

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MY PSILAT PADA PEMBELAJARAN PENJAS MATERI PENCAK SILAT DI SMP NEGERI 1 BAWEN

Audi Nurul Huda

Email : audinurulhuda6@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

Statistics study results were obtained from student scores before carrying out the pre-test and after completing the post-test that the statistics (pre-test post-test) p (Sig.) was above 0.05, it can concluded that each variable is distributed in a unique way and the homogeneity test of the sig table variance. 0.23 andgt; 0.05, so the statistics are homogeneous. However, the random significance ratios are 0.000 and 0.05, so the statistics are homogeneous. Even though the random significance values were 0.000 and lt; 0.05, that means the learning speed increases when using my psila. In particular, the results of the treatment can be known by calculating the difference between the average post-test and pre-test. Conclusion this of study is that after I was given Siwa martial arts learning at SMP Negeri 1 Bawen, it improved based on the analysis of the research results and the discussion above that by using Android Pencak silat learning materials I improved my martial arts. So by using my psilat display it will affect the learning of SMP Negeri 1 Bawen. Suggestions for reading the material are given so that students are familiar with the fact that the material is useful.

Keywords: *Presentation, Learning Media, Pencak Silat.*

Abstrak

Hasil studi statistik diperoleh dari nilai siswa sebelum mengikuti pre-test post-test bahwa statistik (pre-test dan post-test) p (Sig.) >0,05. maka dapat disimpulkan bahwa masing-masing variabel terdistribusi secara khas dan uji homogenitas varian tabel sig. 0,23 andgt; 0,05, sehingga statistiknya homogen. Namun, rasio signifikansi acak adalah 0,000 dan 0,05, sehingga statistiknya homogen. Meskipun nilai signifikansi acak adalah 0,000 dan lt; 0,05, itu artinya kecepatan belajar meningkat saat menggunakan psila saya. Secara khusus, hasil dari perlakuan dapat diketahui dengan menghitung selisih rata-rata *post-test pre-test*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah setelah saya mendapatkan pelatihan pencak silat di SMP Negeri 1 Bawen, menurut hasil analisis dari penelitian dan pembahasan maka saya meningkatkan pencak silat saya dengan menggunakan bahan ajar Pencak silat Android. Jadi penggunaan layar psilat saya akan mempengaruhi pembelajaran saya di SMP Negeri 1 Bawen. Saran untuk membaca materi diberikan agar siswa terbiasa dengan fakta bahwa materi tersebut bermanfaat.

Kata Kunci: Presentasi, Media Pembelajaran, Pencak Silat.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat atau mediator yang berguna untuk mempercepat proses belajar mengajar untuk memperlancar komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat bermanfaat bagi guru dalam mengajar dan lebih mudah diterima dan dipahami siswa. Lingkungan belajar harus masif, mudah diulang dan digunakan di tempat yang berbeda (Arsyad, 2002: 7). Lingkungan belajar berbasis Android mudah ditiru. Untuk menggunakan aplikasi berbasis Android, Anda memerlukan perangkat yang mendukung media. Smartphone adalah perangkat yang dapat menggunakan lingkungan belajar berbasis aplikasi Android. Hampir semua siswa memiliki smartphone yang saat ini digunakan dalam pembelajaran daring.

Zhannisa dkk (2021) mengatakan bahwa lingkungan belajar apapun efektif untuk memberikan materi latihan Pencak silat merupakan gerakan pencak silat tradisional nusantara. Seni bela diri ini dikenal luas di Indonesia, Malaysia, Brunei, Singapura, Filipina Selatan, dan Thailand Selatan menurut persebaran suku bangsa yang berbeda di Nusantara (Indonesia). Pencak silat berkembang sesuai dengan sejarah, keragaman dan keadaan geografis dan etnologi masyarakat Indonesia serta perkembangan zaman yang dialami bangsa Indonesia. Pencak silat sendiri bukan sekedar olahraga, melainkan olahraga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kuantitatif. Data yang disajikan berupa poin-poin dari pengumpulan data, interpretasi hingga penyajian dan hasil. Dalam karya ini hampir merupakan penelitian eksperimental, karena orang digunakan sebagai objek penelitian pendidikan. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental one-group pretest-posttest* dimana peneliti dapat menguji keefektifan media dengan membandingkan pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberikan terapi. Penilaian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Bawen selama 3 minggu. Penelitian berlangsung dalam pertemuan, peneliti menggunakan 2 kelas dengan jumlah siswa 72 orang. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Bawen.

Pengumpulan data pretest dimulai pada hari Jumat, 19 Agustus 2022. Penyapihan psilatist saya selesai dalam 1 pertemuan selama minggu kedua. Keesokan harinya, setelah menjelaskan

penggunaan psilat, dilakukan tindak lanjut. Data yang dikumpulkan dan dianalisis berupa tes awal dan akhir materi pencak silat yang diperoleh langsung melalui aplikasi.

a. Uji Normalitas

<i>Test of Normality</i>		
<i>Shapiro-Wilk</i>		
<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
,113	36	,200
,128	36	,142
<i>*.This is a lower bound of the true significance</i>		
<i>a. Lilliefors Correction</i>		<i>Significance</i>

Hasil data dari tabel di atas $>0,05$ dapat dikatakan bahwa kedua variabel yang berdistribusi normal maka dengan data tersebut analisis dapat dilanjutkan.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dicari dengan uji homogenitas varians, nilainya dari data yang diperoleh sebelum dan sesudah pengujian. Dianggap homogen jika $p > 0,05$ dan jika $p \leq 0,05$ maka, data dinyatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas ditunjukkan pada tabel berikut:

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
<i>Hasil Pretest dan Posttest</i>			
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
1,439	1	70	,234

Hasil di atas dapat dilihat dari tabel uji homogenitas varians signifikansi $0,23 > 0,05$ sehingga statistiknya homogen, karenanya statistik homogen maka, analisis dapat dilanjutkan.

c. Uji Hipotesis

Pengujian Hipotesis dengan Uji Paired Sample t-Test dan F-Test Hal ini dilakukan berdasarkan perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Penelitian eksperimental digunakan dalam pekerjaan ini, uji-t dan uji-F digunakan untuk menguji hipotesis dalam pekerjaan ini, di mana digunakan aplikasi komputer SPSS, yaitu perbandingan statistik hasil *pre-test post-test* setelah

pengujian. perlakuan Jika nilai p danltt; 0.05 terdapat suatu perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil dari uji-t dan uji-F yang digerakkan oleh hipotesis dilakukan sebagai berikut.

1. Uji *paired sampel t-test*.

COEFFICIENTS						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	112.657	9.275		12.147	.000
	Pretest	-.593	.150	-.427	-3.952	.000

Uji t

2. Uji F

ANOVA^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Sqare	F	Sig.
1	Regression	1884.602	1	1884.602	15.619	.000 ^b
	Residual	8446.009	70	120.657		
	Total	10330.611	71			

Uji F

3. Hasil dari Uji T dan Uji F

Dari hasil table SPSS diketahui bahwa : nilai t hitung lebih besar dari nilai t table yaitu $12.147 > 1.666$, nilai sig lebih besar dari 0.05 yaitu $0.000 > 0.05$ sehingga terdapat keefektifitasan dalam penggunaan aplikasi my psilat dalam pembelajaran materi pencak silat. Dari tabel SPSS diketahui bahwa : nilat F hitung lebih besar dari nilai F tabel yaitu $15.619 > 3.98$ maka terdapat keefektifitasan pada aplikasi my psilat terhadap pembelajaran penjas materi pencak silat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis android my psilat pada pembelajaran penjas materi pencak silat di SMP Negeri 1 Bawen, Maka dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi my psilat efektif dalam pembelajaran materi pencak silat. Aplikasi my psilat membantu dalam proses pembelajaran siswa

dengan materi pencak silat. hasil penelitian dan pembahasan aplikasi my psilat sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pencak silat di SMP Negeri 1 Bawen.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut : Guru hendaknya lebih menerapkan pembelajaran menggunakan teknologi yang maju sehingga siswa lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran. Peserta didik hendaknya lebih membiasakan membaca materi yang diberikan sehingga materi yang didapat bermanfaat. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat dijadikan pengalaman dalam menguji efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis android *my psilat*. Selain itu, peneliti dapat mengembangkan lebih lanjut media pembelajaran berbasis android.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianto, N. R., Zhannisa, U. H., & Ardiyanto, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis android “Smart Volly” untuk pembelajaran bola voli siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ulujami. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 2(2), 208-216.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Mardotillah, M., & Zein, D. M. (2017). Silat: Identitas budaya, pendidikan, seni bela diri, pemeliharaan kesehatan. *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya*, 18(2), 121-133.
- Prakoso, K. A. (2021). Survei Minat Masyarakat terhadap Aktivitas Olahraga Rekreasi masa Pandemi Covid-19 di Simpang Lima Semarang. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 2(1), 78-87.
- Wilujeng, W. A. (2013). Hubungan Kecepatan Terhadap Kecepatan Tendangan Sabit di SMP Muhammadiyah 2 Surabaya (studi pada siswa ekstrakurikuler pencak silat tapak suci). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(3).
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*.