

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pencak Silat Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama

Septian Faruqi Siagian, Rifqi Aufan

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan

septianfaruqi2430@gmail.com, rifqiaufan87@unimed.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran pencak silat disekolah yang masih banyak bersifat konvensional, seperti kegiatan pembelajaran disekolah masih berpusat kepada guru. Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Pencak Silat berbasis multimedia interaktif untuk siswa sekolah menengah pertama. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang meliputi (1) *Analyze* (Analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Develop* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi) dan (5) *Evaluate* (Evaluasi). Setelah media pembelajaran ini digunakan dalam tahap implementasi, media pembelajaran dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar disekolah dengan perolehan rata-rata skor ahli materi sebesar 3,7 dan perolehan rata-rata skor ahli media sebesar 3,7, perolehan rata-rata skor uji coba kelompok sedang sebesar 3,5 dan respon siswa sebagai pengguna sebesar 3,4 sehingga kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan masuk kedalam kategori “sangat baik”.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Pencak Silat

Development of Interactive multimedia-based Learning Media in Pencak Silat Learning for Junior High School Students

Abstract: *This research is motivated by the learning of pencak silat in schools that are still mostly conventional, such as learning activities in schools that are still teacher-centered. The objectives of this study are to determine the feasibility of interactive multimedia-based Pencak Silat Learning Media for junior high school students. This study uses a research and development model using the ADDIE development model which includes (1) Analyze, (2) Design, (3) Develop, (4) Implementation, and (5) Evaluate (Evaluate). After this learning media is used in the implementation stage, the learning media is declared suitable for use as teaching materials in schools with the acquisition of an average score of material experts of 3.7 and the acquisition of an average score of media experts of 3.7, the acquisition of an average test score the medium group was 3.5 and the response of students as users were 3.4 so that the feasibility of the learning media developed was in the "very good" category.*

Keywords: *Development, Learning Media, Pencak Silat*

PENDAHULUAN

Pencak Silat merupakan salah satu sumber utama dalam pendidikan jasmani di sekolah (Agam, Rahayu, Rifai, 2016) karena pembelajaran Pencak Silat membawa banyak manfaat seperti perkembangan kognitif, emosional dan psikomotorik. Dikarenakan pencak silat adalah bagian dari peninggalan budaya bangsa perlu dirawat, maka sangat penting untuk menguasai materi teori dan praktek pencak silat (Suwiwa, 2016). Beladiri pencak silat adalah perpaduan yang didasarkan pada beberapa jenis gerakan yang saling mensupport: penekanan pada jumlah seni dan gerakan estetika (Iswana dan Siswantoyo, 2013).

Menurut Sardirman (2009), media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat peraga dapat digunakan untuk memperjelas penyajian materi seolah-olah bukan pidato. Media pembelajaran sangat

berbeda sifatnya, dan Cecep dan Bambang (2011) dapat mengklasifikasikan menjadi empat bagian: (1) media teknologi cetak, (2) media teknologi audiovisual, dan (3) teknologi berbasis PC. Media keluaran, (4) Kombinasi teknologi cetak dan komputer pribadi. Dari keempat jenis media tersebut, termasuk beberapa media yang dikendalikan oleh komputer pribadi, sehingga penggunaan media yang menggabungkan teknologi cetak dan komputer pribadi akan lebih positif.

Secara umum, tidak sedikit buku pedoman pencak silat yang banyak digunakan baik di publikasi umum, tetapi itu berupa gambar diam yang tidak menjelaskan praktiknya. Siswa sekarang lebih memilih untuk mengakses semua informasi dengan menggunakan hal-hal sederhana di *smartphone* dan *gadget* mereka, sehingga cara lain, seperti mengembangkan media pembelajaran untuk pemula berbasis multimedia interaktif. Penting untuk dipahami bahwa tenaga pendidik tidaklah menjadi sumber utama belajar bagi pembelajar. Meski tetap, peran dan tujuan tenaga pendidik dalam proses pembelajaran sangatlah penting.

Materi pencak silat dapat dikemas menjadi media pembelajaran multimedia interaktif. Hal ini perlu misalnya dengan hadirnya media pembelajaran multimedia interaktif untuk membantu siswa menjadi mandiri dan lebih mengerti pembahasan yang diajarkan. Bagi tenaga pendidik, materi proses belajar mengajar multimedia interaktif dapat digunakan selaku format pengembangan materi pembelajaran untuk mempermudah dalam pendistribusian materi pencak silat.

Program yang dipakai peneliti untuk menciptakan materi multimedia proses belajar mengajar ialah *Adobe Flash CS6*. Manfaat dari implementasi ini bisa dipakai untuk menciptakan materi proses belajar mengajar dan pengembangan lebih lanjut dalam bentuk multimedia interaktif. Oleh karena itu, selain perkembangan IPTEK yang semakin banyak digunakan di bidang pendidikan, Materi pembelajaran multimedia interaktif bias menciptakan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif serta memungkinkan, memungkinkan peneliti untuk mempelajari multimedia interaktif menyampaikan pesan dalam gambar dan video, mendorong siswa untuk belajar dalam multimedia membantu mereka berbagi pendengaran dan telinga, membuat materi yang disajikan lebih mudah dipahami, dan mendorong mereka untuk belajar.

Menurut Widiyanto (hasan syaiful, dkk, 2015) “pendidikan jasmani merupakan kegiatan keterampilan dilakukan atas dasar pengetahuan dan dalam waktu pelaksanaannya akan terjadi konduite eksklusif yang terkait menggunakan perilaku”. Pendidikan jasmani yang diajarkan memainkan fungsi yang sangat vital, karena bisa memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk terlibat secara pribadi dalam pengalaman belajar yang berbeda melalui kegiatan fisik yang sistematis. Penyediaan pendidikan jasmani di sekolah harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendorong pertumbuhan fisik yang lebih baik dan perkembangan psikologis yang lebih baik, misalnya yang disebutkan sang husdarta (hasan syaiful, dkk, (2009:3) yaitu “pendidikan jasmani melibatkan kegiatan fisik dan kesehatan buat membentuk perubahan holistic pada kualitas individu, baik pada hal fisik, mental dan emosional.”

Pencak Silat merupakan salah satu budaya orisinal bangsa Indonesia, dimana sangat diyakini sang para pendekarnya dan ahli pencak silat bahwa warga Melayu ketika itu membangun dan mempergunakan ilmu bela diri ini semenjak pada masa sebelum Pencak Silat. Dalam periode itu insan wajib menghadapi kehidupan alam yang keras menggunakan tujuan mempertahankan kelangsungan hidupnya seperti melawan hewan buas dan berburu yang pada akhirnya seorang insan berbagi mobilitas beladiri. Menurut: Johansyah Lubis, (<http://johansyahlubis.blogspot.com/2013/12/buku-pencaksilat.html>)

Pencak Silat bisa dinyatakan menjadi beladiri tradisional etnis Melayu, yaitu suku-suku bangsa yang tinggal pada kawasan atau daerah Asia Tenggara, yang mencakup kepulauan-kepulauan dan daerah semenanjung Asia bagian tenggara dan pulau-pulau pada sekitarnya. Sekarang ini, kawasan atau daerah Asia Tenggara tadi mencakup Indonesia, Filipina, Singapura sampai Vietnam, Thailand dan Laos. Di daerah-daerah tadi berkembang beladiri tradisional yang mempunyai ciri yang seperti menggunakan pencak silat, meskipun menggunakan nama yang berbeda-beda. Indonesia mengenal beladiri Silat, Silek, Penca, Pencak dan Maempo. Di Filipina dianggap Kali. Vietnam mempunyai Vovinam yang gerakannya seperti pencak silat; dan Laos dan Kamboja jua mengenal beladiri, Thailand mempunyai kata beladiri Muay Thay.

Pencak silat itu dalam dasarnya merupakan pegangan dalam membela diri menurut manusia Indonesia buat menghindarkan diri menurut seluruh malapetaka. Pengesahan kata bagi seni pembelaan diri bangsa Indonesia menggunakan nama: Pencak Silat yang adalah istilah majemuk, merupakan dalam presentasi pencak silat tahun 1973 pada Tugu Bogor. Pencak silat bisa memiliki pengertian mobilitas dasar beladiri yang terikat dalam peraturan dan dipakai pada belajar, latihan dan pertunjukan. Silat, memiliki pengertian menjadi mobilitas beladiri yang sempurna, yang bersumber dalam kerohanian yang kudus murni, guna keselamatan diri atau kesejahteraan bersama, menghindarkan diri/insan menurut bencana atau bencana (Perampok, penyakit, tenung, dan segala sesuatu yang dursila atau merugikan masyarakat).

Pencak silat merupakan beladiri yang memakai logika sepenuhnya. Akal yang dimiliki insan lebih paripurna jika dibandingkan menggunakan makhluk-makhluk yang lainnya. Oleh lantaran itu, tidak mungkin apabila insan bisa menguasai segala ilmu pada global ini. Pencak silat adalah permainan pada mempertahankan diri menggunakan kemampuan menangkis, menyerang, dan membela diri.

Proses belajar mengajar menjadi proses hubungan antara murid menggunakan pengajar dan asal belajar lainnya perlu didukung menggunakan penggunaan media yang tepat. Oleh lantaran itu, Anda menjadi calon pengajar wajib bisa mengidentifikasi banyak sekali jenis media yang tersedia dan cocok dipakai buat mendukung aktivitas pembelajaran tertentu. Jenis media dalam biasanya mampu berupa benda-benda orisinal yang terdapat lingkungan kurang lebih kita ataupun output produksi.

Sebelum membahas lebih jauh penggunaan media pembelajaran, mari sama-sama disepakati dulu apa yang dimaksud dengan media. Istilah media pembelajaran terdiri dari dua istilah yaitu "media" dan "pembelajaran". Secara linguistik, kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang artinya perantara. Dalam bahasa Inggris, media merupakan bentuk jamak berdasarkan istilah media yang berarti pengantar dan saluran. Sedangkan pada bahasa Arab sinonim istilah media adalah *wasa'il* yang berarti jalan atau sarana (Sadiman, Rahardjo dan Haryono 2014; Wehr 1974:1069).

Kata kunci kedua yang mengiringi kata media pembelajaran merupakan istilah pembelajaran (*instruction*). Menurut Gagne dkk, pembelajaran merupakan rangkaian insiden yang terjadwal dan berorientasi buat mencapai output belajar (Gagne et al. 2005:1-2). Menurut Undang-undang Republik Indonesia, pembelajaran merupakan proses hubungan anak didik menggunakan guru dan asal belajar dalam lingkungan belajar (UU RI No. 20 2003 2003: 2). Sejalan menggunakan kedua definisi tersebut, Suparman menyatakan bahwa makna pembelajaran mencakup aktivitas belajar dan mengajar (KBM) (Suparman 2012:10).

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses menghasilkan dan menyebarkan media pembelajaran melalui proses penelitian sebagai akibatnya bias membentuk media pembelajaran yang valid dan dievaluasi layak buat dipakai pada proses pembelajaran. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran bisa dilaksanakan menggunakan pendekatan penelitian kombinasi, dimana data penelitiannya terdiri berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif.

Secara bahasa, pengembangan berarti proses penerjemahan spesifikasi rancangan ke pada bentuk produk (Muhammad Yaumi 2018:82). Menurut Wahyudi, suatu pengembangan bertujuan buat menaikkan fungsi, manfaat, dan jangkauan menurut teknologi yang terdapat (Wahyudi, Handayani, dan Herwanto 2017:102). Selain itu, pengembangan pula bertujuan buat memperbaiki dan menaikkan media yang terdapat supaya sebagai lebih baik (Hudha dan Rondonuwu 2019:801). Terdapat beberapa penelitian yang relevan mengenai Pengembangan Media pembelajaran dalam pembelajaran misalnya yang dilakukan oleh Edi Wibowo yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar E-Modul dengan Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi pencak silat untuk siswa sekolah menengah pertama.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu memaparkan hasil pengembangan produk, diuji tingkat validasinya, dan kelayakan produk. Rentang pengukuran dalam menentukan kategori kelayakan adalah dengan menggunakan 4 skala *likert*. Data yang telah diperoleh melalui angket berupa nilai kuantitatif akan diubah menjadi nilai kualitatif. Berikut tabel pemberian skor untuk angket:

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Dari data yang dikumpulkan, kita hitung rata-ratanya dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Skor Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor

n = Jumlah Penilai

Selanjutnya dari data yang diperoleh baik diubah menjadi nilai kualitatif berdasarkan kriteria penilaian ideal.

Tabel 2. Kriteria Penilai Ideal Produk

Interval Skor	Kategori
$X \geq (\bar{X} + 1.SBi)$	Sangat Baik
$(\bar{X} + 1.SBi) > X \geq \bar{X}$	Baik
$\bar{X} > X \geq (\bar{X} - 1.SBi)$	Kurang Baik
$X < (\bar{X} - 1.SBi)$	Tidak Baik

Keterangan tabel:

X = Rata-rata jumlah skor yang diperoleh dari penelitian

\bar{X} = rata-rata jumlah skor ideal menggunakan rumus:

$\bar{X} = (1/2) \cdot (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$

SBi = simpangan baku skor ideal, dengan koefisien 1 (satu) menggunakan rumus:

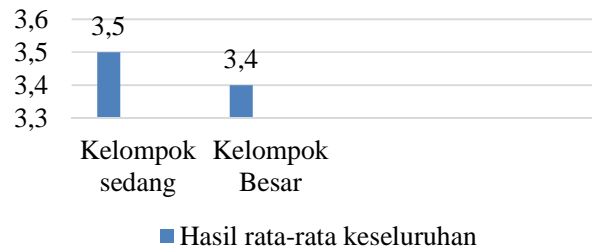
SBi = $(1/6) \cdot (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$

Dalam analisis data, skor tertinggi adalah 4 dan skor terendah adalah 1. Ketika data yang terkumpul diolah, bahan ajar yang dikembangkan mengetahui relevansinya. Nilai minimal kelayakan materi pembelajaran ditentukan oleh nilai dalam kategori “Baik”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran pencak silat materi aktivitas pembelajaran sikap dasar pencak silat. Untuk melihat kelayakan media

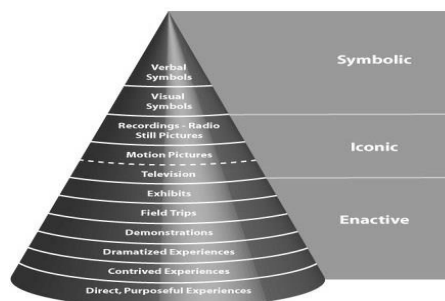
pembelajaran pencak silat pada materi Aktivitas pembelajaran sikap dasar pencak silat, maka dapat diketahui dari hasil uji coba skala sedang dan pemanfaatan Media pembelajaran pencak silat di SMPS IT Al-Hijrah.



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Uji Coba Awal dan Implementasi

Hasil uji coba pada kelompok sedang dengan sampel 10 orang siswa dari kelas VII A SMPIT Al-Hijrah diketahui bahwa media pembelajaran pencak silat ini mendapatkan nilai rata-rata skor 3,5 dan persentase 87% dengan kategori produk sangat baik tanpa revisi. Selanjutnya kelayakan media pembelajaran pencak silat juga dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pencak silat untuk siswa sebanyak 29 orang dari kelas VII B SMPIT Al-Hijrah pada tahap implementasi produk setelah media pembelajaran pencak silat melalui tahap uji coba kelompok sedang, ahli materi dan ahli media serta revisi sesuai dengan saran yang diberikan. Hasil pemanfaatan produk dikelas VII B SMPIT Al-Hijrah diketahui bahwa media pembelajaran pencak silat ini mendapatkan nilai rata-rata skor keseluruhan 3,4 dan persentase sebesar 86 % dengan kategori produk sangat baik tanpa revisi. Dengan demikian hasil rata-rata skor keseluruhan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran pencak silat telah memenuhi syarat kelayakan sebagai media pembelajaran yang layak digunakan di sekolah

Untuk mengetahui layak atau tidaknya Media pembelajaran pencak silat ini sebagai media pembelajaran, salah satu teori yang dapat dijadikan acuan sebagai landasan dalam penilaian pemilihan media dalam proses pembelajaran adalah teori yang disampaikan oleh Edgar Dale yaitu Teori Kerucut Pengalaman Dale. Kerucut Pengalaman atau *cone of experience* menunjukkan pengalaman yang didapat dalam penggunaan media pembelajaran dari yang paling konkret hingga bagian yang paling abstrak. Dalam teori yang disampaikan Edgar Dale ini dirinya menyebutkan kategori pengalaman itu menjadi beberapa bagian yaitu dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dari penilaian tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran pencak silat ini “Layak” menjadi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah, karena dalam media pembelajaran pencak silat ini sudah mencakup beberapa aspek pengalaman yang disampaikan oleh teori Dale seperti terdapat Audio, Gambar, Video, Teks, dan dalam penggunaannya harus secara langsung sehingga lebih interaktif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran pencak silat untuk siswa Sekolah Menengah Pertama dapat disimpulkan yaitu hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran pencak silat untuk siswa SMP yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk guru dan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran pencak silat. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata keseluruhan skor aspek oleh ahli materi tahap pertama sebesar 3,4 kategori sangat baik dan tahap kedua setelah direvisi naik menjadi 3,7 dengan kategori sangat baik, rata-rata keseluruhan skor aspek oleh ahli media tahap pertama sebesar 3,2 kategori sangat baik dan tahap kedua setelah direvisi naik menjadi 3,7 dengan kategori sangat baik, rata-rata keseluruhan skor aspek oleh hasil uji coba awal/respon siswa dalam kelompok sedang sebesar 3,5 dengan kategori sangat baik dan rata keseluruhan skor aspek oleh respon siswa terhadap media pembelajaran pencak silat sebesar 3,4 kategori sangat baik.

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan antara lain: 1) diharapkan media pembelajaran pencak silat ini dapat digunakan disekolah-sekolah lain dengan materi yang lebih lengkap, 2) media pembelajaran pencak silat ini diharapkan dapat menjadi tambahan bahan ajar yang variatif untuk pembelajaran pencak silat disekolah, 3) pada penelitian yang telah dilakukan, belum teruji keefektifan media pembelajaran Pencak Silat dalam pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti lain berkesempatan untuk menguji lebih lanjut keefektifan media pembelajaran Pencak Silat dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agam, G. A., Rahayu, S., dan Rifai, A. (2016). *Pengaruh Gaya Mengajar Guided Discovery dan Tingkat Motor Educability Terhadap Hasil Belajar Pencak Silat*. *Journal of Physical Education and Sport*, 5(2), 134–139. <https://doi.org/10.15640/jpesm>
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., dan Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design (5 ed.)*. Wardsworth Thomson Learning.
- Iswana, B., dan Siswantoyo, S. (2013). *Model Latihan Keterampilan Gerak Pencak Silat Anak Usia 9-12 Tahun*. *Jurnal Keolahragaan*, 1(1), 26–36. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jk.v1i1.2343>
- Sardirman, A. S. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suparman, M Atwi. (2012). *Desain Instruksional Modern. Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga
- Suwiwa, I. G. (2016). *Multimedia Pembelajaran Pencak Silat Pada Bidang Studi Pjko Kurikulum 2013*. In P. S. P. Olahraga dan P. UNJ (Eds.), *Seminar Nasional Olahraga 2016 Program S3 Pendidikan Olahraga Pascasarjana UNJ* (pp. 140– 156). Jakarta.
- Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003. (2003) *Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301.
- Wahyudi, Slamet., Anik Nur Handayani, dan Heru Wahyu Herwanto. (2017). *Pengembangan Sumber Belajar Mata Kuliah Sistem Cerdas Kompetensi Jaringan Syaraf Tiruan*. SENTIA 2017 Vol 9. Malang: Politeknik Negeri Malang
- Wehr, H. (1974). *A Dictionary of Modern Written Arabic (3 ed.)*. Otto Harrassowitz
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media