

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENCAK SILAT *FLASH*
CARD UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Oleh:
EFRIZA FATICHAH
NIM 21604221003

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2025**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENCAK SILAT *FLASH CARD* UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Efriza Fatichah
NIM 21604221003

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran pencak silat berbasis *flash card* untuk kelas V SD.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan 9 tahapan Dick & Carey. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) dengan model Borg & Gall yang meliputi analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan evaluasi. Media *flash card* dirancang dengan materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam pencak silat. Uji coba skala kecil dilakukan pada 2 SD yang berada di Kecamatan Mlati yaitu SD N Tlogoadi dan SD N Tirtoadi. Masing-masing SD menggunakan 12 subjek yang terdiri atas 6 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu angket uji kelayakan ahli materi, angket uji kelayakan ahli media, angket uji kelayakan pengguna (peserta didik), dan angket uji kelayakan pengguna (guru).

Hasil penelitian diketahui bahwa: (1) penilaian kelayakan oleh ahli materi mendapatkan skor rata-rata 5 (Sangat Baik); (2) penilaian kelayakan oleh ahli media mendapatkan skor rata-rata 5 (Sangat Baik); (3) penilaian kelayakan pada uji coba skala kecil oleh pengguna (peserta didik) mendapatkan skor rata-rata 4,85 (Sangat Baik); dan (4) penilaian kelayakan pada uji coba skala kecil oleh pengguna (guru) mendapatkan skor rata-rata 4,9 (Sangat Baik).

Kata Kunci: *flash card*, media pembelajaran, pencak silat.

DEVELOPMENT OF PENCAK SILAT LEARNING MEDIA OF FLASH CARD FOR THE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Efriza Fatichah
NIM. 21604221003

ABSTRACT

This research aims to develop flashcard-based learning materials for pencak silat for fifth-grade students of elementary school.

This research involved research and development utilizing the 9-stage development model proposed by Dick & Carey. The employed research methodology was Research and creation (RnD) utilizing the Borg & Gall model, encompassing needs analysis, product creation, and evaluation. Flash card media was crafted with basic locomotor, non-locomotor, and manipulative movement variation content in pencak silat. Small-scale trials were performed at 2 elementary schools in Mlati District: SD Negeri Tlogoadi (Tlogoadi Elementary School) and SD Negeri Tirtoadi (Tirtoadi Elementary School). Each elementary school employed 12 participants, comprising 6 male students and 6 female students. The data collection instruments comprised a questionnaire for assessing the feasibility of material experts, a questionnaire for evaluating the feasibility of media experts, a questionnaire for the feasibility assessment of users (students), and a questionnaire for the feasibility evaluation of users (teachers).

The research findings indicate that: (1) material experts rate feasibility with an average score of 5 (Very Good); (2) media experts also rate feasibility with an average score of 5 (Very Good); (3) user assessments (students) in small-scale trials gain an average score of 4.85 (Very Good); and (4) user assessments (teachers) in small-scale trials result in an average score of 4.9 (Very Good).

Keywords: *flash cards, learning media, pencak silat.*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Efriza Fatichah

NIM : 21604221003

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat *Flash card* untuk peserta didik Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya 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 telah lazim.

Yogyakarta, 17 April 2025



Efriza Fatichah
NIM. 21604221003

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENCAK SILAT *FLASH*
CARD UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 17 April 2025



Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing

Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or.
NIP. 198205222009121006

Nur Sita Utami, M.Or.
NIP. 1989082502014042003

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENCAK SILAT *FLASH*
CARD UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

EFRIZA FATICHAH

NIM. 21604221003

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 6 Mei 2025

Tim Penguji:

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or.
(Ketua Tim Penguji)



8/05 - 2025

Dr. Ranintya Meikahani, M.Pd.
(Sekretaris Tim Penguji)



8/05 - 2025

Dr. Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or.
(Penguji Utama)



8/05 - 2025

Yogyakarta, 14 Mei 2025
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP. 197702182008011002

MOTTO

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah diri mereka sendiri. (Q.S. Ar-Ra'd:11)

“Kesulitan adalah kesempatan untuk menjadi lebih kuat”

(Efriza Fatichah)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Tugas akhir skripsi ini saya persembahkan kepada Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Miswanto. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan yang senantiasa memberikan hal terbaik hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Kepada pintu surgaku, Ibunda Winarti. Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis. Terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat dan motivasi serta do'a yang tak pernah putus beliau berikan. Kepada saudariku, Mei Fara Azhilza. Terima kasih telah memberi semangat, dan canda tawa di tengah-tengah penulis menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat *Flash card* untuk Peserta Didik Sekolah Dasar“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan fasilitas dan sarana prasarana hingga proses studi dapat berjalan baik dan lancar.
3. Bapak Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or., Koordinator Prodi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Ibu Nur Sita Utami, M.Or., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Ibu Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd., selaku validator ahli materi dan media penelitian Tugas Akhir Skripsi yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
6. Ibu Tasmiyah. S. Pd.I Kepala SD N Tlogoadi yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Ibu Saparinah. S. Pd.SD Kepala SD N Tirtoadi yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Bapak Reza Shidi. S.Pd. selaku Guru PJOK SD N Tlogoadi yang telah memberi bantuan dalam pengambilan data selama penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

9. Bapak Artha Maulana Akbar, S.Pd. selaku Guru PJOK SD N Tirtoadi yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
10. Peserta didik kelas V SD N Tlogoadi dan SD N Tirtoadi yang telah meluangkan waktu dan membantu kelancaran penelitian ini.
11. Kepada pemilik NIM 216042241023, terima kasih atas dukungan, semangat, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi rumah yang tidak hanya berupa tanah dan bangunan. Terima kasih atas waktu, doa yang selalu senantiasa dilangitkan, dan seluruh hal baik yang diberikan selama ini.
12. Teman-teman seperjuangan PJSD A 2021 yang selalu memberikan semangat, saran, dan motivasi.
13. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 17 April 2025

Peneliti



Efriza Fatichah

NIM. 21604221003

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
G. Manfaat Pengembangan	9
H. HASumsi Pengembangan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Media Pembelajaran <i>Flash card</i>	11
2. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)..	21
3. Pengertian Pencak Silat	24
4. Variasi Gerak Dasar Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif pada Beladiri Pencak Silat	29
5. Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Flash card</i>	30
6. Langkah-Langkah Pembuatan Media <i>Flash card</i>	32
B. Kajian Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Pikir	34
D. Pertanyaan Penelitian	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Model Pengembangan.....	37
B. Prosedur Pengembangan	37
C. Desain Uji Coba Produk	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	53
B. Hasil Uji Coba Produk.....	60
C. Revisi Produk	63
D. Kajian Produk Akhir.....	64

	Halaman
E. Keterbatasan Penelitian	65
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	66
A. Simpulan tentang Produk	66
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	66
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Flash card untuk Peserta Didik Sekolah Dasar	47
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Flash card untuk Peserta Didik Sekolah Dasar	47
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Pengguna (Peserta Didik) Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Flash card untuk Peserta Didik Sekolah Dasar	48
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Pengguna (Guru) Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Flash card untuk Peserta Didik Sekolah Dasar	48
Tabel 5. Pedoman Skala Penilaian Validitas Aiken's V	49
Tabel 6. Tingkat Reliabilitas Instrumen	50
Tabel 7. Kriteria Kelayakan Media	52
Tabel 8. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap Pertama	59
Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua	59
Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama	59
Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua	60
Tabel 12. Hasil Validasi Pengguna (Peserta didik)	62
Tabel 13. Hasil Validasi Pengguna (Guru)	63

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Model Walter Dick & Lou Carey (Borg & Gall, 2003, p. 571)	12
Gambar 2. Sisi Depan <i>Flash card</i> setelah Direvisi	18
Gambar 3. Sisi Belakang <i>Flash card</i> setelah Direvisi	19
Gambar 4. Kerangka Pikir.....	36
Gambar 5. Kemasan atau wadah.....	55
Gambar 6. Sampul Depan	55
Gambar 7. Kartu Gambar	56
Gambar 8. Buku Panduan	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Universitas.....	72
Lampiran 2. Surat Keterangan telah melakukan Penelitian	74
Lampiran 3. Instrumen Penelitian Ahli Materi.....	76
Lampiran 4 . Instrumen Penelitian Ahli Media.....	79
Lampiran 5. Instrumen Penelitian Pengguna (Peserta didik).....	82
Lampiran 6. Instrumen Penelitian Pengguna (Guru).....	85
Lampiran 7. Angket Validasi Ahli Materi Tahap 1.....	88
Lampiran 8. Angket Validasi Ahli Materi Tahap 2.....	89
Lampiran 9. Angket Validasi Ahli Media Tahap 1	92
Lampiran 10. Angket Validasi Ahli Media Tahap 2	93
Lampiran 11. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Peserta didik)	96
Lampiran 12. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Guru)	108
Lampiran 13. Data Hasil Uji Pengguna (Peserta didik).....	114
Lampiran 14. Data Hasil Uji Pengguna (Guru).....	115
Lampiran 15. Pedoman Wawancara Studi Pendahuluan.....	116
Lampiran 16. Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran PJOK SD Kelas V	117
Lampiran 17. <i>Flowchart</i> Media	120
Lampiran 18. Tampilan Produk Akhir	121
Lampiran 19. Buku Panduan.....	122
Lampiran 20. Dokumentasi Uji Coba Skala Kecil.....	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, dan pengetahuan. Pendidikan Jasmani peserta didik akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan pesan pribadi yang menyenangkan (Novri, 2020). Pendidikan jasmani adalah upaya sadar untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan tingkah laku yang positif melalui aktivitas fisik. Dalam program pendidikan jasmani di sekolah, mulai dari usia dini hingga menengah, aktivitas fisik adalah rangsangan yang dimaksudkan untuk memengaruhi bagaimana peserta didik belajar. Aktivitas fisik ini diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif, fisik, dan psikomotorik. Anak-anak akan memperoleh banyak pelajaran hidup penting, seperti kecerdasan, emosi, perhatian, kerjasama, keterampilan, dari berolahraga. Pendidikan jasmani dapat melakukan aktivitas fisik melalui olahraga atau non-olahraga. Ada berapa alasan penjasorkes perlu mendapat penekanan di sekolah dasar yaitu: (1) bermain merupakan dunia anak, (2) pendidikan jasmani berhubungan dengan kesehatan anak, (3) pendidikan jasmani berhubungan dengan prestasi pelajaran lain di sekolah, (4) pendidikan jasmani berhubungan dengan perkembangan social (Gandasari, 2019).

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang Sekolah Dasar (SD) yang memuat berbagai materi yang terbagi berdasarkan kelas. Salah satu

materi yang penting dalam PJOK adalah pencak silat, yang merupakan seni bela diri tradisional Indonesia. Pencak silat tidak hanya berfungsi sebagai sarana olahraga, tetapi juga sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai budaya, disiplin, dan kerja sama di kalangan anak-anak (Sari, 2023).

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, dan salah satu di antaranya adalah pencak silat. Pencak silat merupakan warisan budaya Indonesia yang kaya akan nilai-nilai tradisional, kedisiplinan, dan kebugaran fisik (Sudiana, 2023). Pencak silat, seni bela diri tradisional yang sarat dengan nilai-nilai luhur, telah menjadi bagian integral dari sejarah panjang Indonesia. Pencak silat tidak hanya mengajarkan kemampuan fisik dan pertahanan diri, tetapi juga menggabungkan aspek filosofis dan spiritual. Tujuannya adalah untuk membangun individu yang disiplin, jujur, dan menghormati sesama. UNESCO mengakui pencak silat sebagai warisan budaya tak benda pada tahun 2019. Pengakuan ini menunjukkan betapa pentingnya pencak silat untuk identitas budaya Indonesia. Namun, pengetahuan dan minat pencak silat generasi muda cenderung menurun seiring dengan kemajuan zaman, globalisasi, dan arus modernisasi. Peserta didik di sekolah dasar kurang memahami warisan budaya pencak silat. Peserta didik hanya melihat pencak silat sebagai olahraga atau menontonnya di TV, tanpa memahami nilai sejarah dan budayanya. Kondisi ini sangat mengkhawatirkan karena anak-anak sekolah dasar adalah generasi penerus bangsa yang bertanggung jawab untuk menjaga dan melestarikan budaya bangsa. Minimnya pengetahuan peserta didik tentang pencak silat dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, pencak silat belum

secara optimal diintegrasikan dalam kurikulum sekolah dasar. Pendidikan di Indonesia cenderung berfokus pada mata pelajaran akademik seperti Matematika, Bahasa Indonesia, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sementara pelajaran budaya lokal, termasuk pencak silat, sering kali dianggap kurang penting. Kedua, kegiatan ekstrakurikuler di sekolah juga kurang mendukung pengenalan pencak silat. Kegiatan ekstrakurikuler yang berfokus pada olahraga populer seperti sepak bola dan bola voli lebih banyak diminati oleh peserta didik, sementara pencak silat jarang difasilitasi. Ketiga, pengaruh globalisasi dan budaya populer juga turut berperan dalam mengalihkan perhatian peserta didik dari pencak silat ke budaya modern seperti musik, film, dan permainan daring.

Pencak silat adalah salah satu materi yang diajarkan di tingkat satuan pendidikan, khususnya di mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Pencak silat adalah jenis pelajaran yang membutuhkan banyak pertemuan, perencanaan, setting belajar yang baik, dan dukungan media yang baik. Materi meliputi 1) materi teori pencak silat yaitu teori sejarah, pengertian, tujuan, fungsi dan prinsip-prinsip, 2) materi teori peraturan pertandingan dan perwasitan pencak silat, dan 3) materi dasar memuat banyak pengetahuan bersifat prosudural yang membutuhkan waktu praktik yang cukup panjang agar peserta didik dapat menguasai dan memiliki kemampuan untuk mendemonstrasikannya (Aryaguna *et al.*, 2017). Mengingat bahwa materi pencak silat sangat penting untuk dikuasai peserta didik pada tingkat satuan pendidikan, guru harus berusaha untuk membuat suasana belajar yang kondusif.

Guru penjasorkes saat ini hendaknya tidak lagi mengajar sekadar sebagai kegiatan menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik. Pembelajaran materi pencak silat hendaknya menuntut peserta didik agar mampu mengembangkan pengetahuannya sendiri, belajar mandiri, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator, mediator, dan manager dari proses pembelajaran (Aryaguna *et al.*, 2017). Pembelajaran konstruktivistik memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri daripada memberikan instruksi kepada peserta didik. Namun, dalam pengelolaan kelas, guru penjasorkes cenderung berpusat pada guru sebagai sumber belajar utama (*teacher centre*).

Seni bela diri memiliki potensi besar untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif di sekolah dasar. Namun, dalam praktiknya, pengajaran pencak silat di sekolah sering kali menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya media pembelajaran yang menarik dan efektif. Pendapat penelitian yang dilakukan oleh Supriyadi dan Rahmawati (2022), sebagian besar guru PJOK yang masih menggunakan metode konvensional dalam mengajarkan pencak silat, sehingga peserta didik kurang antusias dan sulit memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran pencak silat di sekolah dasar seringkali dihadapi oleh beberapa kendala yang menghambat pengalaman pembelajaran peserta didik menjadi menyenangkan dan bermanfaat secara optimal. Pembelajaran pencak silat seringkali dilakukan dengan pendekatan yang monoton dan kurang menarik bagi para peserta didik. Hal ini dapat mengakibatkan kebosanan dan rasa takut peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Selain itu,

keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya kreativitas guru menyebabkan guru mengajarkan materi penjasorkes hanya sebatas teori saja. Sangat disayangkan apabila hal ini terus berlanjut dimana sesungguhnya hasil belajar peserta didik masih bisa ditingkatkan bila kondisi pembelajaran didukung oleh strategi dan media yang memadai. Peningkatan kualitas pembelajaran yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar memerlukan berbagai upaya. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan begitu peserta didik lebih mudah menyerap materi pembelajaran. Selain itu juga, media dapat digunakan di luar jam pelajaran mengingat keterbatasan jam pelajaran. Salah satu media yang cocok untuk dikembangkan di tingkat sekolah dasar guna meningkatkan kualitas belajar peserta didik adalah media *flash card*.

Flash card adalah kartu yang berisi informasi atau gambar yang digunakan untuk membantu anak belajar dan mengingat konsep-konsep penting (Filosofi & Harisanty, 2020). Penggunaan *flash card* membantu anak mengasah kemampuan membaca, mengingat informasi, dan mengembangkan pemahaman terhadap berbagai mata pelajaran (What & Clearinghouse, 2018). Salah satu teori yang mendukung penggunaan kartu flash adalah teori kognitif, yang menekankan pentingnya memori jangka pendek dalam pembelajaran. *Flash card* memungkinkan perpindahan informasi dari memori jangka pendek ke

memori jangka panjang, sehingga meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengingat dan menerapkan prinsip-prinsip permainan (Center, 2020). Selain itu, teori konstruktivisme juga relevan dalam konteks ini, karena *flash card* dapat membantu peserta didik membangun pemahaman mereka sendiri tentang peraturan dan strategi permainan bola voli melalui pengalaman bermain. Media pembelajaran *flash card* dalam konteks pembelajaran pencak silat berbasis permainan belum banyak dikembangkan dan diteliti. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa penggunaan *flash card* dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak (Castañer & Oliveira, 2020). Mengembangkan media *flash card* digital untuk pembelajaran membaca permulaan dan menemukan bahwa media tersebut valid, bermanfaat, dan efektif di sekolah dasar.

Naite (2021) melakukan penelitian dengan menggunakan *flash card* sebagai media pembelajaran dan menemukan bahwa media tersebut dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik di sekolah. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *flash card* dalam konteks pembelajaran pencak silat berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotor peserta didik di sekolah dasar. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flash card*, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman dan keterampilan mereka dalam pencak silat dapat meningkat. Selain itu, dengan adanya media ini peserta didik dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar.

Penelitian ini sangat penting karena berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pembelajaran pencak silat yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran bagi peserta didik. Secara keseluruhan, penelitian ini memiliki urgensi yang signifikan karena menggabungkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran pencak silat dan secara langsung meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotor peserta didik. Penelitian ini mendukung pengembangan pendidikan yang lebih holistik dan membantu peserta didik mempersiapkan diri untuk masa depan dengan keterampilan yang relevan. Pentingnya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan efektif juga didukung oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Di era revolusi industri 4.0, penggunaan *gadget* dan aplikasi digital dalam pembelajaran semakin meningkat. Hal ini memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam menyampaikan materi pembelajaran, termasuk pencak silat (Prabowo, 2021). Namun, masih banyak guru yang ragu untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SD N Tirtoadi dan SD N Tlogoadi, ditemukan bahwa guru PJOK masih mengandalkan metode ceramah dan buku pegangan dalam mengajarkan pencak silat. Selain itu pada salah satu SD tersebut ada yang sama sekali tidak menyampaikan materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat karena alasan guru tidak memiliki kemampuan pada bidang tersebut. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman peserta didik terhadap

materi pencak silat. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti *flash card*, untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran pencak silat. Dengan mempertimbangkan berbagai permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pencak silat berbasis *flash card* yang dapat digunakan oleh peserta didik kelas V SD. Diharapkan, media pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam pencak silat, serta memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik dan mudah bagi guru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Aktivitas pembelajaran pencak silat di kelas V SD sering kali hanya diselenggarakan dalam bentuk teori tanpa adanya kegiatan praktik yang memadai.
2. Kurangnya pengetahuan peserta didik tentang teknik dasar pencak silat dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
3. Guru masih kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran terlihat kurang variatif dan peserta didik kurang antusias saat pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi dengan harapan penelitian akan lebih terarah dan tidak terlalu luas dalam pembahasan. Ruang lingkup

masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *flash card* untuk pencak silat yang ditujukan bagi peserta didik kelas V SD. Penelitian dan pengembangan perlu dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik kelas V SD.

D. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: "Bagaimana bentuk media pembelajaran pencak silat *flash card* untuk peserta didik kelas V SD yang berpedoman pada kurikulum dan karakteristik peserta didik kelas V SD?".

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran *flash card* untuk pencak silat bagi peserta didik kelas V SD yang berpedoman pada kurikulum dan karakteristik peserta didik kelas V SD.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam hal ini adalah media pembelajaran *flash card* yang berisi materi pencak silat. Penyampaian materi dalam *flash card* menggunakan gambar dan teks yang menarik. Media yang dikembangkan masuk dalam jenis media visual. Program yang dipilih untuk mengembangkan *flash card* ini adalah Canva pro dan aplikasi desain grafis lainnya.

G. Manfaat Pengembangan

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bagian literatur sebagai

penambahan ilmu pengetahuan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dan pengembangan konsep pembelajaran pencak silat di kelas V.

2. Praktis

- a. Bagi peserta didik, dengan adanya media *flash card* peserta didik lebih aktif dalam belajar dan menyenangkan serta memberi penguatan terhadap materi pencak silat.
- b. Bagi guru, dengan adanya media *flash card* pada proses kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi lebih menarik.
- c. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dan menambah pengetahuan tentang media *flash card* pada peserta didik kelas V SD N Tlogoadi dan SD N Tirtoadi, sehingga dapat menjadi bekal bagi peneliti untuk menjadi seorang guru yang baik.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

1. Guru membutuhkan media yang dapat memperjelas materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat.
2. Pengembangan media pembelajaran pencak silat *flash card* ini dibuat agar pembelajaran menjadi aktif, interaktif, menarik, dan mudah dipahami. Hasil pengembangan berupa produk *flash card* yang dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja.
3. Keterbatasan penelitian pengembangan ini yaitu pada ruang lingkup jenjang sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran *Flash card*

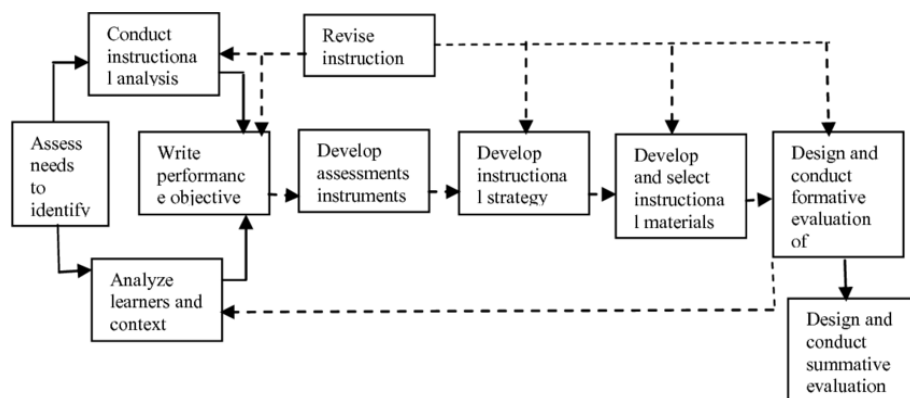
a. Pengembangan Media *Flash card*

Pengembangan media pembelajaran pencak silat ini, menggunakan metode *Research and Development* milik (Borg & Gall, 2003, p. 571) memadukan langkah-langkahnya dengan model Dick & Carey dalam (Borg & Gall, 2003, p. 571) yang terdiri dari sepuluh langkah, yaitu: (1) menilai kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan; (2) menganalisis instruksional; (3) menganalisis pembelajar/peserta didik dan menganalisis bahan; (4) menulis tujuan kinerja; (5) mengembangkan instrumen penilaian; (6) melakukan pengembangan strategi instruksional; (7) mengembangkan dan memilih bahan instruksional; (8) membuat desain produk dan melakukan evaluasi formatif instruksional; (9) melakukan revisi instruksi; (10) desain dan melakukan evaluasi sumatif, (Borg & Gall, 2003, p. 571).

Penjelasan lebih lanjut dari langkah-langkah diatas yaitu: langkah 1 melibatkan definisi tujuan untuk program instruksional atau produk, yang sering mencakup penilaian kebutuhan. Langkah 2 dan 3 dapat terjadi baik urutan, atau secara bersamaan. Pada langkah 2, analisis instruksional dilakukan untuk mengidentifikasi keterampilan tertentu, prosedur, dan tugas belajar yang terlibat dalam mencapai tujuan pengajaran. Langkah 3 dirancang untuk mengidentifikasi keterampilan dan sikap entri peserta didik, karakteristik pengaturan instruksional, dan karakteristik pengaturan

di mana pengetahuan dan keterampilan baru akan digunakan. Langkah 4 menulis kinerja ke dalam tujuan kinerja tertentu. Tujuan kinerja (dijelaskan sebelumnya dalam bab dengan label ' tujuan perilaku ') menyediakan sarana untuk berkomunikasi tentang tujuan dari program instruksional atau produk pada tingkat yang berbeda dengan berbagai jenis stakeholder. Mereka juga menyediakan dasar untuk perencanaan yang tepat dari item tes, bahan instruksional, dan sistem pengiriman instruksional.

Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Model Walter Dick & Lou Carey (Borg & Gall, 2003, p. 571)



Selanjutnya langkah 5, mengembangkan instrumen penilaian. Instrumen ini harus berhubungan langsung dengan pengetahuan dan keterampilan yang ditentukan dalam tujuan kinerja. Pada langkah 6 strategi instruksional tertentu dikembangkan untuk membantu pelajar dengan upaya mereka untuk mencapai setiap tujuan kinerja. Langkah 7 melibatkan pengembangan bahan instruksional, yang mungkin termasuk bahan cetak seperti buku pelajaran dan manual pelatihan guru, atau media lain seperti audiocassettes atau sistem video interaktif. Jika rencana instruksional spesifik guru, rencana pelajaran atau pedoman untuk instruksi oleh orang ini

juga akan dikembangkan sebagai bagian dari langkah 7. Langkah ke-8. 9. dan 10 dari model Dick dan Carey melibatkan perbedaan antara evaluasi formatif dan summatif, yang diformulasikan oleh Michael Scriven. Dia mengamati bahwa, dalam prakteknya, evaluasi melayani dua fungsi yang berbeda. Evaluasi formatif dilakukan oleh pengembang sementara program atau produk sedang dalam pengembangan, dalam rangka mendukung proses peningkatan efektivitas. Dalam beberapa situasi, temuan evaluasi formatif malah dapat menyebabkan keputusan untuk membatalkan pengembangan lebih lanjut, sehingga sumber daya yang tidak terbuang pada program yang memiliki sedikit kesempatan pada akhirnya menjadi efektif.

Evaluasi summatif dilakukan untuk menentukan seberapa berharga program akhirnya, terutama dibandingkan dengan program bersaing lainnya. Jenis evaluasi ini biasanya dilakukan oleh individu selain pengembang program, mirip dengan Serikat konsumen (penerbit laporan konsumen), yang melakukan evaluasi komparatif dari berbagai jenis produk komersial yang bersaing.

b. Pengertian Media Pembelajaran *Flash card*

Pendapat Arsyad, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat peraga sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian

dan minat siswa dalam belajar. *Flash card* adalah salah satu media pembelajaran berbasis yang berbentuk gambar. Hal ini seperti yang dikelompokkan oleh Arsyad. *Flash card* pendapat (Arsyad, 2015, p. 115) adalah media pembelajaran berbasis visual, yaitu gambar. Secara visual, memang betul bahwa *flash card* adalah media yang mewajibkan penggunaan indra penglihatan. Namun jika dikategorikan sebagai visual bergambar tidaklah tepat.

Flash card merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempel pada sisi depan dan sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *flash card* tersebut. Media *flash card* mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Sejalan dengan itu, Buttner mengemukakan, *flash card* adalah media pembelajaran berupa gambar yang dilengkapi dengan kosakata atau pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan gambar. *Flash card* merupakan sebuah media pembelajaran yang menggunakan berbagai kartu sebagai alat bantu belajar.

Adapun pendapat Rudi Susilana, *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 20 × 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar-lembaran *flash card*. Gambar-gambar yang ada pada *flash card*

merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Jadi, media *flash card* merupakan suatu media pembelajaran berbentuk kartu yang dilengkapi dengan gambar pada sisi depan dan keterangan gambar pada sisi belakang kartu.

c. Karakteristik Media Pembelajaran *Flash card*

Flash card merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *flash card* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa *flash card* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

1. *Flash card* berupa kartu bergambar yang efektif.
2. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
3. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
4. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
5. Sederhana dan mudah membuatnya.

Media *flash card* adalah kartu bergambar yang dapat mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. *Flash card* merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan pemakai. Macam-macam *flash card* misalnya: *flash card* membaca, *flash card* berhitung,

flash card binatang, dan lain-lain. Adapun karakteristik media *flash card* yang efektif pendapat Indriana dalam Rahel yaitu, memuat tampilan huruf dalam ukuran cukup besar dan berwarna mencolok dengan latar polos, kontras dibandingkan warna huruf. *Flash card* memuat gambar dengan adanya keterangan yang tampilan teksnya berwarna pada latar belakang kartu untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat sesuatu dan dalam pembuatan medianya sangat mudah dan sederhana.

d. Komponen Media Pembelajaran *Flash card*

Adapun komponen-komponen media *flash card* adalah sebagai berikut.

1. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Bentuk media harus ringkas, sederhana dan dibatasi pada hal-hal yang penting saja. Konsep tergambar dengan jelas serta mudah dipahami dan menggunakan tulisan yang jelas, sederhana serta mudah dibaca.

2. Kesatuan (*Unity*)

Prinsip kesatuan mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara unsur-unsur visual dalam kesatuan fungsinya secara keseluruhan. Bentuk kesatuan dapat dinyatakan dengan unsur-unsur yang saling menunjang, atau dengan menggunakan petunjuk seperti anak panah atau alat-alat visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang yang dilukiskan dalam suatu halaman.

3. Penekanan (*Emphasis*)

Prinsip penekanan mengacu pada penekanan terhadap salah satu unsur-unsur yang akan memusatkan minat dan perhatian peserta didik. Prinsip penekanan dapat ditunjukkan melalui penggunaan ukuran tertentu, gambar perspektif atau dengan warna tertentu pada unsur yang paling penting.

4. Keseimbangan (*Balance*)

Jenis keseimbangan ada dua yaitu formal dan informal. Keseimbangan formal adalah keseimbangan yang bentuknya simetris. Sedangkan keseimbangan informal bentuknya tidak simetris. Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

5. Alat-alat Visual

Alat-alat visual yang dapat membantu keberhasilan penggunaan prinsip-prinsip pembuatan media visual di atas antara lain, bentuk, warna, tekstur, dan ruang.

e. Media Pembelajaran *Flash card* yang dikembangkan

Pada penelitian pengembangan media *flash card* ini peneliti menggunakan materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat. Media *flash card* ini akan dibuat menggunakan warna yang beragam agar menarik perhatian dan minat peserta didik. Ukuran media ini 9,5 x 6 cm. Font pada media ini ialah *Swung*

note. Peneliti akan membuat 11 kartu contoh gambar variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat, diantaranya yaitu 4 gambar kuda-kuda, 4 gambar sikap tegak, 2 gambar tendangan dan 1 gambar pukulan. Media *flash card* yang dikembangkan akan dicetak dengan kertas *ivory* 260 gr yang memiliki ketebalan dan ketahanan cukup bagus untuk media *flash card*.

Jadi, ciri khas karakteristik dari media *flash card* peneliti, yaitu: (a) gambar di cetak pada kertas *ivory* 260 gr; (b) kartu yang digunakan berukuran 9,5 x 6 cm; (c) kartu berbentuk persegi panjang dan dua dimensi; (d) bagian depan kartu bergambar tentang contoh variasi gerak dasar, lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif pada materi pencak silat; (e) pada bagian depan bawah kartu terdapat nama dari sebuah gerakan pada gambar; (f) bagian belakang kartu memuat gambar dan judul ; (g) penulisannya menggunakan *font Swung Note*; (h) kartu dibuat berdasarkan jumlah materi yang akan disampaikan.

Berikut gambar dan penjelasan produk media *flashcard* yang akan dikembangkan:

Gambar 2. Sisi Depan *Flash card* setelah Direvisi



Pada sisi depan media *flash card* akan ditampilkan salah satu gambar gerakan dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat. Tendangan depan adalah salah satu teknik dasar yang dilakukan dengan mengangkat lutut ke depan dan kemudian meluruskan kaki untuk menyerang lawan. Pada bagian bawah gambar terdapat nama dari gerakan tersebut.

Gambar 3. Sisi Belakang *Flash card* setelah Direvisi



Pada sisi belakang media *flash card* memuat gambar dan judul *flash card*. Selain itu, *font* yang digunakan dituliskan dengan menggunakan *font Swung note* ukuran 18 pt.

f. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flash card*

Adapun kelebihan media pembelajaran *flash card* yaitu: (1) mudah dibawa, dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan di atas bahkan di saku, dapat digunakan dimana saja, di kelas ataupun di luar kelas; (2) praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan

keinginan kita, jika sudah digunakan, disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer; (3) mudah diingat, karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan tersebut; (4) menyenangkan, media *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya peserta didik secara berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik). Berdasarkan keunggulan media *flash card* tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dibutuhkan salah satu media seperti media *flash card* agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran tanpa rasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung serta dapat berimajinasi dan mampu berpikir abstrak.

Media *flash card* juga memiliki kekurangan antara lain: (1) gambar hanya menekankan persepsi indra mata, (2) gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, dan (3) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar. Dalam mengatasi kelemahan media pembelajaran *flash card*, guru hanya dapat mengarahkan peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif.

Pengembangan media pembelajaran *flash card* yang dikembangkan oleh peneliti tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan media *flash card* yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu: (1) dengan ukuran $9,5 \times 6$ cm media pembelajaran mudah dibawa kemana saja

dan dapat disimpan dalam saku atau kotak khusus; (2) media ini tidak menggunakan keahlian yang khusus dalam menerapkan media pada proses pembelajaran. Media ini dapat diletakkan di atas meja atau dipegang, jika sudah dipakai media tersebut dapat disimpan kembali di saku atau di kotak khusus agar tidak tercecer; (3) media *flash card* ini menyajikan keterangan yang singkat pada setiap kartu sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pencak silat; (4) Media *flash card* ini bersifat menyenangkan jika melalui permainan yang dapat melatih keasahan peserta didik yang dituntut untuk berpikir dalam memilih opsi jawaban pada media tersebut.

Media *flash card* pada penelitian ini juga memiliki sisi kekurangan. Adapun kekurangannya, yaitu: (1) kurang efektif jika gambar terlalu kompleks yang mengakibatkan munculnya makna lain; (2) media ini hanya menampilkan gambar secara visual; (3) sulit digunakan untuk kelompok yang sangat besar; (4) memerlukan ketersediaan keterampilan dalam mengedit desain pada media ini; (5) membutuhkan dana yang cukup banyak.

2. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu peserta didik memperoleh materi atau ilmu sesuai dengan kapasitasnya masing-masing sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhannya. Pendidikan di sekolah sangat penting utamanya terdapat pada mata pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik dan salah satunya adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Pendidikan Jasmani

Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah menengah atas, sekolah menengah pertama, sekolah dasar untuk meningkatkan sumber daya manusia terutama dalam bidang fisik, pembinaan hidup sehat jasmani dan rohani yang dalam sehari-hari menuju sehat seutuhnya.

PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, berfikir kritis, sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui jasmani (Kemendikbud, 2017). Sedangkan pendapat (Habibi, 2020) PJOK adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis. PJOK adalah pendidikan yang sangat bermanfaat bagi aktivitas peserta didik dimana dalam proses pembelajaran PJOK dapat mengembangkan individu dalam segi kognitif. PJOK merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, pengetahuan, perilaku hidup sehat dan kecerdasan emosi (Mashud, 2019).

Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan produktivitas kerja manusia melalui aktivitas jasmani dalam rangka mencapai tujuan pendidikan (Mustafa & Dwiyoogo, 2020). PJOK adalah suatu proses kegiatan yang mengaitkan dan memanfaatkan aktivitas fisik agar menghasilkan suatu perubahan yang disebut dengan holistik, dalam kualitas suatu individu yang

memengaruhi kondisi fisik, mental serta rasa emosional seseorang. Oleh karena itu, PJOK adalah bagian dari pendidikan nasional dan harus mengandung unsur penting berupa pemikiran dan aktivitas tubuh. Ketika semua aspek ini terkait erat, maka dapat meningkatkan kesehatan tubuh dalam kehidupan sehari-hari. PJOK menjadikan pembelajaran yang sangat menarik dan menyenangkan bagi peserta didik karena peserta didik dapat melakukan aktivitas gerak secara bebas di luar ruangan, maka guru PJOK harus berperan kreatif dan inovatif untuk memberikan pembelajaran yang menarik. Peserta didik dapat belajar melalui aktivitas jasmani yang berguna sebagai stimulasi potensi dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor. Melalui PJOK, peserta didik juga dapat dipastikan memperoleh beragam macam pengalaman seperti kecerdasan, emosi, perhatian dan Kerjasama (Dikdas, 2019).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan suatu pembelajaran yang mengarahkan terhadap kegiatan aktivitas fisik dan kesehatan yang bertujuan untuk menciptakan peserta didik yang baik dalam segi fisik, mental, emosional (Permana, 2020). PJOK menekankan “pendidikan” dan “belajar”. Tanggung jawab aktivitas fisik termasuk memberikan peserta didik kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas fisik sedang, sedang hingga aktif atau aktif di halaman sekolah. Dengan mengikuti kelas PJOK, tentunya peserta didik dapat mengumpulkan peluang untuk mencapai aktivitas fisik (Johnson & Turner, 2016).

PJOK sering dilakukan melalui beberapa kegiatan jasmani, untuk mendapatkan pengetahuan, kesehatan jasmani, keterampilan, kecerdasan, serta

perkembangan yang baik dalam pembentukan watak kepribadian manusia. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan dapat disimpulkan bahwa PJOK merupakan mata pelajaran yang mencakup seluruh aspek pendidikan dengan rancangan yang sistematis serta mencapai tujuan pendidikan nasional. Aspek yang terkandung dalam mata pelajaran PJOK diantaranya, aspek kesegaran jasmani, pola hidup sehat, keterampilan gerak, keterampilan sosial, berpikir kritis, serta stabilitas emosional. Pendidikan jasmani juga merupakan suatu sarana atau wadah untuk peserta didik melalui aktivitas jasmani agar dapat berkembang dengan baik. Pendidikan jasmani diartikan dengan berbagai ungkapan dan kalimat. Namun jika disimpulkan bermakna jelas, bahwa pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia. Dalam kaitan ini diartikan bahwa melalui fisik, aspek mental dan emosional pun turut berkembang, bahkan dengan penekanan yang cukup dalam. Berbeda dengan bidang lain, misalnya pendidikan moral, yang penekanannya benar-benar pada perkembangan moral, tetapi aspek fisik tidak turut berkembang, baik angung maupun secara tidak langsung.

3. Pengertian Pencak Silat

Pendapat Ediwoyo (2017, p. 217) Istilah Pencak Silat, berasal dari kata Pencak yang artinya seni bela diri yang bergerak dalam bentuk menari dan irama dengan aturan. Sedangkan Silat adalah esensi dari pencak untuk bertarung secara defensif atau membela diri dari musuh. Kamus resmi bahasa Indonesia diterbitkan oleh Balai Pustaka, mendefinisikan Pencak Silat sebagai kinerja (keterampilan) pertahanan diri yang mempekerjakan kemampuan untuk

membela diri, menangkis serangan dan akhirnya menyerang musuh, dengan atau tanpa senjata. Pendapat Notosoejitno (2018, p. 59), mengatakan bahwa pencak silat dikategorikan menjadi beberapa yaitu:

- a. Pencak Silat Seni, yang keseluruhan teknik dan jurusnya merupakan modifikasi dari teknik dan jurus pencak silat beladiri sesuai dengan kaidah-kaidah estetika dan penggunaannya bertujuan untuk menampilkan keindahan pencak silat.
- b. Pencak Silat Mental Spiritual, cabang pencak silat yang keseluruhan teknik dan jurusnya merupakan modifikasi dari teknik dan penggunaannya bertujuan untuk menggambarkan dan sekaligus juga menanamkan ajaran falsafah pencak silat.
- c. Pencak Silat Olahraga, adalah cabang pencak silat yang keseluruhannya teknik dan jurusnya merupakan modifikasi dari teknik dan jurus pencak silat beladiri dan penggunaannya bertujuan untuk menciptakan serta memelihara kebugaran dan ketangkasan jasmani maupun prestasi olahraga.

Gerak dasar Pencak Silat adalah suatu gerak terencana, terarah, terkoordinasi dan terkendali, yang mempunyai empat aspek sebagai satu kesatuan, yaitu aspek mental spiritual, aspek beladiri, aspek olahraga, dan aspek seni budaya. Dengan demikian Pencak Silat merupakan cabang olahraga yang cukup lengkap untuk dipelajari karena memiliki empat aspek yang merupakan satu kesatuan utuh dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Macam-macam gerak dasar pencak silat untuk peserta didik kelas V SD:

a. Kuda-kuda

Kuda-kuda adalah teknik yang memperlihatkan sikap dari kedua kaki dalam keadaan statis. teknik ini digunakan untuk mendukung sikap pasang pencak silat. Kuda-kuda juga digunakan sebagai latihan dasar Pencak Silat untuk memperkuat otot-otot kaki. Otot yang dominan dalam melakukan kuda-kuda adalah *quadriceps femoris* dan *hamstring*.

Ditinjau dari bentuknya, kuda-kuda dapat diklarifikasikan menjadi 4 jenis yaitu:

a. Kuda-kuda depan

Kuda-kuda depan yakni kuda-kuda dengan sikap salah satu kaki berada di depan, sedangkan kaki lainnya di belakang dan berat ditopang oleh kaki depan. (Posisi membentuk sudut 30^0).

b. Kuda-kuda belakang

Kuda-kuda belakang yakni kuda-kuda dengan sikap salah satu kaki berada di depan, sedangkan kaki lainnya berada di belakang dan berat badan ditopang oleh kaki belakang. (Posisi telapak kaki depan lurus dan telapak kaki belakang membentuk sudut $\pm 60^0$).

c. Kuda-kuda tengah

Kuda-kuda tengah yakni kuda-kuda dengan sikap kedua kaki melebar sejajar dengan bahu dan berat badan ditopang secara merata oleh kedua kaki, dapat dilakukan dengan posisi serong. (Posisi kedua telapak kaki serong membentuk sudut 30^0).

d. Kuda-kuda samping

Kuda-kuda samping yakni kuda-kuda dengan posisi kedua kaki melebar sejajar dengan tubuh dan berat badan ditopang oleh salah satu kaki yang menekuk ke kiri dan ke kanan. (Posisi membentuk sudut 30^0).

b. Pola langkah

Pola langkah dalam pencak silat mencakup berbagai jenis gerakan kaki yang digunakan untuk bergerak maju, mundur, atau ke samping. Pola langkah ini tidak hanya berfungsi untuk berpindah tempat, tetapi juga untuk menjaga keseimbangan dan posisi yang tepat saat melakukan serangan atau pertahanan. Pendapat Rahman (2023), pola langkah yang baik akan memudahkan pesilat dalam melakukan teknik-teknik selanjutnya.

c. Pukulan

Pukulan adalah salah satu teknik serangan yang paling dasar dalam pencak silat. Pukulan dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti menggunakan kepalan tangan atau telapak tangan. Teknik pukulan yang efektif memerlukan kombinasi antara kekuatan, kecepatan, dan ketepatan. Pendapat Sari (2023), latihan pukulan yang rutin dapat meningkatkan kekuatan otot lengan dan koordinasi gerakan.

d. Tendangan

Tendangan merupakan teknik serangan yang menggunakan kaki untuk menyerang lawan. Terdapat berbagai jenis tendangan dalam pencak silat, seperti tendangan depan, samping, dan belakang. Setiap jenis tendangan memiliki fungsi dan cara pelaksanaan yang berbeda. Hendri

(2024) menjelaskan bahwa tendangan yang baik harus dilakukan dengan teknik yang benar untuk menghindari cedera dan meningkatkan efektivitas serangan.

e. Tangkisan

Tangkisan adalah teknik pertahanan yang digunakan untuk menghalau serangan lawan. Tangkisan dapat dilakukan dengan berbagai bagian tubuh, seperti tangan atau lengan. Teknik ini sangat penting dalam pencak silat untuk melindungi diri dari serangan. Pendapat Kusuma (2023), latihan tangkisan yang konsisten dapat meningkatkan refleks dan kecepatan dalam merespons serangan lawan.

f. Elakan

Elakan adalah gerakan menghindari dari serangan lawan. Teknik ini memerlukan kecepatan dan ketepatan dalam bergerak untuk menghindari serangan. Elakan yang baik dapat membuat pesilat tetap berada dalam posisi yang menguntungkan untuk melakukan serangan balasan. Sari (2023) menyatakan bahwa elakan yang efektif dapat mengurangi risiko terkena serangan dan memberikan kesempatan untuk menyerang kembali.

g. Hindaran

Hindaran adalah teknik yang digunakan untuk menjauhkan diri dari serangan lawan dengan cara bergerak ke samping atau mundur. Hindaran yang baik memerlukan pemahaman tentang jarak dan waktu. Pendapat Rahman (2023), penguasaan teknik hindaran dapat meningkatkan kemampuan pesilat dalam bertahan dan menyerang secara bersamaan.

4. Variasi Gerak Dasar Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif pada Beladiri Pencak Silat

Gerak dasar dalam pencak silat merupakan elemen fundamental yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik, terutama di tingkat sekolah dasar. Gerak dasar ini terbagi menjadi tiga kategori utama: gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Pendapat Supriyanto (2022), penguasaan gerak dasar ini sangat penting untuk membangun keterampilan teknik dan strategi dalam pencak silat.

a. Gerak Dasar Lokomotor

Gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang melibatkan perpindahan posisi tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Dalam pencak silat, gerakan ini mencakup langkah-langkah seperti berjalan, berlari, melompat, dan melangkah. Pendapat Sari (2023), penguasaan gerak lokomotor membantu peserta didik dalam mengatur posisi dan jarak saat bertanding, serta meningkatkan kebugaran fisik.

b. Gerak Dasar Nonlokomotor

Gerak dasar nonlokomotor adalah gerakan yang dilakukan tanpa mengubah posisi tubuh secara signifikan. Dalam pencak silat, gerakan ini mencakup gerakan seperti membungkuk, memutar, dan mengangkat. Pendapat Hendri (2024), gerak nonlokomotor penting untuk meningkatkan fleksibilitas dan keseimbangan peserta didik.

c. Gerak Dasar Manipulatif

Gerak dasar manipulatif adalah gerakan yang melibatkan penggunaan bagian tubuh untuk mengendalikan objek, seperti tangan dan

kaki. Dalam pencak silat, gerakan ini mencakup teknik-teknik seperti pukulan, tendangan, dan tangkisan. Pendapat Kusuma (2023), penguasaan gerak manipulatif sangat penting untuk meningkatkan keterampilan bertarung peserta didik.

Penguasaan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif sangat penting bagi peserta didik kelas V SD dalam pembelajaran pencak silat. Pendapat Rahman (2023), keterampilan ini tidak hanya membantu peserta didik dalam berlatih pencak silat, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan fisik, mental, dan sosial mereka. Melalui latihan yang teratur, peserta didik dapat meningkatkan koordinasi, keseimbangan, dan kepercayaan diri.

5. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Flash card*

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan, terutama dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik. Salah satu media yang efektif dalam pembelajaran adalah *flash card*. *Flash card* adalah kartu belajar yang berisi gambar, teks, atau simbol yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam mengingat dan memahami materi pelajaran. Dalam konteks pembelajaran pencak silat untuk peserta didik kelas V SD, penggunaan media *flash card* dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan.

Dalam menggunakan sebuah media pembelajaran diperlukan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran. Maka langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *flash card* sebagai berikut:

- a. Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke peserta didik.
- b. Cabut kartu satu per satu setelah pendidik selesai menerangkan.
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada peserta didik yang dekat dengan guru. Mintalah peserta didik untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada peserta didik lain hingga semua peserta didik mengamati.
- d. Jika sajian menggunakan cara permainan: (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari peserta didik; (b) siapkan peserta didik yang akan berlomba; (c) pendidik memerintahkan peserta didik untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah; (d) setelah mendapatkan kartu tersebut peserta didik kembali ke tempat semula; (e) peserta didik menjelaskan isi kartu tersebut.

Jadi, langkah-langkah penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif ialah sebagai berikut:

- a. Siapkan media *flash card* yang akan digunakan.
- b. Letakkan media *flash card* secara acak dalam sebuah kotak yang berada jauh dari peserta didik
- c. Pendidik membagi menjadi 4 kelompok.

- d. Setelah mendapatkan kelompok, salah satu anggota dari kelompok maju untuk mengambil *flash card* dan memperagakan gerakan apa yang ada pada kartu tersebut.
- e. Peserta didik lain yg menjadi teman kelompoknya mengamati dan menebak Gerakan pada media *flash card* tersebut.
- f. Peserta didik bergantian antar kelompok sampai menghasilkan poin satu sama lain

6. Langkah-Langkah Pembuatan Media *Flash card*

Dalam pembuatan media tentunya ada langkah-langkah yang harus dilakukan. Jadi, langkah-langkah pembuatan media *flash card* yang dibuat peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan bahan berupa pembuatan media *flash card*
 - 1) Kertas *Ivory* 260 g
- b. Menyiapkan alat-alat pembuatan media *flash card*
 - 1) Laptop
 - 2) Printer
- c. Membuat foto Gerakan pencak silat sesuai materi.
- d. Mendesain media *flash card*.
- e. Proses pencetakan media *flash card*.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini tentunya melihat penelitian-penelitian yang relevan sebelumnya. Peneliti cukup banyak menemukan jenis penelitian yang sama terkait dengan pengembangan media *flash card*. Adapun

beberapa penelitian yang relevan, yang ditemukan oleh peneliti sebagai berikut:

Penelitian dengan judul “*Defelopment of Flash card Instructional Media in the Context of Game-Based Vollyball Learning to Improve Collaboration Skills and Student Achievement*”. Penelitian ini dilakukan oleh Nur Iffah, Burhan Basyaruddin, Mohd. Salleh Aman, Gilang Ginanjar Hidayatullah, dan Ebrina Sillah tahun 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card* dalam konteks pembelajaran bola voli berbasis permainan dengan tujuan meningkatkan kemampuasn kolaborasi dan prestasi peserta didik. Relevansi penelitian yang akan diteliti terletak pada pengembangan media *flash card*.

Penelitian dengan judul “*The Effect of Project Based Learning Assistend with Flash cards towards Student’s Learning Outcomes in Learning Pencak Silat*”. Penelitian yang dilalkukan oleh I Gede Suwiwa, I Ketut Budaya Astra, I Ketut Yoda, dan I Made Setyawan tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untyuk menyelidiki pengaruh pembelajaran berbasis proyek yang dibantu dengan *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pencak silat. Relevansi penelitian yang akan diteliti terletak pada media *flash card* yang digunakan dalam pembelajaran pencak silat.

Penelitian dengan judul ”Pengembangan Media *Flash card* Dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh (skripsi)”. Penelitian yang dilakukan oleh Henny Lailusmi tahun 2022. Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan proses pengembangan media *flash card* dalam IPA di kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh; (2) untuk menganalisis kelayakan media *flash card*

di kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh. Relevansi penelitian yang akan diteliti terletak pada pengembangan media *flash card*. Selain itu, subjek penelitian yang digunakan adalah peserta didik kelas V jenjang SD. Hasil penilaian ahli materi dan media berada pada kategori sangat layak.

Penelitian dengan judul ” Pengembangan Media *Flash card* pada Peserta didik kelas III SD Negeri 04 Muara Talang Kabupaten Banyuasin”. Penelitian dilakukan oleh Meilinda, Endie Riyoko, dan Kabib Soleh Tahun 2023. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk pembelajaran berupa media *Flash card* pada materi PPKN Tema 8 Subtema 1 yang valid dan praktis. Relevansi penelitian yang akan diteliti terletak pada metode penelitian *Research and Development* yang mengacu pada teori Borg and Gall.

C. Kerangka Pikir

Pencak silat merupakan salah satu seni bela diri tradisional Indonesia yang tidak hanya berfungsi sebagai olahraga, tetapi juga sebagai sarana untuk melestarikan budaya dan nilai-nilai moral. Dalam konteks pendidikan, pencak silat dapat menjadi media yang efektif untuk mengajarkan disiplin, kerja sama, dan kepercayaan diri kepada peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran pencak silat di sekolah dasar seringkali menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal penyampaian materi yang menarik dan efektif.

Meskipun pencak silat memiliki banyak manfaat, banyak sekolah yang belum mengoptimalkan pengajaran seni bela diri ini. Beberapa kendala yang dihadapi antara lain; a). Kurangnya pemahaman guru tentang teknik pengajaran yang tepat, b). Minimnya media pembelajaran yang menarik, serta kurangnya

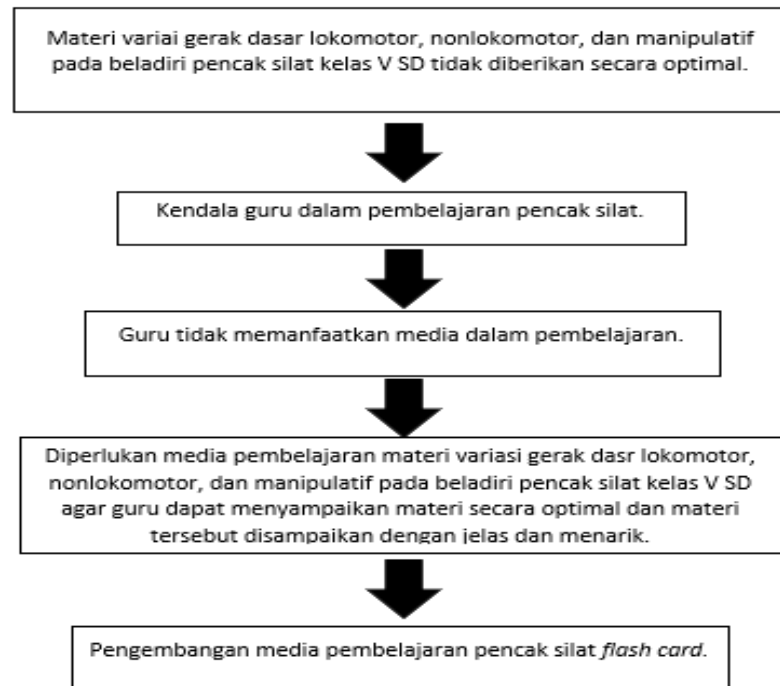
motivasi peserta didik untuk belajar pencak silat. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, sehingga potensi mereka dalam memahami pencak silat tidak dapat berkembang dengan baik.

Dalam pembelajaran pencak silat, penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat penting untuk menarik perhatian peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *flash card*. *Flash card* adalah alat bantu belajar yang berisi gambar, teks, atau simbol yang dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep dasar pencak silat. Dengan menggunakan *flash card*, peserta didik dapat lebih mudah mengingat teknik-teknik dasar, gerakan, dan filosofi yang terkandung dalam pencak silat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pencak silat berbasis *flash card* yang sesuai untuk peserta didik kelas V SD. Dengan memanfaatkan *flash card*, diharapkan peserta didik dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar pencak silat. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan menarik.

Melihat kendala-kendala yang ada, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran *flash card* yang interaktif dan menarik bagi peserta didik kelas V SD. Media ini dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam memahami teknik-teknik dasar pencak silat serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan peserta didik tidak hanya belajar teknik, tetapi juga memahami makna dan filosofi dari pencak silat sebagai bagian dari budaya

Indonesia. Berikut kerangka berpikir pengembangan media pembelajaran pencak silat *flash card*:

Gambar 4. Kerangka Pikir



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah dan kerangka pikir yang telah dituliskan, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian berdasarkan pengembangan media pembelajaran pencak silat *flash card* materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran pencak silat *flash card* yang sesuai dengan kurikulum PJOK kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pencak silat *flash card* kelas V SD berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, uji coba pengguna (peserta didik) dan uji coba pengguna (guru)?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and development*) dalam pendidikan. Produk yang dihasilkan berupa dalam pendidikan. Metode penelitian yang digunakan berdasarkan model Meredith D.Gall, Joyce P.Gall, dan Walter R.Borg tahun 2003. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *flash card* yang dibuat sesuai langkah-langkah *R and D* milik Meredith D.Gall, Joyce P.Gall, dan Walter R.Borg tahun 2003.

Penelitian ini diawali dengan tahap studi pendahuluan yang dilakukan di dua SD dalam rangka mengumpulkan informasi menilai kebutuhan guna mengidentifikasi tujuan. Kemudian dipilih subjek yang menjadi sasaran penelitian. Selanjutnya dilakukan pengembangan produk sesuai dengan sasaran subjek penelitian dan juga materinya. Pengembangan multimedia pembelajaran ini mengarah ke aspek kognitif peserta didik kelas V SD.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa *flash card* yang dapat digunakan oleh siapapun, terutama untuk mempermudah guru dalam mengajar pembelajaran penjas pada materi beladiri pencak silat. Media *flash card* sendiri bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan model oleh Walter

Dick & Lou Carey (Borg & Gall, 2003, p. 571) yang terdapat 10 langkah pengembangan yaitu: (1) menilai kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan; (2) menganalisis instruksional; (3) menganalisis pembelajar/peserta didik dan menganalisis bahan; (4) menulis tujuan kinerja; (5) mengembangkan instrumen penilaian; (6) melakukan pengembangan strategi instruksional; (7) mengembangkan dan memilih bahan instruksional; (8) membuat desain produk dan melakukan evaluasi formatif instruksional; (9) melakukan revisi instruksi; (10) desain dan melakukan evaluasi sumatif. Namun dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi menjadi 9 langkah pengembangan dengan langkah-langkah sebagai berikut:.

1. Menilai Kebutuhan untuk Mengidentifikasi Tujuan

Peneliti melakukan studi pendahuluan pembelajaran beladiri pencak silat materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif di SD N Tirtoadi kelas V pada saat melaksanakan Praktik Kependidikan pada bulan Juli-September. Pada saat melakukan studi pendahuluan, peneliti menanyakan perihal proses pembelajaran PJOK materi beladiri pencak silat dan juga bertanya perihal pengetahuan guru dan peserta didik dalam materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan maipulatif pada beladiri pencak silat.

Dari kesimpulan peneliti setelah melakukan studi pendahuluan di SD N Tirtoadi, dalam proses pembelajaran materi beladiri pencak silat guru PJOK belum bisa menyampaikan materi baik berupa teori maupun praktik, karena keterbatasan sarana dan prasana. Selain itu, tidak hanya sarana dan

prasarana yang menjadi kendala, guru merasa tidak memiliki keterampilan dasar pencak silat sehingga kesulitan dalam memberikan materi beladiri. Hal ini berdampak pada peserta didik yang tidak tahu akan materi beladiri pencak silat, mengingat rendahnya literasi oleh peserta didik sekarang.

2. Menganalisis Instruksional

Analisis instruksional dilakukan untuk mengidentifikasi keterampilan tertentu, prosedur, dan tugas belajar yang terlibat dalam mencapai tujuan pengajaran untuk peserta didik kelas V SD. Berikut analisis instruksional yang dilakukan:

- a. Identifikasi bentuk media pembelajaran yang akan dikembangkan.
- b. Identifikasi materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif yang ada pada materi beladiri pencak untuk peserta didik Sekolah Dasar.

3. Menganalisis Pembelajar/Peserta didik dan Menganalisis Bahan

- a. Menganalisis kebermanfaatan materi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulative pada materi beladiri pencak silat.

4. Menulis Tujuan Kinerja

Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran pencak silat berupa *flash card* untuk kelas V SD. Peserta didik kelas V SD menjadi sasaran subjek penelitian. Media pembelajaran *flash card* dibuat untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi saat pembelajaran PJO K. Guru dan peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran ini untuk kegiatan beladiri pencak silat.

5. Mengembangkan Instrumen

Mengembangkan instrumen penilaian diawali dengan menyusun kisi-kisi instrumen. Instrumen penilaian ini yang akan digunakan dalam menilai draf produk saat awal yang dinilai oleh ahli materi kemudian ahli media, draf produk kedua saat sebelum uji coba pengguna dalam skala kecil yang dinilai oleh ahli materi, uji coba pengguna produk dalam skala kecil. Ahli materi dan ahli media menilai sebanyak dua kali penilaian dengan tujuan validasi produk. Instrumen penilaian produk terdiri dari dua jenis penilaian yaitu kuantitatif dan kualitatif. Instrumen penilaian kuantitatif terdiri atas: (1) angket dalam skala nilai sebelum uji coba lapangan untuk validasi ahli materi, ahli media; (2) angket dalam skala nilai saat uji coba skala kecil pengguna untuk peserta didik dan guru. Instrumen kualitatif dalam penelitian ini adalah lembar saran perbaikan.

6. Melakukan Pengembangan Strategi Instruksional

Melakukan pengembangan strategi instruksional yang dimaksud adalah mencari suatu strategi membantu peserta didik dengan upaya mereka untuk mencapai setiap tujuan untuk kelas V SD. Media pembelajaran pencak silat *Flash card* disusun dengan berpedoman konsep materi beladiri pencak silat, (CP dan ATP SD) kelas V, dan karakteristik peserta didik kelas V SD. Aspek yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah aspek kognitif peserta didik.

7. Mengembangkan dan Memilih Bahan Instruksional

Pengembangan dan pemilihan bahan intruksional terdiri atas materi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif pada pencak silat dan tampilan warna untuk *flash card*. Tampilan pada *flash card* pembelajaran pencak silat menggunakan gambar dari penulis dengan tampilan warna yang bervariasi yang diharapkan dapat menjadi daya tarik untuk peserta didik kelas V SD.

Media yang disusun dalam draf produk awal diuji coba dalam jam mata pelajaran PJOK kelas V SD. Dalam melakukan uji coba, dilakukan dokumentasi menggunakan *smarthphone* dalam bentuk video maupun rekaman audio. Adanya dokumentasi video adalah untuk bukti bahwa telah dilaksanakan penelitian sedangkan dokumentasi audio untuk menyamakan isi dari validasi yang dilakukan peserta didik kelas V SD dalam mengisi angket.

8. Membuat Desain Produk dan Melakukan Evaluasi Formatif Instruksional

Membuat desain produk dilakukan untuk melakukan validasi ahli dan uji coba yang kemudian dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan selama produk dalam masa pengembangan yang juga dapat berfungsi untuk memberikan masukan efektivitas produk. Tahapan evaluasi formatif yang dilakukan peneliti antara lain:

a. Proses Validasi

Validasi instrumen penelitian media pembelajaran pencak silat menggunakan *expert judgement*/validasi ahli (validasi materi dan

validasi media). Validasi ahli materi mengacu pada CP dan ATP PJOK SD kelas V, materi yang disampaikan dalam media pembelajaran pencak silat *flash card* konsep pertumbuhan dan perkembangan peserta didik kelas V SD. Validasi ahli materi dilakukan ahli pencak silat bernama Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd. Untuk validasi ahli media mengacu pada karakteristik media dengan menggunakan teori Azhar Arsyad. Validasi ahli media dilakukan ahli media pembelajaran bernama Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd. Berikut proses validasi yang dilakukan peneliti:

- 1) Peneliti menyampaikan draf produk awal berupa rancangan draf produk, dan lembar saran perbaikan kepada ahli materi dan media.
- 2) Peneliti kemudian membuat media *flash card* dan menyampaikan kepada ahli materi dan media.
- 3) Ahli materi dan media mencoba media pembelajaran pencak silat *flash card* dan menyimak naskah draf model yang sebelumnya dirancang.
- 4) Ahli materi dan media memberikan penilaian produk di angket skala nilai dan juga memberikan saran perbaikan secara tertulis di lembar saran perbaikan.
- 5) Peneliti melakukan diskusi dengan validator ahli materi dan media tentang perbaikan lebih lanjut untuk direvisi.
- 6) Peneliti merevisi draf produk awal berdasarkan saran perbaikan dari ahli materi dan media.

- 7) Draf produk yang telah direvisi kemudian disampaikan kembali pada ahli materi dan media untuk mencoba produk yang telah direvisi.
- 8) Ahli materi dan media melakukan validasi terhadap produk untuk dilakukan penilaian produk yang kedua dengan angket skala nilai.
- 9) Ahli materi dan media menyampaikan produk tersebut sudah mencapai kategori sesuai dan kemudian dapat dilanjutkan uji coba skala kecil.

b. Uji Coba dengan Skala Kecil

Peneliti melakukan koordinasi dengan guru PJOK dan guru kelas V SD untuk menguji coba produk kepada peserta didik kelas V SD. Peneliti melakukan uji coba skala kecil yang bertempat di dua SD yang berlokasi dalam satu Kecamatan Mlati. Dua SD tersebut yaitu SD Tirtoadi, dan SD N Tlogoadi. Subjek yang digunakan dalam masing-masing SD adalah 12 peserta didik kelas 5 SD yang diterbagi atas 6 Peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Guru PJOK berperan mengawasi pelaksanaan uji coba produk dan guru melakukan validasi pengguna penilaian produk sesuai dengan angket yang telah disiapkan. Penilaian tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk. Peneliti melibatkan 2 pendamping dalam uji coba produk terhadap 12 peserta didik kelas V SD. Setiap pendamping bertugas membimbing 6 peserta didik untuk membantu melakukan validasi

penilaian. Dalam pelaksanaan uji coba, dilakukan dokumentasi yang dilakukan dengan merekam video saat uji coba produk dan juga merekam audio saat membantu peserta didik mengisi angket validasi penilaian. Hasil rekaman video dan audio disimpan dalam *flashdisk*. Setelah dilakukan uji coba skala kecil di dua SD, peneliti tidak melanjutkan ke uji coba skala besar.

9. Melakukan Revisi Instruksi

Dari uji coba skala kecil, didapatkan hasil penilaian dan saran perbaikan serta catatan lapangan yang digunakan sebagai bahan revisi media pembelajaran penak silat *flash card* untuk Menyusun produk akhir.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Draf media pembelajaran pencak silat *flash card* materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat disusun secara tertulis yang kemudian dibuat media pembelajaran pencak silat *flash card* tersebut berdasarkan draf yang dibuat. Ahli materi dan ahli media memberikan penilaian di lembar validasi dan juga memberikan masukan perbaikan produk. Peneliti melakukan revisi produk berdasarkan masukan dari ahli materi maupun media. Hasil dari revisi yang telah dibuat, disampaikan pada ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan validasi yang kedua. Selanjutnya adalah melakukan uji coba produk skala kecil. Uji coba hanya dilakukan satu kali yaitu skala kecil tanpa diteruskan ke skala besar. Guru berperan sebagai pelaksana proses pembelajaran sesuai dengan

draf model. Media pembelajaran pencak silat *flash card* disusun secara tertulis yang kemudian dipraktikkan pada uji coba skala kecil. Dokumentasi berupa video saat dilakukan uji coba skala kecil digunakan untuk pembuktian bahwa telah dilaksanakannya uji coba skala kecil. Guru PJOK juga mengisi angket penilaian pengguna untuk menilai kelayakan produk yang diuji cobakan terhadap siswa kelas V SD.

2. Subjek Uji Coba

Teknik pengambilan subjek penelitian dilakukan dengan *randoom sampling* yang dilakukan secara acak, di mana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih. Metode ini sering digunakan dalam penelitian untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi. Dalam subjeknya yaitu peserta didik kelas V SD yang dipilih secara acak dan berjumlah 12 peserta didik yang terbagi atas 6 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Peneliti memilih dua SD Negeri di Kecamatan Mlati yaitu SD N Tlogoadi dan SD N Tirtoadi untuk menjadi tempat pelaksanaan uji coba. Pelaksanaan uji coba skala kecil masing-masing SD menggunakan 12 subjek peserta didik kelas V SD yang terdiri atas 6 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik secara acak.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan 2 metode, yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Pengambilan data secara kualitatif menghasilkan data kualitatif yang diperoleh dari: (1) pengisian

angket penilaian oleh peserta didik kelas V SD yang dibantu peneliti dan pendamping; (2) catatan lapangan; (3) saran perbaikan oleh guru saat uji coba pengguna skala kecil. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari: (1) penilaian skala nilai yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media; (2) penilaian skala nilai uji coba skala kecil oleh peserta didik kelas V SD yang dibantu peneliti dan pendamping; (3) penilaian skala nilai yang dilakukan oleh guru.

a. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara berisi daftar pertanyaan yang merupakan garis besar dari hal mendasar yang akan ditanyakan oleh pewawancara. Pewawancara dapat mengembangkan pertanyaan untuk memperdalam informasi yang akan dicari. Wawancara dilakukan secara terbuka sehingga sang informan (yang diwawancarai) mengetahui bahwa dirinya merupakan yang menjadi salah satu sumber informasi oleh pewawancara.

b. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mendeskripsikan hasil wawancara dengan guru dan peserta didik saat melakukan studi pendahuluan. Catatan lapangan disertai dengan tanggapan peneliti untuk memberikan solusi yang akan diberikan oleh peneliti. Instrumen catatan lapangan dapat membantu peneliti untuk mengembangkan pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan.

c. Angket Skala Nilai

Angket skala nilai berisi daftar pernyataan di masing-masing validasi (ahli materi, ahli media, pengguna (peserta didik), dan pengguna (guru)) disertai skala nilai 1-5 untuk memberikan penilaian pada draf awal produk (ahli materi dan ahli media) dan pada saat uji coba pengguna skala kecil (peserta didik dan guru). Angket dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert untuk menilai pendapat, sikap, dan pandangan dengan skala penilaian 1-5 dengan keterangan: (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup baik, (2) kurang baik, dan (1) tidak baik.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat *Flash card* untuk Peserta Didik Sekolah Dasar

Konsep	Variabel	Indikator	No.Pernyataan
Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat <i>Flash card</i> untuk Peserta Didik Sekolah Dasar	Kelayakan Isi	Komponen Pembelajaran	1
		Komponen Materi	2

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat *Flash card* untuk Peserta Didik Sekolah Dasar

Konsep	Variabel	Indikator	No.Pernyataan
Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat <i>Flash card</i> untuk Peserta Didik Sekolah Dasar	Kelayakan Media	Fisik	1
		Penggunaan Media <i>flash card</i>	2
		Bahasa	3

Tabel 3 dan 4 dibawah ini merupakan kisi-kisi intrumen pengguna (peserta didik) dan (guru) yang digunakan saat uji coba skala kecil. Kisi-kisi intrumen pengguna (peserta didik) diisi oleh peserta didik dengan bantuan

peneliti dan pendamping. Kisi-kisi instrumen pengguna (guru) diisi oleh guru setelah menggunakan produk. Kisi-kisi instrumen pengguna (peserta didik) dan kisi-kisi instrumen pengguna (guru) disajikan sebagai berikut.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Pengguna (Peserta Didik) Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat *Flash card* untuk Peserta Didik Sekolah Dasar

Konsep	Indikator	No. Pertanyaan
Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat <i>Flash card</i> untuk Peserta Didik Sekolah Dasar	Efektivitas media	1 dan 2
	Tujuan Pembelajaran	3, 4, dan 5
	Pemahaman materi	6
	Bahasa	7
	Tampilan	8, 9, dan 10
	Motivasi	11 dan 12

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Pengguna (Guru) Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat *Flash card* untuk Peserta Didik Sekolah Dasar

Konsep	Indikator	No. Pertanyaan
Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat <i>Flash card</i> untuk Peserta Didik Sekolah Dasar	Efektivitas media	1 dan 2
	Tujuan Pembelajaran	3
	Pemahaman materi	4
	Bahasa	5
	Tampilan	6, 7, dan 8
	Motivasi	9 dan 10

4. Teknik Analisis Data

a. Analisis Validasi

1) Validasi Isi

Validitas isi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Setiap data pada angket validasi ahli dianalisis menggunakan uji validitas Aiken's V. Pernyataan dikategorikan "Valid" apabila rentang nilai $\geq 0,67$.

Apabila nilai validitas kurang dari 0,67 maka media pembelajaran berbasis Android dinyatakan tidak valid. Rumus yang diajukan oleh Aiken (Azwar, 2014:113) adalah sebagai berikut:

$$V = \Sigma s / [n(c-1)]$$

Keterangan:

$S = r - lo$

lo = Angka penilaian validitas terendah

c = Angka penilaian validitas tertinggi

r = Angka yang diberikan oleh penilai

n = Jumlah penilai

Interpretasi tingkat validitas media pembelajaran berbasis online dari nilai validitas isi berdasarkan uji Aiken's V akan menggunakan kriteria seperti berikut:

Tabel 5. Pedoman Skala Penilaian Validitas Aiken's V

No.	Interval Skor	Kategori
1.	$0,80 < V \leq 1,00$	Sangat Layak
2.	$0,60 < V \leq 0,80$	Layak
3.	$0,40 < V \leq 0,60$	Cukup
4.	$0,20 < V \leq 0,40$	Tidak Layak
5.	$0,00 < V \leq 0,20$	Sangat Tidak Layak

2) Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi atau keteraturan hasil pengukuran ketika suatu instrumen digunakan kembali sebagai alat ukur terhadap objek atau responden yang sama. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya (Muhidin & Abdurahman, 2017:37). Salah satu metode yang digunakan dalam pengujian reliabilitas adalah dengan rumus

Alpha Cronbach (Sugiyono, 2019:365), yang digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang tidak berskala dikotomis (bukan skor 0 dan 1), seperti angket validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Rumus Alpha Cronbach adalah sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_i = Koefisien reliabilitas alpha

k = Jumlah item pertanyaan

$\sum St^2$ = Jumlah varians butir

St^2 = Varians total

Interpretasi hasil uji reliabilitas berdasarkan Muhidin & Abdurahman (2017:47) adalah sebagai berikut:

- Jika nilai hitung Alpha lebih besar ($>$) dari nilai tabel r , maka instrumen dinyatakan reliabel.
- Jika nilai hitung Alpha lebih kecil ($<$) dari nilai tabel r , maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.
- Nilai tabel r dapat dilihat pada $\alpha = 5\%$ dan $db = n - 2$.

Untuk menentukan tingkat reliabilitas, digunakan lima skala rentang sebagaimana disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Tingkat Reliabilitas Instrumen

No.	Alpha	Tingkat Reliabilitas
1.	0,00 s.d. 0,20	Tidak Reliabel
2.	$> 0,20$ s.d. 0,40	Kurang Reliabel
3.	$> 0,40$ s.d. 0,60	Cukup Reliabel
4.	$> 0,60$ s.d. 0,80	Reliabel
5.	$> 0,80$ s.d. 1,00	Sangat Reliabel

b. Analisis Kelayakan Media

Data yang dianalisis yaitu validasi ahli materi, ahli media, pengguna (peserta didik), pengguna (guru). Data kualitatif didapat dari wawancara pengisian angket validasi pengguna (peserta didik) serta saran dan masukan yang diperoleh dalam angket ahli materi, ahli media, pengguna (peserta didik), pengguna (guru). Data kuantitatif dan kualitatif tersebut digunakan untuk proses perbaikan dan penyempurnaan produk.

Data hasil validasi oleh validator dan data hasil respon guru yang didapatkan selanjutnya di analisis. Dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* yang disusun dalam bentuk pernyataan. Indikator pernyataan yang diukur diberikan skor 1-5 yaitu: (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup baik, (2) tidak baik, dan (1) sangat tidak baik. Presentase hasil validasi tim ahli dan angket dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

$\sum x$: Total skor yang diberikan validator

$\sum x_i$: Jumlah keseluruhan skor

Untuk mengetahui kelayakan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan kriteria penilaian validasi oleh pakar ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Kriteria Kelayakan Media

No.	Presentase (%)	Kriteria
1	81-100%	Sangat Layak
2	61-80%	Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	21-40%	Tidak Layak
5	0-20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Arikunto dan, 2009)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

1. Data Studi Pendahuluan

Melakukan studi pendahuluan untuk memperoleh informasi seputar permasalahan yang terjadi di lapangan/pembelajaran PJOK SD berkaitan dengan pembelajaran PJOK materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat kelas V SD. Peneliti melakukan studi pendahuluan di dua SD yang memberikan materi pencak silat dan tidak memberikan materi pencak silat pada pembelajaran PJOK materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Peneliti melakukan wawancara dengan guru PJOK dan peserta didik kelas V SD di masing-masing sekolah. Peneliti bertanya perihal pelaksanaan pembelajaran pencak silat peserta didik kelas V SD dan pengetahuan guru serta peserta didik dalam mengetahui variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat

Hasil wawancara menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat kelas V SD, guru PJOK hanya menyampaikan materi berupa lisan saja tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini berdampak pada peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik kurang memahami variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat. Selain itu, pada guru PJOK yang belum menyampaikan materi variasi gerak dasar

lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat guru merasa kesusahan dan tidak menguasai materi pencak silat, sehingga peserta didik tidak mendapatkan materi pencak silat secara langsung. Hal ini memperlihatkan bahwa materi pembelajaran variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat berjalan kurang maksimal dalam pelaksanaannya.

Dengan melihat kenyataan di atas, maka peneliti membuat solusi yaitu membuat media pembelajaran pencak silat *flash card* untuk peserta didik kelas V SD yang berguna menunjang pemahaman peserta didik dalam mengetahui materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat. Media pembelajaran pencak silat *flash card* ini dihadirkan dalam bentuk kartu bergambar yang menarik sehingga dapat dimainkan di mana saja karena lebih efisien dalam menyampaikan materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat. Media pembelajaran pencak silat *flash card* ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran PJOK materi beladiri pencak silat serta memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

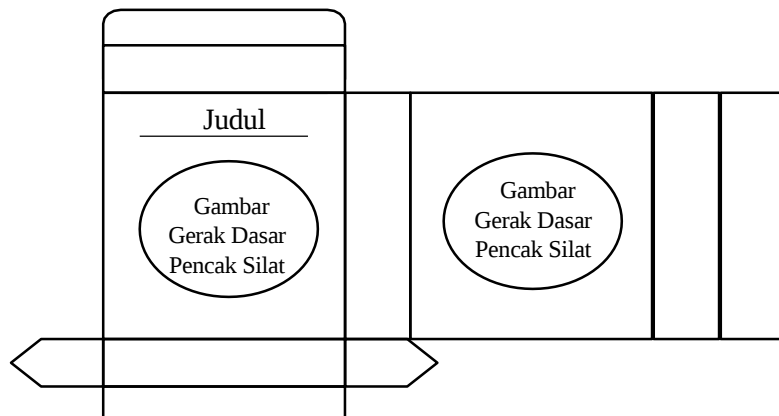
2. Deskripsi Draf Produk Awal

Media *flash card* dikembangkan menggunakan *Canva Pro* dengan materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat.. Berikut ini rencana desain media *flash card* pada pembelajaran PJOK variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan

manipulatif pada beladiri pencak silat:

a. Kemasan atau wadah

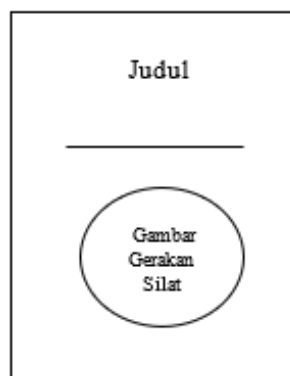
Gambar 5. Kemasan atau wadah



Kemasan atau wadah media flashcard berisi judul yaitu “Gerak Dasar Pencak Silat”, selain itu terdapat salah satu gambar gerak dasar pencak silat yang akan dipelajari pada materi variasi gerak dasae lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif.

b. Sampul depan

Gambar 6. Sampul Depan

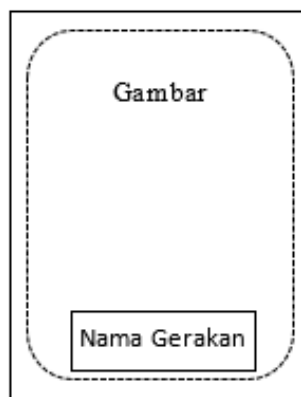


Sampul depan berisi judul media yaitu Gerak Dasar Pencak Silat, memuat berbagai materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat. Dibagian

sampul depan juga terdapat salah satu gerakan yang akan dipelajari pada materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat.

c. Kartu Gambar

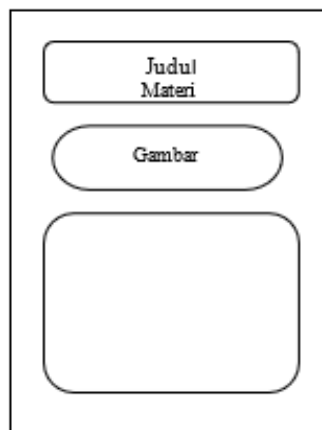
Gambar 7. Kartu Gambar



Kartu bergambar berisi nama gerakan, dan gambar gerakan variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat.

d. Buku Panduan

Gambar 8. Buku Panduan



Buku panduan ini dirancang sebagai sumber referensi untuk pengembangan media pembelajaran *flash card* yang berfokus pada variasi gerak dasar dalam pencak silat. Buku ini ditujukan untuk peserta didik kelas V SD, dengan tujuan untuk mempermudah guru maupun peserta didik dalam memperkenalkan dan memperdalam pemahaman mereka tentang gerakan dasar yang esensial dalam pencak silat.

3. Data Saran Perbaikan dari Ahli Materi dan Ahli Media

Ahli materi dan ahli media mencoba draf produk awal media pencak silat *flash card* dan kemudian memberikan penilaian serta saran perbaikan. Saran perbaikan tersebut digunakan sebagai pedoman untuk dilakukan revisi produk tahap awal media pencak silat *flash card*. Berikut merupakan daftar saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media:

a. Ahli Materi

- 1) Gerakan terlalu banyak dan sudah pada spesifikasi peserta didik di jenjang SMP. Sangat tepat jika untuk peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler pencak silat. Jadi untuk materi gerak dasar yang ada pada *flash card* dikurangi dan disesuaikan dengan CP dan ATP pembelajaran PJOK kelas V SD.

b. Ahli Media

- 1) Gambar pada media sudah bagus, namun perlu ditingkatkan kemenarikannya dengan warna-warni dan disesuaikan dengan peserta didik Sekolah Dasar.
- 2) Lengkapi buku pedoman dan bahan ajarnya.

4. Analisis Data Saran Perbaikan dari Ahli Materi dan Ahli Media

Saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media diatas menjadi pedoman untuk dilakukan revisi produk. Proses dari revisi produk yang berdasarkan saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

- a. Terdapat materi gerakan pencak silat yang diperbaiki, yang awalnya 23 gerakan menjadi 11 gerakan saja dengan menyesuaikan CP dan ATP pada pembelajaran PJOK kelas V SD.
- b. Pada tampilan *flash card* dengan satu warna saja disarankan untuk memfariasikan berbagai macam warna supaya menarik.
- c. Dengan saran dari ahli media yaitu melengkapi buku pedoman.

5. Revisi Draf Awal Produk

Analisis masukan saran dari ahli materi dan ahli media di atas menjadi pedoman peneliti untuk melakukan revisi draf awal produk. Berikut hasil revisi dari saran perbaikan ahli materi dan ahli media:

- a. Sesuai dengan saran perbaikan dari ahli materi tentang pengurangan gerak yang awalnya 23 gerakan menjadi 11 gerakan saja dengan menyesuaikan CP dan ATP pada pembelajaran PJOK kelas V SD.
- b. Peneliti melakukan revisi tampilan warna *flash card* ahli media sesuai dengan saran perbaikan dari ahli media.
- c. Peneliti membuat buku pedoman *flash card*.

6. Data Validasi Draf Produk Awal

Ahli materi dan ahli media melakukan penilaian validasi ahli. Validasi ahli dilakukan sebanyak dua kali dengan rincian yaitu validasi

pertama adalah validasi draf produk awal. Selanjutnya validasi yang kedua adalah validasi draf produk setelah dilakukan revisi produk berdasarkan saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media. Validasi yang kedua ini juga merupakan validasi ahli yang terakhir sebelum dilakukan pengujian produk pada pengguna dalam skala kecil.

Dalam validasi ahli menggunakan skala nilai berupa skala likert 1-5 dengan jumlah pernyataan ahli materi 10 item, dan validasi ahli media yang pertama 11 item. Berikut disajikan, tabel hasil validasi ahli materi tahap pertama, tabel hasil validasi ahli materi tahap kedua, tabel hasil validasi ahli media tahap pertama, dan tabel hasil validasi ahli media tahap kedua.

Tabel 8. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

No	Aspek Kelayakan	Jumlah Nilai	Rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Komponen Pembelajaran	19	3,8	76%	Layak
2.	Komponen materi	22	4,4	88%	Sangat Layak
Perolehan Akhir			4,1	82%	Sangat Layak

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

No	Aspek Kelayakan	Jumlah Nilai	Rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Komponen Pembelajaran	25	5	100%	Sangat Layak
2.	Komponen materi	25	5	100%	Sangat Layak
Perolehan Akhir			5	100%	Sangat Layak

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama

No	Aspek Kelayakan	Jumlah Nilai	Rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Fisik	18	4,5	90%	Sangat Layak
2.	Penggunaan Media	17	4,25	85%	Sangat Layak
3.	Bahasa	12	4	80%	Sangat Layak
Perolehan Akhir			4,25	85 %	Sangat Layak

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua

No	Aspek Kelayakan	Jumlah Nilai	Rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Fisik	19	4,75	95%	Sangat Layak
2.	Penggunaan Media	20	5	100%	Sangat Layak
3.	Bahasa	15	5	100%	Sangat Layak
Perolehan Akhir			5	98%	Sangat Layak

Skor validasi ahli materi maupun ahli media dalam melakukan validasi ahli terlihat mengalami kenaikan skor antara tahap pertama dan tahap kedua. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa produk media pembelajaran pencak silat *flash card* sudah layak digunakan dan dapat dilakukan uji coba skala kecil.

B. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan pada tingkat uji coba skala kecil. Uji coba produk dilakukan terhadap peserta didik kelas V SD pada tanggal 6 Maret 2025 dan 7 Maret 2025. Uji coba skala kecil dilakukan pada dua SD yaitu SD N Tlogoadi dan SD N Tirtoadi dengan jumlah uji coba pengguna peserta didik sebanyak 24 peserta didik yang masing-masing SD berjumlah 6 peserta didik putra dan 6 peserta didik putri. Peserta didik dipilih berdasarkan acak.

Pada uji skala kecil ini peserta didik bermain media pembelajaran pencak silat *flash card* ini di kelas karena bertepatan dengan bulan suci Ramadhan. Pada permainan media pembelajaran *flash card* ini dilakukan secara berkelompok dengan dipandu oleh peneliti dan guru PJOK. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok dan salah satu dari kelompok mereka ada yang menjadi *leader* untu mengambil *flash card* di depan dan memberikan *clue* atau ciri ciri

dari gerakan tersebut kepada anggotanya secara estafet. Anggota yang paling belakang menebak gerakan tersebut dan mempraktikannya dan dinilai oleh leader dari kelompok tersebut apakah gerakan itu benar ataupun tidak.

Uji coba skala kecil ini juga dibantu oleh guru PJOK untuk membantu mengkondisikan kelas dan juga mengoperasikan media pembelajaran serta memberikan penilaian terhadap media pembelajaran. Setelah permainan selesai, peserta didik dan guru melakukan pengisian angket penilaian kelayakan media pembelajaran. Dalam memberikan penilaian pada angket, peserta didik dibantu oleh pendamping dalam pengisian angket penilaian. Sedangkan guru melakukan pengisian angket secara mandiri beserta memberikan saran terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Dari dua sekolah yang telah melakukan uji coba skala kecil dengan media *flash card* dengan karakteristik lingkungan yang hampir sama yaitu di kecamatan Mlati, terdapat perbedaan pada antusias peserta didik. Yang mana pada SD N Tlogoadi peserta didik lebih sepele pada materi yang diberikan karena sudah pernah mendapatkan materi pencak silat pada pembelajaran PJOK. Selain itu, terdapat ekstrakurikuler beladiri karate sehingga tidak awam dengan gerakan pada beladiri khususnya pencak silat. Sedangkan pada SD Tirtoadi peserta didik sangat antusias menyambut materi baru yang belum pernah guru ajarkan sebelumnya yaitu materi pencak silat. Peserta didik SD Tirtoadi sangat senang dan ketagihan belajar sambil bermain dengan kartu yang peneliti buat yaitu *flash card*.

Dokumentasi dalam uji coba skala kecil ini didapatkan dengan menggunakan *smarphone* dan dihasilkan dokumentasi berupa foto, dan dokumentasi video. Dokumentasi foto dalam penelitian ini merupakan bukti fisik yang dilampirkan dalam penelitian yang menggambarkan bahwa telah dilaksanakannya uji coba skala kecil. Dokumentasi video merupakan bukti nyata bahwa telah dilakukan uji coba skala kecil dalam bentuk video.

Intrumen penilaian yang dinilai dalam validasi pengguna peserta didik dan guru terdapat 12 dan 10 point pernyataan dengan skala likert. Berikut hasil validasi pengguna (peserta didik) dan hasil validasi pengguna (guru).

Tabel 12. Hasil Validasi Pengguna (Peserta didik)

No	Aspek Kelayakan	Jumlah Nilai	Rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Efektivitas Media	236	4,9	98%	Sangat Baik
2.	Tujuan Pembelajaran	348	4,8	97%	Sangat Baik
3	Pemahaman Materi	113	4,7	94%	Sangat Baik
4.	Bahasa	118	4,9	98%	Sangat Baik
5.	Tampilan	350	4,9	97%	Sangat Baik
6.	Motivasi	238	4,9	99%	Sangat Baik
Perolehan Akhir			4,85	97%	Sangat Baik

Pada tabel Hasil respon Peserta Didik mendapatkan tanggapan yang bagus dan positif. Respon ini dinilai oleh peserta didik kelas V SD N Tlogoadi dan SD N Tirtoadi dengan kategori “Sangat Baik” semua. Pada aspek kelayakan terdapat empat nomor indikator yang masing-masing memperoleh rata-rata skor 4,9 dengan kategori “Sangat Baik” semua. Indikator tujuan pembelajaran memperoleh rata-rata skor 4,8 dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan pada butir indikator pemahaman materi memperoleh rata-rata skor 4,7 dengan kategori “Sangat Baik”.

Tabel 13. Hasil Validasi Pengguna (Guru)

No	Aspek Kelayakan	Jumlah Nilai	Rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Efektivitas Media	20	5	100%	Sangat Baik
2.	Tujuan Pembelajaran	10	5	100%	Sangat Baik
3	Pemahaman Materi	10	5	100%	Sangat Baik
4.	Bahasa	10	5	100%	Sangat Baik
5.	Tampilan	27	4,5	90%	Sangat Baik
6.	Motivasi	20	5	100%	Sangat Baik
Perolehan Akhir			4,9	98%	Sangat Baik

Pada tabel hasil respon pendidik mendapatkan tanggapan yang bagus dan positif. Respon ini dinilai oleh guru PJOK kelas V SD N Tlogoadi dan SD N Tirtoadi dengan kategori “Sangat Baik” semua. Pada aspek kelayakan terdapat lima nomor indikator yang masing-masing memperoleh rata-rata skor 5 dengan kategori “Sangat Baik” semua. Terdapat satu nomor butir indikator dengan masing-masing memperoleh rata-rata skor 4,5 dengan kategori “Sangat Baik”.

C. Revisi Produk

Tahap revisi produk atau perbaikan produk dilakukan berdasarkan komentar dan saran perbaikann oleh ahli materi, ahli media, pengguna (peserta didik), pengguna (guru) atau kendala yang dilihat oleh peneliti dalam uji coba skala kecil. Revisi produk dilakukan untuk lebih menyempurnakan media pembelajaran pencak silat *flash card* sehingga dapat lebih layak digunakan oleh peserta didik kelas V SD.

Dalam melakukan uji coba skala kecil pada sekolah kedua yaitu SD N Tirtoadi, peneliti melihat adanya kendala saat peserta didik sedang

mengoperasikan media tersebut, karena peserta didik belum pernah diberi materi pencak silat sebelumnya, sehingga peneliti berinisiatif untuk melakukan revisi produk pada buku panduan agar isi lebih lengkap dan dapat memudahkan guru dalam mengajar materi pencak silat dengan berbagai macam game dari *flash card*.

D. Kajian Produk Akhir

Produk akhir dari hasil pengembangan produk dan revisi produk media pembelajaran pencak silat *flash card* materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif ini dapat digunakan dimana saja. Produk akhir media pembelajaran pencak silat *flash card* materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif ini dapat dilihat pada lampiran 4.

Media pembelajaran pencak silat *flash card* materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif ini digunakan sebagai media pembelajaran saat materi pencak silat mata pelajaran PJOK kelas V SD. Dalam penggunaannya, guru menyiapkan media ini untuk pembelajaran. Kemudian guru menyiapkan media *flash card* yang akan digunakan. Letakkan media *flash card* secara acak dalam sebuah kotak yang berada jauh dari peserta didik. Selanjutnya guru membagi menjadi 4 kelompok. Setelah mendapatkan kelompok, salah satu anggota dari kelompok maju untuk mengambil *flash card* dan memperagakan gerakan apa yang ada pada kartu tersebut. Peserta didik lain yg menjadi teman kelompoknya mengamati dan menebak gerakan pada media *flash card* tersebut. Peserta didik bergantian antar kelompok sampai menghasilkan poin satu sama lain.

Produk akhir media pembelajaran pencak silat *flash card* memiliki keunggulan dan kekurangan. Keunggulan dan kekurangan produk media pembelajaran pencak silat *flash card* ini yaitu:

1. Keunggulan:

- a. Media ini dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja tanpa memakai sambungan internet
- b. Media ini dikemas dalam bentuk visual yang menarik peserta didik untuk menggunakannya.
- c. Terdapat gambar gerakan pencak silat oleh peneliti pada *flash card*.

2. Kekurangan:

- a. Materi dalam media ini tergolong sedikit sehingga perlu dikembangkan.
- b. Belum terdapat tampilan latihan soal yang diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat.

E. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan produk media *flash card* ini adalah sebagai berikut:

1. Uji coba hanya dilakukan sampai dengan tingkat uji coba skala kecil saja. Pada penelitian ini, hanya melakukan penelitian di dua sekolah pada satu kecamatan, yang memiliki karakteristik hampir sama.
2. Pada produk media *flash card* materi gerak dasar manipulatif tidak digambarkan dengan bantuan benda pada gerakan pukulan dan tendangan pencak silat.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Simpulan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan produk media pembelajaran pencak silat *flash card* untuk kelas 5 SD yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran pencak silat *flash card* dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan pembelajaran PJOK materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat peserta didik kelas V SD.

B. Saran Pemanfaatan Produk

1. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran ini dapat digunakan peserta didik untuk lebih memahami materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat. Media Pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk belajar mandiri di manapun dan kapanpun.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran pencak silat *flash card* ini dapat digunakan guru dalam pembelajaran PJOK materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat. Media ini juga dapat menjadi pemantik agar guru PJOK SD menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat dikembangkan lagi variasi permainannya sehingga tidak terlalu monoton. Media pembelajaran pencak silat *flash card* perlu dikembangkan lagi sasarannya tidak hanya untuk peserta didik kelas V SD sehingga kedepannya media ini dapat lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, R. D., dkk. (2019). Keefektifan model picture and picture berbantuan media flash card terhadap keterampilan menulis karangan. *International Journal of Elementary Education*, 3(1).
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan media pembelajaran flash card dalam keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2).
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Aryaguna, P. P. G., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2017). Tangkisan pencak silat dengan kartu bergambar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(2).
- Azwar, S. (2014). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Buttner, M. (2016). *Visual learning: The role of flash cards in education*. New York: Educational Publishing.
- Chu, Y., Chen, C., Wang, G., & Su, F. (2022). Pengaruh model pendidikan dalam pendidikan jasmani terhadap perilaku belajar peserta didik. *Frontiers in Psychology*, 13, 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.944507>
- Gandasari, M. F. (2019). Pengembangan model pembelajaran tematik pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 22–27. <https://doi.org/10.21831/jpji.v15i1.25489>
- Hendri, R. (2023). The effectiveness of flash cards in learning: A comprehensive review. *Journal of Educational Research*, 45(2), 123–135.
- Hendri, R. (2024). *Teknik dasar pencak silat untuk anak sekolah dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Indriana, R. (2020). Penggunaan flash card dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 45–56.
- IK Sudiana, N. S., & Spyanawati, N. L. P. (2023). *Keterampilan dasar pencak silat*. Google Buku.
- Irfandi, M. (2015). *Pengembangan model latihan sepak bola dan bola voli: Studi pada atlet putra-putri di Banda Aceh*. Yogyakarta: Deepublish.
- Iskandar, A. (2017). Upaya meningkatkan minat belajar pencak silat melalui bermain “Move Colour” peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Mesuji. Palembang: Universitas Bina Darma.

- Kusuma, S. N. (2024). Inovasi pembelajaran PJOK dengan teknologi digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 78–89.
- Maryanto, R. I. P., & Christmastianto, I. A. W. (2018). Penggunaan media flash card untuk meningkatkan pengenalan bentuk huruf peserta didik kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado. *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(3).
- Naite, I. (2021). Dampak keterlibatan orang tua terhadap prestasi akademik anak di Crescent International School, Bangkok, Thailand. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 690(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/690/1/012064>
- Nindiana, I. (2018). *Pengembangan media pembelajaran flash card berbasis grafis mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Novri, E. P., & A. (2020). Dasar-dasar pendidikan jasmani untuk guru sekolah dasar. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*. <http://eprints.uniska-bjm.ac.id/5823/1/B5%20DASAR%20PENDIDIKAN%20JASMANI%20GURU%20SD-1.pdf>
- Rahel, S. (2021). Designing effective flash cards for learning. *International Journal of Learning*, 15(3), 78–89.
- Rahman, A. (2023). *Pencak silat: Teknik dan strategi untuk peserta didik sekolah dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian pendidikan: Metode, pendekatan dan jenis*. Jakarta: Kencana.
- Sari, D. (2023). Gerak dasar dalam pencak silat: Panduan untuk guru dan peserta didik. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 12(2), 78–89.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R. (2017). *Media pembelajaran: Teori dan praktik*. Bandung: Alfabeta.
- Wati, L. (2023). Challenges in using flash cards for large groups. *Journal of Educational Technology*, 18(1), 34–42.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam media pembelajaran: Audio, audio-komputer, internet, interactive video*. Jakarta: Kata Pena.
- Widayati, Y. T. (2015). Aplikasi teknologi QR (Quick Response) Code implementasi yang universal. *Jurnal Komputaki*, 1(1), 85–100.

- Wijayanti, T. (2016). Pengembangan media games ular tangga ekonomi untuk meningkatkan minat belajar ekonomi kelas X SMAN 1 Sendayu (Skripsi, Pendidikan Ekonomi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yamin, M. (2016). *Desain pembelajaran berbasis tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zainuddin. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press.
- Zubaidillah, M. H., & Hasan. (2019). Pengaruh media kartu bergambar (flash card) terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab. *Jurnal Al Mi'yar*, 2(1), 41–55.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Universitas

SURAT IZIN PENELITIAN <https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>

 **KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
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 : B/1646/UN34.16/PT.01.04/2025 27 Februari 2025
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

Yth. SD N Tlogoadi
Jl. Kebon Agung No.354, Area Sawah, Tlogoadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55286

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

Nama : Efriza Fatichah
NIM : 21604221003
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Flash Card untuk Peserta Didik Sekolah Dasar
Waktu Penelitian : 6 - 25 Maret 2025

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.

 Dekan,

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP 19770218 200801 1 002

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

1 dari 1 27/02/2025, 09.15

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Universitas

SURAT IZIN PENELITIAN <https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>

 **KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
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 : B/1646/UN34.16/PT.01.04/2025 27 Februari 2025
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

Yth. SD N Tirtoadi
Janturan, Tirtoadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55287

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

Nama : Efriza Fatichah
NIM : 21604221003
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Flash Card untuk Peserta Didik Sekolah Dasar
Waktu Penelitian : 6 - 25 Maret 2025

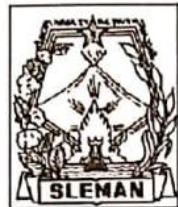
Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

 Dekan,
Or. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP 19770218 200801 1 002

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahrahan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

1 dari 1 27/02/2025, 09.14

Lampiran 2. Surat Keterangan telah melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TLOGOADI

ꦱꦺꦏꦺꦴꦭꦏꦺꦴꦩꦤ꧀ꦠꦭꦒꦺꦴꦢꦶ

Gandekan, Tlogoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta, 55286
Telepon (0274) 2882382, E-Mail : sdneritlogoadi@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 015/S.Ket/SD.Tlg/III/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : TASMIYAH, S.Pd.I
NIP : 19660420 198703 2 014
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Tlogoadi

Menerangkan bahwa :

Nama : Efriza Fatichah
Nomor Mahasiswa : 21604221003
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S1
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar – benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Tlogoadi pada tanggal 6 Maret 2025 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Flash Card untuk Peserta Didik Sekolah Dasar”

Demikian Surat Keterangan ini kami sampaikan untuk dapat di penggunaan sebagaimana mestinya.

Mlati, 7 Maret 2025
Kepala Sekolah

TASMIYAH, S.Pd.I
NIP. 19660420 198703 2 014

Lampiran 2. Surat Keterangan telah melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TIRTOADI
Sekolah Dasar Negeri Tirtoadi

Janturan, Tirtoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta, 55287
Telepon 081392881514 Email: Sdntirtoadi@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No. 385/KS.TIA/III/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SAPARINAH, S.Pd.SD.
NIP : 19720512 199111 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD NEGERI TIRTOADI

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : EFRIZA FATICHAH
Nomor Mahasiswa: 21604221003
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S1
Universitas : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Yang bersangkutan telah benar – benar melaksanakan penelitian di SD Negeri Tirtoadi Kapanewon Mlati Kabupaten Sleman pada tanggal 07 Maret 2025 dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Flash Card untuk Peserta Didik Sekolah Dasar."**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 07 Maret 2025
Kepala SD Negeri Tirtoadi

SAPARINAH, S.Pd.SD.
NIP. 19720512 199111 2 001

Lampiran 3. Instrumen Penelitian Ahli Materi

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Komponen pembelajaran	Materi yang disajikan dalam media <i>flash card</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP).					
		Materi yang disajikan dalam media <i>flash card</i> sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).					
		Materi yang disajikan dalam media <i>flash card</i> sesuai dengan Indikator pembelajaran.					
		Materi yang disajikan dalam media <i>flash card</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
		Materi yang dimuat dalam media <i>flash card</i> sesuai dengan tema pembelajaran materi aktivitas pembelajaran variasi pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat.					
2.	Komponen materi	Penyajian materi terorganisasi dengan baik.					
		Materi pada media <i>flash card</i> mudah dipahami oleh kelas peserta didik kelas V.					
		Materi yang dimuat jelas sesuai dengan judul media <i>flash card</i> .					
		Materi yang dimuat dapat menambah pemahaman Peserta didik.					
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia					

....,

Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP. 19731006200112 2 001

Lampiran 3. Instrumen Penelitian Ahli Materi

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN
AHLI MATERI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.

NIP : 19731006200112 2 001

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Efriza Fatichah

NIM : 21604221003

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran

Pencak Silat *Flash card* untuk Peserta Didik Sekolah Dasar

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA tersebut dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

Validator,

Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP. 19731006200112 2 001

Catatan:

☐ Beri tanda V

Lampiran 3. Instrumen Penelitian Ahli Materi

Hasil Validasi Instrumen Ahli Media

Nama Mahasiswa : Efriza Fatichah

NIM : 21604221003

Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat *Flash card*
untuk Peserta Didik Sekolah Dasar

No	Variabel	Saran/Tanggapan
1.		
2.		
3.		
4.		
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta,
Validator,

Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP. 19731006200112 2 001

Lampiran 4 . Instrumen Penelitian Ahli Media

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Fisik	Ukuran media <i>flash card</i> sesuai dengan ukuran standar kartu.					
		Ukuran huruf pada kartu dapat terbaca dengan jelas.					
		Warna yang ditampilkan pada media <i>flash card</i> menarik.					
		Gambar yang ditampilkan pada media <i>flash card</i> jelas.					
2.	Penggunaan media <i>flash card</i>	Media <i>flash card</i> baik digunakan dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik.					
		Media <i>flash card</i> baik digunakan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.					
		Media pembelajaran sederhana dan mudah saat pengoperasian.					
		Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja.					
3.	Bahasa	Bahasa dan kalimat yang digunakan baik dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.					
		Penyampaian materi pembelajaran menggunakan bahasa serta kalimat yang jelas dan benar.					
		Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami.					

.....,

Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP. 19731006200112 2 001

Lampiran 4. Instrumen Penelitian Ahli Media

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.

NIP : 19731006200112 2 001

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Efriza Fatichah

NIM : 21604221003

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran

Pencak Silat *Flash card* untuk Peserta Didik Sekolah Dasar

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA tersebut dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

Validator,

Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP. 19731006200112 2 001

Catatan:

- ☐ Beri tanda V

Lampiran 4. Instrumen Penelitian Ahli Media

Hasil Validasi Instrumen Ahli Media

Nama Mahasiswa : Efriza Fatichah

NIM : 21604221003

Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat *Flash card*
untuk Peserta Didik Sekolah Dasar

No	Variabel	Saran/Tanggapan
1.		
2.		
3.		
4.		
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta,
Validator,

Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP. 19731006200112 2 001

Lampiran 5. Instrumen Penelitian Pengguna (Peserta didik)

**ANGKET INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN
PENCAK SILAT *FLASH CARD* UNTUK PESERTA DIDIK**

Materi Pelajaran	: Gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat
Sasaran	: Peserta didik kelas V SD
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat <i>Flash card</i> untuk Peserta Didik Sekolah Dasar
Peneliti	: Efriza Fatichah/NIM: 21604221003

Petunjuk pengisian angket evaluasi media pencak silat *flash card*:

1. Dimohon tanggapan adik-adik mengenai media pembelajaran pencak silat *flash card* pada materi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat yang telah dilaksanakan oleh adik-adik.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan sesuai keterangan skor penilaian berikut:

1: Tidak baik	3: Cukup baik	5: Sangat baik
2: Kurang baik	4: Baik	
3. Apabila ada saran perbaikan untuk pembelajaran pencak silat *flash card*, adik-adik bisa sampaikan kepada peneliti/guru/rekan peneliti yang mendampingi adik-adik.

Keterangan:

1. Peneliti membacakan setiap point pernyataan kepada subjek
2. Subjek didampingi oleh peneliti/guru/rekan peneliti
3. Setiap butir pernyataan dibacakan oleh peneliti/guru/rekan peneliti untuk memudahkan subjek
4. Peneliti/guru/rekan peneliti membantu peserta didik mengisi penilaian sesuai dengan jawaban subjek

Lampiran 5. Instrumen Penelitian Pengguna (Peserta didik)

Apabila subjek memberi saran perbaikan, peneliti/guru/rekan peneliti membantu menuliskan saran perbaikan peserta didik di kolom masukan dan saran.

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	<i>Flash card</i> ini mudah digunakan					
2	<i>Flash card</i> ini dapat digunakan secara mandiri					
3	<i>Flash card</i> menambah semangat belajar saya					
4	Materi pada <i>flash card</i> ini mendorong keingintahuan					
5	Dengan menggunakan <i>flash card</i> ini dapat menambahkan minat belajar peserta didik.					
6	Materi mudah difahami.					
7	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.					
8	Tampilan <i>flash card</i> ini menarik.					
9	<i>Flash card</i> ini menggunakan huruf yang mudah dibaca					
10	<i>Flash card</i> ini petunjuk penggunaanya jelas					
11	Dengan adanya gambar di setiap materi dapat memberikan Motivasi untuk mempelajari materi					
12	Dengan menggunakan <i>flash card</i> ini dapat meningkatkan motivasi belajar.					

Lampiran 5. Instrumen Penelitian Pengguna (Peserta didik)

MASUKAN DAN SARAN:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....,

Peserta Didik

(.....)

Lampiran 6. Instrumen Penelitian Pengguna (Guru)

**ANGKET INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN
PENCAK SILAT *FLASH CARD* UNTUK GURU**

Materi Pelajaran : Gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat
Sasaran : Peserta didik kelas V SD
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat *Flash card* untuk Peserta Didik Sekolah Dasar
Peneliti : Efriza Fatichah/NIM: 21604221003

Petunjuk pengisian angket evaluasi media pencak silat *flash card*:

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan sesuai keterangan skor penilaian berikut
1: Tidak baik 3: Cukup baik 5: Sangat baik
2: Kurang baik 4: Baik
2. Setelah memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian, mohon memberikan keterangan untuk perbaikan pada butir yang dianggap perlu secara singkat dan jelas pada ruang yang disediakan. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis di kertas yang telah disediakan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

Lampiran 6. Instrumen Penelitian Pengguna (Guru)

No.	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Pembelajaran PJOK pada materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat sangat menunjang dengan adanya media pembelajaran <i>flash card</i>					
2.	Media <i>flash card</i> memudahkan dalam belajar PJOK pada materi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat					
3.	Penggunaan media <i>flash card</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai					
4.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					
5.	Media <i>flash card</i> menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami					
6.	Penampilan gambar pada media jelas dan mudah dipahami					
7.	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi					
8.	Penyajian gambar pada media tidak menimbulkan penafsiran ganda/ambigu bagi peserta didik					
9.	Media <i>flash card</i> dapat membuat peserta didik termotivasi dan minat untuk belajar					
10.	Penampilan media dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar					

Lampiran 6. Instrumen Penelitian Pengguna (Guru)

MASUKAN DAN SARAN:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN

Media pembelajaran ini dinyatakan: *)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Mohon melingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

.....,

Guru PJOK

(.....)
NIP.

Lampiran 7. Angket Validasi Ahli Materi Tahap 1

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Komponen pembelajaran	Materi yang disajikan dalam media <i>flash card</i> sesuai dengan Kompetensi Inti (KI).			✓		
		Materi yang disajikan dalam media <i>flash card</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).			✓		
		Materi yang disajikan dalam media <i>flash card</i> sesuai dengan Indikator pembelajaran.				✓	
		Materi yang disajikan dalam media <i>flash card</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
		Materi yang dimuat dalam media <i>flash card</i> sesuai dengan tema pembelajaran materi aktivitas pembelajaran variasi pola gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif pencak silat.				✓	
2.	Komponen materi	Penyajian materi terorganisasi dengan baik.				✓	
		Materi pada media flashcard mudah dipahami oleh kelas peserta didik kelas V.				✓	
		Materi yang dimuat jelas sesuai dengan judul media flashcard.					✓
		Materi yang dimuat dapat menambah pemahaman Peserta didik.				✓	
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia					✓

Yogyakarta, 19 Februari 2025

Jur

Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP. 19731006200112 2 001

Lampiran 8. Angket Validasi Ahli Materi Tahap 2

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Komponen pembelajaran	Materi yang disajikan dalam media <i>flash card</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP).					✓
		Materi yang disajikan dalam media <i>flash card</i> sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).					✓
		Materi yang disajikan dalam media <i>flash card</i> sesuai dengan Indikator pembelajaran.					✓
		Materi yang disajikan dalam media <i>flash card</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
		Materi yang dimuat dalam media <i>flash card</i> sesuai dengan tema pembelajaran materi aktivitas pembelajaran variasi pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat.					✓
2.	Komponen materi	Penyajian materi terorganisasi dengan baik.					✓
		Materi pada media flashcard mudah dipahami oleh kelas peserta didik kelas V.					✓
		Materi yang dimuat jelas sesuai dengan judul media flashcard.					✓
		Materi yang dimuat dapat menambah pemahaman Peserta didik.					✓
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia					✓

Yogyakarta, 29 Februari 2025

Nur

Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP. 19731006200112 2 001

Lampiran 8. Angket Validasi Ahli Materi Tahap 2

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN
AHLI MATERI**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.

NIP : 19731096200112 2 001

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa :

Nama : Efriza Fatichah

NIM : 21604221003

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat

Flash card untuk Peserta Didik Sekolah Dasar

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA tersebut dinyatakan:

☒ Layak digunakan untuk penelitian

☐ Layak digunakan dengan revisi

☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan
dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Februari 2025

Validator,

Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.

NIP. 19731006200112 2 001

Catatan:

Beri tanda V

Lampiran 8. Angket Validasi Ahli Materi Tahap 2

Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi

Nama Mahasiswa : Efriza Fatichah

NIM : 21604221003

Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Flashcard untuk Peserta Didik Sekolah Dasar

No	Variabel	Saran/Tanggapan
1.		Grap untuk Ugi celan
2.		
3.		
4.		
Komentar Umum/Lain-lain:		

Yogyakarta, 29 Februari 2025

Validator,



Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP. 19731006200112 2 001

Lampiran 9. Angket Validasi Ahli Media Tahap 1

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Fisik	Ukuran media <i>flash card</i> sesuai dengan ukuran standar kartu.					✓
		Ukuran huruf pada kartu dapat terbaca dengan jelas.					✓
		Warna yang ditampilkan pada media <i>flash card</i> menarik.			✓		
		Gambar yang ditampilkan pada media <i>flashcard</i> jelas.					✓
2.	Penggunaan media <i>flash card</i>	Media <i>flash card</i> baik digunakan dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik.				✓	
		Media <i>flash card</i> baik digunakan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.				✓	
		Media pembelajaran sederhana dan mudah saat pengoperasian.				✓	
		Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja.					✓
3.	Bahasa	Bahasa dan kalimat yang digunakan baik dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓	
		Penyampaian materi pembelajaran menggunakan bahasa serta kalimat yang jelas dan benar.				✓	
		Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami.				✓	

Yogyakarta, 19 Februari 2025

[Signature]

Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP. 19731006200112 2 001

Lampiran 10. Angket Validasi Ahli Media Tahap 2

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Fisik	Ukuran media <i>flash card</i> sesuai dengan ukuran standar kartu.					✓
		Ukuran huruf pada kartu dapat terbaca dengan jelas.					✓
		Warna yang ditampilkan pada media <i>flash card</i> menarik.				✓	
		Gambar yang ditampilkan pada media <i>flash card</i> jelas.					✓
2.	Penggunaan media <i>flash card</i>	Media <i>flash card</i> baik digunakan dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik.					✓
		Media <i>flash card</i> baik digunakan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.					✓
		Media pembelajaran sederhana dan mudah saat pengoperasian.					✓
		Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja.					✓
3.	Bahasa	Bahasa dan kalimat yang digunakan baik dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓	
		Penyampaian materi pembelajaran menggunakan bahasa serta kalimat yang jelas dan benar.				✓	
		Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami.				✓	

Yogyakarta, 29 Februari 2025



Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd
NIP. 19731006200112 2 001

Lampiran 10. Angket Validasi Ahli Media Tahap 2

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Nur Rohmah Muktiarni, M.Pd

NIP : 19731006200112 2 001

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa :

Nama : Efriza Fatchah

NIM : 21604221007

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat

Flash card untuk Peserta Didik Sekolah Dasar

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA tersebut dinyatakan

☒ Layak digunakan untuk penelitian

☐ Layak digunakan dengan revisi

☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan
dengan catatan dan saran perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 19 Februari 2025

Validator,



Dr. Nur Rohmah Muktiarni, M.Pd

NIP. 19731006200112 2 001

Catatan:

☐ Beri tanda V

Lampiran 10. Angket Validasi Ahli Media Tahap 2

Hasil Validasi Instrumen Ahli Media

Nama Mahasiswa : Efriza Fatichah

NIM : 21604221003

Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Flashcard untuk Peserta Didik Sekolah Dasar

No	Variabel	Saran/Tanggapan
1.		Lengkapi buku panduan
2.		
3.		
4.		
Komentar Umum/Lain-lain:		

Yogyakarta, 29 Februari 2025

Validator,



Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP. 19731006200112 2 001

Lampiran 11. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Peserta didik)

ABAM Agam

**ANGKET INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA
PEMBELAJARAN PENCAK SILAT FLASH CARD UNTUK
PESERTA DIDIK**

Materi Pelajaran : Gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat
Sasaran : Peserta didik kelas V SD
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat *Flash card* untuk Peserta Didik Sekolah Dasar
Peneliti : Efriza Fatichah / NIM : 21604221003

Petunjuk pengisian angket evaluasi media pencak silat *flash card* :

1. Dimohon tanggapan adik-adik mengenai media pembelajaran pencak silat *flash card* pada materi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat yang telah dilaksanakan oleh adik-adik.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan sesuai keterangan skor penilaian berikut:
1: Tidak baik 3: Cukup baik 5: Sangat baik
2: Kurang baik 4: Baik
3. Apabila ada saran perbaikan untuk pembelajaran pencak silat *flash card*, adik-adik bisa sampaikan kepada peneliti/guru/rekan peneliti yang mendampingi adik-adik.

Keterangan :

1. Peneliti membacakan setiap point pernyataan kepada subjek
2. Subjek didampingi oleh peneliti/guru/rekan peneliti
3. Setiap butir pernyataan dibacakan oleh peneliti/guru/rekan peneliti untuk memudahkan subjek
4. Peneliti/guru/rekan peneliti membantu siswa mengisi penilaian sesuai dengan jawaban subjek
5. Apabila subjek memberi saran perbaikan, peneliti/guru/rekan peneliti membantu menuliskan saran perbaikan siswa di kolom masukan dan saran.

Lampiran 11. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Peserta didik)

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	<i>Flash card</i> ini mudah digunakan					✓
2	<i>Flash card</i> ini dapat digunakan secara mandiri					✓
3	<i>Flash card</i> menambah semangat belajar saya					✓
4	Materi pada <i>flash card</i> ini mendorong keingintahuan					✓
5	Dengan menggunakan <i>flash card</i> ini dapat menambahkan minat belajar peserta didik.					✓
6	Materi mudah difahami.					✓
7	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.					✓
8	Tampilan <i>flash card</i> ini menarik.					✓
9	<i>Flash card</i> ini menggunakan huruf yang mudah dibaca					✓
10	<i>Flash card</i> ini petunjuk penggunaanya jelas					✓
11	Dengan adanya gambar di setiap materi dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi					✓
12	Dengan menggunakan <i>flash card</i> ini dapat meningkatkan motivasi belajar.					✓

Lampiran 11. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Peserta didik)

MASUKAN DAN SARAN:

~~Ada~~ Ada ekstra pakek silat: kalobisa

AGAM

Peserta Didik

()

Lampiran 11. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Peserta didik)

**ANGKET INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA
PEMBELAJARAN PENCAK SILAT FLASH CARD UNTUK
PESERTA DIDIK**

Materi Pelajaran : Gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat
Sasaran : Peserta didik kelas V SD
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat *Flash card* untuk Peserta Didik Sekolah Dasar
Peneliti : Efriza Fatichah / NIM : 21604221003

Petunjuk pengisian angket evaluasi media pencak silat *flash card* :

1. Dimohon tanggapan adik-adik mengenai media pembelajaran pencak silat *flash card* pada materi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat yang telah dilaksanakan oleh adik-adik.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan sesuai keterangan skor penilaian berikut:
1: Tidak baik 3: Cukup baik 5: Sangat baik
2: Kurang baik 4: Baik
3. Apabila ada saran perbaikan untuk pembelajaran pencak silat *flash card*, adik-adik bisa sampaikan kepada peneliti/guru/rekan peneliti yang mendampingi adik-adik.

Keterangan :

1. Peneliti membacakan setiap point pernyataan kepada subjek
2. Subjek didampingi oleh peneliti/guru/rekan peneliti
3. Setiap butir pernyataan dibacakan oleh peneliti/guru/rekan peneliti untuk memudahkan subjek
4. Peneliti/guru/rekan peneliti membantu siswa mengisi penilaian sesuai dengan jawaban subjek
5. Apabila subjek memberi saran perbaikan, peneliti/guru/rekan peneliti membantu menuliskan saran perbaikan siswa di kolom masukan dan saran.

Lampiran 11. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Peserta didik)

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	<i>Flash card</i> ini mudah digunakan					✓
2	<i>Flash card</i> ini dapat digunakan secara mandiri					✓
3	<i>Flash card</i> menambah semangat belajar saya					✓
4	Materi pada <i>flash card</i> ini mendorong keingintahuan				✓	
5	Dengan menggunakan <i>flash card</i> ini dapat menambahkan minat belajar peserta didik.					✓
6	Materi mudah difahami.				✓	
7	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.					✓
8	Tampilan <i>flash card</i> ini menarik.					✓
9	<i>Flash card</i> ini menggunakan huruf yang mudah dibaca					✓
10	<i>Flash card</i> ini petunjuk penggunaanya jelas					✓
11	Dengan adanya gambar di setiap materi dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi					✓
12	Dengan menggunakan <i>flash card</i> ini dapat meningkatkan motivasi belajar.					✓

Lampiran 11. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Peserta didik)

MASUKAN DAN SARAN:
aku ingin mengikuti ma pembelajaran
pencak silat dari guru


Peserta Didik

(Anisa Fitri-R...)

Lampiran 11. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Peserta didik)

**ANGKET INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA
PEMBELAJARAN PENCAK SILAT FLASH CARD UNTUK
PESERTA DIDIK**

Materi Pelajaran : Gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat
Sasaran : Peserta didik kelas V SD
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat *Flash card* untuk Peserta Didik Sekolah Dasar
Peneliti : Efriza Fatichah / NIM : 21604221003

Petunjuk pengisian angket evaluasi media pencak silat *flash card* :

1. Dimohon tanggapan adik-adik mengenai media pembelajaran pencak silat *flash card* pada materi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat yang telah dilaksanakan oleh adik-adik.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan sesuai keterangan skor penilaian berikut:
1: Tidak baik 3: Cukup baik 5: Sangat baik
2: Kurang baik 4: Baik
3. Apabila ada saran perbaikan untuk pembelajaran pencak silat *flash card*, adik-adik bisa sampaikan kepada peneliti/guru/rekan peneliti yang mendampingi adik-adik.

Keterangan :

1. Peneliti membacakan setiap point pernyataan kepada subjek
2. Subjek didampingi oleh peneliti/guru/rekan peneliti
3. Setiap butir pernyataan dibacakan oleh peneliti/guru/rekan peneliti untuk memudahkan subjek
4. Peneliti/guru/rekan peneliti membantu siswa mengisi penilaian sesuai dengan jawaban subjek
5. Apabila subjek memberi saran perbaikan, peneliti/guru/rekan peneliti membantu menuliskan saran perbaikan siswa di kolom masukan dan saran.

Lampiran 11. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Peserta didik)

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	<i>Flash card</i> ini mudah digunakan					✓
2	<i>Flash card</i> ini dapat digunakan secara mandiri					✓
3	<i>Flash card</i> menambah semangat belajar saya				✓	
4	Materi pada <i>flash card</i> ini mendorong keingintahuan					✓
5	Dengan menggunakan <i>flash card</i> ini dapat menambahkan minat belajar peserta didik.					✓
6	Materi mudah difahami.				✓	
7	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.				✓	
8	Tampilan <i>flash card</i> ini menarik.					✓
9	<i>Flash card</i> ini menggunakan huruf yang mudah dibaca					✓
10	<i>Flash card</i> ini petunjuk penggunaanya jelas				✓	
11	Dengan adanya gambar di setiap materi dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi					✓
12	Dengan menggunakan <i>flash card</i> ini dapat meningkatkan motivasi belajar.					✓

[illegible]

62

(Gib)² Dwi Prasetyo

Lampiran 11. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Peserta didik)

**ANGKET INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA
PEMBELAJARAN PENCAK SILAT FLASH CARD UNTUK
PESERTA DIDIK**

Materi Pelajaran : Gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat
Sasaran : Peserta didik kelas V SD
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat *Flash card* untuk Peserta Didik Sekolah Dasar
Peneliti : Efriza Fatichah / NIM : 21604221003

Petunjuk pengisian angket evaluasi media pencak silat *flash card* :

1. Dimohon tanggapan adik-adik mengenai media pembelajaran pencak silat *flash card* pada materi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat yang telah dilaksanakan oleh adik-adik.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan sesuai keterangan skor penilaian berikut:
1: Tidak baik 3: Cukup baik 5: Sangat baik
2: Kurang baik 4: Baik
3. Apabila ada saran perbaikan untuk pembelajaran pencak silat *flash card*, adik-adik bisa sampaikan kepada peneliti/guru/rekan peneliti yang mendampingi adik-adik.

Keterangan :

1. Peneliti membacakan setiap point pernyataan kepada subjek
2. Subjek didampingi oleh peneliti/guru/rekan peneliti
3. Setiap butir pernyataan dibacakan oleh peneliti/guru/rekan peneliti untuk memudahkan subjek
4. Peneliti/guru/rekan peneliti membantu siswa mengisi penilaian sesuai dengan jawaban subjek
5. Apabila subjek memberi saran perbaikan, peneliti/guru/rekan peneliti membantu menuliskan saran perbaikan siswa di kolom masukan dan saran.

Lampiran 11. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Peserta didik)

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	<i>Flash card</i> ini mudah digunakan					✓
2	<i>Flash card</i> ini dapat digunakan secara mandiri					✓
3	<i>Flash card</i> menambah semangat belajar saya				✓	
4	Materi pada <i>flash card</i> ini mendorong keingintahuan				✓	
5	Dengan menggunakan <i>flash card</i> ini dapat menambahkan minat belajar peserta didik.					✓
6	Materi mudah difahami.					✓
7	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.					✓
8	Tampilan <i>flash card</i> ini menarik.				✓	
9	<i>Flash card</i> ini menggunakan huruf yang mudah dibaca					✓
10	<i>Flash card</i> ini petunjuk penggunaanya jelas					✓
11	Dengan adanya gambar di setiap materi dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi					✓
12	Dengan menggunakan <i>flash card</i> ini dapat meningkatkan motivasi belajar.					✓

Lampiran 11. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Peserta didik)

MASUKAN DAN SARAN:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Peserta Didik

ym

(Petri.m.X.....)

Lampiran 12. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Guru)

**ANGKET INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA
PEMBELAJARAN PENCAK SILAT FLASH CARD UNTUK
GURU**

Materi Pelajaran : Gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat
Sasaran : Peserta didik kelas V SD
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat *Flash card* untuk Peserta Didik Sekolah Dasar
Peneliti : Efriza Fatichah / NIM : 21604221003

Petunjuk pengisian angket evaluasi media pencak silat *flash card*:

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan sesuai keterangan skor penilaian berikut
1: Tidak baik 3: Cukup baik 5: Sangat baik
2: Kurang baik 4: Baik
2. Setelah memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian, mohon memberikan keterangan untuk perbaikan pada butir yang dianggap perlu secara singkat dan jelas pada ruang yang disediakan. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis di kertas yang telah disediakan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

Lampiran 12. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Guru)

No.	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Pembelajaran PJOK pada materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat sangat menunjang dengan adanya media pembelajaran <i>flash card</i>					✓
2.	Media <i>flash card</i> memudahkan dalam belajar PJOK pada materi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat					✓
3.	Penggunaan media <i>flash card</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai					✓
4.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					✓
5.	Media flashcard menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami					✓
6.	Penampilan gambar pada media jelas dan mudah dipahami				✓	
7.	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi					✓
8.	Penyajian gambar pada media tidak menimbulkan penafsiran ganda/ambigu bagi peserta didik				✓	
9.	Media flashcard dapat membuat peserta didik termotivasi dan minat untuk belajar					✓
10.	Penampilan media dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar					✓

Lampiran 12. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Guru)

MASUKAN DAN SARAN:

Jumlah kartu/gambar diperbanyak untuk
memudahkan siswa menyawit lebih jelas

KESIMPULAN

Media pembelajaran ini dinyatakan : *)

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Mohon melingkari nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/ Ibu.

Sleman, 6 Maret 2025

Guru PJOK

(Feza Shidiq)
NIP.

Lampiran 12. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Guru)

**ANGKET INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA
PEMBELAJARAN PENCAK SILAT FLASH CARD UNTUK
GURU**

Materi Pelajaran : Gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif pada beladiri pencak silat
Sasaran : Peserta didik kelas V SD
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat *Flash card* untuk Peserta Didik Sekolah Dasar
Peneliti : Efriza Fatichah / NIM : 21604221003

Petunjuk pengisian angket evaluasi media pencak silat *flash card*:

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan sesuai keterangan skor penilaian berikut
1: Tidak baik 3: Cukup baik 5: Sangat baik
2: Kurang baik 4: Baik
2. Setelah memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian, mohon memberikan keterangan untuk perbaikan pada butir yang dianggap perlu secara singkat dan jelas pada ruang yang disediakan. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis di kertas yang telah disediakan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

Lampiran 12. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Guru)

No.	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Pembelajaran PIOK pada materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat sangat menunjang dengan adanya media pembelajaran <i>flash card</i>					✓
2	Media <i>flash card</i> memudahkan dalam belajar PIOK pada materi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat					✓
3	Penggunaan media <i>flash card</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai					✓
4	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					✓
5	Media flashcard menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami					✓
6	Penampilan gambar pada media jelas dan mudah dipahami					✓
7	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi					✓
8	Penyajian gambar pada media tidak menimbulkan penafsiran ganda ambigu bagi peserta didik				✓	
9	Media flashcard dapat membuat peserta didik termotivasi dan minat untuk belajar					✓
10	Penampilan media dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar					✓

Lampiran 12. Angket Uji Skala Kecil Validasi Pengguna (Guru)

MASUKAN DAN SARAN:

...Sangat bagus... Sangat inspiratif dan menambah
metode pembelajaran bagi guru

KESIMPULAN

Media pembelajaran ini dinyatakan : *)

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Mohon melingkari nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/ Ibu.

Guru PJOK

(ARTHA. MULIANA. A.)

NIP. 1980 1129 2022 2 11012

Lampiran 13. Data Hasil Uji Pengguna (Peserta didik)

DATA HASIL UJI PENGGUNA (PESERTA DIDIK)

N0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	$\sum x$	$\sum xi$	%
1	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	57	60	95%
2	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	58	60	97%
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100%
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100%
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100%
6	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	58	60	97%
7	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	56	60	93%
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100%
9	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	59	60	98%
10	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	59	60	98%
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100%
12	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59	60	98%
13	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	56	60	93%
14	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	56	60	93%
15	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	59	60	98%
16	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	56	60	93%
17	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	58	60	97%
18	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	58	60	97%
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100%
20	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	58	60	97%
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	59	60	98%
22	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	59	60	98%
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100%
24	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	58	60	97%
$\sum x$	120	116	115	115	118	113	118	117	119	114	118	120	1403		
$\sum xi$	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	1440		
%	100%	97%	96%	96%	98%	94%	98%	98%	99%	95%	98%	100%	97%		

Lampiran 14. Data Hasil Uji Pengguna (Guru)

DATA HASIL UJI PENGGUNA (GURU)

Pengguna	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	$\sum x$	$\sum x_i$	%
Guru PJOK 1	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	48	50	96%
Guru PJOK 2	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	50	98%
$\sum x$	10	10	10	10	10	9	10	8	10	10	97		
$\sum x_i$	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100		
%	100%	100%	100%	100%	100%	90%	100%	80%	100%	100%	97%		

Lampiran 15. Pedoman Wawancara Studi Pendahuluan

No	Nomor Soal	Pertanyaan
1.	1	Apa kurikulum yang digunakan oleh bapak/ibu dalam proses pelaksanaan pembelajaran saat ini?
2.	2	Bagaimana karakteristik peserta didik kelas V SD pada saat pembelajaran PJOK?
3.	3	Bagaimana proses pembelajaran pencak silat pada materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada peserta didik kelas V?
4.	4	Pada pembelajaran PJOK materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat sumber belajar apa yang Bapak/Ibu gunakan?
5	5	Apakah terdapat hambatan/kendala ketika proses pembelajaran berlangsung pada pembelajaran pembelajaran pencak silat pada materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada peserta didik kelas V?
6	6	Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh Bapak/Ibu pembelajaran pencak silat pada materi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada peserta didik kelas V?

Lampiran 16. Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran PJOK SD
Kelas V

**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN
KESEHATAN
FASE C (KELAS V)**

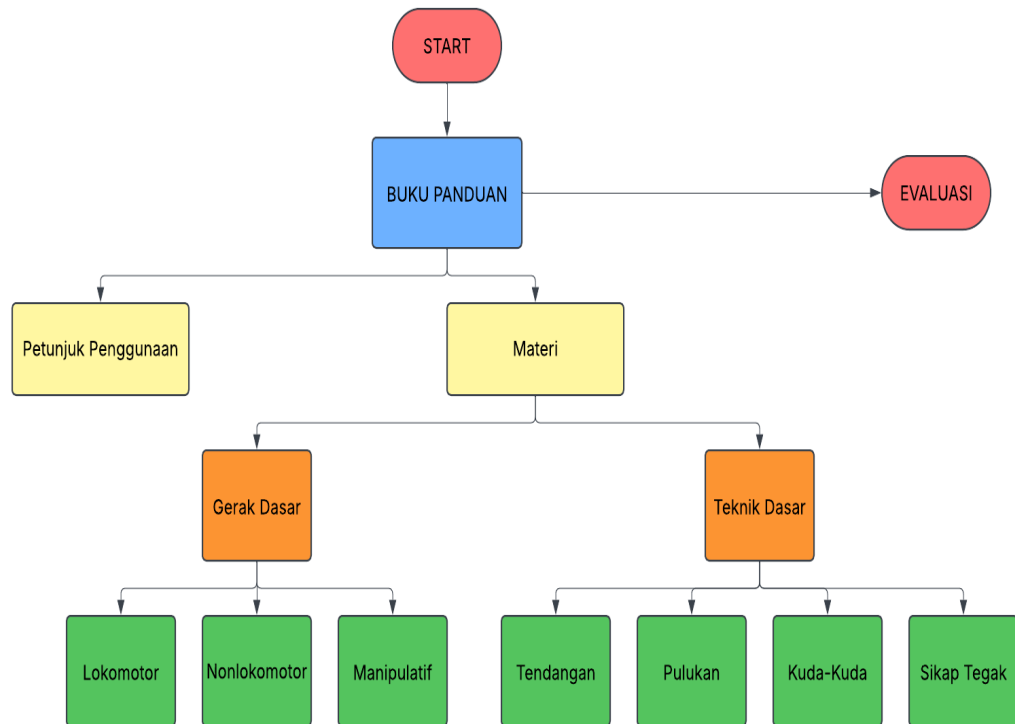
RASIONAL
Rasional Alur Tujuan Pembelajaran adalah rangkaian tujuan yang disusun secara logis pendapat urutan pembelajaran sejak awal hingga akhir suatu fase. Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dilaksanakan dengan menggunakan berbagai pendekatan, model, strategi, metode, gaya, dan teknik sesuai dengan karakteristik tugas gerak, peserta didik, dan lingkungan belajar. Semua itu diarahkan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah (keterampilan, pengetahuan, dan sikap) setiap peserta didik dengan menekankan pada kualitas kebugaran jasmani dan pembendaharaan gerak. Alur Tujuan Pembelajaran disusun berdasarkan metode pengurutan dari konten paling mudah ke konten paling sulit. Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran dilakukan berdasarkan pengalaman peserta didik pada fase C.
CAPAIAN PEMBELAJARAN
Pada akhir fase C, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan modifikasi berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak, dilandasi dengan penerapan konsep dan prinsip gerak yang benar, menerapkan konsep dan prinsip aktivitas untuk pengembangan kebugaran jasmani, serta pola perilaku hidup sehat, menunjukkan perilaku tanggung jawab personal dan sosial dalam jangka waktu yang lebih lama secara konsisten, serta meyakini nilai-nilai aktivitas jasmani.
ELEMEN KETERAMPILAN GERAK
Pada akhir fase C peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan modifikasi berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak berupa permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan olahraga air (kondisional).
Sub Elemen Keterampilan Pengembangan Pola Gerak Dasar
Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan variasi dan kombinasi berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas olahraga air (kondisional).

Lampiran 16. Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran PJOK SD Kelas V

Alur Tujuan Pembelajaran	Kata frasa Kunci/Topik konten dan Penjelasan Singkat	Indikator Penilaian	Profil Pelajar Pancasila	Glosarium
Mempraktikkan Variasi dan Kombinasi Aktivitas Pengembangan Pola Gerak Dasar				
1.4 Mempraktikkan berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam berbagai beladiri	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam berbagai beladiri diantaranya: 1) Pencak silat: kuda-kuda, pola langkah, pukulan, tendangan, tangkisan, elakan, dan hindaran dengan benar. 2) Karate: kuda-kuda, pukulan, tendangan, tangkisan, kihon, kata, dan komite dengan benar.	- Melakukan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam berbagai gerakan kuda-kuda, pola langkah, pukulan, tendangan, tangkisan, elakan, dan hindaran beladiri pencak silat. - Melakukan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam berbagai gerakan kuda-kuda, pukulan, tendangan, tangkisan, kihon, kata, dan komite beladiri karat	Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan dalam dalam Fase ini adalah dimensi Mandiri dan Gotong Royong.	- Profil Pelajar Pancasila adalah tujuan besar (atau bahkan misi) yang ingin diwujudkan melalui sistem pendidikan. Profil lulusan, dalam konteks ini adalah Profil Pelajar Pancasila, merupakan jawaban dari pertanyaan penting: “Karakter serta kemampuan esensial apa yang perlu dipelajari dan dikembangkan terus-menerus oleh setiap individu warga negara Indonesia, sejak pendidikan anak usia dini hingga mereka menamatkan sekolah menengah atas?” - Keterampilan gerak adalah gerakan-gerakan dasar dalam olahraga yang dilakukan dengan satu teknik, kemudian gerakan yang dilakukan secara efektif dan efisien untuk dapat menghasilkan hasil yang maksimal. Untuk menjadi seorang olahragawan diperlukan keterampilan gerak yang baik agar dapat mencapai prestasi. - Gerak dasar: Suatu pola gerakan yang mendasari suatu gerakan mulai dari

				kemampuan gerak yang sederhana hingga kemampuan gerak yang kompleks, seperti: gerak dasar manusia (berjalan, berlari, melompat, dan melempar). • Gerak lokomotor: Gerakan berpindah tempat dimana bagian tubuh tertentu saja yang digerakkan, seperti: berjalan, berlari, dan melompat. • Gerak nonlokomotor: Gerakan yang tidak berpindah tempat, dimana bagian tubuh tertentu saja yang digerakkan, seperti: mendorong, menarik, menekuk, dan memutar. • Gerak manipulatif: Gerakan dimana ada sesuatu yang digerakkan, seperti: melempar, menangkap, menyepak, dan lain sebagainya.
--	--	--	--	---

Lampiran 17. *Flowchart Media*



Lampiran 18. Tampilan Produk Akhir



Lampiran 19. Buku Panduan



Pendahuluan

Media belajar merupakan sarana penyampai pesan (bahan pembelajaran) yang dapat mengandung perhatian, minat, pikiran, dan perasaan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mertu dalam Sumharsono, 2017). Media bisa dibuat dengan mudah melalui pemanfaatan teknologi berupa aplikasi desain grafis seperti Canva. Media yang dibuat dapat berupa poster, puzzle, dan kartu bergambar atau flashcard.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek keagresan jasmani, keterampilan gerak, berpikir kritis, sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengakuan lingkungan bersih melalui jasmani (Lemendikbud, 2017).

Flashcard adalah kartu yang berisi informasi atau gambar yang digunakan untuk membantu anak belajar dan mengingat konsep-konsep penting (Filsoofi & Hariyanto, 2020). Penggunaan flashcard membantu anak mengatasi kemampuan membaca, mengingat informasi, dan mengembangkan pemahaman terhadap berbagai mata pelajaran (What & Clearinghouse, 2018). Salah satu teori yang mendukung penggunaan kartu flash adalah teori kognitif yang menekankan pentingnya memori jangka pendek dalam pembelajaran. Flashcard memungkinkan perpindahan informasi dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang, sehingga meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat dan menerapkan prinsip-prinsip permainan (Cenat, 2020).

Flash card Pencak Silat adalah media belajar yang tepat digunakan untuk menunjang pemahaman peserta didik dalam menguasai gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif pada beladiri pencak silat khususnya untuk peserta didik kelas V SD, sebagai upaya awal untuk bisa menguasai budaya Pencak silat merupakan warisan budaya Indonesia yang kaya akan nilai-nilai tradisional, kedisiplinan, dan kebugaran fisik (IK Sudana, 2023). Pencak silat, seni bela diri tradisional yang sarat dengan nilai-nilai luhur, telah menjadi bagian integral dari sejarah panjang Indonesia. Pencak silat tidak hanya mengajarkan kemampuan fisik dan

4

A. Mengenal Variasi Gerak Dasar Locomotor, Non lokomotor, dan Manipulatif pada Beladiri Pencak Silat

Gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang melibatkan perpindahan posisi tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Dalam pencak silat, gerakan ini mencakup langkah-langkah seperti berjalan, berlari, melompat, dan melangkah. Menurut Sari (2023), Gerak dasar non-lokomotor adalah gerakan yang dilakukan tanpa mengubah posisi tubuh secara signifikan. Dalam pencak silat, gerakan ini mencakup gerakan seperti membungkuk, memutar, dan mengangkat. Menurut Hendri (2014), gerak non-lokomotor penting untuk meningkatkan fleksibilitas dan keseimbangan siswa. Gerak dasar manipulatif adalah gerakan yang melibatkan penggunaan bagian tubuh untuk menggunakan objek, seperti tangan dan kaki. Dalam pencak silat, gerakan ini mencakup teknik-teknik seperti pukulan, tendangan, dan tangkisan. Macam-macam gerak dasar pencak silat untuk peserta didik kelas V SD :

1. Kuda-kuda

Kuda-kuda adalah teknik yang memperlihatkan sikap dari kedua kaki dalam keadaan statis. Teknik ini digunakan untuk mendukung sikap pasang pencak silat. Kuda-kuda juga digunakan sebagai latihan dasar Pencak Silat untuk memperkuat otot-otot kaki. Otot yang dominan dalam melakukan kuda-kuda adalah *quadriceps femoris* dan *hamstring*.

Ditinjau dari bentuknya, kuda-kuda dapat diklasifikasikan menjadi 4 jenis yaitu:

a) Kuda-kuda depan

Kuda-kuda depan yakni kuda-kuda dengan sikap salah satu kaki berada di depan, sedangkan kaki lainnya di belakang dan berat ditopang oleh kaki depan. (Posisi membentuk sudut = 30 derajat)

b) Kuda-kuda belakang

Kuda-kuda belakang yakni kuda-kuda dengan sikap salah satu kaki berada di depan, sedangkan kaki lainnya berada di belakang dan berat badan ditopang oleh kaki belakang. (Posisi telapak kaki depan lurus dan telapak kaki belakang membentuk sudut = 60 derajat)

c) Kuda-kuda tengah

6

B. Cara Memainkan Flash card Pencak Silat

Dalam menggunakan sebuah media pembelajaran diperlukan langkah- langkah penggunaan media pembelajaran. Maka langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *flashcard* sebagai berikut:

1. Kartu-kartu yang telah disusun dipangkas setinggi dada dan menghadap ke peserta didik.
2. Catur kartu satu per satu setelah pendidik selesai mengartikan.
3. Berikan kartu-kartu yang telah ditayangkan tersebut kepada peserta didik yang dekat dengan guru. Mintalah peserta didik untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diturunkan kepada peserta didik lain hingga semua peserta didik mengamati.

4. Jika sejalan menggunakan cara permainan: (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari peserta didik; (b) simpakan peserta didik yang akan beres; (c) pendidik memutarakan peserta didik untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah; (d) setelah mendapatkan kartu tersebut peserta didik kembali ke tempat semula; (e) peserta didik melanjutkan ke kartu tersebut.

Jadi, langkah-langkah penggunaan media *Flash card* dalam pembelajaran variasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif ialah sebagai berikut:

1. Simpakan media *flashcard* yang akan digunakan.
2. Letakkan media *flashcard* secara acak dalam sebuah kotak yang berada jauh dari peserta didik.
3. Pendidik membagi menjadi 4 kelompok.
4. Setelah mendapatkan kelompok, salah satu anggota dari kelompok maju untuk mengambil *flashcard* dan mengungkapkan gerakan apa yang ada pada kartu tersebut.
5. Peserta didik lain yg menjadi teman kelompoknya mengamati dan menebak Gerakan pada media *flashcard* tersebut.
6. Peserta didik bergantian antar kelompok sampai menghasilkan poin satu sama lain

9

Lampiran 20. Dokumentasi Uji Coba Skala Kecil

