

Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Web Di Club Marcka Sidoarjo

Mega Maulidia Ishak, Eko Hariyanto*, Sapto Adi, Ari Wibowo Kurniawan

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

*Penulis korespondensi, Surel: eko.hariyanto.fik@um.ac.id

Paper received: 3-8-2022; revised: 22-8-2022; accepted: 28-8-2022

Abstract

The aims of this research is to develop a web-based application system that which is good for use in the learning process of pencak silat as well as level up exams. The research development design is a design that was developed with the following steps by Lee and Owens, the steps are (1) needs analysis, (2) design product, (3) Product development, (4) Implementation, (5) Evaluation of the developed product. The result of this development research is a web-based application of pencak silat that can be accessed via a mobile phone or laptop using the internet network. Based on the results of the analysis by experts, the percentage obtained are 93 percent for media experts, 83 percent for pencak silat experts, and 83 percent for coaching experts. Based on group trials, the results obtained are 90 percent for small group trials and 81 percent for large group trials. Based on the results of the data analysis, it can be concluded that the product of developing web-based application of pencak silat learning media can be said to be "fit for use" as a medium for learning pencak silat for Club Marcka Sidoarjo students, it was recommended that the use of the product is only for learning pencak silat.

Keywords: learning media; martial arts; web

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sistem aplikasi berbasis web yang layak digunakan untuk proses pembelajaran pencak silat serta ujian kenaikan tingkat. Rancangan penelitian pengembangan ini adalah rancangan yang dikembangkan, dengan langkah-langkah antara lain (1) menganalisis kebutuhan, (2) Rancangan produk, (3) mengembangkan produk, (4) Pelaksanaan, (5) mengevaluasi produk yang dikembangkan, oleh Lee dan Owens. Hasil penelitian pengembangan ini adalah sebuah aplikasi berbasis web pencak silat yang dapat diakses melalui mobile phone atau laptop dengan menggunakan jaringan internet. Berdasarkan dari hasil analisis oleh para ahli maka diperoleh persentase sebesar 93 persen untuk ahli media, 83 persen untuk ahli pencak silat, 83 persen untuk ahli kepelatihan. Berdasarkan uji coba kelompok maka diperoleh hasil 90 persen untuk uji coba kelompok kecil serta 81 persen untuk uji coba kelompok besar. Dari hasil analisis data tersebut, maka dapat kesimpulan bahwa produk Pengembangan media pembelajaran pencak silat aplikasi berbasis web dapat dikatakan "layak digunakan" sebagai media pembelajaran pencak silat untuk murid Club Marcka Sidoarjo.

Kata kunci: media pembelajaran; pencak silat; web

1. Pendahuluan

Ruang lingkup pendidikan, olahraga juga termasuk pembelajaran yang sangat penting. Menurut Syamsuar & Reflianto, (2019) sebaiknya dan seharusnya Indonesia sudah bersiap untuk menciptakan generasi yang terampil dalam bidang teknologi berguna untuk kemajuan dunia Pendidikan di Indonesia. Kemudian Priyatmoko, (2018) berpendapat teknologi Pendidikan yang semakin maju dan canggih adalah pengertian dalam mengisyaratkan Teknik pembelajaran baik daring maupun luring.

Masa pandemi seperti ini selain melumpuhnya aspek ekonomi, politik, dan pendidikan, juga bidang yang berada dalam pendidikan tersebut. Dimana pendidikan karakter juga terbentuk dalam kegiatan latihan di club pencak silat. Olahraga pencak silat merupakan olahraga beladiri dengan sebagian besar menggunakan keterampilan gerak tubuh, salah satunya bertujuan untuk melindungi diri dari bahaya. Selaras dengan pendapat Mirfa'ani & Nurrochmah (2020) seni beladiri pencak silat digunakan untuk menyerang atau mempertahankan diri dari serangan serta ancaman yang datang. Pencak silat dapat diartikan sebagai produk budaya manusia Indonesia berfungsi sebagai pembelaan, pertahanan eksistensi dan integritas untuk lingkungan hidup, alam serta mencapai keselarasan hidup berguna meningkatkan iman dan taqwa kepada Allah SWT (Fajriyudin, Aminudin, & Fahrudin, 2021). Budaya pencak silat adalah salah satu warisan budaya Indonesia yang harus dilestarikan. Menurut Setiawan (2011) perkembangan Pencak Silat akhir-akhir ini masih berada pada taraf seadanya. Dilihat dari gaung Pencak Silat di Provinsi Jawa Barat yang masih kurang mampu menyaingi jenis-jenis olahraga ternama seperti sepak bola dan badminton.

Penelitian ini diawali dengan observasi di club pencak silat Marcka Sidoarjo. Club Marcka Sidoarjo merupakan club pencak silat yang beraliran ahlussunnah wal jama'ah atau bisa disebut dengan perguruan pencak silat Pagar Nusa. Marcka sendiri singkatan dari Martial Art Club Pencak Silat Krian. Krian merupakan salah satu kecamatan yang berada di Sidoarjo. Dari hasil wawancara bersama pelatih, menjelaskan untuk proses latihan pada saat ini juga kurang maksimal karena masa pandemi. Dan latihan dihentikan selama 3 bulan di awal terjadinya pandemi, kemudian latihan perlahan dilaksanakan dengan mengikuti perkembangan pandemi. Sedangkan untuk media pembelajaran masih memanfaatkan alat-alat pencak silat seperti pecing, body protektor, dan lain sebagainya. Untuk media pembelajaran dalam bentuk video atau daring belum didapatkan dan masih mengandalkan sistem pelatihan secara tatap muka di lapangan, yang tentunya menghambat proses perkembangan murid. Kemudian dalam pelaksanaan diklat dan ujian kenaikan tingkat club pencak silat Marcka Sidoarjo masih mengoptimalkan kerjasama bersama ranting atau club pencak silat Pagar Nusa lainya dan lebih memfokuskan murid dalam pertandingan.

Bersamaan dengan itu observasi ini juga didukung dengan hasil analisis berupa angket. Dari hasil analisis kebutuhan dengan subjek observasi sebanyak 12 murid peneliti menemukan (1) 58,3% murid belum pernah menggunakan media pembelajaran pencak silat berupa tulisan dan video (2) 83,3% murid mengemukakan perlu dikembangkan-nya media pembelajaran berupa web dalam pembelajaran pencak silat di club Marcka Sidoarjo. Utama (2011) mengemukakan web merupakan sebuah media informasi berbentuk teks, gambar, suara, maupun gambar bergerak. Website sendiri mempunyai kelebihan dengan berbagai manfaat sesuai dengan kegunaan yang dibutuhkan. Antara lain website mempunyai aksesibilitas yang dapat digunakan baik menggunakan handphone maupun laptop serta dapat digunakan oleh semua pengguna maupun pengguna yang telah ditentukan, terlebih pengguna berkebutuhan khusus. Responsive, mampu merespon tampilan website sesuai dengan perangkat pengguna baik itu handphone maupun laptop. Design website yang simple dan mudah digunakan serta konten yang menarik, relevan dan tingkat kecepatan website tersebut.

Merujuk dari hasil riset Rahman, S., Munawar, W., & Berman (2016) tentang kebermanfaatan sarana pendidikan berbasis website pada proses belajar di SMK, bahwa sebagian siswa belum menunjukkan aktivitas yang sesuai dengan harapan. Para siswa tersebut kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang termotivasi untuk belajar. Setelah di analisis

ternyata memang sangat diperlukan kreatifitas dalam pembuatan konten, tampilan dan media interaktif website yang lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa serta siswa dapat belajar dengan dua metode yang berbeda yaitu dengan melihat dan mendengar materi pembelajaran, mengerjakan tugas, latihan soal, bahkan ujian dan daftar nilai (Rahman, S., Munawar, W., & Berman, 2016). Selaras dengan Tamsir (2021) yang melakukan pengembangan web untuk lebih mempermudah dalam pelayanan pemesanan tiket berbasis web pada PT. Caraka Travelindo Makassar.

Bersamaan dengan berkembangnya teknologi yang berangsur cepat serta diprediksi akan terus menuai pembaruan beserta belum adanya media pembelajaran di club pencak silat Marcka Sidoarjo dalam bentuk web untuk menunjang berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang fleksibel. Salah satu inovasi solutif dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan aplikasi berbasis web sesuai karakteristik peserta didik. Prosedur pelaksanaannya menggunakan sumber belajar yang menunjang aspek literasi, audio-visual, dan evaluasi. Berkesinambungan dengan penelitian Hanifah, S. et al., (2021) yang menjelaskan bahwa peran teknologi sangat penting sebagai media perantara atau alat komunikasi serta alat untuk mempermudah proses pembelajaran tanpa bertatap muka. Dengan berkembangnya teknologi pendidikan, kegiatan belajar dan pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan efisien tanpan terbatas ruang dan waktu (Suarni, Rizka, & Zinnurain, 2021).

Peneliti juga melihat dari hasil penelitian sebelumnya tentang pengembangan media pembelajaran berbasis web secara khusus, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fitrah Izul Falaq sebagai syarat kelulusan program sarjana Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang. Skripsi yang dikembangkan berjudul, "Pengembangan Open Educational Resources Berbasis Web Pada Pelatihan Kader Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia Komisariat Sunan Kalijaga Kota Malang". Dalam penelitian tersebut menggunakan sistem open educational resources berbasis web yang layak digunakan pada Pelatihan Kader di Komisariat PMII Sunan Kalijaga Universitas Negeri Malang. Berdasarkan hasil validasi media diperoleh hasil sebesar 91,25% dan validasi materi sebesar 90% uji kelompok kecil diperoleh hasil sebesar 88,125% dan uji lapangan besar 90,125% pengolahan data pre-test dan post-test, diperoleh hasil sebesar 90,125%. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan berupa open educational resources berbasis web valid dan layak digunakan.

Melihat dari kondisi, masalah dan kebutuhan yang ada untuk menunjang keberlangsungan pendidikan non-formal yang tidak kalah penting dan bermanfaat, peneliti mengembangkan aplikasi berbasis web pada club pencak silat pagar nusa Marcka Sidoarjo. Untuk selanjutnya aplikasi berbasis web ini dapat diakses oleh pencak silat Pagar Nusa di seluruh Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, ditemukan beberapa identifikasi masalah diantaranya, kurangnya mengatur waktu untuk menyelenggarakan ujian kenaikan tingkat, menghadapi era disrupsi, sumber belajar dalam pendidikan dan pelatihan juga harus mengikuti perkembangan zaman, namun tetap harus memperhatikan karakteristik peserta didik, belum adanya media pembelajaran berbasis web di club pencak silat Marcka Sidoarjo, dan Pentingnya pengembangan sumber belajar terpadu pada ujian kenaikan tingkat dan kegiatan pelatihan yang dapat diakses oleh peserta didik club pencak silat Marcka Sidoarjo.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sistem aplikasi berbasis web yang layak digunakan untuk ujian kenaikan

tingkat dan sebagai media belajar dalam pengetahuan peserta didik di club pencak silat Pagar Nusa Marcka Sidoarjo. Untuk selanjutnya, aplikasi yang telah dikembangkan dapat diimplementasikan pada peserta didik club pencak silat Pagar Nusa Marcka Sidoarjo.

Penelitian ini merujuk dengan adanya kondisi dimana realita lapangan yang belum kondusif dalam ranah pendidikan non-formal. Terjadinya pandemi yang melanda seluruh dunia terkhusus Indonesia menjadikan aktivitas pendidikan melemah terlebih pendidikan non-formal yang berperan dalam pelatihan skill, karakter, dan prestasi anak bangsa. Dengan ini peneliti mengembangkan aplikasi berbasis media web guna menunjang keberlangsungan pelatihan pembelajaran dan sarana alternatif dalam ujian kenaikan tingkat peserta didik club pencak silat Marcka Sidoarjo.

Bertujuan menimalisir pemahaman yang bias, beberapa istilah dalam penulisan penelitian pengembangan ini dijelaskan sebagai berikut, Website merupakan media informasi yang terdapat tulisan, gambar, dan audio-visual yang berguna sebagai alternatif cara penyampaian suatu informasi baik formal atau non-formal. E-learning adalah media pembelajaran atau alat belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk menunjang efektivitas suatu kegiatan pembelajaran, baik secara formal maupun non-formal. Club adalah tempat berkumpulnya seseorang yang mempunyai minat dan bakat yang sama. Baik meliputi bakat minat akademik maupun non-akademik. Pagar Nusa adalah suatu perguruan pencak silat di Indonesia. Pagar nusa adalah salah satu bagian dari agama islam nahdlatul ulama. Pagar nusa sendiri mempunyai arti Pagar Nahdlatul Ulama (NU) dan Bangsa. Ujian kenaikan tingkat merupakan sebuah jenjang yang harus di lampau anggota pencak silat untuk naik tingkat. Dimana terdapat berbagai aspek yang diujikan, seperti pengetahuan, fisik, teknik, bahkan juga keagamaan. Di ujian kenaikan tingkat juga dapat menambah dan belajar pengetahuan serta kemampuan baru bagi anggota pencak silat.

2. Metode

Rancangan pengembangan media website dalam pembelajaran dan pelatihan pencak silat di club Marcka Sidoarjo ini menggunakan Teknik rencana dengan Langkah-langkah antara lain, menganalisis, merancang media, mengembangkan media, pelaksanaan, dan mengevaluasi media. Teknik ini merupakan Kembangan dari Willlian W. Lee da Diana L. Owens.

Media yang dikembangkan pada analisis ini terlebih dahulu akan di kadi oleh pakar media, pakar pencak silat, dan pakar kepelatihan. Untuk selanjutnya di dilaksanakan analisis pada subjek pertama sejumlah 10 subjek dan subjek kedua sejumlah 30 subjek. Macam variabel dalam penelitian ini yaitu deskriptif dan angka. Variabel deskriptif didapatkan dari para pakar dimana bersumber dari masukan dan evaluasi. Sedagkan variable angka didapatkan dari analisis subjek pertama dan kedua.

Teknik analisis data mengimplementasikan dari gambaran penjelasan angka. Dengan menggunakan Teknik analisis variabel menurut Sugiyono (2015) dimana dapat menghitung dan memaparkan pernyataan pemikiran, masukan, dan perbuatan, baik individu maupun grup.

Tabel 1. Evaluasi Pernyataan

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

Cara untuk menghitung variable merujuk dari (Akbar, S., & Sriwiyana, 2011)

$$V = \frac{TSEV}{S-MAX} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

V	: kesimpulan
TSEV	: jumlah angka pakar
S-max	: angka keseluruhan
100%	: angka perhitungan

Agar memudahkan untuk mengetahui validitas variable analisis, bisa di kelompokkan sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Produk (Akbar & Sriwiyana 2011)

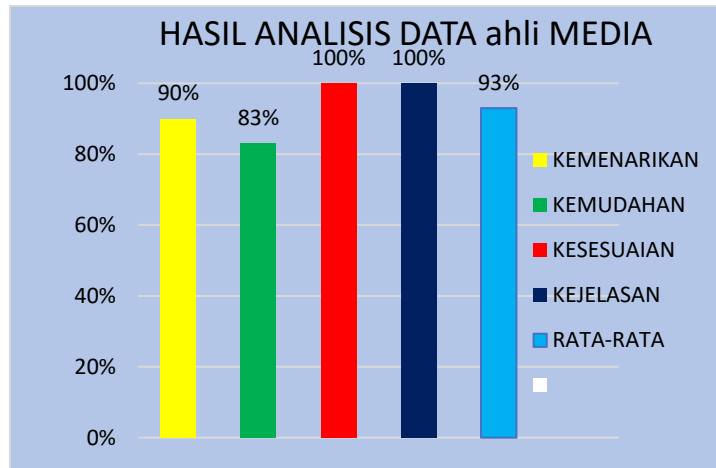
Kriteria	Keterangan	Makna
75,01%-100,00%	Sangat Valid	Digunakan tanpa revisi
50,01%-75,00%	Cukup Valid	Digunakan dengan revisi kecil
25,01%-50,00%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
00,00%-25,00%	Sangat Tidak Valid	Terlarang digunakan

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Diantaranya hasil analisis dari ahli media, ahli pencak silat, ahli kepelatihan, dan uji coba kelompok kecil serta uji coba kelompok besar.

3.1. Ahli Media**Tabel 3. Hasil Analisis Data Ahli Media**

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1.	Kemenarikan	90%	Sangat Valid
2.	Kemudahan	83%	Sangat Valid
3.	Kejelasan	100%	Sangat Valid
4.	Kesesuaian	100%	Sangat Valid
	Rata-rata	93%	Sangat Valid

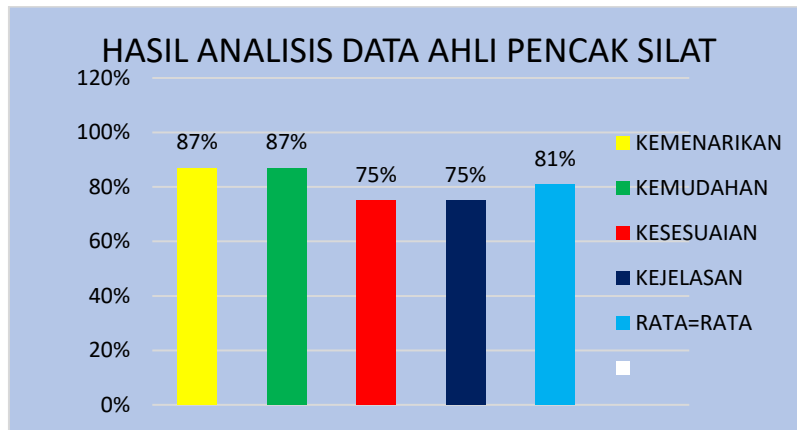


Gambar 1. Diagram Hasil Analisis Data Ahli Media

3.2. Ahli Pencak Silat

Tabel 4. Hasil Analisis Data Ahli Pencak Silat

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kemenarikan	87%	Sangat Valid
2	Kemudahan	87%	Sangat Valid
3	Kejelasan	75%	Sangat Valid
4	Kesesuaian	75%	Sangat Valid
Rata-Rata		81%	Sangat Valid

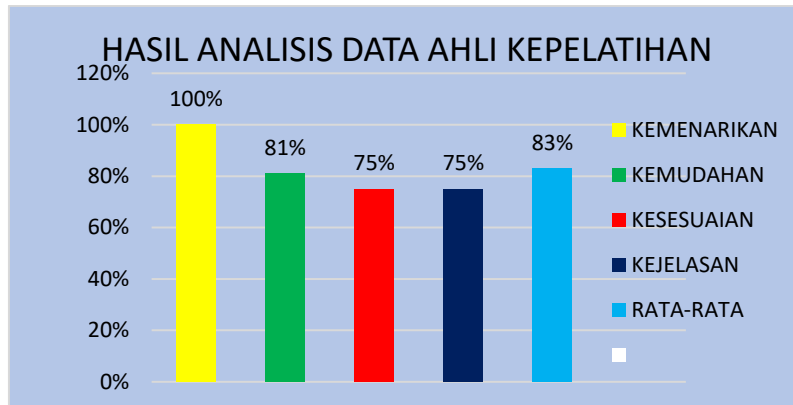


Gambar 2. Diagram Hasil Analisis Data Ahli Pencak Silat

3.3. Ahli Keplatihan

Tabel 5. Hasil Analisis Data Ahli Keplatihan

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kemenarikan	100%	Sangat Valid
2	Kemudahan	81%	Sangat Valid
3	Kejelasan	75%	Sangat Valid
4	Kesesuaian	75%	Sangat Valid
Rata-rata		83%	Sangat valid

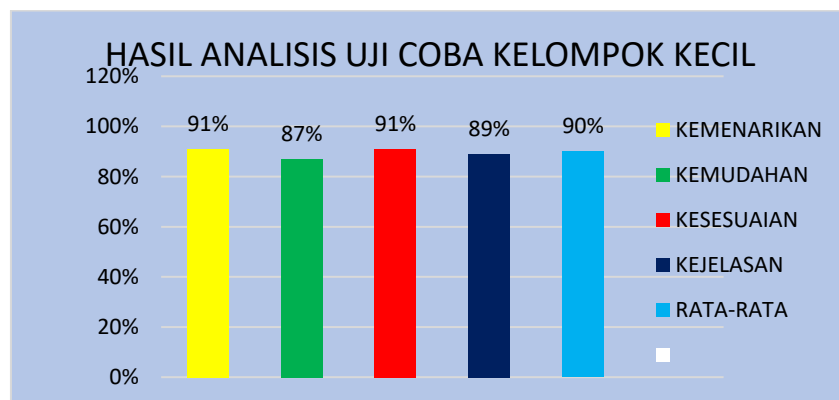


Gambar 3. Diagram Hasil Analisis Data Ahli Kepeleatihan

3.4. Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 6. Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kemenarikan	91%	Sangat Valid
2	Kemudahan	87%	Sangat Valid
3	Kejelasan	89%	Sangat Valid
4	Kesesuaian	91%	Sangat Valid
Rata-rata		90%	Sangat valid

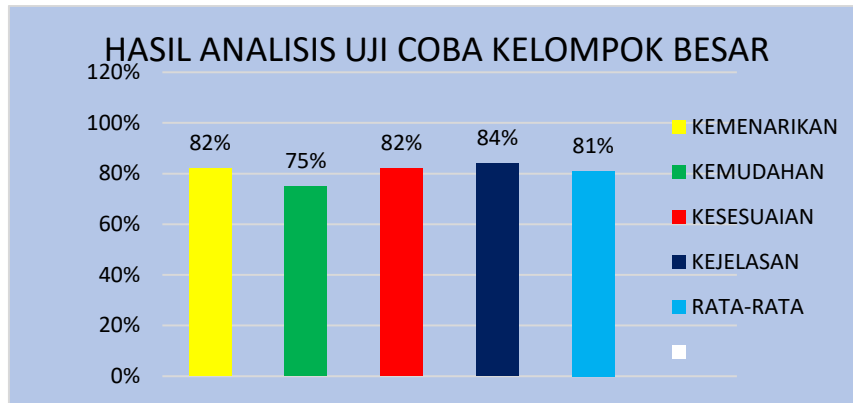


Gambar 4. Diagram Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

3.5. Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 7. Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kemenarikan	82%	Sangat Valid
2	Kemudahan	75%	Cukup valid
3	Kejelasan	84%	Sangat Valid
4	Kesesuaian	82%	Sangat Valid
Rata-rata		81%	Sangat Valid



Gambar 5. Diagram Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar

Dari hasil analisis data yang diperoleh dengan masing-masing persentase 93% ahli media, 81% ahli pencak silat, dan 83% ahli kepelatihan, serta 90% uji coba kelompok kecil, dan 81% dari uji coba kelompok besar yang didapatkan berdasarkan aspek-aspek tertentu kemudian dikonversikan berdasarkan tabel klasifikasi kelayakan, menunjukkan bahwasanya produk pengembangan aplikasi berbasis web dalam pembelajaran pencak silat sudah memenuhi kriteria sangat valid dan layak untuk digunakan.

Teknologi berarti sumber daya inovasi yang berkembang maju seiring berjalannya waktu. Teknologi diciptakan oleh manusia untuk mempermudah dalam berbagai hal, baik ekonomi, pendidikan, politik dan sebagainya. Perkembangan teknologi tidak bisa dihindari karena teknologi berkembang sesuai dengan kemajuan pengetahuan. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan alat belajar pencak silat dengan menggunakan aplikasi berbasis web.

Pendidikan Indonesia melemah seketika di musim pandemi dan mulai membaik dengan adanya inovasi teknologi virtual. Dimana kegiatan belajar pembelajaran dilakukan secara daring (online). Berbagai inovasi teknologi bermunculan di tahun ini, terlebih sarana untuk Pendidikan, Dengan mengoptimalkan pemanfaatan sistem belajar berbasis E-learning. Dalam bidang olahraga pun tidak kalah maju, Menurut Ardianto & Liskustyawati (2021) teknologi media sosial dapat mempermudah masyarakat untuk mendapatkan tubuh yang ideal serta sehat dimana saja dengan mekanisme online fitness coaching. cukup sederhana, intinya kita menggunakan smartphone untuk berkomunikasi dengan trainer yang sudah menyiapkan program khusus sesuai kebutuhan.

Dilihat dari kondisi pendidikan saat ini tentunya sistem pembelajaran secara daring adalah salah satu solusi dalam menunjang pembelajaran dan pelatihan. Menurut Antoni & Suharjana (2019) Seiring dengan dinamika dalam kehidupan sehari-hari, kesehatan dan kebugaran telah menjadi kebutuhan penting bagi manusia. Berbagai macam teknologi dikembangkan untuk mendukung berbagai kemudahan dalam hal kesehatan dan kebugaran, salah satunya adalah android.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk aplikasi berbasis web untuk media pembelajaran dalam pencak silat. Yang di dalamnya terdapat materi dan video tentang Teknik dan seni pencak silat, guna membantu pelatih dan murid dalam proses Latihan. Media merupakan suatu perantara atau alat dalam berbagai bidang di kehidupan. Penggunaan media

adalah sarana dalam melakukan sesuatu, baik dalam komunikasi, Pendidikan, ekonomi, politik, dan lain sebagainya. Sebagaimana Nurdyansyah (2017) mengemukakan segala aspek kehidupan telah terpengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi, terutama bidang Pendidikan. Sehingga bidang Pendidikan mau tidak mau memang harus bersinergi dengan mengikuti perkembangan zaman, berinovasi tanpa menghilangkan peran serta factor untuk keberhasilan Pendidikan. Mulai dari pemerintah, pendidik, peserta didik, kurikulum yang Bersatu dalam sebuah system yang dinamakan teknologi Pendidikan.

Sebaiknya dalam proses pembelajaran yang baik terdapat aspek yang interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat dan minat siswa (Hakim, 2018). Untuk itu perlunya pemilihan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang juga merujuk dari kurikulum Pendidikan. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Abidin (2016) Pemilihan dan penentuan jenis media merupakan aspek penting, untuk membuat daya tarik dalam pembelajaran, karena sangat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Media.pembelajaran adalah alat yang bermanfaat untuk tercapainya efisiensi dan efektifitas suatu proses pembelajaran, seperti pemahaman, kejelasan, dan tujuan belajar (Dwijayani, 2019).pendapat lain dari Muhson (2010) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh informasi dalam kegiatan belajar. Machril & ., (2015) berpendapat guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, fotografis atau elektronis dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Oleh karena itu Pemanfaatan dan perancangan media belajar dengan baik dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran (Lestari, 2020). Era disrupsi ini media pembelajaran bertransformasi menjadi berteknologi dengan memanfaatkan jaringan internet. Salah satu macam media pembelajaran yang mulai sering dipergunakan di instansi Pendidikan adalah e-learning.

Dari hasil penelitian Saifuddin (2018) menurut persepsi mahasiswa, untuk meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, dan efektifitas dalam membantu kesiapan perkuliahan, penggunaan E-learning sangat bermanfaat. Media E-learning merupakan sistem belajar jarak jauh (distance learning) yang memanfaatkan teknologi komputer dan jaringan komputer (internet) (Aidah, 2019).

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi dengan berbagai macam jenis di antaranya data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, vide, serta gabungan dari semuanya. Bersifat statis maupun dinamis dan membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait. Yang masing-masing terhubung dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink) (Hartono, 2013). Puji, R. et al., (2015) berpendapat kumpulan halaman-halaman berisikan informasi yang disimpan di internet.

Rahman, S., Munawar, W., & Berman (2016), berpendapat pada umumnya website terbagi menjadi beberapa jenis yaitu Web Search Engine, Web portal, Web perusahaan, dan Weblog atau Blog. Merujuk dari hasil penelitian Susanti, S., Junianto, E., & Rachman (2017) dengan judul penelitian “Implementasi Framework Laravel pada Aplikasi Pengolahan Nilai Akademik Berbasis Web” menjelaskan bahwa pengisian hasil belajar siswa yang masih di olah

secara manual sangat tidak efisien dan efektif. Untuk itu perlu adanya pengembangan media untuk mempermudah dalam pengolahan hasil belajar siswa yang meliputi nilai dan deskripsi hasil belajar. Dengan ini web merupakan media alternatif dalam menunjang untuk pengolahan dan penyimpanan data hasil belajar siswa, yang tentunya sesuai dengan standar kurikulum 2013 (Susanti, S., Junianto, E., & Rachman, 2017).

Pencak silat merupakan olahraga yang banyak manfaatnya, yaitu untuk bela diri, pembentukan karakter pada seseorang, serta berpengaruh terhadap kondisi fisik, dan mental yang baik (Sempana, E., Alfindana, D., & Yuana, n.d.). dalam pencak silat terdapat Aspek mental spiritual, seni budaya, beladiri, dan olahraga (Kholis, 2016). Kholis (2016) juga menjelaskan bahwa terdapat nilai-nilai positif yang terkandung di dalam pencak silat. Seperti meningkatkan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, rasa nasionalisme tinggi, kesehatan dan kebugaran, membangkitkan rasa percaya diri, melatih ketahanan mental, mengembangkan kewaspadaan diri yang tinggi, Membina sportifitas dan jiwa kesatria, Disiplin dan keuletan yang lebih tinggi (taqwa, tanggap, tangguh, tanggon dan trengginas).

Kumaidah (2012) berpendapat bahwa istilah pencak adalah unsur seni dan penampilan keindahan gerakan, sedangkan silat adalah ajaran beladiri dalam pertarungan. Kemudian Fajriyudin et al., (2021) menjelaskan bahwa dalam pencak silat terdapat dua macam teknik, yaitu dasar dan serangan, serta terdapat beberapa tingkatan mulai dari pemula hingga pendekar.

4. Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan aplikasi berbasis web dalam pembelajaran pencak silat yang telah dilaksanakan, maka terdapat simpulan dimana produk kembangan aplikasi berbasis web dalam pembelajaran pencak silat untuk murid Club Marcka Sidoarjo dapat dipergunakan untuk alat tambahan dalam belajar, agar latihan pencak silat bisa berlangsung efektif serta cita-cita berlatih bisa tergapai hingga maksimal. Untuk selanjutnya aplikasi berbasis web dalam pembelajaran pencak silat ini dapat digunakan sesuai kebutuhan dalam proses latihan, terlebih dimusim pandemi ini. (Turmudzi, 2011)

Daftar Rujukan

- Abidin, Z. (2016). *Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran*. *Edcomtech*, 1(1), 9–20.
- Aidah, S. (2019). *Pemanfaatan E-learning Sebagai Media Pembelajaran di STIA AL GAZALI BARRU (Suatu Studi Terhadap Pemanfaatan Model E-learning Berbasis Software Claroline)*. *Meraja Journal*.
- Akbar, S., & Sriwiyana, H. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*.
- Antoni, M. S., & Suharyana, S. (2019). Aplikasi kebugaran dan kesehatan berbasis android: Bagaimana persepsi dan minat masyarakat? *Jurnal Keolahragaan*, 7(1), 34–42. doi: 10.21831/jk.v7i1.21571
- Ardianto, B., & Liskustyawati, H. (2021). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fenomena online fitness coaching di era revolusi industri 4 . 0 The phenomenon of online fitness coaching in the era of the*. 1(1), 26–35.
- Dwijayani, N. M. (2019). *Development of circle learning media to improve student learning outcomes*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. doi: 10.1088/1742-6596/1321/2/022099
- Fajriyudin, M., Aminudin, R., & Fahrudin, F. (2021). Pengaruh Metode Continuous Running Terhadap Peningkatan Daya Tahan Siswa Ekstrakurikuler Pencak Silat di Pondok Pesantren Modern Nurussalam. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 51–59. doi: 10.35706/jlo.v2i1.4435
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. doi: 10.24252/lp.2018v21n1i6

- Hanifah, S., U., Rahma, R., W., S., M., & Nur, A., R. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Di Masa Pandemi. *Pendidikan Indonesia*, 2(1), 1–11.
- Hartono, H. (2013). *Pengertian Website dan Unsur-Unsurnya*. Ilmu Teknologi Informasi (Ilmuti).
- Kholis, N. (2016). *Aplikasi Nilai-Nilai Luhur Pencak Silat Sarana Membentuk Moralitas Bangsa*. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 2. doi: 10.29407/jjs_unpgr.v2i2.508
- Kumaidah, E. (2012). *Penguatan Eksistensi Bangsa Melalui Seni Bela Diri Tradisional Pencak Silat*. *Ejournal.Undip.Ac.Id*, 66, 37–39.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design Computer-Based Training Web-Based Training Distance Broadcast Training Performance-Based Solutions* (Vol. 66).
- Lestari, S. W. (2020). *Selvy Windy Lestari 1503618034 Kendala Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Masa Pandemi*. 19(Bab 17).
- Machril, S. Y., & . D. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Exe (Elearning Xhtml Editor) Terhadap Hasil Belajar Konstruksi Bangunan Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 5 Medan. *Educational Building*, 1(1), 96–104. doi: 10.24114/eb.v1i1.2830
- Mirfa'ani, N., & Nurrochmah, S. (2020). Survei Kemampuan Kondisi Fisik Peserta Kegiatan Ekstrakurikuler Pencak Silat Perisai Diri di Sekolah Menengah Atas. *Journal Sport Science and Health Http://Journal2.Um.Ac.Id/Index.Php/Jfik/Index Http://Fik.Um.Ac.Id/*, 2(4), 239–246.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). doi: 10.21831/jpai.v8i2.949
- Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Negeri Surabaya, 1–22.
- Priyatmoko, S. (2018). *Memperkuat Eksistensipendidikan Islamdi Era 4.0*. Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam, 1(2), 1–19.
- Puji, R., H., Eka, B., P., & Uly, i., W. (2015). Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan. *Bianglala Informatika*, 3(3), 1–9. doi: 10.1007/s13226-018-0284-5
- Rahman, S., Munawar, W., & Berman, E. T. (2016). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif Di Smk*. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 137. doi: 10.17509/jmee.v1i1.3746
- Saifuddin, M. F. (2018). *E-Learning dalam Persepsi Mahasiswa*. *Jurnal VARIDIKA*, 29(2), 102–109. doi: 10.23917/varidika.v29i2.5637
- Sempana, E., Alfindana, D., & Yuana, A. B. (n.d.). Terhadap Kecepatan Tendangan C dalam Siswa Pencak Silat Persaudaraan Setia Hati Terate Rayon Borang Ranting Arjosari Cabang Pacitan Pusat Madiun. 1–10.
- Setiawan, I. (2011). *Eksistensi Seni Pencak Silat di Kabupaten Purwakarta (Kajian tentang Strategi Adaptasi)*. Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya. doi: 10.30959/patanjala.v3i3.254
- Suarni, G. L., Rizka, M. A., & Zinnurain, Z. (2021). Analisis Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 31. doi: 10.33394/jp.v8i1.3226
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Susanti, S., Junianto, E., & Rachman, R. (2017). *Implementasi Framework Laravel pada Aplikasi Pengolah Nilai Akademik Berbasis Web*. *Jurnal Informatika (JI) UBSI*, 4. doi: 10.31311/JI.V4I1.1562
- Syamsuar, & Reflianto. (2019). *Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0*. E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 6(2), 1–13.
- Tamsir, N. (2021). *Sistem Informasi Pemesanan Tiket Berbasis Web Pada PT Caraka Travelindo Makassar*. X(2), 1–10.
- Turmuzi, T. (2011). *Efektifitas rencana pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling terhadap pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di SMPN 25 Surabaya*. IAIN Sunan Ampel Surabaya.
- Utama, Y. (2011). Sistem Informasi Berbasis Web Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 3(2), 359–370.