

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENCAK
SILAT BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SISWA SMP KELAS VII**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Fatimah Ayu Anggriani
NIM 18601244041

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022**

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENCAK SILAT BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SISWA SMP KELAS VII

Oleh
Fatimah Ayu Anggriani
NIM 18601244041

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk multimedia pembelajaran berbasis *website* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pencak silat oleh siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII dan guru dalam membantu proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani.

Penelitian ini menggunakan metode yaitu dengan metode *Research and Development*. Pengembangan multimedia berbasis *website* ini melalui beberapa tahapan yang dikembangkan Borg dan Gall yaitu dengan; tahap perencanaan, tahap desain dan tahap pengembangan. Produk awal divalidasi dan dievaluasi oleh ahli materi kemudian ahli media. Setelah produk dievaluasi oleh ahli, kemudian dilakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Godean melalui tahapan uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil dan uji keefektifan produk. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah teknik kuantitatif dan kualitatif.

Hasil dari penelitian tersebut menghasilkan sebuah produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* untuk siswa SMP kelas VII. Kualitas produk media; dari hasil validasi oleh ahli media dalam kriteria “sangat baik” dan validasi oleh ahli materi dalam kriteria “sangat baik”. Penilaian dari peserta didik dalam uji coba satu lawan satu dalam kriteria “sangat baik”, dan uji coba kelompok kecil dalam kriteria “sangat baik. Hasil dari uji keefektifan produk masuk dalam kriteria “tinggi”. Dengan demikian, dapat disimpulkan secara keseluruhan berdasar skor rata-rata penilaian oleh ahli materi, ahli media, uji coba terhadap siswa dan uji keefektifan produk bahwa multimedia pembelajaran berbasis *website* yang sedang dikembangkan layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Kata Kunci: *website, multimedia pembelajaran, pencak silat*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fatimah Ayu Anggriani

NIM : 18601244041

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TA : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pencak
Silat Berbasis *Website* Untuk Siswa SMP Kelas VII.

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 17 Desember 2021
Yang Menyatakan,



Fatimah Ayu Anggriani
NIM 18601244041

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENCAK SILAT BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SISWA SMP KELAS VII

Disusun oleh:

Fatimah Ayu Anggriani
NIM 18601244041

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 17 Desember 2021

Mengetahui
Koordinator Program Studi



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes. AIFO
NIP. 19617311990011001

Disetujui
Dosen Pembimbing



Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP. 197310062001122001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi



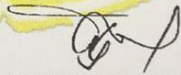
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENCAK SILAT
BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SISWA SMP KELAS VII

Disusun Oleh :

Fatimah Ayu Anggriani
NIM 18601244041

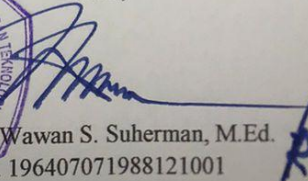
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 17 Januari 2022

TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Nur Rohmah Muktiani, M.Pd Ketua Penguji		17 Januari 2022
Saryono, S.Pd.Jas., M.Or. Sekretaris Penguji		17 Januari 2022
Dr. Agus S. Suryobroto, M.Pd Penguji		17 Januari 2022

Yogyakarta, 17 Januari 2022

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta,
Dekan,


Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 196407071988121001

MOTTO

1. Proses sama pentingnya dibandingkan hasil. Hasilnya nihil tak apa. Yang penting sebuah proses telah dicanangkan dan dilaksanakan (Sujiwo Tejo).
2. Pada akhirnya, ini semua hanyalah permulaan (Nadin Amizah).
3. Dunia tidak perlu tau kamu sedang hancur, rasakan yang cukup dibawa ketawa dibawa senyum (Fatimah Ayu Anggriani).

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah, ku persembahkan karyaku ini untuk :

1. Kedua orang tua ku yang aku sayangi, Bapak Bambang Hindratno dan terutama untuk Ibu Rr. Endang Wahyuni, S.Pd yang selalu memberikan doa restu, dukungan, motivasi, dan semangat untuk putrinya.
2. Kakakku Febri Wahyu Prabowo, A.Md.Par., dan adikku Farchan Arief Hendra Dutatama yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
3. Keluarga besar Drs. H. RM. Siswanto yang selalu memberikan doa dan semangat.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya. Tak lupa selawat serta salam penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Setelah melalui berbagai proses yang jalanya tidak selalu mulus, berliku dan naik turun, akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pencak Silat Berbasis *Website* Untuk Siswa SMP Kelas VII”. Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis tidak dapat terlepas dari dukungan dari segi moril maupun materil oleh berbagai pihak. Maka dari itu penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Ibu Nur Rohmah Muktiani S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan bimbingan dan arahan sehingga Tugas Akhir Skripsi (TAS) dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes., sebagai Ahli Materi dan Bapak Saryono, S.Pd.Jas., M.Or., sebagai Ahli Media yang telah berkenan membantu proses evaluasi produk serta memberikan saran untuk kesempurnaan produk.
3. Ketua Penguji, Sekertaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komperhensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.

5. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan layanan fasilitas selama penulis belajar di Fakultas Ilmu Keolahragaan.
6. Kepala Sekolah, guru dan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Godean, Sleman yang telah memberikan izin dan bantuan selama proses pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini sehingga dapat berjalan dengan baik.
7. Teman-temanku dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan doa, dukungan, semangat, dan bantuan selama penulis menyusun Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis sangat menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini masih belum sempurna dan jauh dari kata baik. Namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak, terutama pihak dalam bidang pendidikan jasmani.

Yogyakarta, 23 Desember 2021

Yang Menyatakan,



Fatimah Ayu Anggriani

NIM 18601244041

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
SURAT PERNYATAAN	II
LEMBAR PERSETUJUAN	III
HALAMAN PENGESAHAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XVI

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	10
1. Hakikat Media Pembelajaran	10
2. Hakikat <i>Website</i>	15
3. Hakikat Pendidikan Jasmani	19
4. Hakikat Pencak Silat	21
5. Materi Pencak Silat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan ..	22
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Pemikiran	29
D. Pertanyaan Penelitian	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian	32
B. Prosedur Pengembangan	32
C. Uji Coba Produk	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Data Uji Coba	39
1. Data Validasi Ahli Materi	39
2. Data Validasi Ahli Media	47
3. Data Uji Coba Satu Lawan Satu	49
4. Data Uji Coba Kelompok Kecil	51

5. Data Uji Coba Efektifitas Produk	53
B. Analisis Data	57
1. Analisis Data dari Hasil Validasi oleh Ahli Materi	57
2. Analisis Data dari Hasil Validasi oleh Ahli Media	65
3. Analisis Data Uji Coba Satu Lawan Satu	69
4. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil	77
5. Analisis Data Uji Coba Keefektifan Produk	90
C. Revisi Produk	91
1. Analisis Data Kebutuhan	91
2. Deskripsi Produk Awal	91
3. Revisi	92
D. Kajian Produk Akhir	96
E. Pembahasan Produk Akhir	97
F. Keterbatasan	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	101
B. Saran	104
C. Implikasi Penelitian	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	107

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Penilaian.....	37
Tabel 2. Kategori nilai standard gain.....	38
Tabel 3. Skor Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi (Tahap I).....	40
Tabel 4. Kriteria Penilaian.....	41
Tabel 5. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif.....	42
Tabel 6. Skor Aspek Kualitas Isi oleh Ahli Materi (Tahap I).....	43
Tabel 7. Saran Perbaikan Ahli Materi (Tahap I) dan Revisi.....	44
Tabel 8. Skor Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi (Tahap II)	45
Tabel 9. Skor Aspek Kualitas Isi oleh Ahli Materi (Tahap II)	45
Tabel 10. Saran Perbaikan Ahli Materi (Tahap II) dan Revisi.....	46
Tabel 11. Skor Aspek Tampilan oleh Ahli Media.....	47
Tabel 12. Skor Aspek Pemrograman oleh Ahli Media.....	48
Tabel 13. Saran Perbaikan oleh Ahli Media.....	49
Tabel 14. Skor Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Satu Lawan Satu oleh Peserta Didik	50
Tabel 15. Skor Penilaian Aspek Isi atau Materi Uji Coba Satu Lawan Satu oleh Peserta Didik.....	50
Tabel 16. Skor Aspek Pembelajaran Uji Coba Satu Lawan Satu oleh Peserta Didik.....	50
Tabel 17. Skor Aspek Tampilan Media Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil oleh Peserta Didik.....	52

Tabel 18. Skor Aspek Isi atau Materi Media Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil oleh Peserta Didik.....	52
Tabel 19. Skor Aspek Pembelajaran Media Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil oleh Peserta Didik.....	53
Tabel 20. Skor penilaian <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> siswa.....	54
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi (Tahap I)	58
Tabel 22. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Materi oleh Ahli Materi (Tahap I)	59
Tabel 23. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi oleh Ahli Materi (Tahap I)	61
Tabel 24. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi (Tahap II)	62
Tabel 25. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Materi oleh Ahli Materi (Tahap II)	63
Tabel 26. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi oleh Ahli Materi (Tahap II)	64
Tabel 27. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media.....	66
Tabel 28. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media.....	67
Tabel 29. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi oleh Ahli Media.....	68
Tabel 30. Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Satu Lawan Satu.....	69
Tabel 31. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Satu Lawan Satu.....	70
Tabel 32. Penilaian Aspek Isi atau Materi pada Uji Coba Satu Lawan Satu.....	71

Tabel 33. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi atau Materi Uji Coba Satu Lawan Satu.....	73
Tabel 34. Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu.....	74
Tabel 35. Distribusi Frekuensi Penilaian Pembelajaran Uji Coba Satu Lawan Satu.....	75
Tabel 36. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu.....	76
Tabel 37. Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	77
Tabel 38. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Kecil.....	80
Tabel 39. Penilaian Aspek Isi atau Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	81
Tabel 40. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi atau Materi Uji Coba Kelompok Kecil.....	84
Tabel 41. Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	85
Tabel 42. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil.....	88
Tabel 43. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	89
Tabel 44. Presentase hasil uji keefektifan produk.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir.....	30
Gambar 2. Bagan Proses Pengembangan <i>Website</i> Media Pembelajaran Pencak Silat.....	33
Gambar 3. Diagram Batang Penilaian Aspek Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi (Tahap I).....	58
Gambar 4. Diagram batang Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Materi (Tahap I).....	60
Gambar 5. Diagram Batang Kualitas Produk Media Pembelajaran oleh Ahli Media (Tahap I)	61
Gambar 6. Diagram Batang Penilaian Aspek Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi (Tahap II)	62
Gambar 7. Diagram batang Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Materi (Tahap II)....	63
Gambar 8. Diagram Batang Kualitas Produk Media Pembelajaran oleh Ahli Media (Tahap II)	65
Gambar 9. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media.....	66
Gambar 10. Diagram batang Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media...	67
Gambar 11. Diagram Batang Kualitas Produk Media Pembelajaran oleh Ahli Media.....	68
Gambar 12. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Satu Lawan Satu.....	71

Gambar 13. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi atau Materi Uji Coba Satu Lawan Satu.....	73
Gambar 14. Diagram Batang Penilaian Aspek Pembelajaran Uji Coba Satu Lawan Satu.....	75
Gambar 15. Diagram Batang Kualitas Produk Media Pembelajaran Uji Coba Satu Lawan Satu.....	76
Gambar 16. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Kecil.....	80
Gambar 17. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi atau Materi Uji Coba Kelompok Kecil.....	84
Gambar 18. Diagram Batang Penilaian Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil.....	88
Gambar 19. Diagram Batang Kualitas Produk Media Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil.....	89
Gambar 20. Diagram Batang Uji Coba Keefektifan Produk.....	90
Gambar 21. Tampilan materi masih belum tercantum sumber belajar dan tata penulisan belum tepat.....	92
Gambar 22. Tampilan tata penulisan materi setelah revisi.....	93
Gambar 23. Tampilan gambar dalam materi masih berupa rangkaian gerak yang tidak ada penjelasannya.....	93
Gambar 24. Tampilan gambar dalam materi setelah revisi.....	94
Gambar 25. Tampilan latihan aspek kognitif berbentuk quiz soal pilihan ganda	94
Gambar 26. Tampilan latihan aspek psikomotor setelah revisi.....	95
Gambar 27. Tampilan menu informasi profile pada produk sebelum	95

revisi.....

Gambar 28. Tampilan menu informasi profile pada produk setelah 96

revisi.....

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	108
Lampiran 2. Media Pembelajaran	111
Lampiran 3. Lembar Kuisisioner Ahli Materi	134
Lampiran 4. Lembar Kuisisioner Ahli Media	143
Lampiran 5. Lembar Kuisisioner Peserta Didik	148

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah pendidikan yang dilaksanakan melalui aktivitas jasmani, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan motorik, meningkatkan kebugaran jasmani, maupun sikap peserta didik. Pendidikan Jasmani di rancang dengan tujuan agar peserta didik dapat terbiasa melakukan aktivitas gerak jasmani dan berolahraga dengan hati yang senang. Bekal peserta didik untuk melakukan aktivitas gerak jasmani adalah kemampuan keterampilan gerak.

Materi pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan salah satunya yaitu aktivitas bela diri pencak silat. Dalam aktivitas bela diri pencak silat ini terdapat beberapa dasar gerak yang perlu peserta didik ketahui dan pelajari. Belajar bela diri pencak silat dapat meningkatkan aspek mental spiritual, aspek seni, aspek bela diri dan juga aspek olahraga. Sehingga peserta didik memperoleh beragam manfaat yang positif. Pencak silat adalah hasil budaya manusia Indonesia untuk membela atau mempertahankan eksistensi (kemandirian) dan integritasnya (manunggalnya) terhadap lingkungan hidup atau alam sekitarnya untuk mencapai keselarasan hidup guna peningkatkan iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Muhtar, 2020).

Dunia kini sedang di landa pandemi Coronavirus atau Covid. Wabah virus covid menyebabkan penyakit yang mudah menular melalui udara dan juga kontak fisik, sehingga seluruh manusia diharuskan untuk menjaga jarak atau untuk tidak

melakukan kontak fisik seperti sebelum terjadinya pandemi Covid. Hal tersebut berdampak pada banyak hal, termasuk dalam hal pendidikan. Akibat dari adanya pandemi Covid ini, pendidikan menghadapi hal yang cukup kompleks. Covid berdampak langsung pada proses penyelenggaraan pembelajaran di semua jenjang pendidikan. Pertama kalinya pada tanggal 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim, B.A., M.B.A., mengeluarkan kebijakan tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat tanggap Covid. Dimana kebijakan tersebut adalah mengenai pelaksanaan proses belajar mengajar yang dilaksanakan dari rumah atau secara online untuk memutus rantai penyebaran Covid.

Berdasarkan hal tersebut, seluruh pembelajaran akan dilaksanakan secara online. Tak terkecuali untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Namun tak hanya disebabkan pandemi covid, pengembangan media pembelajaran ini akan terus diperlukan dalam dunia pendidikan terutama dalam pendidikan jasmani. Sebab media pembelajaran selalu dapat di kembangkan seiring perkembangan jaman, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar baik di dalam maupun luar kelas berupa komponen belajar atau wahana fisik yang dapat mengandung materi instruksional serta dapat memicu keinginan untuk belajar dari peserta didik (Arsyad, 2013). Menggunakan media pembelajaran dalam proses

pembelajaran pendidikan jasmani akan memberikan pengalaman yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah dalam penerimaan materi pembelajaran, dan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik agar tidak merasakan kesulitan serta tidak merasa bosan saat sedang melaksanakan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan pemahaman peserta didik terhadap materi secara efektif.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani penggunaan media pembelajaran sangat penting. Apalagi disaat pembelajaran pendidikan jasmani dilaksanakan secara online, sehingga tidak dapat terlaksana pembelajaran secara tatap muka dimana guru tidak dapat memberikan contoh peragaan secara langsung. Peran media dalam kondisi ini juga sangat berguna bagi peserta didik untuk mempermudah dalam memahami materi pembelajaran jika mengalami kesulitan dalam menangkap pembelajaran yang disampaikan guru secara verbal dalam pembelajaran online melalui video conference seperti zoom meeting maupun google meeting. Di sisi lain, peran media pembelajaran juga dapat membantu guru jika terdapat kendala dalam memberikan contoh peragaan maupun penyampaian materi yang lain.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru untuk digunakan dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Pada zaman ini dimana teknologi semakin maju dan canggih media pembelajaran dapat dikembangkan terus menerus sehingga lebih baik dari pada yang telah

dikembangkan sebelumnya. Tak hanya media pembelajaran berbasis buku, modul, namun juga dapat berbasis aplikasi maupun *website*.

Sebelum melakukan pengembangan multimedia pembelajaran ini, telah dilakukan FGD (*Focus Group Discussion*) dengan beberapa guru PJOK SMP di wilayah Yogyakarta, dengan hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar guru PJOK tetap melaksanakan pembelajaran PJOK pada masa pandemi walaupun pembelajaran dilaksanakan secara daring dan beberapa memiliki kendala dengan sinyal dan perangkat elektronik yang digunakan oleh siswa untuk menunjang proses pembelajaran. Dari wawancara tersebut dapat diketahui bahwa tidak banyak guru PJOK yang mengajarkan materi pencak silat kepada peserta didik, hal tersebut didasari karena keterbatasan guru dalam penguasaan materi dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Sehingga akibat dari terbatasnya media ICT (*Information Communication and Technology*) dalam proses pembelajaran pencak silat menyebabkan guru tidak pernah menggunakan media ICT tersebut.

Meskipun ada beberapa guru yang mengajarkan materi pencak silat, guru hanya menggunakan jenis media ICT sebatas *zoom meeting*, *google classroom*, dan video dari *youtube*. Sehingga belum pernah ada guru yang menggunakan multimedia pencak silat berbentuk *website*, dan sulitnya mendapat media pembelajaran pencak silat, sehingga kebanyakan guru hanya memperoleh multimedia melalui video youtube.

Akibat dari banyaknya permasalahan, dapat disimpulkan bahwa para guru merasa multimedia sangat penting bagi proses pembelajaran, karena multimedia

dirasa dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran, selain itu dengan adanya pengembangan multimedia dapat mempermudah guru dalam proses penyampaian materi pencak silat terhadap siswa. Apalagi jika multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* ini dapat diakses secara gratis dan mudah oleh guru maupun siswa, maka akan dapat mempermudah proses pembelajaran. Disisi lain guru juga sangat menanti dan berharap adanya pengembangan multimedia pembelajaran pencak silat, karna penunjang pembelajaran pencak silat yang saat ini sangat minim sehingga guru sangat membutuhkan adanya pengembangan multimedia sebagai alat bantu atau penunjang materi pembelajaran pencak silat.

Para guru mengharapkan pengembangan multimedia berbasis *website* untuk pembelajaran pencak silat ini dengan desain yang simple namun dapat menarik perhatian siswa, lengkap dengan materi yang dapat di unduh (download), dan dapat diakses dengan mudah dan gratis. Para guru juga sangat tertarik dan berkeinginan menggunakan *website* ini sebagai media pembelajaran pencak silat. Guru juga sangat meyakini jika pengembangan multimedia materi pencak silat ini akan dapat menarik minat dan perhatian siswa karna sangat sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi masa kini, serta pengembangan multimedia ini menyesuaikan kebiasaan siswa dimasa pandemi yang pembelajaran dilaksanakan secara daring, sehingga siswa lebih familiar dengan elearning daripada penggunaan buku cetak.

Dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Agung Dwi Setiawan dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pencak Silat Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Berbasis *Adobe Flash CS3 Profesional* Untuk

SMP Kelas VII” yang memuat berbagai materi dasar gerak pencak silat, perlu adanya pembaharuan media pembelajaran pencak silat. Materi yang disajikan didalam multimedia *Adobe Flash CS3* tersebut masih belum terdapat materi berbentuk PDF yang dapat didownload seperti keinginan para guru saat ini, dan perlu adanya tambahan materi dasar gerak pencak silat yang disajikan dalam multimedia tersebut.

Untuk itu peneliti mencoba untuk mengembangkan multimedia berbasis *website* sebagai media pembelajaran melalui model penelitian dan pengembangan atau *research and development* dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi aktivitas bela diri pencak silat. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa *website* sebagai multimedia pembelajaran pencak silat yang berisi materi pencak silat sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk siswa SMP kelas VII. Pengembangan *website* ini dipilih karena relevan dengan keadaan masyarakat saat ini yang sangat familiar dengan penggunaan media sosial. Penggunaan *website* sebagai multimedia pembelajaran ini tidak rumit, sehingga sangat membantu siapapun untuk mengakses *website* tersebut.

Website yang dimanfaatkan sebagai multimedia pembelajaran ini dapat berfungsi sebagai pelengkap penyampaian materi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani aktivitas bela diri pencak silat khususnya saat pembelajaran selama pandemi covid ini yang dilaksanakan secara online. Selain itu pengembangan multimedia berbasis *website* sangat sesuai dengan generasi masa kini. Dimana generasi ini cenderung nyaman pada kemudahan teknologi, dan juga dapat dengan mudah mengakses *website* tersebut secara online dimanapun dan

kapapun. Sehingga *website* ini dapat digunakan untuk sumber belajar peserta didik karena *website* ini dapat diakses dengan mudah melalui handphone maupun PC. Melalui pengembangan multimedia berbasis *website* ini diharapkan peserta didik dapat memahami materi aktivitas bela diri pencak silat dengan baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan data di dalam latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Pembelajaran dilaksanakan secara online akibat pandemi covid.
2. Minimnya media pembelajaran aktivitas bela diri pencak silat untuk siswa SMP kelas VII.
3. Terbatasnya kemampuan guru dalam penyampaian materi praktek kepada peserta didik.
4. Terbatasnya sumber belajar atau tidak adanya media pembelajaran bela diri pencak silat dalam bentuk *website*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah yang hendak digali agar tidak masuk ke ranah yang lebih luas. Sehingga penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia berbasis *website* sebagai media pembelajaran pencak silat untuk siswa SMP kelas VII yang disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar agar dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi maupun peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan selama pembelajaran aktivitas bela diri pencak silat.

D. Rumusan Masalah

Berdasar pembatasan masalah di atas, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan multimedia berbasis *website* sebagai media pembelajaran pencak silat untuk siswa SMP kelas VII ?
2. Bagaimana kelayakan multimedia berbais *website* sebagai media pembelajaran pencak silat untuk siswa SMP kelas VII ?
3. Bagaimana keefektifan multimedia berbasis *website* sebagai media pembelajaran pencak silat untuk siswa SMP kelas VII ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk berupa :

1. Multimedia berbasis *website* sebagai media pembelajaran pencak silat untuk siswa SMP Kelas VII.
2. Multimedia berbasis *website* sebagai media pembelajaran pencak silat yang layak digunakan untuk siswa SMP Kelas VII.
3. Multimedia berbasis *website* sebagai media pembelajaran pencak silat yang efektif digunakan untuk siswa SMP Kelas VII.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan pembaharuan pemikiran yang dituangkan dalam bentuk pembuatan media pembelajaran untuk dunia pendidikan khususnya pendidikan jasmani agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

b. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan penelitian selanjutnya yang memiliki objek penelitian sama.

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi aktivitas bela diri pencak silat yang telah disampaikan oleh guru, dapat mempelajari kembali materi tersebut melalui *website* ini secara mandiri. Dengan desain *website* yang dibuat sedemikian rupa diharapkan dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami materi serta belajar menjadi terasa menyenangkan dan tidak membosankan.

b. Bagi Guru

Bagi guru dapat menggunakan pengembangan *website* ini sebagai media atau sumber belajar untuk membantu penyampaian materi pencak silat kepada peserta didik dengan lebih mudah, efektif dan efisien.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sebagai sumbangsih dalam menyumbangkan produk media pembelajaran untuk dunia pendidikan khususnya pendidikan jasmani terutama untuk pembelajaran aktivitas bela diri pencak silat.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah bentuk jamak dari kata medium, yang merupakan kata yang berasal dari Bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar, Arsyad (2002). Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan “software” dan atau alat “hardware”. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, Gagne dan Briggs (1975). Media pembelajaran adalah alat bantu untuk mengajar yang mengandung materi pembelajaran dengan cara penyaluran materi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, sehingga mampu mempermudah proses penyampaian materi terhadap peserta didik dan mampu merangsang minat belajar peserta didik agar tujuan dan hasil belajar dapat tercapai secara maksimal.

Menurut Munadi (2008) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Menurut Oemar Hamalik (2011:23) memberikan pengertian media pembelajaran yang lebih luas yaitu, media pembelajaran adalah alat metode dan teknik yang digunakan dalam rangka

lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran dikelas.

Berdasar pendapat para ahli mengenai pengertian media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan, atau menyalurkan informasi mengenai materi pembelajaran dari guru sebagai pemberi pesan kepada peserta didik sebagai penerima pesan.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting peranannya dalam dunia pendidikan dalam rangka mengupayakan peningkatan mutu dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran juga dipengaruhi banyak faktor, salah satunya keterbatasan guru dalam penyampaian materi, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat meminimalisir keterbatasan tersebut. Dalam pendidikan jasmani, penggunaan media pembelajaran dapat menguntungkan bagi guru maupun peserta didik. Dalam penggunaannya ketika belajar gerak, contoh maupun tutorial dalam media pembelajaran dapat di ulang berkali-kali sehingga guru dapat lebih menghemat tenaga untuk mengajar. Keuntungan lainnya, siswa dapat belajar gerak tersebut dirumah, tak hanya mengandalkan contoh gerak dari guru di sekolah. Penggunaan media pembelajaran oleh guru dan peserta didik tentu saja dapat berpengaruh terhadap efektifitas pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan media pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap alat indera manusia sehingga materi pembelajaran dapat diterima dan dicerna dengan mudah oleh peserta didik.

Manfaat penggunaan media pembelajaran dalam ranah pendidikan salah satunya adalah untuk meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik. Menurut Ely (1979 dalam Danim, 1995:12) menyebutkan bahwa media dapat meningkatkan gairah anak dalam belajar dan efektif waktu dan penyaluran informasi oleh guru. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dengan menyajikan data atau materi secara menarik, memadatkan informasi dan memudahkan peserta didik dalam mencermati materi pembelajaran.

Untuk itu media pembelajaran dirancang agar menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik agar dapat merangsang keinginan dan motivasi belajar, minat baru dan pengaruh positif terhadap peserta didik. Menurut Arif S. Sadiman, dkk. (2013:16), media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera, misalnya: (1) objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan gambar, film atau model; (2) objek yang kecil bisa dibantu dengan menggunakan proyektor, gambar; (3) gerak yang terlalu cepat dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography; (4) kejadian atau peristiwa di masa lampau dapat ditampilkan dengan pemutaran film, video, foto, maupun VCD; (5) objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain; (6) konsep yang terlalu luas (misalnya gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar dan lain-lain.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Azhar Arsyad (2002:26) adalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengalihkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Livie dan Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya pada media visual, yaitu; fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.

- 1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual akan dapat menggugah emosi dan sikap pembelajar.
- 3) Fungsi kognitif, media visual mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

c. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang dikemukakan oleh Heinich (1996) bahwa jenis media pembelajaran ada ; (1) media cetak/teks; (2) media pameran/display; (3) media audio; (4) gambar bergerak/motion pictures; (5) multimedia; (6) media berbasis web/internet. Banyak sekali bentuk media pembelajaran seiring berjalannya waktu, sehingga banyak sekali perkembangan media pembelajaran, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi media pembelajaran tradisional dan modern. Media dapat selalu dikembangkan dan diupgrade dengan

berbagai macam inovasi. Penggunaan media pembelajaran tradisional tentunya masih digunakan hingga saat ini, namun media pembelajaran modern lebih memungkinkan untuk selalu digunakan karena lebih efektif dan efisien.

Jenis media pembelajaran dibagi kedalam kedua kategori luas menurut Seels dan Glasglow (1990), yaitu :

1) Pilihan Media Tradisional

- a) Visual diam yang diproyeksikan
 - (1) Proyeksi *Opaque* (takt embus pandang)
 - (2) Proyeksi *Overhead*
 - (3) *Slides*
 - (4) *Filmstrips*
- b) Visual yang diproyeksikan
 - (1) Gambar, poster
 - (2) Foto
 - (3) *Charts*, grafik, diagram
 - (4) Pameran, papan info, papan bulu
- c) Audio
 - (1) Rekaman piringan
 - (2) Pita kaset, *reel*, *cartridge*
- d) Penyajian multimedia
 - (1) Slide plus suara
 - (2) *Multi image*
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan
 - (1) Film
 - (2) Televisi
 - (3) Video
- f) Cetak
 - (1) Buku teks
 - (2) Modul, buku terprogram
 - (3) *Workbook*
 - (4) Majalah ilmiah, berkal
 - (5) Lembaran lepas (*hand out*)
- g) Permainan
 - (1) Teka-teki
 - (2) Simulasi

- (3) Permainan papan
- h) *Realia*
 - (1) Model
 - (2) *Specimen* (contoh)
 - (3) Manipulatif (peta, boneka)
- i) Pilihan media teknologi mutakhir
 - (1) Telekoferen
 - (2) Kuliah jarak jauh
 - (3) *Computer – assisted instruction*
 - (4) Permainan computer
 - (5) Sistem tutor intelijen
 - (6) *Inetaktif*
 - (7) *Hypermedia*
 - (8) *Compact (video) disc*

2. Hakikat *Website*

a. Pengertian *Website*

Website atau sering disebut *web* adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, data suara, video atau gabungan dari semuanya. Menurut Arief (2011:8) web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (Hypertext Transfer Protocol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser. Becti (2015:35) mengatakan *website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaring-jaring halaman.

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman, Saputro (2007). Disamping itu, menurut Adelheid (2013) *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang terangkum dalam sebuah domain atau sub-domain yang tempatnya berada dalam world wide di dalam internet.

Seperti yang dipaparkan oleh Nilasari (2014:2) bahwa *website* atau sering disebut situs merupakan kumpulan halaman web yang dijalankan dari suatu alamat web domain. Abdullah (2015:1) *website* dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur internet.

b. Karakteristik *website*

Website memiliki karakter seperti yang dipaparkan dalam (Simarta, 2010: 57–59) sebagai berikut :

- 1) *Website* tidak terpisahkan dari perangkat lunak sebab konten yang dapat mencakup teks, grafis, audio, gambar dan video terintegrasi dengan pengolahan prosedural.
- 2) *Website* menuntut *look and feel* mendukung kreativitas visual dan inkorporasi multimedia dalam presentasi tatap muka.
- 3) Bisa digunakan secara luas oleh komunitas pengguna.

- 4) Media pembelajaran bersifat mandiri sebab dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja saat membutuhkan.
- 5) Memaksimalkan penggunaan jaringan komputer (digital media dan komputer networks).

c. Kelebihan dan Kekurangan *Website*

Website juga memiliki beberapa kelebihan khususnya dalam pendidikan dan pembelajaran seperti yang dikatakan dalam (Rusman, 2012: 351–352) seperti sebagai berikut :

- 1) Tersedianya fasilitas e-moderating dimana guru dan siswa dapat berkomunikasi dengan mudah melalui fasilitas internet tanpa dibatasi jarak, tempat, dan waktu.
- 2) Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar maupun petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga guru dan siswa bisa saling menilai sampai seberapa mana bahan yang akan dipelajari.
- 3) Siswa bisa mereview bahan pelajaran setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan, karena bahan ajar tersedia di komputer.
- 4) Jika siswa memerlukan tambahan bahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajari, siswa dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah.
- 5) Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
- 6) Berubahnya peran guru dari yang biasanya pasif menjadi aktif dan mandiri.

7) Relatif sangat efisien untuk jarak jauh.

Namun, tak terlepas dari banyaknya kelebihan dalam penggunaan internet sebagai media pembelajaran, terdapat banyak juga kekurangannya seperti sebagai berikut :

- 1) Kurangnya interaksi antar guru dan siswa, bahkan antar siswa dan ini dapat memperlambat bentuk values dalam pembelajaran.
- 2) Cenderung mengabaikan aspek akademik atau sosial dan mendorong tumbuhnya aspek bisnis atau komersial.
- 3) Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
- 4) Berubahnya peran guru yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang berbasis media komputer ICT.
- 5) Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- 6) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.
- 7) Kurangnya tenaga guru maupun siswa yang mengetahui dan memiliki keterampilan mengoperasikan internet.
- 8) Kurangnya personel dalam hal penguasaan bahasa pemrograman komputer.

d. Manfaat *Website*

Media pembelajaran *website* atau e-learning yang kini menjadi sangat populer karena fleksibilitas dan efektivitasnya merupakan cara penyampaian materi pembelajaran melalui internet. Melalui media pembelajaran *website*

materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja. Disamping itu karena materi dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia, maka pembelajaran pendidikan jasmani dapat juga memanfaatkan keunggulan media pembelajaran *website* ini untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

3. Hakikat Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk perkembangan diri seseorang, baik secara Kesehatan, mental maupun sosial. Pendidikan jasmani adalah suatu kajian yang luas. Pendidikan jasmani tidak hanya aktivitas fisik, namun juga berada dalam konteks pendidikan secara umum. Winarno (2009) pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai media atau alat untuk mencapai tujuan. Sukintaka (2001:5) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses interaksi peserta didik terhadap lingkungan, dengan jalan susunan aktivitas pendidikan jasmani secara sistematis untuk mencapai insan Indonesia secara utuh.

Pendidikan jasmani menurut Samsudin (2008:2) adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Arma Aboellah (1990) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan melalui kegiatan jasmani yang

bertujuan mengembangkan individu secara organik, neuro muscular, intelektual dan emosional.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Ruang lingkup pendidikan jasmani adalah isi dari sebuah studi yang ada kaitannya dengan kegiatan jasmani. Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:2) menyebutkan bahwa ruang lingkup pendidikan jasmani meliputi aspek-aspek berikut :

- 1) Permainan dan olahraga meliputi : olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis dan bela diri, serta aktivitas lainnya.
- 2) Aktivitas pengembangan meliputi : mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- 3) Aktivitas senam meliputi : ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai serta aktivitas lainnya.
- 4) Aktivitas ritmik meliputi : gerak bebas, senam pagi, SKJ, senam aerobik serta aktivitas lainnya.
- 5) Aktivitas air meliputi : permainan di air, keselamatan di air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
- 6) Pendidikan luar kelas meliputi : piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah dan mendaki gunung.
- 7) Kesehatan meliputi : budaya hidup sehat, P3K dan UKS, serta aspek Kesehatan lainnya.

c. Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan pendidikan jasmani menurut Suryobroto (2004:8) adalah untuk pembentukan anak, yaitu sikap atau nilai, kecerdasan, fisik, dan keterampilan (psikomotorik), sehingga siswa akan dewasa dan mandiri, yang nantinya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bloom dan Krathwohl (Abdulah, dkk,

1994:15) tujuan pendidikan jasmani dapat digolongkan menjadi tiga ranah atau domain yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

Tujuan pendidikan jasmani seperti yang dikemukakan oleh Suherman (2009:7) secara umum dapat deklasifikasi menjadi empat tujuan perkembangan yaitu :

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan seseorang akan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang.
- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna.
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya.
- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

4. Hakikat Pencak Silat

Pencak silat adalah salah satu materi aktivitas bela diri dalam pendidikan jasmani yang merupakan bagian dari kebudayaan masyarakat Indonesia dalam membela diri atau mempertahankan diri. Pencak silat yang dalam pengertiannya berasal dari dua kata yaitu pencak dan silat, pencak berarti gerak dasar bela diri yang terikat pada peraturan, dan silat berarti gerak bela diri sempurna yang bersumber pada kerohanian. Dalam (Kriswanto, 2015) Pencak silat adalah seni bela diri yang menggunakan unsur pukulan dan tendangan. Pencak silat juga diartikan sebagai permainan (keahlian) dalam mempertahankan diri dengan kepandaian menangkis, menyerang dan membela diri dengan atau tanpa senjata.

Abdus Syukur (Maryono:1998) menyatakan bahwa pencak silat adalah gerakan langkah keindahan dengan menghindar, yang disertakan gerak berunsur komedi. Pencak dapat dipertontonkan sebagai sarana hiburan. Sedangkan silat adalah unsur teknik bela diri menangkis, menyerang dan mengunci yang tidak dapat diperagakan didepan umum. M. Atok Iskandar, dkk (1992:11) mengemukakan bahwa pencak silat adalah hasil budaya manusia Indonesia untuk membela/memertahankan eksistensi (kemandirian) dan integritasnya (manunggalnya) terhadap lingkungan hidup/alam sekitarnya untuk mencapai keselarasan hidup guna peningkatan iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

5. Materi Pencak Silat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

a. Materi Pencak Silat

Materi pencak silat yang diajarkan untuk kelas VII diantaranya teknik sikap, teknik serangan, dan bela. Teknik tersebut merupakan beberapa dasar gerak dalam pencak silat. Johansyah Lubis (2004:7) menyatakan bahwa dasar gerak pencak silat adalah suatu gerak terencana, terarah, terkoordinasi dan terkendali, yang mempunyai empat aspek sebagai satu kesatuan, yaitu aspek mental spiritual, aspek bela diri, aspek olahraga, dan aspek seni budaya.

Dalam mempelajari pencak silat menurut DR. Mulyana (2013: 111) yang sangat penting untuk diperhatikan adalah tentang kuda-kuda, sikap pasang, gerak, dan gerak langkah. Di dalam pencak silat, sikap merupakan awal dari gerak. Sehingga dengan sikap yang baik maka akan menghasilkan gerak yang baik pula. Karena sikap dan gerak dapat digunakan sebagai pedoman untuk melakukan

keterampilan dasar gerak pencak silat. Terdapat beberapa dasar gerak dalam pencak silat, yaitu :

1) Kuda-kuda

Di dalam pencak silat, kuda-kuda diartikan sebagai suatu posisi yang menjadi tumpuan untuk melakukan sikap pasang. PB IPSI dalam Kotot Slamet (2003: 16) yang dimaksudkan dengan kuda-kuda adalah suatu teknik memperlihatkan kaki dalam keadaan statis. Menurut Agung Nugroho (2001: 28) bahwa sikap berdiri kuda-kuda adalah posisi kaki tertentu, sebagai dasar tumpuan untuk melakukan sikap dan gerak bela-serang.

Johansyah Lubis (2014: 18-20) mengemukakan bahwa ditinjau dari bentuknya, kuda-kuda dapat dibagi menjadi empat jenis sebagai berikut :

- a) Kuda-kuda depan. Kuda-kuda dengan sikap salah satu kaki berada di depan, sedangkan kaki lainnya dibelakang dan berat badan ditopang oleh kaki depan.
- b) Kuda-kuda tengah. Kuda-kuda dengan sikap kedua kaki selebar bahu dan berat badan ditopang secara merata oleh kedua kaki.
- c) Kuda-kuda belakang. Kuda-kuda dengan sikap salah satu kaki berada di depan, sedangkan kaki lainnya berada di belakang dan berat badan ditopang oleh kaki belakang.
- d) Kuda-kuda samping. Kuda-kuda dengan posisi kedua kaki melebar sejajar dengan tubuh dan berat badan ditopang oleh salah satu kaki yang menekuk.

2) Sikap Pasang

Sikap pasang adalah sikap awal untuk melakukan serangan atau bela. (Kriswanto, 2015) mengatakan bahwa sikap pasang adalah sikap awal untuk melakukan serangan atau bela. Macam-macam sikap pasang sebagai berikut :

- a) Sikap pasang satu. Posisi kedua kaki segaris/lurus, kaki depan dan belakang menghadap depan, berat badan pada kaki depan.
- b) Sikap pasang dua. Posisi kedua kaki segaris/lurus, kaki yang di depan membuka (slewah), lutut tidak menempel, kaki belakang jinjit.
- c) Sikap pasang tiga. Posisi kaki depan serong keluar, pandangan lurus kedepan.
- d) Sikap pasang empat. Dengan posisi kuda-kuda tengah, tegak kedua lutut ditekuk, berat badan pada kedua kaki.
- e) Sikap pasang lima. Dengan posisi menyamping kaki silang belakang, kaki yang disilangkan jinjit.
- f) Sikap pasang enam. Dengan posisi kuda-kuda tengah menyamping, pandangan kesamping, kedua kaki menghadap depan.
- g) Sikap pasang tujuh. Posisi kaki menyilang ke depan lutut menempel, berat badan pada kaki bagian depan.
- h) Sikap pasang delapan. Posisi satu kaki diangkat atau berdiri dengan satu kaki, badan menghadap depan.

3) Tangkisan

Tangkisan merupakan teknik bela untuk menggagalkan serangan lawan dengan melakukan tindakan menahan serangan lawan menggunakan tangan, kaki dan tubuh. Dalam Johansyah Lubis dan Hendro Wardoyo (2014: 28) menyatakan

bahwa belaun adalah upaya untuk menggagalkan serangan dengan tangkisan atau hindaran. Jenis-jenis tangkisan sebagai berikut :

- a) Tangkisan tepis, menggunakan satu atau kedua telapak tangan terbuka dengan telapak tangan dalam. Arah gerakan dari dalam ke luar dan atas ke bawah.
- b) Tangkisan gedik, menggunakan satu lengan dengan tangan mengepalyang kenaannya lengan bawah dalam dengan lintasan dari atas ke bawah.
- c) Tangkisan kelit, menggunakan satu lengan dengan tangan terbuka yang kenaannya telapak tangan luar dan arah gerakan dari dalam ke luar atau sebaliknya.
- d) Tangkisan siku, menggunakan siku, dengan lintasan dari luar ke dalam.
- e) Tangkisan jepit atas, menggunakan kedua lengan yang menyilang dengan kenaannya sudut persilangan lengan, arahnya dari atas kebawah dan sebaliknya.
- f) Tangkisan potong, menggunakan satu tangan dan lengan digerakkan ke samping bawah seperti gerakan memotong dengan kenaannya lengan bawah luar, dengan posisi tangan terbuka.
- g) Tangkisan sangga, menggunakan satu lengan yang membentuk siku-siku dengan kenaannya lengan bawah luar dan gerakannya dari bawah ke atas, dengan posisi tangan mengepal.
- h) Tangkisan galang, menggunakan lengan bawah dalam yang tegak lurus dengan tangan mengepal yang digerakkan ke samping dari luar ke dalam dan sebaliknya.

- i) Tangkisan kepruk, menggunakan kedua tangan mengepal dan lengan berbentuk siku-siku yang digerakkan ke bawah dengan kenaanya punggung telapak tangan.
- j) Tangkisan kibas, menggunakan kaki dan tungkai yang dikibaskan ke atau dari samping dengan kenaanya telapak kaki.
- k) Tangkisan lutut, menggunakan gerakan lutut setinggi pinggang, dengan lintasan dalam ke luar.

4) Pukulan

Dalam pencak silat, pukulan adalah serangan yang dilakukan dengan menggunakan tangan kosong sebagai komponennya. Serangan tangan ini terdiri dari beberapa jenis sebagai berikut :

- a) Pukulan depan, serangan menggunakan lengan dengan tangan mengepal, lintasannya lurus ke depan, dengan titik sasaran atas, tengah dan bawah.
- b) Pukulan samping, serangan menggunakan lengan dengan tangan mengepal, lintasannya ke arah samping badan, posisi tangan mengepal.
- c) Pukulan sangkol, serangan menggunakan lengan dengan tangan mengepal, lintasan dari bawah ke atas dengan kenaanya kepalan tangan terbalik ke sasaran kemaluan, ulu hati, dan dagu.
- d) Pukulan lingkar, serangan menggunakan lengan dengan tangan mengepal, lintasannya melingkar dari luar ke dalam, titik sasarannya rahang dan rusuk, posisi tangan mengepal menghadap ke bawah, dengan kenaanya seluruh buku-buku jari.

5) Tendangan

Tendangan merupakan serangan dalam pencak silat yang digunakan untuk jarak jangkauan jauh dengan menggunakan kaki. Serangan kaki ini terdapat beberapa jenis sebagai berikut :

- a) Tendangan Lurus, serangan menggunakan sebelah kaki dan tungkai, dan lintasannya ke arah depan dengan posisi badan menghadap ke depan kenaannya pangkal jari-jari kaki bagian dalam.
- b) Tendangan tusuk, serangan menggunakan sebelah kaki dan tungkai, dan lintasannya ke arah depan dengan posisi badan menghadap ke depan kenaannya ujung jari-jari kaki.
- c) Tendangan sabit, serangan yang lintasannya setengah lingkaran ke dalam, dengan punggung telapak kaki atau jari telapak kaki.
- d) Tendangan jejang, serangan menggunakan sebelah kaki dan tungkai, dan lintasannya ke arah depan dengan posisi badan menghadap ke depan kenaannya telapak kaki penuh, sifatnya mendorong.
- e) Tendangan T, serangan menggunakan sebelah kaki dan tungkai, dan lintasannya ke depan dan kenaannya pada tumit, telapak kaki, dan sisi luar telapak kaki.

b. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pencak Silat

Dalam proses belajar mengajar pencak silat, acuan yang digunakan untuk penyampaian materi adalah menggunakan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) untuk siswa SMP kelas VII. Dalam BNSP (Badan Nasional Satuan Pendidikan) menyebutkan KI dan KD sebagai berikut :

1) KI (kompetensi Inti) Kelas VII

a) 3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

2) KD (Kompetensi Dasar) Kelas VII

a) 3.4 Memahami gerak spesifik seni beladiri. **)

4.4 Mempraktikkan gerak spesifik seni beladiri. **)

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fadli Maulana tentang “Pengembangan Multi Media Teknik Dasar Pencak Silat di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta”. Dalam penelitian tersebut hasil validasi aspek isi/materi menurut ahli materi “sangat baik” dengan skor “19” dan “baik” dengan skor “29” pada aspek isi materi. Hasil validasi kualitas sumber belajar pada aplikasi yang dikembangkan menurut ahli media “sangat baik” dengan skor “28” dan “sangat baik” dengan skor “67” pada aspek kualitas pemrograman.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Rohmah Muktiani (2008) dari Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta, melakukan penelitian pengembangan tentang *CD* pembelajaran interaktif untuk pembelajaran

pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil validasi oleh ahli materi masuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata skor 4,98. Penilaian siswa pada uji coba lapangan mengenai kualitas multimedia masuk dalam kriteria “baik”.

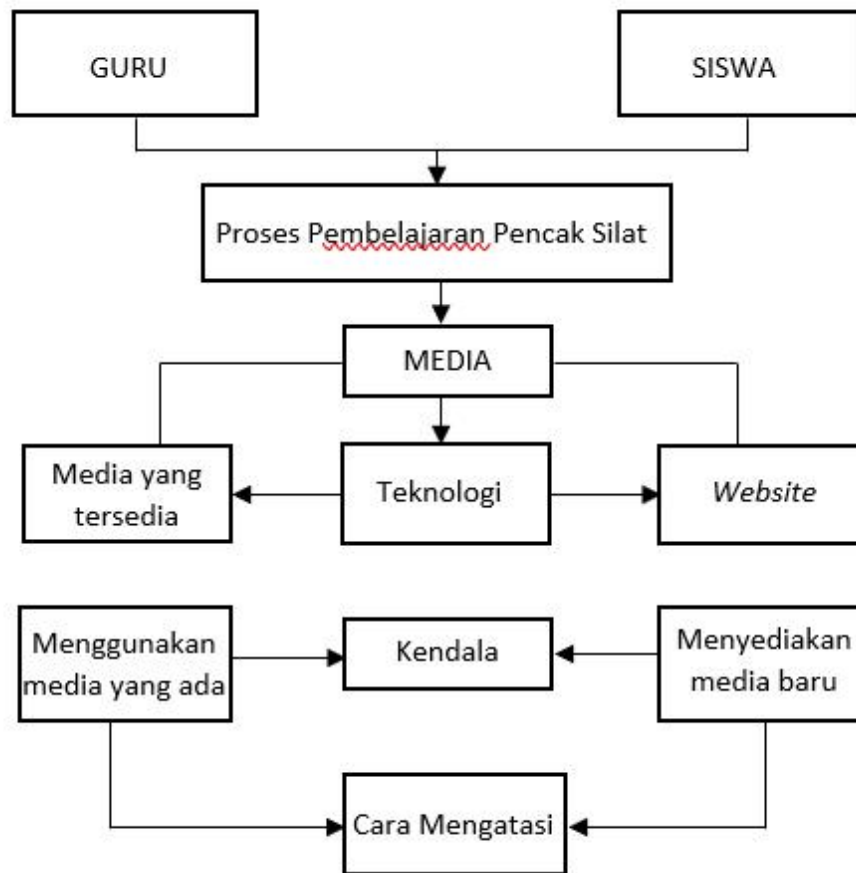
3. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Dwi Setiawan dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pencak Silat Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Berbasis *Adobe Flash CS3 Profesional* Untuk SMP Kelas VII”. Dalam penelitian tersebut hasil validasi menurut ahli materi “sangat baik” dengan skor “4,32”. Hasil validasi kualitas sumber belajar pada aplikasi yang dikembangkan menurut ahli media “baik” dengan skor “4,14”.

C. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa multimedia berbasis *website* sebagai media pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan transfer ilmu melalui proses komunikasi yang berkaitan dengan usaha mencapai tujuan yang telah ditetapkan. *Website* ini dibuat dan dikembangkan berdasar kegiatan pembelajaran yang tidak sesederhana dan semudah teorinya. Karena didalam pembelajaran kenyatannya sering terjadi kendala dalam prosesnya baik berupa kendala fisik maupun nonfisik. Muktiani (2012) juga menjelaskan bahwa pada realitanya yang sering terjadi di sekolah, jarang sekali guru penjasorkes berani memberikan materi pencaksilat. Salah satu cara untuk mempermudah proses pembelajaran adalah dengan melakukan inovasi terhadap media atau sumber belajar.

Di dalam dunia pendidikan, memanfaatkan teknologi untuk membantu dalam proses belajar mengajar sangat penting. Pemanfaatan media juga dapat membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Penyampaian materi melalui media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami inti materi dan dapat lebih mudah mengingat materi pembelajaran. Pengembangan dan pembuatan multimedia berbasis *website* ini sebagai media pembelajaran dilakukan dengan memenuhi standar mutu penilaian yang kemudian akan menjadi tolak ukur apakah produk *website* tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran pencak silat disekolah, serta dapat mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dan melengkapi

kekurangan yang dimiliki oleh guru penjas.



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah diuraikan maka penelitian ini dapat dirumuskan pertanyaan yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam menganalisis data. Pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* untuk siswa SMP kelas VII?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* untuk siswa SMP kelas VII yang dikembangkan menurut ahli materi dan ahli media dilihat dari aspek materi, dan aspek media?
3. Bagaimana tingkat keefektifan multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* sebagai media pembelajaran pencak silat ditinjau dari penggunaan oleh siswa ?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pendekatan “Pengembangan dan Penelitian” (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2011: 297) penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam penelitian *Research and Development* ini dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *website* sebagai media pembelajaran pencak silat untuk siswa SMP kelas VII. Proses-proses dalam pengembangan ini meliputi tahap perencanaan, tahap desain, dan tahap pengembangan. Penelitian ini dimulai dari bulan Juli 2021 sampai dengan bulan Desember 2021, yang dilaksanakan di SMP N 1 Godean, Sleman.

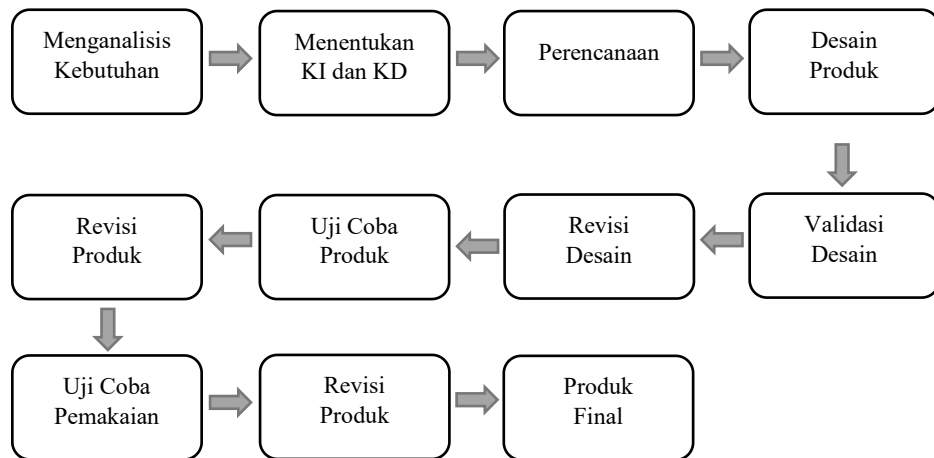
B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan tahapan perancangan dan pengembangan. Menurut Brog dan Gall (2007) prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu : (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Proses penelitian ini memerlukan beberapa tahapan. Tahapan tersebut secara singkat adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis kebutuhan
2. Menentukan KI dan KD.

3. Perencanaan.
4. Desain produk.
5. Validasi desain.
6. Revisi desain.
7. Uji coba produk.
8. Revisi produk.
9. Uji coba pemakaian.
10. Revisi produk.
11. Produk final.

Proses pengembangan dapat digambarkan dalam bagan berikut :



Gambar 2. Bagan Proses Pengembangan *Website* Media Pembelajaran Pencak Silat

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan produk yang dihasilkan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan

keefektifitasannya sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hasil dari uji coba ini nantinya akan digunakan untuk dasar revisi produk *website*. Mengacu pada desain uji coba produk pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1983) yaitu melalui satu tahap pengujian evaluasi formatif. Dalam evaluasi formatif terdiri dari dua fase, yaitu; uji alpa dan beta. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

a. Uji *alpha*

Merupakan pengujian utama yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba ini dilakukan untuk memvalidasi produk dan untuk memastikan kesiapan produk. Sehingga hasil uji coba alpha dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi pertama.

b. Uji beta

Merupakan pengujian produk akhir. Uji coba ini juga dilakukan untuk memastikan bahwa produk siap untuk dirilis. Langkah-langkah dalam uji beta adalah sebagai berikut :

- 1) Memilih peserta didik kelas VII yang akan dijadikan responden.
- 2) Menjelaskan tujuan dan prosedur melakukan tes atau uji coba ini kepada peserta didik.
- 3) Mengetahui kemampuan peserta didik sejauh mana dan memastikan peserta didik telah mendapatkan materi yang akan diujikan.
- 4) Saat melakukan proses uji coba harus memperhatikan reaksi peserta didik.

- 5) Setelah peserta didik selesai menguji coba produk, maka harus segera dilakukan pengisian angket yang membahas mengenai isi materi, ketertarikan peserta didik, pengaplikasian produk, dan lain-lain.
- 6) Setelah memperoleh data, kemudian dapat diputuskan untuk melakukan revisi atau tidak.

2. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian ini menggunakan dua subjek uji coba. Subjek uji coba pada uji alpha adalah dosen ahli materi dan dosen ahli media. Sedangkan subjek uji coba untuk uji beta adalah siswa kelas VII SMP N 1 Godean, Sleman. Subjek uji coba sebanyak 126 peserta didik dari kelas VII A, VII B, VII C, dan VII D.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan produk atau multimedia pembelajaran berbasis *website* dengan data kualitatif berupa saran, kritik, komentar dan masukan dari responden terkait produk multimedia pembelajaran. Data kuantitatif adalah hasil dari data penilaian atas kevaliditasan produk sebagai media pembelajaran. Data tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Data dari ahli materi : kualitas produk ditinjau dari aspek isi materi dan tampilan desain.
- b. Data dari ahli media : kualitas produk ditinjau dari aspek pemrograman, dan kejelasan produk dalam menjelaskan konten tertentu.

- c. Data dari peserta didik : digunakan untuk menganalisis ketertarikan, ketepatan produk terhadap materi pembelajaran yang disampaikan, dan untuk memutuskan dilakukan revisi produk atau tidak.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini menggunakan angket/kuisisioner. Instrumen dalam penelitian ini yang berbentuk angket/kuisisioner digunakan untuk mengevaluasi dan mengukur tingkat kelayakan produk. Penelitian ini menggunakan instrumen yang diambil dari penelitian Nur Rohmah Muktiani (2008) yang berjudul “Pengembangan Multimedia untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA”.

5. Teknik Analisis Data

a. Uji Kelayakan Multimedia Pembelajaran Pencak Silat Berbasis *Website*

Melalui instrumen penilaian angket/kuisisioner, data yang diperoleh dapat dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Tujuan dari analisis data tersebut menggunakan statistik deskriptis kualitatif adalah untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Data pengembangan produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* berupa data kualitatif dan kuantitatif oleh dosen ahli dan siswa berupa masukan dan saran dirangkum dan disimpulkan. Masukan dan saran dapat dijadikan landasan untuk melakukan perbaikan terhadap setiap komponen bahan ajar yang telah dikembangkan.

Data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui kualitas bahan ajar yang dihasilkan pada kualifikasi valid, praktis, dan efektif. Melalui angket/kuisisioner penilaian akan diperoleh data kuantitatif yang dianalisis dengan skala 5 menggunakan acuan konversi dari Sukarjo (2005) pada tabel berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian

No	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 S_{Bi}$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{Bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup	$X_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang Baik	$X_i - 1,80 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Kurang Baik	$X_i \leq X_i - 1,80 S_{Bi}$	$X \leq 1,79$

Rerata skor ideal (X_i) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal (S_{Bi}) : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

X = Skor Aktual

Hasil konversi skor ke dalam nilai maka akan didapat nilai produk media pembelajaran *website* yang sedang dikembangkan.

b. Uji Keefektifan Multimedia Pembelajaran Pencak Silat Berbasis *Website*

Dalam penelitian ini juga dicari ada perbedaan peningkatan kompetensi yang dinyatakan dengan menggunakan nilai standard gain. Perhitungan nilai ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan dari hasil pretest dan posttest pada aspek kognitif. Absolute gain diperoleh dari nilai rata-rata posttest dikurangi dengan nilai rata-rata pretest. Menurut Hake (1999) Uji normalitas gain adalah sebuah uji yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran

antara sebelum dan sesudah diterapkannya suatu perlakuan. Adapun rumus uji N-

Gain adalah :

$$\text{Normalized Gain (g)} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Untuk kriteria dapat menggunakan interpretasi indeks Gain ternormalisasi

(g) menurut Hake yang telah dimodifikasi :

<i>Skor N-Gain (g)</i>	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

2. Kategori nilai standard gain

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Data Uji Coba

1. Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi sebagai validator pada penelitian pengembangan ini yaitu dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan, ahli dan memiliki kompetensi dalam bidang pencak silat, mengajar bidang pencak silat, dan pernah atau aktif dalam penelitian bidang pencak silat.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu dengan cara memberikan hasil pengembangan multimedia pembelajaran berupa produk *website* beserta dengan lembar angket kuisioner yang berisikan mengenai aspek-aspek kualitas materi pembelajaran dan isi dalam produk *website* tersebut kepada ahli materi pencak silat. Kemudian ahli materi pencak silat memberikan penilaian terhadap materi yang terdapat dalam produk multimedia pembelajaran berbasis *website* tersebut berupa kritik dan saran untuk revisi produk sebagai perbaikan. Peneliti memastikan ulang kritik dan saran mengenai multimedia berbasis *website* tersebut kepada ahli materi agar adanya salah persepsi.

a. Tahap I

Pada tahap I angket kuisioner dan produk awal multimedia pembelajaran berbasis *website* dievaluasi pada tanggal 23 November 2021. Ahli materi memberikan penilaian produk *website* terhadap aspek kualitas materi pembelajaran dengan rerata skor penilaian 4,16 dan skor termasuk dalam kriteria “baik”. Dapat dilihat pada tabel :

Tabel 3. Skor Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi (Tahap I)

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar					✓	Sangat Baik
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi					✓	Sangat Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar				✓		Baik
4	Ketetapan pemilihan Bahasa dalam materi			✓			Cukup Baik
5	Ketepatan pemilihan Bahasa dalam menguraikan materi			✓			Cukup Baik
6	Kejelasan contoh			✓			Cukup Baik
7	Kemudahan memilih menu belajar					✓	Sangat Baik
8	Pemberian latihan				✓		Baik
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal					✓	Sangat Baik
10	Kesesuaian dengan materi					✓	Sangat Baik
11	Tersedianya kunci jawaban				✓		Baik
12	Penguatan positif untuk jawaban benar				✓		Baik
	Jumlah			9	16	25	
	Jumlah Skor	50					Baik
	Rerata Skor	4,16					

Kriteria akhir dari aspek kualitas materi pembelajaran dalam produk *website* di atas diperoleh dari hasil konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan skala lima seperti pada tabel 1 didalam Bab III berikut :

Tabel 4. Kriteria Penilaian

No	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup	$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang Baik	$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Kurang Baik	$X_i \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	$X \leq 1,79$

Rerata skor ideal (X_i) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal (S_{bi}) : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

X = Skor Aktual

Berdasar pada rumusan skor konversi di atas, untuk dapat mengubah data kualitatif yang telah didapat menjadi data kuantitatif diterapkan konversi sebagai berikut :

Diketahui : Skor maksimal = 5, skor minimal = 1

$X_i = \frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$X_i = \frac{1}{2} (5 + 1) = 3$

$S_{bi} = \frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

$S_{bi} = \frac{1}{6} (5 - 1) = 0,67$

Dari hasil di atas, dapat diketahui interval skor kriteria :

Sangat Baik = $X > X_i + 1,8 S_{bi}$

= $X > 3 + (1,8 \times 0,67)$

$$\begin{aligned}
&= X > 3 + 1,21 \\
&= X > 4,21 \\
\text{Baik} &= X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi} \\
&= 3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 4,21 \\
&= 3 + 0,40 < X \leq 4,21 \\
&= 3,40 < X \leq 4,21 \\
\text{Cukup Baik} &= X_i - 0,6 < X \leq X_i + 0,6 S_{bi} \\
&= 3 - 0,40 < X \leq 3,40 \\
&= 2,60 < X \leq 3,40 \\
\text{Kurang Baik} &= X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq 2,60 \\
&= 3 - 1,21 < X \leq 2,60 \\
&= 1,79 < X \leq 2,60 \\
\text{Sangat Kurang} &= X \leq X_i - 1,8 S_{bi} \\
&= X \leq 1,79
\end{aligned}$$

Berdasar pada perhitungan di atas, maka konversi dari data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan skala satu sampai lima, dapat dilihat dan disederhanakan dalam tabel berikut ini yang digunakan sebagai pedoman konversi skor pada semua aspek kriteria penilaian dengan skala lima.

Tabel 5. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Interval Skor	Kriteria
$X > 4,21$	Sangat Baik
$3,40 < X < 4,21$	Baik
$2,60 < X < 3,40$	Cukup Baik
$1,79 < X < 2,60$	Kurang Baik
$X < 1,79$	Sangat Kurang Baik

Aspek kebenaran materi pembelajaran dan isi merupakan informasi : bagian yang salah, jenis kesalahan dan saran perbaikan. Berikut adalah saran perbaikan dari ahli materi pada tabel 6 :

Tabel 6. Skor Aspek Kualitas Isi oleh Ahli Materi (Tahap I)

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran isi/konsep				✓		Baik
2	Kedalaman materi				✓		Baik
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi					✓	Sangat Baik
4	Kejelasan materi/konsep				✓		Baik
5	Aktualisasi materi				✓		Baik
6	Kejelasan contoh					✓	Sangat Baik
7	Kemudahan animasi untuk menjelaskan materi			✓			Cukup Baik
8	Ketetapan video untuk menjelaskan materi			✓			Cukup Baik
9	Ketetapan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				✓		Baik
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi				✓		Baik
11	Kejelasan rumusan soal				✓		Baik
12	Tingkat kesulitan soal				✓		Baik
13	Penguasaan bahasa				✓		Baik
	Jumlah			6	36	10	
	Jumlah Skor	52,0					Baik
	Rerata Skor	4,0					

Tabel 7. Saran Perbaikan Ahli Materi (Tahap I) dan Revisi

No	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Materi PDF	Tidak tercantum sumber, typo tata cara penulisan.	Cantumkan sumber belajar, perbaiki tata cara penulisan.
2.	Foto dalam materi	Beberapa foto tidak sesuai, background foto tidak konsisten, rangkaian gerak tidak jelas.	Take ulang foto yang belum sesuai, konsisten untuk background foto.

b. Tahap II

Pada tahap II produk revisi multimedia pembelajaran berbasis *website* telah dilakukan, peneliti kembali mengkonsultasikan revisi produk yang sedang dikembangkan kepada ahli materi pencak silat. Kemudian angket kuisisioner dan produk dievaluasi pada tanggal 29 November 2021. Angket kuisisioner yang diberikan sama dengan angket kuisisioner tahap I. Ahli materi memberikan penilaian produk *website* yang telah di revisi terhadap aspek kualitas materi pembelajaran dengan rerata skor penilaian 4,16 dan skor termasuk dalam kriteria “baik”. Tanggapan, kritik, dan juga saran diberikan oleh ahli materi kepada peneliti. Dari evaluasi tahap II didapatkan data seperti pada tabel 7, 8 dan 9 berikut ini :

Tabel 8. Skor Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi (Tahap II)

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria	
		1	2	3	4	5		
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar					✓	Sangat Baik	
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi					✓	Sangat Baik	
3	Kejelasan petunjuk belajar					✓	Baik	
4	Ketetapan pemilihan Bahasa dalam materi				✓		Baik	
5	Ketepatan pemilihan Bahasa dalam menguraikan materi				✓		Baik	
6	Kejelasan contoh					✓	Sangat Baik	
7	Kemudahan memilih menu belajar					✓	Sangat Baik	
8	Pemberian latihan					✓	Sangat Baik	
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal					✓	Sangat Baik	
10	Kesesuaian dengan materi					✓	Sangat Baik	
11	Tersedianya kunci jawaban				✓		Baik	
12	Penguatan positif untuk jawaban benar				✓		Baik	
	Jumlah				16	40		
	Jumlah Skor	56						Sangat Baik
	Rerata Skor	4,6						Baik

abe
19.
Sk
or
As
pe
k
Ku
alit
as
Isi
ole
h
Ah
li
Ma
teri
(Ta
ha
p

II)

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran isi/konsep					✓	Sangat Baik
2	Kedalaman materi					✓	Sangat Baik
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓		Baik
4	Kejelasan materi/konsep					✓	Sangat

							Baik	
5	Aktualisasi materi					✓	Sangat Baik	
6	Kejelasan contoh					✓	Sangat Baik	
7	Kemudahan animasi untuk menjelaskan materi				✓		Baik	
8	Ketetapan video untuk menjelaskan materi					✓	Sangat Baik	
9	Ketetapan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi					✓	Sangat Baik	
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi			✓			Cukup Baik	
11	Kejelasan rumusan soal				✓		Baik	
12	Tingkat kesulitan soal				✓		Baik	
13	Penguasaan bahasa					✓	Sangat Baik	
	Jumlah			3	16	40		
	Jumlah Skor	59						Sangat Baik
	Rerata Skor	4,53						Baik

Tabel 10. Saran Perbaikan Ahli Materi (Tahap II) dan Revisi

No	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Quiz belum mengarah pada KD.	Kurang sinkron pertanyaan yang diajukan.	Disesuaikan.

Setelah dilakukan revisi tahap I dan evaluasi media tahap II, ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran sudah baik, meskipun ada beberapa komentar dan saran. Setelah tahapan revisi dan evaluasi produk selesai, ahli materi menyatakan bahwa produk media pembelajaran layak dan dapat digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi produk.

2. Data Validasi Ahli Media

Ahli media sebagai validator pada penelitian pengembangan ini yaitu dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan, ahli dan memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu dengan cara memberikan hasil pengembangan multimedia pembelajaran berupa produk *website* untuk di coba oleh ahli media, beserta dengan lembar angket kuisisioner yang berisikan mengenai aspek tampilan dan pemrograman dalam produk *website* tersebut kepada ahli media. Kemudian ahli media memberikan penilaian terhadap produk *website* tersebut. Selain menilai dengan angket kuisisioner, ahli media juga memberikan beberapa kritik dan saran untuk produk. Proses evaluasi produk oleh ahli media dilakukan satu kali, dan ahli media memberikan penilaian dan kesimpulan yang baik terhadap produk *website* ini sebagai media pembelajaran, sehingga produk layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi. Angket kuisisioner dan produk di evaluasi oleh ahli media pada tanggal 2 Desember 2021, berikut data yang diperoleh dari validasi ahli media :

Tabel 11. Skor Aspek Tampilan oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>					✓	Sangat Baik
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>					✓	Sangat Baik
3	Ketepatan pemilihan musik					✓	Sangat Baik
4	Kejelasan suara video					✓	Sangat Baik
5	Kejelasan animasi					✓	Sangat Baik
6	Kejelasan narasi				✓		Baik
7	Kesesuaian narasi				✓		Baik
8	Ukuran video					✓	Sangat Baik

9	Relevansi video dengan materi (kontektual)					✓	Sangat Baik	
10	Penempatan tombol					✓	Sangat Baik	
11	Konsistensi tombol					✓	Sangat Baik	
12	Ukuran tombol				✓		Baik	
13	Ketepatan pemilihan warna tombol					✓	Sangat Baik	
14	Ketepatan pemilihan teks				✓		Baik	
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf					✓	Sangat Baik	
16	Ketepatan ukuran huruf					✓	Sangat Baik	
17	Kejelasan gambar					✓	Sangat Baik	
18	Kejelasan warna gambar					✓	Sangat Baik	
19	Ketepatan ukuran gambar					✓	Sangat Baik	
20	Tempilan desain gambar					✓	Sangat Baik	
21	Komposisi tiap slide				✓		Baik	
	Jumlah				16	80		
	Jumlah Skor	96						Sangat Baik
	Rerata Skor	4,57						

Tabel 12. Skor Aspek Pemrograman oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria	
		1	2	3	4	5		
1	Kemudahan berinteraksi dengan media				✓		Baik	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		Baik	
3	Kejelasan struktur navigasi					✓	Sangat Baik	
4	Kemudahan penggunaan tombol					✓	Sangat Baik	
5	Efisiensi animasi					✓	Sangat Baik	
6	Efisiensi teks					✓	Sangat Baik	
7	Efisiensi penggunaan slide					✓	Sangat Baik	
	Jumlah				8	25		
	Jumlah Skor	33						Sangat

Rerata Skor	4,71	Baik
-------------	------	------

Tabel 13. Saran Perbaikan oleh Ahli Media

No	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Tombol masuk	Penulisan bahasa tidak konsisten	Konsistensi Bahasa Indonesia / Inggris
2.	Petunjuk penggunaan <i>website</i>	Kurang lengkap	Tambahkan PDF untuk petunjuk penggunaan <i>website</i>

Dari angket kuisisioner pada validasi media ini, ahli media memberikan penilaian produk *website* terhadap aspek tampilan dan pemrograman dengan rerata skor penilaian dan skor termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

3. Data Uji Coba Satu Lawan Satu

Uji coba satu lawan satu ini dilakukan setelah validasi dengan ahli materi dan ahli media. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan saat proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sedang berlangsung di SMP N 1 Godean pada tanggal 4 Desember 2021. Hasil dari uji coba ini nantinya akan digunakan sebagai tolok ukur kualitas produk multimedia pembelajaran berbasis *website* yang sedang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan dengan menampilkan produk *website* dan digunakan dengan menggunakan perangkat elektronik oleh peserta didik secara mandiri. Setelah selesai menggunakan produk *website* tersebut, kemudian peserta didik mengisi angket kuisisioner untuk memberikan nilai terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 14. Skor Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Satu Lawan Satu oleh Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian	Kriteria
1	Tulisan terbaca dengan jelas	4,20	Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	4,40	Sangat Baik
3	Kemudahan memilih menu	4,30	Sangat Baik
4	Kemudahan menggunakan tombol	4,30	Sangat Baik
5	Kejelasan fungsi tombol	4,30	Sangat Baik
6	Suara music mendukung	4,00	Baik
7	Kejelasan gambar video	4,50	Sangat Baik
8	Kejelasan suara video	4,30	Sangat Baik
9	Kejelasan warna video	4,30	Sangat Baik
10	Kemenarikan animasi	4,10	Baik
	Jumlah Skor	42,70	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,27	

Tabel 15. Skor Penilaian Aspek Isi atau Materi Uji Coba Satu Lawan Satu oleh Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian	Kriteria
1	Kejelasan materi	4,40	Sangat Baik
2	Kelugasan bahasa	4,30	Sangat Baik
3	Kejelasan bahasa	4,70	Sangat Baik
4	Video memperjelas materi	4,60	Sangat Baik
5	Gambar memperjelas materi	4,30	Sangat Baik
6	Kejelasan rumusan soal	4,20	Baik
7	Tingkat kesulitan soal	3,70	Baik
	Jumlah Skor	30,20	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,31	

Tabel 16. Skor Aspek Pembelajaran Uji Coba Satu Lawan Satu oleh Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian	Kriteria
1	Materi mudah dipelajari	4,60	Sangat Baik
2	Materi menantang/menarik	4,40	Sangat Baik
3	Memahami materi ini bermanfaat dalam	4,40	Sangat Baik

	kehidupan sehari-hari		
4	Kemudahan dalam memilih menu belajar	4,20	Baik
5	Kejelasan petunjuk belajar	4,40	Sangat Baik
6	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	4,40	Sangat Baik
7	Kesesuaian soal dengan materi	4,30	Sangat Baik
8	Umpan balik terhadap jawaban siswa	4,20	Baik
9	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan	4,50	Sangat Baik
10	Multimedia membantu belajar	4,50	Sangat Baik
	Jumlah Skor	43,90	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,39	

Berdasarkan pada data di tabel menunjukkan bahwa masing-masing aspek yang diisi oleh responden masuk dalam kategori sangat baik. Secara rinci dari ketiga aspek adalah sebagai berikut, skor aspek tampilan 4,27, skor aspek isi materi 4,31, dan skor aspek pembelajaran 4,39.

4. Data Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan setelah validasi ahli materi dan media selesai dilakukan. Tujuan dari uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan dari produk *website* yang telah dibuat. Uji coba ini dilaksanakan saat proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga sedang berlangsung. Hasil dari uji coba ini nantinya akan digunakan sebagai tolak ukur kualitas produk multimedia pembelajaran berbasis *website* yang sedang dikembangkan.

Dalam proses penyelesaian tugas akhir ini peneliti melakukan uji coba kelompok kecil pada tanggal 4 Desember 2021 di SMP N 1 Godean dengan menampilkan hasil pengembangan multimedia pembelajaran berupa produk

website untuk di coba oleh peserta didik, beserta dengan lembar angket kuisisioner untuk memberikan penilaian terhadap produk *website* tersebut. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 17. Skor Aspek Tampilan Media Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil oleh Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian	Kriteria
1	Tulisan terbaca dengan jelas	4,40	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	4,40	Sangat Baik
3	Kemudahan memilih menu	4,40	Sangat Baik
4	Kemudahan menggunakan tombol	4,30	Sangat Baik
5	Kejelasan fungsi tombol	4,20	Baik
6	Suara music mendukung	4,20	Baik
7	Kejelasan gambar video	4,40	Sangat Baik
8	Kejelasan suara video	4,20	Baik
9	Kejelasan warna video	4,40	Sangat Baik
10	Kemenarikan animasi	4,30	Sangat Baik
	Jumlah Skor	43,20	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,32	

Tabel 18. Skor Aspek Isi atau Materi Media Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil oleh Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian	Kriteria
1	Kejelasan materi	4,30	Sangat Baik
2	Kelugasan bahasa	4,30	Sangat Baik
3	Kejelasan bahasa	4,30	Sangat Baik
4	Video memperjelas materi	4,40	Sangat Baik
5	Gambar memperjelas materi	4,30	Sangat Baik
6	Kejelasan rumusan soal	4,40	Sangat Baik
7	Tingkat kesulitan soal	4,40	Sangat Baik
	Jumlah Skor	30,20	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,34	

Tabel 19. Skor Aspek Pembelajaran Media Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil oleh Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian	Kriteria
1	Materi mudah dipelajari	4,40	Sangat Baik
2	Materi menantang/menarik	4,30	Sangat Baik
3	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	4,30	Sangat Baik
4	Kemudahan dalam memilih menu belajar	4,30	Sangat Baik
5	Kejelasan petunjuk belajar	4,40	Sangat Baik
6	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	4,50	Sangat Baik
7	Kesesuaian soal dengan materi	4,50	Sangat Baik
8	Umpan balik terhadap jawaban siswa	4,30	Sangat Baik
9	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan	4,40	Sangat Baik
10	Multimedia membantu belajar	4,60	Sangat Baik
	Jumlah Skor	44,00	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,4	

Berdasarkan pada data tabel di atas, menunjukkan bahwa masing-masing aspek yang telah diisi oleh responden termasuk dalam kategori sangat baik. Secara rinci dari ketiga aspek adalah sebagai berikut, skor aspek tampilan 4,32, skor aspek isi materi 4,34, dan skor aspek pembelajaran 4,40.

5. Data Uji Efektifitas Produk

Tahap selanjutnya dalam penelitian pengembangan ini adalah uji coba efektifitas produk dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan di SMP N 1 Godean pada 4 Desember 2021. Dalam tahap ini dilakukan oleh siswa dengan mengerjakan soal sebelum dan sesudah menggunakan produk *website*. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar

pencak silat siswa kelas VII menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *website*.

Tabel 20. Skor penilaian *pretest* dan *posttest* siswa

NAMA SISWA	SKOR PRETEST	SKOR POSTTEST	NILAI GAIN	HASIL
Siswa 1	30	80	0,71	tinggi
Siswa 2	40	80	0,67	sedang
Siswa 3	20	70	0,63	sedang
Siswa 4	50	80	0,60	sedang
Siswa 5	40	80	0,67	sedang
Siswa 6	50	80	0,60	sedang
Siswa 7	30	80	0,71	tinggi
Siswa 8	40	90	0,83	tinggi
Siswa 9	50	100	1,00	tinggi
Siswa 10	50	100	1,00	tinggi
Siswa 11	60	80	0,50	sedang
Siswa 12	30	80	0,71	tinggi
Siswa 13	30	80	0,71	tinggi
Siswa 14	40	90	0,83	tinggi
Siswa 15	40	70	0,50	sedang
Siswa 16	40	80	0,67	sedang
Siswa 17	50	80	0,60	sedang
Siswa 18	60	90	0,75	tinggi
Siswa 19	60	90	0,75	tinggi
Siswa 20	30	90	0,86	tinggi
Siswa 21	20	70	0,63	sedang
Siswa 22	50	80	0,60	sedang
Siswa 23	50	80	0,60	sedang
Siswa 24	40	90	0,83	tinggi
Siswa 25	40	80	0,67	sedang
Siswa 26	40	80	0,67	sedang
Siswa 27	30	80	0,71	tinggi
Siswa 28	30	90	0,86	tinggi
Siswa 29	30	80	0,71	tinggi
Siswa 30	20	90	0,88	tinggi

Siswa 31	60	90	0,75	tinggi
Siswa 32	60	80	0,50	sedang
Siswa 33	70	80	0,33	sedang
Siswa 34	40	70	0,50	sedang
Siswa 35	40	70	0,50	sedang
Siswa 36	40	70	0,50	sedang
Siswa 37	30	70	0,57	sedang
Siswa 38	30	80	0,71	tinggi
Siswa 39	50	100	1,00	tinggi
Siswa 40	30	100	1,00	tinggi
Siswa 41	40	100	1,00	tinggi
Siswa 42	40	80	0,67	sedang
Siswa 43	50	80	0,60	sedang
Siswa 44	50	80	0,60	sedang
Siswa 45	60	80	0,50	sedang
Siswa 46	50	90	0,80	tinggi
Siswa 47	50	90	0,80	tinggi
Siswa 48	20	90	0,88	tinggi
Siswa 49	20	80	0,75	tinggi
Siswa 50	30	70	0,57	sedang
Siswa 51	30	80	0,71	tinggi
Siswa 52	40	90	0,83	tinggi
Siswa 53	40	90	0,83	tinggi
Siswa 54	40	90	0,83	tinggi
Siswa 55	40	80	0,67	sedang
Siswa 56	30	80	0,71	tinggi
Siswa 57	30	90	0,86	tinggi
Siswa 58	50	100	1,00	tinggi
Siswa 59	60	100	1,00	tinggi
Siswa 60	10	90	0,89	tinggi
Siswa 61	20	90	0,88	tinggi
Siswa 62	20	80	0,75	tinggi
Siswa 63	30	80	0,71	tinggi
Siswa 64	30	70	0,57	sedang
Siswa 65	40	80	0,67	sedang
Siswa 66	50	80	0,60	sedang
Siswa 67	50	80	0,60	sedang

Siswa 68	50	80	0,60	sedang
Siswa 69	60	90	0,75	tinggi
Siswa 70	60	100	1,00	tinggi
Siswa 71	20	100	1,00	tinggi
Siswa 72	30	80	0,71	tinggi
Siswa 73	30	80	0,71	tinggi
Siswa 74	40	80	0,67	sedang
Siswa 74	30	90	0,86	tinggi
Siswa 76	40	70	0,50	sedang
Siswa 77	20	80	0,75	tinggi
Siswa 78	50	80	0,60	sedang
Siswa 79	40	90	0,83	tinggi
Siswa 80	50	90	0,80	tinggi
Siswa 81	30	90	0,86	tinggi
Siswa 82	40	70	0,50	sedang
Siswa 83	50	80	0,60	sedang
Siswa 84	50	80	0,60	sedang
Siswa 85	60	90	0,75	tinggi
Siswa 86	30	80	0,71	tinggi
Siswa 87	30	80	0,71	tinggi
Siswa 88	40	80	0,67	sedang
Siswa 89	40	90	0,83	tinggi
Siswa 90	40	80	0,67	sedang
Siswa 91	50	90	0,80	tinggi
Siswa 92	60	90	0,75	tinggi
Siswa 93	60	80	0,50	sedang
Siswa 94	30	80	0,71	tinggi
Siswa 95	20	70	0,63	sedang
Siswa 96	50	70	0,40	sedang
Siswa 97	50	70	0,40	sedang
Siswa 98	40	70	0,50	sedang
Siswa 99	40	80	0,67	sedang
Siswa 100	40	100	1,00	tinggi
Siswa 101	30	100	1,00	tinggi
Siswa 102	30	100	1,00	tinggi
Siswa 103	30	80	0,71	tinggi
Siswa 104	20	80	0,75	tinggi

Siswa 105	60	80	0,50	sedang
Siswa 106	60	80	0,50	sedang
Siswa 107	70	90	0,67	sedang
Siswa 108	40	90	0,83	tinggi
Siswa 109	40	90	0,83	tinggi
Siswa 110	40	80	0,67	sedang
Siswa 111	30	70	0,57	sedang
Siswa 112	30	80	0,71	tinggi
Siswa 113	50	90	0,80	tinggi
Siswa 114	30	90	0,86	tinggi
Siswa 115	40	90	0,83	tinggi
Siswa 116	40	80	0,67	sedang
Siswa 117	50	80	0,60	sedang
Siswa 118	50	90	0,80	tinggi
Siswa 119	60	100	1,00	tinggi
Siswa 120	50	100	1,00	tinggi
Siswa 121	50	90	0,80	tinggi
Siswa 122	20	90	0,88	tinggi
Siswa 123	20	70	0,63	sedang
Siswa 124	30	80	0,71	tinggi
Siswa 125	30	80	0,71	tinggi
Siswa 126	40	80	0,67	sedang
Rata-Rata Gain			0,72	Tinggi

Berdasarkan pada data table di atas, menunjukkan bahwa hasil rata-rata gain adalah 0,72 dan termasuk dalam kategori tinggi.

B. Analisis Data

1. Analisis Data dari Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Data hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi kemudian dianalisis sebagai acuan untuk memperbaiki pengembangan multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website*. Data tersebut terdiri dari aspek penilaian kualitas materi pembelajaran dan aspek materi pencak silat. Ada 12 poin penilaian pada

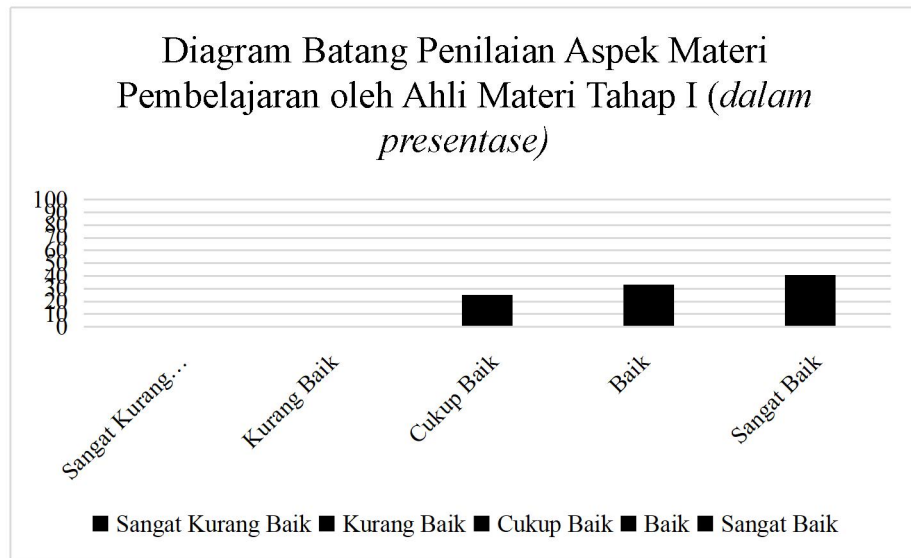
aspek kualitas materi pembelajaran dan 13 poin penilaian pada aspek isi materi dalam angket kuisioner penilaian kualitas media pembelajaran berbasis *website* tersebut.

a. Tahap I

Pada validasi materi tahap I, diperoleh data dari penilaian media pembelajaran untuk aspek materi pembelajaran termasuk dalam kriteria “baik” dengan rerata skor 4,16. Data dapat dilihat dari tabel dan diagram hasil penilaian berikut :

Tabel 21. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi (Tahap I)

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	5	41,66
Baik	4	33,33
Cukup Baik	3	25,00
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	12	100



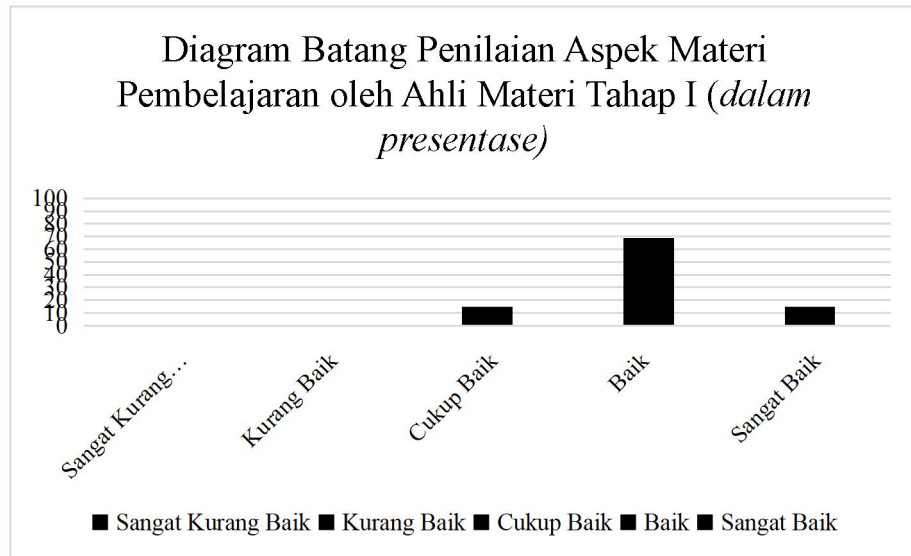
Gambar 3. Diagram Batang Penilaian Aspek Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi (Tahap I)

Dari data pada tabel dan diagram di atas memperlihatkan dengan jelas bahwa validasi materi oleh ahli materi pada tahap I untuk produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* yang sedang dikembangkan mendapat penilaian sebanyak 41,66% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 33,33% dalam kategori “baik”, 25,00% dalam kategori “cukup baik”, 0% dalam kategori “kurang baik” dan 0% dalam kategori “sangat kurang baik”. Rerata secara keseluruhan dalam penilaian aspek materi pembelajaran tahap I memperoleh kategori “baik”.

Sedangkan untuk penilaian aspek isi materi termasuk dalam kriteria “baik” dengan rerata skor 4,00. Data dapat dilihat dari tabel dan diagram hasil penilaian berikut :

Tabel 22. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Materi oleh Ahli Materi (Tahap I)

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	2	15,38
Baik	9	69,23
Cukup Baik	2	15,38
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	13	100



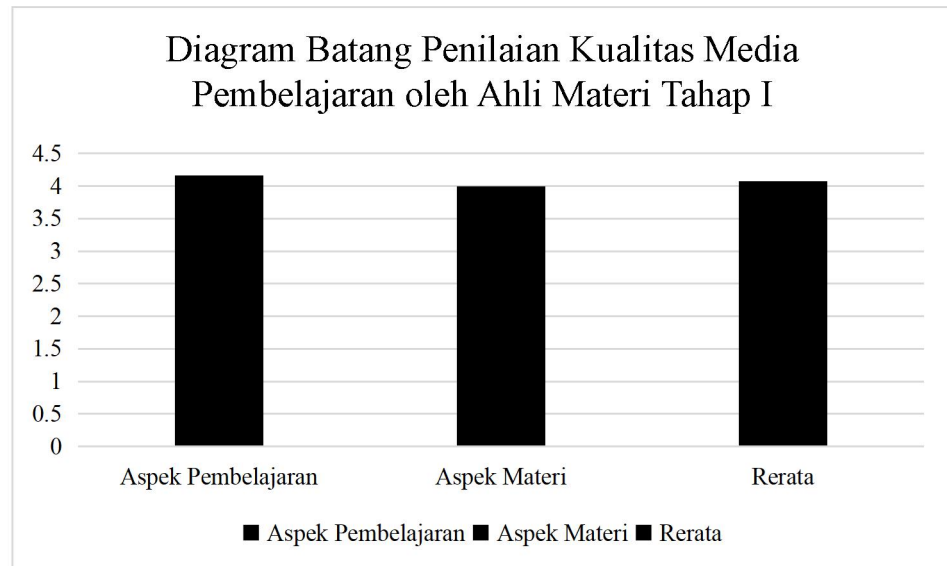
Gambar 4. Diagram batang Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Materi (Tahap I)

Dari data pada tabel dan diagram di atas memperlihatkan dengan jelas bahwa validasi isi oleh ahli materi pada tahap I untuk produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* yang sedang dikembangkan mendapat penilaian sebanyak 15,38% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 69,23% dalam kategori “baik”, 15,38% dalam kategori “cukup baik”, 0% dalam kategori “kurang baik” dan 0% dalam kategori “sangat kurang baik”. Rerata secara keseluruhan dalam penilaian aspek materi pembelajaran tahap I memperoleh kategori “baik”. Kemudian rerata secara keseluruhan terhadap penilaian aspek materi pembelajaran dan isi oleh ahli materi tahap I termasuk dalam kategori

“baik” dengan rerata skor 4,0. Tabel kualitas produk menurut ahli materi tahap I dapat dilihat sebagai berikut ini :

Tabel 23. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi oleh Ahli Materi (Tahap I)

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Pembelajaran	4,16	Baik
Aspek Materi	4,0	Baik
Rerata	4,08	Baik



Gambar 5. Diagram Batang Kualitas Produk Media Pembelajaran oleh Ahli Media (Tahap I)

Dari data pada tabel dan diagram di atas memperlihatkan dengan jelas bahwa validasi isi oleh ahli materi pada tahap I tentang kualitas produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* yang sedang dikembangkan termasuk dalam kategori “baik” dengan rerata skor 4,08 dari kedua aspek yang dinilai.

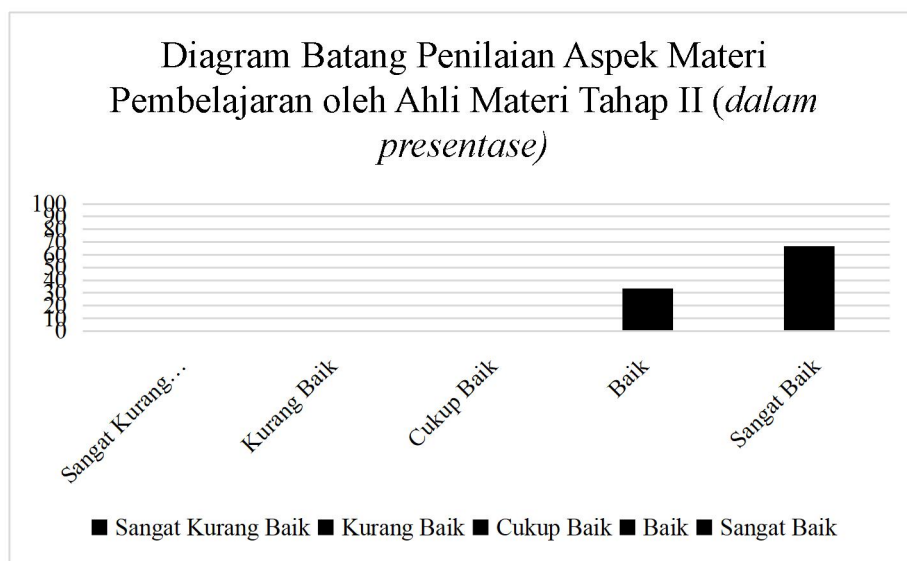
b. Tahap II

Setelah dilakukan revisi yang diberikan oleh ahli materi pada saat validasi tahap I. Kemudian produk multimedia pembelajaran berbasis *website* divalidasikan kembali pada tahap II. Pada validasi materi tahap II, diperoleh data

dari penilaian media pembelajaran untuk aspek materi pembelajaran termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata skor 4,60. Data dapat dilihat dari tabel dan diagram hasil penilaian berikut :

Tabel 24. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi (Tahap II)

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	8	66,66
Baik	4	33,33
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	12	100



Gambar 6. Diagram Batang Penilaian Aspek Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi (Tahap II)

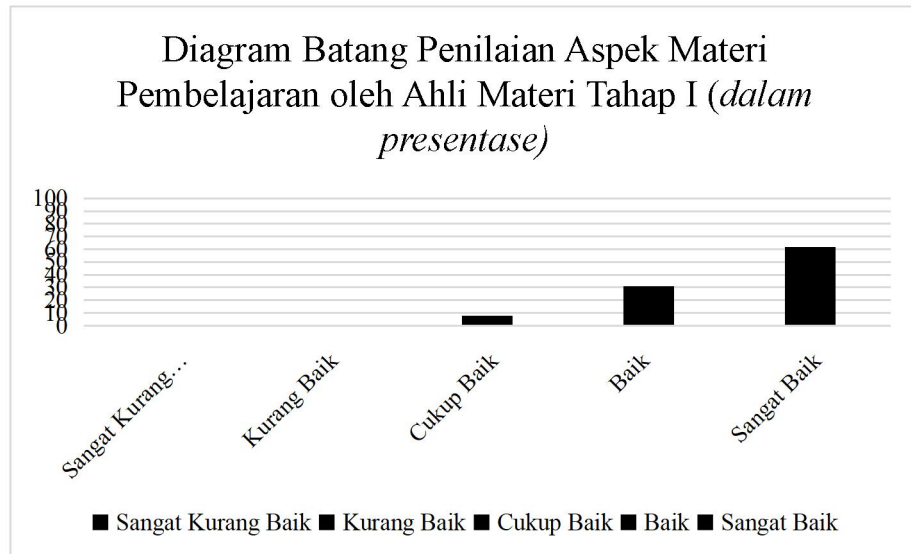
Dari data pada tabel dan diagram di atas memperlihatkan dengan jelas bahwa validasi materi oleh ahli materi pada tahap II untuk produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* yang sedang dikembangkan mendapat penilaian sebanyak 66,66% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 33,33%

dalam kategori “baik”, 0% dalam kategori “cukup baik”, 0% dalam kategori “kurang baik” dan 0% dalam kategori “sangat kurang baik”. Rerata secara keseluruhan dalam penilaian aspek materi pembelajaran tahap II memperoleh kategori “sangat baik”.

Sedangkan untuk penilaian aspek isi materi termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata skor 4,53. Data dapat dilihat dari tabel dan diagram hasil penilaian berikut :

Tabel 25. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Materi oleh Ahli Materi (Tahap II)

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	8	61,53
Baik	4	30,76
Cukup Baik	1	7,69
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	13	100

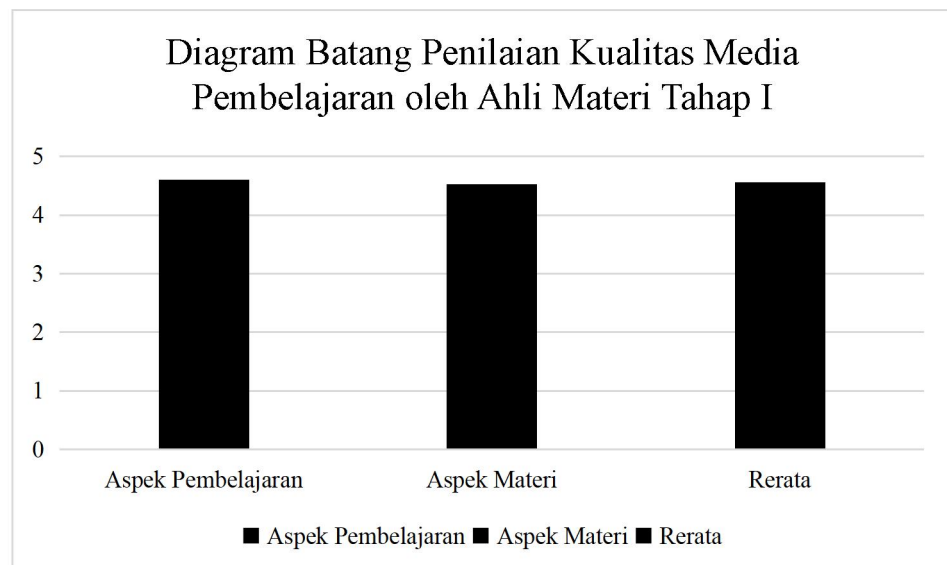


Gambar 7. Diagram batang Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Materi (Tahap II)

Dari data pada tabel dan diagram di atas memperlihatkan dengan jelas bahwa validasi isi oleh ahli materi pada tahap II untuk produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* yang sedang dikembangkan mendapat penilaian sebanyak 61,53% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 30,76% dalam kategori “baik”, 7,698% dalam kategori “cukup baik”, 0% dalam kategori “kurang baik” dan 0% dalam kategori “sangat kurang baik”. Rerata secara keseluruhan dalam penilaian aspek materi pembelajaran tahap II memperoleh kategori “sangat baik”. Kemudian rerata secara keseluruhan terhadap penilaian aspek materi pembelajaran dan isi oleh ahli materi tahap II termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4,53. Tabel kualitas produk menurut ahli materi tahap II dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 26. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi oleh Ahli Materi (Tahap II)

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Pembelajaran	4,60	Sangat Baik
Aspek Materi	4,53	Sangat Baik
Rerata	4,56	Sangat Baik



Gambar 8. Diagram Batang Kualitas Produk Media Pembelajaran oleh Ahli Media (Tahap II)

Dari data pada tabel dan diagram di atas memperlihatkan dengan jelas bahwa validasi isi oleh ahli materi pada tahap II tentang kualitas produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* yang sedang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4,56 dari kedua aspek yang dinilai.

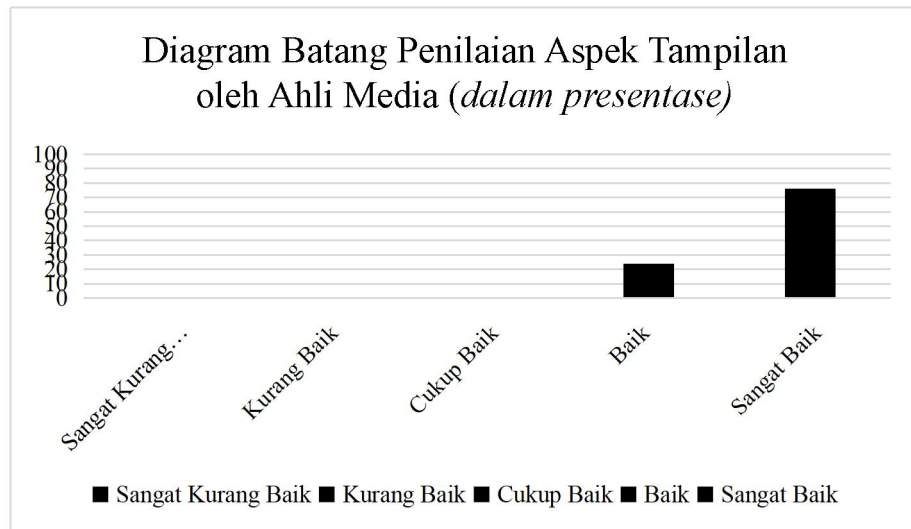
2. Analisis Data dari Hasil Validasi oleh Ahli Media

Data hasil validasi yang diperoleh dari ahli media kemudian dianalisis sebagai acuan untuk memperbaiki pengembangan multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website*. Data tersebut terdiri dari aspek penilaian kualitas tampilan dan aspek pemrograman. Ada 21 poin penilaian pada aspek tampilan dan 7 poin penilaian pada aspek pemrograman dalam angket kuisisioner penilaian kualitas media pembelajaran berbasis *website* tersebut.

Pada validasi media, diperoleh data dari penilaian media pembelajaran untuk aspek tampilan termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata skor 4,57. Data dapat dilihat dari tabel dan diagram hasil penilaian berikut :

Tabel 27. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	16	76,19
Baik	5	23,80
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	21	100



Gambar 9. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media

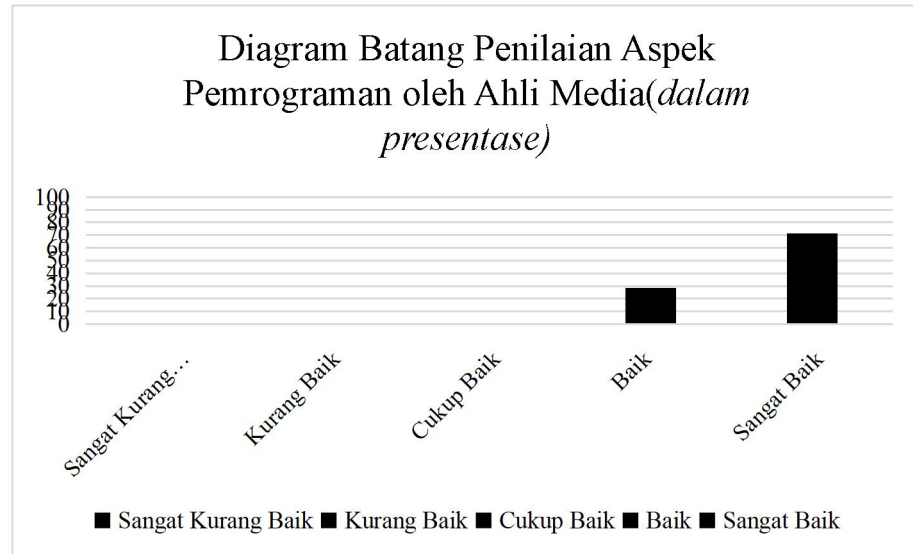
Dari data pada tabel dan diagram di atas memperlihatkan dengan jelas bahwa validasi media oleh ahli media untuk produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* yang sedang dikembangkan mendapat penilaian sebanyak 76,19% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 23,80% dalam kategori “baik”, 0% dalam kategori “cukup baik”, 0% dalam kategori “kurang baik” dan 0% dalam kategori “sangat kurang baik”. Rerata secara keseluruhan dalam penilaian aspek tampilan memperoleh kategori “sangat baik”.

Sedangkan untuk penilaian aspek pemrograman termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata skor 4,71. Data dapat dilihat dari tabel dan diagram hasil penilaian berikut :

Tabel 28. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	5	71,42
Baik	2	28,57
Cukup Baik	0	0

Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	7	100

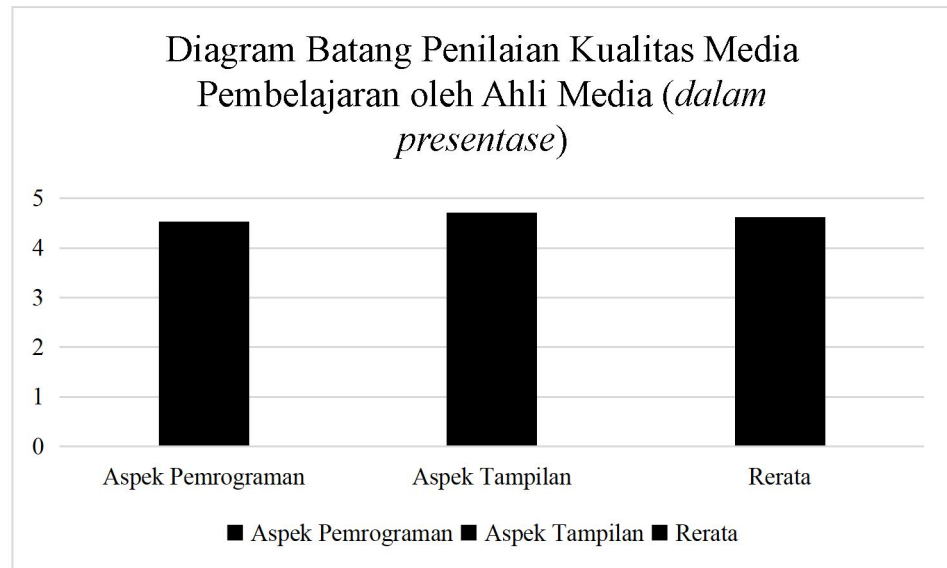


Gambar 10. Diagram batang Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media

Dari data pada tabel dan diagram di atas memperlihatkan dengan jelas bahwa validasi pemrograman oleh ahli media untuk produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* yang sedang dikembangkan mendapat penilaian sebanyak 71,42% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 28,57% dalam kategori “baik”, 0% dalam kategori “cukup baik”, 0% dalam kategori “kurang baik” dan 0% dalam kategori “sangat kurang baik”. Rerata secara keseluruhan dalam penilaian aspek pemrograman memperoleh kategori “sangat baik”. Kemudian rerata secara keseluruhan terhadap penilaian aspek tampilan dan pemrograman oleh ahli media termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4,71. Tabel kualitas produk menurut ahli media dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 29. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	4,53	Sangat Baik
Aspek Pemrograman	4,71	Sangat Baik
Rerata	4,62	Sangat Baik



Gambar 11. Diagram Batang Kualitas Produk Media Pembelajaran oleh Ahli Media

Dari data pada tabel dan diagram di atas memperlihatkan dengan jelas bahwa validasi isi oleh ahli media tentang kualitas produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* yang sedang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4,62 dari kedua aspek yang dinilai.

3. Analisis Data Uji Coba Satu Lawan Satu

Data uji coba satu lawan satu yang diperoleh merupakan data kuantitatif berupa skor penilaian oleh peserta didik yang selanjutnya diubah menjadi data kualitatif untuk menyatakan kualitas produk media berupa multimedia pembelajaran berbasis *website* yang sedang dikembangkan. Selain itu, peneliti

juga mendapatkan data kualitatif berupa kritik, saran, masukan dan komentar penelitian dari peserta didik kelas VII SMP N 1 Godean. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* memiliki kualitas “sangat baik” dengan rerata skor 4,27.

Tabel 30. Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Satu Lawan Satu

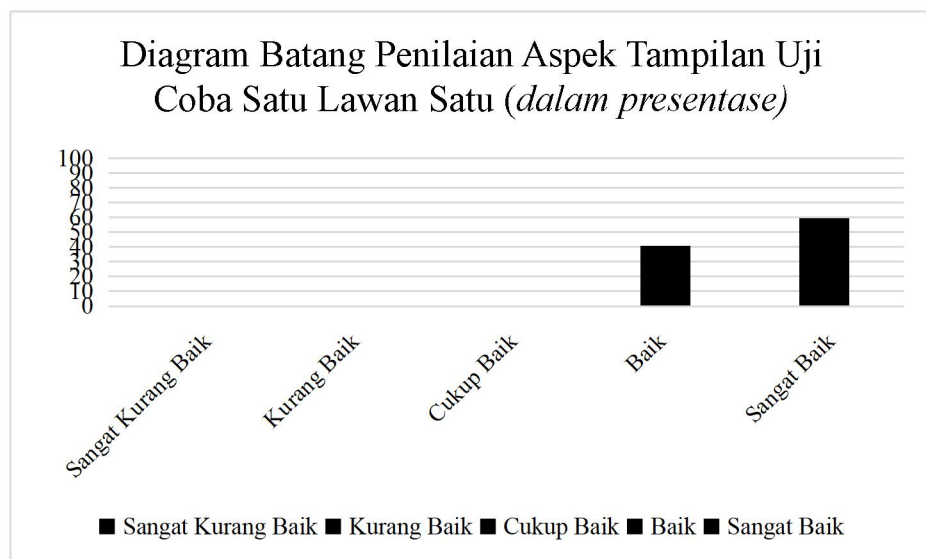
No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Siswa 1	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 2	39	3,90	Baik
Siswa 3	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 4	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 5	38	3,80	Baik
Siswa 6	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 7	49	4,90	Sangat Baik
Siswa 8	50	5,00	Sangat Baik
Siswa 9	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 10	42	4,20	Baik
Siswa 11	39	3,90	Baik
Siswa 12	39	3,90	Baik
Siswa 13	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 14	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 15	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 16	48	4,80	Sangat Baik
Siswa 17	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 18	41	4,10	Baik
Siswa 19	36	3,60	Baik
Siswa 20	48	4,80	Sangat Baik
Siswa 21	36	3,60	Baik
Siswa 22	31	3,10	Baik
Siswa 23	38	3,80	Baik
Siswa 24	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 25	39	3,90	Baik
Siswa 26	49	4,90	Sangat Baik
Siswa 27	48	4,80	Sangat Baik
Siswa 28	48	4,80	Sangat Baik

Siswa 29	39	3,90	Baik
Siswa 30	47	4,70	Sangat Baik
Siswa 31	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 32	40	4,00	Baik
Jumlah Rerata Skor		136,60	Sangat
Rerata Skor		4,30	Baik

Agar dapat melihat distribusi frekuensi terhadap penilaian aspek tampilan uji coba satu lawan satu dari responden dengan lebih jelas pada tabel berikut :

Tabel 31. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Satu Lawan Satu

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	19	59,37
Baik	13	40,62
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	32	100



Gambar 12. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Satu Lawan Satu

Dari data pada tabel dan diagram di atas memperlihatkan dengan jelas bahwa penilaian oleh responden uji coba satu lawan satu tentang aspek tampilan produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* yang sedang dikembangkan mendapat rerata skor 4,30 dengan 59,37% kriteria “sangat baik” dan 40,62% kriteria “baik”.

Rerata skor penilaian pada aspek isi atau materi oleh responden pada uji coba satu lawan satu termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4,30. Tabel dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 32. Penilaian Aspek Isi atau Materi pada Uji Coba Satu Lawan Satu

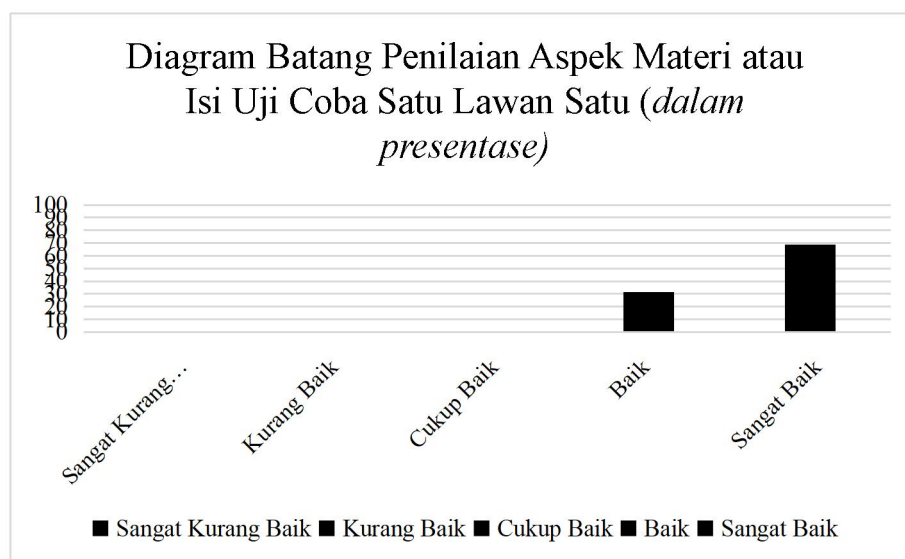
No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Siswa 1	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 2	30	4,30	Sangat Baik
Siswa 3	29	4,10	Baik
Siswa 4	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 5	25	3,60	Baik
Siswa 6	34	4,90	Sangat Baik
Siswa 7	35	5,00	Sangat Baik
Siswa 8	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 9	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 10	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 11	27	3,90	Baik
Siswa 12	29	4,10	Baik
Siswa 13	30	4,30	Sangat Baik
Siswa 14	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 15	30	4,30	Sangat Baik
Siswa 16	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 17	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 18	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 19	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 20	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 21	28	4,00	Baik

Siswa 22	26	3,70	Baik
Siswa 23	29	4,10	Baik
Siswa 24	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 25	24	3,40	Baik
Siswa 26	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 27	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 28	30	4,30	Sangat Baik
Siswa 29	29	4,40	Baik
Siswa 30	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 31	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 32	28	4,00	Baik
Jumlah Rerata Skor		138,00	Sangat Baik
Rerata Skor		4,30	

Agar dapat melihat distribusi frekuensi terhadap penilaian aspek isi atau materi uji coba satu lawan satu dari responden dengan lebih jelas pada tabel berikut ini :

Tabel 33. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi atau Materi Uji Coba Satu Lawan Satu

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	22	68,75
Baik	10	31,25
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	32	100



Gambar 13. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi atau Materi Uji Coba Satu Lawan Satu

Dari data pada tabel dan diagram di atas memperlihatkan dengan jelas bahwa penilaian oleh responden uji coba satu lawan satu tentang aspek isi atau materi produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* yang sedang dikembangkan mendapat rerata skor 4,30 dengan 68,75% kriteria “sangat baik” dan 31,25% kriteria “baik”.

Rerata skor penilaian pada aspek pembelajaran oleh responden pada uji coba satu lawan satu termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4,40. Tabel dapat dilihat sebagai berikut :

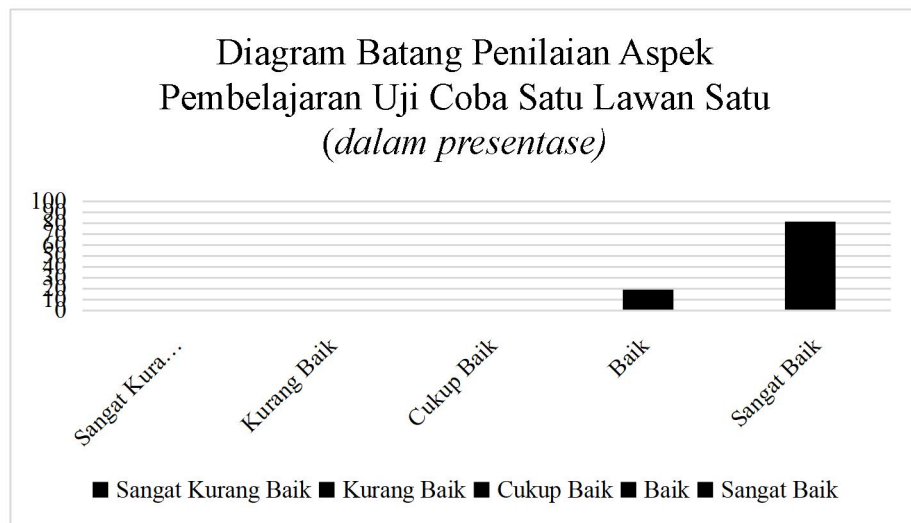
Tabel 34. Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Siswa 1	48	4,80	Sangat Baik
Siswa 2	40	4,00	Baik
Siswa 3	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 4	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 5	34	3,40	Baik
Siswa 6	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 7	50	5,00	Sangat Baik
Siswa 8	50	5,00	Sangat Baik
Siswa 9	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 10	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 11	42	4,20	Sangat Baik
Siswa 12	37	3,70	Baik
Siswa 13	41	4,10	Baik
Siswa 14	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 15	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 16	47	4,70	Sangat Baik
Siswa 17	47	4,70	Sangat Baik
Siswa 18	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 19	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 20	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 21	37	3,70	Baik
Siswa 22	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 23	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 24	47	4,70	Sangat Baik
Siswa 25	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 26	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 27	48	4,80	Sangat Baik
Siswa 28	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 29	41	4,10	Baik
Siswa 30	49	4,90	Sangat Baik
Siswa 31	47	4,70	Sangat Baik
Siswa 32	43	4,30	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor		141,00	Sangat Baik
Rerata Skor		4,40	

Agar dapat melihat distribusi frekuensi terhadap penilaian aspek pembelajaran uji coba satu lawan satu dari responden dengan lebih jelas pada tabel berikut :

Tabel 35. Distribusi Frekuensi Penilaian Pembelajaran Uji Coba Satu Lawan Satu

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	26	81,25
Baik	6	18,75
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	32	100



Gambar 14. Diagram Batang Penilaian Aspek Pembelajaran Uji Coba Satu Lawan Satu

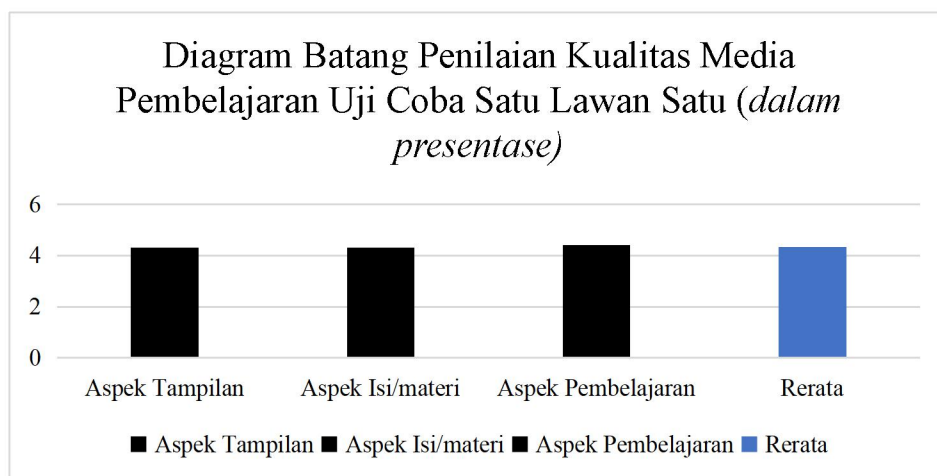
Dari data pada tabel dan diagram di atas memperlihatkan dengan jelas bahwa penilaian oleh responden uji coba satu lawan satu tentang aspek pembelajaran produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* yang

sedang dikembangkan mendapat rerata skor 4,40 dengan 81,25% kriteria “sangat baik” dan 18,75% kriteria “baik”.

Secara keseluruhan terhadap penilaian aspek tampilan, aspek isi atau materi, dan aspek pembelajaran oleh peserta didik media termasuk dalam kategori “sangat baik”. Tabel kualitas produk menurut peserta didik dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 36. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	4,30	Sangat Baik
Aspek Materi	4,30	Sangat Baik
Aspek Pembelajaran	4,40	Sangat Baik
Rerata	4,33	Sangat Baik



Gambar 15. Diagram Batang Kualitas Produk Media Pembelajaran Uji Coba Satu Lawan Satu

Pada uji coba satu lawan satu diperoleh juga data kualitatif berupa kritik, saran, komentar dan pendapat dari para responden dalam penelitian ini yaitu peserta didik. Hal tersebut sangat baik untuk digunakan sebagai bahan perbaikan

multimedia pembelajaran berbasis *website* yang sedang dikembangkan. Dengan adanya perbaikan, maka kualitas multimedia pembelajaran berbasis *website* ini akan meningkat.

4. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

Data uji coba kelompok kecil yang diperoleh merupakan data kuantitatif berupa skor penilaian oleh peserta didik yang selanjutnya diubah menjadi data kualitatif untuk menyatakan kualitas produk media berupa multimedia pembelajaran berbasis *website* yang sedang dikembangkan. Selain itu, peneliti juga mendapatkan data kualitatif berupa kritik, saran, masukan dan komentar penelitian dari peserta didik kelas VII SMP N 1 Godean. Uji coba kelompok kecil diikuti oleh 96 peserta didik kelas VII SMP N 1 Godean.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* memiliki kualitas “sangat baik” dengan rerata skor 4,32.

Tabel 37. Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Kelompok Kecil

No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Siswa 33	48	4,80	Sangat Baik
Siswa 34	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 35	41	4,10	Baik
Siswa 36	36	3,60	Baik
Siswa 37	48	4,80	Sangat Baik
Siswa 38	36	3,60	Baik
Siswa 39	31	3,10	Baik
Siswa 40	38	3,80	Baik
Siswa 41	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 42	39	3,90	Baik
Siswa 43	49	4,90	Sangat Baik

Siswa 44	48	4,80	Sangat Baik
Siswa 45	48	4,80	Baik
Siswa 46	39	3,90	Baik
Siswa 47	47	4,70	Sangat Baik
Siswa 48	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 49	40	4,00	Baik
Siswa 50	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 51	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 52	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 53	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 54	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 55	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 56	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 57	41	4,10	Baik
Siswa 58	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 59	39	3,90	Baik
Siswa 60	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 61	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 62	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 63	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 64	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 65	41	4,10	Baik
Siswa 66	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 67	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 68	41	4,10	Baik
Siswa 69	38	3,80	Baik
Siswa 70	34	3,40	Baik
Siswa 71	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 72	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 73	41	4,10	Baik
Siswa 74	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 74	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 76	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 77	40	4,00	Baik
Siswa 78	40	4,00	Baik
Siswa 79	39	3,90	Baik
Siswa 80	45	4,50	Sangat Baik

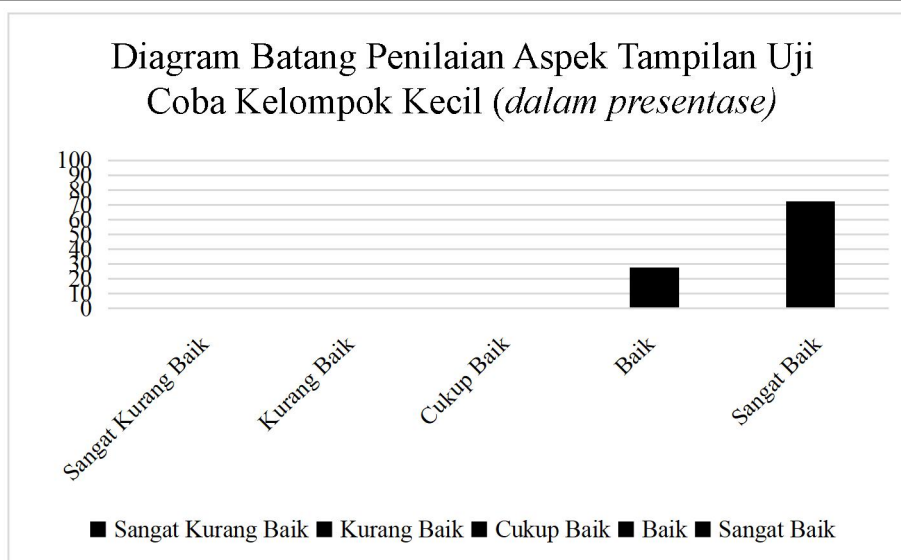
Siswa 81	41	4,10	Baik
Siswa 82	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 83	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 84	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 85	38	3,80	Baik
Siswa 86	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 87	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 88	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 89	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 90	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 91	37	3,70	Baik
Siswa 92	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 93	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 94	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 95	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 96	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 97	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 98	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 99	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 100	40	4,00	Baik
Siswa 101	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 102	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 103	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 104	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 105	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 106	47	4,70	Sangat Baik
Siswa 107	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 108	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 109	40	4,00	Baik
Siswa 110	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 111	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 112	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 113	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 114	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 115	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 116	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 117	44	4,40	Sangat Baik

Siswa 118	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 119	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 120	38	3,80	Baik
Siswa 121	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 122	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 123	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 124	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 125	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 126	42	4,20	Baik
Jumlah Rerata Skor		406,3	Sangat Baik
Rerata Skor		4,32	

Agar dapat melihat distribusi frekuensi terhadap penilaian aspek tampilan uji coba kelompok kecil dari responden dengan lebih jelas pada tabel berikut :

Tabel 38. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Kecil

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	68	72,34
Baik	26	27,65
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	94	100



Gambar 16. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Kecil

Dari data pada tabel dan diagram di atas memperlihatkan dengan jelas bahwa penilaian oleh responden uji coba kelompok kecil tentang aspek tampilan produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* yang sedang dikembangkan mendapat rerata skor 4,32 dengan 72,34% kriteria “sangat baik” dan 27,65% kriteria “baik”.

Rerata skor penilaian pada aspek isi atau materi oleh responden pada uji coba kelompok kecil termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4,30. Tabel dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 39. Penilaian Aspek Isi atau Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil

No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Siswa 33	33	4,70	Sangat Baik
Siswa 34	30	4,30	Sangat Baik
Siswa 35	31	4,40	Baik
Siswa 36	34	4,90	Baik
Siswa 37	33	4,70	Sangat Baik
Siswa 38	31	4,40	Baik
Siswa 39	29	4,10	Baik
Siswa 40	26	3,70	Baik
Siswa 41	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 42	30	4,30	Baik
Siswa 43	30	4,30	Sangat Baik
Siswa 44	33	4,70	Sangat Baik
Siswa 45	35	5,00	Baik
Siswa 46	32	4,60	Baik
Siswa 47	33	4,70	Sangat Baik
Siswa 48	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 49	29	4,10	Baik
Siswa 50	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 51	31	4,40	Sangat Baik

Siswa 52	30	4,30	Sangat Baik
Siswa 53	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 54	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 55	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 56	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 57	28	4,00	Baik
Siswa 58	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 59	27	3,90	Baik
Siswa 60	30	4,30	Sangat Baik
Siswa 61	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 62	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 63	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 64	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 65	29	4,10	Baik
Siswa 66	33	4,70	Sangat Baik
Siswa 67	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 68	29	4,10	Baik
Siswa 69	24	3,40	Baik
Siswa 70	26	3,70	Baik
Siswa 71	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 72	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 73	26	3,70	Baik
Siswa 74	29	4,10	Sangat Baik
Siswa 74	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 76	33	4,70	Sangat Baik
Siswa 77	27	3,90	Baik
Siswa 78	33	4,70	Baik
Siswa 79	28	4,00	Baik
Siswa 80	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 81	26	3,70	Baik
Siswa 82	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 83	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 84	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 85	26	3,70	Baik
Siswa 86	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 87	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 88	32	4,60	Sangat Baik

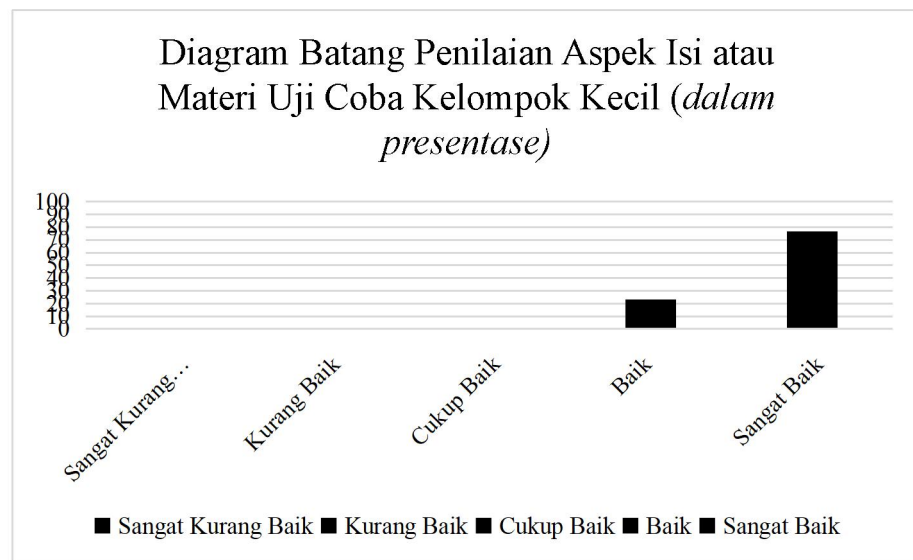
Siswa 89	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 90	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 91	28	4,00	Baik
Siswa 92	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 93	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 94	33	4,70	Sangat Baik
Siswa 95	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 96	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 97	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 98	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 99	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 100	31	4,40	Baik
Siswa 101	30	4,30	Sangat Baik
Siswa 102	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 103	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 104	30	4,30	Sangat Baik
Siswa 105	30	4,30	Sangat Baik
Siswa 106	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 107	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 108	30	4,30	Sangat Baik
Siswa 109	29	4,10	Baik
Siswa 110	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 111	30	4,30	Sangat Baik
Siswa 112	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 113	30	4,30	Sangat Baik
Siswa 114	29	4,10	Sangat Baik
Siswa 115	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 116	30	4,30	Sangat Baik
Siswa 117	30	4,30	Sangat Baik
Siswa 118	32	4,60	Sangat Baik
Siswa 119	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 120	26	3,70	Baik
Siswa 121	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 122	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 123	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 124	31	4,40	Sangat Baik
Siswa 125	31	4,40	Sangat Baik

Siswa 126	27	3,90	Baik
Jumlah Rerata Skor		409,7	Sangat Baik
Rerata Skor		4,35	Baik

Agar dapat melihat distribusi frekuensi terhadap penilaian aspek isi atau materi uji coba kelompok kecil dari responden dengan lebih jelas pada tabel berikut ini :

Tabel 40. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi atau Materi Uji Coba Kelompok Kecil

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	72	76,59
Baik	22	23,40
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	94	100



Gambar 17. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi atau Materi Uji Coba Kelompok Kecil

Dari data pada tabel dan diagram di atas memperlihatkan dengan jelas bahwa penilaian oleh responden uji coba kelompok kecil tentang aspek isi atau

materi produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* yang sedang dikembangkan mendapat rerata skor 4,35 dengan 76,59% kriteria “sangat baik” dan 23,40% kriteria “baik”.

Rerata skor penilaian pada aspek pembelajaran oleh responden pada uji kelompok kecil termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4,40.

Tabel dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 41. Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil

No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Siswa 33	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 34	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 35	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 36	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 37	47	4,70	Sangat Baik
Siswa 38	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 39	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 40	42	4,20	Sangat Baik
Siswa 41	49	4,90	Sangat Baik
Siswa 42	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 43	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 44	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 45	47	4,70	Sangat Baik
Siswa 46	47	4,70	Sangat Baik
Siswa 47	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 48	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 49	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 50	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 51	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 52	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 53	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 54	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 55	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 56	45	4,50	Sangat Baik

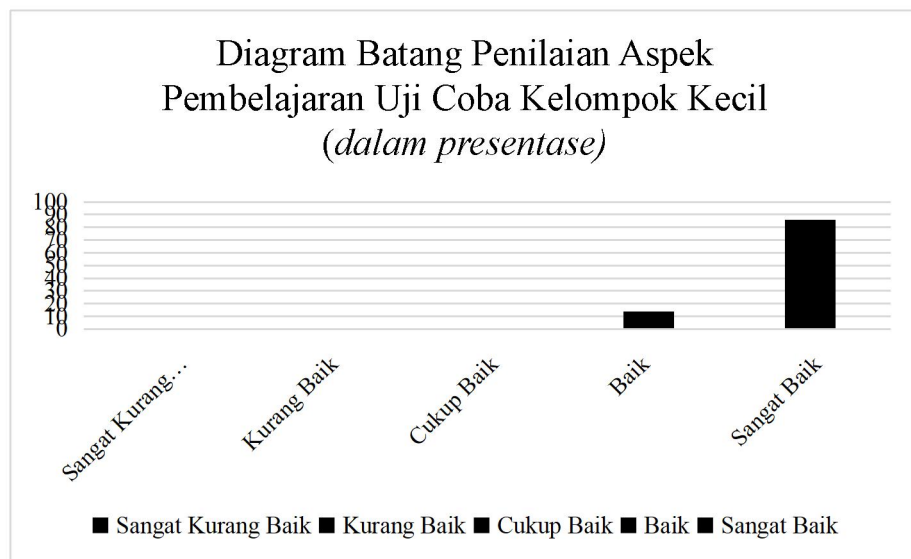
Siswa 57	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 58	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 59	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 60	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 61	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 62	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 63	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 64	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 65	41	4,10	Baik
Siswa 66	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 67	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 68	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 69	40	4,00	Baik
Siswa 70	39	3,90	Baik
Siswa 71	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 72	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 73	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 74	49	4,90	Sangat Baik
Siswa 74	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 76	49	4,90	Sangat Baik
Siswa 77	35	3,50	Baik
Siswa 78	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 79	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 80	42	4,20	Sangat Baik
Siswa 81	37	3,70	Baik
Siswa 82	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 83	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 84	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 85	35	3,50	Baik
Siswa 86	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 87	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 88	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 89	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 90	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 91	41	4,10	Baik
Siswa 92	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 93	45	4,50	Sangat Baik

Siswa 94	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 95	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 96	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 97	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 98	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 99	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 100	41	4,10	Baik
Siswa 101	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 102	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 103	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 104	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 105	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 106	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 107	46	4,60	Sangat Baik
Siswa 108	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 109	40	4,00	Baik
Siswa 110	42	4,20	Sangat Baik
Siswa 111	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 112	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 113	42	4,20	Sangat Baik
Siswa 114	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 115	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 116	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 117	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 118	45	4,50	Sangat Baik
Siswa 119	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 120	39	3,90	Baik
Siswa 121	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 122	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 123	42	4,20	Sangat Baik
Siswa 124	43	4,30	Sangat Baik
Siswa 125	44	4,40	Sangat Baik
Siswa 126	41	4,10	Baik
Jumlah Rerata Skor		414,4	Sangat Baik
Rerata Skor		4,40	

Agar dapat melihat distribusi frekuensi terhadap penilaian aspek pembelajaran uji coba kelompok kecil dari responden dengan lebih jelas pada tabel berikut :

Tabel 42. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	81	86,17
Baik	13	13,82
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	94	100



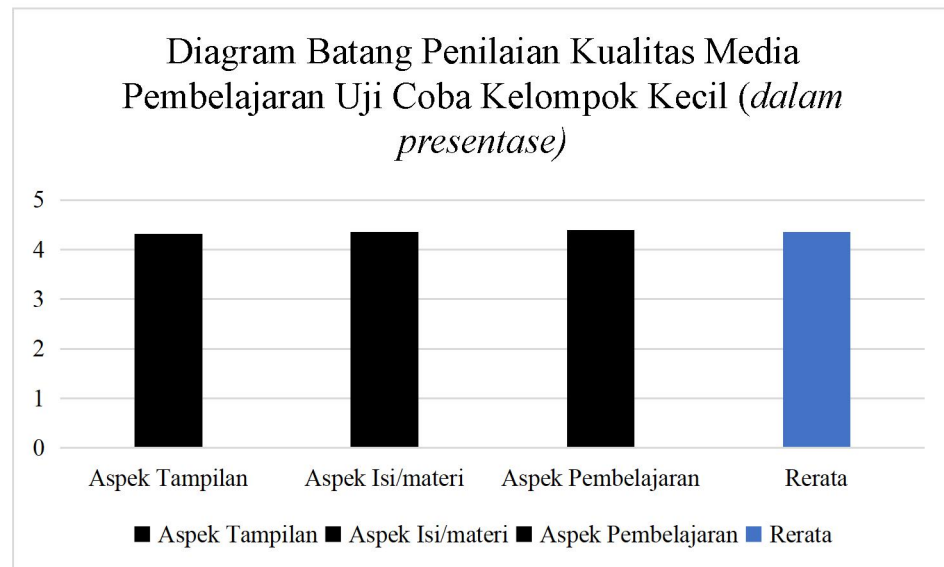
Gambar 18. Diagram Batang Penilaian Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil

Dari data pada tabel dan diagram di atas memperlihatkan dengan jelas bahwa penilaian oleh responden uji coba kelompok kecil tentang aspek pembelajaran produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* yang sedang dikembangkan mendapat rerata skor 4,40 dengan 86,17% kriteria “sangat baik” dan 13,82% kriteria “baik”.

Secara keseluruhan terhadap penilaian aspek tampilan, aspek isi atau materi, dan aspek pembelajaran oleh peserta didik media termasuk dalam kategori “sangat baik”. Tabel kualitas produk menurut peserta didik dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 43. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	4,32	Sangat Baik
Aspek Materi	4,35	Sangat Baik
Aspek Pembelajaran	4,40	Sangat Baik
Rerata	4,35	Sangat Baik



Gambar 19. Diagram Batang Kualitas Produk Media Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba satu lawan satu diperoleh juga data kualitatif berupa kritik, saran, komentar dan pendapat dari para responden dalam penelitian ini yaitu peserta didik. Hal tersebut sangat baik untuk digunakan sebagai bahan perbaikan multimedia pembelajaran berbasis *website* yang sedang dikembangkan. Dengan

adanya perbaikan, maka kualitas multimedia pembelajaran berbasis *website* ini akan meningkat.

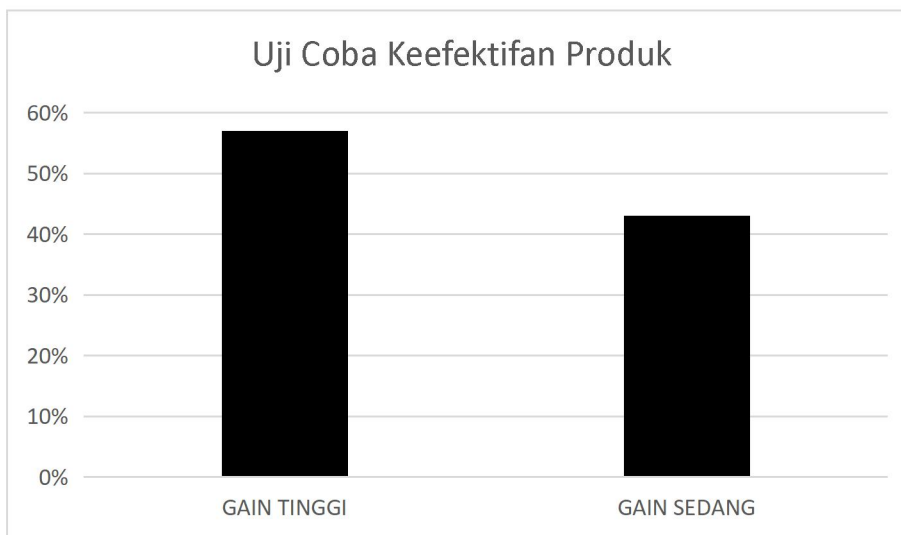
5. Analisis Data Uji Coba Keefektifan Produk

Data hasil uji coba keefektifan produk menggunakan pretest dan posttest kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah produk *website* tersebut efektif digunakan sebagai media pembelajaran pencak silat untuk siswa SMP kelas VII.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* memiliki rata-rata gain 0,72 dan masuk dalam kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk multimedia berbasis *website* tersebut efektif digunakan sebagai media pembelajaran pencak silat untuk siswa SMP kelas VII.

Tabel 44. Presentase hasil uji keefektifan produk

JUMLAH TINGGI	72	57%
JUMLAH SEDANG	54	43%
TOTAL 126 SISWA		100%



Gambar 20. Diagram Batang Uji Coba Keefektifan Produk

C. Revisi Produk

1. Analisis Data Kebutuhan

Sebelum dilakukannya penelitian ini, peneliti perlu mengetahui permasalahan yang ada di lapangan. Permasalahan yang di sorot adalah pada saat proses kegiatan belajar mengajar di kelas, lebih spesifiknya lagi yaitu pembelajaran aktivitas bela diri materi pencak silat. Untuk mengetahui permasalahan yang ada peneliti menggunakan metode *Focus Group Discussion* (FGD) pada 13 Juli 2021 dengan beberapa guru pendidikan jasmani di wilayah Sleman, Yogyakarta, melalui *video conference*.

Berdasarkan hasil riset dan kesimpulan dari dilaksanakannya FGD, ketersediaan media pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pencak silat belum banyak yang dikembangkan dan kurangnya media belajar pencak silat. Dari permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk mengembangkan multimedia pembelajaran pencak silat yang nantinya dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai alat bantu belajar materi pencak silat. Peneliti berharap hasil produk yang sedang dikembangkan dapat berguna bagi guru dan siswa untuk sumber belajar tambahan, sehingga ketersediaan multimedia pembelajaran pencak silat dapat dimanfaatkan.

2. Deskripsi Produk Awal

Sebelum memproses produksi multimedia pembelajaran perlu adanya perencanaan desain. Langkah awal untuk menyusun konsep produk yaitu dengan membuat *flowchart* pada tanggal 20 Juli 2021, kemudian juga mengumpulkan materi dan bahan yang sesuai dengan produk, dan membuat produk menggunakan

perangkat lunak berbasis *website* bernama *odoo*. Setelah selesai proses pembuatan desain dan produk, hasil akhirnya berupa produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* untuk siswa SMP kelas VII.

3. Revisi

a. Revisi Berdasarkan Data dari Ahli Materi

Berdasarkan dari kritik, saran, dan masukan dari ahli materi maka peneliti telah melakukan perbaikan terhadap produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website*. Berikut ini adalah uraian perbaikan berdasarkan dari revisi yang diberikan oleh ahli materi :

1) Tahap I

Perbaikan oleh ahli materi pada materi pada media, yaitu tata cara penulisan dan pencantuman sumber belajar pada materi. Secara lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Hakikat Pencak Silat

Pencak silat adalah salah satu materi aktivitas bela diri dalam pendidikan jasmani yang merupakan bagian dari kebudayaan masyarakat Indonesia dalam membela diri atau mempertahankan diri.

Pencak silat berasal dari dua kata yaitu pencak dan silat, pencak berarti gerak dasar bela diri yang terikat pada peraturan, dan silat berarti gerak bela diri sempurna yang bersumber pada kerohanian.

Pencak silat adalah seni bela diri yang menggunakan unsur pukulan dan tendangan.



Gambar 21. Tampilan materi masih belum tercantum sumber belajar dan tata penulisan belum tepat

Hakikat Pencak Silat

Pencak silat adalah salah satu materi aktivitas bela diri dalam pendidikan jasmani yang merupakan bagian dari kebudayaan masyarakat Indonesia dalam membela diri atau mempertahankan diri.

Pencak silat berasal dari dua kata yaitu pencak dan silat, pencak berarti gerak dasar bela diri yang terikat pada peraturan, dan silat berarti gerak bela diri sempurna yang bersumber pada kerohanian.

Pencak silat adalah seni bela diri yang menggunakan unsur pukulan dan tendangan.

Sumber : Pencak Silat – Dr. Tatang Muhtar, M.Si.

Gambar 22. Tampilan tata penulisan materi setelah revisi

Ahli materi juga menyarankan perubahan bagian gambar pada materi agar dibuat menjadi 1 gambar supaya tidak terjadi kesalahpahaman terhadap rangkaian gerak.

Sikap Pasang 2

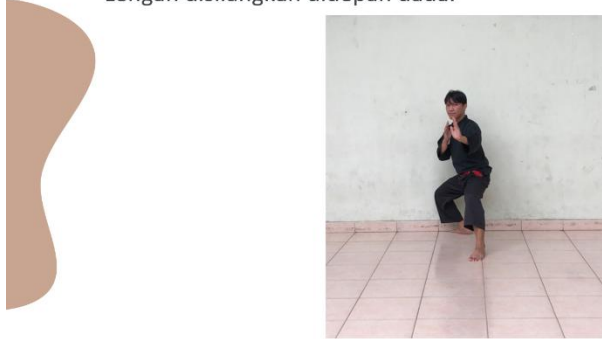
Sikap pasang dua : Posisi kedua kaki segaris/lurus, kaki yang di depan membuka (slewah), lutut tidak menempel, kaki belakang jinjit.



Gambar 23. Tampilan gambar dalam materi masih berupa rangkaian gerak yang tidak ada penjelasannya

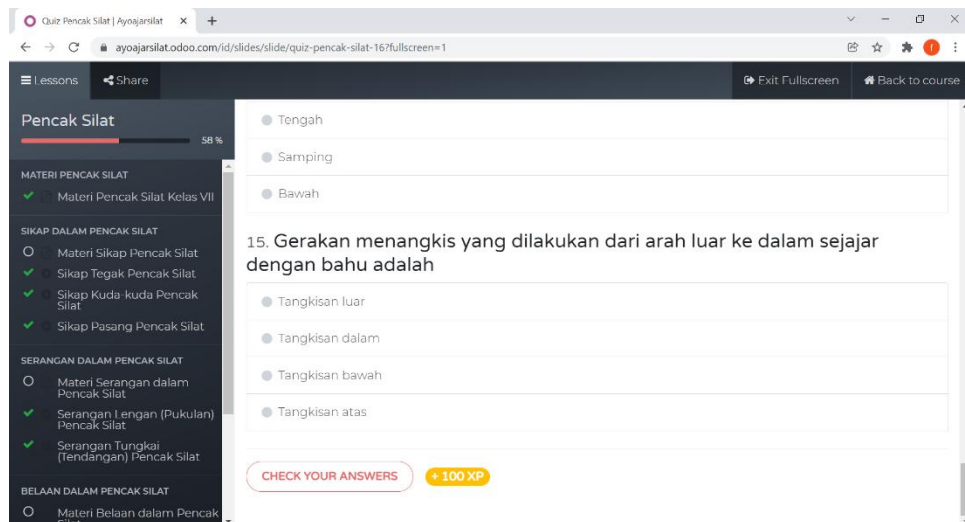
Sikap Pasang I

Sikap pasang satu : Posisi kedua tungkai segaris/lurus, tungkai depan dan belakang menghadap depan, berat badan pada tungkai depan. Lengan disilangkan didepan dada.



Gambar 24. Tampilan gambar dalam materi setelah revisi

Ahli materi menyarankan penambahan latihan aspek psikomotor sehingga dapat tercangkup antara aspek kognitif dan aspek psikomotor dalam latihan.



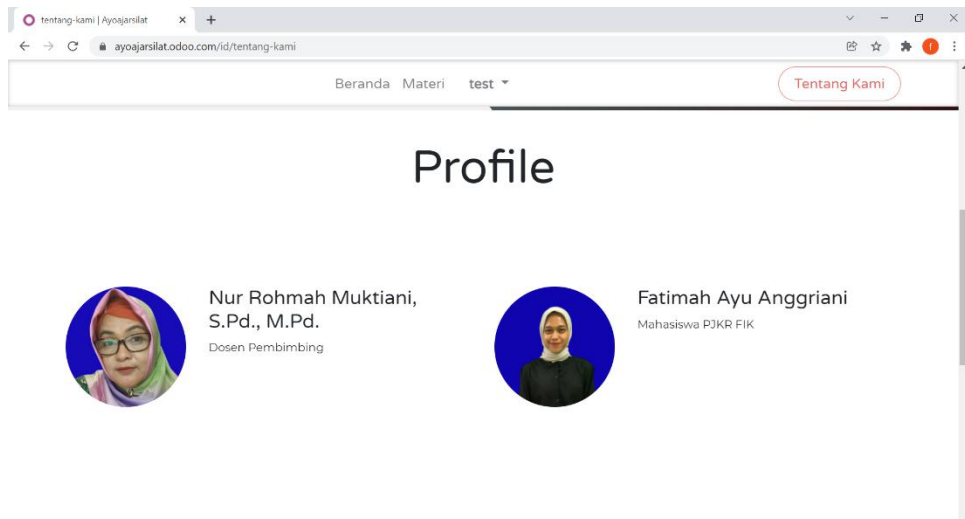
Gambar 25. Tampilan latihan aspek kognitif berbentuk quiz soal pilihan ganda



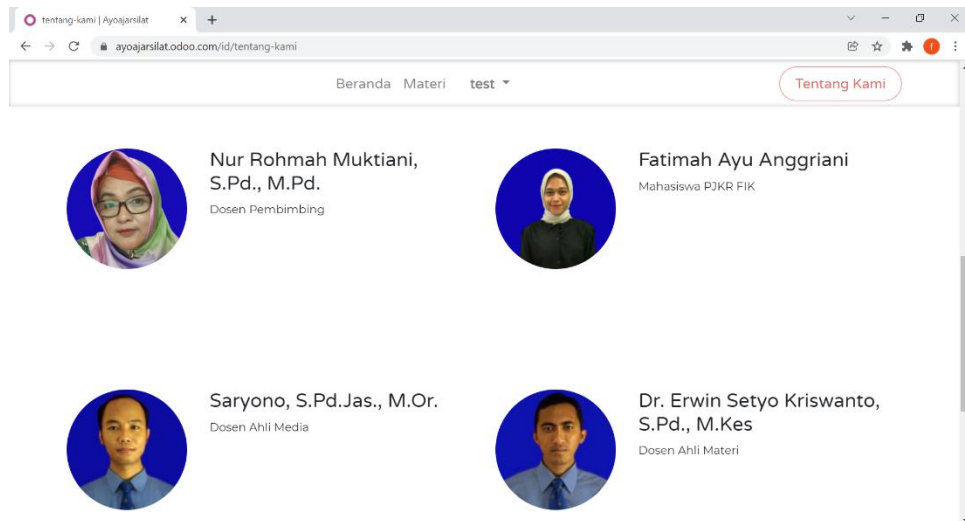
Gambar 26. Tampilan latihan aspek psikomotor setelah revisi

b. Revisi Berdasar Data dari Ahli Media

Ahli media menyarankan penambahan profile dosen ahli materi dan ahli media sehingga dapat diketahui para validator dari produk *website* tersebut.



Gambar 27. Tampilan menu informasi profile pada produk awal



Gambar 28. Tampilan menu informasi profile pada produk setelah revisi

D. Kajian Produk Akhir

Proses pembuatan multimedia pembelajaran pencak silat ini telah melalui berbagai tahap. Mulai dari proses analisis kebutuhan, pembuatan *flowchart*, penyesuaian materi dengan KI dan KD, proses desain dan produksi dengan hasil akhir produk multimedia pembelajaran pencak silat dengan berbasis *website*. Multimedia yang dikembangkan untuk dapat membantu siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani materi aktivitas beladiri khususnya pencak silat untuk siswa kelas VII. Dalam proses pembuatan multimedia pembelajaran berbasis *website* ini menggunakan perangkat lunak bernama *Odoo* dan untuk mengedit video menggunakan aplikasi VN. Setelah proses produk *website* selesai, tahap berikutnya yaitu memvalidasikan produk kepada ahli materi dan ahli media. Dalam proses validasi melalui beberapa tahap. Dalam tahap validasi materi pertama terdapat revisi kecil sehingga dilakukan validasi materi tahap kedua. Pada validasi ahli media, media dinyatakan layak digunakan tanpa

revisi dan ahli materi maupun ahli media memperbolehkan multimedia pembelajaran untuk digunakan uji coba lapangan.

Uji coba lapangan produk multimedia pembelajaran dilakukan dengan dua tahap, yaitu dengan tahap uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok kecil. Dalam uji coba satu lawan satu media di uji cobakan kepada 32 peserta didik. Sedangkan pada uji coba kelompok kecil media di uji cobakan kepada 94 peserta didik. Kemudian juga dilakukan uji keefektifan produk dengan *pretest* sebelum menggunakan produk dan *posttest* setelah menggunakan produk. Dari hasil dilakukannya uji coba, didapatkan kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran layak dan efektif digunakan untuk membantu peserta didik dan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dan juga pada uji coba peserta didik merasa bahwa multimedia pembelajaran sudah baik dan tidak perlu adanya revisi.

Analisis data yang dilakukan pada validasi dari ahli materi secara keseluruhan memperoleh hasil bahwa media termasuk dalam kategori “sangat baik”. Validasi dari ahli media secara keseluruhan memperoleh hasil bahwa media termasuk dalam kategori “sangat baik”. Kemudian validasi dari peserta didik pada uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok kecil memperoleh hasil bahwa media termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Analisis data dari hasil uji keefektifan produk pada aspek kognitif termasuk dalam kategori “tinggi”.

E. Pembahasan Produk Akhir

Berdasarkan dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* untuk siswa SMP kelas

VII yang sedang dikembangkan layak untuk digunakan. Multimedia pembelajaran berbasis *website* ini dapat diakses dengan mudah menggunakan perangkat elektronik yang terhubung dengan jaringan internet. Multimedia pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai media pendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani aktivitas beladiri khususnya materi pencak silat.

Berdasarkan hasil kualitatif dari angket kuisisioner menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak dan efektif untuk digunakan. Dilihat dari rerata skor pada penilaian aspek pembelajaran uji coba kelompok kecil mendapatkan rerata 4,40 dan masuk dalam kategori “sangat baik”. Dan juga dari hasil uji keefektifan produk berdasarkan dari dilaksanakannya *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* untuk siswa SMP kelas VII dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran pencak silat, karena peningkatan nilai siswa dari sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran dengan rerata nilai *gain* 0,72 dan masuk dalam kategori “tinggi”.

Dengan adanya pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website* diharapkan proses kegiatan belajar mengajar menjadi semakin mudah dan menarik. Perkembangan jaman dan teknologi yang tidak dapat dipungkiri juga menuntut guru untuk dapat menciptakan dan memanfaatkan multimedia pembelajaran yang relevan. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website* ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu : (1) *website* mudah diakses oleh peserta didik, (2) tampilan *website* simple dan menarik mudah dipahami oleh peserta didik, (3) dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, (4)

terdapat materi berbentuk pdf yang dapat diunduh sehingga materi tetap dapat dibuka meskipun tidak terhubung dengan jaringan internet.

Tujuan akhir pada penelitian dan pengembangan ini adalah dengan menghasilkan produk multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* yang layak dan efektif digunakan untuk siswa SMP kelas VII. Penelitian pengembangan ini melewati tahapan perencanaan, tahapan desain dan tahapan pengembangan. Dari hasil analisis data telah menunjukkan bahwa penilaian terhadap multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* ini masuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan penilaian yang dilakukan maka dapat diketahui secara rinci sebagai berikut :

1. Penilaian Ahli Materi

Pada multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* untuk siswa SMP kelas VII yaitu dengan skala 5 mendapatkan rerata skor 4,56 dan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

2. Penilaian Ahli Media

Pada multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* untuk siswa SMP kelas VII yaitu dengan skala 5 mendapatkan rerata skor 4,62 dan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

3. Uji Coba Satu Lawan Satu

Pada uji coba satu lawan satu dengan sasaran peserta didik kelas VII A SMP N 1 Godean yang berjumlah 32 peserta didik. Penilaian peserta didik mengenai multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* untuk siswa SMP

kelas VII yaitu dengan skala 5 mendapatkan rerata skor 4,33 dan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

4. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji kelompok kecil dengan sasaran peserta didik kelas VII B,C dan D SMP N 1 Godean yang berjumlah 96 peserta didik. Penilaian peserta didik mengenai multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* untuk siswa SMP kelas VII yaitu dengan skala 5 mendapatkan rerata skor 4,35 dan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

5. Uji Keefektifan Produk

Pada uji keefektifan produk dengan sasaran peserta didik kelas VII A,B,C dan D SMP N 1 Godean yang berjumlah 126 peserta didik. Uji keefektifan produk mengenai multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* untuk siswa SMP kelas VII mengarah pada aspek kognitif, yaitu dilaksanakan dengan pretest dan posttest. Nilai rerata gain pretest dan posttest dengan skor 0,72 dan masuk dalam kriteria “tinggi”.

F. Keterbatasan

Dalam proses penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* untuk siswa SMP kelas VII ini memiliki keterbatasan produk diantaranya sebagai berikut :

1. Produk multimedia pembelajaran berbasis *website* yang dihasilkan masih kurang sempurna, beberapa bagian masih perlu adanya penyempurnaan terkait

detail materi dengan kesesuaian pada KI dan KD, dalam soal quiz misalnya masih kurang sempurna bobotnya sebagai soal latihan.

2. Produk multimedia pembelajaran berbasis *website* tidak bisa ada interaksi antara guru dan peserta didik, karena penggunaannya *oneway*, sehingga media kurang interaktif.
3. Produk multimedia pembelajaran berbasis *website* yang sedang dikembangkan terbatas materinya, sehingga tidak bisa digunakan untuk jenjang kelas berikutnya.
4. Produk multimedia pembelajaran berbasis *website* yang dalam penggunaannya masih bergantung dengan internet, sehingga tidak dapat digunakan jika perangkat elektronik tidak terhubung dengan jaringan internet.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini, yaitu penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah prosedur pengembangan Borg dan Gall. Proses pembuatan multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* ini melalui berbagai tahapan. Tahapan pembuatan multimedia ini dimulai dari pendahuluan, pengembangan desain media, produksi media dan evaluasi produk.

Pada tahap pendahuluan hal yang dilakukan yaitu menentukan mata pelajaran, analisis kebutuhan dengan melakukan focus group discussion, penentuan materi dalam media yang disesuaikan dengan KI dan KD, dan menyusun butir soal. Tahap selanjutnya yaitu proses produksi dengan pembuatan flowchart, menyusun naskah dan mengumpulkan bahan materi yang akan digunakan didalam media pembelajaran. Proses pembuatan media meliputi pembuatan materi dalam bentuk PDF, video tutorial, dan soal berupa quiz yang akan disatukan dalam wadah berbentuk/berbasis *website*. Produk awal telah selesai di produksi, kemudian tahap terakhir yaitu evaluasi produk dengan memvalidasi produk kepada ahli materi, ahli media, serta melakukan uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil dan uji keefektifan produk oleh peserta didik kelas VII.

Dari hasil penilaian dan validasi oleh ahli materi mengenai kualitas multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* masuk dalam kriteria

“sangat baik”. Sedangkan menurut ahli media, produk termasuk dalam kriteria ”sangat baik”. Selain penilaian dari ahli materi dan ahli media, penilaian produk oleh peserta didik terurai seperti berikut : Pada penilaian uji coba satu lawan satu masuk dalam kriteria “sangat baik” dan pada penilaian uji coba kelompok kecil masuk dalam kriteria “sangat baik”. Kemudian untuk hasil uji keefektifan produk masuk dalam kriteria “tinggi”.

Selanjutnya, hasil validasi oleh ahli materi aspek pembelajaran mendapat nilai dengan rerata skor 4,60 masuk dalam kriteria “sangat baik”, pada aspek isi/materi dengan rerata skor 4,53 masuk dalam kriteria “sangat baik”. Dalam validasi ahli media aspek tampilan mendapat nilai dengan rerata skor 4,57 masuk dalam kriteria “sangat baik”, pada aspek pemrograman dengan rerata skor 4,71 masuk dalam kriteria “sangat baik”.

Penilaian pada uji coba satu lawan satu mendapat nilai secara keseluruhan aspek tampilan, aspek isi/materi dan aspek pembelajaran dengan rerata skor 4,33 dan masuk dalam kriteria “sangat baik”. Pada uji coba kelompok kecil mendapat nilai secara keseluruhan aspek tampilan, aspek isi/materi dan aspek pembelajaran dengan rerata skor 4,35 dan masuk dalam kriteria “sangat baik”.

Kemudian untuk hasil uji keefektifan produk dapat dilihat dari hasil pada uji keefektifan dalam aspek kognitif dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* yang mendapatkan rerata nilai *gain* dengan skor 0,72 dan masuk dalam kriteria “tinggi”. Dengan demikian, dapat disimpulkan secara keseluruhan berdasar skor rata-rata penilaian oleh ahli materi, ahli media, uji coba terhadap siswa dan uji keefektifan produk bahwa multimedia pembelajaran berbasis *website* yang sedang

dikembangkan layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan seperti di atas, dapat disarankan sebagai berikut :

1. Multimedia pembelajaran berbasis *website* ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar mandiri bagi peserta didik, dan sebagai bahan ajar untuk guru dalam proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani.
2. Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website* ini masih memiliki banyak keterbatasan, sehingga perlu adanya penelitian dan pengembangan lebih lanjut terhadap sumber belajar yang lebih baik dan lebih interaktif.
3. Multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* ini dapat disebarluaskan, agar manfaatnya dapat dirasakan oleh orang lain, khususnya dalam dunia pendidikan bagi guru pendidikan jasmani dan siswa SMP kelas VII.

C. Implikasi Penelitian

1. Produk media pembelajaran pencak silat berbasis *website* dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani di sekolah.

2. Dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran pencak silat berbasis *website* ini dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi aktivitas bela diri pencak silat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Rohi. 2015. *Web Programming is Easy*. Jakarta: Elek Media Komputindo
- Abdullah, Arma & Agus Manadji. (1994). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdikbud
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bekti, Bintu Humairah. 2015. *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Yogyakarta: ANDI
- BNSP (Badan Nasional Satuan Pendidikan). 62.Penjas SMP-MTs.pdf. Diakses dari : <http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/isi/SMP-;MTS.zip>, pada tanggal 23 Juli 2021
- Gagne, R.M. dan Briggs, L.J. 2014. *Pengertian Pemnbelajaran*
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational Research: An Introduction* (8th Edition). New York: Longman
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain score. [Online] Tersedia : <http://www.physics.indiana.edu/nsdi/AnalyzingChange-Gain.pdf> [Diakses 6 Januari 2022]
- Hamalik, Oemar. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heinich, Robert et.al. (1996). *Inteructional media and technology learning* (5th ed.). Upper Suddle River: A Simon & Schuster Company Angelwood Cliffs.
- Kriswanto, Erwin Setyo. (2015). *Pencak Silat “Sejarah dan perkembangan Pencak Silat, Teknik-teknik dalam Pencak Silat, Pengetahuan Dasar Pertandingan Pencak Silat”*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press
- Levie, W. H. and Lentz, R.. 1982. *Effects of text illustrations: a review of research*. *Educational Communication and Technology Journal*, 30: 195- 232.
- Lubis, Johansyah. (2004). *Pencak silat panduan praktis*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Muktiani, Nur Rohmah. (2008). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMA*. Tesis S2. Yogyakarta: PPS UNY

- Mulyana, Dr. (2013). *Pendidikan Pencak Silat Membangun Jati Diri dan Karakter Bangsa*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Nilasari, Senja. 2014. *Jago Membuat Website*. Jakarta Timur: Dunia Komputer
- Nugroho, Agung.(2001). *Diklat Pedoman Latihan Pencak Silat*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
- Nugroho, Bunafit. 2013. *Dasar Pemrograman Web PHP & MySQL dengan Dreamweaver*. Yogyakarta: Gava Media
- Rohmawati, A. (2015). *Efektivitas Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16.
- Sadiman, Arif S. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Slamet, Kotot. (2003). *Teknik Dasar Pencak Silat Tanding* : Dian Rakyat 2003
- Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo : ESA grafika
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2013). *Membangun Course e-learning Berbasis Moodle (2rd ed)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Syamsul, Arifin. (2014). “*Pembelajaran Era Digital*”. *Kedaulatan Rakyat*. 8 Desember, halaman 14.
- Winarno, dkk. (2009). *Teknik evaluasi multimedia pembelajaran*. Yogyakarta: Genous Prima Media.

LAMPIRAN

LAMPIRAN I
SURAT IJIN PENELITIAN



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENCAK SILAT
BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SISWA SMP KELAS VII**

2021



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 743/UN34.16/PT.01.04/2021
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

22 November 2021

Yth . Kepala SMP N 1 Godean

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Fatimah Ayu Anggriani
NIM : 18601244041
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Website Untuk Siswa SMP Kelas VII
Waktu Penelitian : 29 November - 4 Desember 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

LEMBAR DISPOSISI

Indeks :	Kode :	No. Urut :	Tgl. Penyelesaian
	934.	057.	24 Nov 2021
Isi Ringkas :			
Surat Tjrn Penelitian o/n Fatimah Ayu Anggraini			
Asal surat :	Tgl. Surat:	Nomor :	Lampiran :
UNT	22/11	934/ 001-34 16-PT.01.04/ 2021	
Diajukan / Diteruskan Kepada :		Infomasi / Insruksi :	
yth P. Agus W.S SPd Jrs		Mohon difasilitasi 22/11/21 // [Signature]	

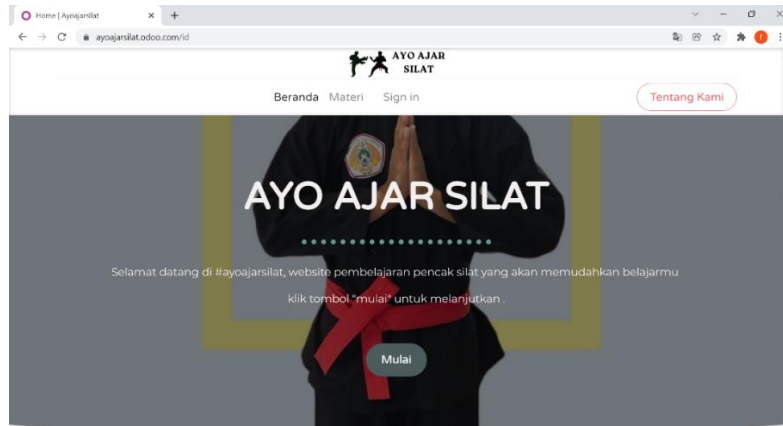
LAMPIRAN II
MEDIA PEMBELAJARAN



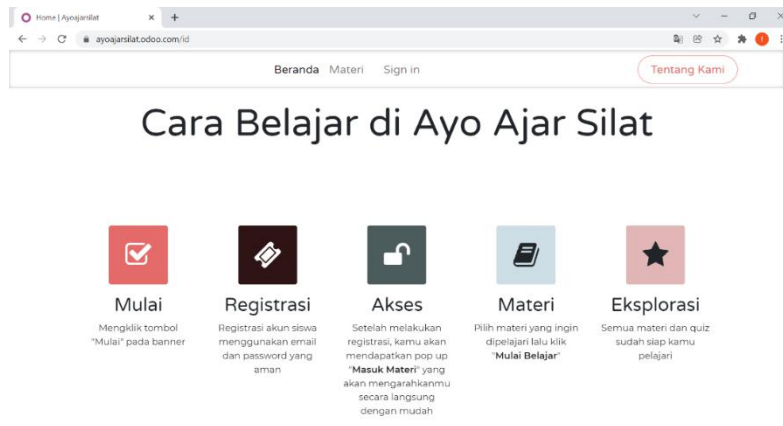
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENCAK SILAT
BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SISWA SMP KELAS VII**

2021

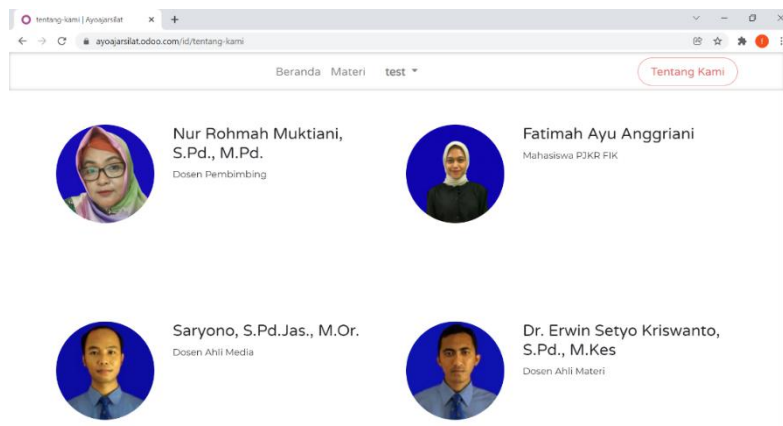
1. Tampilan halaman pembuka *website*



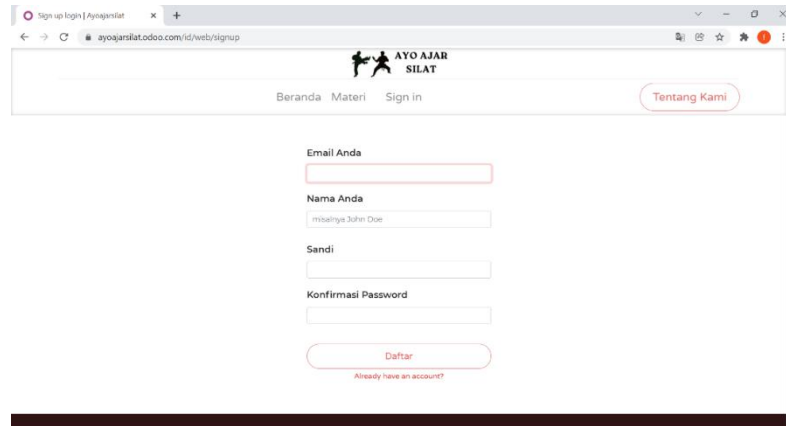
2. Tampilan halaman menu cara penggunaan *website*



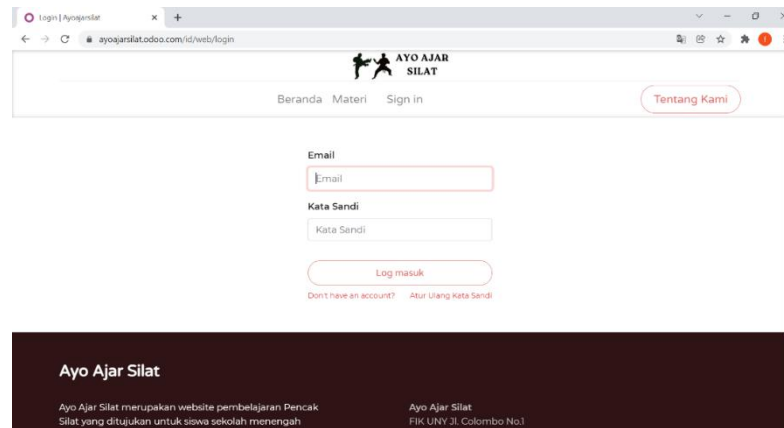
3. Tampilan halaman profil kreator dan dosen pada *website*



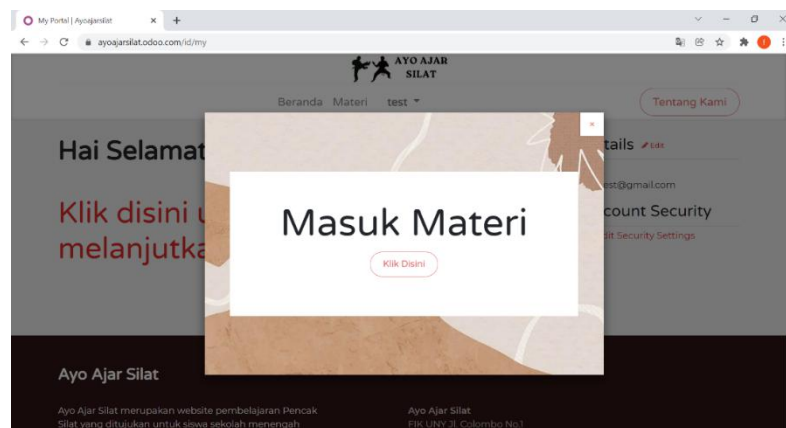
4. Tampilan halaman pendaftaran akun *website*



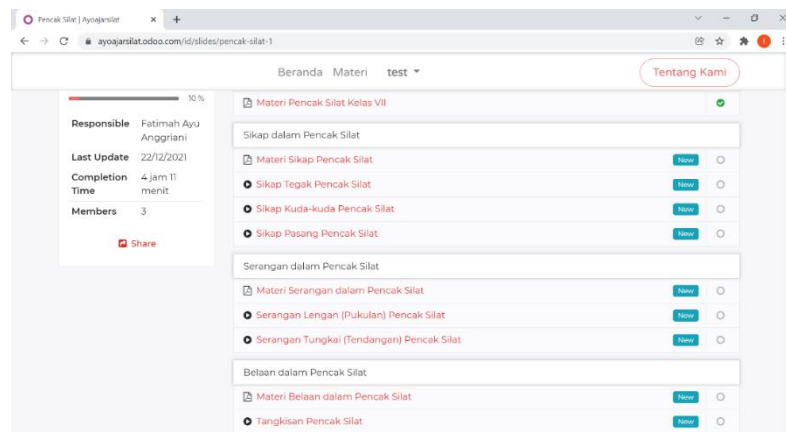
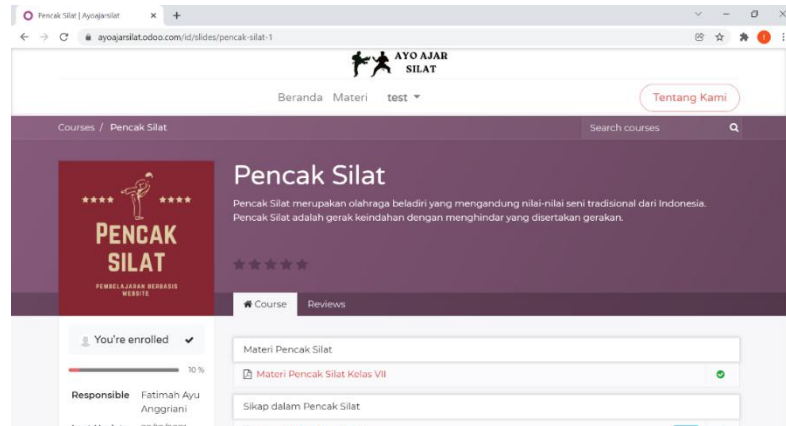
5. Tampilan halaman *sign in* website



6. Tampilan *pop-up* untuk masuk ke materi dan latihan



7. Tampilan halaman materi pada *website*



8. Tampilan materi pencak silat



Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

➤ **KI (Kompetensi Inti) Kelas VII**

3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

➤ **KD (Kompetensi Dasar) Kelas VII**

3.4 Memahami gerak spesifik seni beladiri. **)

4.4 Mempraktikkan gerak spesifik seni beladiri. **)

HAKIKAT PENCAK SILAT



Hakikat Pencak Silat

Pencak silat adalah salah satu materi aktivitas bela diri dalam pendidikan jasmani yang merupakan bagian dari kebudayaan masyarakat Indonesia dalam membela diri atau mempertahankan diri.

Pencak silat berasal dari dua kata yaitu pencak dan silat, pencak berarti gerak dasar bela diri yang terikat pada peraturan, dan silat berarti gerak bela diri sempurna yang bersumber pada kerohanian.

Pencak silat adalah seni bela diri yang menggunakan unsur pukulan dan tendangan.

Sumber : Pencak Silat – Dr. Tatang Muhtar, M.Si.

Sejarah Singkat Pencak Silat

Pencak silat adalah seni bela diri tradisional asli Indonesia. Ini sudah ada dari nenek moyang dan diturunkan dari generasi ke generasi hingga saat ini.

Pencak silat ini merupakan unsur-unsur kepribadian bangsa Indonesia yang dimiliki dari budaya yang sudah turun temurun. Ini sudah lama diperkenalkan di Indonesia. Pencak silat sudah tersebar ke seluruh kepulauan Nusantara sejak abad ke-7.

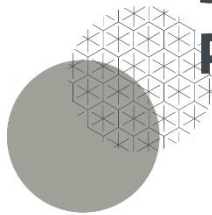
Pencak silat ini berasal dari dua daerah di Indonesia, yakni Minangkabau Sumatra Barat dan Cimahe Jawa Barat. Pada tahun 1973 dibentuk Ikatan Pencak Silat Seluruh Indonesia (IPSI). Ini untuk menyatukan seluruh pencak silat di Nusantara.

Sumber : Pencak Silat – Dr. Tatang Muhtar, M.Si.

INDUK OLAHRAGA PENCAK SILAT



DASAR GERAK PENCAK SILAT



Dasar Gerak Pencak Silat

Dasar gerak pencak silat adalah suatu gerak terencana, terarah, terkoordinasi dan terkendali, yang mempunyai empat aspek sebagai suatu kesatuan, yaitu aspek mental spiritual, aspek bela diri, aspek olahraga dan aspek seni budaya.

Sehingga pencak silat merupakan cabang olahraga yang cukup lengkap untuk dipelajari, karena memiliki aspek utuh dan tidak dapat dipisah-pisahkan.

Sumber : Pencak Silat – Dr. Tatang Muhtar, M.Si.

Dasar Gerak Pencak Silat

Dalam pencak silat terdapat banyak macam dasar gerak, diantaranya yang dapat kita pelajari adalah :

- Sikap : Sikap tegak, sikap kuda-kuda, dan sikap pasang.
- Serangan : Serangan lengan (pukulan) dan serangan tungkai (tendangan).
- Belaian : Tangkisan.

9. Tampilan materi sikap pencak silat

SIKAP DALAM PENCAK SILAT

Oleh : F Ayu Anggriani
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Macam-macam Sikap dalam Pencak Silat

➤ Sikap Tegak :

- a. Sikap tegak 1
- b. Sikap tegak 2
- c. Sikap tegak 3
- d. Sikap tegak 4

➤ Sikap Kuda-kuda :

- a. Kuda-kuda depan
- b. Kuda-kuda tengah
- c. Kuda-kuda belakang

➤ Sikap Pasang :

- a. Sikap pasang 1
- b. Sikap pasang 2
- c. Sikap pasang 3
- d. Sikap pasang 4
- e. Sikap pasang 5
- f. Sikap pasang 6
- g. Sikap pasang 7
- h. Sikap pasang 8

SIKAP TEGAK

Sikap Tegak

Sikap tegak digunakan sebagai awal melakukan gerakan berdo'a, hormat, maupun melakukan gerakan lainnya. Dalam buku Pencak Silat (2020) oleh Dr. Tatang Muhtar, M.Si., sikap berdiri tegak dalam cabang bela diri pencak silat meliputi empat macam sikap, yaitu :

Sumber : Pencak Silat – Dr. Tatang Muhtar, M.Si.

Sikap Tegak 1

Adalah sikap siap dengan posisi berdiri tegak dengan kedua tangan di samping badan terbuka, tumit rapat dan kaki bagian depan terbuka membentuk huruf V.



Sikap Tegak 2

Adalah sikap siap dengan posisi berdiri tegak dengan kedua lengan di pinggang, tangan mengepal menghadap ke atas, tumit rapat dan kaki bagian depan terbuka membentuk huruf V.



Sikap Tegak 3

Adalah sikap siap dengan posisi berdiri tegak dengan kedua lengan menghadap ke atas dan tangan mengepal di depan dada, tumit rapat dan kaki bagian depan terbuka membentuk huruf V.



Sikap Tegak 4

Adalah sikap siap dengan posisi berdiri tegak dengan kedua lengan di depan dada disilangkan dengan lengan kanan di depan posisi terbuka, tumit rapat dan kaki bagian depan terbuka membentuk huruf V.



SIKAP KUDA-KUDA



Sikap Kuda-kuda

Di dalam pencak silat, kuda-kuda diartikan sebagai suatu posisi yang menjadi tumpuan untuk melakukan sikap pasang. Yang dimaksudkan dengan kuda-kuda adalah suatu teknik memperlihatkan tungkai dalam keadaan statis. Sikap berdiri kuda-kuda adalah posisi tungkai tertentu, sebagai dasar tumpuan untuk melakukan sikap dan gerak bela-serang.

Sumber : Pencak Silat – Dr. Tatang Muhtar, M.Si.

Kuda-kuda Depan

Kuda-kuda depan adalah kuda-kuda dengan sikap salah satu tungkai berada di depan, sedangkan tungkai lainnya dibelakang dan berat badan ditopang oleh tungkai depan.



Kuda-kuda Tengah

Kuda-kuda tengah adalah kuda-kuda dengan sikap kedua tungkai selebar bahu dan berat badan ditopang secara merata oleh kedua tungkai.



Kuda-kuda Belakang

Kuda-kuda belakang adalah kuda-kuda dengan sikap salah satu tungkai berada di depan, sedangkan tungkai lainnya berada di belakang dan berat badan ditopang oleh tungkai belakang.



SIKAP PASANG



Sikap Pasang

Sikap pasang adalah sikap awal untuk melakukan serangan atau bela. Sikap pasang adalah sikap siaga untuk melakukan pembelaan atau serangan yang berpola, dilakukan pada awal dan akhir dari rangkaian gerak.

Sumber : Pencak Silat – Dr. Tatang Muhtar, M.Si.

Sikap Pasang I

Sikap pasang satu : Posisi kedua tungkai segaris/lurus, tungkai depan dan belakang menghadap depan, berat badan pada tungkai depan. Lengan disilangkan didepan dada.



Sikap Pasang 2

Sikap pasang dua : Posisi kedua tungkai segaris/lurus, tungkai yang di depan membuka (slewah), lutut tidak menempel, kaki belakang jinjit. Lengan disilangkan didepan dada.



Sikap Pasang 3

Sikap pasang tiga : Posisi tungkai depan serong keluar, pandangan lurus kedepan. Lengan disilangkan didepan dada.



Sikap Pasang 4

Sikap pasang empat : Dengan posisi kuda-kuda tengah, badan tegak kedua lutut ditekuk, berat badan pada kedua tungkai. Lengan disilangkan didepan dada.



Sikap Pasang 5

Sikap pasang lima. Dengan posisi menyamping, tungkai silang belakang, tungkai yang disilangkan jinjit. Lengan disilangkan didepan dada.



Sikap Pasang 6

Sikap pasang enam : Dengan posisi kuda-kuda tengah menyamping, pandangan kesamping, kedua kaki menghadap depan. Salah satu lengan ditarik kebelakang atas dan satu lengan lagi didepan dada.



Sikap Pasang 7

Sikap pasang tujuh. Posisi tungkai menyilang ke depan lutut menempel, berat badan pada tungkai bagian depan. Lengan berada didepan dada.



Sikap Pasang 8

Sikap pasang delapan. Posisi satu tungkai diangkat atau berdiri dengan satu kaki, badan menghadap depan. Lengan berada di depan dada.



10. Tampilan materi serangan pencak silat

SERANGAN DALAM PENCAK SILAT

Untuk Siswa SMP Kelas VII

Macam-macam Serangan dalam Pencak Silat

- Serangan Lengan :
 - a. Pukulan Lurus
 - b. Pukulan Samping
- Serangan Tungkai :
 - a. Tendangan Lurus
 - b. Tendangan Sabit

Serangan

Pengertian serangan adalah usaha pembelaan diri dengan menggunakan lengan atau tungkai untuk mengenai sasaran yang tertentu pada anggota tubuh lawan. Serangan yang dilakukan dengan menggunakan tangan kosong sebagai komponennya disebut pukulan. Dan serangan dalam pencak silat yang digunakan untuk jarak jangkau jauh dengan menggunakan tungkai disebut tendangan.

Sumber : Pencak Silat – Dr. Tatang Muhtar, M.Si.

PUKULAN

Pukulan Lurus

Adalah serangan menggunakan lengan dengan tangan mengepal, lintasannya lurus ke depan, dengan titik sasaran atas, tengah dan bawah. Badan bisa dalam posisi kuda-kuda depan.



Pukulan Samping

Adalah serangan menggunakan lengan dengan tangan mengepal, lintasannya ke arah samping badan, posisi tangan mengepal. Badan dapat dengan posisi kuda-kuda depan.



TENDANGAN

Tendangan Lurus

Adalah serangan menggunakan sebelah kaki dan tungkai, dan lintasannya ke arah depan dengan posisi badan menghadap ke depan kenaannya pangkal jari-jari kaki bagian dalam.



Tendangan Sabit

Adalah serangan menggunakan sebelah kaki dan tungkai yang lintasannya setengah lingkaran ke dalam, dengan kenaannya punggung telapak kaki atau jari telapak kaki.



11. Tampilan materi belaan pencak silat

BELAAN DALAM PENCAK SILAT

Untuk Siswa SMP Kelas VII

Belaan

Belaan sendiri diartikan sebagai upaya yang dilakukan seseorang untuk melindungi/membela diri dari usaha-usaha serangan yang dilakukan oleh lawan. Sesuai dengan karakteristik pencak silat, sebagai ilmu bela diri, maka usaha membela diri dari serangan lawan merupakan pengertian dari pada pembelaan dalam pencak silat.

Secara sederhana membela bisa diartikan sebagai sebuah upaya untuk menghindarkan diri dari lintasan serangan lawan dengan tujuan agar tubuh tidak terkena pukulan dari lawan yang dapat dilakukan dengan tangkisan.

Sumber : Pencak Silat – Dr. Tatang Muhtar, M.Si.

Tangkisan Atas

Adalah belaian yang mengarah ke kepala. Dengan posisi kuda-kuda tengah, gerakan tangkisan ini dilakukan dengan lengan dari bawah ke atas, tangan lainnya berada di samping pinggang.



Tangkisan Bawah

Adalah belaian untuk melindungi bagian kaki dan paha. Dengan posisi kuda-kuda tengah, gerakannya dengan menarik salah satu lengan dari atas ke bawah, tangan lainnya berada di samping pinggang.



Tangkisan Luar

Adalah belaian untuk melindungi lengan bawah bagian dalam dari serangan. Dengan posisi kuda-kuda tengah, gerakannya dengan menarik salah satu lengan dari dalam ke luar, tangan lainnya berada di samping pinggang.



Tangkisan Dalam

Adalah belaan untuk melindungi lengan bawah bagian luar dari serangan. Dengan posisi kuda-kuda tengah, gerakannya dengan menarik salah satu lengan dari luar ke dalam, tangan lainnya berada di samping pinggang.



12. Tampilan quiz dan tugas aspek psikomotor

1. Induk pencak silat di Indonesia adalah

- PBVSI
- IBSI
- IPSI
- FIFA

2. Pencak silat adalah budaya asli dari negara

- Singapura
- Indonesia
- Jepang
- Vietnam

3. Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) terbentuk pada

3. Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) terbentuk pada

- 19 Mei 1948
- 18 Maret 1948
- 18 Mei 1890
- 18 Mei 1948

4. Apa saja unsur-unsur pencak silat adalah

- Olahraga, seni budaya, persatuan dan sehat
- Olahraga, seni budaya, beladiri dan mental kerohanian
- Olahraga, seni budaya, beladiri dan juara
- Olahraga, sehat, beladiri dan juara

5. Sikap dasar yang dilakukan untuk memulai latihan dalam pencak silat disebut

Agung Wahyu Wibowo FIR3.pptf x Quiz Pencak Silat | Aja Silat x +

ajarsilat.odoo.com/slides/slide/quiz-pencak-silat-387?fullscreen=1#

Lessons Write a review Share Exit Fullscreen Back to course

Pencak Silat 92 %

SIKAP DALAM PENCAK SILAT

- ✓ Materi Sikap Pencak Silat
- ✓ Sikap Tegak Pencak Silat
- ✓ Sikap Kuda-kuda Pencak Silat
- ✓ Sikap Pasang Pencak Silat

SERANGAN DALAM PENCAK SILAT

- ✓ Materi Serangan dalam Pencak Silat
- ✓ Serangan Lengan dalam Pencak Silat
- ✓ Serangan Tungkai dalam Pencak Silat

BELAAN DALAM PENCAK SILAT

- ✓ Materi Belaian dalam Pencak Silat
- ✓ Tangkisan dalam Pencak Silat

QUIZ

- Quiz Pencak Silat

5. Sikap dasar yang dilakukan untuk memulai latihan dalam pencak silat disebut

- Sikap jongkok
- Sikap pemula
- Sikap tegak
- Sikap salam

6. Sikap pasang dengan posisi badan tegak dan kedua tangan disamping dalam keadaan siap silat dan kedua kaki dibuka selebar bahu merupakan teknik pasang

- Empat
- Tiga
- Dua
- Satu

Agung Wahyu Wibowo FIR3.pptf x Quiz Pencak Silat | Aja Silat x +

ajarsilat.odoo.com/slides/slide/quiz-pencak-silat-387?fullscreen=1#

Lessons Write a review Share Exit Fullscreen Back to course

Pencak Silat 92 %

SIKAP DALAM PENCAK SILAT

- ✓ Materi Sikap Pencak Silat
- ✓ Sikap Tegak Pencak Silat
- ✓ Sikap Kuda-kuda Pencak Silat
- ✓ Sikap Pasang Pencak Silat

SERANGAN DALAM PENCAK SILAT

- ✓ Materi Serangan dalam Pencak Silat
- ✓ Serangan Lengan dalam Pencak Silat
- ✓ Serangan Tungkai dalam Pencak Silat

BELAAN DALAM PENCAK SILAT

- ✓ Materi Belaian dalam Pencak Silat
- ✓ Tangkisan dalam Pencak Silat

QUIZ

- Quiz Pencak Silat

7. Berdiri kuda-kuda dengan kedua kaki sejajar bahu, kedua lutut ditekuk dan berat badan bertumpu diantara kedua kaki. Merupakan teknik kuda-kuda

- Kuda-kuda samping
- Kuda-kuda tengah
- Kuda-kuda depan
- Kuda-kuda belakang

8. Berdiri kuda-kuda salah satu kaki ditarik ke depan dengan lutut tetap ditekuk, sedangkan kaki lainnya dibelakang dan berat badan bertumpu di kaki depan merupakan teknik kuda-kuda

- Samping
- Belakang
- Tengah
- Depan

Agung Wahyu Wibowo FIR3.pptf x Quiz Pencak Silat | Aja Silat x +

ajarsilat.odoo.com/slides/slide/quiz-pencak-silat-387?fullscreen=1#

Lessons Write a review Share Exit Fullscreen Back to course

Pencak Silat 92 %

SIKAP DALAM PENCAK SILAT

- ✓ Materi Sikap Pencak Silat
- ✓ Sikap Tegak Pencak Silat
- ✓ Sikap Kuda-kuda Pencak Silat
- ✓ Sikap Pasang Pencak Silat

SERANGAN DALAM PENCAK SILAT

- ✓ Materi Serangan dalam Pencak Silat
- ✓ Serangan Lengan dalam Pencak Silat
- ✓ Serangan Tungkai dalam Pencak Silat

BELAAN DALAM PENCAK SILAT

- ✓ Materi Belaian dalam Pencak Silat
- ✓ Tangkisan dalam Pencak Silat

QUIZ

- Quiz Pencak Silat

9. Dalam olahraga beladiri pencak silat melakukan serangan dengan tangan disebut

- Tendangan
- Kembangan
- Pukulan
- Kunciian

10. Mengayunan tangan ke depan kearah dada lawan dan tangan yang lain menutup celah serangan lawan merupakan teknik pukulan

- Lurus
- Melingkar
- Tegak
- Bandul

Agung Wahyu Wibowo FIR3.pdf x Quiz Pencak Silat | Aja Silat x +

ajansilat.odoo.com/slides/slides/quiz-pencak-silat-30?fullscreen=1#

Lessons Write a review Share Exit Fullscreen Back to course

Pencak Silat 82 %

SIKAP DALAM PENCAK SILAT

- ✓ Materi Sikap Pencak Silat
- ✓ Sikap Tegak Pencak Silat
- ✓ Sikap Kuda-kuda Pencak Silat
- ✓ Sikap Pasang Pencak Silat

SERANGAN DALAM PENCAK SILAT

- ✓ Materi Serangan dalam Pencak Silat
- ✓ Serangan Lengan dalam Pencak Silat
- ✓ Serangan Tungkai dalam Pencak Silat

BELAAN DALAM PENCAK SILAT

- ✓ Materi Belaas dalam Pencak Silat
- ✓ Tangkisan dalam Pencak Silat

QUIZ

- Quiz Pencak Silat

11. Serangan pencak silat yang menggunakan kaki umumnya disebut

- Bandul
- Tendangan
- Pukulan
- Sikuan
- Elakan

12. Teknik tendangan dengan hentakan telapak kaki sejajar dengan bahu

- Tendangan lurus
- Tendangan samping
- Tendangan T
- Tendangan melingkar

Agung Wahyu Wibowo FIR3.pdf x Quiz Pencak Silat | Aja Silat x +

ajansilat.odoo.com/slides/slides/quiz-pencak-silat-30?fullscreen=1#

Lessons Write a review Share Exit Fullscreen Back to course

Pencak Silat 82 %

SIKAP DALAM PENCAK SILAT

- ✓ Materi Sikap Pencak Silat
- ✓ Sikap Tegak Pencak Silat
- ✓ Sikap Kuda-kuda Pencak Silat
- ✓ Sikap Pasang Pencak Silat

SERANGAN DALAM PENCAK SILAT

- ✓ Materi Serangan dalam Pencak Silat
- ✓ Serangan Lengan dalam Pencak Silat
- ✓ Serangan Tungkai dalam Pencak Silat

BELAAN DALAM PENCAK SILAT

- ✓ Materi Belaas dalam Pencak Silat
- ✓ Tangkisan dalam Pencak Silat

QUIZ

- Quiz Pencak Silat

13. Teknik dalam pencak silat yang bertujuan untuk menghalau serangan lawan yaitu

- Tendangan
- Hindaran
- Tangkisan
- Pukulan

14. Tangan membentuk tinju dan posisi berada didepan anatar ubun-ubun dan kening untuk memberikan tangkisan dari bawah ke atas untuk melindungi kepala dari serangan lawan adalah jenis tangkisan

- Atas
- Bawah
- Samping
- Tengah

Quiz Pencak Silat | Ayuajansilat x +

ayuajansilat.odoo.com/slides/slides/quiz-pencak-silat-16?fullscreen=1#

Lessons Share Exit Fullscreen Back to course

Pencak Silat 50 %

MATERI PENCAK SILAT

- ✓ Materi Pencak Silat Kelas VII

SIKAP DALAM PENCAK SILAT

- Materi Sikap Pencak Silat
- ✓ Sikap Tegak Pencak Silat
- ✓ Sikap Kuda-kuda Pencak Silat
- ✓ Sikap Pasang Pencak Silat

SERANGAN DALAM PENCAK SILAT

- Materi Serangan dalam Pencak Silat
- ✓ Serangan Lengan (Pukulan) Pencak Silat
- ✓ Serangan Tungkai (Tendangan) Pencak Silat

BELAAN DALAM PENCAK SILAT

- Materi Belaas dalam Pencak Silat

15. Gerakan menangkis yang dilakukan dari arah luar ke dalam sejajar dengan bahu adalah

- Tengah
- Samping
- Bawah
- Tangkisan luar
- Tangkisan dalam
- Tangkisan bawah
- Tangkisan atas

CHECK YOUR ANSWERS +100 XP

**LAMPIRAN III
LEMBAR KUISIONER AHLI MATERI**



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENCAK SILAT
BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SISWA SMP KELAS VII**

2021

1. Lembar kuisisioner ahli materi tahap I

LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENCAK SILAT BERBASIS WEBSITE UNTUK SMP KELAS VII

Mata Pelajaran : Beladiri (Pencak Silat)
Materi Pokok : Kuda-Kuda, Tangksian, Tendangan dan Pukulan
Sasara Program : Siswa SMP Kelas VIII
Evaluator : Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes.

Lembar kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli materi pada Mata Pelajaran Beladiri (Pencak Silat) terhadap *Website* yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini, mengharapkan kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

Petunjuk :

1. Lembar kuisisioner ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom yang sudah tersedia

Keterangan:

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
 - 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4 : baik/ tepat/ jelas
 - 5 : sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar					✓	
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi					✓	
3	Kejelasan petunjuk belajar				✓		
4	Ketetapan pemilihan Bahasa dalam materi			✓			
5	Ketepatan pemilihan Bahasa dalam menguraikan materi			✓			
6	Kejelasan contoh			✓			
7	Kemudahan memilih menu belajar					✓	
8	Pemberian latihan				✓		
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal					✓	
10	Keseuaian dengan materi					✓	
11	Tersedianya kunci jawaban				✓		
12	Penguatan positif untuk jawaban benar				✓		

B. Aspek Isi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran isi/konsep				✓		
2	Kedalaman materi				✓		
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi					✓	
4	Kejelasan materi/konsep				✓		
5	Aktualisasi materi				✓		
6	Kejelasan contoh					✓	
7	Kemudahan animasi untuk menjelaskan materi			✓			
8	Ketetapan video untuk menjelaskan materi			✓			
9	Ketetapan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				✓		
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi				✓		
11	Kejelasan rumusan soal				✓		
12	Tingkat kesulitan soal				✓		
13	Penguasaan bahasa				✓		

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi Petunjuk :

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek pembelajaran dan aspek isi, mohon ditulis bagian yang salah.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom

No	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Materi PDF	Tidak tercantum sumber, typo, tata cara penulisan.	Cantumkan sumber belajar, perbaiki tata cara penulisan.
2.	Foto dalam materi	beberapa foto tidak sesuai, background tidak konsisten, rangkaian gerak tidak jelas.	Take ulang foto yg belum sesuai, konsistensi back ground foto.

D. Komentar dan Saran Umum

Video tampilan sudah baik, ada tulisan penjelasan gerak. Saran backsound di kurang volumenya, tambahkan dubbing. Quiz buat kunci jawaban dan feedback berupa score. Tambahkan tugas aspek psikomotor. Cukup gunakan 1 foto, penjelasan gerak sudah terbantu dengan video.

E. Kesimpulan

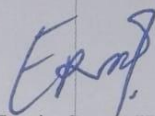
Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Ahli Materi)

Yogyakarta..... 23 November 2021

Ahli Materi



Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes.
NIP. 197510182005011002

2. Lembar kuisisioner ahli materi tahap II

LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENCAK SILAT BERBASIS WEBSITE UNTUK SMP KELAS VII

Mata Pelajaran : Beladiri (Pencak Silat)
Materi Pokok : Kuda-Kuda, Tangksian, Tendangan dan Pukulan
Sasaran Program : Siswa SMP Kelas VIII
Evaluator : Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes.

Lembar kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli materi pada Mata Pelajaran Beladiri (Pencak Silat) terhadap *Website* yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini, mengharapkan kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

Petunjuk :

1. Lembar kuisisioner ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang sudah tersedia

Keterangan:

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
 - 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4 : baik/ tepat/ jelas
 - 5 : sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar					✓	
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi					✓	
3	Kejelasan petunjuk belajar					✓	
4	Ketetapan pemilihan Bahasa dalam materi				✓		
5	Ketepatan pemilihan Bahasa dalam menguraikan materi				✓		
6	Kejelasan contoh					✓	
7	Kemudahan memilih menu belajar					✓	
8	Pemberian latihan					✓	
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal					✓	
10	Keseuaian dengan materi					✓	
11	Tersedianya kunci jawaban				✓	✓	
12	Penguatan positif untuk jawaban benar				✓		

B. Aspek Isi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran isi/konsep					✓	
2	Kedalaman materi					✓	
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓		
4	Kejelasan materi/konsep					✓	
5	Aktualisasi materi					✓	
6	Kejelasan contoh					✓	
7	Kemudahan animasi untuk menjelaskan materi				✓		
8	Ketetapan video untuk menjelaskan materi					✓	
9	Ketetapan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi					✓	
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi			✓			
11	Kejelasan rumusan soal				✓		
12	Tingkat kesulitan soal				✓		
13	Penguasaan bahasa					✓	

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek pembelajaran dan aspek isi, mohon ditulis bagian yang salah.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom

No	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	gus belum mengerdh pada KD.	Kurang singkat Rutanya yg digjikan	dikuatkan.

D. Komentar dan Saran Umum

1. Penulisan sumber referensi masih belum kpat
2. Ada beberapa kalimat yg belum sesuai dgn ketentuan PUSI
3. Background NPT masih monoton & Kurang menarik.

E. Kesimpulan

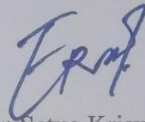
Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
- ② Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Ahli Materi)

Yogyakarta.....

Ahli Materi



Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes.
NIP. 197510182005011002

LAMPIRAN IV
LEMBAR KUISIONER AHLI MEDIA



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENCAK SILAT
BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SISWA SMP KELAS VII**

2021

**LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENCAK SILAT BERBASIS
WEBSITE UNTUK SMP KELAS VII**

Mata Pelajaran : Beladiri (Pencak Silat)
Materi Pokok : Kuda-Kuda, Tangksian, Tendangan dan Pukulan
Sasaran Program : Siswa SMP Kelas VII
Evaluator : Saryono, S.Pd.Jas., M.Or

Lembar kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak pada Mata Pelajaran Beladiri (Pencak Silat) terhadap *Website* yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini, mengharapkan kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

Petunjuk :

1. Lembar kuisisioner ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi mencakup aspek tampilan, aspek pemrograman, kebenaran tampilan dan pemrograman, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom yang sudah tersedia

Keterangan:

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
 - 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4 : baik/ tepat/ jelas
 - 5 : sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>					✓	
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>					✓	
3	Ketepatan pemilihan musik					✓	
4	Kejelasan suara video					✓	
5	Kejelasan animasi					✓	
6	Kejelasan narasi				✓		
7	Kesesuaian narasi				✓		
8	Ukuran video					✓	
9	Relevansi video dengan materi (kontektual)					✓	
10	Penempatan tombol					✓	
11	Konsistensi tombol					✓	
12	Ukuran tombol				✓		
13	Ketepatan pemilihan warna tombol					✓	
14	Ketepatan pemilihan teks				✓		
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf					✓	
16	Ketepatan ukuran huruf					✓	
17	Kejelasan gambar					✓	
18	Kejelasan warna gambar					✓	
19	Ketepatan ukuran gambar					✓	
20	Tempilan desain gambar					✓	
21	Komposisi tiap slide					✓	

B. Aspek Pemrograman

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan berinteraksi dengan media				✓		
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		
3	Kejelasan struktur navigasi					✓	
4	Kemudahan penggunaan tombol					✓	
5	Efisiensi animasi					✓	
6	Efisiensi teks					✓	
7	Efisiensi penggunaan slide					✓	

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek tampilan dan aspek pemrograman, mohon ditulis bagian yang salah.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom

No	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Tombol masuk	Penulisan bahasa tidak konsisten	Konsistensi Bahasa Indonesia / inggris
2.	Petunjuk penggunaan website	Kurang lengkap	Tambahkan PDF untuk petunjuk penggunaan web

D. Komentar dan Saran Umum

- Kelemahan website pada kegunaan, tidak dapat digunakan untuk jenjang kelas berikutnya.
- Tidak bisa interaksi antara guru dengan siswa, karena penggunaan website oneway, sehingga kurang interaktif
- Tambahkan kontak yang bisa dihubungi bila ada pertanyaan mengenai website
- Sebaiknya profile ahli media dan ahli materi dicantumkan.
- Buat deskripsi web dan petunjuk penggunaan website dalam bentuk PDF.

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

- ① Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Ahli Media)

Yogyakarta, 2 Desember 2021

Ahli Media



Saryono, S.Pd.Jas., M.Or
NIP. 198110212006041001

LAMPIRAN V
LEMBAR KUISIONER PESERTA DIDIK



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENCAK SILAT
BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SISWA SMP KELAS VII**

2021

**LEMBAR EVALUASI PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENCAK
SILAT UNTUK SISWA MENENGAH PERTAMA KELAS VII**

Mata Pelajaran : Beladiri (Pencak Silat)
Materi Pokok : Kuda-Kuda, Tangkisan, Tendangan dan Pukulan
Sasaran Program : Siswa SMP Kelas VIII
Tanggal :
Nama :
Kelas :

Perunjuk:

1. Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik mengenai kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang anda sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media yang sedang dikembangkan. Lembar evaluasi mencakup aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran, serta komentar atau saran umum.
3. Rentangan evaluasi mulai "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom yang sudah tersedia

Keterangan:

- 1: sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
 - 2: kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 3: cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4: baik/ tepat/ jelas
 - 5: sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tulisan terbaca dengan jelas					
2	Kejelasan petunjuk penggunaan					
3	Kemudahan memilih menu					
4	Kemudahan menggunakan tombol					
5	Kejelasan fungsi tombol					
6	Suara music mendukung					
7	Kejelasan gambar video					
8	Kejelasan suara video					
9	Kejelasan warna video					
10	Kemenarikan animasi					

B. Aspek Isi atau Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan materi					
2	Kelugasan bahasa					
3	Kejelasan bahasa					
4	Video memperjelas materi					
5	Gambar memperjelas materi					
6	Kejelasan rumusan soal					
7	Tingkat kesulitan soal					

C. Aspek Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi mudah dipelajari					
2	Materi menantang, menarik					
3	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari					
4	Kemudahan dalam memilih menu belajar					
5	Kejelasan petunjuk belajar					
6	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					
7	Kesesuaian soal dengan materi					
8	Umpan balik terhadap jawaban siswa					
9	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan					

D. Komentar dan Saran Umum

Yogyakarta.....

(.....)