran dengan persentase 92,32% tergolong “sangat baik”.

Rekomendasi sebagai pengembangan alat bantu belajar pencak silat berbasis android ini dapat digunakan sebagai alat bantu belajar yang kreatif dan inovatif. Diharapkan siswa menggunakan media interaktif ini untuk membantu mereka memahami gerak dasar pencak silat dan pemanfaatan Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan.

Diharapkan setelah guru memahami proses pengembangan desain media pendidikan berbasis Android, Sekolah dapat menggunakan media ini dalam pembelajaran pencak

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=pBgJEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=media+pembelajaran&ots=KhczYcGrmz&sig=9jD_s2ywcS2OZ1a_qn4RiKkRRKs
- Ceryna Dewi, N. K., Anandita, I. B. G., Atmaja, K. J., & Aditama, P. W. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 1(2), 100–107. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v2i1.291>
- Erlinda, E., & Masriadi, M. (2020). Perancangan Aplikasi Mobile Kamus Istilah

- Komputer Untuk Mahasiswa Baru Bidang Ilmu Komputer Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(1), 30–43. <https://doi.org/10.36378/jtos.v3i1.551>
- Ferdiansyah, F., Ambiyar, A., Zagoto, M. M., & ... (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis E Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Matakuliah Media Pembelajaran Musik. ... *Bahasa, Sastra, Dan* <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/komposisi/article/view/108082>
- Hardianto, W., & Makrifah, I. A. (2021). Pengembangan Video Tutorial Teknik Serangan Pencak Silat Menggunakan Pacing Pad untuk Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *Patria Educational Journal (PEJ)*. <https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/pej/article/view/63>
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce. *Systematics*. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/systematics/article/view/2076>
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Kris M.Y. Law, Shuang Geng, Tongmao Li.(2019). Student enrollment, motivation and learning performance in a blended learning environment: The mediating effects of social, teaching, and cognitive presence, *Computers & Education*, Volume 136
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi pembelajaran. *IQRA Jurnal Ilmu Kependidikan Dan* <https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA/article/view/259>
- Nugroho, G. (2017). The effect of repetition training method on pplp dispora riau pencak silat athletes’ crescent kick speed. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 180, Issue 1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/180/1/012163>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
- Nurhidayati, N., & Nur, A. M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Persebaran Indekos di Wilayah Pancor Kabupaten Lombok Timur. *Infotek : Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 4(1), 51–62. <https://doi.org/10.29408/jit.v4i1.2989>
- Prayogo, A. (2021). Survei Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Beladiri Pencak Silat Di Smk Texmaco Karawang. *Jurnal Penjaskesrek*. <https://ejournal.bbg.ac.id/penjaskesrek/article/view/1254>
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Ricky, E. N., Hudah, M., & Widiyatmoko, F. A. (2021). *Pengembangan aplikasi pembelajaran pencak silat berbasis multimedia Development of multimedia-based pencak silat learning applications*. scholar.archive.org. https://scholar.archive.org/work/yktsoegjmrea5plgzhozm2bdqy/access/wa_yback/https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/altius/article/download/13990/

pdf

- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*. repository.uinsu.ac.id.
- Saputra, V. H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita. *Mathema: Jurnal Pendidikan*
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/350>
- Sasmitha, W., Amra, F., Candra, J., & ... (2021). Desain Video Ajar Blended Learning Mata Kuliah Pencak Silat. *Sport*
<http://sportsience.ppj.unp.ac.id/index.php/jss/article/view/90>
- Suryadin, T., Rudi, R., & Faisal, I. M. (n.d.). Pengembangan Model Latihan Gerak Jurus Tunggal Baku Pencak Silat pada Siswa Ekstrakurikuler di SMP 2 N Plumbon. *Journal Respects*.
<https://www.neliti.com/publications/318859/pengembangan-model-latihan-gerak-jurus-tunggal-baku-pencak-silat-pada-siswa-ekst>
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*.
<http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>
- Wahyu Hardianto, Mohamad Fatih, Istina Atul Makrifah, Siti Rofiah, P. N. (2020). *Pengembangan Video Tutorial Teknik Serangan Pencak Silat Menggunakan Pacing Pad Untuk Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. 1*, 1–12.
- Yasir, A., Rahmah, S. A., & Antares, J. (2021). Pemanfaatan Video Pembelajaran Karate INKANAS Menggunakan Aplikasi Adobe Premier Pro 2019. ...
SAINTIKOM (Jurnal Sains)
<https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jis/article/view/3866>
- Yuda, G. N. A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Penjasorkes Materi Tendangan Pencak Silat Melalui Alat Bantu Tali Bentang. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*.
<http://e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/676>