

Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Pencak Silat untuk Siswa Kelas V di SD Negeri 7 Pule

Vega Mareta Sceisarriya^{1✉}, Aries Irsan Rofiq², Khamim Hariyadi³

STKIP PGRI Trenggalek, Jawa Timur, Indonesia
Email: vegamareta@gmail.com

Info Artikel

Kata Kunci:
Multimedia Interaktif,
Pengembangan, Pembelajaran
Pencak Silat

Keywords:
Interactive Multimedia,
Development, Pencak Silat
Learning

Abstrak

Penggunaan media yang kurang dan tingginya dominasi guru mengajar dengan metode ceramah akan membuat siswa cepat bosan sehingga dapat menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Maka dibutuhkan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sehingga tidak mudah dilupakan oleh siswa. Penelitian mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi teknik dasar beladiri pencak silat siswa kelas V SD Negeri 7 Pule. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari R&D dengan menggunakan metode ADDIE, yaitu: (1) *Analyze*, (2) *Development*, (3) *Design*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis menggunakan kualitatif, kuantitatif dan statistik deskriptif. Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu ahli media dengan presentase 78% (baik), ahli materi pembelajaran dengan presentase 93% (baik), uji coba kelompok kecil dengan persentase 93,33% (baik), dan uji coba kelompok kecil dan 97,39% (baik).

Abstract

*The use of media that is lacking and the high dominance of teachers teaching with the lecture method will make students get bored quickly so that it can cause low student learning outcomes. So it is necessary to develop interactive multimedia-based learning media so that students are not easily forgotten. The research developed a product in the form of interactive multimedia-based learning media material for the basic techniques of martial arts martial arts for fifth grade students of SD Negeri 7 Pule. This research method is development research which refers to the development model of R&D using the ADDIE method, namely: (1) *Analyze*, (2) *Development*, (3) *Design*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. The data analysis technique used is an analysis using qualitative, quantitative and descriptive statistics. From the trial results obtained expert evaluation data, namely media experts with a percentage of 78% (good), learning materials experts with a percentage of 93% (good), small group trials with a percentage of 93.33% (good), and small group trials and 97.39% (good).*

© 2022 Author

✉ Alamat korespondensi:
STKIP PGRI Trenggalek
E-mail: vegamareta@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terjadi antara guru dan peserta didik

(Fudin, 2016) dalam membimbing, membantu dan mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar (Nazir,

2013). Pembelajaran yang terlaksana baik pula berakibat baik untuk pembangunan nasional di Indonesia yang diatur dalam regulasi kurikulum.

Dalam penyampaiannya pembelajaran tidak terlepas dari sebuah media pembelajaran sebagai penyalur suatu pesan ke penerima yang tujuannya agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar mengajar terjadi dengan baik. (Talizaro, 2018) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi menuntut pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran. Menurut Rozi (2022) guru pendidikan jasmani di haruskan dapat menguasai teknologi sekarang ini, guna menunjang pembelajaran pendidikan jasmani di era *modern* sekarang ini. Selain itu menurut Pratama (2021) bahwa pembelajaran menggunakan teknologi dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran yang tradisional. Menggunakan media multimedia interaktif dapat memotivasi siswa (Sugiarto, 2020), seperti gabungan gambar, video, animasi, dan audio yang dapat mengatasi masalah-masalah dalam proses belajar mengajar (Novitasari, 2016) dan meningkatkan tingkat minat siswa, pemahaman, dan kemampuan menghafal siswa (Sugiarto, 2020).

Berdasarkan studi pendahuluan yang saya lakukan di SD Negeri 7 Pule proses pembelajaran mengikuti kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu kurikulum 2013 yang terdapat pembelajaran pendidikan jasmani dengan salah satu materinya yaitu beladiri pencak silat. Dalam pembelajaran beladiri pencak silat guru memberikan pembelajaran meliputi pengetahuan, praktek (keterampilan) dan penguasaan. Akan tetapi dalam proses pembelajaran beladiri pencak silat di kelas V SD Negeri 7 Pule peneliti menemukan fakta bahwa siswa masih kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran, dimana siswa masih ada yang mengobrol dengan temannya ketika guru menjelaskan materi, serta dalam praktek teknik dasar pencak silat siswa juga masih kesulitan, dimana masih minimnya

contoh dalam memperagakan gerakan pencak silat serta dalam menghafalkan gerakan pencak silat masih kesulitan, sedangkan dalam pembelajaran guru hanya menggunakan buku sebagai media belajar siswa, karena keterbatasan kemampuan dalam membuat media. Penggunaan media yang kurang dan tingginya dominasi guru mengajar dengan metode ceramah akan membuat siswa cepat bosan sehingga dapat menyebabkan hasil belajar siswa rendah (Oktafiani, 2020).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *research and devolepment* (Sugiyono, 2017) dengan menggunakan model *ADDIE*.



Gambar 1. Metode penelitian model *ADDIE*

Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan model *ADDIE* dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Analisis Masalah
Peneliti melakukan analisis kepada siswa dan guru kelas V SD Negeri 7 Pule dan melakukan pengumpulan data berupa memberikan kuensioner tertutup kepada siswa dan wawancara kepada guru pendidikan jasmani
2. Desain produk multimedia interaktif
Dengan adanya informasi, peneliti akan menggunakan produk Pengembangan media yaitu multimedia interaktif dalam pembelajaran pencak silat kelas V SD Negeri 7 Pule.
3. Pengembangan produk multimedia interaktif.
Setelah melalui desain produk, maka kemudian dibuat produk multi media interaktif untuk bisa dilakukan uji ahli terlebih dahulu. Jumlah petugas yang terlibat dalam uji ahli ini terdiri dari ahli

media, ahli materi dan pembelajaran serta siswa.

4. Implementasi atau Penyampaian

Produk yang telah dibuat kemudian diujikan dengan menggunakan subjek ujicoba siswa kelas V SD Negeri 7 Pule dengan menjadi 2 bagian, yaitu ujicoba kelompok kecil berjumlah 7 siswa dan ujicoba kelompok besar berjumlah 15 siswa. peneliti akan melakukan pengumpulan data melalui angket tertutup untuk siswa kelas V SD Negeri 7 Pule.

5. Evaluasi

Setelah melakukan implementasi produk multimedia interaktif, akan memungkinkan terdapat beberapa kekurangan yang akan muncul sehingga perlu adanya revisi untuk menyempurnakan produk multimedia interaktif tersebut.

Adapun waktu penelitian dilakukan pada tahun 2022. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 7 Pule yang beralamat di Desa Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek.

Sedangkan sampel yang digunakan yaitu sejumlah siswa kelas V SD Negeri 7 Pule yaitu 15 siswa.

Tabel 1. Instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan

Tahap Penelitian	Jenis	Deskripsi
Analisis (<i>Analysis</i>)	Wawancara	Wawancara kepada guru PJOK SD Negeri 7 Pule
Pengembangan (<i>Development</i>)	Kuesioner semi terbuka	Kuesioner diberikan kepada ahli media dan teori untuk memberikan tanggapan dan saran pada produk multimedia interaktif
Penerapan (<i>Implementation</i>)	Kuesioner Tertutup	Kuesioner diberikan kepada siswa kelas V SD Negeri 7 Pule

Sedangkan observasi dengan pengamatan dapat dilakukan melalui pengamatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap (Arikuto, 2016). Pada penelitian ini yaitu menggunakan jenis observasi partisipasif, yaitu pengamat ikut

serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung.

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor misalnya :

Pernyataan :

Sangat Setuju	(SS)	= 5
Setuju	(S)	= 4
Ragu-ragu	(RR)	= 3
Tidak Setuju	(TS)	= 2
Sangat Tidak Setuju	(STS)	= 1

Menurut Sugiyono (2017) untuk mengetahui jumlah skor yang didapatkan, maka dapat dihitung dengan cara sebagai berikut :

$$= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor terendah	= 1 × 100
Skor tertinggi	= 5 × 100
100%	= Konstanta
F	= Nilai persentase

Pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan statistik diskriptif. Menurut Winarno (2011) jika data bersifat uraian maka analisis datanya menggunakan analisis kualitatif. sedangkan statistik deskriptif atau analisis diskriptif adalah jenis analisis statistik yang bermaksud mendiskripsikan sifat-sifat sampel atau populasi. Selain itu pada analisis diskriptif juga dapat digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Selanjutnya dalam pengolahan data yang bersifat persentase dapat diperoleh dengan menggunakan Skala Likert gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain :

- Sangat setuju
- Setuju
- Ragu-ragu
- Tidak setuju
- Sangat tidak setuju

Menurut Arikuto (2016) apabila datanya berupa presentase, proposi maupun rasio, maka kesimpulan dapat diambil, disesuaikan dengan permasalahannya. Berikut ini penggolongan persentase kategori yang akan digunakan adalah :

Tabel 2. Kategori Persentase

Kategori	Persentase
baik	76% -100%
cukup	56% - 75%
kurang baik	40% - 55%
tidak baik	< 40%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian ini yaitu produk “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pencak Silat Untuk Siswa Kelas V Di SD Negeri 7 Pule” yang telah disesuaikan dengan ahli media dan ahli materi pembelajaran dan penelitian yang relevan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan materi teknik dasar beladiri pencak silat ini sudah dapat digunakan, multimedia interaktif ini dapat digunakan dalam pembelajaran secara daring ataupun luring yang dapat membantu meningkatkan atktivitas belajar siswa. Hal ini berdasarkan analisis uji coba skala kecil di dapatkan rata-rata presentase jawaban 93,33% dengan kriteria baik, dan hasil analisis data uji coba skala besar di dapatkan rata-rata presentase jawaban 97,39% dengan kriteria baik dan layak untuk digunakan. Berdasarkan kriteria yang sudah di tentukan, maka media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan materi teknik dasar beladiri pencak silat dapat digunakan sebagai solusi pemenuhan kebutuhan belajar siswa.
2. Dari kedua penelitian yang relevan dapat disimpulkan bahwa faktor yang menjadikan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi teknik dasar beladiri pencak silat dapat diterima di SD Negeri 7 Pule yaitu dari semua aspek yang di uji coba, secara keseluruhan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi teknik dasar beladiri pencak silat dapat digunakan siswa kelas V SD Negeri 7 Pule. Siswa lebih menyukai pembelajaran yang interaktif di bandingkan pembelaran konvensional atau ceramah. Untuk itu siswa akan lebih mudah mengerti dalam pembelajaran interaktif dan akan lebih dilibatkan didalam pembelajaran, jadi siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang di jelaskan oleh guru.
3. Produk pengembangan media pembelajaran interaktif ini masih perlu pengembangan kedepannya, terkait dengan data yang sudah ada agar menjadi lebih baik kedepannya supaya untuk produk pengembangan ini bisa digunakan oleh banyak instansi

KESIMPULAN

Dari keseluruhan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pencak Silat Untuk Siswa Kelas V Di SD Negeri 7 Pule ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran teknik dasar pencak silat dengan presentase 97,39% dan masuk kedalam kategori baik dan layak untuk digunakan.

REFERENSI

- Fatkhur Rozi. (2022). *Penguatan Dasar Pendidikan Jasmani dan Teknologi Pendidikan Pada Kelompok Kerja Guru Pendidikan Jasmani*. 7–11.
- Fudin, M. S. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Lari Jarak Pendek dengan Pendekatan Permainan Petani dan kancil. *Bravo's (Jurnal Prodi Pendidikan Jasmani & Kesehatan)*, 4(1), 27–40.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32682/bravov.v4i1.235>
- M. Nadzir. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Karakter*.
- Oktafiani, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540.
- Pratama, F. R. P. (2021). Penerapan Blended Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*.
<http://conference.um.ac.id/index.php/jkr/article/view/1477>
- Sugiarto, dkk. (2020). Efektivitas Pembelajaran Sport Massase Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi. *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(1), 36.
<https://doi.org/10.17977/um040v4i1p35-43>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Winarno. (2013). *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: UM Press