

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENCAK SILAT PENDIDIKAN
JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN BERBASIS *MACROMEDIA*
FLASH 8 UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Olahraga Sebagai Salah Satu
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**RIKO VALENTINO
1306783**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN SKRIPSI

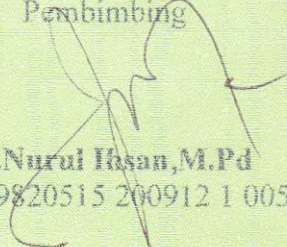
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENCAK SILATA
PENDIDIKAN JASMANI, KESEHATAN DAN OLAAHRAGA
BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA

Nama : Riko Valentino
NIM/BP : 1306783/2013
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Ilmu keolahragaan

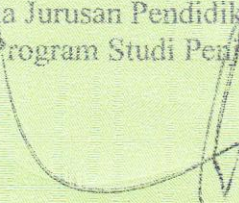
Padang, 22 Oktober 2018

Disetujui Oleh,

Pembimbing


Dr. Nurul Hasan, M.Pd
NIP. 19820515 200912 1 005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga
Program Studi Penjaskesrek


Drs. Zarwan, M.Kes
NIP. 19611230 198803 1 003

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan tim penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Pendidikann Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Sekolah menengah Pertama

Nama : Riko Valentino

Nim : 1306783

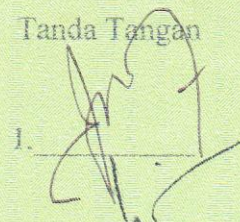

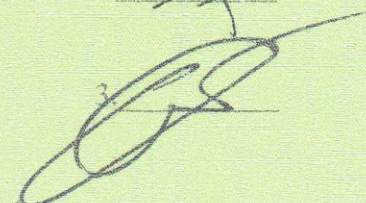
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Jurusan : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, 22 Oktober 2018

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr.Nurul Ihsan, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Drs.Suwirman, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dr.Asep Sujana Wahyuri, S.Si, M.Pd	3. 

ABSTRAK

Riko Valentino. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Berbasis *Macromedia Flash 8* Untuk Sekolah Menengah Pertama. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Univeristas Negeri Padang.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa pada mata pelajaran PJOK materi pencak silat masih sedikit media pembelajaran berbasis aplikasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) mengembangkan multimedia interaktif pada mata pelajaran PJOK materi pencak silat menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk siswa kelas VIII, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*, 3) mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dihasilkan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*, 4) mengetahui efektivitas media pembelajaranyang dihasilkan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg dan Gall. dengan 10 langkah penelitian dan pengembangan yaitu, 1) perencanaan, 2) pengembangan produk awal, 3) validitas produk, 4) revisi produk, 5) uji coba, 6) produk akhir. Pada penelitian ini validasi produk dilakukan oleh 2 ahli. Sedangkan uji coba dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Pembangunan Laboratorium UNP.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa CD Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8*. Berdasarkan hasil uji validitas dari ahli materi diperoleh nilai sebesar 4,33 dengan kategori "Valid" sehingga materi dinyatakan baik untuk digunakan. Dari hasil uji validitas ahli media diperoleh nilai sebesar 4,09 dengan kategori "Valid". Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran ini layak dan bisa untuk diuji cobakan. Selanjutnya, berdasarkan uji praktikalitas diperoleh rata-rata sebesar 4,05 dengan kategori "Praktis". Dari hasil uji efektivitas diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,12 > 1,73$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pembelajaran PJOK materi pencak silat kelas VIII dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran PJOK materi pencak silat Kelas VIII.

Kata kunci: *Multimedia interaktif pencak silat, pengembangan media pembelajaran pencak silat, pembelajaran PJOK materi pencak silat.*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Berbasis *Macromedia Flash 8* Untuk Sekolah Menengah Pertama”**

Dalam menyelesaikan Skripsi ini, penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr.Nurul Ihsan,M.Pd sebagai dosen Pembimbing dan Penasehat akademik yang telah banyak membantu, membimbing, dan memberikan dukungan serta arahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs.Zarwan,M.Kes selaku ketua jurusan Pendidikan Olahraga.
3. Bapak Dr.Zalfendi,M.Kes.AIFO selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
4. Kepada Bapak dan Ibu dosen jurusan pendidikan olahraga yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
5. Kepada Bapak dan Ibu staf jurusan pendidikan olahraga dan staf Fakultas ilmu keolaragaan, yang telah banyak membantu penulis.
6. Kepada kepala sekolah, guru, dan staf SMP Pembangunan Laboratorium yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

7. Kepada kedua orang tua yang selalu memberikan do'a dan semangatnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
8. Kepada adik-adikku TERSAYANG Bima dan Rani yang selalu menjadi penyemangat penulis, untuk segera menyelesaikan Skripsi ini.
9. Kepada Sigit, Da rudi, Ni dila, Emil, Dini, Tek Ni, nenek, terimakasih telah cerewet untuk mengingatkan penulis agar segera menyelesaikan Skripsi ini.
10. Dan untuk seseorang yang disana Delfia roza terimakasih untuk semuanya, walaupun terhalang jarak tapi tetap satu jua.
11. Kepada teman Reoki squad: Anton, Esmā, Doris, Dede, Yogi gepeng, imamul Batang, Adelia, maulia yang telah banyak membantu dalam berbagai hal.
12. Kepada kawan terbaik dari dulu Dwi Arjun Mulya Putra yang dari dulu sama-sama. Seperguruan, Segasukhu, Se DAN 1, Sefakultas, Seorganisasi, Seangkatan, Sekelompok dan insyaallah Sewisuda di hari yang sama pada desember 2018. Dan tak lupa pula kawan se Perjuangan terbaik Indra, Tomi, Faisal, bg Acing.
13. Kepada ayu dan riski yang mana telah banyak membantu untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Untuk rumah kedua KSR PMI Unit Universitas Negeri Padang, yang mana telah banyak memberikan pengalaman-pengalaman yang sangat berharga yang sangat sulit untuk dilupakan, dan tak lupa terimakasih penulis ucapkan kepada senior-senior yang telah memberikan banyak masukan-masukan yang membangun, dan juga kepada adik-adik yang telah membantu.
15. Kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang mana telah banyak membantu, dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan menempatkan semua pada tempat yang sebaik-baiknya disisi Allah SWT, Amiin. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Namun, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak agar skripsi ini menjadi lebih baik. Atas kritik dan saran dari pembaca penulis ucapkan terima kasih.

Padang, 22 Oktober 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Deskripsi teori	6
1. Pembelajaran Pencak Silat	6
2. Teori Belajar Yang Melandasi Pembelajaran Dengan Multimedia	10
3. Hakikat Media, Pengembangan Media, Dan Multimedia	11
4. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama	14
5. <i>Macromedia Flash 8</i>	15
6. Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Pencak Silat	19
B. Penelitian yang Relevan	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Model Pengembangan	22
C. Prosedur Pengembangan	23
D. Instrumen Pengumpulan Data	26
E. Teknik Analisa Data.....	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan.....	34
B. Deskripsi dan Analisa Data.....	40
C. Pembahasan.....	47
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	51
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Langkah-Langkah Dalam Penelitian Dan Pengembangan Menurut Borg & Gall Dalam Emzir (2012:271).....	23
2. Kopetensi Inti dan Kopetensi Dasar Mata Pelajaran Pencak Silat Tingkat Sekolah Menengah Pertama.....	25
3. Penentuan Skor Pada Skala <i>Likert</i>	28
4. Kisi-kisi Anket Validitas Oleh Ahli Materi dan Media	29
5. Kisi-kisi Angket Siswa.....	31
6. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	41
7. Hasil Penilaian Ahli Media	43
8. Hasil Uji Coba.....	45
9. Hasil <i>Pre Test dan Post Test</i>	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kuda-Kuda Depan.....	6
2. Kuda-Kuda Belakang	7
3. Kuda-Kuda Tengah	7
4. Kuda-Kuda Samping.....	8
5. Kuda-Kuda Silang.....	8
6. Jendela <i>Tampilan Macromedia Flash 8</i>	15
7. <i>Work Area Macromedia Flash 8</i>	16
8. <i>Menu Bar</i>	16
9. <i>Time Line</i>	17
10. <i>Tampilan Icon Macromedia Flash 8</i>	17
11. <i>Halaman Awal Macromedia Flash 8</i>	18
12. <i>Tampilan Area Work/Scane</i>	18
13. <i>Tampilan Save/Save As</i>	19
14. <i>Tampilan Halaman Awal</i>	36
15. <i>Tampilan Menu</i>	36
16. <i>Tampilan KI dan KD</i>	37
17. <i>Tampilan Pengertian Pencak Silat</i>	37
18. <i>Tampilan Materi Pencak Silat</i>	38
19. <i>Tampilan Awal Kuis</i>	38
20. <i>Tampilan Halaman Kuis</i>	39
21. <i>Diagram Hasil Uji Coba</i>	39

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun dalam pelaksanaannya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan belum berjalan efektif seperti yang diharapkan. “Pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan, dengan perkembangan anak, isi dan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan dengan perkembangan sehingga menarik dan menyenangkan. Samsudin (2008:1)”. Ruang lingkup Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 23 (2006 : 23-24),

”Tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk SMP kelas VII, VIII, dan IX meliputi (1) Olahraga dan permainan, (2) Aktivitas Senam, (3) Aktivitas Air, (4) Aktivitas Kebugaran, (5) pendidikan Luar Kelas, (6) Budaya Hidup Sehat. Ruang lingkup permainan olahraga terdapat materi pembelajaran beladiri yaitu pencak silat. Pencak silat merupakan salah satu olahraga beladiri yang terdapat di Indonesia. Pencak silat dapat dimainkan secara perorangan, berpasangan maupun beregu. Menguasai beladiri pencak silat sangat diperlukan penguasaan teknik dasar pencak silat.

Pada pembelajaran materi pencak silat diperlukan sentuhan teknologi dalam proses pembelajaran serta latihan pencak silat (Ihsan,2017) diharapkan sehingga peserta didik memiliki pengetahuan dan mampu mempraktikan

keterampilan dasar beladiri pencak silat. Namun pada kenyataan banyaknya materi yang harus disampaikan dan dikuasai oleh seorang guru, sering timbul permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran. Permasalahan itu diantaranya terbatasnya penguasaan materi terutama materi tentang beladiri pencak silat, sehingga seringkali terabaikan, melihat dari permasalahan tersebut hendaknya seorang guru pendidikan jasmani memerlukan multimedia pembelajaran yang dapat lebih mengefektifkan kegiatan pembelajaran terutama tentang materi beladiri pencak silat. "Teori penggunaan media dalam proses belajar mengajar yang dikemukakan oleh *Dale's cone of experience* (Kerucut Pengalaman Dale) bahwa pengaruh media dalam pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar yang akan diterima oleh siswa (Ashar Arsyad, 2010: 10)". Selain itu, Konsentrasi Individu juga mempengaruhi hasil belajar dalam pencak silat (Media Ilmu Keolahragaan Indonesia,2014).

Untuk itu, meninjau dari masalah yang ada maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu guru penjas untuk menyampaikan materi beladiri pencak silat untuk siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama agar kompetensi dari materi dapat tercapai. Ada beberapa media yang dapat dikembangkan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Berbagai jenis media tersebut, multimedia dipandang efektif untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran materi beladiri pencak silat untuk siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama.

Ada dua kategori multimedia pembelajaran, multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia interaktif yaitu penggunaan dapat mengontrol

secara penuh apa dan kapan elemen multimedia yang akan ditampilkan. Ada beberapa bentuk penggunaan komputer sebagai multimedia dalam pembelajaran yaitu penggunaan multimedia presentasi, *Compact Disc* (CD) multimedia interaktif, dan video pembelajaran. CD multimedia interaktif cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa, sifat media ini selain interaktif juga bersifat multimedia terdapat unsur media secara lengkap yang meliputi sound, animasi, video, teks, dan grafis (Rusman, 2012 : 67). Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat multimedia pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi pencak silat berbasis teknologi informasi menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* yang diharapkan membuat peserta didik tingkat SMP dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi beladiri pencak silat dapat menyerap materi yang diajarkan dengan baik. Diperlukan suatu pengembangan multimedia pembelajaran pencak silat pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berbasis aplikasi *Macromedia Flash 8*.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah di sampaikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Banyaknya materi pencak silat yang harus dikuasai oleh pendidik
2. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran pencak silat
3. Perlunya pengembangan multimedia interaktif pada Materi Pencak Silat menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*.

C. Batasan masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas maka peneliti menitik beratkan pada masalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi mengenal sikap kuda-kuda pada materi pencak silat. Oleh karena itu, solusinya adalah dengan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pencak Silat menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*?
2. Apakah multimedia interaktif yang dihasilkan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Pencak Silat praktis?
3. Apakah multimedia interaktif yang dihasilkan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Pencak Silat efektif digunakan dalam proses pembelajaran siswa tingkat Sekolah menengah pertama

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah maka tujuan pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran pencak silat menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan sebagai media pembelajaran dengan cara uji validitas dan realibilitas.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi beberapa pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

Teoritis

1. Memberikan sumbangan pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan
2. Memberikan salah satu alternatif media pada materi pencak silat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan
3. Menumbuhkan budaya pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui multimedia pembelajaran.

Praktis

1. Bagi guru penjas, dapat dijadikan salah satu alternatif dalam proses pembelajaran PJOK
2. Bagi siswa, agar mereka lebih antusias atau meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK khususnya materi pencak silat, dengan adanya media ini akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar.