



Analysis of the Development of Pencak Silat Interactive Learning Media

**Rino Lusiyono Lucius¹⁾, Zusyah Porja Daryanto²⁾, Suriani Sari³⁾,
Ashadi Cahyadi⁴⁾**

Program Magister Pendidikan Jasmani
Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan
^{1,2,3,4}IKIP PGRI Pontianak

Email: ¹rinolusiono@gmail.com, ²porja.diah86@gmail.com, ³suriani.s@gmail.com,
⁴ashadi2913@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this article are to check out the results of the development of the Pencak Silat Interactive Learning Media. This includes an analysis of the journal's core, results of research, and the effectiveness of developments undertaken to improve the quality of learning in Pencak Silat. The design of this analysis is a literature search using the PICOS approach, which is then analyzed using critical appraisal analysis to find similarities and differences between these journals. Based on a literature review of 10 journals, we conclude that the quality of his Pencak Silat learning in both primary and secondary school is improved through Pencak Silat Interactive Learning Media using various applications or software used for effective learning can be attached. Improved. to a higher university.

Kata kunci: *Development, Interactive Media, Martial Arts*

Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pencak Silat

ABSTRAK

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah: Menjelaskan gambaran hasil pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pencak Silat yang meliputi analisis jurnal inti, hasil penelitian dan keefektifan pengembangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pencak Silat. Rancangan analisis ini adalah kajian pustaka dengan pendekatan PICOS yang dilanjutkan dengan analisis penilaian kritis untuk mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan antara jurnal-jurnal tersebut. Berdasarkan tinjauan literatur terhadap 10 (sepuluh) jurnal, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Pencak Silat efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pencak Silat di sekolah, sekolah menengah hingga Perguruan Tinggi.

Kata kunci: Pengembangan, Media Interaktif, Pencak Silat

© 2023 IKIP BUDI UTOMO MALANG

P-ISSN 2613-9421

E-ISSN 2654-8003

Info Artikel

Terkirim : 25 November 2022

Diterima : 04 Mei 2023

diterbitkan : 31 Mei 2023

✉ Alamat korespondensi: rinolusiono@gmail.com

IKIP PGRI Pontianak, Jl. Ampera No.88, Sungai Jawi, Kec. Pontianak Kota, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78116, Indonesia

PENDAHULUAN

Proses dalam pembelajaran tidak terfokus pada penyampaian materi semata melainkan dibutuhkan suatu konsep yang jelas, agar materi pembelajaran tersampaikan dengan baik dan jelas (Saputro & Wahyu, 2019). Belajar adalah upaya untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan berbagai nilai positif melalui pemanfaatan sumber belajar. Guru dan siswa berpartisipasi dalam pembelajaran, yaitu siswa sebagai pembelajar dan pendidik sebagai fasilitator. Hal terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya sebuah proses pembelajaran atau disebut juga learning process (Rohani, 2019)). Ketika mengajar mata pelajaran tertentu, guru harus mengetahui strategi pembelajaran yang berbeda-beda, tujuannya agar bahan/materi pelajaran tersebut dapat diajarkan secara efektif dan efisien (Anitah, 2013). Strategi pembelajaran tidak hanya terfokus pada tindakan prosedural, tetapi juga mencakup materi atau paket pembelajaran seperti bahan ajar dan lingkungan belajar (Anitah, 2013). Pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan, entah itu perkembangan berupa media maupun perkembangan berupa penemuan-penemuan baru dalam berbagai strategi atau metode. Seseorang selalu berusaha melakukan sesuatu yang dapat mendukung aktivitas dan mendorong perkembangan, baik dalam ranah kognitif maupun psikomotor (Suhairi & Arifin, 2022).

Media pembelajaran merupakan perantara atau penyampai pesan yang merangsang penerima pesan untuk dapat menggugah pikiran, perasaan, keinginan dan perhatian sehingga siswa merasa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Audie, 2019). Penggunaan media pembelajaran tidak sekedar mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi siswa, menjadikan pembelajaran di kelas lebih interaktif dan aktif, serta memberikan umpan balik kepada guru. dan siswa. Pemanfaatan lingkungan belajar juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Audie, 2019).

Gerak merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan area afektif, kognitif dan psikomotorik melalui penggunaan aktivitas fisik yang dilakukan secara sistematis (Ilin et al., 2022). Pencak silat merupakan bagian dari mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dan diintegrasikan ke

dalam kurikulum, melalui mata pelajaran PJOK mulai jenjang Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas/ sederajat. Saat belajar pencak silat, siswa dapat berlatih aktivitas fisik menggunakan berbagai teknik atau gerakan yang terdapat dalam pencak silat. Pencak Silat adalah budaya bangsa Indonesia yang diyakini keberadaannya sejak zaman prasejarah dengan sebutan dan gerakan yang berbeda-beda di tiap daerahnya (Diana et al., 2020). Teknik dasar yang wajib dikuasai dalam Pencak Silat diantaranya ialah; sikap pasang, pola langkah, serangan dan hindaran. Serangan pencak silat menggunakan dua yaitu pukulan dan tendangan. Pada pertandingan silat serangan yang paling sering digunakan adalah tendangan, sedangkan dalam pertandingan pencak silat biasanya pukulan hanya digunakan sesekali saja, penggunaan teknik ini dapat dijumpai hampir di setiap kompetisi pencak silat. Faktor penentu keberhasilan serangan pencak silat dipengaruhi beberapa faktor, antara lain adalah power tendangan dan intensitas latihan (Lucius & Daryanto, 2022).

Teknik tendangan terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain: tendangan depan, tendangan Jahitan, tendangan tajam, tendangan Pasca, tendangan Baji, tendangan T, tendangan Corong, tendangan C, tendangan putar. Namun tidak semua tendangan digunakan pada kompetisi (Lubis, 2014). Sementara itu (Nugroho, 2012) menjabarkan tendangan dibedakan menjadi empat yaitu: a) tendangan maju; (b) tendangan samping (T), (c) Tendangan punggung, dan (d) tendangan pegas (cluris). Setiap atlet pencak silat pasti memiliki salah satu tendangan terpenting yang sering mereka latih karena tidak semua tendangan yang dapat digunakan dalam pertandingan pencak silat, dan tidak semua tendangan tersebut efektif digunakan dalam serangan (Lucius & Daryanto, 2022). Menurut (Nugroho, 2012) tendangan yang biasa digunakan dalam pertandingan terdiri dari : (a) tendangan A, (b) tendangan bulan sabit, (c) tendangan samping atau tendangan belakang.

Banyak sekali teknik pencak silat yang terkandung dalam materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah. Mengingat banyaknya teknik yang ada pada materi pencak silat, tidak jarang banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, tidak semua guru PJOK di sekolah memiliki latar belakang ilmu bela diri

khususnya pencak silat, sehingga tidak jarang banyak guru yang selalu membolos atau tidak mengajarkan materi Pencak Silat pada pelajaran PJOK. Masalah-masalah tersebut tidak hanya sampai disitu terkait dengan semangat belajar siswa, tetapi juga menjadi masalah yang kompleks sehingga turut mempengaruhi ketercapaian pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengembangkan bahan ajar yang dapat menarik minat belajar siswa sehingga juga berdampak pada kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud adalah multimedia pembelajaran interaktif. Sebelum melakukan pengembangan peneliti memandang perlu untuk melakukan kajian pustaka atau literature review untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan Multimedia Interaktif berisi materi Pencak Silat

Penelitian dengan tinjauan pustaka merupakan langkah awal bagi peneliti untuk membuat rencana penelitian nantinya sebelum peneliti membuat keputusan akhir tentang penelitian selanjutnya bagi peneliti. Agar memahami gambaran umum penelitian yang diharapkan sebagai dasar kajian teoritik dilakukan studi pendahuluan sebagai langkah awal untuk melakukan pengembangan berikutnya (Ridwan et al., 2021).

Hasil *literature review* yang dilakukan oleh peneliti akan dijadikan acuan dalam menentukan jenis multimedia apa yang akan dikembangkan, dengan mempertimbangkan hal-hal teknis dalam pembuatan media pembelajaran baru dengan meninjau kelebihan dan kekurangan masing-masing multimedia yang ada. Berdasarkan hasil analisis tersebut, selanjutnya akan ditentukan multimedia seperti apa yang dinilai sesuai dengan karakteristik siswa dan perkembangan zaman saat ini.

METODE

Rancangan analisis ini adalah tinjauan pustaka atau *literature review*. *Literatur review* adalah metode pengumpulan informasi atau sumber tentang topik tertentu, yang dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti surat kabar, buku, internet dan literatur lainnya. Tinjauan pustaka juga merupakan analisis terpadu (bukan sekadar ringkasan) karya ilmiah yang terkait langsung dengan pertanyaan penelitian. Dengan kata lain, literatur menunjukkan bahwa ada kesesuaian antara

tulisan dan pertanyaan penelitian yang dirumuskan. Bergantung pada kebutuhan, tinjauan literatur dapat menjadi karya terpisah atau pengantar makalah penelitian yang lebih besar. Tinjauan literatur penting karena dapat menjelaskan latar belakang topik penelitian, menunjukkan mengapa topik tersebut penting untuk penelitian (Ridwan et al., 2021).

Sesuai dengan judul penelitian literatur, Analisis Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pencak Silat, penelitian ini menggunakan pendekatan *PICOS (Population/Problem, Intervention, Comparison, Outcome, Research Design)*. Hasil penelusuran literatur melalui *database Google Scholar* menggunakan kata kunci “Media Pembelajaran Pencak Silat” dan “Media Interaktif Pencak Silat”. Selama pencarian, penulis menemukan beberapa artikel yang berhubungan dengan topik terkait. Artikel yang ditemukan dirangkum menjadi satu, meliputi nama peneliti, tahun publikasi, judul, metode dan hasil penelitian. Dari rangkuman dan hasil penelitian, dijadikan acuan untuk melakukan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pencak Silat yang baru.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian

Media Pembelajaran Interaktif Pencak Silat membahas tentang 10 (sepuluh) literatur. Jurnal diperoleh melalui *Google Scholar* dengan memasukkan kata kunci “Media Pembelajaran Pencak Silat” dan “Media Interaktif Pencak Silat” kemudian dianalisis menggunakan *critical appraisal analysis* untuk menganalisa intisari jurnal dan hasil penelitian untuk mengetahui persamaan dan perbedaan dari setiap jurnal. Berikut adalah tabel analisis kritis untuk 10 artikel:

Tabel 1. Analisis Penilaian Kritis (*Critical Appraisal*)

No	Nama pengarang dan tahun	Judul	Jurnal Inti	Hasil Studi
1	Prayogi Dwina Angga (2020)	Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Pembelajaran Interaktif Pencak Silat Berbasis CourseLab2.4	Penelitian menggunakan pendekatan pengembangan model ADDIE untuk menguji validasi	Setelah melalui tahapan pengembangan, maka dihasilkanlah Multimedia Pembelajaran Pencak Silat berbasis

			Pembelajaran Interaktif Pencak Silat Berbasis Course Lab 2.4	CourseLab2.4
2	Riko Valentino (2018)	Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Sekolah Menengah Pertama	Penelitian R&D untuk menguji validitas pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran PJOK materi pencak silat menggunakan aplikasi macromedia flash 8.	Setelah melalui langkah-langkah pengembangan maka dihasilkan produk media pembelajaran PJOK berbasis aplikasi materi pencak silat makro media flash 8.
3	Ricky Anugrah Akbar (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Multimedia Tingkat SMA/MA	Penelitian R&D untuk menguji validitas media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi Adobe FlashCS5	Setelah melalui tahapan pengembangan maka dihasilkan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi Adobe FlashCS5.
4	Vega Mareta Sceisarriya (2022)	Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pencak Silat Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 7 Pule	Penelitian R&D menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations)	Setelah melalui tahapan dalam pengembangan yang dilakukan, dihasilkanlah Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Pencak Silat untuk siswa kelas V SDN 7 Pule
5	IG Suwiwa (2014)	Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktek Pencak Silat	Pengembangan penelitian menggunakan model prosedural mencoba secara individu, evaluasi kelompok kecil dan evaluasi lapangan.	Setelah melalui tahapan pengembangan, dihasilkan bahan ajar multimedia pembelajaran teori dan praktek mata kuliah pencak silat yang berisi materi pembelajaran selama

satu semester.

6	Liberta Loviana Carolin (2020)	Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Model ADDIE Pada Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMPN 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020	Penelitian Pengembangan menggunakan model ADDIE. Pemilihan model didasarkan pada pertimbangan bahwa model ini disusun secara terprogram dengan urutan yang sistematis dalam upaya mengatasi permasalahan belajar.	Setelah melalui tahapan pengembangan maka dihasilkan produk berupa media video pembelajaran pencak silat pada materi teknik dasar tendangan pencak silat dalam pembelajaran
7	Rian Triprayogo (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Single Action Berbasis Android	Penelitian pengembangan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif untuk mengembangkan media pembelajaran gaya tunggal.	Setelah melalui tahapan penelitian, dihasilkan sebuah media pembelajaran jurus tunggal pencak silat berbasis aplikasi komputer yang dilengkapi dengan buku petunjuk.
8	Eka Narima Ricky (2021)	Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Multimedia	Riset R&D bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pencak silat berbasis PC & Android dengan model pengembangan ADDIE.	Setelah melalui tahapan penelitian pengembangan, dihasilkan produk berupa aplikasi Visual Basic6.0 dan Smart Apps Creator3, sebagai media pembelajaran PJOK di SMKN 1 Sayung.
9	Adek Arifin Harahap (2021)	Model Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Android	Riset R&D mengacu pada riset dan pengembangan Borg dan Gall dengan fokus	Setelah melalui tahapan pengembangan, dihasilkan produk berupa modul Android untuk siswa SMP

			pengembangan modul pembelajaran drop pencak silat berbasis modul Android.	yang dapat diakses menggunakan smartphone Android.
10	Oktafian Setiaji (2022)	Pengembangan E-Learning Pendidikan Jasmani Terintegrasi Berbasis Moodle Bermuatan Keagamaan Topik Pencak Silat di SMA Pesantren Genrus Nusantara Kendal	Riset R&D menggunakan model pengembangan Borg & Gall dengan model 4 D (define, design, Moodle development, & disperse)	Setelah melalui tahapan pengembangan, dihasilkan produk berupa platform e-learning bernama Moodle.

Sumber: Analisis literatur jurnal

Jurnal literatur di atas menghasilkan produk akhir yang sama yaitu Media Pembelajaran Interaktif Pencak Silat, namun dengan berbagai aplikasi/software/basis data yang berbeda. Pemilihan 10 jurnal tersebut disesuaikan dengan tujuan penelitian yaitu menganalisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pencak Silat, sebagai *studi* pendahuluan untuk menentukan pengembangan multimedia yang baru.

Pembahasan

Berdasarkan 10 (sepuluh) jurnal yang telah direview, terdapat gambaran umum tentang latar belakang pembuatan, isi dan hasil dari Media Pembelajaran Interaktif Pencak Silat yang dikembangkan. Penelitian ini (Angga et al., 2020) mengeksplorasi pengembangan bahan multimedia interaktif untuk pengajaran Pencak Silat berdasarkan kekurangan bahan yang tersedia. Tujuan pengembangan ini adalah untuk memberikan solusi dan menjawab permasalahan yang ada guna meningkatkan efektifitas dan daya tarik pembelajaran Pencak Silat. Ini mengarah pada pemahaman konsep dan penguasaan teknik dasar sesuai standar kinerja yang ditetapkan untuk studi lebih lanjut. Dikembangkan oleh peneliti dan berdasarkan CourseLab 2.4, Multimedia Interactive-nya merupakan gabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, animasi, video dan suara. Jika digunakan untuk

membungkus bahan terlihat lebih konkrit dan memudahkan siswa untuk mempelajari dan memahami teknik dasar pencak silat yang disajikan satu per satu.

Kajian oleh (Valentino & Ihsan, 2018) menunjukkan bahwa mempelajari materi Pencak Silat membutuhkan sedikit keterampilan dalam pembelajaran dan latihan Pencak Silat.. Namun pada kenyataannya, banyak materi yang perlu diajarkan dan dikuasai guru, yang seringkali menimbulkan masalah dalam proses pembelajaran. Beberapa permasalahan tersebut sering diabaikan karena keterbatasan penguasaan materi khususnya materi Pencak Silat. Menghadapi permasalahan tersebut, guru pendidikan jasmani khususnya untuk materi pencak silat sudah seharusnya membutuhkan media pembelajaran multimedia yang dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, peneliti menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8 untuk membuat materi pembelajaran multimedia teknologi informasi pendidikan jasmani, pendidikan jasmani, dan pendidikan kesehatan yang dirancang untuk melibatkan siswa sekolah menengah atas dalam kelas pendidikan jasmani. Saya tertarik melakukan, bahan ajar pencak silat olahraga dan kesehatan, dapat menyerap bahan ajar dengan baik. Berbasis aplikasi Macromedia Flash 8, saya perlu mengembangkan multimedia pembelajaran pencak silat dalam bidang olahraga dan kesehatan.

Penelitian (Akbar & Hariyanto, 2020), 2020) menunjukkan bahwa media memiliki peran dan tugas yang sangat strategis dalam proses pembelajaran dan dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajarnya. Media dapat menggantikan peran guru dan mendukung pembelajaran individu. Efek positif bagi siswa adalah mereka menjadi kurang bergantung pada guru dan lebih nyaman dengan belajar mandiri. Walaupun hasil yang diperoleh positif dan membantu dalam pengembangan produk bahan ajar pencak silat siswa sekolah dasar, namun ada beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum pengembangan produk lebih lanjut.

Dalam penelitian (Sceisarriya et al., 2022), Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut para pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran. Guru pendidikan jasmani harus menguasai teknologi untuk mendukung kelas pendidikan jasmani di zaman sekarang ini. Pembelajaran pemanfaatan teknologi dalam kelas pendidikan jasmani dapat meningkatkan minat

dan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Teknik analisis kualitatif dan statistik deskriptif digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini. Hasil akhir dari kegiatan penelitian ini adalah produk “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pencak Silat Siswa Kelas V SD Negeri 7 Pule” yang disesuaikan dengan ahli media dan ahli materi pembelajaran yang relevan dan diteliti dengan persentase 97,39 % dan masuk kedalam kategori baik dan layak untuk digunakan.

Dalam penelitian (Suwiwa et al., 2014), keterbukaan; Inovasi pembelajaran muncul dari perubahan paradigma pembelajaran. Perubahan paradigma pembelajaran diawali dengan mempertimbangkan adanya paradigma lama yang mengalami divergensi menjadi paradigma baru yang dikatakan mampu memecahkan masalah. Model proses Luther telah digunakan sebagai model untuk penelitian pengembangan. Hasil pengembangan berupa bahan ajar multimedia pembelajaran teori dan praktek mata kuliah Pencak Silat yang berisi bahan ajar selama satu semester. Menurut hasil evaluasi ahli isi, validitas isi bahan ajar sangat baik yaitu 100 persen. Hasil ini berarti bahwa isi bahan ajar memuat fakta, konsep, dan prinsip.

Penelitian (Liberta Loviana Carolin et al., 2020) menunjukkan bahwa guru membutuhkan pemahaman dan pengetahuan terkait dengan media dan model pembelajaran untuk kemajuan dalam pembelajaran. Lingkungan belajar diperlukan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung tanpa kendala sesuai dengan kondisi pembelajaran. Video pembelajaran cocok untuk media pembelajaran dan memiliki langkah-langkah pembelajaran yang dijelaskan dengan jelas dan detail. Pembelajaran media video dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri, dan teknik dasar tendangan pencak silat mudah dipahami. Model pembuatan produk pada penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE pembuatan produk akhir berupa video pembelajaran.

Penelitian (Triprayogo et al., 2020) mengungkapkan; Dalam pemilihan Pekan Olahraga Pelajar Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta berdasarkan observasi tingkat kabupaten/kota hasilnya masih rendah. Skor sebagian besar petarung tiap juri masih di bawah skor 90 dari skor maksimal 160. Perlu penelitian untuk mengembangkan multimedia yang memadukan berbagai

kategori media untuk mempelajari gerak individu pencak silat. Penelitian ini dilakukan di SMP Budi Mulia Dua Slemman, SMP Mataram Bantul, MT Ali Maksu Bantul dan SMP Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Pada saat peneliti melakukan studi pustaka, observasi dan penelitian sebelumnya, hasil media pembelajaran pencak silat satu gaya. Hasil pengembangan lingkungan pembelajaran pencak silat gerak tunggal berbasis android efektif meningkatkan hasil belajar pencak silat. Baik pengetahuan teoritis maupun praktek gerak. Berdasarkan hasil penilaian yang sebenarnya masuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji lapangan menunjukkan $< 0,5$

Pada penelitian (Ricky et al., 2021); Perubahan teknologi informasi membawa paradigma baru untuk bahan ajar, terutama produk teknologi informasi yang telah menawarkan alternatif bahan ajar visual kepada guru dan siswa. Visual Basic 6.0 adalah bahasa pemrograman yang menyediakan pengembangan visual untuk membuat perangkat lunak yang disesuaikan untuk sistem operasi Microsoft Windows menggunakan template pemrograman. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan tujuan mengembangkan aplikasi pencak silat berbasis komputer dan android. Hasil uji kelayakan validator ahli produk aplikasi pencak silat berbasis komputer dan android menunjukkan bahwa alat yang dikembangkan dapat digunakan.

Dalam penelitian (Harahap & Sinulingga, 2021) terungkap; Tujuan pendidikan jasmani adalah peningkatan nilai kognitif, afektif, psikomotorik, dan sosial peserta didik. Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) K13 terdapat standar kompetensi, salah satu kompetensi dasar yaitu mempraktekkan keterampilan pencak silat. Fakta praktis menunjukkan bahwa banyak guru sekolah menengah (SMP) yang tidak mengajarkan pencak silat kepada siswanya. Kondisi tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor antara lain ketidakmampuan guru dalam memberikan materi pencak silat, ketidakmampuan guru dalam menguasai keterampilan tersebut, sehingga guru kesulitan dalam mengajarkan materi tersebut, keterbatasan lingkungan belajar, fasilitas sedang belajar. Guru memberikan materi dan kekurangan sumber belajar. Berawal dari permasalahan yang ada, peneliti ingin membantu mengatasi permasalahan tersebut antara lain dengan menambah sumber belajar berupa modul. Berdasarkan hasil ujicoba

lapangan dan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis modul Android dapat efektif dan efisien dalam pembelajaran siswa pencak silat.

Penelitian (Setiaji et al., 2022) mengungkapkan; Moodle merupakan *platform* pembelajaran *online* yang dapat dikembangkan untuk mendukung pembelajaran jarak jauh secara efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) menghasilkan pembelajaran daring berbasis *Moodle* untuk kelas pendidikan jasmani dengan muatan agama terpadu pada pencak silat; (2) uji tuntas; dan (3) menguji keefektifan produk *e-learning*. Pekerjaan penelitian dan pengembangan ini menggunakan tiga fase model 4D (*Define, Design, Develop*). Produk akhir diproduksi setelah validasi oleh para ahli dan dua tes. Eksperimen kecil dilakukan dengan 20 siswa dan eksperimen besar dengan 73 siswa kelas X. Analisis data meliputi studi kelayakan, uji respon siswa, uji efisiensi, dan uji-t. Studi ini menunjukkan hasil sebagai berikut: (1) *E-learning* dikembangkan menggunakan moodle versi 3.11.6 yang mencakup beberapa fungsi: pertemuan *virtual*, *e-book*, forum diskusi, video tutorial, ujian *online*; (2) Pembelajaran online berdasarkan validasi ahli bidang lingkungan belajar dengan persentase 93,75 dengan kriteria “sangat layak”, dengan persentase ahli olahraga dengan kriteria “sangat layak” dengan 87,50 dan respon pengguna dengan a. ditemukan persentase layak 79,50 dengan kriteria “baik”; (3) Produk *e-learning* terbukti efektif dengan uji-t berpasangan yang diambil dari hasil pra dan pasca tes. 50% dengan kriteria “baik”; (3) Produk *e-learning* terbukti efektif dengan uji-t berpasangan yang diambil dari hasil pra dan pasca tes. 50% dengan kriteria “baik”;

Berikut adalah gambaran dari hasil penelitian Media PembelajaranPencak Silat Interaktif berdasarkan 10 (sepuluh) literatur jurnal.

Tabel 2. Gambaran Umumhasil penelitian umum Media Pembelajaran Interaktif Pencak Silat dari beberapa hasil penelitian.

No	Penulis jurnal	Tahun	Kesimpulan
1	Prayogi Dwina Angga	2020	Hasil evaluasi ujicoba yang dilakukan mendapat persentase sebesar 93,83%, artinya secara umum hasil pengembangan multimedia interaktif termasuk dalam perencanaan kursus pencak silat termasuk dalam kriteria valid dan tidak diperlukan pengulangan.

2	Rico Valentino	2018	Efektivitas lingkungan belajar yang digunakan harus ditentukan tes. Tes dilakukan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test). Hasil pengujian dianalisis menggunakan rumus statistik yaitu uji-t. Hasil ujian pendahuluan menghasilkan skor rata-rata 45,82 %. Pada ujian ulang, rata-rata siswa adalah 75,35 %. Ada peningkatan sebesar 29,53 % di atas rata-rata antara skor pretes dan skor postes. Dari sini dapat disimpulkan bahwa materi pencak silat PJOK kelas VIII berbasis Macromedia Flash 8 cocok dan efektif dalam pembelajaran pencak silat kelas VIII.
3	Ricky Anugrah Akbar	2020	Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tatap muka dalam bentuk buku cetak dan <i>offline</i> dengan menggunakan multimedia interaktif memberikan hasil pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan motivasi minat dan belajar siswa pada pembelajaran PJOK yang meliputi efisiensi, efektifitas dan daya tarik dalam pembelajaran.
4	Vega Mareta Sceisarriya	2022	Hasil penelitian “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pencak Silat Siswa Kelas V SD Negeri 7 Pule” yang diadaptasi untuk ahli media dan ahli materi pembelajaran terkait dan penelitian dengan persentase 97,39 %, dengan penilaain baik dan layak digunakan.
5	IG Suwiwa	2014	Hasil pengembangan multimedia pembelajaran teori dan praktek mata kuliah Pencak Silat yang berisi bahan ajar. Berdasar hasil evaluasi ahli isi, mendapatkan kategori sangat baik yaitu 100%. Dari hasil yang dicapai berarti bahwa media pembelajaran memuat konsep, fakta, prinsip, dan prosedur yang relevan dan tepat untuk diajarkan kepada siswa.
6	Liberta Loviana Carolin	2020	Hasil penelitian menunjukkan validitas bahan ajar yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik dengan tingkat ketergunaan sebesar 94%. Dengan tingkat partisipasi 90%, dengan kategori sangat baik.
7	Rian Triprayogo	2020	Hasil pengembangan lingkungan pembelajaran pencak silat gerak tunggal berbasis Android efektif meningkatkan hasil belajar pencak silat, secara kognitif maupun psikomotor. Berdasarkan hasil penilaian yang sebenarnya masuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji lapangan menunjukkan signifikansi $< 0,5$.

8	Eka Narima Ricky	2021	Hasil validasi ahli untuk produk aplikasi Pencak Silat Android dan PC. Validator ahli adalah ahli media (guru/pengembang), ahli materi (guru PJOK), dan ahli pencak silat (pelatih). Hasil belajar siswa ditentukan dengan perbandingan sebelum menggunakan aplikasi (pre-test) dan setelah menggunakan aplikasi (post-test) pada uji lapangan dengan nilai (pre-test) 7,6 dan (post-test) 8.73. Disimpulkan terjadinya peningkatan hasil belajar secara signifikan.
9	Adek Arifin Harahap	2021	Berdasarkan data hasil percobaan lapangan dan pembahasan hasil penelitian, disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis Android Pencak Silat dapat meningkatkan belajar secara efektif dan efisien, dan model pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, membuat siswa lebih termotivasi dan aktif untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.
10	Oktavianus Setiaji	2022	Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) menghasilkan pembelajaran daring berbasis Moodle untuk kelas pendidikan jasmani dengan muatan agama terpadu pada pencak silat; (2) uji tuntas; dan (3) menguji keefektifan produk e-learning. Pekerjaan penelitian dan pengembangan ini menggunakan tiga fase model 4D (Define, Design, Develop). Produk akhir diproduksi setelah validasi oleh para ahli dan dua tes. Eksperimen kecil dilakukan dengan 20 siswa dan eksperimen besar dengan 73 siswa kelas X. Analisis data meliputi uji kelayakan, uji respon siswa, uji efisiensi, dan uji t. Studi ini menunjukkan hasil sebagai berikut: (1) Pembelajaran Daring dikembangkan menggunakan Moodle versi 3.11.6 yang mencakup beberapa fungsi: pertemuan virtual, e-book, forum diskusi, video tutorial, ujian online; (2) Pembelajaran online berdasarkan validasi ahli bidang lingkungan belajar dengan persentase 93,75 dengan kriteria “sangat layak”, dengan persentase ahli olahraga dengan kriteria “sangat layak” dengan 87,50 dan respon pengguna dengan a. ditemukan persentase layak 79,50 dengan kriteria “baik”; (3) Produk e-learning terbukti efektif dengan uji-t berpasangan yang diambil dari hasil pra dan pasca tes.

Sumber: Analisis literatur jurnal

Hasil kajian pustaka yang dilakukan dari beberapa penelitian menunjukkan efektivitas dan tingkat keberhasilan yang bervariasi. Multimedia Pembelajaran Interaktif Pencak Silat yang dihasilkan dari sepuluh jurnal layak digunakan dalam pembelajaran pencak silat. Kondisi tersebut memberikan peluang untuk melakukan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pencak Silat berbasis *Google Sites*, sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran pencak silat, dan sebagai langkah nyata pembaharuan dan pengembangan multimedia pembelajaran pencak silat berdasarkan saran dan rekomendasi dari penelitian – penelitian terdahulu.

SIMPULAN

Berdasarkan tinjauan literatur terhadap 10 (sepuluh) jurnal dapat disimpulkan bahwa melalui Media Pembelajaran Interaktif Pencak Silat dengan menggunakan berbagai aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan dalam sepuluh penelitian tersebut, efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pencak Silat baik di tingkat pendidikan dasar, menengah hingga Perguruan Tinggi.

Mempertimbangkan tahun penelitian pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dari beberapa jurnal yang ditelaah, dan dilihat berdasarkan cara kerja, isi dan efektifitas serta hasil penelitian yang dijelaskan pada penelitian ini belum menghasilkan dampak yang sangat signifikan. Peneliti menganggap perlu membuat pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pencak Silat yang baru dengan mempertimbangkan kebaruan, serta kemudahan dalam pemanfaatan serta upaya meningkatkan kualitas pembelajaran pencak silat.

Terdapat beberapa hambatan yang perlu dipertimbangkan dalam melakukan penelitian serupa, diantaranya: (1) saat menyusun laporan, terdapat kesulitan mencari referensi teori yang digunakan; (2) hanya sepuluh jurnal penelitian yang digunakan dalam tinjauan literatur ini; (3) Penelitian hanya menggunakan sumber analisis kajian literatur dan tidak langsung bertemu dengan sumber penelitian karena keterbatasan tempat dan waktu. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menambah berbagai sumber rujukan relevan lainnya

dalam upaya penyempurnaan dan mempeluas kebermaknaan isi penelitian ini dimasa mendatang.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, R., & Hariyanto, E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pencak silat Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Health*, 2(7), 350–356. <https://doi.org/10.17977/um062v2i72020p350-356>
- Angga, P. D., Hariyanto, E., & Tomi, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pencak Silat CourseLab 2.4 Based Interactive Multimedia Teaching Material Development for Pencak Silat. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 9–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpji.v16i1.29285>
- Anitah, S. (2013). Strategi Pembelajaran. *Strategi Pembelajaran*, 2(2), 120. <https://doi.org/https://doi.org/10.33477/bs.v2i2.376>
- Harahap, A. A., & Sinulingga, A. (2021). Model Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Android. *Jurnal Olahraga & Kesehatan Indonesia*, 1, 109–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/joki.v1i2.303>
- Ilin, F., Suhairi, M., & Cahyadi, A. (2022). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Kebugaran Jasmani Berbasis Multimedia Interaktif. *Sport Pedagogy Journal*, 11(2), 9–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um062v2i112020p566-581>
- Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, & I Gede Suwiwa. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas Vii Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12–18. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>
- Lubis, J. (2014). *Pencak Silat edisi Revisi*. Rajawali Pres.
- Lucius, R. L., & Daryanto, Z. P. (2022). Analisis Pengembangan Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Tendangan Pencak Silat. *Journal Sport Academy*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.31571/jsa.v1i1.3>
- 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. <https://doi.org/10.36706/altius.v10i1.13990>
- Ridwan, M., Ulum, B., Muhammad, F., Indragiri, I., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2021). Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah (The Importance Of Application Of Literature Review In Scientific Research). *Jurnal Masohi*, 2(1), 42–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.36339/jmas.v2i1.427>
- Saputro, Y. D., & Wahyu, T. A. (2019). Kelayakan Aspek materi dan Media dalam Pengembangan Bahan Ajar Mobile Learning pada Matakuliah Pendidikan Kewarganegaraan di IKIP Budi Utomo. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 177–185. <https://doi.org/10.24269/jpk.v4.n3.2019>
- Sceisarriya, V. M., Rofiq, A. I., & Hariyadi, K. (2022). *Pengembangan*

Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Pencak Silat untuk Siswa Kelas V di SD Negeri 7 Pule. 3(3), 235–239. <https://doi.org/https://doi.org/10.46838/spr.v3i3.234>

Setiaji, O., Raharjo, B. B., & Hidayah, T. (2022). *Development of An Integrated Moodle-Based Physical Education E- learning with Religious Content on the Topic of Pencak Silat at SMA Genrus Nusantara Boarding School Kendal.* 11(3), 356–364. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpes.v11i3.61755>

Suhairi, M., & Arifin, Z. (2022). Pengembangan Alat Drill Smash Bola Voli Berbasis Reaksi Menggunakan Android. *MULTILATERAL: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 21(1), 71–86. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v21i1.12418> Alamat

Suwiwa, I. G., Santyasa, I. W., & Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori dan Prktik Pencak Silat. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jtpi.v6i1.1372>

Triprayogo, R., Sutapa, P., Festiawan, R., Anugrah, S. M., & Iwandana, D. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Jurus Tunggal Pencak Silat Berbasis Android. *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.17977/um040v4i2p1-8>

Valentino, R., & Ihsan, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal JPDO*, 1(1), 23–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1156>