

PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR MATERI PENCAK SILAT UNTUK PEMULA BERBASIS ANDROID

SOURCE PRODUCT APPLICATION TO LEARN PENCAK SILAT FOR BEGINNER WITH ANDROID BASIS

Oleh: Muhammad Rifqi Aljabar, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

e-mail: Aljabar6776@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi buku sebagai sumber belajar tentang materi pencak silat belum menampilkan gambar proses pelaksanaan, maka diperlukan pengembangan yang untuk menampilkan hal tersebut. Penelitian ini bertujuan menghasilkan aplikasi sumber belajar materi pencak silat untuk pemula berbasis *android*. Metode yang digunakan adalah *research and development*. Penelitian ini diujicobakan kepada siswa SMP N 3 Kalasan Sleman dengan sampel 15 siswa pada uji coba kelompok kecil dan 30 siswa untuk uji coba kelompok besar. Teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif dengan analisis statistik deskriptif. Hasil menunjukkan kualitas sumber belajar yang dikembangkan skor 4,90 menurut ahli materi, skor 4,80 menurut ahli media, skor 4,31 dari siswa SMP N 3 Kalasan pada uji coba kelompok kecil, skor 4,46 pada uji coba kelompok besar, dan keseluruhan skor tersebut masuk kriteria “sangat baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan kualitas sumber belajar materi pencak silat berbasis *android* tersebut dalam kriteria “sangat baik” dan dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Kata kunci: pengembangan, sumber belajar, pemula, android, pencak silat

Abstract

The basic of this research came from, because the book tutorial as student source study about pencak silat not show of a process, so that, it needs better alternating development to show that. This research destination is to make the application product as a source matery to learn pencak silat for beginner with android basis. The method used is research and development. This research trial to SMP N 3 Kalasan Sleman students and took 15 samples in small group and 30 students for trial in big group. Data analisys technique used kualitatif and kuatitatif data with statistic analisys diskriptif. The result from this research shows the quality source this product. The material expert score 4,90, the media expert score 4,80, while the students score from SMP N 3 Kalasan students trial in small group” with average 4,31, trial score in big group 4,46, and then it can inference that the quality source product application to learn pencak silat for beginner with android basis is in “very good” criteria and can used as source product application to learn pencak silat for beginner with android basis.

Keywords: *development, study source, beginner, android, pencak silat*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak pernah bisa terbendung di belahan dunia manapun. Menurut Sherief Salbino (2014: 7) *Android* merupakan sistem operasi berbasis *linux* yang bersifat terbuka (*open source*) dan dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti *smartphone* dan komputer tablet. Sistem operasi ini dibuat terbuka sehingga memungkinkan penggunaanya untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri.

Berdasarkan riset Emarketer, jumlah pengguna telepon pintar di Indonesia pada tahun 2014 sebanyak 30 juta dan diprediksi meningkat menjadi 103 juta pada tahun 2018 (Millward dalam Purba Daru Kusuma, 2015). Adapun berdasarkan riset Statcounter, pada tahun 2014, presentase pengguna *android* terhadap seluruh *platform* telepon pintar sebesar 59,91 persen (Wijaya dalam Purba Daru Kusuma, 2015). Dunia pendidikan seharusnya mengikuti perkembangan teknologi, namun penggunaan aplikasi berbasis *android* sebagai alat bantu pengembangan sumber belajar

masih sangat sedikit, khususnya pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Padahal, dalam belajar mata pelajaran pendidikan jasmani sebenarnya dapat menggunakan banyak sumber belajar agar siswa tidak jenuh dalam mempelajarinya, terutama pada penampilan pelajaran praktik.

Guru pendidikan jasmani sering kali kesulitan dalam mempresentasikan materi ketika di lapangan, karena terbatasnya situasi kondisi alat dan sumber daya ketika di lapangan. Salah satunya adalah pada pengembangan sumber belajar materi beladiri pencak silat, karena banyaknya praktek di lapangan dari pada teori. Hal ini membuat guru harus selalu memberikan bentuk dan contoh gerakan, menjadi sumber belajar atau media mengenai gerakan yang akan dilakukan siswa, agar siswa dapat melakukan gerakan yang sesuai dengan teknik pada pencak silat. Di sisi lain tidak banyak guru penjas di sekolah yang memasukan materi pelajaran pencak silat sebagai suatu hal yang perlu dipelajari dalam pelajaran pendidikan jasmani khususnya. Padahal hal ini dapat sangat membantu para siswa untuk mengantisipasi kejahatan minimal untuk melindungi diri sendiri. Beladiri pencak silat adalah beladiri asli dari Indonesia. Istilah pencak silat dibagi dalam dua arti yang berbeda.

Menurut guru pencak silat Bawean, "Abdus Syukur (dalam O'ong Maryono; 1998).). Pencak adalah gerakan langkah keindahan dengan menghindar, yang disertakan gerakan berunsur komedi. Pencak dapat dipertontonkan sebagai sarana hiburan, sedangkan silat adalah unsur teknik beladiri menangkis, menyerang, dan mengunci yang tidak dapat diperagakan di depan umum."Namun ada pula pendapat lain tentang pencak silat. Menurut Agung Nugroho A.M, (2001). Pencak silat adalah suatu model beladiri yang diciptakan untuk mempertahankan diri dari bahaya yang dapat mengancam keselamatan dan kelangsungan hidup.

Hakekat pencak silat Menurut Erwin Setyo K, (2015: 19-20) mengungkapkan hal yang sama bahwa ditinjau dari kaidah dan identitasnya, pencak silat pada hakikatnya adalah substansi dan sarana pendidikan mental spiritual dan pendidikan jasmani untuk membentuk manusa yang mampu menghayati dan mengamalkan ajaran falsafah budi pekerti luhur. Disisi lain sangat penting untuk perlindungan diri dari gangguan penjahat yang dewasa ini kian marak, dan masih banyak sekolah yang guru pendidikan jasmaninya tidak memberikan materi pencak silat untuk siswanya dengan alasan tidak menguasai materi beladiri,

faktor usia, bahkan menganggap tidak penting. . Dalam beladiri seorang pemula biasanya dibedakan lewat kemampuan dalam menghafal atau melakukan gerak yang maksimal dalam sebuah jurus, maksudnya tingkatan dibedakan oleh sabuk (Wikipedia: 2015). Secara umum, banyak buku panduan beladiri pencak silat yang beredar baik terbitan umum maupun pemerintah, namun, belum menyajikan gambar proses pelaksanaan.

Pengembangan sumber belajar berbasis *android* ini dirasa lebih menarik dan praktis dari pada buku karena: (1) Penyajian gambar lebih fleksibel. Hal ini dapat dilihat dengan tampilan gambar pada *android* yang berwarna dan menggunakan video. (2) Lebih praktis dibawa kemana-mana, karena telepon pintar adalah alat komunikasi telepon dengan inovasi perangkat komputer sehingga memungkinkan dibawa kemanapun tanpa memerlukan tempat yang luas. (3) Dapat digunakan kapan saja, karena selama daya *battere* pada telepon pintar masih kuat menjalankan aplikasi, maka telepon pintar masih terus bisa digunakan. (4) Dapat digunakan di berbagai macam perangkat *android*, dengan spesifikasi yang memadai, maka aplikasi dapat digunakan pada telepon pintar *android*. (5) Sebagian besar kalangan masyarakat telah memiliki telepon pintar *android*, dari mulai ibu rumah tangga sampai siswa sekolah telah menggunakan telepon pintar *android*. Pengembangan sumber belajar materi pencak silat untuk pemula berbasis *android* belum ada di masyarakat. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengadakan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Sumber Belajar Materi Pencak Silat Untuk Pemula Berbasis *Android*".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014: 297), dengan desain penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg dan Gall (dalam I Made Teguh, 2014:13).

Waktu dan Tempat Penelitian

Validasi ahli media tahap I dilakukan pada tanggal 11 April 2016. Validasi ahli materi tahap I dilakukan pada tanggal 12 April 2016. Validasi

ahli materi tahap II dilakukan pada tanggal 19 April 2016. Uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dilakukan di SMP N 3 Kalasan Sleman dengan murid yang berbeda. Pelaksanaan uji coba kelompok kecil di sekolah pada tanggal 22 April 2016. Uji coba kelompok besar dilaksanakan di sekolah pada tanggal 29 April 2016.

Subjek Penelitian

Pengembangan profesional hanya menggunakan 5 *tester* untuk *usability testing*. Menurut Faulkner yang dikutip oleh Nafngan (2014:41) menyatakan bahwa dengan menambah jumlah *tester* menjadi 20 orang dapat memberi pengembang kepastian presentase keberadaan *usability* yang tinggi pada pengujian. Dalam pelaksanaannya uji coba kelompok kecil yaitu 15 siswa siswi SMP N 3 Kalasan pemula dalam hal beladiri yang dipilih secara acak representatif. Uji coba kelompok besar dilakukan pada 30 siswa siswi SMP N 3 Kalasan pemula dalam hal beladiri. Siswa-siswi yang dipilih adalah yang masih berada dalam tingkat pemula belajar beladiri pencak silat, atau mereka yang belum pernah belajar beladiri pencak silat atas hasil dari konsultasi dengan guru penjasorkes.

Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuisioner terbuka dan tertutup dengan skala 1 sampai 5. data yang diperlukan dalam penelitian ini berupa tanda ceklis pada skala sesuai dengan pernyataan dan pendapat/masukan dari subjek penelitian.

Teknik Analisis Data

Data yang digunakan dalam analisa ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam pengembangan ini adalah data yang diperoleh melalui validasi dari ahli materi, ahli media, dan dari siswa pemula beladiri. Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui kuisioner penelitian dianalisis dengan statistik deskriptif yang berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup, baik, sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 menggunakan acuan konversi Sukarjo yang dikutip oleh Mufti Faozan dalam Nur Rohmah Muktiani (2014: 67); pada tabel berikut ini:

No.	Kriteria	Skor	Perhitungan
		Rumus	
1.	Sangat Baik	$X > Xi + 1,80 \text{ SBI}$	$> 4,21$
2.	Baik	$Xi + 0,60 \text{ SBI} < X \leq Xi + 1,80 \text{ SBI}$	$3,40 > 4,21$
3.	Cukup Baik	$Xi - 0,60 \text{ SBI} < X \leq Xi + 0,60 \text{ SBI}$	$2,60 > 3,40$
4.	Kurang Baik	$Xi - 1,80 \text{ SBI} < X \leq Xi - 0,60 \text{ SBI}$	$1,79 > 2,60$
5.	Sangat Kurang Baik	$X \leq Xi - 1,80 \text{ SBI}$	$1,79 <$

Tabel 1. konversi acuan Sukarjo

Keterangan:

X : Skor actual (skor yang dicapai)

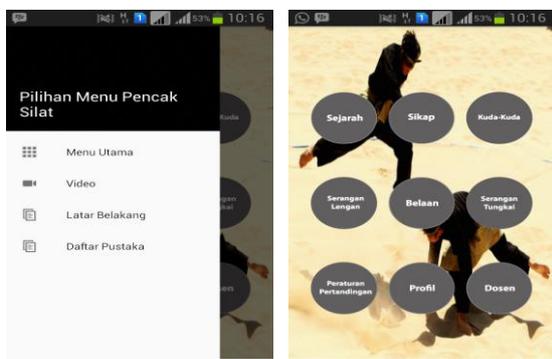
Rerata skor ideal (Xi): $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal+skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal-skor minimal ideal). Berdasarkan nilai konversi skor ke nilai maka didapat nilai pembuatan pengembangan materi pembelajaran pencak silat yang sedang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memperoleh informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan, dalam proses pembelajaran (Sunyoto dalam Destri, 2013:11). Sumber belajar yang dikembangkan berupa program yaitu dalam bentuk aplikasi *android*. Produk awal yang dihasilkan dinamakan “Sumber Belajar Materi Pencak Silat untuk Pemula Berbasis *Android*” untuk memperkenalkan teknik dasar pencak silat kepada pemula. Produk sumber belajar materi pencak silat untuk pemula Berbasis *Android* dikembangkan dengan konsep agar masyarakat khususnya siswa-siswi dapat belajar dan berlatih menggunakan telepon pintar secara mandiri bagi para pemula dengan materi dasar beladiri pencak silat sesuai dengan buku panduan yang beredar dimasyarakat.

Dengan demikian sumber belajar materi pencak silat untuk pemula Berbasis *Android* diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar dan media alternatif dalam memperkenalkan teknik dasar beladiri pencak silat kepada pemula dalam hal beladiri. Produk sumber belajar materi pencak silat untuk pemula yang dikembangkan adalah sebuah aplikasi *android* yang berisi tentang sejarah, teknik dasar pencak silat dari serangan lengan, serangan tungkai, dan belaan yang dilengkapi dengan gambar, diskripsi serta video cara melakukan teknik-teknik dasar dalam pencak silat serta sekilas pengetahuan tentang pertandingan pencak silat.



Pengembangan Sumber Belajar... (M.Rifqi Aljabar) 2

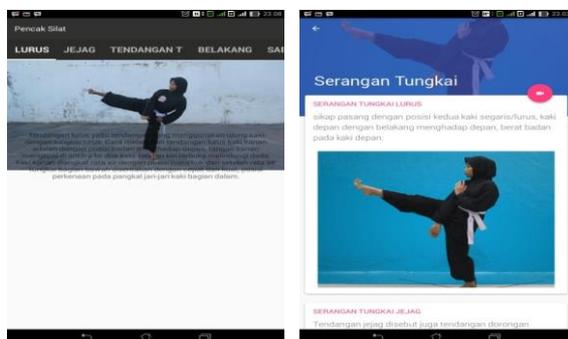
Gambar 1. Tampilan menu utama aplikasi produk awal.

Analisis Data Hasil Evaluasi Tahap 1

Data hasil evaluasi produk oleh ahli materi tahap pertama pengembangan dari aspek kualitas materi sumber belajar mendapatkan skor “20” dan aspek isi/materi mendapatkan skor “32” berdasarkan tabel skala penilaian (tabel 5). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pengembangan sumber belajar materi pencak silat untuk pemula berbasis *android* yang telah dikembangkan dari aspek kualitas materi sumber belajar mendapatkan nilai 20 dengan kategori skor “sangat baik” dan aspek isi materi mendapatkan nilai 32 dengan kategori “sangat baik”

Revisi Produk Oleh Ahli Materi Tahap 1

Hasil evaluasi oleh ahli materi dari pengembangan sumber belajar materi pencak silat untuk pemula tersebut, menyarankan ada beberapa hal yang perlu direvisi terkait dengan aspek materi. Berikut ini adalah beberapa hal yang perlu diperbaiki sesuai saran antara adalah: a) Materi sudah baik namun masih bisa ditambah, b) gambar tendangan lurus masih salah karena bergambar tendangan “T”.



Gambar 2. Gambar tendangan lurus sebelum dan setelah direvisi

Data Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media Tahap 1

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Agus Sumhendartin Suryobroto, M. Pd. Beliau adalah dosen FIK UNY yang mengampu mata kuliah Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Validasi ahli media tahap I dilakukan pada tanggal 11 April 2016. Dalam hal ini, ahli media memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan serta memberikan saran perbaikan untuk selanjutnya dilakukan revisi produk. Data hasil penilaian setiap komponen produk berupa skor dikonversikan menjadi skala lima yaitu, 1 sampai 5 dengan kolom komentar.

Analisis Data Hasil Evaluasi Tahap 1

Data hasil pengembangan sumber belajar materi pencak silat untuk pemula berbasis *android*, dari aspek kualitas tampilan sumber belajar mendapatkan skor “73” dan aspek kualitas pemrograman mendapatkan skor “28”. Dengan demikian dapat dinyatakan menurut ahli media, pengembangan sumber belajar materi pencak silat untuk pemula berbasis *android* yang telah dikembangkan dari semua aspek mendapatkan kategori “sangat baik”.

Revisi Produk Ahli Media Tahap 1

Hasil evaluasi oleh ahli media dari panduan aplikasi sumber belajar tersebut, menyarankan tambahan berupa penambahan suara aba-aba atau komando ketika akan melakukan teknik dasar pencak silat dalam video yang terdapat dalam aplikasi sumber belajar.

Revisi Produk Tahap 2

Evaluasi tahap 2 dilakukan untuk menilai produk awal yang telah direvisi tahap 1 dari pengembangan sumber belajar materi pencak silat untuk pemula berbasis *android*. Berikut ini evaluasi pada tahap 2.

Revisi Produk Oleh Ahli Materi Tahap 2

Langkah yang dilakukan untuk memperoleh data adalah sama yaitu dengan cara memberikan produk yang berupa aplikasi sumber belajar materi pencak silat untuk pemula yang sudah terinstal di telepon pintar *android* dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli materi berupa kuisisioner. Kuisisioner berisi tentang aspek kualitas materi panduan dan isi. Hasil evaluasi berupa nilai untuk aspek kualitas materi panduan dan isi dengan menggunakan skala angka 1 sampai 5 berupa

kuisisioner dan saran perbaikan. Validasi ahli materi tahap II dilakukan pada tanggal 19 April 2016.

Analisis Data Hasil Evaluasi Ahli Materi Tahap 2

Data hasil evaluasi produk oleh ahli materi tahap pertama memperlihatkan bahwa hasil evaluasi pengembangan sumber belajar materi pencak silat untuk pemula berbasis *android*, hasil pengembangan dari aspek kualitas materi sumber belajar mendapatkan skor “20” dan aspek isi/materi mendapatkan skor “34”. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pengembangan sumber belajar materi pencak silat untuk pemula berbasis *android* yang telah dikembangkan dari aspek kualitas materi sumber belajar kategori “sangat baik”

Data Uji Coba Produk

Dalam pelaksanaan uji coba produk yaitu berjumlah 15 orang siswa, yang dipilih secara acak. Data yang digunakan untuk merevisi produk dan setelah direvisi maka dilanjutkan dengan ujicoba kelompok kecil yang dilaksanakan di sekolah pada tanggal 22 April 2016. Data hasil uji coba kelompok kecil ini berupa skor yang dikonversikan menjadi skala 5. Hasil konversi skor menjadi skala 5 terdapat dilihat pada tabel 1.

Aspek Yang Dinilai	NILAI	PERHITUNGAN	KRITERIA
Tampilan	A	$X > 25,2$	Sangat Baik
	B	$20,4 < X < 25,2$	Baik
	C	$15,6 < X < 20,2$	Cukup Baik
	D	$10,8 < X < 15,6$	Kurang Baik
	E	$X < 10,8$	Sangat Kurang Baik
Aspek Isi	A	$X > 16,8006$	Sangat Baik
	B	$13,6002 < X < 16,8006$	Baik
	C	$10,3998 < X < 13,6002$	Cukup Baik
	D	$7,1994 < X < 10,3998$	Kurang Baik
	E	$X < 7,1994$	Sangat Kurang Baik
Aspek Panduan	A	$X > 33,5944$	Sangat Baik
	B	$27,1998 < X < 33,5944$	Baik
	C	$20,8002 < X < 27,1998$	Cukup Baik
	D	$14,4006 < X < 20,8002$	Kurang Baik
	E	$X < 14,4006$	Sangat Kurang Baik

Tabel 1. Konversi Skor Penilaian untuk Uji Coba produk Kelompok Kecil.

No	Tampilan	Isi	Panduan
Siswa 1	25	18	34
Siswa 2	24	17	32
Siswa 3	27	18	35
Siswa 4	24	16	32
Siswa 5	28	16	39
Siswa 6	23	15	30
Siswa 7	27	18	33
Siswa 8	29	19	40
Siswa 9	28	19	36
Siswa 10	28	18	35
Siswa 11	21	14	28
Siswa 12	21	14	36
Siswa 13	28	19	38
Siswa 14	30	17	37
Siswa 15	27	17	35
Jumlah Skor	390	255	520
Rerata Skor	26	17	34,667
Rerata total		4,31	
Kategori	sangat baik	sangat baik	sangat baik

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Uji Coba Produk pada Kelompok Kecil.

Analisis Data Hasil Uji Coba Produk Pada Kelompok Kecil

Respon siswa terhadap Pengembangan Sumber Belajar Materi Pencak Silat Untuk Pemula Berbasis *Android* ditunjukkan pada 3 aspek, yaitu aspek tampilan media, aspek isi, dan aspek panduan. Data pada tabel memperlihatkan bahwa respon siswa terhadap produk ini dari aspek tampilan sumber belajar mendapat skor 26, untuk aspek isi mendapatkan skor 17, dan aspek panduan mendapatkan skor 34,667. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa berdasarkan respon siswa-siswi SMP pada saat uji coba produk di kelompok kecil, seluruh aspek mendapatkan nilai “A” dengan kategori sangat baik.

Uji Coba Produk Pada Kelompok Besar

Uji coba produk pada kelompok besar merupakan uji coba terakhir, uji coba dilakukan 30 siswa pemula dalam hal beladiri atau yang baru saja mengawali berlatih beladiri.

Data Hasil Uji Coba Produk Kelompok Besar

Data hasil uji coba produk pada kelompok besar ini berupa skor yang dikonversikan menjadi skala 5. Hasil konversi skor menjadi skala 5 dapat dilihat pada tabel dan data respon siswa tersebut dapat dilihat pada tabel 3.

Aspek Yang Dinilai	NILAI	INTERVAL SKOR	KRITERIA
Aspek Tampilan	A	$X > 25,2$	Sangat Baik
	B	$20,4 < X < 25,2$	Baik
	C	$15,6 < X < 20,2$	Cukup Baik
	D	$10,8 < X < 15,6$	Kurang Baik
	E	$X < 10,8$	Sangat Kurang Baik
Aspek Isi	A	$X > 16,8006$	Sangat Baik
	B	$13,6002 < X < 16,8006$	Baik
	C	$10,3998 < X < 13,6002$	Cukup Baik
	D	$7,1994 < X < 10,3998$	Kurang Baik
	E	$X < 7,1994$	Sangat Kurang Baik
Aspek Panduan	A	$X > 33,54$	Sangat Baik
	B	$27,1998 < X < 33,5944$	Baik
	C	$20,8002 < X < 27,1998$	Cukup Baik
	D	$14,4006 < X < 20,8002$	Kurang Baik
	E	$X < 14,4006$	Sangat Kurang Baik

Tabel 3. Konversi Skor Penilaian untuk Uji Coba produk Kelompok Besar.

Analisis Data Hasil Uji Coba Produk Pada Kelompok Besar

Respon siswa terhadap Pengembangan Sumber Belajar Materi Pencak Silat Untuk Pemula Berbasis *Android* ditunjukkan pada 3 aspek, yaitu aspek tampilan media, aspek isi, dan aspek panduan. Data pada tabel memperlihatkan bahwa respon siswa terhadap produk ini dari aspek tampilan sumber belajar mendapat skor 27,1, untuk aspek isi mendapatkan skor 17,1, dan aspek panduan mendapatkan skor 35,766, skor tersebut kemudian dikonversikan menjadi nilai berdasarkan tabel skala penilaian. Dengan demikian dapat

dinyatakan bahwa berdasarkan respon siswa SMP, semua aspek mendapatkan nilai “A” dengan kategori sangat baik.

Pembahasan

Produk yang dibuat adalah sebuah aplikasi sumber belajar materi pencak silat untuk pemula berbasis *android*. Produk ini dibuat dengan *software* pembuat aplikasi *android* berbahasa *HTML 5*, menurut Kusuma Ardhana YM (2013:6) *HTML (Hyper Text Markup Language) 5* adalah sebuah bahasa *markup* untuk menstrukturkan dan menampilkan isi dari *Woorld Wide Web*, sebuah teknologi inti dari Internet.dengan bantuan *software* lain untuk mendesain gambar, tulisan, dan video yaitu *adobe photoshop*. Setelah produk awal selesai dibuat, dilanjutkan dengan mengevaluasi kepada ahli materi dan ahli media untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan layak digunakan. Evaluasi ahli materi dan ahli media, Dilanjutkan uji coba lapangan yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Berdasarkan uji coba, Produk aplikasi ini memiliki kriteria “sangat baik” pada uji coba lapangan. Berdasarkan penghitungan didapatkan hasil sebagai berikut:

No.	Kriteria	Skor	Perhitungan
		Rumus	
1.	Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 S_{Bi}$	$> 4,21$
2.	Baik	$X_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{Bi}$	$3,40 > 4,21$
3.	Cukup Baik	$X_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$	$2,60 > 3,40$
4.	Kurang Baik	$X_i - 1,80 S_{Bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{Bi}$	$1,79 > 2,60$
5.	Sangat Kurang Baik	$X \leq X_i - 1,80 S_{Bi}$	$1,79 <$

Keterangan:

X : Skor actual (skor yang dicapai)

Rerata skor ideal (Xi) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal+skor minimalideal)

Simpangan baku skor ideal : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal-skor miniml ideal).

Dari tabel diatas maka dapat dilihat kriteria hasil yang didapatkan dari uji coba yang telah dilakukan. Hasil evaluasi dari ahli media dengan rerata skor 4,80. Hasil dari ahli materi dengan rerata skor 4,90. Pada uji coba lapangan skala kecil mendapatkan rerata skor 4, 31, dan uji coba kelompok besar mendapatkan rerata skor 4,46. Hasil rerata tersebut menunjukkan angka $> 4, 21$. Atas dasar analisis data di atas yang mana telah diketahui tingkat perbedaannya, maka aplikasi tersebut dapat dikatakan siap digunakan sebagai sumber belajar

Berdasarkan uji coba, Produk aplikasi ini memiliki kriteria “sangat baik” pada uji coba lapangan. Berdasarkan penghitungan didapatkan hasil sebagai berikut:

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan yaitu terciptanya produk aplikasi sumber belajar materi pencak silat untuk pemula berbasis *android*. Kualitas aplikasi sumber belajar materi pencak untuk pemula yang sedang dikembangkan, menurut ahli media mendapat rerata skor 4,80 menurut ahli materi mendapat rerata skor 4,90. Ujicoba lapangan skala kecil dengan rerata 4, 31, dan uji coba kelompok besar dengan rerata 4,46 semua skor tersebut masuk kategori “Sangat Baik”.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat disarankan yaitu aplikasi sumber belajar materi pencak silat untuk pemula berbasis *android* ini benar-benar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar yang efektif, efisien, dan mandiri. Aplikasi sumber belajar materi pencak silat untuk pemula berbasis *android* ini dapat disebarluaskan melalui aplikasi *download playstore*. Masih diperlukan perhatian dan upaya-upaya pengembangan sumber belajar yang lebih bagus dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Nugroho A.M. (2001). *Diktat Pedoman Latihan Pencak Silat*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Destri Riyani (2013) Pengembangan Sumber Belajar Biomagz Sebagai Alternatif Sumber Belajar Mandiri Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa SMA/MA kelas X. *Skripsi*. DIY. UIN Sunan Kalijaga.
- Erwin Setyo K. (2015). *Pencak Silat*. Yogyakarta: PUSTAKABARUPRES
- I Made Tegeh. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta. Graha Ilmu
- Joko Subroto. (1996). *Dasar-dasar Pencak Silat*. Pekalongan: C.V. Gunung Mas
- Kusuma Ardhana, Y.M. (2013). *Buku Pintar Pemrograman HTML 5 untuk Pemula*. Yogyakarta: MediaKom.
- Mufti Faozan. (2014). Pengembangan Panduan Perawatan dan Pencegahan Cedera Berbasis

Android Bagi Mahasiswa PJKR FIK UNY.
Skripsi. DIY. FIK UNY.

Nafngan Fitriansah. (2014). Aplikasi Jelajah
Museum Jogja Berbasis Android. *Skripsi*.
FT UNY.

Nazarudin Safaat H. (2014). *Aplikasi Berbasis
Android*. Bandung : Informatika Bandung.

O' ong Maryono. (2000). *Pencak Silat Merentang
Waktu*. Yogyakarta: Galang Press
Yogyakarta.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif,
Kualitatif, dan R&D*. Bandung.
ALFABETA, CV.

Wikipedia. (2015). Karate. Diunduh dari <https://id.m.wikipedia.org/wiki/karate>, pada
tanggal 27 Juni 2016, pukul 06.31 WIB.

