

Penggunaan Aplikasi Pencak Silatku Sebagai Peningkatan Keterampilan

Using the Pencak Silatku Application to Improve Skills

Eka Narima Ricky

^{1,2,3}Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

ekanarima20@gmail.com

*corresponding author

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui hasil keterampilan siswa materi pencak silat menggunakan aplikasi pencak silatku 2) mengetahui efektifitas aplikasi pencak silatku untuk peningkatan motivasi siswa. Untuk hasil akhir keterampilan dari nilai siswa memperoleh skor 78 maka disimpulkan hasil keterampilan meningkat sebagai media pembelajaran PJOK materi pencak silat. Kemudian hasil efektifitas aplikasi pencak silatku untuk peningkatan motivasi kepada 34 siswa pengujian yang terakhir mendapatkan skor responden sebelum (*pre-test*) 88,2% dan sesudah (*pos-test*) 92,2% maka dapat disimpulkan hasil motivasi dan minat siswa mengalami peningkatan yang signifikan. **Kata Kunci:** Aplikasi Pencak Silatku, Pembelajaran PJOK, Media

*This research aims to 1) determine the results of students' skills in pencak silat material using the pencak silatku application 2) determine the effectiveness of the pencak silat application for increasing student motivation. For the final skills result, the student's score was 78, so it was concluded that the skill results had increased as a medium for learning PJOK pencak silat material. Then the results of the effectiveness of the pencak silatku application for increasing motivation for the 34 students in the final test obtained a respondent score before (*pre-test*) 88.2% and after (*post-test*) 92.2%, so it can be concluded that the results of student motivation and interest have increased significantly. significant. **Keywords:** Pencak Silatku Application, PJOK Learning, Media, Tarl*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam pembelajaran terus berlangsung seiring berjalannya waktu, dengan perubahan yang juga terjadi pada bahan belajar. Teknologi perangkat *Android* semakin berkembang, mengubah cara bahan belajar digunakan dalam konteks pendidikan. Media cetak seperti buku masih menjadi salah satu bentuk bahan belajar yang umum digunakan dalam dunia pendidikan. (Sutiasih & Saputri, 2019) *Android* pada perkembangan zaman sekarang sudah sesuai pada proses pembelajaran yang ada sekarang ini dan dapat diharapkan bisa menghasilkan media yang sangat mendukung pembelajaran yang mandiri bagi siswa. Aplikasi Pencak Silatku adalah sebuah aplikasi pembelajaran PJOK Materi pencak silat berbasis android yang bisa didownload di *google playstore* (Ricky et al., 2021) Pencak silat merupakan seni beladiri yang merupakan bagian dalam kebudayaan tradisional bangsa Indonesia. (Putranto & Maulana, 2018) dapat diketahui olahraga pencak silat tidak hanya di bidang prestasi saja namun pencak silat juga masuk ke dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. SMP Negeri 20 Semarang merupakan salah satu sekolah menengah

pertama yang dalam pembelajaran dan sarana prasarana olahraga cukup memadai terutama pada mata pelajaran PJOK.

Teknologi Informasi (TI) merujuk pada pemanfaatan komputer, HP, perangkat lunak, jaringan komunikasi, serta sistem elektronik guna melakukan pemrosesan, penyimpanan, pengiriman, dan pengelolaan informasi. (Anshori, 2018) Teknologi Informasi telah mendorong terjadinya banyak perubahan, termasuk dalam bidang pendidikan yang melahirkan konsep *e-learning*. Dengan *e-learning*, pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan TI telah melibatkan beragam teknologi, system dan aplikasi untuk mengelola data dalam berbagai bentuk.

Media pembelajaran dapat berupa media cetak seperti buku dan majalah, media visual seperti gambar dan diagram, media audio seperti rekaman suara, dan media digital seperti video, presentasi multimedia, dan perangkat lunak pembelajaran interaktif. (Harsiwi & Arini, 2020) media pembelajaran sebagai alat bantu ketika mengajar, karena fungsi dari media pembelajaran tersebut di samping sebagai alat bantu pengajaran juga sebagai salah satu dari sekian banyak cara agar peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar yang terlaksana di dalam kelas.

Pencak Silat adalah bela diri asli dari negara Indonesia dengan beragam budaya dan filosofinya. (Sucipto et al., 2021). Pencak Silat adalah bagian penting dari warisan budaya Nusantara yang perlu dijaga kelestariannya. Terdapat minat yang tinggi dari masyarakat untuk mempelajari seni bela diri ini. Pesilat perlu memiliki daya ingat yang kuat dalam proses latihan mereka agar dapat mengingat setiap gerakan yang ada dalam Pencak Silat.

Pencak Silatku adalah media pembelajaran berbasis *PC* dan *Android* sebagai media pembelajaran PJOK materi pencak silat. Pencak Silatku menurut (Ricky et al., 2021) sebuah aplikasi pencak silat yang ditujukan bagi pelajar sebagai media pembelajaran PJOK materi pencak silat untuk peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut (Hasanah et al., 2022) mengemukakan pendapat karakter terbentuk dari proses pembelajaran yang dilaluinya. Karakteristik peserta didik dapat memengaruhi tingkat kesuksesan dalam pembelajaran. Pengamatan karakter peserta didik dapat dilihat oleh guru/pelatih dari kebiasaan, perilaku, sifat, sikap, dan lain sebagainya yang dilakukan anak dilingkungan sekolah. Kelas VIII E adalah kelas dimana terkenal aktif/ bandel menurut bapak & ibu guru ppl ppg prajabatan 2023 di SMP N 20 Semarang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penilaian tindakan kelas atau istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR) merupakan pengembangan dari penelitian tindakan (*action research*). Menurut (Azizah, 2021) penelitian tindakan kelas merupakan usaha guru sebagai pendidik dalam rangka meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab pendidik dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan proses berpikir secara sistematis dan empiris dalam upaya menyelesaikan suatu masalah dalam suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Penelitian tindakan dapat menjadi jembatan antara kesenjangan teori dan praktek pendidikan.

Menurut Arikunto dalam (Annury, 2019) penelitian tindakan kelas merupakan suatu yang dicermati terhadap kegiatan belajar melalui tindakan, yang sengaja dimunculkan secara bersama dan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian tindakan kelas memiliki ciri khusus yaitu dengan adanya tindakan (*action*) yang nyata dan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang memiliki tujuan untuk memecahkan permasalahan praktis (Nursehah & Rahmadini, 2021)

PTK terdiri dari tiga kata inti, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Dari penggabungan tiga kata tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu pembelajaran di kelas. Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti secara reflektif. dapat menganalisis terhadap apa yang telah dilakukan di kelas. Arikunto dalam (Ananda, 2019) mengemukakan bahwa PTK secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Tahap penelitian

Prosedur penelitian Arikunto dalam (Ananda, 2019) mengemukakan bahwa PTK secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Rancangan Siklus I dan II

- a. Tahap Perencanaan, Guru membuat modul ajar materi teknik dasar pencak silat kelas, Peneliti menyusun lembar penilaian dan hasil pembelajaran, Peneliti menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam pembelajaran, Penyiapan tempat penelitian, Penetapan alokasi waktu pelaksanaan, Membuat instrument lembar observasi dan Membuat lembar evaluasi pembelajaran.
- b. Tahap Pelaksanaan, Pada tahap siklus 1 siswa diberikan treatment sesuai dengan modul ajar dimana para peserta didik berdiskusi dan merancang program atau materi

yang telah diberikan kemudian diberikan permasalahan mempraktikkan Teknik dasar pencak silat sebisanya tanpa dari arahan guru kemudian diberikan aplikasi pencak silatku tanpa arahan dari guru menggunakan metode *discovery learning* siklus 1 dan menggunakan metode TARL pada siklus 2 siswa kelas VIII E.

- c. Pengamatan Tindakan Membuat pedoman skor dalam bentuk table diambil berupa data keterampilan siswa nilai akhir rata-rata kelas dan responden motivasi dan minat 34 siswa.

Populasi dan sample/Sumber data

Populasi pada penelitian ini di buat untuk kelas VIII E SMP Negeri 20 Semarang Maka peneliti meminta izin kepada Guru PJOK Bapak Ali Waidi, S.Pd Untuk izin mengambil seluruh 34 siswa sebagai sample penelitian.

Teknik pengumpulan data

Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian PTK ini antara lain: Observasi secara langsung ditempat penelitian yaitu SM P Negeri 20 Semarang, wawancara (*interview*) dengan guru pengampu mata pelajaran PJOK Kelas VIII, lembar tes keterampilan dan lembar motivasi akhir siswa menggunakan *google from*.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa ceklis skor mengutip dari ebook pjok kelas VIII modul pencak silat hal 28 dan menggunakan *google from* berupa pertanyaan untuk mengukur tingkat motivasi dan minat siswa.

Analisis data

Teknik analisis data merupakan suatu metode untuk mengolah sebuah data menjadi informasi, sehingga data tersebut dapat dengan mudah dipahami. Analisis data menurut Sanjaya dalam (Muhamad et al., 2019) adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data yang memiliki tujuan untuk mendudukan informasi sesuai dengan fungsinya, sehingga memiliki makna yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam menganalisis data-data yang diperoleh dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

Setiap indikator diolah menggunakan rumus dari (*PJOK Kelas VIII | Modul 4 | Pencak Silat I, n.d.*)

$$SP/6 \times 100$$

Skor Sedang jika : Hanya 2 kriteria teknik yang dilakukan secara benar.

Skor Kurang jika : Hanya 1 kriteria teknik yang dilakukan secara benar.

Pengolahan skor

Skor maksimum : 6

Skor perolehan: SP

Nilai keterampilan yang diperoleh siswa : $SP/6 \times 100$

Contoh indikator teknik dasar pukulan dalam pencak silat siswa memperoleh

skor 5 = SP

$5/6 \times 100 = 83,3$

Kemudian setiap indikator dijumlahkan dan di bagi 4 agar mengetahui nilai akhir rata' keterampilan.

Indikator Kuda-kuda = Kk

Indikator Tangkisan = T

Indikator Pukulan = P

Indikator tendangan = t

Nilai rata'' = Nr

Menggunakan rumus $\frac{Kk+T+P+t}{4} = Nr$

4

Untuk menentukan ketuntasan belajar, maka dilakukan penskoran dan standar keberhasilan belajar. Menurut (Fahlevi, 2022) Sistem pendidikan jasmani dengan menggunakan sistem belajar tuntas (*mastery learning*), yaitu peserta didik berhasil jika mencapai nilai kkm 75 penguasaan materi sehingga indikator pencapaian penguasaan dalam penelitian ditentukan pada materi secara klasikal 75 Apabila pencapaian ketuntasan klasikal minimal 75 sudah tercapai, maka penelitian dihentikan.

Kemudian untuk mengukur tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran pjok materi teknik dasar pencak silat siswa mengisi form menggunakan *google form* dengan pilihan ya dan tidak dari jumlah 34 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rumusan masalah pada artikel ini ada 2 yaitu apakah aplikasi pencak silatku bisa meningkatkan keterampilan siswa sebagai media pembelajaran PJOK di SMP Negeri 20 Semarang? dan juga bagaimana hasil motivasi minat siswa kelas VIII E SMP Negeri 20 Semarang pada mata pelajaran PJOK materi pencak silat.

Hasil

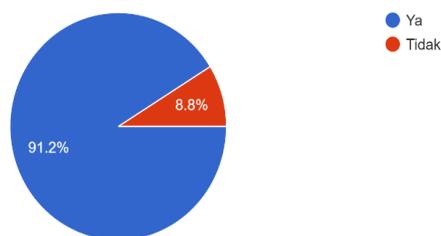
Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penilaian tindakan kelas atau istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research (CAR)* merupakan

pengembangan dari penelitian tindakan (*action research*). Dengan empat tahapan yang dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Tabel 1. Hasil Siklus II

No Absen	Nilai Akhir Siswa	Kategori
1	78,25	LULUS
2	83,25	LULUS
3	79	LULUS
4	82	LULUS
5	80	LULUS
6	80,75	LULUS
7	80	LULUS
8	68,75	TIDAK LULUS
9	76,25	LULUS
10	71,25	TIDAK LULUS
11	80,75	LULUS
12	83,75	LULUS
13	79,75	LULUS
14	69,25	TIDAK LULUS
15	85	LULUS
16	75	LULUS
17	77,5	LULUS
18	85	LULUS
19	81,25	LULUS
20	80	LULUS
21	76,25	LULUS
22	80	LULUS
23	81,75	LULUS
24	75,75	LULUS
25	83,75	LULUS
26	78,75	LULUS
27	80,75	LULUS
28	76,25	LULUS
29	75,75	LULUS
30	77,5	LULUS
31	75	LULUS
32	68,75	TIDAK LULUS
33	78	LULUS
34	83,75	LULUS
Nilai rata-rata	78,4	30 SISWA

Apakah kalian senang dan termotivasi untuk belajar bela diri pencak silat? Lagi
34 responses



Hasil akhir motivasi siswa sesudah menggunakan aplikasi pencak silatku diperoleh dari respon siswa menggunakan *google form*, diagram menunjukkan 31 dari 34 siswa menunjukkan sudah termotivasi dan berminat untuk belajar kembali.

Gambar 1. Diagram hasil motivasi 34 siswa sesudah menggunakan aplikasi

Pembahasan

Hasil dari penelitian PTK ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam materi pencak silat sebagai media pembelajaran PJOK berbasis *android*. Produk media pembelajaran ini dibuat dan dirancang sendiri oleh peneliti, dengan tujuan dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pencak silat pembelajaran PJOK dan juga sebagai sumber belajar mandiri yang sewaktu-waktu dapat digunakan oleh siswa di luar sekolah. Hal itu sejalan dengan penelitian oleh (Kudiasanti, 2017) bahwa dengan menggunakan *smarthphone android* dalam penggunaannya tergolong lebih mudah karena telah disesuaikan dengan standar operasional pada aplikasi pada umumnya dan dapat digunakan sebagai penyampaian materi pembelajaran. Serta beberapa penelitian yang menyatakan bahwa guru PJOK harus mempunyai keterampilan mengajar yang kompleks, seperti bagaimana cara meramu metode pembelajaran, memanfaatkan sarana-prasarana, dan media pembelajaran yang tersedia (Rahmawati & Suryadi, 2019).

Pengembangan ini melalui tiga fase yaitu yang pertama pra siklus dimana peneliti mengamati dan mencari permasalahan, kemudian yang kedua yaitu siklus 1 dimana peneliti memberikan pembelajaran pencak silat sebelum menggunakan aplikasi pencak silatku dan pada fase terakhir siklus 2 peneliti menggunakan aplikasi pencak silatku sebagai media dan juga merevisi model pembelajarannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I dan siklus II, implementasi skenario pembelajaran menggunakan aplikasi Pencak Silatku dengan pendekatan discovery learning pada siklus I dan pendekatan TARK pada siklus II meningkatkan kemampuan teknik dasar pencak silat siswa kelas VIII E SMP N 20 Semarang. Persentase kelulusan meningkat dari 50% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II, menunjukkan keberhasilan pendekatan TARK dan aplikasi Pencak Silatku. Meskipun demikian, beberapa siswa masih belum mencapai kriteria kelulusan, memerlukan perhatian lebih lanjut. Motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK materi teknik dasar pencak silat juga meningkat signifikan setelah menggunakan aplikasi Pencak Silatku, dari 88,2% menjadi 91,2%. Dari 34 responden siswa, aplikasi ini dapat dianggap sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran PJOK teknik dasar pencak silat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai mediapembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1).
- Kudiasanti, R. T. A. (2017). *Pengembangan Aplikasi Edukatif Berbasis Android dan Dekstop "Edcounting-App" sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI AK SMK Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017* (Universitas Negeri Yogyakarta). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta. Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/47615/>
- Putranto, D., & Maulana, E. P. W. (2018). Pengaruh media cardboard animated terhadap kemampuan teknik dasar tendangan T pada materi bela diri pencak silat siswa kelas X SMAN 1 Puding Besar. *SPARTA*, 1(1), 29–36. <https://doi.org/10.35438/sparta.v1i1.59>
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 49. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14954>
- Ricky, E. N., Hudah, M., & Widiyatmoko, F. A. (2021). Pengembangan aplikasi pembelajaran pencak silat berbasis multimedia. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 10(1), 40-52.
- Sutiasih, A. D., & Saputri, R. P. (2019). Pengembangan mobile learning berbasis android sebagai media pembelajaran organisasi arsitektur komputer. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 137–147. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27772>
- Sucipto, A., Adrian, Q. J., & Kencono, M. A. (2021). Martial art augmented reality book (arbook) sebagai media pembelajaran seni beladiri nusantara pencak silat. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(1), 40-45.
- Hasanah, A. H., Adha, M. M., & Mentari, A. (2022). Peran Guru Penggerak Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(10), 6-14.

- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22.
- Annury, M. N. (2019). Peningkatan kompetensi profesional guru melalui penelitian tindakan kelas. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama untuk Pemberdayaan*, 18(2), 177-194.
- Nursehah, U. (2021). Penerapan metode drill and practice untuk meningkatkan kreativitas siswa di SDIT enter kota Serang. *Jurnal Pelita Calistung*, 2(01), 73-82.
- Ananda, R. (2019). Penerapan metode mind mapping untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1-10.
- Wibowo, M. E. (2019). Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation. *Basic Education*, 8(4), 347-354.
- Modul Pendidikan Jasmani Kesehatan Olahraga & Kesehatan. (2022). Diambil dari <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/pjok-kelas-viii-modul-4/>
- Fahlevi, R. (2022). *Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Di SMAN 1 Teunom Aceh Jaya* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan).
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.