



Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Berbasis *Macromedia Flash 8* Untuk Sekolah Menengah Pertama

¹Riko Valentino, ²Nurul Ihsan

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

¹rikovalentino9@gmail.com, ²nurul_ikhsan@gmail.com

Kata Kunci: Media Pembelajaran Pencak Silat

Abstrak: tujuan dari penelitian ini adalah 1) mengembangkan multimedia interaktif pada mata pelajaran PJOK materi pencak silat menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*. Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg dan Gall. Berdasarkan hasil uji validitas dari ahli materi diperoleh nilai sebesar 4,33 dengan kategori “Valid” sehingga materi dinyatakan baik untuk digunakan. Dari hasil uji validitas ahli media diperoleh nilai sebesar 4,09 dengan kategori “Valid”. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran ini layak dan bisa untuk diuji cobakan. Selanjutnya, berdasarkan uji praktikalitas diperoleh rata-rata sebesar 4,05 dengan kategori “Praktis”. Dari hasil uji efektivitas diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,12 > 1,73$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pembelajaran PJOK materi pencak silat kelas VIII dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran PJOK materi pencak silat Kelas VIII.

Keywords: *Pencak Silat Learning Media*

Abstract: *The purpose of this study is 1) to develop interactive multimedia on the subject of PJOK pencak silat material using the macromedia flash 8 application. This type of research is development research. The development model used in this study is the development model of Borg and Gall. Based on the results of the validity test from the material experts obtained a value of 4.33 with the category "Valid" so that the material is declared good for use. From the results of the validity testing of media experts, it was obtained a value of 4.09 with the category "Valid". So that it can be concluded that this learning media is feasible and can be tested. Furthermore, based on the practicality test obtained an average of 4.05 with the category "Practical". From the results of the effectiveness test, the results of $t_{count} > t_{table}$ are $2.12 > 1.73$. So that it can be concluded that the interactive multimedia learning PJOK pencak silat material class VIII using the application of Macromedia Flash 8 is practical and effectively used as a learning media for PJOK Pencak Silat material Class VIII.*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun dalam pelaksanaannya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan belum berjalan efektif seperti yang diharapkan. “Pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan, dengan perkembangan anak, isi dan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan

dengan perkembangan sehingga menarik dan menyenangkan. Samsudin (2008:1)”.

Ruang lingkup Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 23 (2006 : 23-24), “Tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk SMP kelas VII, VIII, dan IX meliputi (1) Olahraga dan permainan, (2) Aktivitas Senam, (3) Aktivitas Air, (4) Aktivitas Kebugaran, (5)

pendidikan Luar Kelas, (6) Budaya Hidup Sehat. Ruang lingkup permainan olahraga terdapat materi pembelajaran beladiri yaitu pencak silat. Pencak silat merupakan salah satu olahraga beladiri yang terdapat di Indonesia. Pencak silat dapat dimainkan secara perorangan, berpasangan maupun beregu. Menguasai beladiri pencak silat sangat diperlukan penguasaan teknik dasar pencak silat.

Pada pembelajaran materi pencak silat diperlukan sentuhan teknologi dalam proses pembelajaran serta latihan pencak silat, (Ihsan, 2017). Sehingga peserta didik memiliki pengetahuan dan mampu mempraktikkan keterampilan dasar beladiri pencak silat. Namun pada kenyataan banyaknya materi yang harus disampaikan dan dikuasai oleh seorang guru, sering timbul permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran. Permasalahan itu diantaranya terbatasnya penguasaan materi terutama materi tentang beladiri pencak silat, sehingga seringkali terabaikan, melihat dari permasalahan tersebut hendaknya seorang guru pendidikan jasmani memerlukan multimedia pembelajaran yang dapat lebih mengefektifkan kegiatan pembelajaran terutama tentang materi beladiri pencak silat.

Teori penggunaan media dalam proses belajar mengajar yang dikemukakan oleh Dale's cone of experience (Kerucut Pengalaman Dale) bahwa pengaruh media dalam pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar yang akan diterima oleh siswa (Ashar Arsyad, 2010: 10)²⁷. Selain itu, konsentrasi individu juga mempengaruhi hasil belajar dalam pencak silat (Media Ilmu Keolahragaan Indonesia, 2017)

Untuk itu, meninjau dari masalah yang ada maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu guru penjas untuk menyampaikan materi beladiri pencak silat untuk siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama agar kompetensi dari materi dapat tercapai. Ada beberapa media yang dapat dikembangkan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Berbagai jenis media tersebut, multimedia dipandang dapat dikembangkan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Berbagai jenis media tersebut, multimedia dipandang efektif untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran materi beladiri

pencak silat untuk siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama.

Ada dua kategori multimedia pembelajaran, multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia interaktif yaitu penggunaan dapat mengontrol secara penuh apa dan kapan elemen multimedia yang akan ditampilkan.

Ada beberapa bentuk penggunaan komputer sebagai multimedia dalam pembelajaran yaitu penggunaan multimedia presentasi, *Compact Disc* (CD) multimedia interaktif, dan video pembelajaran. CD multimedia interaktif cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa, sifat media ini selain interaktif juga bersifat multimedia terdapat unsur media secara lengkap yang meliputi sound, animasi, video, teks, dan grafis (Rusman, 2012 : 67).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat multimedia pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi pencak silat berbasis teknologi informasi menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* yang diharapkan membuat peserta didik tingkat SMP dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi beladiri pencak silat dapat menyerap materi yang diajarkan dengan baik. Diperlukan suatu pengembangan multimedia pembelajaran pencak silat pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berbasis aplikasi *Macromedia Flash 8*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang di kenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Dapat disimpulkan dari penjelasan di atas penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan dan mengembangkan produk-produk tertentu yang efektif untuk digunakan di sekolah sekolah. Setelah melakukan revisi dari pengembangan produk awal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Uji coba dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan pada 20 orang siswa kelas VIII SMP Pembangunan Laboratorium UNP.

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini adalah: angket/kuisisioner. Uji coba dilakukan 20 orang siswa kelas VIII SMP Pembangunan Laboratorium UNP.

Jenis angket atau kuesioner yang peneliti gunakan adalah *Rating-scale* (skala bertingkat), yaitu sebuah pernyataan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan atau skala pengukuran, misalnya mulai dari sangat setuju sampai ke sangat tidak setuju. Setelah data terkumpul dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan teknik analisis uji validitas dan pratikalitas.

Data yang diperoleh melalui kegiatan validitas dan uji coba, diklasifikasikan menjadi dua yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif mengenai kualitas media diperoleh dari masukan saran dan kritikan ahli media dan ahli materi, dan siswa subjek uji coba, dihimpun dan disimpulkan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

Untuk data kuantitatif dilakukan analisis data penelitian dengan langkah-langkah berikut ini: Hasil review para ahli dan uji coba pada siswa dinilai sesuai dengan format tabel 3.

Berdasarkan aspek yang di review, kemudian dicari rata-rata empirisnya dengan rumus

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

Keterangan :

\bar{X} = skor rata – rata

$\sum x$ = jumlah nilai

n = jumlah responden

Menentukan skor tertinggi dengan cara:

$$\begin{aligned} \text{Skor tertinggi} & \\ &= \text{banyak indikator} \\ &\quad \times \text{skor maksimum} \end{aligned}$$

Pemberian nilai persentase dengan cara

$$\begin{aligned} \text{Nilai} & \\ &= \frac{\text{Jumlah rata – rata skor dari responden}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \\ &\quad \times 100\% \end{aligned}$$

Untuk membuktikan efektivitas penggunaan multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *Macromedia flash 8*, perlu diuji secara statistik dengan rumus *t-test*. *t-test* dapat digunakan untuk menganalisis perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* atau hasil penelitian yang menggunakan *pre-test* dan *post-test one group design* adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md : Mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test*

Xd : defiasi masing-masing subyek sama dengan d- Md

$\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

N : jumlah sampel

Hasil perhutingan tersebut kemudian dibandingkan dengan t_{tabel}

Dengan taraf signifikan α 0,05. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre test* dengan nilai *post test*.

HASIL PENELITIAN

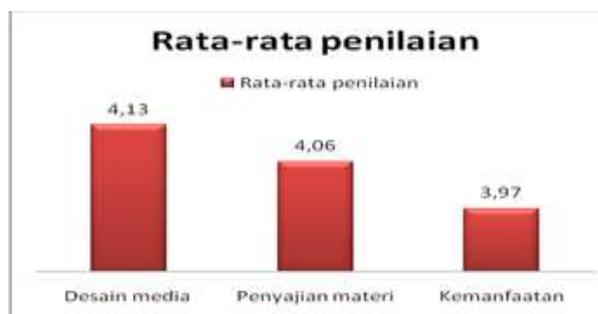
Hasil uji coba

Media pembelajaran yang telah dinilai oleh ahli media dan materi kemudian direvisi dan menjalani tahap uji coba. Uji coba ini menggunakan responden sebanyak 20 orang siswa kelas VIII SMP Pembangunan laboratorium UNP. Berikut ini merupakan hasil penilaian dari uji coba

Tabel 1: Hasil uji coba

	Variabel	Item	Rata-	%	Keterang
1	Desain Media	1 – 5	4.13	83%	Praktis
2	Penyajian	6 – 9	4.06	82%	Praktis
3	Kemanfaatan	10 –	3.97	79%	Praktis
Rata-rata			4,05	81%	Praktis

Berikut merupakan tampilan diagram batang dari data yang tertera dalam tabel uji coba



Gambar: Diagram hasil uji coba

Berdasarkan hasil data uji coba dari 20 orang siswa dapat dilihat pada Tabel 8 didapat rata-rata secara keseluruhan adalah 4,05 dengan persentase 81% dalam kategori sangat praktis. Secara keseluruhan untuk aspek produk sudah berada pada kategori praktis.

Sedangkan Pada diagram gambar 16. Dari hasil uji coba dapat dilihat variabel desain media memperoleh rata-rata 4,13 dengan persentase 83%. Variabel penyajian materi memperoleh rata-rata 4,06 dengan persentase 82% dan variabel kemanfaatan memperoleh rata-rata 3,97 dengan persentase 79%. Maka dapat disimpulkan berdasarkan kriteria yang terdapat pada uji praktikalitas pada siswa produk yang dihasilkan termasuk kedalam kategori praktis baik itu dari segi desain media, penyajian materi dan kemanfaatan.

PEMBAHASAN

Setelah melalui langkah-langkah pengembangan, maka dihasilkan produk media pembelajaran PJOK materi pencak silat berbasis aplikasi *macromedia flash 8*. Langkah-langkah yang dilakukan untuk pengembangan adalah (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validitas Produk, (4) Revisi Produk, (5) Uji coba, (6) Produk akhir.

Setelah melalui tahap perencanaan dan pengembangan produk awal selanjutnya yaitu melakukan validasi produk. Validasi produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran tersebut. Menurut Emzir (273:2012) Validasi produk merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba di lapangan. Validasi ini dapat dilakukan dengan meminta beberapa pakar dalam bidangnya untuk menilai desain produk yang kita buat.

Sesuai dengan pendapat Emzir tersebut peneliti disini melakukan validasi dengan beberapa ahli yaitu 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media.

Dimana ahli tersebut diminta untuk menilai produk yang dikembangkan dengan cara mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti.

Setelah media divalidasi kemudian dilakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar

dari 2 ahli tersebut. Setelah melakukan revisi produk, maka langkah selanjutnya media diuji cobakan kepada siswa. Dalam uji coba untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti melakukan uji praktikalitas. Dalam uji praktikalitas penilaian dilakukan oleh siswa. Hasil uji tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui praktikalitas media tersebut.

Hasil dari penilaian ahli media di tinjau dari variabel (1) tampilan dengan persentase 90%, (2) kemudahan dengan persentase 98%, dan (3) kemanfaatan 75%. Secara keseluruhan didapat rata-rata dari penilaian ahli media adalah 81%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat validasi di tinjau dari aspek media pada Media Pembelajaran PJOK materi pencak silat kelas VIII berbasis Aplikasi *macromedia flash 8* adalah Setuju/Valid/baik.

Hasil penilaian dari ahli materi ditinjau dari variabel (1) Kualitas Isi dan tujuan dengan persentase 84%, (2) Kualitas Teknis 92%, dan (3) Kualitas Evaluasi 80%. Secara keseluruhan didapat rata-rata dari penilaian ahli materi adalah 86%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat validasi ditinjau dari aspek materi pada Media Pembelajaran PJOK materi pencak silat kelas VIII berbasis Aplikasi *macromedia flash 8* adalah setuju/valid/baik.

Hasil penilaian dari uji praktikalitas oleh siswa ditinjau dari variabel (1) desain media 83%, (2) penyajian materi 82%, dan (3) kemanfaatan 79%. Secara keseluruhan didapat rata-rata dari uji praktikalitas adalah 81%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat praktikalitas dari media Pembelajaran PJOK materi pencak silat kelas VIII berbasis aplikasi *macromedia flash 8* adalah baik/praktis.

Untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran yang digunakan maka perlu adanya tes. Tes di lakukan sebelum (*pre test*) dan setelah (*post test*) penggunaan media pembelajaran PJOK materi pencak silat kelas VIII berbasis aplikasi *macromedia flash 8*. Hasil tes tersebut dianalisis menggunakan rumus statistik yaitu uji *t*. Dari hasil *pre test* di dapat rata-rata nilai siswa adalah 45,82. Sedangkan pada *post test* didapat rata-rata nilai siswa adalah 75,35. Peningkatan dari rata-rata antara nilai *pre test* dan *post test* sebesar 29,53. Dengan jumlah siswa yang

lulus KKM adalah 16 siswa dari total 20 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PJOK materi pencak silat kelas VIII berbasis aplikasi *macromedia flash 8* layak untuk digunakan dan efektif dalam proses pembelajaran PJOK materi pencak silat kelas VIII.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan didapatkan kesimpulan:

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa CD media pembelajaran Multimedia Interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* pada mata pelajaran PJOK materi pencak silat kelas VIII.
2. Berdasarkan dari hasil penilaian validator materi terhadap media yang dibuat didapat rata-rata sebesar 4,33 dalam kategori valid. Hasil penilaian validator media didapat rata-rata sebesar 4,09 dalam kategori valid. Sehingga diketahui bahwa media pembelajaran PJOK materi pencak silat kelas VIII berbasis aplikasi *macromedia flash* valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Dari hasil uji coba produk media pembelajaran yang dibuat didapat rata-rata praktikalitasnya sebesar 4,05 dengan persentase 81% dalam kategori baik/praktis. Maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran PJOK materi pencak silat kelas VIII berbasis aplikasi *macromedia flash 8* praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran PJOK materi pencak silat kelas VIII.
4. Dari hasil uji efektivitas didapat hasil thitung adalah 2,12 dengan ttabel 1,73 dengan $df = N-1$ yaitu $20 - 1 = 19$ diperoleh $ttabel = 1,73$ pada taraf signifikansi $\alpha 0,05$. Dengan demikian dapat dilihat bahwa $thitung > ttabel$ yaitu $2,12 > 1,73$. Maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran PJOK materi pencak silat kelas VIII berbasis aplikasi *macromedia flash 8* efektif digunakan dalam proses pembelajaran PJOK materi pencak silat kelas VIII.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2013. (ed. rev). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- _____. 2006. *Badan Standar Nasional Pendidikan tingkat SMP/MTsN*
- _____. 2017. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia 7. vol 2*
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. London: The C.V. Mosby Company
- Ihsan, 2017. *Development of speed measurement system for pencak silat kick based on sensor technology publication Name: IOP Confrence Series: Material Scien and Engineering* vol. 180, 22 March 2017
- Ihsan, N. 2014. *The analysis of the physical condition, will pencak silat construction training center students (PPLP) of west sumatera*. Publication Name : International Seminar Of Sport Culture and Achievement.
- Rusman, Kurniawan dkk. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Dan komunikasi: ed 1*. Jakarta: Rajawali Pers
- Samsudin. 2008. *Prosedur Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Litera