

Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Tentang Variasi Permainan Pencak Silat Berbasis Aplikasi Articulate Storyline

Salsa Rizky Aulia, Ari Wibowo Kurniawan

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: salsarizky990@gmail.com

Paper received: 2-12-2021; revised: 20-12-2021; accepted: 28-12-2021

Abstract

The purpose of this study is to develop a learning media product application of variations in the game of pencak silat for the fourth grade primary school KKG PJOK in Kedungkandang District, Malang City. This research uses the Research and Development method. The results of the learning expert evaluation were 73 percent, the media expert evaluation results were 96 percent, the game expert analysis results were 96 percent, the PJOK expert analysis results were 75 percent, the results of the analysis of the martial arts expert obtained 89 percent, the results of small group trials were obtained 84 percent and the results of large group trials were obtained 86 percent. Based on these results, it is concluded that products produced are stated to have accuracy, attractiveness, suitability, ease, clarity, and effectiveness for use.

Keywords: learning media; game pencak silat

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah yaitu mengembangkan sebuah produk media pembelajaran aplikasi tentang variasi permainan pencak silat untuk KKG PJOK Sekolah Dasar kelas IV di Kecamatan Kedungkandang Kota Malang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* atau penelitian pengembangan. Hasil dari evaluasi pembelajaran diperoleh 73 persen, hasil dari evaluasi ahli media diperoleh 96 persen, hasil analisis ahli permainan diperoleh 96 persen, hasil analisis ahli PJOK diperoleh 75 persen, hasil analisis ahli pencak silat diperoleh 89 persen, hasil dari uji coba kelompok kecil diperoleh 84 persen dan hasil uji coba kelompok besar diperoleh 86 persen. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan dinyatakan memiliki ketepatan, kemenarikan, kesesuaian, kemudahan, kejelasan, dan keefektifan untuk digunakan.

Kata kunci: media pembelajaran; permainan; pencak silat

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang meningkatkan, mengubah pengetahuan, serta sekelompok orang dalam mencerdaskan kehidupan manusia yaitu melalui kegiatan belajar mengajar. Kemudian di dalam tingkatan sekolah ada tiga jenis tingkatan yang pertama yaitu PAUD, kemudian SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi (Universitas) dan terdapat beberapa bidang studi yang diajarkan, seperti jurusan PJOK. Jurusan PJOK ialah suatu proses yang dimana pendidikan itu melaksanakan kegiatan jasmani dimana yang dilakukan menurut sistem dan berhaluan dan bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek kebugaran, aspek kesehatan, stabilitas emosional, keterampilan gerak siswa, keterampilan berpikir kritis, serta tindakan moral dan penalaran (Bastaman Sasmito Aji, 2016). Bisa diartikan bahwa pendidikan jasmani merupakan kegiatan yang dilakukan guna meningkatkan kemampuan gerak, kemampuan berpikir, stabilitas emosional dan dapat mengembangkan kebugaran jasmani seseorang. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan telah menjadi bagian integral dari program pendidikan keseluruhan. Pada materi PJOK memuat sebagian materi pembelajaran

didalamnya. Salah satu materi pembelajaran di sekolah yaitu materi pencak silat. Bahkan pembelajaran pencak silat ditemukan pada KI dan KD pelajaran PJOK Sekolah Dasar kelas IV disebutkan bahwa:

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Permendikbud KI dan KD PJOK SD/MI K-13 Revisi 2017)

Kompetensi Inti Kelas IV	Kompetensi Inti Kelas IV
Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berlandaskan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
Kompetensi Inti Kelas IV	Kompetensi Dasar Kelas IV
Menerapkan gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor untuk membentuk gerak dasar seni beladiri.	Mempraktikkan gerak dasar lokomotor dan non lokomotor untuk membentuk gerak dasar seni beladiri.

Hal ini dapat digunakan pendidik pada saat pembelajaran untuk mengembangkan perangkat pembelajaran pada materi pencak silat. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah juga terdapat pendidikan jasmani. Pembelajaran ialah suatu tindakan yang mengikutsertakan seseorang supaya mendapatkan ilmu, keterampilan dan nilai-nilai baik guna memanfaatkan bermacam-macam sumber dalam belajar (Setiawan & Triyanto, 2014). Bisa diartikan bahwa proses pembelajaran adalah untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, perubahan sikap dan pola pikir positif, dalam hal ini melibatkan respon antara pendidik dan peserta didik.

Pembelajaran merupakan proses yang sangat penting dengan tersedianya media pembelajaran maka dapat menunjang atau memfasilitasi berlangsungnya sebuah proses pembelajaran. Pendapat lain yang mengatakan media pembelajaran merupakan media untuk pendidik dalam mengajar beserta tempat informasi dari pendidik ke siswa (Falahudin, 2014). Kata lain media pembelajaran merupakan media atau alat yang dipakai oleh guru untuk mengajar sehingga dapat tersampaikan materi kepada siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Media tersebut dapat digunakan untuk membuat pengalaman yang lebih nyata, memotivasi dalam belajar, memperkuat daya serap belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran yang dipakai peneliti berupa aplikasi yaitu aplikasi *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan *software* yang mana digunakan untuk media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran yang digunakan perangkat lunak ini juga layak digunakan sama seperti media interaktif lain (Purnama & Asto B, 2014). Terdapat pendapat lain yaitu Multimedia interaktif yang digunakan aplikasi ini memberikan kesan menarik sebagai media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini dapat membantu fitur *flash* untuk membuat animasi tetapi memiliki *interface* yang sederhana seperti PPT. Media ini tersedia bermacam-macam *template* yang bisa dipakai dalam pembuatan media interaktif contohnya yaitu membuat soal latihan tes (Budiono, 2014). Jadi aplikasi *articulate storyline* ini lebih menarik siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena telah terdapat berbagai jenis dalam bentuk yang diinginkan seperti gambar, teks, video, audio dan sebagainya, dengan

aplikasi tersebut sangat memungkinkan bahwa siswa akan lebih tertarik dan meningkatkan daya serap saat proses pembelajaran berlangsung.

Telah terdapat beberapa materi PJOK yang diajarkan di jenjang SD kelas IV, salah satunya adalah gerak lokomotor dan non lokomotor. Menurut Hanief & Sugito (2015) gerak lokomotor merupakan suatu gerak dimana tubuh bisa berpindah tempat dari titik satu ke titik lainnya. Di sekolah dasar umumnya gerak lokomotor yang sering dijumpai yaitu lari, jalan, lompat, dan loncat. Sedangkan gerak non lokomotor menurut Hanief & Sugito (2015) merupakan proses menggerakkan anggota tubuh pada porosnya lalu seseorang tidak berpindah tempat. Dalam gerak lokomotor dan non lokomotor terdapat beberapa materi salah satunya yang digunakan oleh peneliti yaitu materi pencak silat. Pencak silat atau yang disebut silat merupakan seni beladiri tradisional khas Indonesia. Kesenian ini secara luas dikenal di berbagai Negara (Roji & Yulianti, 2017).

Pencak silat merupakan materi umum diajarkan pada saat proses pembelajaran siswa kurang tertarik dalam pemberian materi pencak silat yang diberikan oleh pendidik, sehingga siswa cepat merasa bosan karena pembelajaran yang monoton dan metode belajar latihan. Hal demikian dapat memicu peserta didik tidak menerima pembelajaran dengan baik. Pada tahap ini sebagian besar anak didik lebih menyukai proses pembelajaran yang lebih banyak mengandung unsur permainan. Pada saat anak bermain atau diberikan permainan pada materi PJOK anak selalu memberikan *feedback* gembira dan menyenangkan (Setiawan & Triyanto, 2014). Permainan dirancang untuk mengembangkan kemampuan seseorang untuk menjadikan proses belajar menarik agar siswa melakukan pembelajaran dengan mudah dan rasa senang.

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi yang semakin modern, maka teknologi bisa dijadikan alat untuk kegiatan sehari-hari, bahkan untuk proses pembelajaran khususnya di saat pembelajaran *daring* seperti saat ini. Untuk menunjang permainan-permainan agar lebih menarik dalam proses pembelajaran, maka variasi permainan dikemas dalam di dalam aplikasi bernama *Articulate Storyline* yang telah dijelaskan oleh peneliti. Dengan adanya media pembelajaran berupa aplikasi ini bisa membantu pendidik dalam proses pembelajaran *daring*, disamping itu siswa juga akan tertarik saat mendapatkan materi pencak silat yang diajarkan karena didalam aplikasi disajikan gambar, video, musik yang akan membuat siswa antusias mengikuti dan menerima pembelajaran materi pencak silat.

Peneliti menggunakan subjek KKG PJOK SD Kecamatan Kedungkandang untuk melakukan penelitian guna menyelesaikan syarat mata kuliah skripsi. Dengan jumlah subjek sebanyak 26 orang guru PJOK SD dilakukan analisis kebutuhan dengan menyebarkan angket pada tanggal 15 Juli 2020 melalui *google formulir*, maka diperoleh hasil bahwa yaitu 81% menjawab memberi materi pencak silat. kemudian pada pertanyaan tentang apakah Bapak/Ibu Guru mengajarkan gerak pencak silat melalui permainan yaitu ada 73% tidak memberikan permainan pencak silat, lalu pada pertanyaan tentang apakah peserta didik antusias diberikan materi pencak silat ke dalam permainan yaitu terdapat 89% peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran. Lalu pada pertanyaan tentang apakah pendidik pernah menggunakan aplikasi *articulate storyline* yaitu 96% menjawab belum pernah menggunakan aplikasi *articulate storyline*. Sebanyak 100% guru setuju apabila diadakannya penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Tentang Variasi Permainan Pencak Silat Berbasis *Articulate Storyline* untuk KKG PJOK Sekolah Dasar Kelas IV di Kecamatan

Kedungkandang Kota Malang. Sedangkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada ketua KKG PJOK SD Kecamatan Kedungkandang didapatkan hasil bahwa selama daring pembelajaran hanya dilakukan melalui *Whatsapp* saja, dan dirasa kurang efektif, oleh karena itu pendidik membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan menarik, selain itu siswa juga antusias jika diberikan materi pencak silat melalui permainan, tentunya permainan-permainan yang baru juga akan membuat siswa tertarik dan antusias dalam menerima materi, karena terkadang permainan yang umum dan sering dilakukan membuat mereka kurang antusias.

Beberapa penelitian dan pengembangan terdahulu yang sejenis, yaitu hasil penelitian menunjukkan “aplikasi media interaktif animasi 3D teknik-teknik pencak silat berbasis android” terlaksana dengan sesuai harapan, tombol dalam aplikasi dapat digunakan dan diharapkan bermanfaat dalam proses pembelajaran dalam mengenal kesenian dan teknik-teknik pencak silat, dan aplikasi ini dapat digunakan disemua perangkat android. Namun, aplikasi yang dikembangkan pada penelitian tersebut adalah aplikasi media interaktif, pada penelitian yang akan dilakukan oleh penulis menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Kemudian, pada aplikasi yang dikembangkan tersebut hanya memuat materi saja, tidak ada variasi-variasi permainan dalam pembelajaran pencak silat. Pada penelitian yang akan dilakukan penulis, akan dikembangkan juga variasi permainan gerak lokomotor dan *non-lokomotor* pencak silat (Waskita, Fiati, & Murti, 2018).

Penelitian yang serupa juga yaitu skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Pencak Silat Untuk Siswa Sekolah Dasar” dalam penelitiannya membahas tentang mengembangkan media pembelajaran video dan buku Pencak Silat yang berkembang saat ini pada lingkungan belajar di Sekolah Dasar se kecamatan Kepanjen. Penulis berpendapat bahwa buku dirasa kurang menarik minat siswa dalam pembelajaran PJOK, karena siswa perlu mendapatkan inovasi-inovasi lain seperti siswa lebih tertarik dengan adanya teks, gambar, video, audio, yang digabungkan menjadi satu bagian yaitu aplikasi (R. A. (Universitas N. M. Akbar & Hariyanto, 2020).

Dengan adanya masalah yang sudah ada dan sudah dibahas sebelumnya peneliti memecahkan masalah tersebut dengan cara mengembangkan media pembelajaran aplikasi tentang variasi permainan pencak silat untuk KKG PJOK Sekolah Dasar. Variasi permainan ini terdapat 5 macam permainan yang dirancang dan difokuskan pada materi pencak silat yang dikemas dalam sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk pembelajaran khususnya pada saat *daring*. Berdasarkan latar belakang peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Tentang Variasi Permainan Pencak Silat Yang Dikemas dalam Aplikasi *Articulate Storyline* Untuk KKG PJOK Sekolah Dasar Kelas IV di Kecamatan Kedungkandang Kota Malang”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan sebuah produk berupa aplikasi yang bisa dipakai sebagai media pembelajaran yang berisi variasi permainan pencak silat untuk mengatasi beberapa masalah dalam pembelajaran PJOK khususnya pada saat pembelajaran daring yang dikarenakan oleh adanya pandemi virus *covid-19* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar baru dan sumber belajar yang baru dalam pembelajaran PJOK pada jenjang SD kelas IV.

2. Metode

Dalam penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan model penelitian pengembangan menurut Lee and Owens, menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yaitu cara-cara sebagai berikut: (1) Analisis yaitu mengumpulkan data yang disebut

analisis kebutuhan dengan cara membagikan angket dan wawancara, (2) Desain merupakan tahap perencanaan produk yaitu mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan yang nantinya akan dikembangkan, (3) Pengembangan yaitu tahap mengembangkan produk media pembelajaran variasi permainan pencak silat dengan cara mengambil video, merekam audio, memasukkan materi, mengedit dan sebagainya. Untuk meninjau validasi dari produk pengembangan aplikasi tentang variasi permainan pencak silat akan diuji coba oleh ahli pembelajaran, ahli media, ahli permainan, ahli PJOK dan ahli pencak silat untuk dapat memperbaiki kekurangan produk, (4) Implementasi yaitu tahap uji coba dan (5) Evaluasi digunakan untuk mengetahui seberapa layaknya produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Peneliti untuk rancangan uji coba akan melaksanakan kajian berdasarkan catatan dan saran dari lima ahli yang terdiri dari ahli pembelajaran, ahli media, ahli permainan, ahli PJOK dan ahli pencak silat. Kemudian uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Subjek uji coba untuk kelompok kecil yaitu 8 orang guru KKG PJOK SD Kecamatan Kedungkandang Kota Malang, sedangkan subjek uji coba kelompok besar yaitu 18 orang guru KKG PJOK SD Kecamatan Kedungkandang Kota Malang, subjek evaluasi para ahli yaitu 1 orang ahli pembelajaran, 1 orang ahli media, 1 orang ahli permainan, 1 orang ahli PJOK dan 1 orang ahli pencak silat. Dalam penelitian ini telah diperoleh data berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yaitu diperoleh dari hasil evaluasi para ahli dan wawancara dengan ketua KKG PJOK Kecamatan Kedungkandang Kota Malang yang berupa saran-saran dan penjelasan. Kemudian sedangkan data kuantitatif yaitu diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil dan hasil uji coba kelompok besar yang berupa angka.

Teknik analisis data yang dipakai untuk penelitian dan pengembangan media pembelajaran aplikasi tentang variasi permainan pencak silat untuk KKG PJOK sekolah dasar kelas IV menggunakan *statistic deskriptif*. Teknik yang dipakai dalam mengumpulkan data yaitu menggunakan skala *Likert*. Jawaban dari pertanyaan skala *Likert* ini mempunyai tingkatan dari sangat positif sampai sangat negatif, untuk jawaban akan diberi skor (4) yang berarti sangat setuju, (3) setuju, (2) ragu-ragu dan (1) tidak setuju (Sugiyono, 2017).

Tabel 2. Skala Evaluasi Pernyataan (Sugiono, 2017)

No	Kategori	Pilihan	Skor
1.	Sangat Setuju	A	4
2.	Setuju	B	3
3.	Ragu-ragu	C	2
4.	Tidak Setuju	D	1

Rumus untuk mendapatkan data berbentuk deskriptif kuantitatif dengan persentase yang dikatakan Akbar & Sriwiyana, di bawah ini yaitu:

$$V = \frac{TSEV}{S-max} \times 100\% \tag{1}$$

Keterangan:

- V : Validitas
- TSEV : Total skor empirik validator
- S-max : Skor maksimal yang diharapkan
- 100% : Bilangan konstanta

Kemudian untuk mempermudah bagian ketepatan data hasil menganalisis persentase bisa dilibatkan pada persentase yang sudah diperoleh. Penggolongan kategorisasi persentase yaitu:

Tabel 3. Parameter Status Produk (Irawan & Japarianto, 2013)

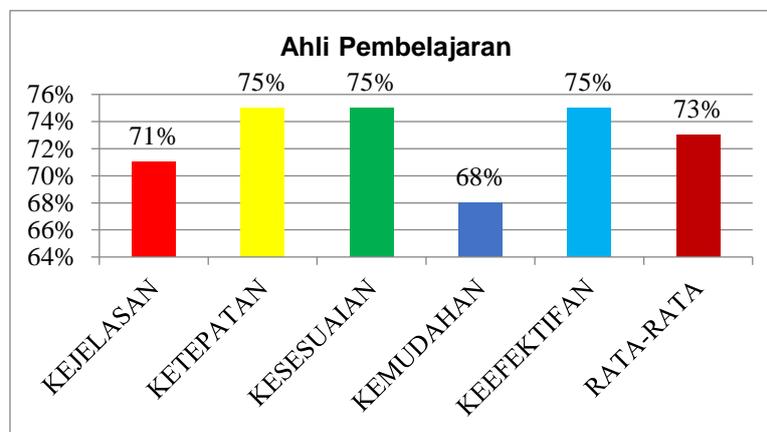
Kriteria	Keterangan	Makna
75,01%-100,00%	Sangat Valid	Digunakan tanpa revisi
50,01%-75,00%	Cukup Valid	Digunakan dengan revisi kecil
25,01%-50,00%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
00,00%-25,00%	Sangat Tidak Valid	Terlarang digunakan

3. Hasil dan Pembahasan

Disajikan data dari bahasan ini mencakup data dari: 1) justifikasi ahli pembelajaran, 2) justifikasi ahli permainan SD, 3) justifikasi ahli PJOK, 4) justifikasi ahli media, 5) validasi ahli pencak silat, 6) uji coba kelompok kecil, 7) uji coba kelompok besar.

Tabel 4. Hasil Analisis Data Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kejelasan	71%	Cukup Valid
2	Ketepatan	75%	Cukup Valid
3	Kesesuaian	75%	Cukup Valid
4	Kemudahan	68%	Cukup Valid
5	Keefektifan	75%	Cukup Valid
Rata-Rata		73%	Cukup Valid

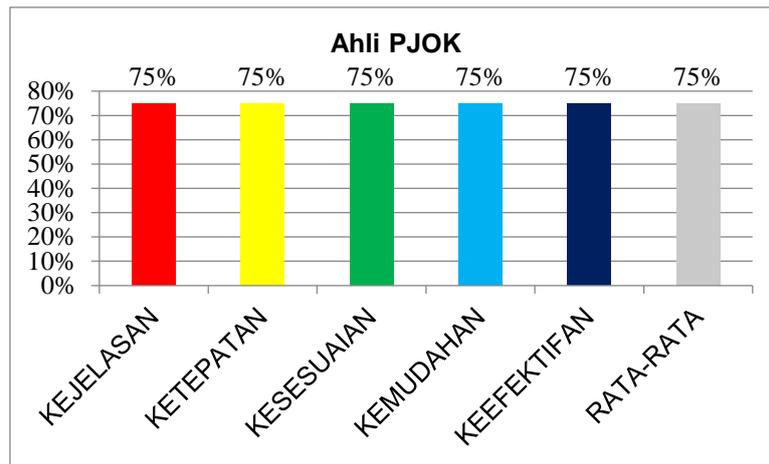


Gambar 1. Diagram Hasil Analisis Data Ahli Pembelajar

Bersumber pada hasil menganalisis perolehan data yang didapatkan melalui ahli pembelajaran sebesar 73% hasil itu diperoleh dengan berlandaskan pedoman-pedoman yang telah dibuat. Tahap selanjutnya dengan mengkonversikan hasil tersebut kedalam tabel kategorisasi kelayakan yang mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan kategori cukup valid dan layak diimplementasikan dalam uji coba kelompok.

Tabel 5. Hasil Analisis Data Ahli PJOK

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kejelasan	75%	Cukup Valid
2	Ketepatan	75%	Cukup Valid
3	Kesesuaian	75%	Cukup Valid
4	Kemudahan	75%	Cukup Valid
5	Keefektifan	75%	Cukup Valid
Rata-Rata		75%	Cukup Valid

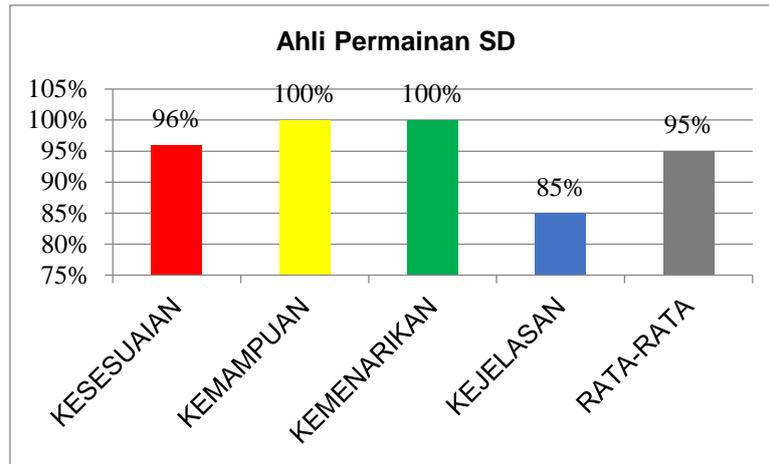


Gambar 2. Diagram Hasil Analisi Data Ahli PJOK

Bersumber pada hasil menganalisis perolehan data yang didapatkan melalui ahli PJOK sebesar 75% hasil itu diperoleh dengan berlandaskan pedoman-pedoman yang telah dibuat. Tahap selanjutnya dengan mengkonversikan hasil tersebut kedalam tabel kategorisasi kelayakan yang mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan kategori cukup valid dan layak diimplementasikan dalam uji coba kelompok.

Tabel 6. Hasil Analisis Data Ahli Permainan

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kesesuaian	96%	Sangat Valid
2	Kemampuan	100%	Sangat Valid
3	Kemenarikan	100%	Sangat Valid
4	Kejelasan	85%	Sangat Valid
Rata-Rata		95%	Sangat Valid

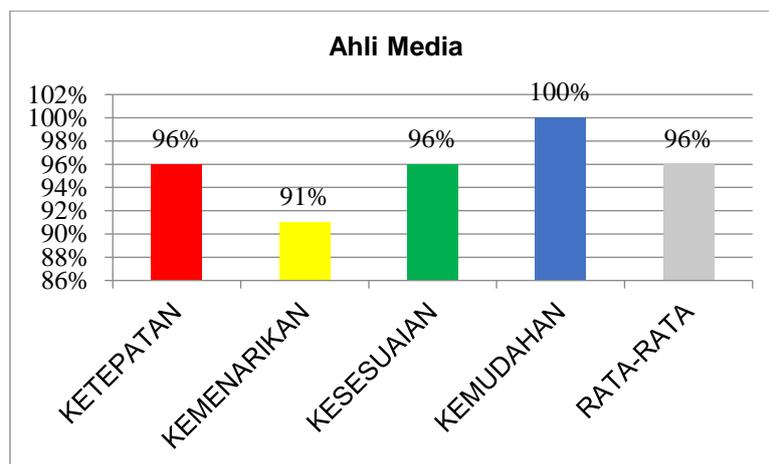


Gambar 3. Diagram Hasil Analisis Data Ahli Permainan SD

Bersumber pada hasil menganalisis perolehan data yang didapatkan melalui ahli permainan SD sebesar 95% hasil itu diperoleh dengan berlandaskan pedoman-pedoman yang telah dibuat. Tahap selanjutnya dengan mengkonversikan hasil tersebut kedalam tabel kategorisasi kelayakan yang mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat valid dan layak diimplementasikan dalam uji coba kelompok.

Tabel 7. Hasil Analisis Data Ahli Media

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Ketepatan	96%	Sangat Valid
2	Kemenarikan	91%	Sangat Valid
3	Kesesuaian	96%	Sangat Valid
4	Kemudahan	100%	Sangat Valid
Rata-Rata		96%	Sangat Valid

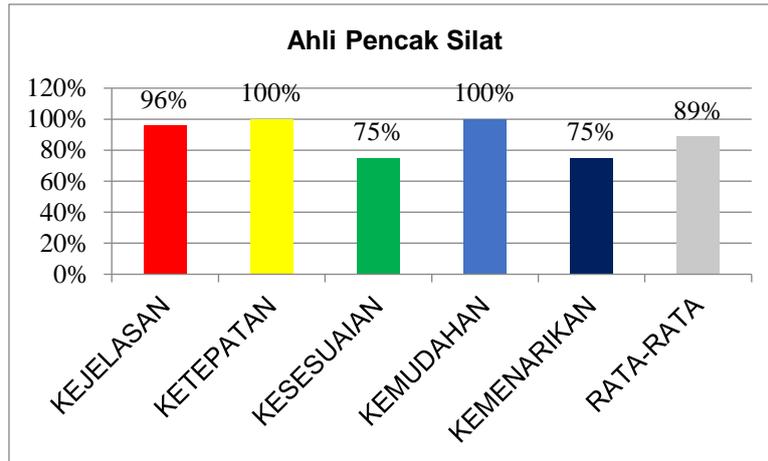


Gambar 4. Diagram Hasil Analisis Data Ahli Media

Bersumber pada hasil menganalisis perolehan data yang didapatkan melalui ahli media sebesar 96% hasil itu diperoleh dengan berlandaskan pedoman-pedoman yang telah dibuat. Tahap selanjutnya dengan mengkonversikan hasil tersebut kedalam tabel kategorisasi kelayakan yang mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat valid dan layak diimplementasikan dalam uji coba kelompok.

Tabel 8. Hasil Analisis Data Ahli Pencak Silat

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kejelasan	96%	Sangat Valid
2	Ketepatan	100%	Sangat Valid
3	Kesesuaian	75%	Cukup Valid
4	Kemudahan	100%	Sangat Valid
5	Kemenarikan	75%	Cukup Valid
Rata-Rata		89%	Sangat Valid

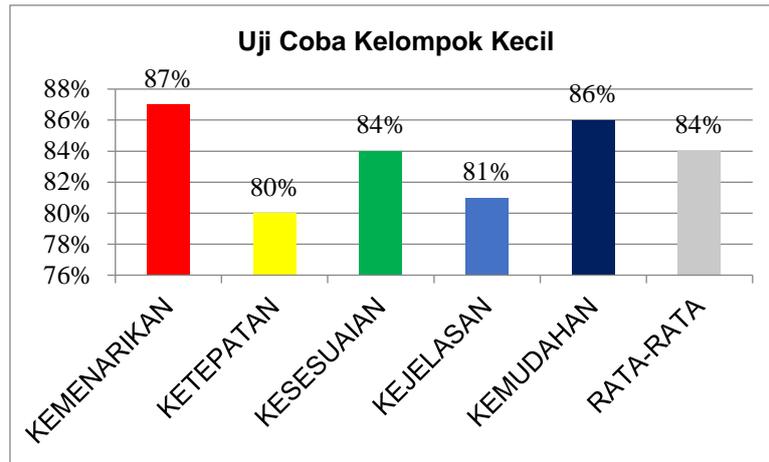


Gambar 5. Diagram Hasil Analisis Data Ahli Pencak Silat

Bersumber pada hasil menganalisis perolehan data yang didapatkan melalui ahli pencak silat sebesar 89% hasil itu diperoleh dengan berlandaskan pedoman-pedoman yang telah dibuat. Tahap selanjutnya dengan mengkonversikan hasil tersebut kedalam tabel kategorisasi kelayakan yang mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat valid dan layak diimplementasikan dalam uji coba kelompok.

Tabel 9. Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kemenarikan	96%	Sangat Valid
2	Ketepatan	100%	Sangat Valid
3	Kesesuaian	75%	Cukup Valid
4	Kejelasan	100%	Sangat Valid
5	Kemudahan	75%	Cukup Valid
Rata-Rata		89%	Sangat Valid

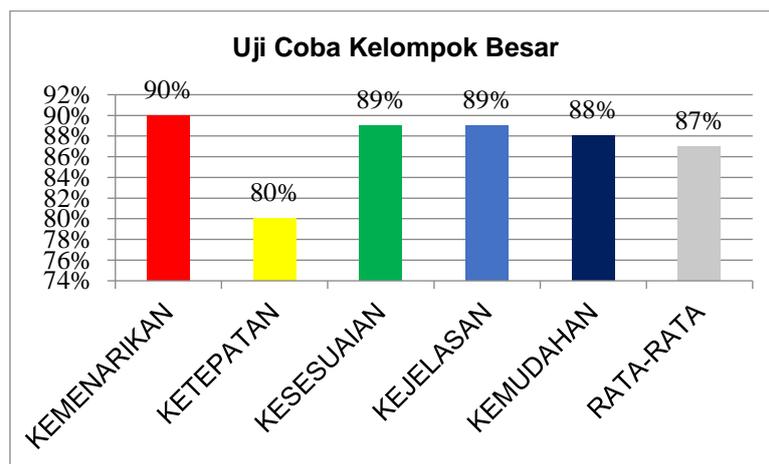


Gambar 6. Diagram Bagian Uji Coba Kelompok Kecil

Bersumber pada hasil menganalisis perolehan data yang didapatkan pada uji coba kelompok kecil sebesar 84%, hasil itu diperoleh dengan berlandaskan pedoman-pedoman yang telah dibuat. Tahap selanjutnya dengan mengkonversikan hasil tersebut kedalam tabel kategorisasi kelayakan yang mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan kategori kriteria sangat valid dan layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tabel 10. Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kemenarikan	90%	Sangat Valid
2	Ketepatan	80%	Sangat Valid
3	Kesesuaian	89%	Sangat Valid
4	Kejelasan	89%	Sangat Valid
5	Kemudahan	88%	Sangat Valid
Rata-Rata		87%	Sangat Valid



Gambar 7. Diagram Bagian Uji Coba Kelompok Besar

Bersumber pada hasil menganalisis perolehan data didapatkan pada uji coba kelompok besar sebesar 87%, hasil itu diperoleh dengan berlandaskan pedoman-pedoman yang telah dibuat. Tahap selanjutnya dengan mengkonversikan hasil tersebut kedalam tabel kategorisasi

kelayakan yang mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan kategori kriteria sangat valid dan layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

Produk akhir penelitian ini berupa media pembelajaran variasi permainan pencak silat yang dikemas dalam aplikasi *articulate storyline* untuk sekolah dasar kelas IV di Kecamatan Kedungkandang Kota Malang. Adanya media pembelajaran sangat penting bagi guru untuk menyampaikan materi dengan baik. Media juga dapat digunakan oleh siswa, untuk penyampaian dan penyalur pesan, media bisa mewakili pendidik dalam menyampaikan pemberitahuan lebih tepat, jelas, dan menarik. Penggunaan itu bisa terlaksana secara baik meskipun tidak hadirnya seorang pendidik secara langsung (Rachman, 2013). Media Pembelajaran yaitu alat yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu agar dapat masuk kedalam perasaan, pikiran, perhatian dan keinginan siswa sehingga memperoleh hasil proses belajar yang disengaja, memiliki tujuan, dan terkendali (Suryani dkk, 2018). Penelitian menurut Rahman, Kurniawan, & Heynoek, (2020), menyatakan bahwa produk pembelajaran kebugaran jasmani unsur kecepatan layak digunakan untuk pembelajaran terutama mata pelajaran PJOK kelas X dan XI. Kemudian menurut (Pamungkas, I. A. & Dwiyoogo, W. D 2020), yaitu penelitian yang menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk aktivitas kebugaran jasmani siswa SMKN 1 Batu. Dengan adanya media pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan terlaksana dengan baik, karena siswa siswa terdorong untuk belajar.

Media yang dikembangkan oleh peneliti berupa aplikasi *articulate storyline* yaitu *software* dipakai untuk alat komunikasi atau media presentasi menggunakan *template* dapat membuat sendiri atau sudah tersedia *template* dan bisa menyesuaikan keinginan karya buatan sendiri (Rafmana, Chotimah, & Alfiandra, 2018). *Articulate Storyline* merupakan *software* yang berfungsi untuk media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran menggunakan aplikasi ini juga sangat bagus dan sama seperti aplikasi lainnya dalam menarik siswa dalam proses pembelajaran terutama mata pelajaran PJOK (Purnama & Asto B, 2014). Dengan menggunakan *Articulate Storyline* tampilan presentasi akan jauh lebih menarik sehingga para peserta yang mengikuti presentasi tersebut akan lebih mudah untuk memahami dan terhindar dari rasa bosan (Pratama, 2018). *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak (*software*) tergolong dalam multimedia yang bisa memuat apa saja dalam bentuk tulisan, grafik, gambar, visual, video, audio, animasi, selain itu di dalam perangkat lunak ini juga dapat digunakan membuat kuis, merekam suara serta dapat mengimport data yang berbentuk *power point*, *flash*, video dan lain-lain (Janah 2015).

Aplikasi *articulate storyline* sendiri memiliki kemudahan dalam penggunaannya oleh karena itu peneliti menggunakan aplikasi ini untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran, aplikasi ini bisa membantu pendidik untuk menyampaikan pembelajaran khususnya materi pencak silat, ditambah kondisi saat ini yang sedang melakukan pembelajaran dari rumah. Di dalam aplikasi juga terdapat gambar, video, musik, dan macam-macam permainan. Oleh karena itu siswa tidak akan merasa bosan dan terbebani oleh tugas yang monoton seperti membaca buku, mengerjakan soal di buku dan merangkum dari buku selama pembelajaran *daring* ini, karena pembelajaran selama *daring* dilakukan melalui perintah guru dari pesan *Whatsapp* saja, untuk itu guru kesulitan untuk memberikan materi dan media pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran kurang terlaksana dengan baik.

Pada saat siswa bermain atau dikasih permainan untuk kegiatan pembelajaran PJOK, lalu siswa dapat melaksanakan permainan tersebut dengan hati senang (Setiawan & Triyanto, 2014). Di dalam media pembelajaran yang berupa aplikasi *articulate storyline* ini memuat 5 macam permainan yaitu: (1) Tendangan Botol Bergerak, (2) Cerdas Cermat Pencak Silat, (3) Tak Mundur Maka Tak Menang, (4) Cermin Berlari dan (5) Lempar Bola Tepat Pukulan. Serta di dalam aplikasi juga terdapat evaluasi yang memuat 10 soal-soal latihan yang bisa dikerjakan oleh siswa serta akan didapatkan hasil nilai oleh soal yang telah dikerjakan. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat dan menarik, dan juga macam-macam permainan yang disediakan di dalam aplikasi maka sesuai karakter anak SD menurut (Burhaein 2017) yaitu anak SD merasa senang ketika bermain, bergerak, beraktivitas secara kelompok, dan senang praktik secara langsung. Maka dari itu di dalam aplikasi juga dimuat macam-macam permainan agar pembelajaran semakin menarik dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Dengan adanya produk media pembelajaran berupa aplikasi telah terdapat unsur lengkap yaitu materi pencak silat, macam-macam permainan pencak silat, serta evaluasi bahkan hasil pengerjaan soal dan nilai akan diketahui oleh siswa. Oleh karena itu produk ini akan sangat memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran PJOK kelas IV materi pencak silat. Selain itu peserta didik juga akan tertarik untuk belajar, semangat yang tinggi dan tidak cepat merasa bosan karena adanya produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Hasil produk pengembangan media pembelajaran variasi permainan pencak silat untuk sekolah dasar kelas IV di kecamatan Kedungkandang Kota Malang telah melalui beberapa tahapan revisi dan diperoleh produk terbaik untuk layak digunakan. Produk pengembangan memiliki beberapa kelebihan yaitu: (1) Produk dibuat dengan aplikasi *Articulate Storyline* yang dapat digunakan secara *offline*, (2) Berisi tentang bahan ajar berupa video permainan pencak silat yang dikemas secara menarik, (3) Permainan yang terdapat pada aplikasi sudah dimodifikasi dengan sarana dan prasarana yang mudah didapat dan (4) Produk pengembangan ini bisa memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama pada saat situasi pandemic covid-19 seperti saat ini karena pembelajaran dilakukan secara *daring*.

Dengan harapan dalam melaksanakan pembelajaran materi pencak silat lebih beragam dalam usaha memperoleh hasil belajar peserta didik yang maksimal dan menambah referensi pendidik ketika melakukan pembelajaran di sekolah pada mata pelajaran PJOK materi pencak silat kelas IV Sekolah Dasar.

4. Simpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini ialah, produk pengembangan media pembelajaran aplikasi tentang variasi permainan pencak silat untuk KKG PJOK sekolah dasar kelas IV di Kecamatan Kedungkandang Kota Malang yang dikembangkan peneliti yaitu berisi KI dan KD Sekolah Dasar kelas IV, Materi pencak silat, langkah-langkah permainan pencak silat, video permainan pencak silat, dan soal evaluasi sudah cocok digunakan untuk pembelajaran PJOK pada tingkat sekolah dasar kelas IV. Produk ini nantinya dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Daftar Rujukan

- Akbar, R. A., & Hariyanto, E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pencak silat Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Health*, 2(7), 350-356.
- Aji, B. S., & Winarno, M. E. (2016). Pengembangan instrumen penilaian pengetahuan mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) Kelas VIII semester gasal. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(7), 1449-1463.
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas fisik olahraga untuk pertumbuhan dan perkembangan siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51-58.
- Chotimah, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn*, 5(1), 52-65.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Hanief, Y. N. (2017). Membentuk gerak dasar pada siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional. *JOURNAL OF SPORTIF*, 1(1), 60-73.
- Irawan, D., & Japariato, E. (2013). Analisa pengaruh kualitas produk terhadap loyalitas melalui kepuasan sebagai variabel intervening pada pelanggan restoran por kee surabaya. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 1(2), 1-8.
- Janah, S. N. (2015). *Pengaruh penggunaan multimedia articulate storyline dalam meningkatkan hasil pembelajaran fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim).
- Pamungkas, I. A., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Untuk Aktifitas Kesegaran Jasmani Siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. *Sport Science and Health*, 2(5), 272-278.
- Pratama, R. A. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19-35.
- Purnama, S. I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Tei 1 Di Smk Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2), 275-279.
- Rachman, A., & Raharjo, N. E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Dynamic Block Dalam Autocad Pada Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak Kelas XII SMK N 1 Pajangan. *E-Journal Pend. Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 5(8), 45.
- Fardila, S., & Arief, M. (2021). Pengembangan mobile learning berbasis articulate storyline 3 pada mata pelajaran kearsipan untuk meningkatkan self regulated learning dan hasil belajar siswa (studi pada kelas x OTKP di SMK Cendika Bangsa Kapanjen). *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*, 1(4), 344-356.
- Rahman, Z., Kurniawan, A. W., & Heynoek, F. P. (2020). Pengembangan Pembelajaran Kebugaran Jasmani Unsur Kecepatan Berbasis Multimedia Interaktif. *Sport Science and Health*, 2 (1), 78-92.
- Roji, & Yulianti, E. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Setiawan, I., & Triyanto, H. (2014). Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 4(1).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Setiawan, A., Putria, A., & Suryani, N. (2020). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.
- Waskita, R. A., Fiati, R., & Murti, A. C. (2018). Animasi 3D Teknik-Teknik Pencak Silat Berbasis Android. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 9(1), 121-128.